

Vansinnig Väntan på Vidunder

eller

Värstingar i Vaxholm

Ett CoC-äventyr av Håkan Elderstig och Lars Petrus

Inledningen som läses för spelarna

"Ni är värnpliktiga kustjägare. Ni är ute i Stockholms södra ytterskärgård på fjärde dagen av en 10-dagars övning. Samtidigt som övningen började gick ubåtslarm 10 distansminuter nordväst om ert övningsområde. Ni är inte en del av ubåtsjakten, men har fått order att rapportera alla tecken på ubåtar ni ser. Övningen fortgår som planerat. De tre första dagarna har ni saboterat båtar för några flottister på övning. På morgonen öppnade Furir Kajar det vattentäta brevet med ordern för nästa fas. Den var kort och entydig: "Ta er till måsholmen, 59.43N, 16.21Ö. Håll er dolda och bevaka vattnet runt ön. Rapportera er ankomst till måsholmen, och eventuell fientlig aktivitet i områden. Iakttag i övrigt strikt radiotystnad." Efter 5 timmars paddling glider ni sakta in mot ön utan ett ljud från era kajaker. Måsholmen är en 300 m bred skogsbevuxen bergknalle som reser sig ur det kalla vattnet. Det börjar skymma när ni stiger i land. Ni är jävligt hungriga."

Intrigen

Intrigen är att de onda officerarna vet att det finns en rysk ubåt i vattnen. De erbjuder Nyarlathotep en massa själar om han nitär båten. Turkarna finns i Lettland dit de tagits av en samvetslös människosmugglarliga som officerarna kontaktat. Andra kvällen anländer de i en båt som ligger en bit bort och vaktas av Sjökvist. De vet inte att de ska slaktas, men de har börjat misstänka att någonting är fel, men inte insett vidden av det, de tror att de ska luras på mer pengar innan de kommer fram. Ingen kommer i alla fall att sakna dem.

Några dagar innan äventyret börjar har officerarna genom att offra 3 turkar som handpenning fått Nyarlathotep att ur djupet kalla fram ett kusligt vattenmonster som fångat in ubåten, och ligger och trycker på botten norr om måsholmen i väntan på betalning.

Vid leveransen ska officerarna betala det hela med 14 nya turkar, och få ubåten levererad upp på en klippa, prydligt oskadliggjord.

Efter någon timme kommer Plasko upp med ubåten. Han lyfter den helt upp, och drämmer den i en klippa på en ö intill. Vilken smäll!! Vilken syn! (det har ljusnat). Nu vill han ha betalt. Då gäller det att grabbarna hunnit befria turkarna. och är på väg därifrån.

Om spelarna lärt sig besvärjelsen från klipphällen kan de hindra monstret från att äta upp dom. Plasko vänder och eftersom han inte fått sin betalning tar han officerarnas själar i stället, och sticker hem.

- 1 Det första som händer är ganska fritt rollspel.
De värnpliktiga kommer till ön, säkrar den och väntar, bevakar havet.
- 2 De finner kultplatsen och en del andra mindre viktiga saker inträffar .
Stämningen förtätas.
- 3 Militärerna kommer. Spelarna tjuvlyssnar på dialogen.
- 4 Nyarla kommer igen för att se till att militärerna betalar Plasko.
- 5 Plasko kommer upp med ubåten och knackar den.
- 6 De värnpliktiga räddar gisslan och flyr.
- 7 De skrämmer bort Plasko som då tar militärerna istället.

Hur äventyret ska spelas.

Äventyret beräknas ta fem timmar. Som du känner på tyngden är det ganska kort. Spelarna ska inte behöva jäkta även om det kommer att gå fort på slutet. Men i början ska du hålla dom i spänning om vad som komma skall. Detta ger tillfälle till ordentligt rollspel. När du tycker att det är dags låter du styra in spelet mot actionsscenerna 4-7.

Tillåt spelarna allting som är rimligt men inga skarpa vapen.

De får helst inte konfrontera militärerna. Deras uppgift är att bevakas och rapportera. De bör inse att militärerna är insyltade på något sätt. Låt dom dö om dom klantar sig. De får ingen kontakt med basen efter det att militärerna kommit. Det är bara underliga gälla skrikande röster och tjut. Eventuellt kan de höra fragment av ett svar men inget som direkt går att tolka som att de kommer att få hjälp.

Måsholmen

Ön är c: 400 m lång och 250 m bred. Mitt på finns ett litet berg som är c:a 40 m högt. Hela ön är full av skrevor, klippor och utspridda stenblock. Skrevorna är fyllda av enar och ljung och fukt och kärrväxter. Här och var finns små skogsdungar som består av vindpinade dvärgbjörkar, alar, aspar och rönнар. På de mest vindutsatta områdena är det dock bara kala klippor.

På söderkusten står en rödmålad förfallen stuga med spruckna (ej krossade) fönster. Det är en gammal fiskarstuga som inte använts på 30 år. Dörren är olåst och där inne finns ett trasigt nät, en kaffepanna, en fotogenlampa, två tomma brännvinsflaskor, en trubbig yxa, en rejäl kniv, bord och stolar, en säng med några äckliga filter och andra oviktiga saker.

