

Tibet 2 - Den återfödde

Johan Jonsson, Thorbiörn Fritzon
Jim Svensson, Laila Wiberg

Ett Call of Cthulhu scenarion för LinCon

Sammanfattning

“Tibet... det gåtfullas, det omöjligas fosterjord.”
A. D'ARSONVAL

Innehåll

1	Bakgrund	2
2	Demonerna i trakten	3
3	Blomsterfursten	3
4	Staden	4
5	Handling	4
6	Maya och Buddhism i allmänhet.	5
7	Det finns nu en serie saker att undersöka	6
8	Ghouls	8
	8.1 GHOUL 1	8
	8.2 GHOUL 2	9
9	Lösningen	9
10	Händelser under tiden.	10
11	Förgiftningen	10
12	Övertagningen	11

1 Bakgrund

Buddismen beskriver människan som bestående av tre (3) delar; den fysiska kroppen - *Nirmānakāya*, kroppen som inte kan förstås - *Dharmakāya* och den spirituella kroppen - *Sambhogakāya*. Likaså delas makten i det Budhistiska Tibet i tre delar; Den världsliga makten - Dalai Lama, den spirituella makten - Panchen Lama och slutligen makten som inte kan förstås - Rinchu Lama.¹

Dalai Lama, som har den världsliga makten, har till uppgift att leda landet och munkarna i världsliga och religiösa frågor. Panchen Lama, som har den spirituella makten, har till uppgift att leda landet och munkarna i spirituella och religiösa frågor. Rinchu Lama är förenklad chefen för Tibets hemliga polis, den polis som har till uppgift att skydda Tibet från onda demoner som då och då har lust att ställa till det. Tja, förresten, polis och polis, det är ju liksom fortfarande munkar va, men de är bättre än alla andra på att handskas med demoner. Demonjägare, helt enkelt. Bör påpekas att den här killens existens är en hemlighet. Ingen utom några få utvalda har en aning om att han finns. Han följer dock samma regler som de två andra: Ständiga återfödelse, oändlig vishet och ett totalt beroende på att få rätt undervisning inom fyra år från återfödelsen. Om han inte får det så kommer han aldrig att helt komma ihåg sina tidigare liv och hela denna reinkarnation blir bortkastad.

Den här gången har det vanemässiga letandet efter den återfödde gått lite fel. Man har följt de vanliga tecknen och pendelsvängningarna fram till ett litet skjul där familjen som har fött Rinchu bor men...men kvinnan har fött tvillingar. Den förste som kom dit, Kame, var en gammal lärlunge till Rinchu och hade känt honom i ett flertal år hade kanske kunnat avgöra saken rätt av, men olyckligtvis dog Kame i sömnen den natten innan någon av de andra sökarna hade hunnit fram. Det normala i sådana här fall är att helt enkelt låta den pånyttfödde plocka några av sina gamla tillhörigheter ur en bunt allmänna, slumpade saker, men bägge de små livn passerade det testet den här gången. Naturligtvis finns det en chans att lamans själ delas av de bägge ungarna, men alla försök man har gjort visar att så inte är fallet. Endera av de bägge är definitivt Rinchu Lama, men vilken. De 30 sökare som hade samlats satte sig ner och mediterade över saken och bad om ledning. De fick detta. De hade alla en dröm i vilken en helig Boddhisattva steg ner från himlen i en lotusblomma som öppnade sig och lät den helige stiga ner. När han steg till marken drog sig denna bort från hans fötter eftersom han inte längre var en del av hjulet och inte längre kunde röra det. Han talade länge med munkarna och beskrev omsorgsfullt hur de skulle hitta visa män från väster som kunde finna den rätte laman. De trettio valde tre bland sina led som sändes ut för att söka efter dessa män. De tre gav sig av i en marsch där de sänkte sig själva i en dvala och inte märkte av omvärlden eller trötthet

¹För att undvika samma problem som Lovecraft fick med Necronomikon vill vi genast påpeka att den tredje Laman är helt och hållet en produkt av vår, något överlastade, fantasi. Det finns ingen korrelation med någon verklig form av ämbete i Tibet. DET FINNS INGEN RINCHU LAMA! FATTA DE'!

eller överhuvudtaget märkte något innan de hittat personerna de sökte efter. Lyckligtvis befann sig dessa bara 1 dag bort sysselsatta med att frysa ihjäl.

Vad ligger nu bakom det mystiska uppdykandet av en lama för mycket? Jo, när varelsen i förra scenariot var fri ett kort tag innan den skickades till yttre rymden igen, så tog den tillfället i akt att lösgöra en demon som suttit fängslad sedan långt innan den buddhistiska tiden. Den hade spärrats in medan befolkningen fortfarande trodde på en ganska lättbegriplig ande/schaman-tro som kallades Bön-Po. Detta var ju en herrans massa år sedan, så alla har glömt bort detaljerna runt inspärlandet vilket kommer att ge karaktärerna en smula problem. Mer om detta senare. Klostervarelsen gjorde detta i den förhoppningen att om den blev inspärrad igen, så skulle det i alla fall finnas någonting löst som hade en vettig chans att frita den. Nu åkte den ju dit i alla fall och planen misslyckades alltså, men det finns en rackans tuff demon lös som mycket väl kan skapa oändliga bekymmer för både Tibet och karaktärerna.

2 Demonerna i trakten

Det finns en gammal stad i trakten som byggdes av the The Old Ones under en av deras storhetsperioder. Kontinentala plattförflyttningar har filat bort stora bitar av de utifrån synliga delarna, men om man väl hittar stället så kan man gå in ett berg som i princip urholkades av gamlingarna under byggarbetet. Där ser det konstigt och otäckt ut. Stället övergavs under krigen som sänkte The old race på jorden. Den var dåligt belägen ur försvarssynpunkt och deras befolkningsantal hade sjunkit till den milda grad under den senaste tiden att den i vilket fall som helst var underbefolkad. Strax efter flytten träffades stället av en slags antipersonell-vapen. Det är detta som är demonerna som florerar på stället. De är monstruösa företeelser som reagerar på intelligent liv och agerar för att utplåna det när det dyker upp i närheten. De olika demonerna kan enligt gammal god tibetansk tradition se ut lite hur som helst, men det finns vissa drag som skiljer dem från varandra. Den enskilda demonen har alltid drag av någon form av djur som den har stulit de flesta av sina drag ifrån. Deras verkningssätt skiftar också mycket från demon till demon med det sanmmanhållande draget att det alltid är både effektivt och dödligt. Nu en närmare beskrivning av den demon som spelar huvudrollen i vår lilla berättelse.

