LILLCON '87

ett scenario av

Jonna Öjman och Peder Bjärud

Vad spelarna får veta

Ni befinner er på Lillköpings årliga spelkonvent, Lillcon,hållet på Lillköpings Tekniska Högskola, för att spela Call of Cthulu. Ni skall börja spela klockan 13.00/19.00. Under tiden som ni väntar kan ni spela andra spel, fika, prata med folk eller något annat. Mitt under denna aktivitet kommer en person och frågar om ni sett till Jakobsson, en kort smal kille med mörkt hår och mustasch. Det har ni inte. Ni blir tilldelade sal och keeper på genomgången i sal C 3 cirka 15 minuter innan spelstart.

Ni kliver in i sal (er sal) och er keeper (eget namn) sätter sig vid ena kanten av bordet, pustar ut, och mumlar något om att det är irriterande när folk som lovat keepa inte dyker upp.

Efter ungefär en halvtimmes spelande rycks dörren till salen upp efter en lätt knackning. En mycket anfådd kille tittar in i salen. Han frågar om någon av er har sett till kioskpersonalen. Dom är spårlöst försvunna sedan en halvtimme tillbaka, och han har letat igenom nästan hela skolan och inte hittat dom. Han ber er säga åt dom att genast gå till kiosken om ni ser dom.

Klockan 14.45 / 20.45 (ca en kvart innan paus) börjar det låta och dunsa i salen intill er. Det låter ungefär som om någon möblerar om under vilda skrin. Några minuter senare blir det tvärtyst. Klockan 15.00 / 21.00 stoppar er Keeper klockan och säger att det är dags att gå till kiosken. Han / hon varnar er också för att försöka prata med andra lag under pausen. Utanför kiosken sitter ett stort anslag: Efterlysning! Kioskpersonal, vart tog ni vägen? Kiosken stängd tills personalen återfinnes!!

Er Keeper kan dock gå in bakvägen och köpa vad ni ska ha i kiosken. De andra grupperna finns också här ute och alla Keepers gör sitt bästa för att inte de olika lagen skall kunna prata med varandra. Er Keeper tittar sig omkring och går sedan fram till en kollega. De pratar en kort stund, ser sig omkring och pratar med de andra Keepersarna också. Det hela ser mycket komiskt ut: Samtidigt som de försöker hålla ordning på sina lag, håller de på att vrida sina nackar ur led under det att de ser sig omkring.Någon av dem går in i "er" spelkorridor och kommer tillbaka en stund senare, skakandes på huvudet. Er Keeper kan berätta att en hel grupp med tillhörande Keeper är borta. De kan i och för sig ha flyttat på sig, men de borde haft rast nu i vilket fall som helst. Rasten ansågs vara ett ypperligt tillfälle för spelledarna att ha ett litet mellansnack. Gruppen skulle ha suttit i salen intill er.

Vid pausens slut går alla tillbaka till sina respektive salar för att spela vidare. Innan ni går in i er sal tittar er Keeper in i salen bredvid, den där det väsnades i och där de försvunna skulle ha suttit. Då han / hon tittar in uttrycker vederbörande sin förvåning över att det ser ut som ett mindre slagfält därinne. Bord och stolar är omkullvräkta och en del av inredningen är numera ganska trasig. Keepern ber er hänga med in i salen och stänger dörren efter er. Han / hon börjar sedan leta runt lite i rummet.

Endast Keeper

Uppmuntra spelarna att leta lite i rummet de också. Efter en lyckad spot hidden hittar de en tygbit med en brunaktig illaluktande vätska på. Keepern säger åt gruppen att leta runt lite till medan han / hon går och underrättar Lillcon-ansvarig om att det händer något underligt.

En liten stund (ca 2 minuter) efter det att vederbörande gått (och stängt dörren efter sig) hör gruppen fruktansvärda skrik utifrån. Det låter som om det kommer både uppifrån och nerifrån korridoren och det håller på en mycket kort stund. Spelarna hinner med andra ord inte titta ut genom dörren medan det pågår.

När de öppnar dörren och kollar ut är det tyst och tomt i korridoren. På golvet ligger små äckliga, bruna pölar här och där. I alla salar är det numera väldigt tomt förutom ett par pölar här och där. Det är ganska rörigt i salarna också.I valfri pöl hittar gruppen ett tillknycklat visitkort: Prof. A Knutsson, tel. 28 22 09 (Lillköping). Numret går till professorns arbetsrum på Tekniska Högskolan i Lillköping, hus B. Om gruppen letar upp en telefon kommer de att upptäcka att alla telefonautomater är trasiga och telefonerna på skolans arbetsrum kan man bara ringa internt på. Om de slår nollan får de ingen kopplingston.