Ockulta rester

På den norra udden finns rester av maj Erikssons tidigare ockulta handlingar. Det finns rester av en en veckå gammal lägereld, sotiga stenar i ring runt kolrester. Man kan hitta fimpar av märket Gauloises utan filter. En påle är nedstucken i marken . Den är 1,5 meter hög, 2 decimeter tjock och spetsad. Pålen är gjord av något ovanligt hårt träslag. Om man letar runtomkring ser man att det finns stora fläckar på en klippa bredvid. Det mesta är bortsköljt av regn men i sprickorna kan man tydligt se att någon brunsvart sörja finns kvar (det är blod från en tidigare offerceremoni). Inkilad under en sten ligger ett tygarmband med turkiska tecken på(rester från förra offerriten).

En bit bort finns en plan berghäll med gamla runor. Det är både runtecken och bilder. Texten lyder (om man klarar att läsa det) " Här vilar Erik Leifsson . Han vart dräpt i ädel kamp med sjöormen". Tecknen föreställer en mansperson med stort huvud och en hammare i handen. Mannen är ritad på egyptiskt vis, dvs med huvudet och benen i profil men kroppen sedd framifrån. Nästa bild är ett sönderbrutet vikingaskepp. Det finns fler tecken under bilderna men dessa saknar mening för spelarna. "Neblod sim remlad sum". Vikingarna kände ju till hur man schasar bort Plasko men Erik den stackaren läspade så illa att formeln inte gick fram. Det är bäst

rollspel om det är Jonte som föreslår att man läser formeln när det är dags. Naturligtvis måste spelarna komma ihåg formeln eller ha skrivit ner den rätt.

Äventyret

Första natten

Måsholmen är full med fåglar. Följande grejer kan hända första natten, beroende på vad spelarna gör och vad GM känner för:

De är mest till för att skapa en kuslig stämning. Inget ska egentligen hända denna natt. Skynda på spelarna om de håller på här för länge.

- Vaktposten ser en skugga röra sig på land 100 m bort. När han tittar på den i mörkerkikaren ser han tydligt att det inte finns något där, men när han tittar utan ser han lika tydligt att det verkligen är något där. Går han dit hittar han ingen, men han känner en konstig lukt av kanel.
- Om de äter fågelägg är det klimpar - kycklingar - i dem. Äckligt. Det finns blåbär. Annars kan de hitta mat på nåt rimligt sätt som de kommer på.
- Vakten tror att han hör ett stort plask långt ute mot öster, och en stund senare slår kraftiga vågor mot stranden.
- På radion kan man ibland höra svaga mörka röster som mumlar och skrattar.
- Hemska drömmar. Alla drömmer samma dröm. I drömmen är de ute och åker i en stor motorbåt. Alla är med men de drömmer drömmen utifrån sig själva. De är förföljda av något ohyggligt hemskt och de kör med högsta fart mellan grynnor och skär. Det okända som förföljer dem knappar in på försprånget. De känner kalla kårar efter ryggen. Just när det känns som de skall förgås försvinner det onda plötsligt. Alla (som sover just när detta sker) vaknar samtidigt i mörkret med en känsla av enorm lättnad men obehagskänslan finns kvar i bakhuvudet ty i drömmen var den så intensiv. Jonte kan tolka den eftersom han har haft ockulta upplevelser förr.

Nästa morgon

Mer kusligheter.

- Det är kraftiga långsamma dyningar hela dagen och efterföljande natt (det är Plasko som ligger med ubåten nere på botten och vattnet häver sig i takt med hans andetag). Det har inte varit någon kraftig vind på flera dar så det är underligt med en dyning. Om man har huvudet under vattnet kan man höra dova mullrande ljud.
- Om de går runt på ön kan de bli attackerade av måsar som gör störtdykningar, hackar dem med näbbar och är otrevliga.
- På kultplatsen (på udden) finns inga fåglar, djur, växter eller något liv över huvud taget. En bit bort är gräset visset för att börja växa friskar längre bort.
- Eskil Lärka kan upptäcka en sydamerikansk rovfågel som kretsar runt ovanför kultplatsen, men han kan inte bli riktigt säker på om han ser rätt på så stort avstånd. Den finns inte normalt i Sverige.

Kvällen

21.30, strax efter skymningen, kommer en gråmålad plastbåt, 8 meter, med tända lanternor och lägger till ute på udden. Det är Eriksson och Pitrin som kommer från Stockholm. En halvtimme senare kommer en större båt österifrån. Det är Ljungren och Sjökvist som kommer från Lettland med turkarna.

Det kommer inte att vara någon ceremoni eftersom Nyarla helt enkelt kommer dit som lovat. När Nyarla vill locka fram Plasko slänger han 14 små enkla trädockor (några hopbundna knotiga pinnar) i vattnet. Dessa flyter sakta bort och en stund senare kommer Plasko upp.

Dialoger vid lägerelden

Detta är vad spelarna kan höra om de tjuvlyssnar på militärerna vid lägerelden.

maj E - "Resan gick bra ser jag?"

kap Lj - "Jorå, lugnt väder, inga problem med kustbevakningen"

maj E - "Hur gick det med utväxlingen? Ställde Grabauskas till med några problem?"

kap Lj - "Nej nej! Jag fick med mig 14 turkar, och snubben betalade 725 dollar per skalle"

<Hjärtligt skratt>

maj E - "Otroligt att man får betalt för att slakta några turkar!"

kap P - "Du kan verkligen göra affärer!"