3 Blomsterfursten

När han tar fysisk form själv, så är det nästan alltid formen av en björn han skaffar sig. En gigantisk grottbjörn med väldiga ramar och ett ljusgrå tredje öga i mitten av pannan. Detta är den form han tar om han skall slakta upp någon fysiskt.

Den har oändliga HP, 3 attacker per runda 90

Om den väljer att attackera i sin ickefysiska form så infekterar den helt enkelt offret med en mögelbakterie som sprider sig upp genom tarmsystemet och förgiftar ihjäl bäraren 4 timmar efter starten. Den här typen av infektion kan den drabba alla inom en 5 m diameter med varje runda, men det tar som sagt en viss tid att ta effekt. Själva infektionen känns bara som ett lätt ljus och en hetta mot ansiktet. Demonen kan ses även när den är okroppslig som ett moln av gult frömjöl som glider fram över landskapet. Den är i bägge sina former snabbare än en människa kan springa. Den sista attackmetoden den kan använda är att helt enkelt besätta någon. Det är det den har gjort i det här fallet. Den kontrollerar då alla sin värds handlingar och minnen. När värden sover kan den dra ut och göra annat för att återvända senare.

När han stannat länge på något ställe börjar blommor växa på platsen. Detta tar en vecka. Om det skulle dra ut på tiden så mycket att detta hinner börja inträffa i det här fallet, så hjälper det ändå inte någon eftersom det växer runt hela huset och skulle kunna härröra från vilken av ungarna som helst. Liken som dör av möglet skjuter också skott nästan omedelbart efter att man planterat dem. En sjuklig blomsterprakt skjuter upp i kontuerna av den döde. Och liket ligger uppe i luften så ruttnar det sönder under blommorna till den milda grad att det faller i småbitar i händerna på den som tar i det redan någon timme efter döden.

4 Staden

Den påminner om en av de där platserna man kan läsa om i Mountains of Madness. Våldiga perspektivförskjutningar, totalt omöjligt att avgöra hur långt bort något är. Kubformationer som täcker insidan av ett ihåligt berg. Alla ingångar som finns inom räckhåll för någon av karaktärerna är igenmurade med vittrande gult tegel. Öppnar de någon av dessa ingångar blir de dödade av demonen de just har släppt lös. Försök ge ett intryck av yrsel och påträngande perspektivförskjutningar under hela tiden de vistas här inne. Ingången är en lång klippvägg som sluttar in mot det gigantiska golvet som staden står på. Här ligger resterna av det gamla Bön-Po-klostret som stängde in demonerna. Ironiskt nog så var det ju också de som från början väckte upp dem genom att gå in och således tillföra de slumrande demonerna en färsk källa till offer. Bön-Po-byggnaderna är helt i ruiner. 1000 år gör att man knappt kan se att det överhuvudtaget rör sig om byggnader. En stalaktit på vilken 300 Dödskallar har spetsats och sedan förstenats visar vad som hände med de sista Bön-Po-munkarna. 1/1D3 SAN.

5 Handling

Det här scenariot tar vid där det förra slutade. Klostret med allt det innehöll har störtat ner i djupet. Monstret som hölls instängt i dess mitt har rest stötts bort av jorden och är återigen en komet i evigt

kretslopp runt solen. Karaktärerna har blivit av med all sin utrustning och samtliga sina medhjälpare. Det enda de har kvar är ett 5 meter långt teleskop som står uppställt på en kulle en bit bort. De är tunt klädda och egentligen inte alls redo för den bistra kylan. Utan mat, pengar eller kontakter verkar deras utsikter allt utom ljusa.

Det kommer inte att hända någonting under de närmaste 24 timmarna. Låt dem gå och huttra ett tag. Spela mycket på hur desperat deras situation är. Om de inte får hjälp på något sätt, så kommer de att svälta, frysa eller på annat sätt dö ihjäl inom några dagar. Om de kommer på att samla ihop ved och göra upp eld så klarar de natten utan skador, om inte så förlorar de 1D4 hp av kölden. Här är det meningen att du skall passa på att sätta stämningen för resten av scenariot. Den här biten har ingen som helst vikt för den framtida händelse-utvecklingen, utan är bara för att du skall kunna tvinga på dem den ödsliga känslan av att vara hopplöst vilse och förvirrade i mitten av ett främmande land. Låt det inte ta mer speltid än som är nödvändigt för detta.

Efter 24 timmar kommer de att träffa på tre målsökande munkar, Tashi, Kuyongbu och Kyilkhor, vilka kommer med ett erbjudande till karaktärerna. De behöver hjälp med hittandet av en helig man som har återfötts och karaktärerna lär vara visa män från väster som följer Mayas väg.

6 Maya och Buddhism i allmänhet.

Maya är deras ord för allt som inte är en del av buddhisternas högre verklighet. Dvs allt som inte är av en strikt andlig natur utan är faktiska föremål. Buddhismen går i stort sett ut på att förneka allts existens för att nå en högre verklighet utanför den fysiska. Av detta skäl anser de att allt är fåfängt och förgämligt utom visdom. Att följa Mayas väg är att verka i den här världen och att försöka förstå och påverka det fysiska. En utmärkt beskrivning på i princip alla västerlänningar och det mesta västerländska vetande. De tre tibetanernas beskrivning är alltså helt riktig. En grupp vetenskapsmän från England är verkligen visa män som följer Mayas väg enligt det tibetanska sättet att se. Eftersom ett stort antal av de inblandade i denna berättelse är tibetanska buddhister, så kan det nu vara på sin plats med en anvisning om hur ni ska spela sådana. Om man inte själv är en tibetansk buddhist, så är det nästan omöjligt att spela en sådan helt verklighetstroget eftersom de har en fruktansvärt komplicerad syn på det mesta, men några genomgående drag är: en väldig hemfallenhet åt symboliska liknelser med dunkla meningar (typ: Den tredje lotusens mitt är diamantens kärna, centrum i den outsläckeliga Franasana), en religiös tro på att meditation är lösningen på allt och ett totalt ogenomträngligt lugn. De kan vara både glada och mänskliga men de har en helt annan syn på hur man bör handla i de flesta situationer. Slå ner en munk och han kan mycket väl tacka dig för att du hjälpt honom inse att allt är lidande genom att säga något diffust obegripligt. Om man diskuterar religion med dem kan de lägga ner ett par veckors talande på

att övertyga dig om att allt är ett bländverk, eller bara säga åt dig att sätta dig för dig själv i några veckor och säga BaBaBa tills du kommer till insikt. Deras inställning till andra religioner och kulturer är något nedlåtande. De vet att de har rätt och att alla andra har fel, men tycker inte att det är så viktigt att övertyga andra om det om de inte själva börjar sökandet efter sann visdom. Framför allt så bör dessa killar spelas som konstiga och obegripliga men snälla. Hänvisa till obegripliga termer på tibetanska så ofta som möjligt och prata ihjäl alla som snackar logik, filosofi eller livsåskådning med dem.

