BLODSBAND

ett Cthulhu-scenario för Wettcon -88

av

Johan Jonsson tel 036/16 04 48

och

Edward Hiscoke

Inledning

Scenariot börjar med att spelarna stiger av tåget i Venedig, men innan dess inträffar följande. Renfrew mottar ett brev från sin vän Peter Greenleaf den 10/6, dagen därpå mottar han ännu ett brev från Peter, denna gång en bön om hjälp. Renfrew meddelade de andra, visade dem meddelandena (bilaga 1&2) samt bad dem att packa vad de ville ha med sig, och följa honom till Venedig. Visa alltså spelarna bilaga 1&2. Låt dem sedan skriva samman sin equipment. Låt därefter spelet börja, i Venedig.

Bakgrund

För omkring 50 miljoner år sedan, långt innan människans tidsålder, slog sig en främmande ras ned på jorden. Dess namn, i den mån det är möjligt för mänskliga stämband att uttala det, var Inaelyi. Det är troligt att de slog sig ned här efter att ha drivits bort från sina gamla boplatser av andra, yngre och vitalare raser. säkert är dock att de Inaelyi som nådde jorden, var en dekadent spillra av vad som tidigare hade varit en stor ras. Då de var trötta på krig, men samtidigt visste att detta deras nya hem snart skulle falla i händerna på en annan ras om de inte vidtog åtgärder för att försvara det, beslutade de sig för att skapa en stark och listig ras av slavar. Lyckligtvis fanns det redan på planeten en typ av trädlevande djur med en viss begränsad, primitiv intelligens. Detta djur var vad Inaelyi beslutade sig för att använda som råmaterial. De inriktade nu hela sin uråldriga kunskap på problemet att omvandla denna patetiska varelse till något användbart. Deras lösning tog sig formen av ett virus, vilket när det ympades in i kroppen på ett vuxet djur, startade en förändring av samtliga celler i djurets kropp. Förändringen tog ungefär en vecka att slutföras, och när den var klar hade en skygg australopithecus förvandlats till en fruktansvärd stridsmaskin. De nya slavarna visade sig vara en stor framgång. De tycktes ha outtömliga resurser av styrka och vildhet. Dock fanns det några problem, efter förändringen kunde de inte längre tåla starkt solljus, deras blod bröts efter en tid ner av viruset och de behövde därför regelbundna blodtransfusioner för att överleva, dessutom tycktes det stora flertalet av djuren ha en naturlig immunitet mot viruset, bara ett litet antal djur hade smittats. Det fanns dessutom ytterligare ett problem som Inaelyi's snart skulle upptäcka; de nya slavarna kände ingen lojalitet gentemot sina herrar.
Slutligen kom så kriget som Inaelyi hade fruktat. Det var en främmande ras som Inaelyi aldrig tidigare hade mött, beväpnad med konstiga men effektiva vapen.
Kampen var fruktansvärd och förändrade stora delar av planetens utseende till vad det är idag. Dock stod Inaelyi, med sina nya slavars hjälp, som segrare i striden. Inaelyi hann dock inte glädjas länge åt sin seger.
I samma ögonblick som segern definitivt var vunnen, kastade sig slavarna över sina herrar och slet dem i stycken. Det var egentligen aldrig något tvivel om utgången. Inaelyi var förlorade i samma ögonblick som de beväpnade det de inte kunde kontrollera.

De tidigare slavarna insåg dock snart att de aldrig skulle kunna hålla jorden gentemot de mäktiga och uråldriga krafter som omgav den. Inte utan Inaelyi's kunskap, av vilken de endast hade lyckats behålla ett litet stycke. De beslutade sig därför för att beblanda sig med den ras från vilken de blivit upplyfta, och där invänta sin chans.
Från denna tidpunkt och framåt vandrar de som en blodröd tråd genom historien. Rasen de låtsades tillhöra förändrades och förskaffade sig intelligens, började gå på två ben och kalla sig människa. Under hela denna period levde de tidigare slavarna bland dem och drack deras blod. Rasen de levde bland hade många namn på dem, men det mest livskraftiga visade sig vara vampyr.

Bara vid en enda tidpunkt har vampyrerna mött några allvarliga bakslag. Detta år 1561 i Venedig. Vid denna tidpunkt umgicks de med allvarliga planer på att ta över hela staden för att använda den som en slags bas och huvudstad. De hade redan börjat sprida ett slags skräckvälde bland stadens enklare befolkning. Då flyttade en man vid namn Samueli Morezzo till staden. Han var känd för att vara kunnig i övernaturliga ting, och vampyrerna sökte upp honom, alltid ivriga att lära sig nya ting inför den tidpunkt då de tar över jorden, och erbjöd honom att gå samman med dem (ett falskt erbjudande eftersom deras stam var så skild från människornas vid denna tidpunkt att viruset inte kunde få fäste i människor som inte på något sätt var släkt med en släkt vampyrer).
Morezzo insåg att han var förlorad om han inte på något sätt lyckades hitta ett vapen mot vampyrerna. Sökande efter detta sträckte han ut sin själ mellan sfärerna, och någonting svarade honom. Det kändes som något gammalt och sedan länge dött, någonting som dröjt sig kvar enbart om att kunna finna en länge eftersökt hämnd. Det fyllde hans hjärna med symboler och ritualer, metoder och ideer i en väldig ström. När det äntligen var över tog det honom en dag att återhämta sig innan han kunde sätta igång att tillverka det föremål han blivit beskriven. När han började, liksom när han var klar såg det ut som en gråsten, men den ägde nu väldiga krafter mot allt av vampyrers släkte. Han tog stenen och gav sig av till deras högkvarter i staden. Detta var beläget i någonting som utseendemässigt påminde om en Basilica. Det hade helt enkelt roat vampyrerna att på detta sätt håna samtidens kyrkor.
Väl där cirklade Morezzo tre varv runt byggnaden, en handling som effektivt stängde in vampyrerna. Därefter knackade han på och trängde sedan in i Basilican. De vampyrer som försökte hindra honom kastades åt sidan av stenen. De kunde inte nå honom, men det kunde däremot deras vapen. Knappt hade han hunnit in i byggnaden förrän en vampyr kastade en pik som helt genomborrade honom. Medan han sjönk till golvet dödligt sårad började stenen lysa allt starkare. Den förbrännde så samtliga vampyrer som befann sig i byggnaden. Vampyrerna kunde heller aldrig återta sin förlorade bas eftersom stenen fortfarande fanns där, och stötte bort dem. När ryktet spreds om vad som hade hänt växte åsikten bland de lägre skikten bland befolkningen, att Morezzo hade helgat Basilican och att den alltså skulle uppkallas efter honom: Basilica de Morezzo. Basilican är dock irrelevant gentemot rumsdimensionerna. Den kan inte sägas ligga på någon särskild punkt utan snarare överallt samtidigt. När man hittar den sker detta vanligen på följande sätt: man upptäcker att man har kommit vilse och befinner sig i okända kvarter. Plötsligt finner man sig stående framför en stor olycksbådande byggnad i svart marmor. Basilican har under årens lopp byggt upp sin egen legend i Venedig. Den betraktas som en slags husens flygande Holländare.

När vampyrerna inte längre kunde utnyttja Basilican som bas bestämde de sig för att smälta in mera omärkligt i stadens befolkning tills dess att de lyckats analysera sig fram till vad som gått fel förra gången. För att åstadkomma detta tog de sig namnet Fortaleza och köpte ett palatsliknande hus i staden.
Därefter hände inget av större vikt på ca 250 år. Naturligtvis fortsatte vampyrerna att döda och suga sina offers blod, men de såg alltid till att dessa dåd inte kunde spåras tillbaka till dem.
År 1907 inträffade dock nästa sak av vikt för den här berättelsen. Giorgio Fortaleza blir kär i Maria Delgada. När detta inträffade var Giorgio 17 år och 3 månader. Det var med andra ord fortfarande 3 månader kvar tills dess att han skulle bli inympad med viruset. Fram till dess var han bara en vanlig människa. Hans nyfunna kärlek övertygade honom om att han ville fortsätta med det. Något som var fullkomligt omöjligt i Venedig. Alltså tog han med sig Maria samt en koffert fylld med värdesaker och lämnade landet och så småningom också kontinenten. Han slutade inte fly förrän han nått Amerika, där han ögonblickligen bytte namn till Greenleaf. När han så småningom fick barn berättade han aldrig för dem om släktens historia, och när han så dog en naturlig död, lämnade han dem ovetande om den fruktansvärda förbannelse som vilade över dem.
Några generationer senare föddes i England en släkting av familjen Greenleaf vid namn Peter . Han hyste ett stort intresse för släktforskning.