Spelarna får agera en stund om de vill. Militärerna sitter bara och väntar på att Nyarla ska komma. De pratar om hur berömda de ska bli eller nåt sånt. Ytterligare fragment av deras konversation kan vara:

kap P - "Är du säker på att det fanns en ubåt där ute?"

maj E - "Svar ja. Ubåtskommandot hade en säker hydrofonindikation i förrgår klockan 07.15.

kap P - "Och resten....."

Flyktingarna

De är 14 bulgarieturkar av olika åldrar och kön. De är tre olika familjer. De kan berätta om hur de flytt via Polen och Lettland. De tror att de är på väg till en svensk flyktingförläggning. De har blivit omilt behandlade, varit utan mat och vatten under hela överresan i den trånga båtruffen. Man har tagit ifrån dem alla pengar. När de frågat om besked har de bara fått snäsningar och svordomar tillbaka. Ingen av militärerna kan ju turkiska eller bulgariska.

När båten lägger till vid ön kan det hända att de börjar banka på dörren och skrika. Det får du låta hända då spelarna vet lite mer om militärerna. Men militärerna reagerar inte så häftigt på detta, de tror ju att de är ensamma på ön. Sjökvist ber dem bara hålla käften.

Turkarna kan berätta om resan, människosmuggling, att Ljungren har alla pengar som de betalt för att komma till Sverige (och ingen mat har de fått ens) och en gammal kärring kan berätta att hon vet att Ljungren har kontakt med onda andar. Hon bara vet det för det ser hon på honom.

De sammansvurna officerarna

Jerker Eriksson, major

Chef över operationen. Lugn, förbindlig, trevlig. Vill släta över, tona ner, vinna tid, vill lura iväg spelarna på något sätt. Räknar med att ingen kommer att tro dem ifall de berättar vad de har sett. Och när operationen har lyckats kommer allt att hemligstämplas, och han kommer att bli berömd, nästa ÖB.

I grund och botten är han helt fanatisk. Om det hela ser ut att gå snett kommer han att ta i med hårdhandskarna. Jerker är ingen ond eller otrevlig man, men om någon står i hans väg har han inget emot att döda dem, om det tjänar hans syften. Att döda svenska soldater har han dock svårt för, men måste han så gör han det.

Anders Sjökvist, fänrik

21-årig yrkesofficer. ovanligt dum i huvudet. Mässpojke åt major Eriksson. Han gör bara det som han blir tillsagd av maj. Eriksson eller annat högre befäl, om det inte innebär en kontraorder. Han har utfört en del smutsiga ärenden åt majoren, typ hjälpt till vid misshandel av en nyfiken journalist. Dessutom körde han bilen då han och Eriksson mejade ner föreståndaren för en flyktingförläggning när denne krävde för mycket ersättning för att hålla tyst. Han vaktar flyktingarna i båten, Han är lydlig pliktrogen ambitiös och helt utan omdöme. Gråblond lite fjunig mustasch. Osäker och därför mycket bestämd.

Han följer vaktinstruktionen:

- 1) "Halt! Vem där?"
- 2) "Halt! Jag skjuter skarpt!"
- 3) Skjuter varningsskott i marken.
- 4) Skjuter för att träffa.

Sven Pitrin, Kapten

Vankelmodigt hoppas han att allt ska gå bra, men han börjar ångra sig nu. Han hoppas att det är sista gången de gör något sånt här. Vill absolut att inga oskyldiga ska komma till skada, utom turkarna förstås. Han vill att ubåten skall sättas på grund så att de kan gripa ryssarna levande.

Under kvällen kan det hända att han går och pizar. Om han blir fångad säger han först ingenting. Men om spelarna har fått reda på en del av plotten och t ex vet att turkarna ska offras, då bryter Pitrin samman och börjar gråta. Han bär med stolthet en vaxad mustasch.

Gunnar Ljungberg, Kapten

Han är hårdingen i gänget, vältränad och vapenfixerad. Brukar roa sig med att bränna flyktingförläggningar. Har varit legosoldat i Sydamerika i 5 år. Där lärde han sig ett och annat om tortyr. Från den tiden har han ett par miljoner kronor undansparade. Numera är han medlem i Sverigedemokraterna, där han sitter i styrelsen. Han brukar ta med sig några av de siätrakade gossarna på motdemonstrationer och annat bråk. men i dessa fall håller han sig själv i bakgrunden för att inte äventyra sin militära bana. Ljungberg kan inte fatta att alla hans fina gossar frikallas från det militära, trots deras fosterländska inställning. Han som skulle kunnat göra verkliga elitsoldater av dem. Han hatar kapten Pitrin för att han är en sån tönt.

Han blev präst i en Yogsothothkult när han var i sydamerika. Det är han som har bett Nyarla om hjälp med att hämta Plasko som dräper ubåtar.

Utrustning

Pistol, AK5, handgranater, handbojor, rep, flytvästar, livbojor, räddningsflotte, sökljus, nödraketer, mat, vatten, två komradio, stormkök, kaffe, ockulta anteckningsböcker.

