Call of Cthulhu lag HELCON '91

"SISTA BREVET HEM"

eller

"DET MOBERG GLÖMDE"

IDÉ OCH FÖRFATTARE:

MARTIN BIRGERSSON ANDREAS LEO

"En gång i tiden beboddes de okända och ensliga områdena på Great Plains av många olika demoner och monster.

Där fanns Iya, som i form av cykloner brukade uppsluka människor och djur, och Gnaske den Galne Buffeln, som spred vansinne och sjukdom omkring sig.

Den mest besvärliga av alla ondskefulla väsen var **Iktomi**.

Han hade bott i Himmelslandet ända tills han ställt till så mycket bråk mellan Solen och Månen att Skan, Himmelslandets härskare blivit tvungen att förvisa honom till jorden.

Indianerna säger att det var Iktomi som förde in all ondska i världen och lärde människorna ljuga, stjäla och att tänka på hämd"

(Gammal siouxisk berättartradition)

ALLMÄN BAKGRUND FÖR SPELLEDAREN

Hösten 1856, General Ellington, den störste indianhataren jämte kollegan Custer, var mycket nöjd. Framför honom låg resterna av det som varit territoriets sista siouxby.
Han hade låtit det lätta kavalleriet rida in i byn och hugga ner män kvinnor och barn, med sina sablar. Indianerna blev tagna på sängen, bara två veckor tidigar hade man ju blivit lovade rätten att bo på platsen så länge gräset växte grönt och bergen reste sig mot skyn.
Generalen hade nog inte varit fullt så nöjd ifall han visste att shamanen och hans lilla lärjunge undkommit anfallet och vetat vilka konsekvenser detta skulle få för den svenska invandrar-familjen Kellberg 45 år senare.

1898 blev ett nödår för familjen Kellberg. När äldsta sonen, Jonas, blev dömd för dråp och satt på fästning, blev livet i den lilla småländska byn alltför svårt.
Man bestämmde sig för att emmigrera till Amerika.
Herr och fru Kellberg samt dottern, Louisa, lämnade Sverige via Göteborg, för att aldrig mer få återse sitt fädernesland.
Sönerna Pär och Sven fick i uppgift att vänta på brodern frigivning och sedan följa efter föräldrarna och systern till Amerika.
Under tiden de väntar på brodern går Pär och blir förälskad i dottern på granngården. Pär frågar hennes far om han får ta hans dotter med till Amerika. Eftersom det är en mycket konservativ fader ger han bort sin dotters hand trots att hon inte själv är särskilt förtjust i det hela.

Herr och fru Kellberg bosätter sig så småningen med dottern utanför Andersen Creek, en liten stad med skandinaver i Minnesota.

1901 skickar man ett brev hem till sönerna. I brevet beskrivs vägen till Andersen Creek och man frågar om inte prästsonen i hembyn vill följa med till Amerika och predika för församlingen i Andersen Creek, som saknar präst.

Efter anfallet mot indianbyn 1856 flydde shamanen och hans sju-årige lärling till bergen för att så småningom bosätta sig i en gammal gruva. Åren som följde lärde shamanen sin lärjunge allt han kunde om magi och svartkonst. En dag när lärjungen är ute för att jaga besöker han platsen för sin barndomsby. När han får se att en vit familj byggt ett hus på den heliga platsen, börjar den onda anden, Iktomi, ta över hans sinne.
Hela hans kropp blir inställd på hämd.
När han berättar för den uråldriga shamanen vad han sett och vad han tänker göra, försöker shamanen hindra honom från att hämnas.
Lärjungen som nu är fysiskt starkare övermannar sin mästare och håller honom bunden i gruvan, så att han inte kan utföra några ritualer eller besvärjelser mot honom.

Indianens hämnd på inkräktarna blir fruktansvärd.

(forts nästa sida)

Genom röster och tricks lurar han in dottern (Louisa) i vatten-kvarnen och puttar ner henne mellan kvarnstenarna, Louisa lyckas dock grabba tag i indianens medaljong som hon förtvivlat gömmer i hennes knutna hand. Det hela tas tyvärr som en olyckshändelse. Indianen vräker formler och besvärjelser över huset. I en blandning av mardröm och illusion skjuter herr Kellberg ihjäl sin hustru med sitt nyinskaffade gevär. När han vaknar och förstår vad han har gjort börjar han leva som i ett frånvarande rus. Han begraver hustrun utanför huset bredvid dotterns grav.
Den annars så skötsamme herr Kellberg beger sig in till Andersen Creek dricker sig redlös, raglar omkring och skriker oförståliga ramsor och ord, innan han faller omkull och börjar krypa hemåt. Två veckor senare tar han sitt liv med repet.

Samtidigt hemma i Sverige har Jonas, Pär, Sven, prästsonen och Pärs tilltänkta gemål, Katarina, just gett sig iväg för att återförenas med familjen i Amerika.

VAD GÅR ÄVENTYRET UT PÅ ?

Själva meningen med detta äventyr kan vara relativt svårt att förklara. Spelarna skall, om de nu gör helt rätt, ta sig till Amerika och därefter till Andersen Creek. I Andersen Creek kan man säga att själva äventyret börjar. Där finner spelarna resten av deras familj döda, och det är då meningen (om nu spelarna vill) att de ska reda ut vem som ligger bakom detta.

Efter utredningar i den lilla staden kan den lite smarte rollspelaren (med en stor del gissningar) anta att en indian utövar en hämd på familjen Kellberg för de som hände ca 45 år tidigare (masakern på indianbyn). Efter en del mystiska/kusliga händelser leds spelarna till den gamla gruvan där själva finalen tar plats.

Äventyret är främst konstruerat för intensivt rollspel och en del slutledningsförmåga. Ett perfekt lag skall (är det meningen) klara äventyret utan en enda strid.

LYCKA TILL OCH HA DET SÅ SKOJ

önskar arrangörerna

1. RESAN MELLAN SVERIGE OCH NEW YORK

När spelarna får börja agera befinner sig fartyget strax utanför Amerikas kust. Resan har gått bra förutom en del stormbyar men inget farligt. Kaptenen meddelar att de snart kommer att få se frihetsgudinnan som reser sig utanför New Yorks hamn. Själva frihetsgudinnan är för alla slags immigranter en viktig symbol för att Gud helgat landet och att han hjälpt dem över Atlanten. Allt som bör beskrivas av staden kan enkelt beskrivas som stort och flott.

Fartyget stannar dock strax utanför New Yorks hamn och kaptenen ber alla passagerare att ställa upp sig på däck. Efter ett tag äntrar amerikansk polis, tull och några tolkar fartyget för att granska immigranterna. De granskar alla passagerarna noga. De undersöker papper och ifall de på något sjukligt sätt ej är lämpade för Amerika dessutom frågar de några passagerare om deras förflutna i respektive land (däribland Jonas). Denna kontroll behöver spelarna ej vara rädda för då polisen sväljer det mesta av passagerarnas lögner men stirra gärna upp spelarna med underliga frågor.

När denna kontroll är färdig landsätts passagerarna vid The Battery där en ännu mer djupgående kontroll väntar. Passagerarna visas in i det så kallade Barge Office där de får vänta ett par timmar. Denna väntsal är väldigt stor och där vimlar av immigranter från olika delar av världen. Här kan spelarna bekanta sig med andra skandinaver eller kanske planera vad de skall säga vid den viktiga kontrollen som väntar.

Efter ett tag ropas båtens namn upp (Julia) och passagerarna och spelarna får ställa sig i kö till kontrollanterna, som använder sig av tolk. Så här går det till: var och en får passera inregistreringsbyrån, där var och ens namn, ålder, födelseort, yrke, resemål och det penningbelopp han/hon medför, tages till protokoll. Dessutom måste alla lämna uppgift om huruvida han/hon varit straffad eller erhållit fattigunderstöd. Jonas som varit straffad för dråp bör få det svårt och måste använda sig av en bra lögn (vilket Rune ej gillar) för att komma igenom, Det bör här tillägas att dessa kontrollanter ej är lätta att lura.

Misslyckas lögnen finns det flera alternativ att välja på. Antingen kan prästsonen svära på att Jonas har ett gott hjärta och att han har bättrat sig efter sitt straff, eller kan kontrollanterna telegrafera till föräldrarna i Andersen Creek och be dem gå ed på att ta ansvar för deras ex-brottsling till son. Tyvärr går det ej att få kontakt med föräldrarna, då de bor för långt i från staden. Detta senare alternativ bidrar till att det går ett sus genom de väntande, för Jonas blir nämlingen "sent inside" alltså inskickad i rummet bakom vilket oftast brukar leda till att den utsatte blir hemskickad med nästa båt.

Det är meningen att spelarna skall ha det svårt här men det skall ändå klara det med vissa svårigheter, om de nu ej gör något dumt.

2. VÄL I NEW YORK

Kom ihåg att spelarna ej pratar engelska.
Vad de ska göra är att ta sig till stationen och ta tåget mot Minnesota och Andersen Creek. Tågets nummer finns i brevet.

New York är väldigt stort (3 miljoner invånare) och redan då uppdelat i olika områden där de rika har ett, de svarta ett, mulatterna ett och så vidare.

Att hitta till stationen i denna stad kan vara väl så svårt då spelarna som sagt ej talar engelska. Lättast är att hitta en svensk New York-bo, men det är ej så lätt.
Annars kan man använda sig av teckenspråket, lösningarna kan vara vad som helst, så låt spelarna göra vad de tycker är bäst.