Läs härvid Peters första brev till Renfrew (bilaga 1)

Efter de händelser som förklaras i brevet, begav sig Peter till Venedigs Statsarkiv. Här tog det honom inte många timmar att upptäcka att familjen Fortaleza fortfarande bodde i Venedig, han hittade till och med adressen till deras familjehem. Nästa dag begav han sig till Riva degli Schiavoti 103 där huset låg. Han presenterade sig som en släkting i förskingringen och blev hjärtligt mottagen. Familjens överhuvud Dazd Fortaleza bjöd honom på middag och konverserade vänligt om släktforskning och familjens historia. Trots detta kände sig Peter illa till mods under hela måltiden. Dazd var en böjd gammal man med något djuriskt i sitt utseende. Det var dock först vid måltidens slut som Peters onda aningar besannades. Med en reptilsnabb rörelse högg Dazd honom plötsligt i armen. Det var över nästan innan det hunnit börja. Gamlingen höll därefter kvar honom i stolen med en styrka som var fullkomligt häpnadsväckande hos en så skröplig man, och medan viruset började verka förklarade så Dazd familjens sanna historia för honom. Han avslutade med att säga åt Peter att använda de närmaste dagarna väl. Han måste nämligen under denna period besluta sig för om han ville ta del i familjens ärofulla historia, eller om han hellre ville återlämna till dem allt sitt blod. Därefter lät gamlingen, Peter lämna huset. Något denne gjorde som i en dimma. Hela tiden försökande intala sig själv om att det måste vara en dröm.

Detta hopp försvann dock innan han ens hunnit hem, när viruset började få fäste i hans kropp. Halvt delirisk som han var kunde han inte finna någon annan lösning än att skriva till Renfrew och be honom om hjälp. I sitt dåvarande tillstånd var det dock mer än han klarade av. Det bästa han lyckades åstadkomma var bilaga 2.
Därefter svävade han mellan vansinne och medvetslöshet i virusets våld till samma dag som Investigators anländer. Natten till denna dag går nämligen viruset in i en ny fas, nämligen bärsärkaraseri. Utan att kunna hejda sig själv löper han amok och dödar alla på det pensionat där han bor. Han förlorar därefter återigen medvetandet. Väl medvetna om vad denna fas innebär har Dazd skickat en av sina undersåtar för att se till att Peter inte i onöden skadar sig själv.

Onsdag 13/6 1920

En strålande dag. Investigators anländer med tåg till Venedigs järnvägsstation kl 800. Staden slår emot dem med tusen lukter och intryck i samma ögonblick som de stiger av tåget. Skrikande gondoljärer, magnifika byggnadsverk, ...

Om de innan kl 1200 denna dag beger sig till Riva de Incirpiado (Peters pensionat) kommer de att vara de första att upptäcka brottet. Detta är synen som i så fall möter dem: Ett normalt bostadshus i centrala Venedig. I ett fönster bredvid ytterdörren sitter en skylt med texten Pensionat skrivet på italienska,engelska,franska och tyska. Det går att nå pensionatet både till fots och till båts. Ytterdörren vetter mot en kanal, men trottoaren som ligger mellan kanalen och husväggen sträcker sig runt sidorna på huset så att den ansluter till den väg som går på baksidan av byggnaden. Ytterdörren står något på glänt. Om man undersöker den närmare upptäcker man att den tycks ha helt enkelt pressats inåt tills kolven har givit efter. Det var på detta sätt Dazds utsände tog sig in i huset. Innanför dörren ligger ett sönderslaget lik (SAN LOSS 0/1D3). Det finns två öppna dörrar i bottenvåningen. Bägge ledande till bostadsrum (Peters skrik lockade alla i huset till övervåningen innan han dödade dem).Det finns också en stängd dörr ledande till ett prydligt kök. Rakt framför dem finns en trappa till övervåningen. De har knappt hunnit in förrän det hörs ljud från övervåningen.
Övervåningen består av en korridor längs vilken det ligger 6 bostads rum, dörrarna till samtliga står på vid gavel. Det ligger 7 sönderslagna kroppar i korridoren. Ljuden kommer från första rummet på höger hand. I första rummet på höger hand befinner sig sig ,den av Dazd utsände vampyren samt Peter . Peter ligger ner på golvet mumlande deliriskt, och vampyren lutar sig över honom. Detta förrändras dock när spelarna tittar in i rummet. I samma ögonblick kommer nämligen vampyren att kasta sig förbi dem, tvärs genom korridoren, in i rummet på andra sidan, och ut genom fönstret där. Det fönstret vetter mot kanalen och när de kommer fram ditt kan de inte se något annat än ringar i vattnet. Om de har vapnen i händerna hinner de avfyra en salva mot vampyren. Vampyren är insvept i en svart kappa som skydd mot det klara solskenet men de hinner se ett kritvitt ansikte innan den försvinner. Om någon försöker hindra vampyren att passera kommer denna person att kastas åt sidan och ta 1D3 skada.

Vad de än gör kommer Peter inte att vakna upp ur deliriumet. Han kommer hela tiden att fortsätta mumla, men det enda som går att urskilja är Basil Morezzo, det andra är bara oartikulerat svammel.
Om spelarna beslutar sig för att kontakta polisen kommer det att ta dessa 20 minuter att anlända från det att de blivit larmade. Det finns en fungerande telefon i bottenvåningen. Brottet upptäcks automatiskt av en grannfru kl1200 om inget görs innan dess. När polisen anländer det fråga om 5 poliser, 1polisläkare samt detektiv Petrucci. Den senare tror utanvidare på spelarnas historia. Han har trots allt ingen anledning att misstänka dem. Han låter dem gå efter ett kort förhör, och efter att ha frågat dem var de bor eller planerar att bo i Venedig. Han ber dem också att inte lämna staden utan att först underrätta honom.

Det är att påreka att Dazd vid det här laget känner till att Investigators är ute efter honom. Han tänker dock ännu inte vidta några motåtgärder mot dem. De passar utmärkt i en liten test han har planerat. Det är möjligt att han efter alla de år han har levt har blivit en smula föraktfull gentemot normala fiender.

Nästa sak som inträffar är att Peter flyr från sjukhuset där man har lagt in honom. Det hela sker vid 1900-tiden och mycket snabbt. Han vaknar till fullt medvetande, tittar sig omkring, skriker rätt ut och slänger sig ut genom rummets fönster (ja, det var stängt) , samt försvinner bland de dunkla gränderna nedanför. Polisen har placerat en vakt utanför rummet. Om ingen av karaktärerna har begärt att få vara i rummet med Peter , så kommer det enda som känns till om händelsen att vara att vakten hörde ett skrik, men när han tittade in i rummet var det tomt och fönstret utslaget. Polisen kommer i så fall att anta att Peter har blivit kidnappad. Polisen kommer också att skicka ett meddelande om detta till Investigators hotell.

Därefter händer ingenting vid 1200. Vid denna tidpunkt grips Toombs av en föraning om att han måste ta med sig de andra och ge sig av mot en besynnerlig byggnad som verkar resa sig ur hans drömmar. (Tag med den karaktär som spelar Toombs ut, och säg detta till honom.) Om de har hyrt en egen båt går detta naturligtvis lätt, men om de när de inser att den, vid det här laget mer eller mindre i dvala vandrande Toombs, är på väg rakt ut i vattnet, blir tvungna att ropa till sig en passerande gondoljär, kan vissa problem uppstå. Allteftersom färden pågår kommer nämligen denne eventuelle gondoljär att bli mer och mer nervös tills dess att han helt vägrar att längre följa Toombs instinktivt rekade anvisningar.
Vid det här laget låter han Investigators välja mellan att antingen köpa båten till överpris eller simma.
Efter ca en halvtimme kommer de så fram till sitt mål: Basilica de Morezzo. Utifrån ser byggnaden ut att ha väldiga proportioner. Den sträcker sig upp mot himlen som en gigantisk klippa i utsirad nattsvart marmor. Det är svårt att ur-

skilja de exakta konturerna. Det är som om Basilican ständigt skiftade form och utseende, eller kanske som om den var byggd i ytterligare en dimension, förutom de vanliga tre. Om någon omsorgsfullt studerar murverket förlorar han mycket riktigt 1/1D3 SAN. En port i samma material som resten av byggnaden svingar öppen, en tjock dimma tycks ha lagt sig över omgivningen, ty man kan inte längre se några andra byggnader.