Plasko

Plasko är ett slemmigt urgammalt vattendjur som normalt lever i en djuphåla utanför Gotland. Formen liknar en jättestor tångruska eller kanske ett slags nät. Han är halvgenomskinlig utom i vissa brunaktiga klumpar i nätets tentakler. Oftast ligger han på botten i hopdraget sammantrasslat skick men han kan räta ut sig till en storlek av flera hundra meter om han vill. Tentaklerna blir då ca en meter tjocka. Han förflyttar sig oftast genom att flyta med strömmen men han kan också gripa tag i botten och kila sig fast eller dra sig framåt. På grunt vatten med öar och vikar kan han åla sig fram i över 40 knop om han vill. Han har en stor förmåga att orientera sig eftersom han är så gammal och har varit på praktiskt taget alla platser i Östersjön som är hans revir sedan 12000 år sedan då hans fru dog.

Grabbarna

Spelarna skall få lappar med information om karaktären som bara den spelaren känner till. Detta ger mer äkta rollspel samtidigt som vi kan ge varje spelare en individuell uppgift att utföra .

Per Emt

Hade långt svartfärgat hår vid inryckningen men det klipptes 3 mm kort under vilda protester. Klär sig gärna i trasiga svarta kläder, skinn och nitar. Flyttade hemifrån när han var 16. Bor i ett ockuperat hus. Har varit vänsterskinnhuvud men lät håret växa och blev anarkist istället. Läst mycket om 70-tals-extrem-vänstern, RAF mm. Har ambitioner att skriva romaner och bli journalist. Günter Wallraff är den store idolen. Är numera anarkist och skriver för tidningen Brand. Lever på KAS och ströjobb, gärna svartjobb. Snattar ibland i butiker, men har aldrig åkt fast. Vill nu infiltrera kustjägarna och skriva om det. Vill helst bli befäl för att kunna sabotera i händelse av krig. Men just nu får det räcka med att skriva om det, han har fått ihop några saftiga grejer om pennalism och taskiga befäl. Han har agiterat bland grabbarna tills de hotade med kompanistryk. Psykologen gav nog inte klarsignal för befälslinjen. Spelar elgitarr i ett Hardcoretrashband.

Jonte Lindgren

Jonte är rödhårig och fräknig och vältränad. När han var 6 stack morsan med en annan karl. Bodde med farsan efter det. Farsan tog det ganska hårt, för han söp mest hela tiden efter det att morsan stack. När han var nykter brukade dom lira fotboll men för tre år den dog farsan. Det var levern som inte pallade längre. Sen dess nyttjar inte Jonte alkohol, och han blir illa berörd av att se folk berusade.

Så vid jul i ettan slutade han från Thorildsplans gymnasium i Bromma. Han fick jobb på ett bygge. Det var inte så dumt faktiskt. man tjänade bra, även om det var kallt på vintern.

Han gillar att äta. Ofta och mycket är hans melodi. Han brukar äta ett durkslag fullt med makaroner och skita innan han går och lägger sig. I fall han dör i sömnen ska han i alla fall inte skita ner sängen.

Tänker eventuellt börja på KomVux, man kan ju inte snickra gjutformar hela sitt liv.

Han är ett födgeni som kan snacka med alla och envar, eftersom han har vanliga intressen. Han är nyfiken, spontan och lättsam. Är alltid ute på grejer, kultur, eller hemma hos nån tjej.

Han är ganska rastlös. Ofta förvånar han omgivningen genom att börja prata om nån ganska djup och seriös sak.

När Jonte var i Paris i somras med några polare blev det gräl mellan Olle och Jontes farbror. I handgemänget föll farbrodern och slog huvudet i en kant så att han avled. Olle är numera på Beckomberga mentalsjukhus, för han blev så chockad av detta och några andra saker som hände i Paris.

Eskil Lärka

Eskil är en vacker och välvårdad ung man med kortklippt ljus hår. Han uttrycker sig korrekt och artikulerat. Han har läst Na, skall bli jurist eller nåt fint efter lumpen. Föräldrarna är välbärgade. Fadern är yrkesmilitär och modern arbetar på finansdepartementet. De bor på Östermalm. Eskil var inte så smart i plugget, låg på cirka 4,2 i snitt på julen i trean, eftersom han pluggade stenhårt. Men i vårens skrivningshets fick han ett nervöst sammanbrott. Han klarade med nöd och näppe hyggliga betyg eftersom mamma ringde och talade med alla lärare.

Han samlar på stenkakor med jazzmusik, vilket är hans enda egna intresse. Han brukar ofta följa med ut till föräldrarnas stuga på Blidö. Där han kan se på fåglarna och gå omkring på klipphällarna.

Pappa har lärt upp honom till att bli en sportskyttefantast.

Selim Kajar

Turk. Pratar turkiska flytande, men har bott i Sverige hela sitt liv. Han funderar på att bli yrkesofficer och har också befälet i gruppen. Han är sävlig men kompetent och har en superbra fysik. Alla instruktioner följer han till punkt och pricka, men han är mindre bra på att fundera ut egna idéer. Det är bättre att göra för lite än att göra fel. Troligen kan han reglementet utantill. Han är en fatalist som menar att det som händer det händer, och det är inget man kan göra åt det. Men man måste ändå göra sitt bästa i alla situationer som uppstår. Om var och en gör sin plikt så blir allting bra.

Övertygad flimmimuslim och vidskeplig. Han tror på astrologi och andar. Men han är inte rädd för han vet att om man bara följer koranen så har man Allah på sin sida och Allah är väldigt stor.