När gruppen hittat visitkortet kan någon av dem som gått på skolan med hjälp av en idea-roll komma på att numret går till högskolan. Om de ringer numret kommer de inte att få något svar, men om de befinner sig på rimligt avstånd kan de gå efter signalen när de letar upp hans rum. Ett annat sätt är att bryta sig in i kansliet vid "X" bredvid centralförrådet i hus A och leta upp hans namn och arbetsrum i kartoteken eller i internkatalogen. Enda sättet att få reda på övriga inblandade personer är att bryta sig in i professorns arbetsrum och gå igenom hans skrivbord. Där hittar de ett par små lappar: "Prata med Merbarah och Mahmed om att kulvertarna måste hållas "rena"."Persson måste ordna lokaler"." 1/6-87. Margareta kommer.Kontakta för rapport om arbetet". På skrivbordet ligger "Den Gyllene Grenen" av Frazer och på den ligger en faktura från Sehlströms bokhandel, och den är undertecknad med Olle. Där finns också en lapp från bokhandeln om att övriga beställda speciella objekt levereras senare i veckan.
I den överfulla bokhyllan hittar gruppen, om de lyckas med en spot hidden, en bok bakom några pärmar. Thong-Kuai-Ying kan tala om att den är skriven på kinesiska och heter R'lyeh Text. I skrivbordet hittar de också fruktansvärda avskrifter av någon gammal och hemsk skrift, nämligen Necronomicon. Bland dessa avskrifter hittar de en lapp: "Tillbaka till Smith snarast."

Perssons arbetsrum ligger vägg i vägg med Knutssons, och ser ungefär likadant ut: skrivbord, stol, bokhylla, telefon osv. I hans rum finns ingenting som kan förknippas med Cthulhu Mythos.

Smith's rum, som ligger längst ner i korridoren innhåller likadana möbler som de övriga rummen. Dessutom kan gruppen efter en lyckad Spot Hidden-rulle hitta fler avskrifter ur Necronomicon här.

I kulvertarna håller ett antal "städare" till. I själva verket är de de första medlemmarna i den kult som Smith bygger upp. De går att bluffa om de inte är larmade. Om man spelar vilsegången eller säger att man letar efter en telefon eller dylikt, kommer de bara att tala om att det inte finns något där nere och att man inte får vara där, och sedan kommer de att köra upp gruppen igen. Gruppen kommer att möta tre städare i huvudkorridoren när de klivit ner dit, vid 1. Vid 2 möter de två stycken. När de går in i någon av de hemliga dörrarna, det spelar ingen roll vilken, möts de av ytterligare tre stycken. Alla tio kämpar heroiskt och eftersom deras SAN=0, gör de det till sista blodsdroppen. Knutsson, Persson och PPP, som finns vid 5, blir lätt överraskade om gruppen stormar in, men de hämtar sig snabbt, och bussar PPP på dom. Om gruppen tar död på PPP kommer Knutsson att försöka fly genom kulvertarna. Hans assistent, Persson, kommer att slåss tills han är ute ur leken, död eller medvetslös, för att skydda Knutsson och PPP.

Om gruppen kommer "bakvägen" får de också tampas med de städare de inte mött hittills, som då dyker upp bakom ryggen på dom i korridoren. De kommer att försöka täcka professorns eventuella reträtt.

När Smith, vid 6, hör de karaktäristiska ljuden från en strid, gör han entré, bakifrån, med en lagom stark Shrivelling. Han stannar kvar i korridoren, gärna bakom ett hörn. Om han har tid kallar han på en Mi-Go. Tillsammans hoppar de sedan på gruppen, Smith då i sin rätta skepnad.

Om gruppen kommer "bakvägen" och dyker på Smith först, komer han att kasta en eller två Shrivellings på dem. Under tumultet som sedan råder kommer PPP att krypa upp bakom dem och kasta ut ett par "pseudopoder" mot de två närmaste ur grupp. Smith kommer att försöka kalla på en Mi-Go så fort han anser att det finns tid till det. Person kommer också inflygande så fort som möjligt. Under tiden flyr professorn, eventuellt med ett par städare som livvakter.

Om någon anfaller professorns egna upphöjda person, kommer PPP att inrikta sig och sina attacker på vederbörande. I första hand komer den att töja sig så att den kommer emellan Knutsson och hans antagonist. Om PPP får andra direktiv av Knutsson lyder den dessa, om än med viss "tvekan".

I rummen märkta med 7 på kartan finns alla människor som försvunnit, kioskpersonalen t ex (Jakobsson icke att förglömma). De är allihop något nedsövda pga chocken efter teleporten. När (om) de blir befriade kommer de, ganska passande, att vakna upp efter rimlig tid, 2 minuter eller så.

I professorns rum , 5, och i Smith's rum, 6, finns 2 små bord och 4 stolar. Om gruppen försöker använda möblemanget till att slå på PPP med, har de 65% attackchans. Borden gör d6 i skada och stolarna gör d4. Denna skada påverkar även PPP.

I växthuset finns bara växter av alla de slag och sorter. Gruppen kommer inte att hitta något av intresse där.