Vägen till järnvägsstationen är inte heller helt ofarlig. Tjuvar och bondfångare härjar nämligen bland de som ser färsk-till-New York-komna ut. Åt minstone något skall hända på vägen till stationen. (Non-player-character stats finns på ett separat papper). Om en tjuv drabbar spelarna, men upptäcks och försöker fly får du tänka på att spelarna har en väldigt stor och tung packning med sig. Man får heller inte glömma att spelarna ej känner till alla smågator som tjuven/bondfångaren gör, vilket även försvårar jakten.

3. RESAN MELLAN NEW YORK OCH ANDERSEN CREEK

Efter en del problem lär spelarna komma fram till stationen. Stationen är om inte ännu större än allt annat. Men genom att spelarna vet vilket nummer tåget har kan de lätt finna dess avgångsplats. I entren finns nämligen ett antal kartor som visar var och när tågen avgår.
Tågbiljetterna kostar 20 dollar tillsammans.

Väl framme vid tåget märker man att de ej är ensamma. Vagnen är trång (3:e klass) och spelarna får verkligen trängas *ihop* för att få plats. Bagage, diverse hundar, katter och småbarn trängs även ihop bland resenärerna.

För att resan ej skall bli så tråkig kan du ge dem några händelser att rollspela. Här är några exempel:

* Tjuv (se löst papper).
* 8 timmars väntan i ödemarken.
* Kvinna med skrikande barn.
* Sjukt barn.
* Hund som hittas med bruten nacke.
* Gevärseld på avstånd blandat med kanonskott.
* Vattenpåfyllning av loket.

Efter ett och ett halvt dygn når tåget Grahamsville, den stationen som ligger närmast Andersen Creek. Att därifrån hitta till Andersen Creek är ej så svårt. Rälsen grenar sig nämligen, åt vänster fortsätter tåget medans rälsen åt höger leder en strax förbi Andersen Creek och vidare mot bergen. Detta kan biljettförsäljaren i Grahamsville upplysa spelarna om på halvknaglig svenska.

Till Andersen Creek är det ca 9 km.

4. FAMILJEN KELLBERGS "TREVLIGA" HUS

Den lilla staden Andersen Creek ligger i delstaten Minnesota. Staden grundlades och hade sin blomstringstid för cirka 30 år sedan, då stora kolfyndigheter gjordes och en gruva anlades. Lycksökare och immigranter sökte sig till den nya staden och järnvägsräls drogs fram. Efter ett par år visade sig tyvärr brytningen vara olönsam. Gruvan lades ner, barerna stängdes och lycksökarna drog vidare. Kvar i staden stannade i stort sett bara de skandinaviska immigranterna som började bruka jorden, först nu fick den namnet Andersen Creek.
Inne i staden bor det nu cirka 15 familjer och i utkanterna ca 30.

Familjen Kellbergs hus ligger ca 2,5 kilometer från staden. Det tar ca 25 minuter att gå tid, frågar man någon i staden om vägen vet alla var det ligger och pekar gärna ut den.

Väljer spelarna att stanna kvar i staden så finns mer information i kapitlet ANDERSEN CREEK.

Nu är det dags att ta fram kartan över familjen Kellbergs hus och sedan fortsätta här nedan.

Huset består av ett knuttimmrat hus med två utbyggnader, torrdass och förrådsutrymme.
Utanför huset ligger två gravar, en ny med ett spartanskt kors och en lite mindre med ett mer utarbetat kors.

När ytterdörren öppnas görs en fruktansvärd upptäckt, innanför dörren hänger faderns döda kropp i en snara (lyckat SAN-roll ger 1 Sanitypoint mindre medans D4 om man misslyckas).
Kroppen verkar varit död i en vecka, en vält pall under skvallrar om att det kan röra sig om självmord. Undersöks kroppen noga finner man flera dagars skäggstubb, att kläderna är skitiga och slitna, och att förlovningsringen saknas.

Undersöks huset finner man allt är i en stor röra men allt finns som bör finnas i ett jordbrukarhem 1901, linneskåp, spis, köks-attiraljer osv. Dessutom kan en del konstiga saker upptäckas:

* Alla fotografier är slitna ur sina ramar och saknas.

* Mitt på golvet ligger ett gevär oladdat och avlossat.

* Inne i sovgemaket är det fläckar av torkat blod på golvet.

* Framme på bordet står det ett flertal tomma spritflaskor, trots att föräldrarna (och Louisa) var helnykterister.

* På dörrkarmen över dörren är ett kors uppspikat.

* I förrådet finns det ett par rullar taggtråd (aldrig sett något liknande).

* Torrdasset verkar inte vara tömt på ett par veckor.

Föräldrarna sov i ett eget sovgemak, Louisa i vardagsrummet. Det var planerat att sönerna skulle bygga till huset när de kom dit. I vardagsrummet finns ett bord med två bänkar och tre stolar. Maten lagas på spisen som leder ut röken genom den utanpå murade skorstenen. Det finns skåp lite här och där, de innehåller vanliga saker som kläder linne, porslin och bruksföremål.

I förrådet finns alla redskap som behövs för småskaligt jordbruk. Familjen Kellberg hade inga djur så man var tvungna att hyra dragdjur inne i byn. Torrdasset är av vanlig typ med ett hål.

De två gravarna utanför huset tillhör modern och systern.
Den äldsta tillhör systern och har ett fint träkors med inskriptionen: Louisa Kellberg
F. 3/7 1891
D. 1/4 1901

Liket ligger ca 1,8 meter (six feet) under marken i en träkista. Öppnas kistan blir det sanityloss igen (1 point vid lyckat slag medans D4 om man misslyckas). Kroppen är klädd i en fin klänning och är krossad från fötterna till bröstet, den högra handen är även knuten i ett järngrepp.
Bänds handen itu så hittar man ett primitivt smycke, medaljong eller liknande (handout medaljong).

Moderns grav är ingen grav i den meningen, kroppen är mer eller mindre bara nedgrävd ca 0,5 meter under marken. I brösthöjd är ett kulhål, kroppen är jordig och ser hemskt blek och jävlig ut. Även här blir det sanityloss (om man mislyckas får man D3 sanitypoints mindre). Endast ett enkelt kors utan text är rest över graven.

Runt omkring huset finns en del uppodlad mark och utanför den är det skog.

5. OMRÅDET KRING ANDERSEN CREEK

Se bifogad karta!

Andersen Creek ligger i delstaten Minnesota.
Klimatet påminner om Sveriges inlandsklimat.

I bergen ligger den gamla nedlagda gruvan (se kapitel 9 GRUVAN), från den går en järnvägsräls via Andersen Creek till Grahamsville. Ifrån bergen går även ett vattendrag, efter att ha passerat skogen kantas det av en vattenkvarn. Det var i denna kvarn som Louisa "förolyckades", besöks den hittas inget av värde.

Runt Andersen Creek finns en del skandinaviska bönder och där finns även en del "skrotade" hus. Besöks bönderna vet de inget av värde och är oftast ogästvänliga.

6. ANDERSEN CREEK

Går man rakt igenom staden ser man att den är uppbyggd runt en huvudgata som går rakt igenom. Alla hus längs gatan har sina framsidor ut mot den. Framsidorna som nu är lite slitna vittnar om en svunnen storhetstid.
Alla i staden känner till varandra och om man frågar någon om något hjälper de flesta gärna till, men det är en snabb ryktesspridning i staden.
Frågar man någon om familjen Kellberg så finns det en del som alla känner till och en del allmänna uppfattningar.

* Familjen kom för ca tre år sen och tog sig ett stycke mark utanför staden.

* Familjen har varit relativt anonym och bara visat sig i staden när man har haft något speciellt ärende dit.

* Hemma i Sverige har man tre söner som snart skall komma hit tillsammans med en präst.

* Fadern är en "redig" karl.

* Dottern råkade ut för en olycka i vattenkvarnen och begravdes utanför huset.

* För drygt en vecka sen kom fadern in till staden och söp sig snorfull och gjorde bort sig.

* Hitt på nåt.

Invånarna är lättast att komma i kontakt med på kvällarna då de ej arbetar. På dagarna kan se en del barn som leker på huvudgatan (löjligt nog döpt till Main Street) och en del vanligt folk.
Tänk på hur invånarna agerar efter hur väl de känner spelarna.

Ta fram kartan så följer här en kort beskrivning av invånarna i Andersen Creek.

1. Familjen Pettersson, är en trevlig gästvänlig familj som ej vet något utöver basfaktan.

2. Familjen Bogren, är en mycket vänlig familj som bjuder på en slät kopp kaffe om de får reda på vem spelarna är. Husmor är ganska korpulent och pratglad, hon skvallrar gärna, är väldigt nyfiken och kan säga en del saker:
   * Sheriffen är lat och oduglig.
   * Familjen Svenssons son (Jörgen) är efterbliven och farlig.
   * Henrik Åkesson är äldsteman och "stadens överhuvud".

3. Familjen Jönsson, vet ej så mycket då de ej tycker att det känns rätt att snoka i andras affärer. De är starkt religiösa. Fadern i familjen (Åke) var en av de som bad Erik Kellberg att fixa hit en präst. Åke har även vissa kunskaper i religion och en bråkdel i ockultism. Han vill gärna ha en religiös pratstund med prästsonen (Rune S.).

4. Familjen Åkerman. En tillbakadragen familj som knappt vill öppna dörren, inte ens för prästsonen.

5. Familjen Tuvesson, vet ej något utöver basfaktan. Fadern kan dock tillägga att ölen i baren säljes till ockerpriser.

6. Bank, post & telegraf. Här bor och arbetar Tomas som är en snäll man, men som endast vet en del om det han arbetar med.