Ali Suleyman

Turkisk bilhandlare som köper och säljer i Gula Tidningen. Ohejdbar svada och charm. Hans glada leende gör att han får många vänner. Gör affärer med allt och alla. Har dyra kläder guldklocka, guldkedjor och hårig bringa och många pengar och berättar gärna om alla blondiner han satt på. Han kan inte ta lumpen riktigt på allvar. Han tycker det är kul med friluftslivet och övningarna och allt man får lära sig, men om han inte gillar en order struntar han kanske i den.

Han är gruppens tekniske expert, och kan laga allt från båtmotorer till läckande kajaker.

Utrustning

Spelarna har ingen mat! De ska leva på det de hittar, som ett led i utbildningen. De har fiskeutrustning, men främst äter de rötter, fågelägg, och sånt som man hittar enkelt. De har jägar dolk, kikare med bildförstärkare (nattsyn), vapen, hopfällbara kajaker, en radio. Vattentät sovpåse. Knallskott (=handgranatatrappor). etc etc. De har AK 5 som man kan skjuta riktiga skott om man tar bort lösskjutningsanordningen. Dessutom kan man skada folk på nära håll om man skjuter plastplugg utan anordningen som splittrar plasten. Fast det går inte så rakt eller träffsäkert.

Hemliga personliga egenskaper hos de spelande spelarkaraktärerna

Per Emt: Han tänker försöka sno ett vapen för den framtida kampen, men hittills har han bara fått ihop 5 skott. Jonte brukar ju inte ha helt bra koll på sina grejer, så det skulle nog gå att sno hans vapen. Men då får han skulden, och han är reko. Det kan bli utredning och trubbel med SÄPO. Men om man kunde ge Eskil skulden, det vore rätt åt honom.

Han tycker att Suleyman är en sjyst snubbe som det går att snacka med, även om han inte har insett de stora sammanhangen. Lindgren är också bra, för han har vida vyer och är en bra polare. Om han inte aktar sig kommer han att bli en riktig gråsosse när han blir gammal. Lärka är en jobbig överklassfjant. Det är dom som ska dö först när revolutionen kommer! Kajar är jobbig för han vill bestämma så mycket. Så är han ju också statens representant för förtrycket! Men det var ändå bra av Kajar att hjälpa honom när pluton 3 skulle klå upp honom.

Jonte Lindgren: Det finns mycket elände och ondska i världen, pappa söp i hjäl sig, och farbrodern blev galen. Hans egna vänner började hata varandra i Paris. Däför vill han vara vän med alla, och försöker medla i alla konflikter. Man måste ju hålla ihop och samarbeta, annars bryter helvetet löst, det har han lärt sig. Man måste acceptera att folk inte är perfekta, för det är man ju inte själv heller.

Sen sina upplevelser i Paris har han lärt sig en hel del om det ockulta, och han vet att det sker mycket övernaturligt och hemskt i världen, men det kan man ju inte säga till folk i vanliga fall, för då blir man ju idiotförklarad.

Emt är en farlig virrhjärna, som han hela tiden måste hålla ett öga på. Annars ställer han till med något dumt. Det är synd om Emt. Lärka hanterar sin nervositet bra. Han verkar ha mycket att dölja och han döljer det bra. Han bråkar inte i onödan. Kajar är en mästare! Det kan inte vara lätt att ha det ansvaret! Suleyman gör Jonte osäker. Han vet inte om Suleyman är en insmickrande smilfink eller om han verkligen är så vänlig och generös som han vill ge sken av.

Eskil Lärka: Han gör det här för att han vill visa att han är en man. Ganska klen fysik beroende på att han hade en ryggskada då han var nio år. Pappan har alltid velat att han ska sporta, men mamman förbjuder det för att hon är rädd att han ska skada sig igen. Alltså sökte han kustjägarna för att kunna bevisa för sig själv och för pappa att han inte är en käring. Han oroar sig för att vara homosexuell, och är faktiskt ganska fjällig. Han har aldrig haft någon flickvän eller haft sex. Satsade stenhårt vid mönstringen och lyckades genom sin målmedvetenhet dölja vekheten för mönstringsförrättaren. Hittills har det gått bra och han har klarat alla de svåra momenten, fast det varit svårt många gånger.

Han brukar sanndrömma ibland men det berättar han inte gärna om eftersom folk inte tror på sådant.

Han är rädd för Per Emt, som är allmänt opålitlig och dessutom verkar hata honom personligen. Han försöker se till att aldrig vara ensam med Emt. Varför skulle han behöva hamna i samma enhet när det finns så många andra? Lindgren är ju OK. Kajar är faktiskt bra för att vara turk, men den här Suleyman är en slipprig uppkomlingstyp.

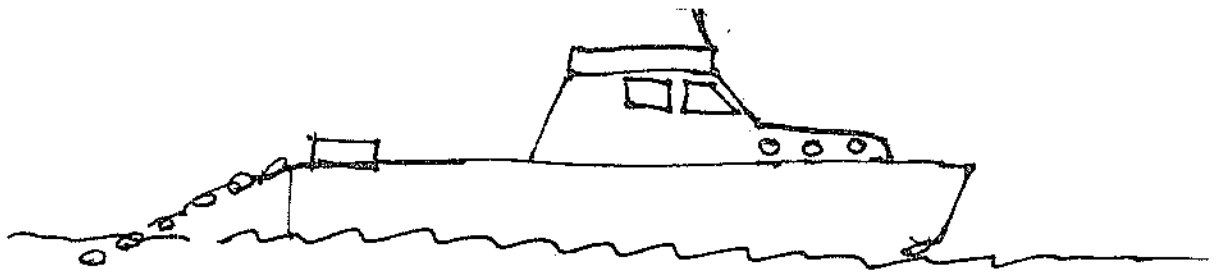
Selim Kajar: Han är orolig för snart kommer det att avgöras vilka som antas till officersutbildningen, och han är jävligt noga med att allt ska ske exemplariskt och enligt bestämmelserna. Han är beredd på att hans grupp kommer att utsättas för någon form av prov för att se om han duger som officer, och han är fast besluten att klara testet. Selim är stolt över att vara turk, men har inget mot Sverige och att bo där.