Om gruppen undersöker Sehlströms bokhandel, och går dit dagtid (tidigast tisdag) kan de prata med Olle. Om de frågar honom om böcker som har med Cthulhu Mythos att göra kommer han att verka helt oberörd och slå upp boken ifråga i jätte-bokkatalogen Books in Print. En lyckad psychology-rulle avslöjar dock att Olle blir lite illa berörd när de nämner bokens namn.

Om de nämner Knutssons namn, eller utger sig för att vara skickade av honom, kommer Olle villigt att erkänna att han förser prof. Knutsson med studielitteratur, böcker om flora, fauna och växters kemiska och organiska sammansättning. När gruppen går kan de om de är uppmärksamma se Olle skynda ned i källaren.

I källaren finns ett bokupplag, och bakom några kartonger finns en låst dörr. Dörren går inåt, mot rummet innanför, så att Olle kan stapla upp kartongerna innan han stänger om sig. I rummet finns en liten bokhylla, en läsfåtölj, ett litet bord och en lampa. På bokhyllan står dessutom en kaffebryggare.

Böckerna i bokhyllan är: Necronomicon (på engelska), Witch-Cults in Western Europe, The Golden Bough och Unaussprächlichen Kulten.

Om de försöker ta sig in i bokhandeln nattetid måste de gå in bakvägen, som dock är låst. På dörren finns en skylt som det står "Denna fastighet är larmskyddad av Securitas" på. Larmet sätts på utifrån (ett något föråldrat larmsystem), med larmnyckel. Vid misslyckad Electrical Manipulation går larmet, och inom 3 minuter finns 2 Securitasvakter på området.

Om de pratar med Olle om konstiga böcker eller om Knutsson, och sedan letar upp rummet i källaren samma kväll kommer där bara att finnas möbler under ett par lakan i mitten av det. Det är dessutom lite damm strött på lakanen.

Om de inte besöker Olle innan de bryter sig in är rummet intakt. Om de intresserar polisen för det samma kväll eller senare, kommer polisen att konstatera att där finns ett rum. Med en massa gamla böcker . Som verkar handla om nonsens och vidskepelse. Är det något fel med det? Vad gjorde ni här mitt i natten? Hur kom ni förbi larmet? Följ med här!! (Förhör, förhör)

Om de berättar för Olle att de har varit nere i källaren och sett vad som finns i rummet (Vad? Vilket rum? Jasså, den där låsta dörren som ingen har nyckel till? Hur kom ni in där? Mitt i natten? Inbrott på min ära! Jag ska banne mej anmäla er! Ut härifrån!!) kommer han så fort som möjligt att röja ut rummet som det står ovan, kasta bort nyckeln och lägga de antika, mycket värdefulla böckerna i bankfacket.

Gruppen kan varken binda honom till rummet eller något brott. (Vaddå satanism? Vi har religionsfrihet i det här landet, och jag tycker det är intressant med ockultism och parapsykologi.)

Margareta Falkudd har en mycket speciell roll i sammanhanget, nämligen att ha hand om rekrytering och indoktrinering av nya personer till kulten. Hon anses väldigt viktig för kultens ändamål eftersom hon har en otrolig förmåga att övertala folk. Hennes övertalning består till större delen av att hon lyckas få människor såpass förvirrade att de inte till fullo inser vad de håller på med. De flesta av dessa oförstående människor har dock ingen direkt inblandning i kulten utan fungerar mest som donatorer för att finansiera det hela.

Knutsson fick kontakt med henne i Birmingham för några år sedan då hon var där och missionerade och han insåg raskt att han kunde ha bra nytta av henne. De upprätthåller täta kontakter och hon känner till hans idéer och planer om experimenten och har därför lagt sin föreläsningsturné till Lillköping just vid den här tidpunkten för att kunna nävara vid de inledande faserna av försöken.

Hon själv tror att hon är inblandad i ett försök av Gud att frälsa världen och kommer att bestrida varje antydan om motsatsen och påstå att alla som säger det är anarkistiska ogudaktiga varelser som säkerligen aldrig insett den sanna tillvaron och att de absolut aldrig upplevt den gudomliga lyckan av att leva supersunt. Kort sagt, människan är så osannorlikt förvirrad att hon tror på det hon gör som något gott och att hon själv skall frälsa hela världen genom att få alla att leva supersunt.

Om spelarna besvärar sig att ta reda på något om henne kan de efter mycket möda och stort besvär genom att ringa runt till en massa hotell få reda på att hon bor på hotell Sara inte alltför långt från skolan och att hon mycket sällan är hemma på hotellet. Om de bryter sig in i hennes hotellrum kommer de att hitta en hel del matnyttigt, bland annat papper och dokument som bevisar att hon hjälpt Knutssons städare att illegalt komma in i landet. Hon har också en hel del annat på sitt samvete.