De är mycket artiga mot karaktärerna och ber dem hövligt och komplicerat om hjälp med hittandet av en Lama. Om de inte blir pressade väldigt hårt så kommer de inte att tala om vad det är för kille de vill ha hittad eller vad hans sociala ställning är. Det är som sagt en hemlighet. När de inser att det är nödvändigt att europeerna får reda på sanningen kommer de dock att tala. Känn er inte tvingade att ge dem infon. Det är fullt möjligt att lösa hela scenariot utan att ha en aning om att det finns en tredje ledare-lama i landet.

Det tar gruppen tre dagar att komma tillbaka till platsen där de bägge ungarna finns. Om de släpar med sig teleskopet så tar det en och en halv vecka. Alla blir glada över att se dem. Det är nu en grupp på 50 personer som står och hänger utanför det lilla stenhuset. Ledaren för sökarmunkarna är den som nu kommer att föra kontakterna med dem. Han är en vördnadsvär gammal man vid namn Tsham-Pan. En del bönder har också dykt upp av ren nyfikenhet och står och pratar med varandra och alla i närheten det händer inte så mycket på det värdsliga planet i Tibet så man får passa på att göra det mesta möjliga av det lilla som bjuds.

De skickas direkt in för att få träffa de bägge ungarna. Dessa heter Tin-jin och Ridzin. Tin-jin är den riktige och Ridzin är demonen. Bägge är 4 år gamla men väldigt försigkomna och artiga. Spela Ridzin som lite mer trovärdig lama än Tin-jin. Tin-jin behöver nämligen inte läsas medan demonen gör sitt yttersta för att ge liv åt sin rolltolkning. Var å andra sidan försiktig så att ni inte spelar över och ger dem lösningen på ett fat. Subtilitet. Ingen av ungarna kan egentligen hjälpa dom. Den riktiga laman är fortfarande några års studier från att kunna komma ihåg sina tidigare liv och demonen har ingen tanke på att hjälpa dem. Ingen av ungarna står ut med den andres sällskap. Laman känner instinktivt att det är något skumt med demonen och demonen måste spegla känslorna för att inte bli avslöjad.

7 Det finns nu en serie saker att undersöka

- Kames grav. Fullt med blommor De inger en känsla av någonting förvridet och sjukt när man tittar på dem. Marken är egentligen för stenig för att de normalt sett skall kunna få näring. Vid en

gravöppning upptäcker man att kroppen i princip är upplöst. Inte ens benen finns kvar, blommorna har slukat. Om Ozzy kommer på iden att rota i killens avföring, så upptäcker han mögelbakterien samt att killen antingen var väldigt sjuk eller blev förgiftad på något sätt. Beskriv små vita mögelfäckor på skiten. Ozzy's enda problem med att lyckas med detta ligger i att särskilja denne killes skit från all den andra skiten i utedasset men en man av hans kaliber kommer snart på att buddhisterna inte äter kött medan de andra på platsen gör det. Allt han behöver göra för att lyckas är alltså att hitta vegetarian-skit från rätt tidsperiod.

- När det händer något konstigt i stil med det här så misstänker sökarmunkarna ögonblickligen demoner. Härvid kan de uppträda lite hemlighetfullt mot karaktärerna. Om man frågar dem varför demoner skulle vilja hindra att den återfödde hittas så kommer de att säga att de har sina aningar om skälet, men att de helst inte vill säga något. Pressa dem lite och de kommer att få reda på att det rör sig om den lama som har hand om demonjakten i Tibet. Alltså ett högprioritewrat attackmål för vilken demon som helst.
- Om de frågar om det finns några demoner i trakten så kommer sökarmunkarna att hänvisa dem till traktens kloster. Ett naturskönt ställe som ligger några timmar bort med åsna och som har hand om demon-bokföringen i trakten. Deras egna munkar vet inte sänt eftersom de är interkontinentala vandrarmunkar utan fast adress. Där kommer man att berätta att det finns vaga berättelser om ett äldre kloster som fanns här på Bön-Po-tiden innan Buddhas gudomliga visdom hade öppnat sig som en murkla och visat dem den rätta tron. På den tiden var munk-väsendet i Tibet inte lika utbrett, men i gengäld var munkarna inte lika visa heller. På den tiden trodde man på allehanda konstiga monster och företeelser utan att ha någon aning om den beskyddande hand som den rätta vägens lotusblomma öppnar för alla som har ett par liv att kasta bort i djup-meditation. Osv, osv. Det gamla klostret är så respektingivande gammalt att alla har glömt bort var det låg.
- Om man frågar runt lite så kommer man dock upp med ett allmänt område där folk tror att det låg. Hela det området är tabu och karaktärerna kommer att bli de första som går dit på tusentalet år. Staden är inte så lätt att hitta, men om de gör en arkeologisk undersökning (letar gamla vägar, tittar från hög höjd) så kan de hitta den efter några dagar. Här kan de till och med få en viss användning för teleskopet om de nu har lyckats släpa med sig det hela den här vägen på något outgrundligt sätt. Ingången ligger ganska högt och det har rasat bort en del sedan det användes som kloster. För att komma in måste de antingen spänna rep från toppen eller helt enkelt klättra på vinst och förlust. Om de väljer att bara klättra så löper varje karaktär en 20
- I staden får man vandra runt ett tag innan man hittar blomsterfurstens cell. Man inser snart att om varje igenmurad cell innehåller

en inspärrad demon, så rör det sig om tusentals. Igenmurningarna är utförda i delvis söndermuret gult tegel. Blomsterfurstens cell känns igen på att dörr-öppningen har sprängts upp innifrån. En del av murstenarna har sprängts loss med sådan kraft att de har krossat väggen mittemot.