När Investigators går in är detta den syn som möter dem: En väldig sal med här och där, till synes slumpmässigt utplacerade pelare (se bilaga 4). Hela salen är fylld med skimrande muralmålningar vilka verkar vrida sig omkring varandra som ett knippe ormar. Samtliga målningar föreställer vid en snabb blick olika kyrkliga motiv. Tittar man lite längre börjar de dock alltmer likna diverse groteska mardrömsvarelser som bara kunde ha framdrömts av en sjuk själ. Alla dessa målningar verkar ständigt vara i rörelse, utom en. Detta märker man dock inte om man inte uttryckligen säger att man studerar panoramat noggrannt. En handling som kostar 1/1D6 SAN. Den bild man finner vara orörlig föreställer en äldre man med en pik genom bröstet, från hans hand faller en sten. Om man går fram till bilden och studerar den närmare finner man att den fallande stenen verkar skjuta ut något. Rör man vid stenen upptäcker man att den går att dra mot sig. Plötsligt lossnar stenen med ett hårbart plopp. Stenen efterlämnar inget hål, den finns bara inte med i bilden längre. Samtidigt som man drar loss stenen börjar även den här bilden förändras. Den gamle mannen börjar förruttna tills dess att bilden föreställer ett skelett genomstucket av en pik. Stenen påminner mest om en vanlig gråsten, fast väldigt blankpolerad.

Alla dessa handlingar som behövs för att få tag i stenen tar dock minst 20 minuter och långt innan någon av dem har hunnit utföra det, i själva verket innan någon av dem har hunnit göra mer än att kliva in och kasta en förfärad blick, så hörs ett djupt sorgset skrik vilket ekar som ett levande ting mellan stenväggarna. Skriket tycks komma från den sida man har till höger när man kommer in i byggnaden. Undersöker man närmare hittar man trappan till taket.

Väl på taket är bland det första de ser Peter (punkt 6 på kartan) som står och skriker rätt ut över ett ödsligt molntäckt , område vilket definitivt inte är Venedig. Taket är i motsats mot resten av byggnaden uppbyggt av raka linjer. När de gör Peter uppmärksam på att de är där kommer han att snurra runt mot dem och ömsom tacka dem för att de har kommit, ömsom säga att de aldrig skulle ha kommit hit eftersom inget kan hjälpa honom nu. Han är helt klart halvt hysterisk, men efter ett tag lugnar han ner sig och börjar på ett förvirrat, skrämt,ångestfyllt sätt berätta vad som har hänt honom. När han förklarar att det var han som dödade de andra på pensionatet börjar han gråta (rollspel keepers). Han avslutar med att förklara att han kom hit för att tänka över situationen i lugn och ro då han visste att han, som ännu inte fullbliven vampyr, var den ende i sin släkt som kunde uppehålla sig här, och inte ens han kunde komma längre ner än till taket.
Han har lagom hunnit säga detta när de plötsligt hör en röst bakom sig som säger "Inte riktigt, Peter , inte riktigt. De allra äldsta bland oss har också förmågan att stå emot stenen. Bara på det här avståndet och bara för korta perioder, men det räcker för ändamålet, eller hur. Jag är här släkting för att motta ditt beslut. Ikväll samlas hela vår klan i mitt hem för att välkomna en ny släkting eller för att bevista

hans gravvaka. Det är dags att välja nu Peter , hjälp mig att döda dem (härvid pekar han på Investigators) eller dö själv" Om någon skjuter på honom under det att han hela tiden fortsätter att tala, försvinna in bakom en av de uppskjutande kupolerna. "Jag är ledsen Renfrew" säger Peter samtidigt som Dazd stiger fram bland spelarna.
Med dessa ord kastar sig Peter över Dazd och lyckas slita honom med sig ner från taket. Om någon av spelarna tittar ner efter dem hinner han se dem falla in mot byggnadens vägg, varvid en jättelik ljusblixt slår ut och slungar dem i en båge utåt genom dimman. Ljusblixten är helt tyst.

När de ger sig därifrån kommer de inte att finna några spår av dem, och efter ett par kvarter kommer de att befinna sig bland mer normala venetianska kanaler igen.

Vampyrklanen kommer att mötas i huset vid Riva degli Schiavoti 103 kl 1100-0600. Under denna period är de öppna för attacker med hjälp av stenen enligt samma mönster som Morezzo använde. Problemet är dock följande: vampyrerna har posterat ut vakter vilka ögonblickligen kommer att attackera om de ser någon passera förbi huset mer än en gång. Det är alltså svårt att cirkla runt byggnaden tre varv utan att bli attackerad av vakterna. Dessa kan i och för sig inte fysiskt kasta sig över någon som bär stenen, men just för den eventualitetens skull är två av dem beväpnade med .45 automatic pistols. Deras handgunskills är 67 resp. 74. Vidare kommer ytterligare vampyrer, både beväpnade och obeväpnade att strömma ut ur byggnaden. Har spelarna gjort bort sig här är det meningen att de skall ha låg chans ett överleva, så tveka inte att blodigt och grymt döda dem till sista man om tillfälle ges. Om de dock nämner att de studerar området när de ger sig in kommer de att upptäcka vakterna där dessa sitter hopkurade på husets tak, en per hörn, likt levande gargoyles. Om investigators försöker använda någon form av trick för att komma runt problemet med vakterna bör de ha hög chans att lyckas. Vakterna är nämligen inte särskilt uppmärksamma, då de är i hög grad medvetna om att det inte finns särskilt mycket som kan skada dem.
Ett sätt att ta sig runt problemet vore t.ex. att simma in under vattnet tills dess att man befinner sig i den döda vinkeln intill husväggen, samt därefter simmande cirkla huset tre gånger. Därmed inte sagt att det är det enda sättet. Vad som helst som låter rimligt skall lyckas.
I tveksamma fall fråga mig. När stenen förs runt huset avger den, precis som i legenden, en blodliknande vätska.

Vad det gäller den andra delen av ritualen, så finns det två fönster som lätt kan nås från den landstigningskaj som sträcker sig längs hela framsidan av huset. Att slå sönder ett av dessa och kasta in stenen är kanske det enklaste sättet, dock är alla sätt tillåtna. Så fort man har gjort vampyrerna uppmärksamma på sin existens kommer man dock att bli attackerad efter tre rounds.
Så fort stenen har förts in i huset kommer den att börja lysa allt starkare, tills den efter tre rounds lyser så starkt att man genom stängda ögonlock fortfarande blir bländad. Processen är helt ljudlös, ingen människa blir skadad av ljuset, eller känner ens någon hetta från det, i och med den rounden kan man dock glömma samtliga vampyrer i byggnaden, förutom om man underlät att cirkla tre varv, i vilket fall vampyrerna inte är instängda när stenen börjar lysa, och ett tjugotal hinner ut innan stenen nått tillräcklig ljuskraft för att förbränna dem.

När ljuset har försvunnit är stenen borta, vem vet vart?

Platser och faktakällor

Venedig statsarkiv

Detta är den plats som det faller sig naturligast att söka upplysningar på. Det är berömd plats som åtminstone prof. Charles har hört talas om tidigare.

En förfrågan hos arkivarien alt. lyckad Library s. rörande Basilica de Morrezzo ger att Basilican är en legendarisk byggnad som, enligt legenden, förflyttar sig runt Venedig, till synes helt slumpmässigt. Det anses vara ett ont förebud att se den. Den uppkallades efter en viss Pauli Morrezzo p.g.a (bilaga 3).

En förfrågan el. I.S. rörande Morezzo ger enbart bilaga 3.

En I.S rörande Fortaleza ger två fakta :

1) Familjen dök upp i Venedig 1561
2) En Dazd Fortaleza bor i Riva degli Schiavoti 103.

Detta är samtliga intressanta upplysningar som finns att hämta här.

Riva degli Schiavoti 103.