Osympatiska individer

Arne Knutsson, 48 år

Professor i biologi, arbetsrum i B-huset, korridor D, mittemot BDL-sal 6. Han har jobbat på skolan i fem år och under denna tid experimenterat en hel del. Nu vill han utföra olika experiment på mänskliga försöksobjekt, men till hans typ av experiment lär han varken få anslag eller frivilliga. Han kom i kontakt med Serpent People under en av sina resor till England, där han skulle undersöka en ovanlig köttätande blomma. Han har med tiden blivit ganska fanatisk och kommer att beordra sin stolthet, PPP, att anfalla gruppen. Om han blir tvingad till det kommer han att överge sin käraste skapelse och fly. Han kan ju alltid göra en till.

Han är en fanatisk vetenskapsman som aldrig tänker det minsta på konsekvenserna av sitt arbete. Han uppskattar den farliga kunskap han erhåller från Serpent Men, eftersom den ger honom större möjlighet att ge naturen lite hjälp på traven när det gäller att utöka floran och faunan.

Han har en del spells, men han kommer inte att använda dem, då han själv är mest intresserad av mutationer och alltså inte har en tanke på att använda "de där onyttiga formlerna".

STR 9 CON 12 SIZ 11 INT 17 POW 15
DEX 15 APP 11 SAN 0 EDU 18 HP 12
Biologi 93%; Kemi 55%; Cthulhu Mythos 57%;
Dodge 45%; Fast Talk 20%; Library Use 80%
Fist 55% 1d3

Anders Persson, 27 år

Biologi-ass., arbetsrum bredvid Knutsson. Han har jobbat som Knutssons assisstent i tre år. Han är mycket imponerad av Knutssons experiment och försvarar dem till 100%. Det var hans idé att de skulle utnyttja PPP:s exceptionella talanger för att skaffa fram "frivilliga" till professorns experiment.

STR 13 CON 13 SIZ 12 INT 16 POW 9
DEX 14 APP 16 SAN 0 EDU 14 HP 13
Biologi 45%; Kemi 25%; Cthulhu Mythos 21%;
Dodge 50%
Fist 60% 1d3+1d4
Kick 45% 1d6+1d4
Knife 45% 1d4+1d4 parry 30%

R. Smith, Serpent People

Professor i organisk kemi,arbetsrum i hörnet D- korridoren och matargången ingång 25, hus B. Han följde med Knutsson från England i skepnad av en människa, för att kunna hjälpa till med experimenten och för att starta en liten kult. Om något går snett kommer han att kalla på en Mi-Go.När någon har oturen att bli biten av honom (han föredrar att slåss i sin naturliga skepnad) måste poison pot.(12) checkas mot offrets CON på resistanstabellen. Använd poison pot. som " active". Om giftet "misslyckas" dela poison pot. med tre (i det här fallet =4) . Detta tar offret i skada 4 rounds senare. Om giftet lyckas tar offret 12 i skada 4 rounds senare.Den skada som står innan poison pot. tar offret i skada på en gång.

Spells: Shrivelling; gör lika många points i skada som antalet använda MP. Offret blir dessutom lite svart i kanterna.

Summon Mi-Go: Eftersom de båda är Independent Races lyssnar de i alla fall lite grann på varandras kallelser. Den tar 2 rounds att lägga, och om han blir slagen på under tiden får han börja om eftersom han tappar koncentrationen. De två MP han måste använda tappar han då.

STR 14 CON 12 SIZ 12 INT 18 POW 15
DEX 14 APP 12 HP 13
Armor 1 point ; Move 8
Kemi 82%; Dodge 57%; Sneak 64%
Fist 50% 1d3+1d4
Bite 60% 1d8+poison pot. 12
Knife 52% 1d4+1d4 parry 36%

Att se en Serpent People's rätta skepnad kostar 1d6 i SAN-loss om vederbörande inte lyckas med sin SAN-roll.

Mi-Go

"They were pinkish things about five feet long; with crustaceous bodies bearing vast pairs of dorsal fins or membranous wings and several sets of articulate limbs, and with a sort of convuluted ellipsoid, covered with multitudes of very short antennae, where a head would ordinarily be... They sometimes walked on all their legs and sometimes on the hindmost pair only."

En Mi-Go kan attackera med två gripklor på samma gång. Om offret träffas försöker Mi-Go'n att grappla honom/henne (checka STR vs. STR på resistanstabellen, med offrets STR som aktiv, för att se om offret lyckas slita sig lös), för att sedan flyga iväg med vederbörande. Eventuellt till en plats där Mi-Go'n kan släppa den stackars gruppmedlemen från hög höjd (1d6 i skada per 3 meter som han/hon faller).

Alla vapen som kan göra impale gör minsta möjliga skada.

STR 12 CON 12 SIZ 11 INT 15 POW 14
DEX 18 HP 12
Move 7/9 flygande
Gripklor 50% 1d6+grapple

Att se en Mi-Go kostar 1d6 i SAN-loss om den som ser den inte lyckas med sin SAN-roll.