7. Här bor Göte Persson som handlar med djur. Han hyr nämligen ut dragdjur, hästar med mera. Det var Göte som brukade hyra ut djur till Kellbergs. Han hade på grund av detta ganska god kontakt med dem och gillade dem. Han skulle aldrig kunna tro nåt illa om Erik Kellberg trots ryktena om hans härjanden. Byggnaden består av en lada kombinerat med stall & hage. Intill ligger hans bostadshus.
Göte vet en del om Joe som är hans "granne". Om spelarna visar smycket/medaljongen för honom så hänvisar han dem till Joe (20). Han vet att Joe dricker en hel del och att det är antagligen därför det luktar illa i det östra hörnet av hagen.

8. Detta är stadens bar & hotell. Ägaren, Nils Borgström, är en riktig ockrare och därmed en typisk snålänning. Rummen och det som serveras är helt enkelt inte värt priset. När Erik härjade, satt han och drack tillsammans med barägaren. Framåt små-timmarna när Erik var bra i gasen började han svamla om spöken/demoner/förbannelser i en enda röra. Men barägaren bad honom gå hem och så gjorde Erik. När Erik gått ut hörde barägaren honom svära, skrika och sjunga, men ej något som verkade förnuftigt kom över Eriks läppar.

9. Stadens affär. Affärsinnehavaren (Preben Olsen) är en munter trind man från Danmark som gärna skämtar. Priserna i affären är rimliga och han har allt ifrån himmel och jord. Han kan berätta att Erik för ca två veckor sedan inhandlade ett styck gevär och ammunition därtill.

10. Affärsinnehavarens hus.

11. Gammal nedbrunnen bar. Detta är eller var saloonen där gruv-arbetarna brukade roa sig. När de fick reda på att gruvan skulle stänngas så brände de upp baren i protest. Alla vet detta.

12. I detta hus bor paret Svensson med sin förståndshandikappade son Jörgen. Jörgen är helt ofarlig men ryktet säger att han är våldsam. Jörgen fattar ingenting och är ej heller till någon nytta. Hans föräldrar är ej heller så smarta, det enda dom vet eller tror är att en präst skall komma till stan och börja styra den. Får de reda på vem Rune är, avvisar de spelarna direkt.

13.Familjen Navntoft bor i detta hus. De är helt normala men har sina uppfattningar:
* Sheriffen är lat och oduglig.
* Ockerpriserna på baren.

Om spelarna visar medaljongen för Navntofts hänvisar de dem till änkan (19) eftersom hon samlar på smycken.

14.En amerikansk enstöring som ej söker kontakt med någon. Skulle spelarna tränga sig på bussar han Tom på dem (Tom är en stor FARLIG Dobbermann). Enstöringen är det inget mystiskt med förutom att han endast talar amerikanska.

15.Detta är en skola där barnen en kväll i veckan blir undervisade i engelska och religion av den unga söta fröken Smith, som även bor i huset. Hon avvisar dock alla försök till flirtning.

16.Här bor och utövar lagens långa arm, konstapel Björk, sitt arbete. Han tillsattes av staten för två år sedan och har nästan inte gjort något sen dess. Alla rykten i staden om honom är helt sanna, han är verkligen lat och oduglig. Konstapel Björk är en liten rund karl i sina bästa år. I sitt bälte bär han alltid en revolver. Om spelarna vill honom något så är han villig att komma ut till huset och titta. Faderns död ser han som självmord och angående moderns död tolkar han detta som mord och lovar att han skall göra sitt bästa för att finna mördaren (det vill säga, han kommer inte göra ett dyft). Han kommer endast att besöka huset **EN** gång.

17.Här bor familjen Sörensen från Norge. Fadern är dräng och jobbar hos den som behöver honom. Han har jobbat för de flesta och vet det mesta om de flesta. Om man visar medaljongen för honom hänvisar han till änkan (19) och till Joe (20).

18.I det här mycket fina huset bor gamle Henrik Åkesson. Han är den äldste skandinaven och är därför den som håller ihop skandinaverna i staden. Även han vet det mesta om de flesta och pratar gärna med spelarna.

19.Här bor den gamla änkan Greta Posse. Hennes man gick bort för fyra år sedan. Hon lever på hans feta arv som han lämnade efter sig. Hennes enda nöje är att samla smycken. Hon vet inget om medaljongen men hänvisar till Joe (20).

20.Detta är det gamla nedlagda stationshuset. För 15 år sedan flyttade Joe Cocker in hit. Joe är en gammal kavallerist i den amerikanska armén. Joe sitter alltid utanför huset på perongen och röker sin pipa. Han saknar de flesta tänderna och de som fortfarande hänger kvar är gulsvarta. Hans ansikte är täckt av ett grått skägg och på sig har han en gammal uniform. Eftersom han haltar svårt så stödjer han sig på ett gammalt trasigt gevär.

(forts nästa sida)

Stationshuset har han inrett som sitt hem, där luktar illa och väggarna pryds av gamla foton och minnen från hans tid i armén. Pratar man med Joe så bryter han på engelska. Man märker att han luktar illa av svett, urin och sprit. Han pratar gärna om sin tid i armén och skryter om hur många indianer han dödat. Joe var med vid massakern och berättar gärna om denna. Visas medaljongen identifierar Joe den snabbt som en siouxmedaljong.

7. ...OCH SÅ VIDARE

Om spelarna väljer att flytta in i familjen Kellbergs härjade hus så fortsätt under kapitlet 8. HÄNDELSER I KELLBERGS HUS.

Om spelarna däremot väljer att hyra in sig på värdshuset eller bo på något annat ställe än i Kellbergs hus så kommer en del saker hända.

Priserna på värdshuset är ej rimliga (se priserna i regelboken sid 140, 141 och justera dem efter eget behag).

Vare sig spelarna bor på värdshuset eller någon annan stans kommer de att drabbas av mardrömmar.
Första natten, som de ej bor i Kellbergs hus, kommer den som har lägst power att drabbas, sedan den som har näst lägst o.s.v.
Här följer några mardrömmar som du kan använda:

* Spelaren drömmer att han vaknar och märker att värdshuset (eller var de nu bor) brinner, han försöker väcka de andra, men de verkar ej vilja vakna. Branden sprider sig och det känns att det blir varmare och samtidigt svårare att andas. Dörren går ej att få upp och takbjälkar faller ned. Han grips av panik och snublar över en bjälke, vaknar på golvet kallsvettig mitt i natten.

* Spelaren drömmer att han ser fadern pressa in dottern i kvarnen, spelaren märker att dottern tar tag om något som fadern har runt om hans hals innan hon pressas mellan kvarn-hjulen. Fadern hånsakrattar och går hem till hans hus.
Spelaren vaknar.

* Spelaren drömmer att han befinner sig utanför Kellbergs hus. Han är just på väg att lägga blommor på hans moders grav då plötsligt en likblek hand blixtsnabbt kommer fram ur jorden och tar tag om spelarens hals. Spelaren sitter fast som i ett skruvstäd samtidigt som han hör en röst från marken. Han känner igen rösten som hans moders röst fast en aning grötig.
Den säger: Ni måste... ta reda på... vem det var... annars.. kommer vi att hämnas... hämnas... hämnas.. må satan ta honom... och hans... bunds...förvanteeeeer !
Spelaren vaknar.

* Spelaren drömmer att sönerna Kellberg, Katarina och prästsonen kommer till Kellbergs hus för första gången. När dörren öppnas dinglar deras fars kropp framför dem. Men fadern verkar ej vara död, istället skrattar han. Skrattet övergår så småningom till ett hånleende av en sort de aldrig tidigare sett, det är liksom ej naturligt/verkligt/mänskligt. Fadern skriker eller försöker rättare sagt skrika, han får nämligen ingen luft och det enda som hörs är ett svagt viskande: finn honom, förgör de svineee...
Spelaren vaknar.

Om spelarna ej nappar på att lösningen finns i huset och att de måste försöka lösa morden eller få reda på dödsorsakerna så får du improvisera tiden ut. (skoj-skoj)

Bestämmer sig spelarna för att besöka huset och bosätta sig där kommer de ledande händelserna utspela sig där.

8. HÄNDELSER I KELLBERGS HUS

Om spelarna bestämmer sig för att bosätta sig i huset är det en del saker som kommer att hända dem. Lärjungen är nämligen fast besluten att inga vita skall få skända platsen för massakern på hans folk.
Precis som med föräldrarna och systern kommer han att vräka formler/besvärjelser över huset och dess invånare.
Lärjungen kommer att försöka skrämma bort dem och om detta inte fungerar kommer han att försöka döda dem.
Lärjungen bor i den gamla nedlagda gruvan.Lärjungen kommer lägga svårare och svårare formler/besvärjelser för varje gång, vilket innebär att han måste befinna sig närmare och närmare. Efter det att han lagt en formel/besvärjelse kommer han stanna kvar en stund för att se resultatet. Han drar sig sedan tillbaka till gruvan utan att vara alltför försiktig. Får man syn på honom är det inga problem att skugga honom om man iaktar lite varsamhet (sneak).
Det går även att spåra honom. Spåren kan hittas genom att gå i en ring runt huset minst det avståndet han befann sig på under tiden han lade formeln,. Spåret är lätt att hitta men det krävs ett lyckat "track-slag" för att följa det. Lyckas detta leds spelarna till gruvan. Fortsätt under kapitlet 9. GRUVAN.

Här följer först en schematisk bild över händelserna dag för dag, därefter följer en närmare beskrivning av varje händelse.