Om Investigators kommer hit innan besöket i Basilican kommer Dazd att vara en artig värd. Han kommer att bjuda dem att stanna kvar på te samt hålla igång en intelligent och livfull konversation med sina gäster. Han kommer dock att förneka att han någonsin sett eller hört talas om Peter . Detta för att inte bli tvungen att döda Investigators innan han fått tillfälle att använda dem för att testa sin nye släkting.
Huset är möblerat i en blandning av möbler från minst 5 olika århundraden, något som prof. Charles genast upptäcker. Om tillfrågad svarar Dazd enkelt att han tillhör en gammal familj.

Befolkningen

Om Investigators frågar ut någon ur lokalbefolkningen, finns det en 10%-chans att denne känner till berättelsen om Basilica de Morezzo (dvs både bilaga 3 och stycket om Basilicans slumpmässiga förflyttning ovan. Men läs det inte bara högt, brodera gärna ut det, och begär definitivt betalt för att lämna viktiga upplysningar till utlänningar.
Ett annat intressant faktum är att den manliga delen av befolkningen gärna är artig mot kvinnor, t.ex. Linda.

NPC-Lista

Peter Greenleaf-Fortaleza

STR	20	Peter , efter förändringen, är neurotisk och
CON	18	fylld av samvetskval. När han sover ser han
SIZE	15	ansiktena på de oskyldiga människor han dödat,
INT	14	så han försöker sova så lite som möjligt. Han
POW	10	har ett ryckigt sätt, som om han hela tiden
DEX	18	försöker vara säker på att ingen står bakom
APP	13	honom.
EDU	11	HP 17 regenererar 2/round
Dam bonus +1D6		Fist/Punch 50% 1D3+1D6

Dazd Fortaleza

STR	30	Denna varelse var från början en australopithecus.
CON	36	Han är 50 miljoner år gammal. Under hela denna period har han utvecklats.
SIZE	11	När han anser sig ha anledning till det kan han
INT	UNKNOWN	vara spirituell och charmerande. I annat fall
POW	40	använder han aldrig ett onödigt ord. Han har ett
DEX	30	sinne för humor, men det är fullkomligt obegripligt för någon annan. Hans mål och hans planer
APP	01	är helt hans egna.
EDU	40 (väldigt ojämnt)	HP 24 regenererar 5/round
Dam bonus +2D6		Fist/Punch 98% 1D3+2D6

Standard vampyr (vakt,flyende ur pensionat, o.dyl.)

STR	19	
CON	18	
SIZ	13	
INT	16	
POW	14	
DEX	18	
APP	08	HP 16 regenererar 2/round
EDU	12	Fist/Punch 46% 1D3+1D4
Dam bonus +1D4		

Signora Carlotti

Denna dam bor granne med det pensionat som Peter bor i. Hon har en livlig fantasi och när hon fick höra om massmordet under natten till idag blev hon smått hysterisk. Om Investigators förhör henne kan hon tala i timmar om vad som kan hända stackars oskyldiga änkor när det finns vildsinta massmördare lösa i grannskapet.

Detektiv Petrucci

STR 08
CON 10
SIZ 16
INT 14
POW 11
DEX 07
APP 09
EDU 13
SAN 55
Dam bonus none

Petrucci är omutligt hederlig, och ett försök att muta honom vore det bästa sättet att göra sig till ovän med honom. Han är redan från början övertygad om att Investigators är oskyldiga till brottet, eftersom brottsplatsundersökningen tycks peka på att de inte ens var i Venedig när det begicks. Tyvärr innebär dock inte detta att det är möjligt att få honom att tro att det kan ligga något övernaturligt bakom. Om han föreslås möjligheten, kommer han bara att skratta. Skratta är något han gör ofta. Överhuvudtaget något så ovanligt som en vänlig polisman.

HP 13 Handgun 19% .32 1D8 dam

Standard polisman

STR 14
CON 12
SIZ 10
INT 09
POW 07
DEX 13
APP 08
EDU 07
SAN 35
Dam bonus none

HP 11 Handgun .32 automatic 37% 1D8 dam

Råd till Keepern

Det här scenariot är tänkt att rollspelas igenom snarare än stresspelas. Om spelarna jäktar till sitt yttersta kommer de säkert att vara klara långt innan tiden tar slut. Och ändå inte vinna eftersom bedömningen går till största delen på rollspelet. Försök alltså inte jäkta på dem i onödan, utan ge dem istället bra rollspelssituationer.

Basilica de Morrezza Marknivå

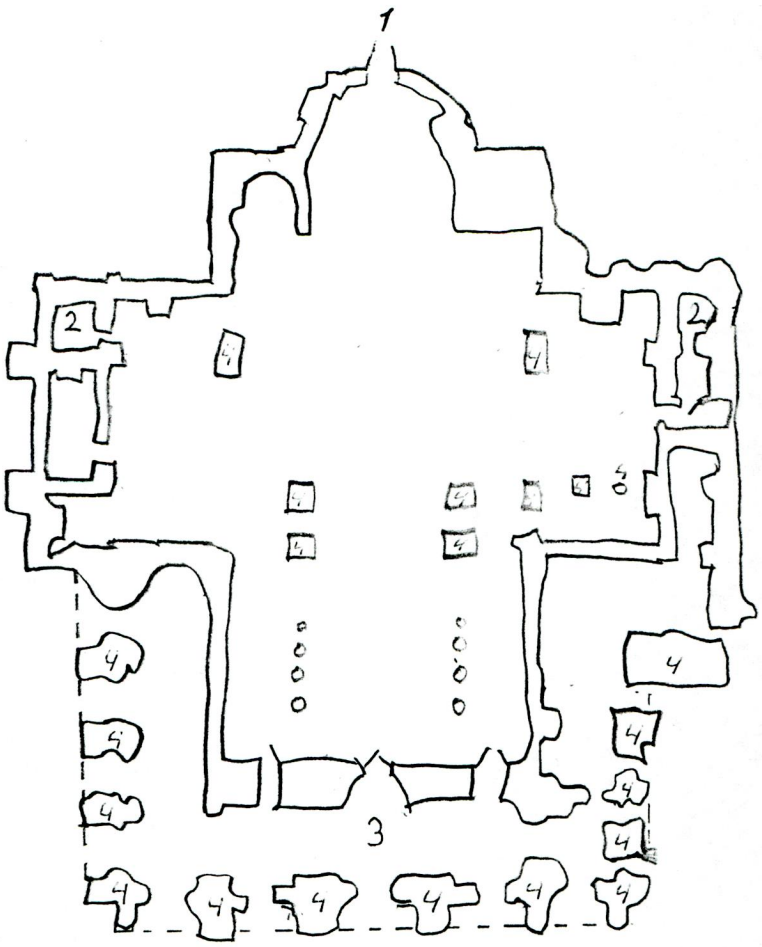
För att förstå utseendet hos denna byggnad, är det viktigt att inse att den, från att vid marknivå helt sakna jämna geometriska konfigurationer, långsamt raknar långsamt raknar ju högre den sträcker sig. Vid taknivå består den enbart av jämna geometriska figurer.

1 Ingång från kanalen

2 Trappor till taket

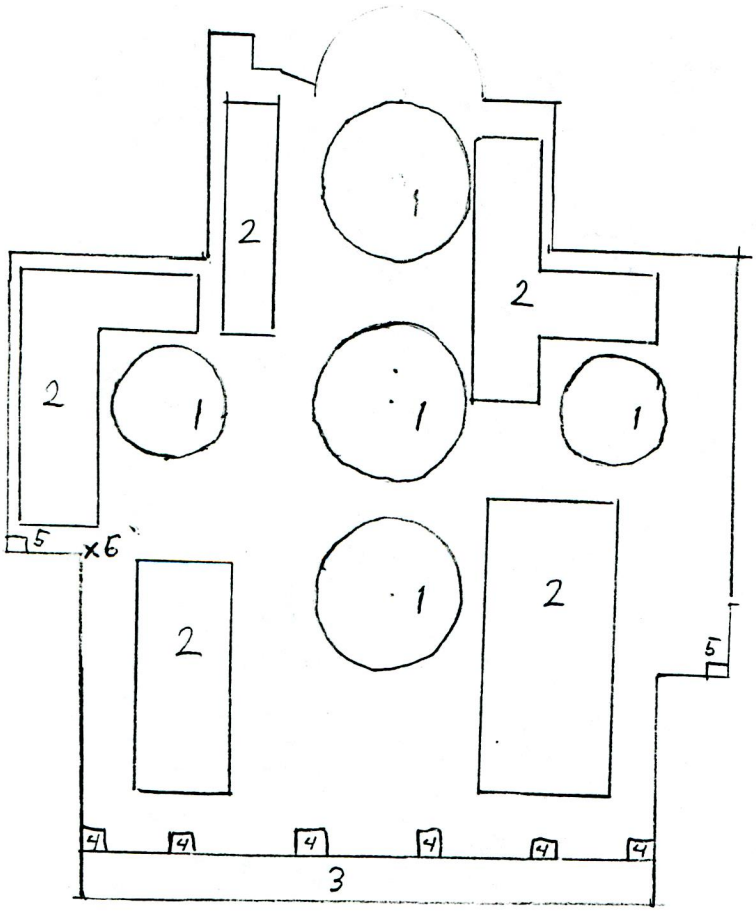
3 Patio kantad med bizzart formade pelare. Bortanför pelarna finns bara dimma.