- I cellen växer det blommor överallt. De täcker bokstavligen väggar och tak och det känns som att komma in i en bit botanisk trädgård. Varmt, fuktigt och insekter överallt. Blommorna är av alla möjliga typer och arter. Kända och okända. Möjliga och omöjliga. Fall gärna in i en lång beskrivning av hur mycket blommor det är och hur konstigt det är att det växer så mycket blommor här där det är så kallt. Blommorna har en sak gemensamt. De ger betraktaren en sjuklig förvriden känsla när han har tittat på dem en stund. Det är inget synbart fel på dem men man har ändå känslan av att det är något sjukt över det hela. Atmosfären i rummet känns tryckande och osund. Lyckade Spot-Hiddens gör att man upptäcker att det är målningar bakom blommorna. Dessa målningar täcker både golv, väggar och tak, men man måste skrapa bort blommorna för att kunna se dem. Det är dessa målningar som stängde in Blomsterfursten i cellen och som den bara fick energi nog att bryta ner när den andra varelsen gav den styrka. Energin som sprängde upp dörröppningen har förstört en del av det mönster som satt i dörröppningen, men om Erica får arbeta lite med det kan hon återskapa det ur resterna, det är nämligen betydligt enklare än de mönster som sitter på väggar, golv och tak.

8 Ghouls

I demonstaden finns det 2 ghouls. Dessa är de två sista överlevande av de gamla Bön-Po-munkarna. Nu förvridna till kropp och själ. På dagarna sover de men på nätterna kommer de ut och jagar. De är fruktansvärt hungriga, men de är inte dumma och de kommer att ta alla chanser att lura någon kille eller tjej bort från gruppen så att de får något att äta. Använd efter eget huvud, men ta bara kål på folk som betar sig oförsiktigt. Eftersom de bägge ghoulerna är förändrade människor kan man komma på alla möjliga intressanta saker om man studerar dem. Detta får ni dock fabulera ihop själva. Här kommer statsen:

8.1 GHOUL 1

STR 20 CON 15 SIZ 15
INT 12 POW 14 DEX 12

Hit points: 14

Weapon	attk%	Damage
claws	50 %	1D6+1D4

bite 40 % 1D6+1D4+worry

SAN 0/1D6

Skills:

Sneak	80%
Hide	70%
Listen	70%
Spot Hidden	50%
Climb	95%
Jump	75%
Debate	60%

8.2 GHOUL 2

STR 15 CON 12 SIZ 14

INT 11 POW 18 DEX 15

Hit points: 10

Weapon	attk%	Damage
claws	50 %	1D6+1D4
bite	40 %	1D6+1D4+worry

SAN 0/1D6

Skills:

Sneak	70%
Hide	80%
Listen	80%
Spot Hidden	60%
Climb	95%
Jump	75%
Debate	70%

En lite ovanlig sak är att de tycker om att debattera. De pratar kort sagt med maten. Om offret kan tibetanska så invecklar de sig gärna i ett långt samtal innan de slukar meningsmotståndaren. Innan de blev Ghouls var de tänkande och filosofiska människor och detta slår fortfarande igenom. Spela dem som psykopatiska, störda, djuriska bestar med en filosofisk livsinställning. Om ni har bråttom så kan ni dock strunta i det och käka upp sperlarna istället.

9 Lösningen

Lösningen på scenariot är helt enkelt att hitta denna cell, låta de bäge kandidaterna komma dit, med en massa munkar runt omkring, beväpnade

med tunga mässingslurar. kolla vilken av kandidaterna som inte vill gå in i cellen, titta på medan munkarna tvingar in denne med en serie olika mantran och ritualer, murar in den lille skrikande 4-åringen tillsammans med en munk som skall måla mönstret på insidan. Hoppas att denne hinner måla färdigt innan han dör och scenariot är klart.

Alternativt kan man binda ungen utanför och driva demonen ur kroppen på honom och in i cellen. Denna andra lösning har fördelen att vara humanare men nackdelen att det finns en 20

Om de lyckas har de nu förtjänat munkarnas eviga tacksamhet och får all tänkbar hjälp att lämna Tibet.

Om karaktärerna på något sätt låter demonen veta vad de planerar att göra, så kommer han att döda allt inom synhåll inklusive karaktärerna om de inte kutar utav bara helvete. Munkarna kan inte försvara sig eftersom de inte är redo på detta utbrott. Det enda sättet att lösa scenariot och leva för att berätta det är att först ta några av munkarna åt sidan och förklara situationen för dem och därefter ta med ungarna upp till staden under någon förevändning.

10 Händelser under tiden.

Demonen kommer att försöka muta karaktärerna på olika sätt. Detta går till sålunda: Vänta till de sitter still i närheten och är i en situation som är lämplig för dagdrömmande. De nickar till. En underbart vacker blomma vecklar ut sig framför deras ögon. Ur den stiger en jättelik björn som talar till dem och erbjuder dem all tänkbar rikedom och makt om de bara vill låta den vackra blomman växa i deras hjärna istället. Allt de behöver göra är att sträcka ut tungan och låta blomman släppa ett frö där. Går dom på det här är de naturligtvis övertagna och kommer att välja fel lama och på alla sätt arbeta för fiende-sidan för att slutligen bli släppta på en slätt i Tibet med svåra hjärnskador. Deras främsta uppdrag kommer att bli att undanröja de andra karaktärerna och få det att se ut som en olycka. När de är själva kvar kan de ju lätt välja fel kille till lama.

11 Förgiftningen

Om de på minsta sätt kommer i närheten av demonen under inspärningsfasen, så kommer de att drabbas av mögel-grejen. Om t.ex. Ozzy upptäcker detta i tid så kan de bota sig genom att ta laxermedel (el. örter med den effekten) och dricka mycket vatten. När demonen inte är fri och kan ge förgiftningen kraft, så är det inte mycket farligare än en vanlig förgiftning. Låt dom överleva om de tar något som helst vettigt steg för att motverka förgiftningen.