Dag 1. ------
Dag 2. Tavla (dag)
Dag 3. ------
Dag 4. Svala (kväll)
Dag 5. Dörr (kväll)
Dag 6. ------
Dag 7. Skorsten (morgon)
Dag 8. ------
Dag 9. Fotsteg (kväll)
Dag10. Klösmärken
Dag11. ------
Dag12. Bloddropp
Dag13. ------
Dag14. Buffel (natt)
Dag15. Titt-ut (kväll)
Dag16. ------
Dag17. Eld

Numret inom parantes visar antalet meter lärjunge-hus när han kastar formeln/besvärjelsen.

Tavla (400 m)
Någon gång under dagen kommer en av tavlorna i huset mystiskt nog gå i golvet. Om spelarna försöker hänga upp tavlan märker de att kroken saknas.

Svala (200 m)
Någon gång under kvällen, nämligen under kvällsvarden, kommer en svala att krossa en ruta och sedan flyga vidare in i rummet. Svalan flyger ett par vingliga varv i rummet för att sedan krocka med en vägg. Vid krocken bryter svalan nacken och faller död ner till golvet.

Dörr (100m)
Mitt i natten öppnas ytterdörren med ett starkt gnisslande ljud. Sovande spelare i vardagsrummet kommer att vakna. Ca 4 sek senare slås dörren igen med ett bang och resterande spelare vaknar.

Skorsten (200 m)
Under natten till dag 7 har någon pressat ned två döda kaniner i skorstenen. Detta kommer spelarna märka när de tänder elden i spisen och det börjar ryka in.

Fotsteg (80 m)
Någon gång under kvällen kan spelarna höra fotsteg på taket. Detta håller på ca 90 sek oavsett om spelarna går ut och tittar på taket. Fotstegen påminner om en barfota person.

Klösmärken (50 m)
Första gången under dagen som någon slänger en blick på dörrens yttersida gör han en konstig/skrämmande upptäckt. Dörren är nämligen fylld med klösmärken/rivmärken som om något vilddjur (typ grizzlybjörn) gått lös på dörren. Lärjungen utför dådet ljudlöst under natten.

Bloddropp (150 m)
Klockan 12.30 kommer blod plötsligen börja droppa ned från taket (ca 1 droppe/2 sek). Blodet droppar från den bjälke där fadern fäste snaran. Blodet slutar aldrig att droppa men om någon försöker täppa till punkten går detta bra, men det börjar istället droppa från en annan plats osv.

BUFFEL (30 m)
Mitt i natten vaknar spelarna av en sjuhelvetes smäll som skakar hela huset. Tittar någon ut till höger om dörren inom 10 sek kommer de att se en stor vit buffel som tar sats för att åter försöka stånga omkull huset. Hans andra försök får samma resultat som det första. När han märker att det ej går att välta huset börjar han sakta avlägsna sig bort från huset. Buffeln (Gnaske) går varken att döda eller att spåra.

TITT-UT
Detta är ingen formel/besväjelse utan en vanlig påhälsning av lärjungen. Lärjungen kommer mitt under måltiden skalla fönsterrutan i vardagsrummet för att sedan visa sitt vildvuxna ansikte under ca 2 sek och sedan snabbt försvinna. Indianen går att spåra till gruvan.

ELD (50 m)
Detta är en riktig dräpare! Mitt i natten kommer huset helt plötsligt att övertändas. Dörren och fönstrena kommer att vara blockerade utav en osynlig kraft. Enda sättet att överleva är att ej vistas i huset (mys-pys). Om någon överlever kan han/hon/de avsluta äventyret.

9. GRUVAN

Det bästa sättet att hitta till gruvan är att följa järnvägsspåret från Andersen Creek.

Gruvan stängdes för ca 30 år sen och står i stort sett kvar i det skick den lämnades.

För ca 12 år sedan flyttade shamanen tillsammans med sin lärjunge in i gruvan och har bott där sen dess. Om spelarna besöker gruvan är lärjungen alltid där.

Utanför gruvingången ligger bolagets gamla kontor. Huset är förfallet, alla fönster är sönder och dörren står och gnisslar. Huset innehåller endast ett par gamla möbler, ett trasigt kassaskåp, en fotogenlykta och en massa damm.

Järnvägsrälsen som går förbi huset går en bit in i gruvan och stannar slutligen vid ett vertikalt schackt 75 meter in.

Går man in i gruvan är det helt mörkt. Vill man ha ljus går det att tillverka facklor eller att ta fotogenlycktan från huset. Överallt i gruvan kan man hitta rester av gamla hackor och verktyg.

KARTA !!!

1. En 75 m lång och 2 m bred gång. Mitt i gången går det räls och taket stöttas upp vart tionde meter av två bjälkar. Gången sluttar svagt nedåt. Mitt i gången står det en gruvvagn som har spårat ur, denne är halvfylld med sten.

2. En helt ointressant sidogång ca 30 m lång

3. Här övergår gången till en sal. I mitten av salen börjar ett vertikalt schackt rakt nedåt. Schacktet är 2 * 2 meter och över hålet finns en manuell hisskonstruktion. Från hisstrumman går ett rep rakt ner i mörkret. Sikten nedåt är ca 5 meter och släpps något ner hamnar det i hisskorgen. Vevar man i hissen kommer det upp en hisskorg. Hisskorgen tar 7 personer och kan skötas ifrån korgen.

4. En helt ointressant gruvort ca 8 meter ner.

5. En helt ointressant gruvort ca 22 meter ner.

6. En gruvort ca 15 meter ner.

7. Längst nere i schacktet är det vattenfyllt, ca 2 meter djupt.

8. En bit in i gången ser man ljus längre fram.

9. Indianens bostad: I detta "rum" befinner sig lärjungen i. Väggarna i rummet/salen är fyllda med mystiska målningar och inskriptioner, dessutom finns det ett litet altare med en kruka på som det ryker ur. Antagligen kommer spelarna aldrig komma in i detta rum.

10. Gången breder ut sig till en en sal, som bredast 8 meter. I mitten brinner en eld. Den högra väggen pryds av målade tecken och primitiva bilder. Den bortre väggen skyms av ett draperi. I rummet finns en del krukor, filtar, käppar med fjädrar på m.m.

Längst inne mot väggen ligger shamanen (ge ut handout på shamanen). Han är inpackad i ett filtbyte så att endast huvudet sticker fram. När shamanen ser spelarna börjar han rulla lite fram och tillbaka och prata ett språk som spelarna aldrig hört tidigare.

Nu finns det tre möjligheter:

* Spelarna slår ihjäl shamanen (inte bra).

* Spelarna avvaktar mer än 1 minut (inte bra).

* Spelarna befriar shamanen (bra)

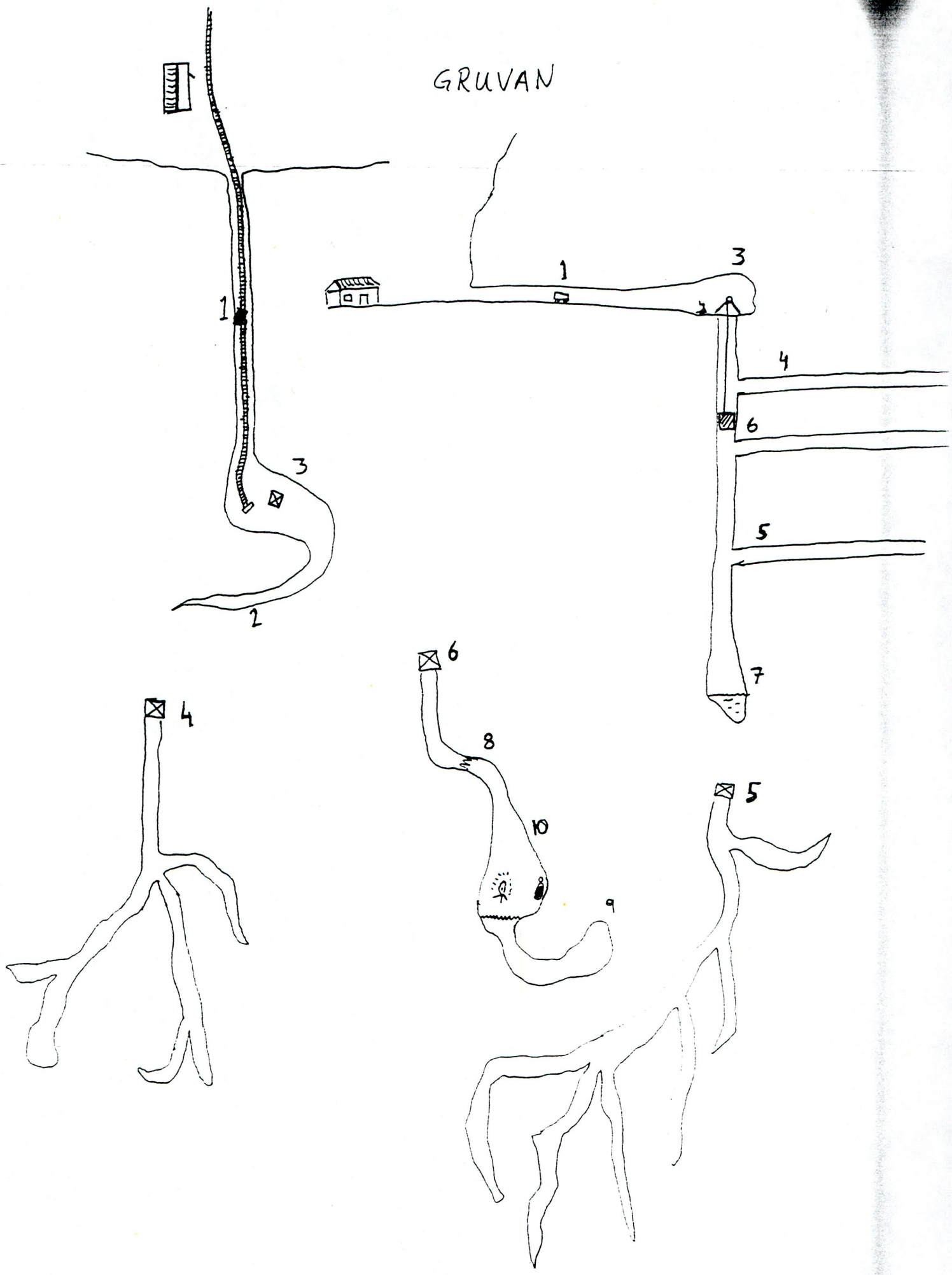
Efter det (ca 1 minut) kommer lärjungnen (ge ut handout på lärjungen) in från rum 9 genom draperiet och han är rejält förbannad.