Städare, antal 10
De är av varierande nationaliteter och de är inte anställda av skolan, utan Knutsson avlönar dom ur sin egen ficka. Deras upppgift är att hålla folk borta från kulvertarna och att städa upp efter PPP. De försvarar sig heroiskt, och försöker, om de kan, täcka prof. Knutssons reträtt. Det första de anfaller med, om det är lagom avstånd, är de blytyngdsförsedda skurtrasorna, som de kastar med stor precision. Därefter åker moppar och kvastar fram. Om de blir avväpnade har de ett sista trumfkort, tuggummiskraporna, som de håller gömda tills de behövs.

STR 12 CON 13 SIZ 13 INT 8-10 POW 10
DEX 13 APP 12 SAN 0 EDU 7 HP 13
Dodge 70%; Hide 55%; Jump 40%; Listen 70%;
Sneak 60%; Spot Hidden 55%; Throwing 45%;
Cthulhu Mythos 15%
Golvmopp 55% 1d4+1d4 parry 35%
Kvast 40% 1d6+1d4 parry 35%
Skrapa 25% 1d4+1d4 parry 15%
Skurtrasa 45% 1d3

Professorns ProtoPlasma (PPP)
PPP är en slags kleggig massa som professor Knutsson har framställt alldeles själv. PPP kommer att skydda sin skapaare om denne inte ger andra order. Knutsson har en slags telepatisk länk med PPP och ger direktiv genom denna.
När gruppen träffar på den är dess teleportförmåga uttröttad. Gruppen teleporteras alltså INTE bort!
Kulor biter inte på den här varelsen, utan går rätt igenom den. "Krossvapen" såsom bord och stolar känner den dock.

STR 14 CON 16 SIZ 17 HP 17
Move 9
Tentakel 65% 1d4 i frätskada (+teleport)
Om man missar sin SAN-roll förlorar man 1d20 i SAN, lyckas man förlorar man bara 1d6.

Kultist-Olle, 40-45
Olle arbetar på Sehlströms bokhandel i Lillköping. Det är genom honom man beställer böcker. Även kultistböcker går att beställa, men denna service är förbehållen mycket speciella personer.
Om gruppen ställer honom mot väggen kommer han att hålla fast vid att han inte vet något om någon kult.

STR 13 CON 13 SIZ 13 INT 15 POW 13
DEX 14 APP 15 SAN 0 EDU 13 HP 13
Accounting 35%; Climb 55%; Credit Rating 25%;
Cthulhu Mythos 78%; Debate 35%; Dodge 37%;
Library Use 68%; Occult 69%; Oratory 25%;
Sneak 39%; Spot Hidden 50%

Margareta Falkudd, 40-45
Gästföreläsare i teologi, presentation överflödig.
Margareta Falkudd är kultist och har varit det i några år. Hon gästföreläser på skolan och har kontakt med prof. Knutsson. Hon följer hans experiment med största intresse. Hon driver även en egen liten sekt i trakten av Örebro.
Gruppen kommer inte att träffa henne förrän det blir vardag. Då påträffas hon säkrast föreläsande i C1 mellan 12.00 och 15.00 varje dag.

STR 11 CON 8 SIZ 16 INT 14 POW 13
DEX 8 APP 6 SAN 0 EDU 14 HP 12
Cthulhu Mythos 45%; Debate 60%; Fast Talk 40%;
Library Use 52%; Teologi 85%
Innate Ability: Confuse. Om gruppen pratar med henne kommer de efter ett tag att vara så förvirrade att de knappt vet vad de heter. De får inget väsentligt ur henne.
Om gruppen klarar sin SAN-roll förlorar de 1d6 i SAN när de pratar med henne, misslyckas de förlorar de 1d20.

Angående salar:
Den sal gruppen i scenariot sitter och spelar i, är den sal där spelarna sitter i. När det blivit tomt på folk, är det verkligen tomt. I någon MAC-pul är några terminaler på men det finns inget folk där.

Angående pölarna:
De är brunaktiga, ca 10 cm i diameter och luktar illa. Det finns inga pölar utomhus.

Angående skjutvapen:
När dylika används inom point-blank dubblas skyttens attackchans. Point blank definieras som lika många feet som skytten har i DEX.

POÄNG:

Bra rollspel:+3
Letar upp professorn smidigt: +2
Planerar bra: +1
Genomför planen på bra sätt:+1
Systematiska:+1
Befriar fångarna +2
Kollar/oskadliggör Olle +1/+2
Kollar/oskadliggör Margareta +1/+2
Per karaktär död genom sjabbel: -2
Kaos: -1
Upptäcker ej vem som ligger bakom: -2
Arresterade för grovt brott -2
Arresterade för mindre brott -1
Vandalisering -1
Dåligt rollspel -3

Hus A (Adam)

Hus C (Cesar)

Hus B (Bertil)

Korridor
D
C
B
A
BDL 7
1 tr
21
BDL-
salar
1
5
6
K
P
23
PUL
3—4
S
Kafé
25
Kvarters-
bibliotek
P
9
U
8
L
7
CV
elektro-
nik
Hus E (Erik)
Korridor
G
F
27
PUL 1, 2, 5 1 tr.
27
12
13
PUL
LIDAC
Data-
central
3
2
1
ROSA
14
15
28
28
D
C
B
A
Korridor