12 Övertagningen

Efter som karaktärerna är barn av en helt annan kultur med helt andra värderingar så är det svårare för demonen att ta över dem. Munkarna far dock ganska illa. Demonen vet att det enda sättet den kan bli utvald på är att ta över juryn. Utåt märks det inte mer än att en munk vaknar upp död varannan dag efter att karaktärerna kommer dit. Infiltrationen går dock också långsamt framåt och efter att 2 veckor har gått så kommer munkarna att vara ärligt övertygade om att fel kille är rätt, tacka karaktärerna för deras hjälp trots att den ju nu strikt talat inte var nödvändig, lämna kvar några killar för att hjälpa karaktärerna under deras fortsatta resa i Tibet, samt ge sig av med sin katastrofunge.

Lathund för Tibet 2 - Den återfödde

Lite hjälp på vägen

Sammanfattning

“Tibet... det gåtfullas, det omöjligas fosterjord.”
A. D'ARSONVAL

De tre kropparna

Nirmānakāya Den fysiska kroppen, illusionen av en fysisk manifestation.
Dharmakāya Den sprituella kroppen, andeväsendet som manifesterar jaget.
Sambhogakāya Kroppen som inte kan förstås, jaget, altet i personen.

De tre Lamorna

Dalai Lama Den världsliga makten, makten som styr den världsliga och spirituella utvecklingen i Landet.
Panchen Lama Kallas också Panchen Rinpoche. Den andliga och sprituella maketen. Den högsta inkarnerade andliga auktoriteten.
Rinchu Lama Makten som inte kan förstås, makten som omfattar altet och skyddar det från angrepp, demonjägaren.

Blomsterfursten

Fysisk form, en jättelik björn.
HP: ∞, 3 attacker per runda, 90 % claw, bite

Ickefysisk form, ett moln av sporer och frömjöl.
Förhftar offret med växtsporer och mögel. Offret dör 4 timmar efter inkubation. Liket blir snabbt (ca 1/2 dygn) överväxt med blommor av olika slag.¹

Barnen

- Tin-jin — Lama
- Ridzin — Demon

¹Sektion 11 i scenariot

Stödpunkter för handlingen

- De står utanför det nedrasade klostret, det är kallt och en och en halv månads promedat till den närmsta civilisation de känner till.
- Efter 24 timmar träffar de munkarna Tashi, Kuyongbu och Kyilkhör som letar efter de vise män som följer Mayas väg.
- Munkarna fixar jakar att rida på och tar hela följet till byn där barnen bor. Där träffar de ledaren för sökarmunkarna, Tsham-Pan.
- Genast får de träffa barnen, det sover middag när spelarna kommer in i rummet.
- Undersökningar, nu blir födet mer fritt, men så fort någon av dem sitter stilla och vilar en stund får de påhälsning av Blomsterfursten i huvudet. ²
- Dagen efter de kom dit kommer den första munken att hittas död på morgonen, ett utmärkt tillfälle att väcka dem tidigt när de behöver sova.
- Vid middagstid kommer det börja spira blommor på den nydöde munken.
- Så fort partyt berättar om några mystiska omständigheter för munkarna kommer munkarna att misstänka demoninblandning.
- Kames grav är täcke med blommor, redan två dagar efter han dog.
- Om de frågar efter demoner i trakten kommer munkarna att hänvisa dem till traktens kloster. Vilka i sin tur kommer hänvisa till det gamla klostret som låg här någonstans för tusentals år sedan.
- Området där klostret ligger är tabu och kan pekas ut genom lite vittnesmål från olika munkar.
- Arkeologiska och geologiska kunskaper kan finna området och i sin tur staden. Ingången ligger högt, de har 20 % chans att klättra dit upp.
- En enda cell är öppen i staden.
- **OBS!** Avslutningen på scenariot **SKALL** bli en moraliskt konflikt i partyt.

GHOUL 1

STR 20 CON 15 SIZ 15
INT 12 POW 14 DEX 12

Hit points: 14

Weapon	atk%	Damage
claws	50 %	1D6+1D4

²Sektion 10 och 12 i scenariot

bite 40 % 1D6+1D4+worry

SAN 0/1D6

Skills:

Sneak	80%
Hide	70%
Listen	70%
Spot Hidden	50%
Climb	95%
Jump	75%
Debate	60%

GHOUL 2

STR 15 CON 12 SIZ 14
INT 11 POW 18 DEX 15

Hit points: 10

Weapon	atk%	Damage
claws	50 %	1D6+1D4
bite	40 %	1D6+1D4+worry

SAN 0/1D6

Skills:

Sneak	70%
Hide	80%
Listen	80%
Spot Hidden	60%
Climb	95%
Jump	75%
Debate	70%

Tibet

Tibet är till sin natur ett väldigt konstigt land. Det består till lika delar av munkar, kloster, tjuvar, heliga män, jakar, eremiter och rena bluffmakare. Tibetanerna tar sin religion väldigt allvarligt. Ingen är dock helt säker på vilken religion det är de tar så allvarligt. Buddhism, tantrism, Bon-tro och allt annat mystiskt blandas till en slags härlig religiös soppa som bara ter sig lite mer förståelig för den enskilda tibetanen, än för en västerlänning. Framförallt är det väldigt fritt. Den enskilde tibetanen har vanligen sin alldeles egna syn på gudar och himmelska företeelser. En syn som är lite annorlunda än hans granne och mycket enklare och lättare att begripa (d.v.s bara väldigt knepig att förstå) än de riktigt seriösa killarnas syn på saker och ting. Som t.ex. en helig eremit som har mediterat fram en egen gudsuppfattning under fem års svält i en grotta. Kort sagt har tibetanerna (1948) en slags religiös anarki där gemene man tror på Buddha, boddhisattvor, hinduiska gudar, Bon-Po-iska andeväsen, spöken, demoner, trollkarlar, monster och lite allt möjligt. Allt detta i växlande grad och beroende på vem de är, var de är födda, vad de jobbar med och vem de talar med. Allt detta är dock ganska mycket endel i deras vardag och inte något särskilt häpnadsväckande. Mirakler tillhör den dagliga gången i Tibet. Europeér å andra sidan är väldigt exotiska och lite skrämmande. Tekniska prylar som kameror, teleskop, klockor o.dyl. är väldigt imponerande, och på samma sätt som europeér gärna tror att att alla tibetaner kan levitera, så tror tibetaner att alla europeér kan laga mekaniska föremål och prylar. Partyt kommer med andra ord att förföljas av respektfulla människor som ber dem laga deras gamla klockor och lås och liknande, under hela deras resa genom Tibet.