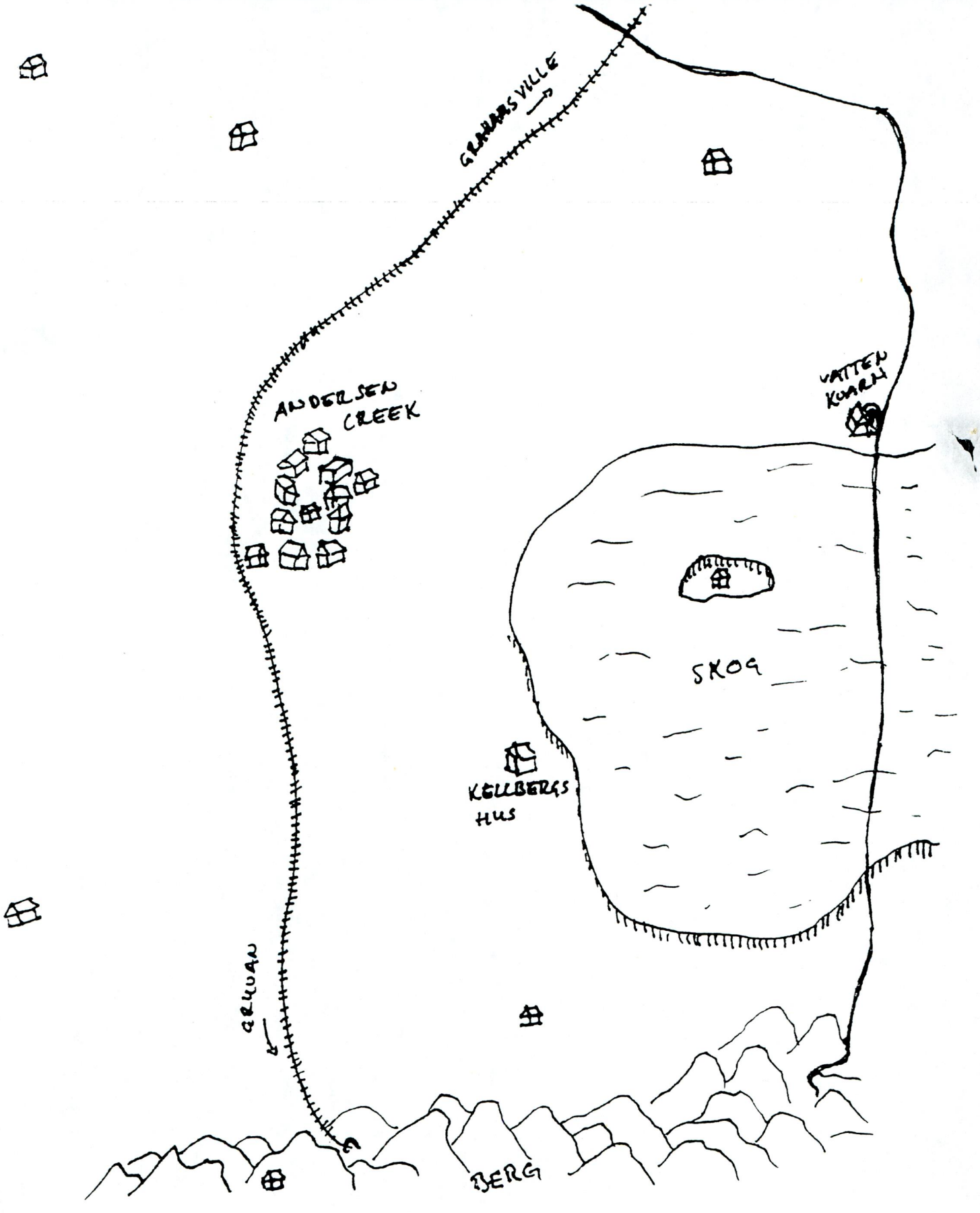
Om spelarna avvaktat eller dödat shamanen kommer lärjungen uppträda med en otrolig styrka. Den som står närmast kommer han ta upp och kasta honom i väggen så att huvudet krossas (sanityloss: 0/D3). Sen kommer han att döda spelarna en efter en med sin magiska stav. Lärjungen har under denna strid ett otroligt stöd från Iktomi som hjälper honom med styrka, uthållighet m.m. Låt spelarna tro att det är en ärlig strid och låt dem däribland tro att de kan skada lärjungen. Alltså låt tärningarna och huvudena rulla.

Om någon före eller under striden befriar shamanen kommer allt i en ny dager. Shamanen och hans lärjunge kommer att börja en mental kamp. De kommer stå riktade mot varandra och utföra stora gester och uttala långa ramsor. Spelarna kommer att tryckas mot väggen av någon osynlig kraft. Efter någon minut som verkar som en timme kommer lärjungen falla ner på knäna och hela marken kommer börja skaka. När detta hänt faller de båda döda ner till marken och spelarna kan börja röra sig igen.

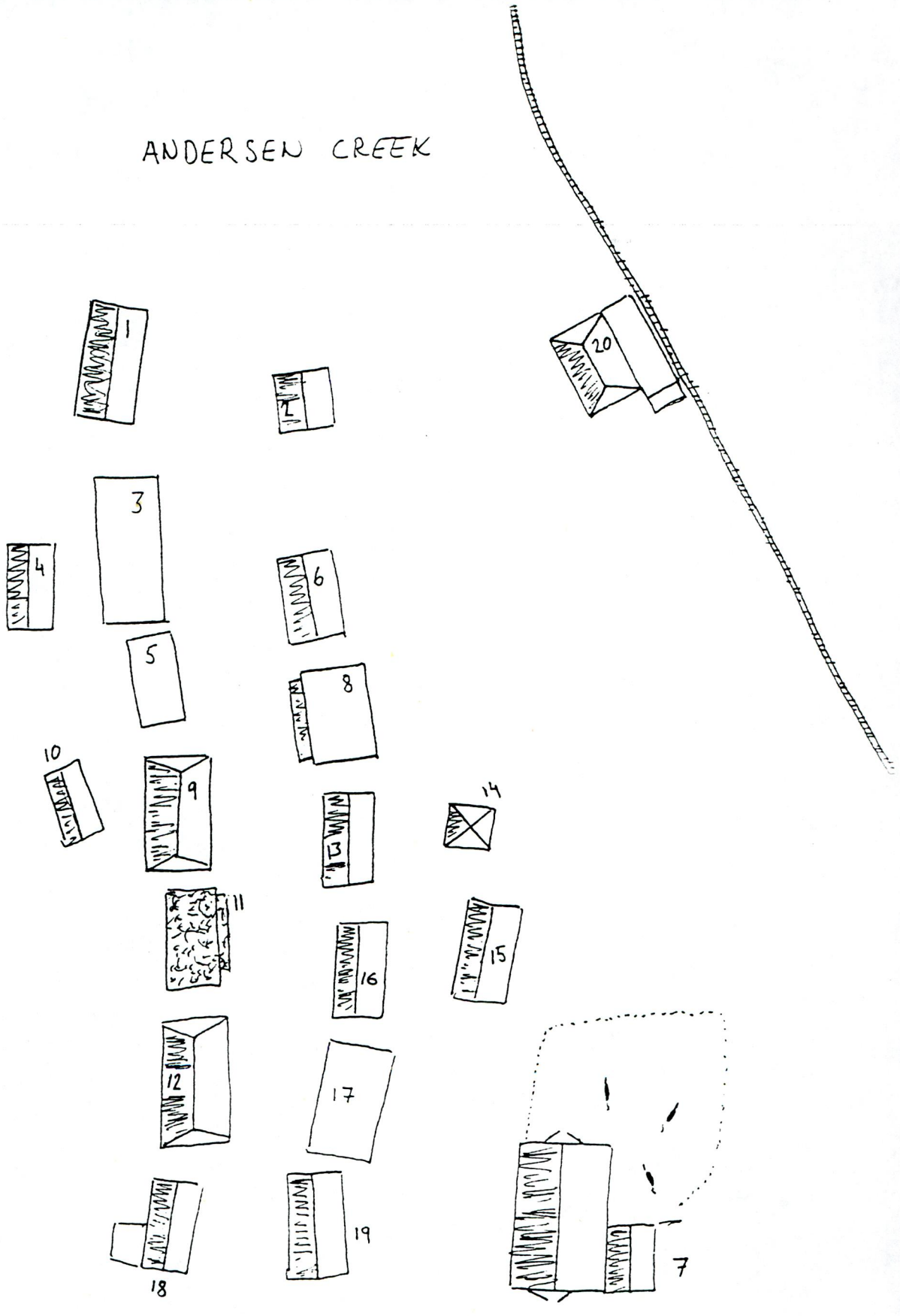
Inom en minut kommer gruvan att ha rasat igen. Börjar spelarna ta sig mot utgången kommer de komma ungefär halvägs innan de begravs under stenmassorna. Om någon stod och väntade ovanför hissen kan de/den hinna ut i tid.