1
2
3
4
4
4
5
6
7
7
7

Concern'g ye Old Ones, 'tis writ that they wait ev'r at ye Gate, & ye Gate is all places at all times, for they know nott'g of time or place but are in all time & in all place together without appear'g to be, & there are those amongst them which can assume divers Shapes & Features & any giv'n Shape & any giv'n Face & ye Gates are for them ev'rywhere, but ye 1st. was that which I caused to be op'd, Namely, in Iram, ye City of Pillars, ye city under ye desert, but wher'r men sett up ye Stones and sayeth thrice ye forbidd'n Words, they shall cause there a gate, ev'n as Pharos, & ye abomin. Mi-Go, & ye Tcho-Tcho Peep., & ye Deep Ones, & ye Gugs, & ye Gaunts of ye Night & ye Shoggoths, & ye Voorm's, & ye Shantaks which guard Kadath in ye Cold Waste & ye Plateau Leng. All are alike ye Children of ye Elder Gods, but ye Great Race of Yith & ye Gr. Old Ones fail'g to agree, are with magick, & battle with ye Elder Gods, separat'd, leav'g ye Gr. Old Ones in possession of ye Earth, while ye Great Race, return'g from Yith took up their Abode forward in time in Earth-Land not yet known to those who walk ye Earth today, & there wait till there shall come again ye winds & ye Voices which drew them forth before & That which Walketh on ye Winds over ye Earth & in ye spaces that are among ye Stars for'r.

Then shal They return & on this great Return'g shal ye Great Cthulhu be fre'd from R'lyeh beneath ye Sea & Him Who Is Not To Be Nam'd shal come from His City which is Carcosa near ye Lake of Hali, & Shub-Niggurath shal come forth & multiply in his Hideousness, & Nyarlathotep shal carry ye word to all the Gr. Old Ones & their Minions, & Cthugha shal lay His Hand upon all that oppose Him & Destroy, & the blind idiot, ye noxious Azathoth shal arise from ye middle of ye World where all is Chaos & Destruction where He hath bubbl'd and blasphem'd at ye centre which is of All Things, which is to say Infinity, & Yog-Sothoth, who is ye All-in-One & One-in-All, shal bring his globes, & Ithaqua shal walk again, & from ye black-lit'n caverns within ye Earth shal come Tsathoggua, & Yogath'r shal take possession of Earth and all things that live upon it, & shal prepare to do battle with ye Elder Gods when ye Lord of ye Great Abyss is appris'd of His return'g & shal come with His Brothers to disperse ye Evill.

Ubbo-Sathla is that unforgotten source whence came those daring to oppose the Elder Gods who ruled from Betelgeuze, the Great Old Ones who fought against the Elder Gods; and these Old Ones were instructed by Azathoth, who is the blind idiot god, and by Yog-Sothoth, who is the All-in-One and One-in-All, and upon whom are no strictures of time or space, and whose aspects on earth are Ulur At-Tawil and the Ancient Ones. The Great Old Ones dream forever of that coming time when they shall once more rule Earth and all that Universe of which it is part.... Great Cthulhu shall rise from R'lyeh; Hastur, who is Him Who Is Not To Be Named, shall come from the dark star which is near Aldebaran in the Hyades; Nyarlathotep shall howl forever in darkness where he abideth; Shub-Niggurath, who is the Black Goat With a Thousand Young, shall spawn and spawn again, and shall have dominion over all wood nymphs, satyrs, leprechauns, and the Little People; Eliogor, Zhar, and Ithaqua shall ride the spaces among the stars, and shall ennoble those who are their followers, who are the Tcho-Tcho; Ctugha shall encompass his dominion from Tomathant; Tsathoggua shall come from N'kai.... They wait forever at the Gates, for the time draws near,

the hour is soon at hand, which the Elder Gods sleep, dreaming, unknowing. There are those who know the spells put upon the Great Old Ones by the Elder Gods, and shall learn how to break them, as already they can command the followers waiting beyond the doors from Outside.

Armor against witches and daemons, against the Deep Ones, the Dholes, the Voorms, the Tcho-Tcho, the Abominable Mi-Go, the Shoggoths, the Gharts, the Valusians and all such peoples and beings who serve the Great Old Ones and their Spawn lies within the five-pointed star carven of grey stone from ancient Mnar, which is less strong against the Great Old Ones themselves. The possessor of the stone shall find himself able to command all beings which creep, swim, crawl, walk, or fly, even the source from which there is no returning. In Yhe as in great R'lyeh, in G'ha-nthlei as in Yoth, in Juggoth as in Zothique, in M'kai as in K'n-yan, in Kadath in the Cold Waste as at the Lake of Hali, in Carcosa as in Ib, it shall have power; yet, even as stars wane and grow cold, even as suns die and

the spaces between stars grow more wide, so wanes the power of all things — of the five-pointed star-stone as of the spells put upon the Great Old Ones by the benign Elder Gods, and there cometh a time as once was a time, when it shall be shown that

That is not dead which can
eternal lie,
And with strange aeons even
death may die.