4 Pelare



Basilica de Merrezzo
Tak

1 Kupol
2 Del av byggnaden som fort-sätter uppåt
3 En avsats, avsedd som gångväg, vilken är belägen 2 m lägre ned.
4 Gargoyleliknande stenskulpturer
5 Trappuppgångar
6 Peters position



Venedig 8/6 Bilaga 1

Tjäna Renfrew, din gamle snok. Jag fick plötsligt för mig att det kunde vara en skojig ide att skicka dig ett brev och tala om hur det står till med mig. Det kunde ärligt talat inte vara bättre, solen skiner och italienskorna är vackra. Hur är det i gamla genomvåta England, skyfall och dimma som vanligt antar jag. Vid det här laget antar jag att du undrar vad som fått en person som uttryckligen nämt att han skall åka till Neapel på semester, att utan vidare sticka till Venedig istället?
En utmärkt fråga, min käre Renfrew, vilken jag ögonblickligen skall försöka besvara. Saken är den att jag,som du vet, alltid har närt ett stort intresse för släktforskning, ett intresse som dock har fått stanna vid att bara vara ett intresse, då det hittills har varit fullkomligt omöjligt att tränga längre tillbaka än till 1807 i New York, Amerika. Det verkar helt enkelt som om familjen Greenleaf dök upp där och då, utan några som helst spår av var de kan ha kommit ifrån dessförinnan. Ingen av mina släktingar i Amerika tycks heller ha en aning om svaret på gåtan, eller åtminstone ingen av de som jag hittills har brevväxlat med. Själv kom jag dock för några månader sedan fram till att förklaringen förmodligen var som följer: När mina släktingar nådde Amerika, bestämde de sig för att byta namn till något mera amerikanskt klingande. En sak som var vanlig vid den tiden.
Naturligtvis skulle detta inte ha fört mig ett dugg närmare lösningen, eftersom jag fortfarande inte hade en aning om det ursprungliga namnet, om det inte varit så att jag , i min korrespondans med mina släktingar i Amerika, fått veta att de första Greenleafs, när de slog sig ned i New York, med förde en koffert fullpackad med deras personliga ägodelar.

Denna koffert hade ett kuriöst utseende. Den sägs ha varit i ek och försedd med många snidade figurer. vidare skall det ha löpt ett mönster av intaglios i någon grön metall över hela kistan.
Det slog mig naturligtvis att en sådan praktpjäs inte skulle ha kunnat vandra obemärkt genom fraktlistorna när den fraktades till Amerika per båt.
Mycket riktigt, för bara en vecka sedan fick jag reda på att en sådan pjäs faktiskt fraktades till Amerika år 1907. Den ägdes av en viss Giorgio Fortaleza, som tillsammans med sin fru och dotter, reste sträckan Venedig-New York. Behöver jag tillägga att förnamnet på fadern i den familjen Greenleaf som sedan dök upp i New York, var George.
Eftersom jag skulle ge mig av på semester i Neapel bara några dagar efter att detta meddelande hade nått mig, var det en smal sak att lägga om resplaner.
Faktiskt tror jag att den här saken har fått mig att förstå en smula av vad du känner när du har fått upp ett nytt spår i ett av dina fall.

Härav inte sagt att Venedig inte är värt att besökas för sin egen skull. Staden är verkligen magnifik med alla sina gamla byggnadsverk. Dogepalatset är verkligen fantastiskt. Faktiskt är staden så fylld av historia att den mer eller mindre ramlar över en. Igår stötte jag t.ex på en suverän gammal katedral mer eller mindre av en slump. Den hette Basilica de Morezza och ett verkligt vackert stycke byggnadskonst. Tyvärr hann jag inte undersöka den särskilt noga då jag fick en lättare släng av yrsel medan jag var där. Solen här nere är inte att leka med.
Nej,nu måste jag gå. Venedig väntar.

Peter Greenleaf

Ps. min adress är Peter Greenleaf co Giovanni Rue de Incirpiado Venedig. pps

Bilaga 2

Det är vansinn
vansinne att gräva
för djupt man hittar
för mycket nu

Kram jag behöver
din hjälp

Fesor som

Peter

Legenden om Samueli Morezzo (ursprung ung. 1500-1600)

Och vid den tiden förhöll det sig så att trots att staden föreföll på ytan att vara lugn, så var den i själva verket hemvist och boplats för demoner och djävlar i stora tal. De värsta av dessa var Nattens Kreatur, ty de jagade om natten, och där de gick fram slapp ingen människa med livet undan. De drack sina offers blod och de voro ständigt törstiga. De gick som människor och de såg ut som människor och de förde sig som människor så att en man sällan kunde veta vad som gick vid sidan av honom. Under denna tid levde man i skräck.

Så kom en dag till staden en man vars namn var Samueli Morezzo. Det sades om honom att han var en trollkunnig man, och en skicklig alkemist. Och när demonerna hörde detta beslutade de att söka upp honom, och de sade till honom:"Var med oss och du skall bli rik och du skall bli mäktig och alla skall frukta dig."
Och han svarade:"Jag vet vad ni är, jag vet vad ni vill och jag vet att ni, när ni har fått vad ni vill ha kommer ni likväl att dricka mitt blod. Vi kommer aldrig att arbeta tillsammans. Lämna mitt hus."
Och de svarade:"Du skall arbeta med oss eller du skall dö. Om 7 dagar skall vi ha ditt svar. Om du väljer att dö, så minns att det är då ingen lätt död vi ger dig."
Och de lämnade honom.
Skrämd av dessa ord satte han sig ned att tänka. När han funderat några timmar insåg han att han skulle behöva hjälp i att motstå demonerna, och han öppnade så sin själ utåt, bortåt, och det var som en vind rev genom hans sinne, och han såg bilder han aldrig sett och han visste vad han skulle göra. Han hämtade så en helt vanlig sten från gården utanför sitt hus. Han arbetade så i 6 dagar, inlåst i sitt hus, och vad han gjorde vet ingen.
Då den sjunde dagen inföll gick han till demonernas hus, vilket var en basilica, eller såg ut som en sådan, men i så fall en ondskans basilica, ty få hade sett den och efteråt levt att berätta om detta och det är en plats till vilken man sällan två gånger når längs samma väg.
Och Morezzo gick tre varv runt denna basilica, och då han gick höll han upp stenen framför sig, och det var som om det droppade blod från den. Han slog därefter på porten, och den öppnades. Demonerna innanför sträckte sig efter honom men det var som om en Kraft höll dem tillbaka så att ingen av dem kom honom närmare än en manslängd.
Och han skrek:"Er kraft sitter i blodet, och jag har gjort det som är som en eld i ert blod". Och medan han skrek detta gick han in till mitten av salen. Och stenen började lysa med ett allt starkare ljus, men en av demonerna hade gripit en lång pik och kastade den mot honom så att den genomborrade honom. Och när han sjönk till marken lös stenen så starkt att man genom slutna ögonlock kunde se som vore det mitt på dagen. Och demonerna brann.

CALL of CTHULHU®

Name. Javar Chak'ran
Occupation . Author... Sex .Male.. Age 35 .....
Nationality . Indian-English.. Residence Oxford.....