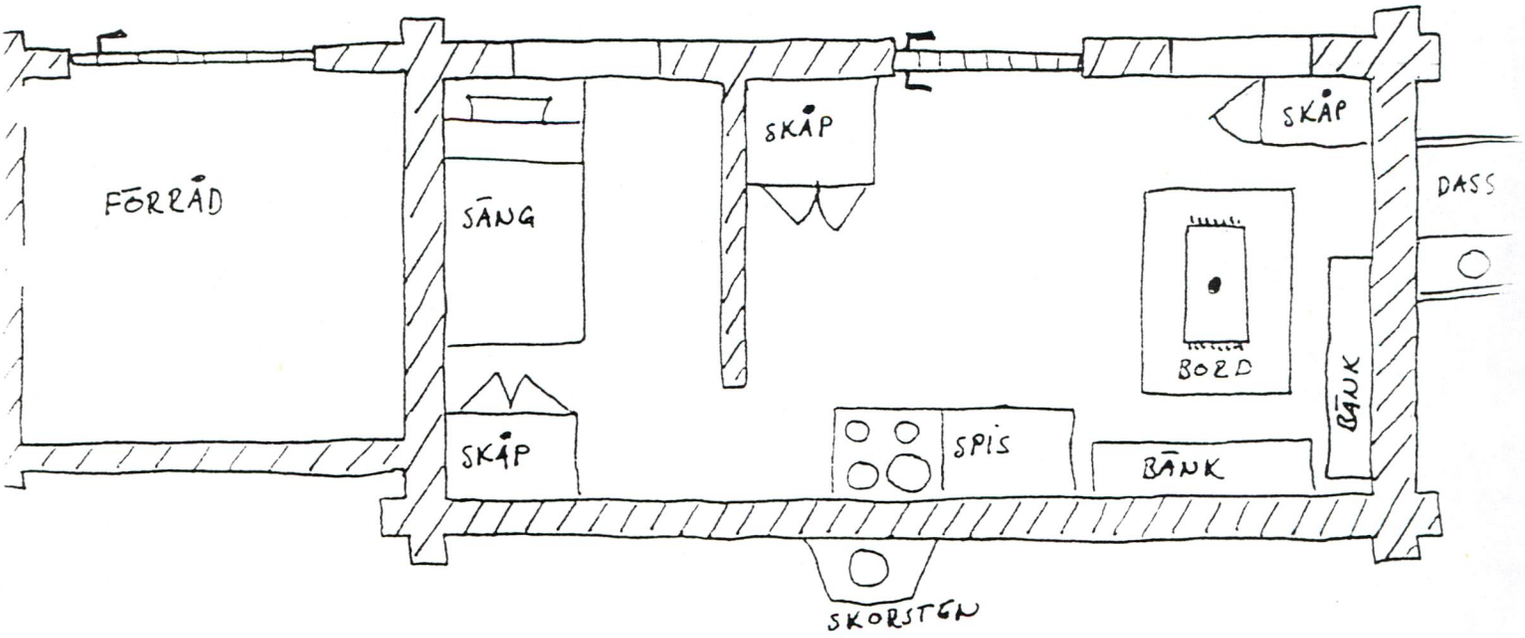
THE END !!!


GRUVAN
1
2
3
1
3
4
6
5
7
6
8
10
9
4
5


GRABBS VILLE
ANDERSEN CREEK
VATTEN KVARN
SKOG
KELLBERGS HUS
ÅRUAN
BERG

ÖKEN


ANDERSEN CREEK
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20


FÖRRÅD
SÄNG
SKÅP
SKÅP
SKÅP
DASS
BORD
BÄNK
SPIS
BÄNK
SKORSTEN

Dyre Söner i Sverges land,

Er moder och fader äro nu på det tredje året bosatta i Amerikas land. Vi hava uppfört vårt bönehus i Andersson Creek uti det pagra Minnesota. Här finnes många män och kvinnor som hava utvandrat uti Sverge varför vi komma väl till rätta mod monni-skorna och ej heller hava vi några svårigheter mod språket då vi alla her förstå svenska dialekter. Det äro endast i Guds hus vi ej hava någon som kan hala Herrens ord med oss på svensk. Vi vilja därför bedja Er att efterhöra om den gode kyrkoherden Sjöberg i vårt gamla land kan lära sin som medfölja Eder till Anderson Creek för att predika Herrens vår Guds ord.

Vår vi skrifver detta brev är det fortfarande vacker väj här och vi veta ej när brefvet anländer till Eder. Det är därför svårt för oss här att råda vilka Eläder Vi skola resa i.

Vårt väder här är som i Sverge men kallare på vintern och varmare på sommaren. Vi skola kontakta herr Lasarus på Amerika-agenturs kontor uti Göteborg som råder Er till lämplig båtlägenhet till New York uti Amerika. När Vi kommer hit skall Vi gå till järnvägs bolaget som har låg till Minnesota och taga linje Twentynaju 29 till Grahamsville som är den närmaste järnvägsstationen här. Där ifrån får Vi gå längs den gamla järnvägs rälsen hit till Anderson Creek.

Då vi skola bygga till vår stuga här vilja jag att Vi medtager goda svenske verktyg som äro lämpade för husbyggnad samt några spikar från smeden Hammerlund uti Bröfja.

Med Guds frid från Er fader och moder och förfrusande lilla vackra systrar i Anderson Creek.

UTRUSTNINGSLISTA

Tillsammans har de tre koffertar/kistor fyllda med kläder, linne och verktyg.

Verktyg: hammare, spik, såg, yxa, spett och diverse andra attiraljer.

Sven och Pär har varsin kniv medans Jonas har en dolk.

Rune har sin prästkappa, en bibel, ett krucifix och en ring.

Kristina har sin mammas goda kokbok.

Tillsammans har de 50 dollar.

ALLMÄN BAKGRUND FÖR SPELARNA

1898 blev ett nödår för familjen Kellberg. När äldsta sonen, Jonas, blev dömd för dråp och satt på fästning blev livet i den småländska byn alltför svårt. Man bestämde sig en kylig septemberkväll för att emmigrera och pröva lyckan i det nya landet.

Herr och fru Kellberg samt dottern, Louisa, lämnade Sverige via Göteborg för att aldrig mer få återse sitt fädernesland.
Sönerna Pär och Sven fick i uppgift att vänta på broderns frigivning och sedan följa efter föräldrarna och systern till Amerika där fadern då skulle ha byggt ett hus. Meningen är även att för pengarna de får för huset och gården i Sverige skall gå till tillbyggnad av huset i Amerika.

Under tiden sönerna väntade på brodern gick Pär och blev förälskad i dottern på granngården. Pär tog den naturliga genvägen till hennes hjärta genom att fråga hennes far om hennes hand och om han får ta henne med till Amerika. Eftersom hennes far var en väldigt konservativ person gick han med på förslaget trots att hon (Katarina) inte själv var så förtjust i det hela.

Ett halvår före den tilltänkta avresan anländer ett brev från föräldrarna, som beskriver vägen till Andersen Creek där de har bosatt sig tillsammans med systern. Man frågar även om sönerna kan fråga Rune Sjöberg, den lokala prästens son, om han inte kan följa med och predika för församlingen i Andersen Creek, som saknar präst.

Året är nu 1901 och sönerna har tvingats sälja huset till ett underpris.
Sönerna, Katarina och Rune är nu beredda att fara.

PÄR

RUNE

KATARINA

JONAS

SVEN

CALL of CTHULHU®

Name. JONAS . . KELLBERG . . . . . .
Occupation BONDE . . . Sex MAN . . Age 25 . . . .
Nationality SVENSK . . Residence FÅBODA . . . . .

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 15 DEX 7. INT. 10 Idea. 50.
CON 12. APP. 8. POW 13. Luck. 65.
SIZ . 16. SAN 99 EDU . 11. Know 55.
Schools . . . . . .
Degrees . . . . . .
Damage Bonus/Penalty . . + D4 . . . . . .

MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 (13) 14
15 16 17 18 19 20 21

HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 (14)
15 16 17 18 19 20 21

SANITY POINTS

(Insanity . . . . .) 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 SKILLS

Accounting (10)	.10. ☐	Geology (00)	.0. . ☐	Psychology (05)	.15. ☐
Anthropology (00)	.0. . ☐	Hide (10)	30. ☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	. . . . ☐
Archaeology (00)	.0. . ☐	History (20)	20. ☐	Read/Write. SV. . . . (00)	.20 ☐
Astronomy (00)	.0. . ☐	Jump (25)	30. ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Bargain (05)	.18. . ☐	Law (05)	.15. ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Botany (00)	.20. ☐	Library Use (25)	.10. ☐	Ride (05)	.20. ☐
Camouflage (25)	30. ☐	Linguist (00)	.0. ☐	Sing (05)	.5. ☐
Chemistry (00)	.0. . ☐	Listen (25)	35. ☐	Sneak (10)	25. ☐
Climb (40)	45. ☐	Make Maps (10)	.15. ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Credit Rating (15)	.15. ☐	Mechanical Repair (20)	20 ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Cthulhu Mythos (00)	.0. ☐	Occult (05)	.10 ☐	Spot Hidden (25)	35. ☐
Debate (10)	25. ☐	Operate Hv. Machine (00)	. .0 ☐	Swim (25)	50 ☐
Diagnose Disease (05)	.5. . ☐	Oratory (05)	38. ☐	Throw (25)	30. ☐
Dodge (DEX x2)	14. . ☐	Pharmacy (00)	.0. ☐	Track (10)	20. ☐
Drive Automobile (20)	.0. . ☐	Photography (10)	.0. ☐	Treat Disease (05)	.5. ☐
Electrical Repair (10)	.0. . ☐	Pick Pocket (05)	20 ☐	Treat Poison (05)	.5. . ☐
Fast Talk (05)	35. ☐	Pilot Aircraft (00)	. .0. ☐	Zoology (00)	20. . ☐
First Aid (30)	30. ☐	Psychoanalysis (00)	. .0 ☐	AGRICULTURE . . .	75. ☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Dolk . . .	40.	D4+2	8%	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

permission granted to photocopy for personal use only – copyright © 1981,1983 by Chaosium Inc.