Naturen i Tibet är väldigt öppen. Man kan gå och gå och ändå inte verka komma någonstans eftersom platsen är byggd på en sådan jättelik skala. Horisonten utgörs vanligen av en avlägsen bergskedja som det tar veckor att komma fram till. Marken man går på utgörs av stenig slätt, saltträsk och bergsknallar, allt detta väldigt ödsligt, som inte heller förändras nämnvärt när man rör sig framåt. Myra på ett salsgolv beskriver ganska väl känslan av att gå omkring i Tibet, förutom naturligtvis att de flesta salsgolv inte är pepprade med mediterande eremiter och heliga kloster och snöstormar och alltså inte alls påminner om Tibet. Den väldiga rymden och de jättelika avstånden och den totala tystnaden brukar uppfylla nykomlingar tills de känner sig helt omtumlade. Om allt detta låter överdrivet dramatiskt, så beror det på att Tibet i sig är överdrivet dramatiskt.

Den inhemska religionen i Tibet, som buddhismen undanträngde och delvis assimilerade med sig på 600-talet, kallas bon- eller bön-religion och dess anhängare bon-po.

Det tibetanska språket, som tillhör den sino-tibetanska språkstammen och från 600-talet nyttjar en skrift av sanskrit-typ, har i våra dagar större skillnad än något annat språk mellan skriftspråk och talspråk, emedan det förre är oföränderligt och det senare dels är uppdelat i dialekter, dels har utvecklats genom konsonantbortfall, kontraktioner och monosyllabisk tendens, t. ex. *bska* = *ka*, *bkra* = *ta*, *bod-skad* = *bhō-kā*, 'tibetanska'. Betoningen ligger på sista stavelsen.

Huvudguden i bon-religionen var Kuntu bzang-po [Küntu zangpo], 'den allgode guden', som skapat världen ur en slemklump och varelserna ur ett ägg. Mera verksamma voro gudaparet gCen-lha 'od-dkar [Shenla ökar], 'det vita ljusets herre', och Yum-chen-mo, 'den stora modern'. De dyrkades med blodiga offer, rituell kanibalism, mysteriespel och dans. Mycket framträdande är ännu tron på andar (kLu), som besvärjas med schamanistiska metoder (se sid. 450).

Buddhismen infördes i Tibet i mahayansk form av landets förste konung, *Srong btsan sGam-po* [Srongtsän gampo] (630—650 e. Kr.), som hade en kinesisk och en nepalsk drottning, båda buddhister. Han

förlade sitt residens till Lha-sa, som blev den tibetanska buddhismens heliga stad. År 747 inkallades den indiske munken Padmasambhava, som medförde vajrayāna, grundade kloster och sörjde för att indisk buddhistisk litteratur började översättas till tibetanska. Från hans tid kallas buddhismen i Tibet lamaism av tibet. bla-ma [la-ma], 'lärare', 'mästare'. En mystisk yogaform av lamaismen grundades på 1000-talet av Mi-la ras-pa [Mila räpa], som med sina efterföljare mediterade i ensamma bergceller. Mongolerna erövrade Tibet på 1200-talet men beskyddade lamaismen.

Efter ett grundligt förfall reformerades den tibetanska buddhismen av munken bTsong-Kha-pa (1357—1419), som grundade 'dygd-skolan' (dGe-lugs-pa [Gelugpa]), vars medlemmar senare kallas 'gulmössor' i motsats till de oreformade 'rödmössorna' och bon-religionens 'svartmössor'. Tsong restaurerade mahāyāna med celibat och alkoholförbud för munkarna och bekämpade magi och stel konventionalism. Även i reformerat skick utmärkes lamaismens kult av rikedom och prakt. Vissa detaljer, såsom skrudar, radband, rökelse, erinra om kristna bruk och ha möjligen övertagits från österländska kyrkor.

Sammanmältningen av bon-religion och buddhism har givit lamaismen många specifika drag. Buddhas himmelska gemål, Tārā, som även förekommer annorstädes, bildar här med sin make ett ivrigt dyrkat gudapar. Magi och tantrism florerar. Den förnämsta formeln, som användes både i religiöst och magiskt syfte, är den berömda *Aum mani-padme hūm*, 'O du, i vars lotus klenoden står,' ett tillrop till Tārā med säkerligen grovt sexuell betydelse. Den förekommer i Tibet överallt, på klippor, väggar och människors läppar, icke minst i de beryktade böne-kvarnarna, där en remsa med formler bringas att virvla runt i hand-, väder- eller vattenkvarnar. De flesta tibetanska buddhister äter kött.

Ett påfallande drag i lamaismen är samfundsstyrelsen. Alltifrån Tsong-Kha-pa residerade i Lhasa en stor-lama, som av mongolhärskaren fick titeln Dalai lama (av mongol. *talai*, 'ocean [av vetande]'). År 1650 fick han den världsliga makten i landet och stadfäste samtidigt en märklig inkarnationslära: när en Dalai lama dör, söker man efter ett gossebarn, som fötts under dödsåret, och han insättes som den bortgångnes inkarnation och efterträdare, ytterst förkroppsligande Avalokiteçvara. Som inkarnation av Amitābha betraktas abboten i klostret vid bKra-gis lhun-po [Ta-shi-lun-po], som har större andlig auktoritet än Dalai

lama och bär titeln *Pan-chen rin-po-che*, 'den store lärdes juvel'. Dessutom finns en storlama i Urga i Mongoliet, inkarnerande Maitreya. Under dessa står en hierarki av »biskopar», präster och noviser. Den nuvarande Pan-chen lama (f. 1937) har anslutit sig till Kina, där hans företrädare vistades 1924—37, medan den fjortonde Dalai lama (f. 1935) har flvtt till Indien.