INVESTIGATOR STATISTICS

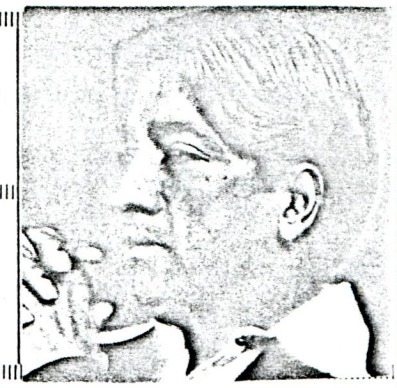
STR.10. DEX 15. INT 14. Idea.70...
CON 16. APP. 11. POW 18. Luck .90..
SIZ .10. SAN 87. EDU 18. Know 90..
Schools .....
Degrees .....
Damage Bonus/Penalty .....

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)	20.. ☐	Geology (00)	.9.. ☐	Psychology (05)	.60. ☐
Anthropology (00)	30.. ☐	Hide (10)	.10. ☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	.90. ☐
Archaeology (00)	16.. ☐	History (20)	.80. ☐	Read/Write.. Sikh (00)	.60. ☐
Astronomy (00)	-... ☐	Jump (25)	.36. ☐	Read/Write.. Germ (00)	.40. ☐
Bargain (05)	12.. ☐	Law (05)	.27. ☐	Read/Write..... (00)	.... ☐
Botany (00)	-... ☐	Library Use (25)	.75. ☐	Ride (05)	.5.. ☐
Camouflage (25)	25.. ☐	Linguist (00)	.42. ☐	Sing (05)	.5.. ☐
Chemistry (00)	4... ☐	Listen (25)	.25. ☐	Sneak (10)	.10. ☐
Climb (40)	42.. ☐	Make Maps (10)	.10. ☐	Speak ..... Sikh (00)	.70. ☐
Credit Rating (15)	15.. ☐	Mechanical Repair (20)	.21. ☐	Speak ..... Germ (00)	.60. ☐
Cthulhu Mythos (00)	12.. ☐	Occult (05)	.54. ☐	Spot Hidden (25)	.37. ☐
Debate (10)	67.. ☐	Operate Hv. Machine (00)	-... ☐	Swim (25)	.25. ☐
Diagnose Disease (05)	5... ☐	Oratory (05)	.45. ☐	Throw (25)	.25. ☐
Dodge (DEX x2)	31.. ☐	Pharmacy (00)	.00. ☐	Track (10)	.10. ☐
Drive Automobile (20)	34.. ☐	Photography (10)	.10. ☐	Treat Disease (05)	.14. ☐
Electrical Repair (10)	12.. ☐	Pick Pocket (05)	.5.. ☐	Treat Poison (05)	.5.. ☐
Fast Talk (05)	57.. ☐	Pilot Aircraft (00)	-... ☐	Zoology (00)	-... ☐
First Aid (30)	30.. ☐	Psychoanalysis (00)	.28. ☐	.....	.... ☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.22 rev	.43.	.1D6	.9..	....	.10...
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....
.....	....	....	....	....	.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 7800 pounds.....
Pocket: 400 pounds.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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

Javar Chak`ran

Javar blev tidigt föräldralös i samband med en serie ännu oförklarade händelser i hans hemtrakter i det inre av Indien. Helt säkert hade han varit dömd att bli ytterligare en av de miljontals tiggare som vandrar genom landet om Professor Charles, vilken råkade befinna sig i området, inte hade förbarmat sig över honom och tagit honom med sig tillbaka till England.
I England fick den unge Javar en grundlig skolutbildning krönt av en Bachelor of Arts vid Oxford. Dock kan man med fog säga att dom hemska upplevelserna natten då hans föräldrar dog har satt spår i honom som förmodligen kommer att sitta kvar resten av livet. Javar som vuxen är en butter person som aldrig säger något utan att först ha tänkt igenom saken ordentligt. När han å andra sidan har beslutat sig för någonting är det dock nästan omöjligt att få honom att ändra sig. På liknande sätt kan den envetne indiern plötsligt förvandlas till en repliksnabb och skicklig debattör när han väl har blivit engagerad i ett ämne.
Hans intressen rör sig mest kring det filosofiska och metafysiska planet, ofta applicerat på tankesättet och världsuppfattningen i olika kulturer. Det han känner till om Cthulhu Mythos fascinerar honom naturligtvis oerhört på grund av de implikationer det kan ha på ideerna om världsalltet och människans ursprung. Hans författargärning hittils har också, i hög grad, återspeglat dessa intressen. Han har fått två böcker utgivna, varav den ena, "Looking at Kali", har blivit mycket omdebatterad p.g.a de nya och omstörtande teorier den frambringar angående uppkomsten av Kalikulten. Som författare är han en stjärna på uppgående.

Trots att han normalt inte visar det utåt, är Javar mycket fäst vid de andra medlemmarna i gruppen. Speciellt då Professor Charles, vilken han ser upp till som en far.
Han kan ibland verka litet nedlåtande gentemot Toombs, vilken han anser är antingen en bluff eller en vilseledd stackare.
Linda å andra sidan ser han upp till, då han anser att hon på ett berömvärt sätt lyckats frigöra sig från sin sociala bakgrund.

CALL of CTHULHU®

Name. Michael Charles
Occupation Professor Sex Male Age 68
Nationality English Residence Oxford

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 11 DEX 13 INT 17 Idea. 85
CON 14 APP 8 POW 15 Luck 75
SIZ 16 SAN 74 EDU 22 Know 110
Schools Oxford
Degrees Professor of Archeology
Damage Bonus/Penalty +1D4

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)	11	☐	Psychology (05)	05 ☐
Anthropology (00)	63	☐	Hide (10)	10	☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	99 ☐
Archaeology (00)	99	☐	History (20)	94	☐	Read/Write. sansk (00)	56 ☐
Astronomy (00)	9	☐	Jump (25)	25	☐	Read/Write. latin (00)	65 ☐
Bargain (05)	21	☐	Law (05)	12	☐	Read/Write. (00)	☐
Botany (00)	12	☐	Library Use (25)	84	☐	Ride (05)	05 ☐
Camouflage (25)	34	☐	Linguist (00)	32	☐	Sing (05)	05 ☐
Chemistry (00)	7	☐	Listen (25)	25	☐	Sneak (10)	12 ☐
Climb (40)	46	☐	Make Maps (10)	10	☐	Speak sanskrit (00)	28 ☐
Credit Rating (15)	15	☐	Mechanical Repair (20)	20	☐	Speak latin (00)	33 ☐
Cthulhu Mythos (00)	25	☐	Occult (05)	43	☐	Spot Hidden (25)	25 ☐
Debate (10)	42	☐	Operate Hv. Machine (00)	-	☐	Swim (25)	25 ☐
Diagnose Disease (05)	11	☐	Oratory (05)	35	☐	Throw (25)	25 ☐
Dodge (DEX x2)	26	☐	Pharmacy (00)	-	☐	Track (10)	16 ☐
Drive Automobile (20)	20	☐	Photography (10)	57	☐	Treat Disease (05)	05 ☐
Electrical Repair (10)	10	☐	Pick Pocket (05)	05	☐	Treat Poison (05)	05 ☐
Fast Talk (05)	47	☐	Pilot Aircraft (00)	00	☐	Zoology (00)	4 ☐
First Aid (30)	33	☐	Psychoanalysis (00)	00	☐		☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/Punch	62	1D3+1D4			

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 13500 pounds
Pocket: 200 pounds

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

Professor Michael Charles

Michaels alltuppslukande intresse är arkeologi och historia. Han är så fascinerad av dessa ämnen att det ibland är svårt för honom att inse att alla inte känner likadant. När han är igång med ett nytt projekt tänker eller talar han inte om något annat. Hans vänner har lärt sig känna igen detta symptom och brukar försöka leda in honom på något annat ämne för att undvika att fastna i en ny tvåtimmars beskrivning av begravningssederna hos australiensiska infödingar.
Professorn är en varm och hjärtlig människa som vill alla väl. Det skulle aldrig falla honom in att medvetet såra någon. Eftersom han är den typen av människa som aldrig tänker sig för innan han talar händer det dock regelbundet att han gör det av misstag.
Allt detta till trots skall man akta sig för att underskatta prof. Charles. Han har en skarp hjärna, och den enda anledningen till att man kan tro annorlunda är att den sällan är inriktad på en tidpunkt som ligger efter Kristi Födelse.
Utseendemässigt är han lång och gänglig med yvigt vitt hår.
Hans intresse för Cthulhu Mythos är lika stort som hans intresse för all annan historia. Dock har han lärt sig en viss försiktighet efter en del tråkiga upplevelser han hade i Indien för närmare 30 år sedan.
Han ser på Javier som en son och är glad över att "pojken" delar hans intressen.
Om de övriga anser han att:Mike Macnamara kanske är en smula oborstad, Renfrew en intressant samtalspartner, om än en smula naiv vad det gäller arkeologi, Linda är en trevlig tös, som dock har lite förvirrade politiska åsikter , och slutligen att Nicholas borde försöka skaffa sig lite mera distans till vad de sysslar med.