KORT ~~BAK~~GRUND & PERSONLIGHET

JONAS ÄR DEN ÄLDSTE SONEN. FÖR TRE ÅR SEN RÅKADE JONAS, FULL SOM HAN VAR, KOMMA I SLAGSMÅL MED EN ANNAN GRABB PÅ EN LOGDANS. SLAGSMÅLET SLUTADE MED ATT JONAS KNIVSKAR OCH DÖDADE DEN ANDRE. JONAS BLEV FÄLLD FÖR ORÅP OCH SÄNDE TILL KEDJAN.

NU TRE ÅR SENARE SKALL DE BEGE SIG TILL STATERNA DÄR FÖRÄLDRARNA OCH DERAS LILLASYSTER VÄNTAR.

JONAS ÄR EN ANING IMPULSIV OCH BLIR LÄTT AGGRESIV. MEN HAN KONTROLLER SIN AGGRESIVITET FÖR SITT OCH HANS UMGÄNGES BÄSTA. FÖRSÖKER NÅGON SÄTTA SIG ÖVER HONOM BLIR HAN LÄTT STODDIG OCH ARROGANT, EFTERSOM HAN SER SIG SJÄLV SOM DEN SJÄLVKLARE LEDAREN FÖR GRUPPEN. HAN MÄRKER ATT KATARINA HAR ETT GOTT ÖGA FÖR HONOM OCH KANSKE STÖTER LITE PÅ HONOM, MEN HAN AVVISAR HENNE MED MOTIVERINGEN ATT DET ÄR FARS FÄSTMÖ. HAN TYCKER EJ OM SIN FARS SÄTT ATT STYRA OCH STÄLLA INOM FAMILJEN OCH HAN HAR GRÄLAT MYCKET MED HONOM.

HAN TYCKER MEST ATT SVEN ÄR I VÄGEN MED SITT KLUMPIGA SÄTT OCH HANS DUMHET

CALL of CTHULHU®

Name. ~~PÄR~~ . . KELLBERG . . . . . .
Occupation . BONDE . . Sex MAN . . Age 23 . . . .
Nationality . SVENSK . . Residence ~~F~~ÅBODA . . . . .

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 8 . DEX 10 INT . 13 . Idea . 65 . .
CON 14 . APP . 14 POW . 8 . Luck . 40 . .
SIZ . 12 . SAN 99 EDU . 12 Know 55 .
Schools . . . . . .
Degrees . . . . . .
Damage Bonus/Penalty . . . . . .

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
(8)	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity . . . . .) 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 SKILLS

Accounting (10)	.10. ☐	Geology (00)	.0. ☐	Psychology (05)	25. ☐
Anthropology (00)	.0. ☐	Hide (10)	.30. ☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	. . . . ☐
Archaeology (00)	.0. ☐	History (20)	.20. ☐	Read/Write. . SV. . . (00)	.15. ☐
Astronomy (00)	.0 ☐	Jump (25)	.35. ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Bargain (05)	.15. ☐	Law (05)	SV. . 5. ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Botany (00)	35. ☐	Library Use (25)	.0. ☐	Ride (05)	.20 ☐
Camouflage (25)	.40 ☐	Linguist (00)	.0. ☐	Sing (05)	.30 ☐
Chemistry (00)	.0. ☐	Listen (25)	.45 ☐	Sneak (10)	.50 ☐
Climb (40)	.40 ☐	Make Maps (10)	.40 ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Credit Rating (15)	.15. ☐	Mechanical Repair (20)	.0. ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Cthulhu Mythos (00)	.0. ☐	Occult (05)	. .5. ☐	Spot Hidden (25)	.25 ☐
Debate (10)	.10. ☐	Operate Hv. Machine (00)	. . 0 ☐	Swim (25)	.60 ☐
Diagnose Disease (05)	. .5. ☐	Oratory (05)	.25. ☐	Throw (25)	.40 ☐
Dodge (DEX x2)	.20 ☐	Pharmacy (00)	.0. ☐	Track (10)	.25 ☐
Drive Automobile (20)	.0. ☐	Photography (10)	.0. ☐	Treat Disease (05)	.15 ☐
Electrical Repair (10)	.0. ☐	Pick Pocket (05)	.15. ☐	Treat Poison (05)	.15 ☐
Fast Talk (05)	.20 ☐	Pilot Aircraft (00)	.0. ☐	Zoology (00)	.0. ☐
First Aid (30)	.32. ☐	Psychoanalysis (00)	.0. ☐	~~AGRICULTURE~~ . . .	.70 ☐

WEAPONS

Weapon	*Attk%*	*Damage*	*Impale*	*Parry%*	*Hit Points*
Kniv . . .	15%	D4.	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

permission granted to photocopy for personal use only – copyright © 1981,1983 by Chaosium Inc.

KORT BAKGRUND & PERSONLIGHET

FÖR CA ETT ÅR SEDAN SÅG PÄR KATARINA FÖR FÖRSTA GÅNGEN. HAN GJORDE ETT PAR SMÅ NÄRMANDEN MEN FICK INGEN RESPONS. PÄR SÅG OCH TOG DEN NATURLIGA GENVÄGEN TILL HENNES HJÄRTA GENOM HENNES FAR, EN MYCKET KONSERVATIV PERSON.
HAN IKLÄDDE SIG SIN BÄSTA KOSTYM OCH BAD HENNES FAR OM HENNES HAND. FADERN SVARADE JA UTAN ATT FRÅGA KATARINA. HAN OCH HENNES FAR BESLUTADE ÄVEN ATT KATARINA SKULLE FÖLJA MED TILL AMERIKA OCH GIFTA SIG DÄR.
HAN HAR MÄRKT ATT KATARINA INTE ÄR SÅ FÖRTJUST I HONOM, MEN DET GER SIG VÄL MED TIDEN.
PÄR ÄR EN VÄLDIGT AMBITIÖS, GENTLEMAN SOM ALLTID GÖR SITT BÄSTA.
HAN OGILLAR JONAS SÄTT ATT ALLTID STYRA, DOMINER OCH HAN TYCKER ATT HAN ÄR FÖR VÅLDSAM.
PÄR FÖSÖKER GÄRNA IMPONERA PÅ KATARINA GENOM ATT VARA MODIG O.S.V. TYVÄRR BRUKAR DETTA DOCK BLI FÖR GENOMSKINLIGT VILKET KAN RETA MÅNGA.

CALL of CTHULHU®

Name. SVEN...KELLBERG.....
Occupation BONDE... Sex MAN.. Age 21....
Nationality ..... Residence .....

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 18. DEX .6. INT..9. Idea. 45.
CON 10. APP. 7. POW 10 Luck 50.
SIZ .17. SAN 99. EDU .6. Know 30.
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty ..+1D6.....

MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 (10) 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 (14)
15 16 17 18 19 20 21

SANITY POINTS

(Insanity .....) 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 SKILLS

Accounting (10)	.0. ☐	Geology (00)	.0. ☐	Psychology (05)	.5. ☐
Anthropology (00)	.0. ☐	Hide (10)	14. ☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	.... ☐
Archaeology (00)	.0. ☐	History (20)	20. ☐	Read/Write. SV. ... (00)	.5. ☐
Astronomy (00)	.0. ☐	Jump (25)	30. ☐	Read/Write. ..... (00)	.... ☐
Bargain (05)	.5. ☐	Law (05)	SV..5. ☐	Read/Write. ..... (00)	.... ☐
Botany (00)	.45. ☐	Library Use (25)	.0. ☐	Ride (05)	.35. ☐
Camouflage (25)	.25. ☐	Linguist (00)	.0. ☐	Sing (05)	.45 ☐
Chemistry (00)	.0. ☐	Listen (25)	50. ☐	Sneak (10)	.0. ☐
Climb (40)	.40. ☐	Make Maps (10)	.10. ☐	Speak ..... (00)	.... ☐
Credit Rating (15)	.0. ☐	Mechanical Repair (20)	.10. ☐	Speak ..... (00)	.... ☐
Cthulhu Mythos (00)	.0. ☐	Occult (05)	.7. ☐	Spot Hidden (25)	.45 ☐
Debate (10)	.15. ☐	Operate Hv. Machine (00)	.0. ☐	Swim (25)	.25. ☐
Diagnose Disease (05)	.5. ☐	Oratory (05)	.10. ☐	Throw (25)	.80 ☐
Dodge (DEX x2)	.12. ☐	Pharmacy (00)	.0. ☐	Track (10)	.75. ☐
Drive Automobile (20)	.0. ☐	Photography (10)	.0. ☐	Treat Disease (05)	.35. ☐
Electrical Repair (10)	.0. ☐	Pick Pocket (05)	.5. ☐	Treat Poison (05)	.5. ☐
Fast Talk (05)	.5. ☐	Pilot Aircraft (00)	.0. ☐	Zoology (00)	20. ☐
First Aid (30)	50. ☐	Psychoanalysis (00)	.0. ☐	AGRICULTURE....	.45 ☐

WEAPONS

Weapon	*Attk%*	*Damage*	*Impale*	*Parry%*	*Hit Points*
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

permission granted to photocopy for personal use only – copyright © 1981,1983 by Chaosium Inc.