Han tycker att han gjort ett bra jobb med sin grupp, med tanke på hur splittrad den är. De lyckas för det mesta utföra sina uppdrag på ett bra sätt. Emt är stark, orädd och uthållig, men kan inte ges något ansvar. Lindgren kan man lita på. Han skulle rent av kunna vara ett befälsämne om han bara ville det. Lärka försöker alltid så gott han kan, men är oduglig under press. Flera gånger har han varit nära att bryta ihop. Suleyman snackar för mycket ibland, men det kan vara bra för stämningen. Om han bara kunde ta det hela på allvar!

Ali Suleyman: Vill helst av allt se ut som en svensk, prata som en svensk, och bli behandlad som en svensk. Han gör lumpen för att det är det svenskaste man kan göra.

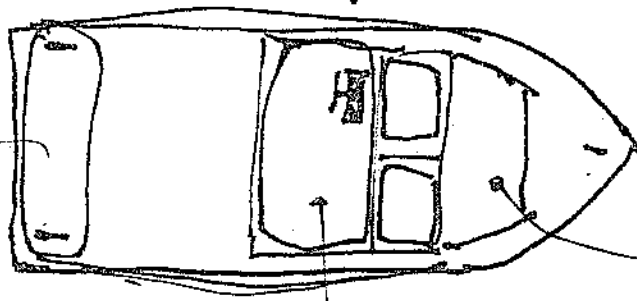
Han hoppas kunna låna en båt nån kväll för att ta sig till Sandhamn eller nån annan festplats i närheten. Kajar får inte veta något, men Emt ställer säkert upp.

Han tycker gruppen är bra, men lite tråkig. Emt är den ende som kan överraska ibland med att bryta mönstret. Lite avundsjuk på Kajar som är mycket mer accepterad som svensk. Lindgren verkar kul men han lägger band på sig själv hela tiden. Lärka är oförarglig och tråkig.