CALL of CTHULHU®

Name. Linda Pickersgill
Occupation Suffraget Sex Female Age 46
Nationality English Residence Oxford

INVESTIGATOR STATISTICS

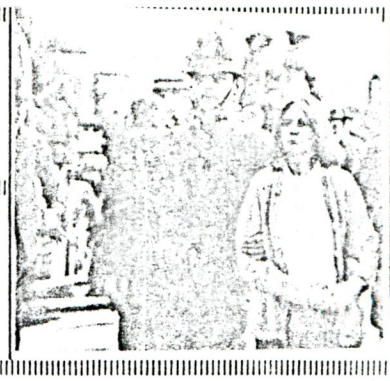
STR. 8 DEX 6 INT 12 Idea 60
CON 11 APP 15 POW 10 Luck 50
SIZ 9 SAN 96 EDU 19 Know 95
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty

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)	00	☐	Psychology (05)	46 ☐
Anthropology (00)	00	☐	Hide (10)	15	☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	95 ☐
Archaeology (00)	13	☐	History (20)	20	☐	Read/Write. Franska (00)	45 ☐
Astronomy (00)	00	☐	Jump (25)	25	☐	Read/Write. Ital (00)	32 ☐
Bargain (05)	05	☐	Law (05)	05	☐	Read/Write. (00)	☐
Botany (00)	00	☐	Library Use (25)	65	☐	Ride (05)	05 ☐
Camouflage (25)	35	☐	Linguist (00)	00	☐	Sing (05)	41 ☐
Chemistry (00)	00	☐	Listen (25)	25	☐	Sneak (10)	10 ☐
Climb (40)	40	☐	Make Maps (10)	10	☐	Speak Franska (00)	22 ☐
Credit Rating (15)	15	☐	Mechanical Repair (20)	20	☐	Speak Italiens (00)	16 ☐
Cthulhu Mythos (00)	03	☐	Occult (05)	29	☐	Spot Hidden (25)	29 ☐
Debate (10)	20	☐	Operate Hv. Machine (00)	00	☐	Swim (25)	25 ☐
Diagnose Disease (05)	05	☐	Oratory (05)	85	☐	Throw (25)	56 ☐
Dodge (DEX x2)	12	☐	Pharmacy (00)	00	☐	Track (10)	10 ☐
Drive Automobile (20)	30	☐	Photography (10)	10	☐	Treat Disease (05)	05 ☐
Electrical Repair (10)	10	☐	Pick Pocket (05)	05	☐	Treat Poison (05)	05 ☐
Fast Talk (05)	55	☐	Pilot Aircraft (00)	00	☐	Zoology (00)	00 ☐
First Aid (30)	35	☐	Psychoanalysis (00)	14	☐		☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/ Punch	60	1D3			
Club/ handväska	41	1D6		25	10

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 5000 pounds
Pocket: 350 pounds

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

Linda Pickersgill

Linda är 46 år, har stålblå ögon bakom stålbågade glasögon. Hennes hår är blont, långt och oftast uppsatt i en knut. Hon är något under medellängd och -vikt.
Till yrket är hon politisk författare, och har skrivit böcker som t.ex Young woman, History of Womenes Suffrage och The Rights of Women. Den sista under pseudonymen George Optham. Som framgår av boktitlarna är hon en livlig anhängare av kvinnans frigörelse. Innan rösträttsrefomen 1918, då även kvinnor fick rösträtt, var hon en av WSPUs (Woman's Social and Political Union) mest aktiva medlemmar. Tillsammans med mrs Emmeline Pankhurst, WSPU's ledare, var Linda med i flera aktioner för kvinnans rätt. Bland de saker hon utförde kan nämnas; sönderslagandet av fönstren i elva regeringsbyggnader (enligt mrs Pankhurst var fönsterkrossning en vedertagen metod att visa politiskt missnöje), uppeldandet av premiärministerns brevlåda, förstörandet av golfgreener med syra, försök till att uppsåtligt tända eld på Union Jack, våldsamt motstånd mot polis, hungerstrejk i fängelse, med mera, med mera.

Hon blev intresserad av det okända, och det ockulta, genom sin saliga make, arkeologiprofessorn Adam Pickersgill. Det var också genom honom, hon lärde prof. Charles och de andra i gruppen. Hon är utan tvekan den i gruppen som har hetast temperament, och om någon irriterar henne, t.ex genom att diskriminera mot hennes lika rättigheter, gör hon något åt det, verbalt eller handgripligt. Hon är den typen av människa som inte kan med att sitta still, utan gärna vill se saker hända omkring sig hela tiden.

CALL of CTHULHU®

Name. Nicholas Toombs
Occupation Paranyschologist Sex Male Age 28
Nationality English Residence London

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 7 DEX 9 INT 14 Idea 70
CON 8 APP 13 POW 12 Luck 60
SIZ 10 SAN 60 EDU 14 Know 70
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)	00	☐	Psychology (05)	20 ☐
Anthropology (00)	64	☐	Hide (10)	23	☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	70 ☐
Archaeology (00)	46	☐	History (20)	47	☐	Read/Write. ital (00)	31 ☐
Astronomy (00)	32	☐	Jump (25)	25	☐	Read/Write. (00)	☐
Bargain (05)	05	☐	Law (05)	05	☐	Read/Write. (00)	☐
Botany (00)	00	☐	Library Use (25)	46	☐	Ride (05)	05 ☐
Camouflage (25)	25	☐	Linguist (00)	12	☐	Sing (05)	05 ☐
Chemistry (00)	00	☐	Listen (25)	25	☐	Sneak (10)	10 ☐
Climb (40)	40	☐	Make Maps (10)	10	☐	Speak ital (00)	15 ☐
Credit Rating (15)	15	☐	Mechanical Repair (20)	20	☐	Speak (00)	☐
Cthulhu Mythos (00)	09	☐	Occult (05)	78	☐	Spot Hidden (25)	39 ☐
Debate (10)	35	☐	Operate Hv. Machine (00)	00	☐	Swim (25)	25 ☐
Diagnose Disease (05)	05	☐	Oratory (05)	21	☐	Throw (25)	25 ☐
Dodge (DEX x2)	18	☐	Pharmacy (00)	00	☐	Track (10)	10 ☐
Drive Automobile (20)	20	☐	Photography (10)	10	☐	Treat Disease (05)	05 ☐
Electrical Repair (10)	10	☐	Pick Pocket (05)	05	☐	Treat Poison (05)	05 ☐
Fast Talk (05)	57	☐	Pilot Aircraft (00)	00	☐	Zoology (00)	06 ☐
First Aid (30)	30	☐	Psychoanalysis (00)	51	☐	Painting	47 ☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
s. knife	32	1D4	06		09

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 930 pounds
Pocket: 140 pounds

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

Nicholas Toombs

Nicholas är den i gruppen som kan sägas ha starkast bindning till det ockulta. Han har ända sedan han var liten plågats av säregna tankar, drömmar och ideer. Han är själv övertygad om att detta beror på att han äger någon slags psykisk mottagningsförmåga som de andra saknar.
Han är en grubblande ung man, besatt av tankar angående livets mening, människans plats i universum o.dyl funderingar.
Att hans medel för att söka svar på dessa frågor är tarotkortleken snarare än mikroskopet har gjort att de andra ser en smula snett på honom. Det tycks honom nästan omöjligt att övertyga de andra om riktigheten i sina teorier, något som gör honom deprimerad.
Det är viktigt att tillägga att han själv tror helt och fullt på sina teorier.
Han är en undersätsig man med svart hår.
Han betraktar de andra i gruppen som sina vänner, även om han finner dem en smula inskränkta.