KORT BAKGRUND & PERSONLIGHET

MEDANS ÖVRIGA DELEN AV FAMILJEN VÄNTADE PÅ JONAS FRIGIVNING JOBBADE SVEN SOM DRÄNG PÅ MÅNGA OLIKA GÅRDAR. TIDEN PÅ DESSA GÅRDAR BLEV DOCK VÄLDIGT KORT, FÖR HAN MISTE OFTAST JOBBET. DETTA BERODDE PÅ SVENS STORA NACKDELAR. SVEN ÄR NÄMLIGEN BÅDE DUM OCH KLUMPIG. DESSUTOM TROR HAN ATT HAN ÄR SMART VILKET RETAR MÅNGA. DET ENDA ~~RÄTT~~ RIKTIGT BRAIGA MED SVEN ÄR ATT HAN ÄR FRUKTASVÄRT STARK OCH ATT HAN VERKAR VARA VÄN MED ALLA. SVEN ÄR FROM SOM ETT LAMM OCH OGILLAR ALLT VAD VÄLD HETER.

CALL of CTHULHU®

Name. ~~KATARINA~~ . . NILSDOTTER . . . . . .
Occupation . PIGA . . . . Sex KVINNA Age . 19 . . . .
Nationality SVENSK . . Residence FÄBODA . . . . .

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 7 . . DEX 15 . INT . 11 . Idea. 55 . .
CON 10 . APP. 15 POW 13 . Luck 65 . .
SIZ . 10 . SAN 99 EDU 9 . Know 45 .
Schools . . . . . .
Degrees . . . . . .
Damage Bonus/Penalty . NONE . . . . . .

MAGIC POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 (13) 14
15 16 17 18 19 20 21

HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7
8 9 (10) 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

SANITY POINTS

(Insanity . . . . .) 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 SKILLS

Accounting (10)	.20. ☐	Geology (00)	.0. ☐	Psychology (05)	25. ☐
Anthropology (00)	.0. . ☐	Hide (10)	.40. ☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	.--. ☐
Archaeology (00)	.0. . ☐	History (20)	.20. ☐	Read/Write. SV: . . . (00)	.0. ☐
Astronomy (00)	.0. . ☐	Jump (25)	.40 ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Bargain (05)	.5. . ☐	Law (05)	SV. .5. ☐	Read/Write. . . . . (00)	. . . . ☐
Botany (00)	.25. ☐	Library Use (25)	.0. ☐	Ride (05)	60. ☐
Camouflage (25)	.25. ☐	Linguist (00)	.0. ☐	Sing (05)	.55 ☐
Chemistry (00)	.10. ☐	Listen (25)	60. ☐	Sneak (10)	.50 ☐
Climb (40)	.43. ☐	Make Maps (10)	.15. ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Credit Rating (15)	.5. . ☐	Mechanical Repair (20)	.0. ☐	Speak . . . . . (00)	. . . . ☐
Cthulhu Mythos (00)	.0. . ☐	Occult (05)	.5. . ☐	Spot Hidden (25)	.50 ☐
Debate (10)	.21. . ☐	Operate Hv. Machine (00)	.0. ☐	Swim (25)	.50 ☐
Diagnose Disease (05)	.15. ☐	Oratory (05)	.11. ☐	Throw (25)	25. ☐
Dodge (DEX x2)	.30. ☐	Pharmacy (00)	.20 ☐	Track (10)	.10. ☐
Drive Automobile (20)	.0. . ☐	Photography (10)	.0. ☐	Treat Disease (05)	.55 ☐
Electrical Repair (10)	.0. . ☐	Pick Pocket (05)	.5. . ☐	Treat Poison (05)	35. ☐
Fast Talk (05)	.30. ☐	Pilot Aircraft (00)	.0. ☐	Zoology (00)	25. ☐
First Aid (30)	.35. ☐	Psychoanalysis (00)	.0. ☐	AGRICULTURE . . .	.15. ☐

WEAPONS

Weapon	*Attk%*	*Damage*	*Impale*	*Parry%*	*Hit Points*
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .
. . . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . .

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

permission granted to photocopy for personal use only – copyright © 1981,1983 by Chaosium Inc.

KORT BAKGRUND & PERSONLIGHET

KATARINA BLEV FÖR ETT ÅR SEDAN BORTLOVAD AV SIN FAR TILL PÄR KELLBERG. HON SÅG DETTA SOM ETT STORT SVEK AV FADERN EFTERSOM HON ALDRIG TILLFRÅGADES. HON GILLAR PÄR FÖR HANS GENTLEMANNASÄTT, MEN HON VILL EJ GIFTA SIG ELLER INGÅ I NÅGON DJUPARE RELATION MED HONOM. HON HAR MER OCH MER BÖRJAT DRAS MOT JONAS KELLBERG, SOM HON ATTRAHERAS MER AV; PÅ GRUND AV HANS LEDARSKAPSFÖRMÅGA. KATARINA ÄR GANSKA DUKTIG I KÖKET EFTERSOM HON FÖR NÅGRA ÅR SEDAN FICK TA ÖVER DEN SYSSLAN NÄR HENNES MOR DOG AV NÅGON OKÄND SJUKDOM. TROTS HENNES UPPSKATTNING AV JONAS LEDARROLL SER HON GÄRNA LITE MER JÄMLIKHET MELLAN KÖNEN OCH FÖRDELAS ARBETSUPPGIFTER. KATARINA ÄR ALLTID GLAD OCH SER ALLTID DET POSITIVA FÖRE DET NEGATIVA.

CALL of CTHULHU®

Name. RUNE ... SJÖBERG .....
Occupation PRAST ... Sex MAN .. Age 23 ....
Nationality SVENSK .. Residence FÄBODA .....

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 7 . DEX 12 INT . 14 Idea . 70 . .
CON 8 . . APP . 15 POW 13 . Luck . 65 .
SIZ . 12 SAN 99 EDU . 15 Know 75 . .
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty NONE .....

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity .....) 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 SKILLS

Accounting (10)	25	☐	Geology (00)	.0.	☐	Psychology (05)	30. ☐
Anthropology (00)	.0.	☐	Hide (10)	20	☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	.... ☐
Archaeology (00)	.0.	☐	History (20)	50	☐	Read/Write. SV. . . (00)	85 ☐
Astronomy (00)	10.	☐	Jump (25)	25	☐	Read/Write. . . . . (00)	.... ☐
Bargain (05)	.5.	☐	Law (05)	SV. 25	☐	Read/Write. . . . . (00)	.... ☐
Botany (00)	20	☐	Library Use (25)	30.	☐	Ride (05)	.5. ☐
Camouflage (25)	25.	☐	Linguist (00)	.0.	☐	Sing (05)	15. ☐
Chemistry (00)	10.	☐	Listen (25)	25.	☐	Sneak (10)	20 ☐
Climb (40)	40	☐	Make Maps (10)	10.	☐	Speak . . . . . (00)	.... ☐
Credit Rating (15)	15.	☐	Mechanical Repair (20)	.0.	☐	Speak . . . . . (00)	.... ☐
Cthulhu Mythos (00)	.0.	☐	Occult (05)	25.	☐	Spot Hidden (25)	25. ☐
Debate (10)	30	☐	Operate Hv. Machine (00)	.0.	☐	Swim (25)	25 ☐
Diagnose Disease (05)	.5.	☐	Oratory (05)	45.	☐	Throw (25)	25 ☐
Dodge (DEX x2)	24	☐	Pharmacy (00)	.0.	☐	Track (10)	10. ☐
Drive Automobile (20)	.0.	☐	Photography (10)	.0.	☐	Treat Disease (05)	25. ☐
Electrical Repair (10)	.0.	☐	Pick Pocket (05)	.5.	☐	Treat Poison (05)	10. ☐
Fast Talk (05)	20.	☐	Pilot Aircraft (00)	.0.	☐	Zoology (00)	10. ☐
First Aid (30)	35.	☐	Psychoanalysis (00)	.0.	☐	RELIGION. (KRIST)	75. ☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

permission granted to photocopy for personal use only – copyright © 1981,1983 by Chaosium Inc.

BAKGRUND & PERSONLIGHET

FÖR ETT HALVÅR SEN TILLFRÅGADES RUNE, EN PRÄSTSON, OM HAN INTE KUNDE FÖLJA MED TILL AMERIKA DÄR EN PRÄST BEHÖVDES I BYN DÄR FÖRÄLDRARNA KELLBERG BOR.
RUNE ACCEPTERADE FAST HAN EJ ÄR EN RIKTIG PRÄST MEN HANS FAR TYCKTE HAN SKULLE PASSA. RUNE ÄR VÄLDIGT BELÄST I RELIGION OCH BÄR ALLTID MED SIG SIN BIBEL.
RUNE ÄR TROTS SIN STARKA TRO VÄLDIGT FEG OCH HAN VÄGRAR BEBLANDA SIG MED VAPEN.
HAN ÄR ÄVEN EN AV DE FÅ SOM KAN LÄSA OCH SKRIVA. RUNE OGILLAR JONAS FÖR HANS VÅLDSAMHET OCH HANS STÖRDA SÄTT.
DÄREMOT TYCKER HAN BRA OM SVEN FÖR HANS LUGNA SÄTT MEN HAN HAR LÄTT FÖR ATT SE NER PÅ HONOM. HAN VILL EJ BLANDA IN SIG I KATARINA OCH PÄRS FÄRLEKSAFFÄR DÅ HAN EJ TROR ATT DET KOMMER ATT FUNGERA OCH HAN TROR ATT PÄR SNART KOMMER ATT UPPTÄCKA DETTA.