ERICA FREELY

Doctor of Arts

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name ERICA FREELY Sex F
 Occupation KONSERVATOR/DR. Age 51
 Nationality GB Residence OXFORD

INVESTIGATOR STATISTICS							
STR	<u>9</u>	DEX	<u>13</u>	INT	<u>14</u>	Idea	<u>70</u>
CON	<u>12</u>	APP	<u>15</u>	POW	<u>16</u>	Luck	<u>80</u>
SIZ	<u>8</u>	SAN	<u>80</u>	EDU	<u>18</u>	Know	<u>90</u>
Schools	_____						
Degrees	_____						
Damage Bonus/Penalty	_____						

MAGIC POINTS					
Unconscious = 0 1					
2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	
12	13	14	15	<u>16</u>	
17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	

HIT POINTS						
Dead = 0 1 2						
3	4	5	6	7		
8	9	<u>10</u>	11	12		
13	14	15	16	17		
18	19	20	21	22		
23	24	25	26	27		

SANITY POINTS															
(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3															
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	<u>80</u>	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	<u>99</u>

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS		
<input type="checkbox"/> Accounting (10)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Anthropology (00)	<u>11</u>	
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Bargain (05)	<u>45</u>	
<input type="checkbox"/> Botany (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Camouflage (25)	<u>45</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (00)	<u>61</u>	
<input type="checkbox"/> Climb (40)	_____	
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15)	<u>45</u>	
Cthulhu Mythos (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Debate (10)	<u>33</u>	
<input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)	_____	
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Dodge (DEXx2)	<u>15</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20)	<u>45</u>	
<input type="checkbox"/> Drive _____ (____)	_____	
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10)	_____	
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05)	_____	
<input type="checkbox"/> First Aid (30)	_____	
<input type="checkbox"/> Geology (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Hide (10)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> History (20)	<u>36</u>	
<input type="checkbox"/> Jump (25)	_____	
<input type="checkbox"/> Law (05)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25)	<u>36</u>	
<input type="checkbox"/> Linguist (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Listen (25)	<u>26</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Make Maps (10)	<u>12</u>	
<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Occult (05)	<u>31</u>	
<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05)	<u>24</u>	
<input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Photography (10)	<u>25</u>	
<input type="checkbox"/> Physics (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Pilot _____ (____)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	<u>12</u>	
<input type="checkbox"/> Psychology (05)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5)	<u>90</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>IT</u> (00)	<u>55</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>LA</u> (00)	<u>43</u>	
<input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Ride (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Sing (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Sneak (10)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>IT</u> (00)	<u>46</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>LA</u> (00)	<u>31</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	<u>74</u>	
<input type="checkbox"/> Swim (25)	_____	
<input type="checkbox"/> Throw (25)	_____	
<input type="checkbox"/> Track (10)	_____	
<input type="checkbox"/> Treat Disease (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Treat Poison (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Zoology (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> <u>KONSERVET</u> (____)	<u>96</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> <u>TECKNING</u> (____)	<u>86</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> <u>FARG ANALYS</u> (____)	<u>92</u>	

WEAPONS						
weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____

phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

Erica Freely

Född 3 Januari 1897 i Glastonbury, Somerset. Fadern och modern drev en liten livsmedelsaffär, till modern avled 1934. Fadern övergick då till att skriva noveller. Han utvecklades till en god författare och har på ålderns höst börjat forska i de legender som är förknippade med Glastonbury. Erica är 7:e dottern till en 7:e son, vilket gör henne lite speciell. Hennes familj har alltid hållit sig till den gamla religionen, modern var håxa och fadern är Druid. Allt mycket hemligt naturligtvis, men levande. Två nära vänner till Ericas far heter Margaret Murray och Gerald Gardner, båda två berömda inom sina områden.

Att bo och växa upp i Glastonbury var bara det ett äventyr, kullen med tornet, källträdgården, den gamla kloster-ruinen. allt detta var spännande för en liten flicka. Erica ärvde sin fars nyfikenhet och hon blev tidigt fascinerad av hur man bevarade gamla byggnader och konstverk. Detta ledde till att hon 1924 började studera konst vid Oxford. Hennes dröm var att få ägna sig åt konservering av konst.

1927 ingick hon ett kort och misslyckat äktenskap med en studiekamrat, det resulterade i alla fall i tvillingarna Gerald och Michael. Hennes mor ställde upp och var barnvakt under de år som det tog för Erica att bli färdig med sina konststudier. Hon fick ett rykte om sig att vara en mycket god tecknare och detta ledde till en mycket märklig bekantskap.

1936 blev hon kontaktad av Brittiska underrättelsetjänsten, som ville ta hennes tjänster i anspråk. Det gällde att restaurera och bedöma konstverk som man misstänkte var falska. Men innan man kunde anställa henne skulle hon få möta en läromästare som hade all den kunskap hon själv inte hade. På så sätt mötte hon Roberto Uardo. Denne man reste run i Europa och restaurerade skadade verk. Han grep tag i Erica och började noggrant och målmedvetet lära henne den gamla konsten att måla som målaren själv, att restaurera och förnya. Han visste att många av de stora mästarna anförtrodde en stor del av arbetet på lärjungar eller medhjälpare. De hade alla sina specialiteter; draperier, händer, backgrunder etc. Dessa medhjälpare målade också egna tavlor och det framgick inte alltid om det var mästaren eller lärjungen som stod bakom verket. Erica fick nu lära sig att ta färg på allvar och lära sig något om den. I Paris vid La Grande Chaumier, tillbringade hon många kladdiga timmar tills dess att färgen lydde henne. Måla alltid tunnt. Lägg alltid varma färger över kalla färger. Fortunna med terpentin, sedan kommer den tjocka färgen, blandad med harts eller linolja. Använd alltid färsk färg. Lägg aldrig på mer av färg över samma färg, tunna långsamt ut varje färglager.

När hon efter 1 års kontinuerligt hanterande med moderna färger, ansågs behärska dem, fick hon äntligen komma till Tancredis slott beläget utanför Florens. Det visade sig att hans värd var av mycket gammal adelssläkt, slottets grund lades på 1200-talet. I sitt nuvarande skick var det en blandning av 14 och 1500-tal. De stannade inte så länge på slottet, de höll på att restaurera ett kapell i Schweiz, så Erica fann sig snart för- flyttad till Spitz, en liten sömning Schweizisk bondhåla, där den regerande adelsfamiljen ville ha sitt slottskapell i användbart skick. Det var ett av barockens underverk, litet men en konstnärlig sensation. Kyrkorummet var en konfektask av förgyllda detaljer, gipsornament, en kupol som var vriden med hjälp av perspektiv. Taket, i ytterst skicklig trompe-l'oeil, var verkningsfullt endast om man stod under det..