Hus A (Adam)

Hus C (Cesar)

Hus B (Bertil)

Hus E (Erik)

Var finns vad?

Valla-området	Hus	Ingång	Våning	Korridor
Allmän service (repro, post m.m.)	A	19	bv	B
Bibliotek				
Centralbibliotek	D	35	bv	
Kvartersbibliotek A	A	17	bv	A, B
Kvartersbibliotek B	B	25		B
Godsmottagning	D	31 (baksid)	bv	

Namn..Roland Hansson	Kön: Man	Spelare:	Längd:176
	Boplats: Lillköping	Spelledare:	Vikt:72
Yrke : Kemistuderande	Nationalitet: Svensk		Ålder:23

STRength	12
DEXterity	16
INTelligence	14
CONstitution	10
APPearance	11
POWer	14
SIZe	14
SANity	91
EDUcation	14
Idea	70
Luck	70
Knowledge	70

Diverse noter

Färdigheter/Skills	%	Färdigheter/Skills	%
ASTRONOMY	15	ORATORY	10
BOTANY	25	PHARMACY	30
CAMOUFLAGE	35	PSYCHOLOGY	20
CHEMISTRY	45	READ/WRITE SWEDISH	75
CLIMB	55	READ/WRITE ENGLISH	60
CTHULHU MYTHOS	08	READ/WRITE GERMAN	50
DEBATE	25	SNEAK	15
DODGE	35	SPEAK ENGLISH	55
DRIVE AUTOMOBILE	45	SPEAK GERMAN	40
FIRST AID	50	SPOT HIDDEN	30
HIDE	25	SWIM	50
HISTORY	35	TREAT POISON	10
JUMP	30		
LIBRARY USE	40		
LISTEN	30		

Vapen:	Attack%:	Impale%:	Damage:
Fist	50		d3+d4
Kick	25		d6+d4

Hit Points

Personlighet: Ivrig amatörastronom, rollspelare och matematiker som tycker mycket om att lösa alla sorters problem. Kan tyckas vara litet tystlåten men föredrar att ha något vettigt att säga innan han öppnar munnen. Delvis beror också tystlåtenheten på att hjärnan för det mesta jobbar på högtryck.

Namn.Thong-Kuai-Ying	Kön: Man	Spelare:	Längd:171
	Boplats: Stockholm	Spelledare:	Vikt:70
Yrke:Filosofistud	Nationalitet: Korean		Ålder:25

STRength	14
DEXterity	17
INTelligence	13
CONstitution	14
APPearance	10
POWer	12
SIZe	11
SANity	87
EDUcation	15
Idea	65
Luck	60
Knowledge	75

Diverse noter

Färdigheter/Skills	%
CAMOUFLAGE	40
CHEMISTRY	15
CLIMB	60
CTHULHU MYTHOS	12
DODGE	52
DRIVE AUTOMOBILE	35
FIRST AID	40
HIDE	36
HISTORY	30
JUMP	46
LAW	25
LIBRARY USE	40
LISTEN	38
OCCULT	20

Färdigheter/Skills	%
PSYCHOLOGY	35
READ/WRITE COREAN	75
READ/WRITE FRENCH	45
READ/WRITE SWEDISH	25
READ/WRITE ENGLISH	50
SNEAK	25
SPEAK FRENCH	50
SPEAK ENGLISH	50
SPEAK SWEDISH	45
SPOT HIDDEN	37
SWIM	40
MARTIAL ARTS	50

Vapen:	Attack%:	Impale%:	Damage:	Parry
Fist	85		d3+d4	80
Kick	70		d6+d4	

Hit Points

Personlighet: Är gängets stora tänkare och filosof. Han väntar gärna någon minut extra för att få tänka igenom saker och ting en gång till innan han sätter igång. Hans lugna och filosofiska läggning är ett särdrag för alla som föds och växer upp i den lilla byn Sinanju i Korea. Han har en förmåga att få väldigt mycket gjort när han väl sätter igång. Mentalt är han en mycket lugn och balanserad person. Detta beror på att en stor del av hans ungdom ägnades åt att meditera och träna nationalsporten Tae-Kwon-Do. En stadigt byggd person med pigga och vaksamma ögon.