CALL of CTHULHU®

Name. Michael O'Hara MacNamara
Occupation Soldier Sex Male Age 36
Nationality English Residence London

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 18 DEX 12 INT 11 Idea 55
CON 14 APP 8 POW 9 Luck 45
SIZ 17 SAN 45 EDU 7 Know 35
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty +D6

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)	00	Psychology (05)	05
Anthropology (00)	00	Hide (10)	46	Read/Write Eng. (EDU x5)	35
Archaeology (00)	07	History (20)	28	Read/Write. (●●)	
Astronomy (00)	00	Jump (25)	25	Read/Write. (●●)	
Bargain (05)	05	Law (05)	05	Read/Write. (●●)	
Botany (00)	00	Library Use (25)	25	Ride (●5)	05
Camouflage (25)	64	Linguist (00)	00	Sing (●5)	05
Chemistry (00)	00	Listen (25)	25	Sneak (1●)	35
Climb (40)	40	Make Maps (10)	10	Speak (●●)	
Credit Rating (15)	15	Mechanical Repair (20)	36	Speak (●●)	
Cthulhu Mythos (00)	02	Occult (05)	09	Spot Hidden (25)	37
Debate (10)	10	Operate Hv. Machine (00)	22	Swim (25)	25
Diagnose Disease (05)	05	Oratory (05)	06	Throw (25)	25
Dodge (DEX x2)	43	Pharmacy (00)	00	Track (10)	10
Drive Automobile (20)	36	Photography (10)	10	Treat Disease (●5)	05
Electrical Repair (10)	10	Pick Pocket (05)	05	Treat Poison (●5)	05
Fast Talk (05)	05	Pilot Aircraft (00)	00	Zoology (●●)	00
First Aid (30)	51	Psychoanalysis (00)	13	handle explosives	84

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Rifle .30-06	72	2D6+3	14		12
Fist/Punch	54	1D3+1D6			

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 3200 pounds
Pocket: 150 pounds

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

Michael O'Hara MacNamara

Under första världskriget tjänstgjorde Mike som sprängämnesexpert i Frankrike. När kriget tog slut trodde han sig ha sett tillräckligt med våld och död för en livstid, och skaffade sig därför ett lugnt jobb i en gruva i södra Wales. Det dröjde dock inte länge förrän han började vantrivas med lugnet, och han var nästan glad då han insåg att gruvbolaget skulle bli lika glatt över att slippa se honom igen efter ett litet bråk han startade och slutförde, rörande dialekter. Efter gruvjobbet drev han omkring ett tag, tämligen mållöst, tills han en dag råkade hamna på samma bar som Renfrew Palin, just i rätt ögonblick för att hindra denne från att bli mördad. På detta sätt drogs han in i sökandet efter sanningen bakom de Cthulhuida myterna, och han har långsamt börjat inse att det var det här han saknade under sin tid som gruvarbetare, spänningen, känslan av att jaga och jagas.
Som namnet anger är han av blandad härkomst, modern irländska och fadern skotte. Inget av dessa folk är känt för sin återhållsamhet, och Mike brås på båda av dem. Han är en man av stora gester, fast vänskap och väldiga vredesutbrott. Han har hittills aldrig brutit sitt ord. Däremot har han ofta brutit benen av dem som varit o-ärliga mot honom.

CALL of CTHULHU®

Name. Renfrew Palin
Occupation Detective Sex . Male. Age .41.
Nationality English. Residence . London

INVESTIGATOR STATISTICS

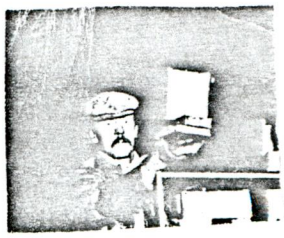
STR. 12 DEX .13 INT .17. Idea. 85
CON 13 APP 16. POW 15. Luck 75
SIZ . 12 SAN 75. EDU 14. Know 70
Schools
Degrees
Damage Bonus/Penalty

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)	23	☐	Geology (00)	1	☐	Psychology (05)	05 ☐
Anthropology (00)	00	☐	Hide (10)	16	☐	Read/Write Eng. (EDU x5)	70 ☐
Archaeology (00)	12	☐	History (20)	37	☐	Read/Write. (00)	☐
Astronomy (00)	00	☐	Jump (25)	25	☐	Read/Write. (00)	☐
Bargain (05)	05	☐	Law (05)	25	☐	Read/Write. (00)	☐
Botany (00)	12	☐	Library Use (25)	35	☐	Ride (05)	05 ☐
Camouflage (25)	45	☐	Linguist (00)	00	☐	Sing (05)	05 ☐
Chemistry (00)	07	☐	Listen (25)	46	☐	Sneak (10)	41 ☐
Climb (40)	58	☐	Make Maps (10)	10	☐	Speak (00)	☐
Credit Rating (15)	15	☐	Mechanical Repair (20)	20	☐	Speak (00)	☐
Cthulhu Mythos (00)	13	☐	Occult (05)	36	☐	Spot Hidden (25)	46 ☐
Debate (10)	24	☐	Operate Hv. Machine (00)	00	☐	Swim (25)	25 ☐
Diagnose Disease (05)	23	☐	Oratory (05)	08	☐	Throw (25)	25 ☐
Dodge (DEX x2)	26	☐	Pharmacy (00)	14	☐	Track (10)	21 ☐
Drive Automobile (20)	42	☐	Photography (10)	10	☐	Treat Disease (05)	05 ☐
Electrical Repair (10)	10	☐	Pick Pocket (05)	05	☐	Treat Poison (05)	05 ☐
Fast Talk (05)	64	☐	Pilot Aircraft (00)	00	☐	Zoology (00)	00 ☐
First Aid (30)	21	☐	Psychoanalysis (00)	25	☐		☐

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.22 rev	68	1D6	14		10

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Savings: 2100 pounds
Pocket: 120 pounds

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

Renfrew Palin

Renfrew kom i kontakt med The Mythos genom sitt arbete. Han är ensam ägare till Palin Investigations, en detektivbyrå med växlande ekonomisk framgång. Under slutförandet av ett uppdrag gällande stulna kulturskatter, stötte han på professor Charles under omständigheter som gjorde det helt klart för honom att det finns mer mellan himmel och jord än han någonsin hade föreställt sig. Undersökandet av det övernaturliga blev så småningom en hobby mera än ett jobb för honom. Det tycktes honom helt enkelt som om normala fall blev enkla och triviala jämfört med de storslagna möjligheter som nu öppnade sig för honom. Vad som från början hade drivit honom till att öppna en detektivbyrå, och nu driver honom att vidare undersöka det övernaturliga är en typ av väldig nyfikenhet. När han väl har fått syn på ett mysterium av något slag är det omöjligt för honom att avsluta sina efterforskningar innan han funnit svaret.
Utseendemässigt är Renfrew en smal, ganska välbyggd man med smalt, ganska vasst ansikte. Han är en utmärkt skådespelare, något som han ofta haft nytta av i sitt yrke. En av hans favoritroller är en något förvirrad, bortskämd aristokrat.
Han uppträder alltid belevat och artigt, kanske något till överdrift.

Han är den ende av sällskapet som känner Peter Greenleaf sen tidigare. De är gamla klasskamrater som har hållit kontakten med varandra. Trots att det har gått många år sedan de lämnade Alma Mater är de bägge två fortfarande beredda att ställa upp i vått och torrt för varandra.

Bedömningsmall

Samspelthet (1-5)

Rollspel $\frac{(1-5)+(1-5)+(1-5)+(1-5)+(1-5)+(1-5)}{6} =$

Problemlösning

1 få tag i stenen

1 finna vampyrernas högkvarter

1 finna "målningen" av Pauli Morezzo

2 lyckas med attacken mot vampyrernas högkvarter och därigenom lösa scenariot.

Ge alltså ett betyg i samspelthet från ett till 5, högt betyg är bra, lågt dåligt. Ge därefter betyg på rollspelandet av var och en av karaktärerna, samt lägg ihop resultaten och dela med sex. Därigenom får man medelvärdet av rollspelet. Ta med 2 decimaler. Dela ut poäng i problemlösning allt-efter vad de har lyckats med. Lägg ihop resultaten, och du har lagets poäng.

Lagnamn .....

Samspelthet ____

Rollspel $\frac{__ + __ + __ + __ + __}{6} =$ ____

Problemlösning + ____

Poäng ____