salong

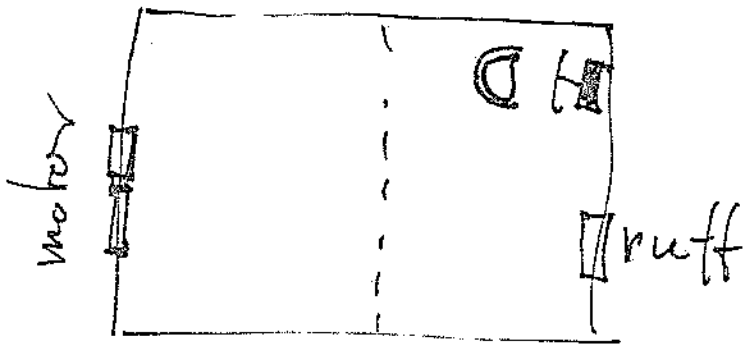
motor-
rum



brygga

ruff, kajuta

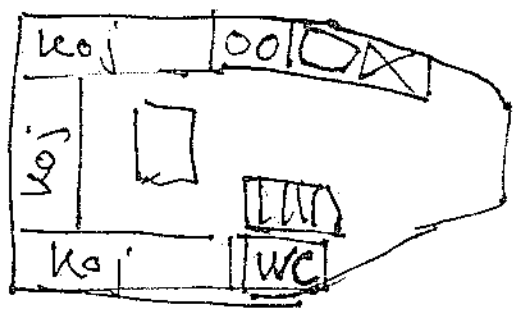
salongen

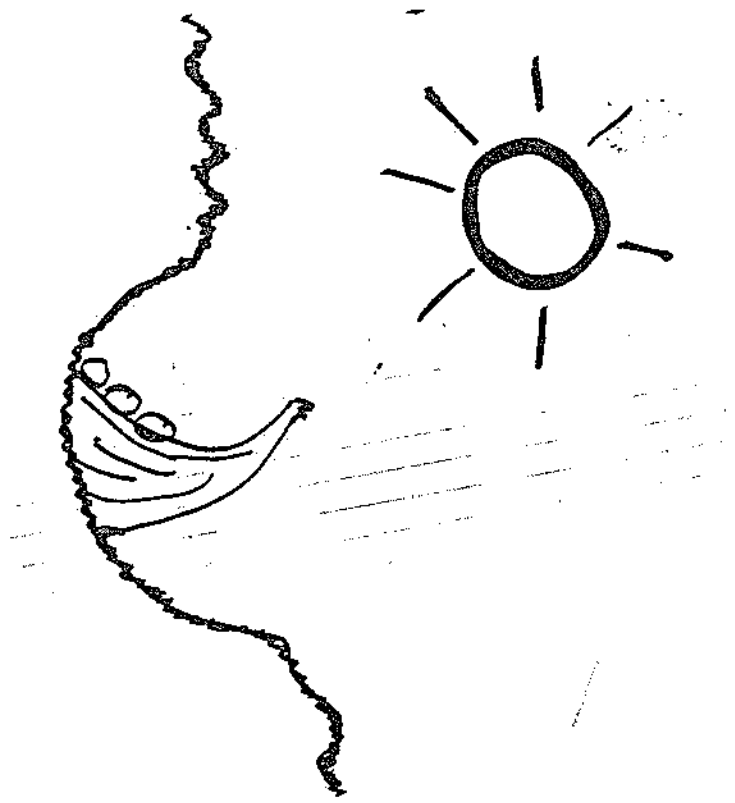


motor

ruff

Ruffen





Ericsson
Name: Jerker Occupation: Major Nationality: S
Sanity Points: 4 Hit Points: 11 Mag Points: Sex: M Age: 54
STR....DEX....INT....Idea.... -3
CON....APP....POW....Luck....
SIZ....SAN....EDU....Know....

Skills:.....
.....

Sjövist
Name: Anders Occupation: fänrik Nationality: S
Sanity Points: Hit Points: Mag Points: Sex: Age: 21
STR....DEX....INT....Idea....
CON....APP....POW....Luck....
SIZ....SAN....EDU....Know....

Skills:.....
.....

Pitrin Sven
Name: Pitrin Sven Occupation: kapten Nationality: S
Sanity Points: Hit Points: Mag Points: Sex: Age: 47
STR....DEX....INT....Idea....
CON....APP....POW....Luck....
SIZ....SAN....EDU....Know....

Skills:.....
.....

Hjelmberg Gunnar
Name: Hjelmberg Gunnar Occupation: Kapten Nationality: S
Sanity Points: Hit Points: 15 Mag Points: Sex: Age: 41
STR....DEX....INT....Idea.... -2
CON....APP....POW....Luck....
SIZ....SAN....EDU....Know....

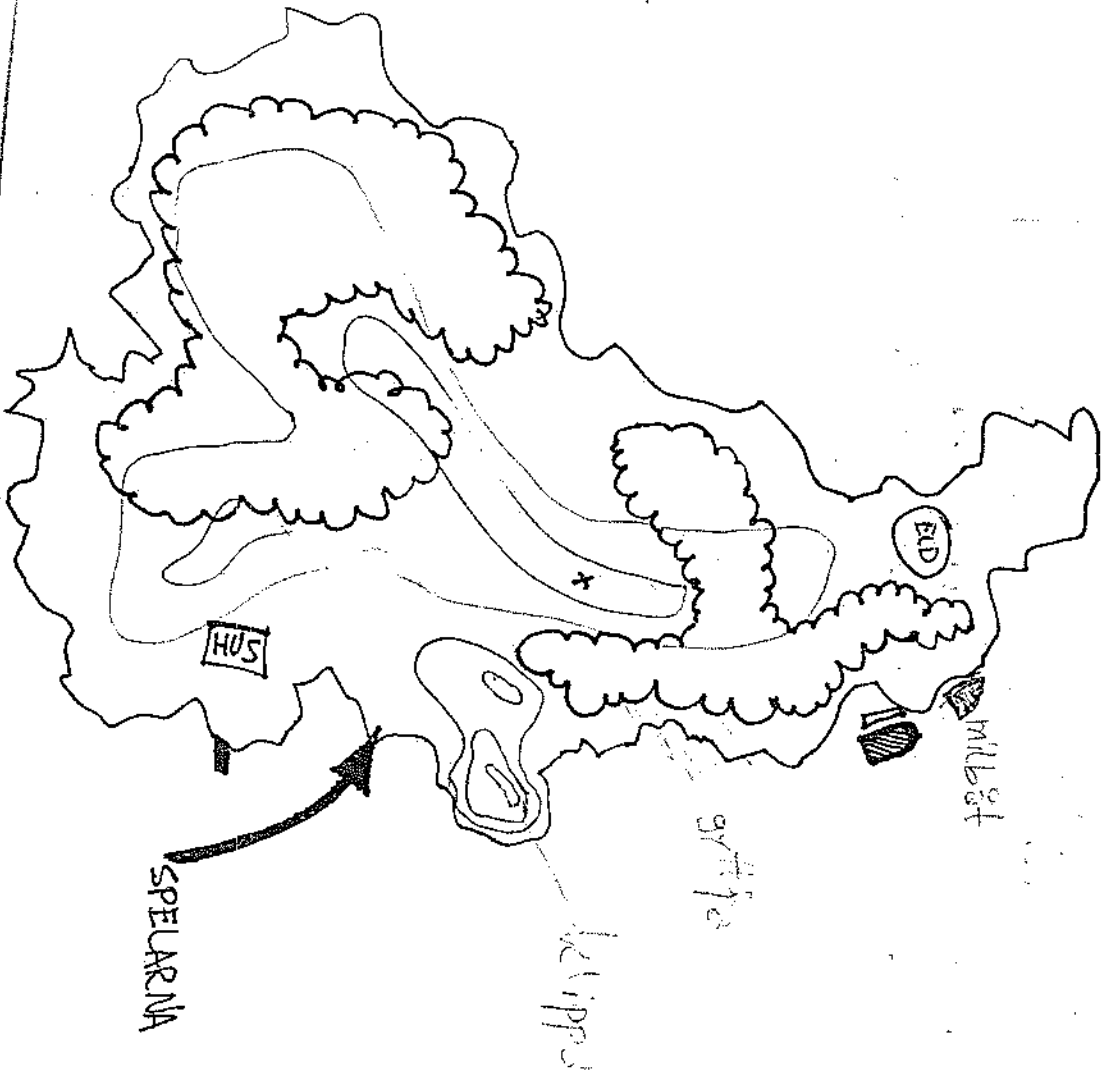
Skills:.....
.....