Namn: Johan Lindblom	Kön: Man	Spelare	Längd:183 cm
	Boplats: Lillköping		Vikt:85 kg
Yrke:Elingenjör	Nationalitet: Svensk	Spelledare	Ålder: 23 år

STRength	13
DEXterity	13
INTelligence	15
CONstitution	12
APPearance	11
POWer	14
SIZe	12
SANity	96
EDUcation	14
Idea	75
Luck	70
Knowledge	70

Diverse noter

Färdigheter/Skills	%	Färdigheter/Skills	%
CAMOUFLAGE	35	OCCULT	12
CHEMISTRY	15	PSYCHOLOGY	10
CLIMB	51	READ/WRITE SWEDISH	70
CTHULHU MYTHOS	03	READ/WRITE ENGLISH	60
DEBATE	15	READ/WRITE GERMAN	35
DODGE	34	SNEAK	25
DRIVE AUTOMOBILE	35	SPEAK SWEDISH	75
ELECTRICAL REPAIR	60	SPEAK ENGLISH	65
FIRST AID	38	SPEAK GERMAN	38
HIDE	31	SPOT HIDDEN	33
HISTORY	23	SWIM	45
JUMP	30	THROW	40
LIBRARY USE	47		
LISTEN	32		
MECHANICAL REPAIR	30		

Vapen:	Attack%:	Impale%:	Damage:
Fist	50		d3+d4
Kick	25		d6+d4
Throwing knife	38	08	d4+1

Hit Points

Personlighet: En genomsvensk blond och blåögd yngling som under hela sitt liv varit road av att ta reda på hur saker egentligen fungerar, därav yrkesvalet. Detta och en sedan länge djupt rotad passion för att kasta kniv är det han bär med sig från barndomen.

Namn:Bengt Nord	Kön: Man	Spelare:	Längd:184
	Boplats: Motala	Spelledare:	Vikt:83
Yrke.:Dataingenjör	Nationalitet: Svensk		Ålder:22

STRength	12
DEXterity	14
INTelligence	15
CONstitution	13
APPearance	12
POWer	15
SIZe	13
SANity	95
EDUcation	16
Idea	75
Luck	75
Knowledge	80

Diverse noter

Färdigheter/Skills	%	Färdigheter/Skills	%
ACCOUNTING	15	HISTORY	32
CAMOUFLAGE	34	LIBRARY USE	43
CHEMISTRY	35	LISTEN	33
CLIMB	56	OCCULT	15
COMPUTER OP.	85	ORATORY	10
COMPUTER SCIENCE	65	PHOTOGRAPHY	25
CREDIT RATING	20	PSYCHOLOGY	15
CTHULHU MYTHOS	04	READ/WRITE SWEDISH	80
DEBATE	20	READ/WRITE ENGLISH	52
DODGE	38	READ/WRITE GERMAN	40
DRIVE AUTMOBILE	38	SPEAK ENGLISH	55
ELECTRICAL REPAIR	45	SPEAK GERMAN	42
FAST TALK	25	SPOT HIDDEN	32
FIRST AID	35	SWIM	40
HIDE	29		

Vapen:	Attack%:	Impale%:	Damage:
Fist	50		d3+d4
Kick	25		d6+d4
Handgun, 9mm	52	11	d10

Hit Points

Personlighet:En ganska definitionsmässig dataingenjör som gärna dricker kaffe och jobbar bäst på natten. Är förutom en duktig dataoperatör en godtagbar pistolskytt. Dagen innan konventet har han skjutit SM-kval i Lillköping och har därför sin pistol och ett överblivet magasin med 8 skott med sig. En mycket stabil person som är van att hålla huvudet kallt.

Namn: Anette Larsson	Kön: Kvinna	Spelare:	Längd: 171
	Boplats: Lillköping		Vikt: 59
Yrke: Elingenjör	Nationalitet: Svensk	Spelledare:	Ålder: 24

STRength	15
DEXterity	14
INTelligence	14
CONstitution	16
APPearance	15
POWer	15
SIZe	14
SANity	93
EDUcation	14
Idea	70
Luck	65
Knowledge	70

Diverse noter

Färdigheter/Skills	%	Färdigheter/Skills	%
ACCOUNTING	30	OCCULT	10
BOTANY	20	ORATORY	15
CHEMISTRY	20	PHOTOGRAPHY	65
CTHULHU MYTHOS	06	PSYCHOLOGY	15
DEBATE	25	READ/WRITE SWEDISH	75
DODGE	35	READ/WRITE ENGLISH	65
DRIVE AUTOMOBILE	30	READ/WRITE FRENCH	40
ELECTRICAL REPAIR	65	SING	20
FIRST AID	55	SNEAK	20
HIDE	25	SPEAK ENGLISH	65
HISTORY	30	SPEAK FRENCH	40
JUMP	35	SPOT HIDDEN	40
LIBRARY USE	40	SWIM	60
LISTEN	40	THROW	45
MECHANICAL REPAIR	25	LOCK PICKING	30

Vapen:	Attack%:	Impale%:	Damage:
Fist	50		d3+d4
Kick	25		d6+d4

Hit Points

PERSONLIGHET:

En genomfrisk och mycket nyfiken person med ett inte alltför ofördelaktigt yttre Är på grund av sin nyfikenhet inte alltid riktigt så eftertänksam som hon borde vara. Hon är däremot en ganska robust personlighet som för det mesta säger vad hon tycker och tänker.Dessutom är hon ganska tankspridd, vilket har fått henne att glömma sina nycklar ett otal gånger och hon har därigenom förvärvat sig en viss skicklighet i att bryta sig in här och där. Hon har också sin kamera med sig och i den sitter en rulle med 36 bilder.