Name.....Occupation.....Nationality.....
Sanity Points.....Hit Points.....Mag Points.....Sex.....Age.....
STR....DEX....INT....Idea....
CON....APP....POW....Luck....
SIZ....SAN....EDU....Know....

Skills:.....
.....

Whippa for Ubat

100m



CALL of CTHULHU

Name: Ali S. ...
 Occupation: B. ... Sex: ... Age: 19
 Nationality: S/Ty Residence: Kinky

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 15 DEX 17 INT. 12 Idea. 60
 CON. 12 APP. 13 POW. 13 Luck. 65
 SIZ. 13 SAN. ... EDU. 10 Know. 50

Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	<u>13</u>	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	<u>13</u>	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	<u>65</u>	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) <u>.50</u> <input type="checkbox"/>	Geology (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	History (20) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. <u>Turk</u> (00) <u>.40</u> <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Jump (25) <u>.45</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Bargain (05) <u>.20</u> <input type="checkbox"/>	Law (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Botany (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Ride (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <u>.67</u> <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Sing (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Listen (25) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>.65</u> <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Speak. <u>Turk</u> ... (00) <u>.60</u> <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <u>.40</u> <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) <u>.35</u> <input type="checkbox"/>	Speak (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Occult (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Debate (10) <u>.30</u> <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Swim (25) <u>.81</u> <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <u>.10</u> <input type="checkbox"/>	Throw (25) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <u>.34</u> <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Track (10) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Photography (10) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <u>.20</u> <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>.10</u> <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>	Zoology (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/>
First Aid (30) <u>.50</u> <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <u>....</u> <input type="checkbox"/> <u>....</u> <input type="checkbox"/>

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.

CALL of CTHULHU

Name Lärka, Eskil
 Occupation Student Sex Age 19
 Nationality S Residence Öster malmby S

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 10 DEX 13 INT 12 Idea 60
 CON 7 APP 15 POW 7 Luck 35
 SIZ 8 SAN 99 EDU 15 Know 75
 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) <u>.20</u> <input type="checkbox"/>	Geology (00) <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>.40</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <u>.21</u> <input type="checkbox"/>	Jump (25) <u>.32</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) <input type="checkbox"/>	Law (05) <u>.20</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <u>.43</u> <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <u>.55</u> <input type="checkbox"/>	Ride (05) <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <u>.83</u> <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <input type="checkbox"/>	Sing (05) <u>.35</u> <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <input type="checkbox"/>	Listen (25) <u>.79</u> <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>.50</u> <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) <input type="checkbox"/>	Speak (00) <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <u>.45</u> <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) <input type="checkbox"/>	Speak (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>	Occult (05) <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) <u>.55</u> <input type="checkbox"/>
Debate (10) <u>.15</u> <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/>	Swim (25) <u>.69</u> <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <u>.15</u> <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <u>.25</u> <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) <u>.19</u> <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Photography (10) <u>.30</u> <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) <input type="checkbox"/>	Zoology (00) <input type="checkbox"/>
First Aid (30) <u>.45</u> <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<u>short sword</u>	<u>.75</u>	<u>13</u>
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU

Name *Lindgreen Jonke*
 Occupation Sex Age *20*
 Nationality Residence

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR.... DEX INT..... Idea.....
 CON ... APP..... POW ... Luck
 SIZ SAN ... EDU ... Know
 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)	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	2	<input checked="" type="checkbox"/>	Occult (05)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS						SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES
Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points	
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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

CALL OF CTHULHU

Name, Selim Kajar
 Occupation Sex Age
 Nationality Residence

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 13 DEX 13 INT 13 Idea 65
 CON 13 APP 13 POW 13 Luck 65
 SIZ 13 SAN ... EDU 13 Know 65
 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) .30 <input type="checkbox"/>	Geology (00) <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <input type="checkbox"/>	Hide (10) .58 <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) .40 <input type="checkbox"/>	Read/Write Turk. (00) .55 <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <input type="checkbox"/>	Jump (25) .56 <input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) <input type="checkbox"/>	Law (05) .60 <input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <input type="checkbox"/>	Library Use (25) .35 <input type="checkbox"/>	Ride (05) <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .21 <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <input type="checkbox"/>	Sing (05) <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) .10 <input type="checkbox"/>	Listen (25) <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <input type="checkbox"/>
Climb (40) .80 <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) .49 <input type="checkbox"/>	Speak Turk..... (00) .45 <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) .43 <input type="checkbox"/>	Speak..... (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>	Occult (05) <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) .52 <input type="checkbox"/>
Debate (10) .20 <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) .34 <input type="checkbox"/>	Swim (25) .76 <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) .15 <input type="checkbox"/>	Oratory (05) .15 <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) .26 <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) .26 <input type="checkbox"/>	Track (10) .40 <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) .25 <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) .25 <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) <input type="checkbox"/>	Zoology (00) .88 <input type="checkbox"/>
First Aid (30) .55 <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.