Här fick Erica lära sig att stöta mineraler till stoft i en mortel och blanda dem med olika oljor, en mycket tröttsam process. Hon lärde sig att preparera och använda mineralfärger och harts - cinnober, brunsten, kalcinerad umbra och klibbig gulockra. Hon lärde sig att splinta småbitar från de minst synliga delarna av de praktfulla lapispilastrarna och stöta dessa i en mortel innan hon band pulvret med indigo för att få en vacker ultramarinblå färg. Hennes favorit blev vejden, den växt som gav en mörkblå färg. I laboratoriet lärde hon sig göra en blandning av karbolsyra och formaldehyd.

Hon lärde sig att arbeta med samma färger som de gamla mästarna, och hon hade samma tidsrymd som de, nämligen 24 timmar. Om hon ville lära sig att göra ett äkta konserveringsarbete, på en gammal duk eller pannå, så måste hon använda dessa färger. Hantverkets hederlighet, trummade in i hennes huvud. Hon lärde sig att med blotta ögat se om en tavla blivit renoverad eller övermålad, det tar ungefär 50 år för en tavla att åldras, då spricker färgen enligt vissa mönster "craquelure". Sprickorna blir hårfina, en dålig tavla ser däremot ut som krokodilskinn, sprickorna går ända ned till grundfärgen. När Tancredi "lagade" vissa tavlor så målade han nästan om dem. Erica fick lära sig en mycket

underlig process, som hon funderade en hel del över, innan hon kom på varför han gjorde som han gjorde. Hon fick torka rent tavlorna med en mjuk, fuktig trasa och sedan tvätta dessa trasor i så lite vatten som möjligt, låta vattnet torka in, tills dammet från tavlan åter blivit damm och kunde sugas upp med en spruta och förvaras i små nummerade flaskor. Tancredi kunde tillbringa timmar framför en tavla, innan han med hjälp av lösningsmedel tog sig ned till grunden, och målade dit det han ville restaurera. Han klickade ut färg i små snåla klickar på paletten, en liten klick fenol - formaldehydmixtur, blandad med lite olja och innan han började måla doppade han penseln i denna kådliknande harts. När så tavlan var restaurerad och förbättrad, stoppades tavlan in i en värmeugn, låt den steka i c:a 50 minuter, varpå de plockades ut. Då fick Erica pensla på dammet igen. Tavlan var klar. Naturligtvis insåg Erica att Tancredi nog sysslade en hel del med förfalskning, men hon sade ingenting, det angick henne inte. Så kom henne "examen Det hade dykt upp en tavla i Holland som påstods vara målad av Hubert van Eyck "Plundringen av dödsriket". Den orsakade en enorm sensation och samlare från hela världen infann sig för att bjuda på tavlan. Men den holländska regeringen ville inte sälja tavlan och snart kom ryktet i svang att det var en förfalskning. Man hade bett Uardo att komma, men han skickade Erica i stället. Det blev bestörtning då hon dök upp, en engelsk konservator istället för den store Uardo, men hennes följe- brev från mästaren lugnade dem. Hon fick se tavlan som var en mycket imponerande målning. Hon gick noggrant tillväga med sin utrustning; en kikare, ett rejält förstoringsglas och en mellanstor pensel. Med kikaren tittade hon på målningen ur alla vinklar och håll, hon tittade även genom "fel" ända av kikaren. Varken förstoring eller förminskning visade något underligt. Sedan undersökte hon tavlan centimeter för centimeter med förstoringsglas, här och där rörde hon vid tavlan med penseln. Ram, baksida och duk blev lika noggrant undersökta. Hon kramade ihop en näsduk, värmd upp den med en cigarettändare och höll den mot duken i ungefär 90 sekunder, sedan luktade hon på den, ingen formaldehyd. Hon kunde inte sätta fingret på vad det var som sade henne att tavlan var förfalskad. Efter lunchen, gick hon en promenad i Amsterdam och återvände till museet. När alla var samlade igen förklarade hon att tavlan var förfalskad, och hon bevisade detta genom att peka ut en apa som fanns i tavlan. Innan Columbus upptäckte Amerika, fanns inte sådana apor i Europa och Hubert van Eyck dog 1426. Man behöver kanske inte säga att hennes bevis orsakade bestörtning. Upphittaren av tavlan, en Herr Henchel, erkände på fläcken att han målat tavlan, med de gamla mästarnas teknik. Han ville bevisa att han också, var en stor mästare.

Efter denna episod var Ericas rykte som extraordinär konservator och avslöjare av falsarier grundmurat. Hon kunde kvittera ut sin "examen" av Uardo, och hon återvände till Oxford. Det var inte enbart av läromässiga skäl som hon lämnade Italien, Uardo insåg vad fascismen skulle komma att göra med landet och han ville inte att hon skulle komma till skada. 1943 återvände hon till England och Oxford. Där har hon de senaste åren varit upptagen med att restaurera Pre—rafaelitiska konstverk, samt att hon utfört en hel del uppdrag för underrättelsetjänsten.

Tvillingarna, som bott hos morföräldrarna, är nu på väg att själva göra akademisk karriär. De har båda kommit in vid Oxford, gerald studerar historia och Michael filosofi.

Erica är en person som det är lätt att tycka om, hon är uppmärksam och öppen. Hon verkar kunna komma överens med vem som helst och hon accepterar de flesta människorna för vad de är. I sitt arbete är hon oerhört noggran och metodisk, det finns ingenting i världen som kan få henne att skynda sig när hon undersöker något. Privat så lever hon ensam i en stor lägenhet i ett tvåvåningshus. Hon hyser ett stort intresse för ungdom och har inrett sitt hem med möbler och tavlor från den perioden. Hon lever ensam, men ändå inte. Hon har sedan några år tillbaka "en van" som hälsar på henne varje veckoslut. Det är en ung lovande författare Brandon Mcvarish, som har ett förhållande med Erica sedan hon restaurerade några fresker i hans mora hus i London. Han är 33-år gammal, 17 år yngre än Erica, och han vill göra deras förhållande respektabelt, men hon har hitintills spjärnat emot. Hon anser att det passar sig inte att han gifter sig med henne.

Hon har en stor last, rökning, trots att hon vet att hon inte borde röka, så kan hon inte gåta bli.

Erica har få nära vänner, hennes allt igenom uppslukande intresse hennes arbete, skär av henne från vanligt socialt umgänge. Hon kan ibland verka stel och något frånvarande, då pågår ofta intensivt tankearbete över något problem hon stött på.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- | | |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ozzy Froates | Skoj fenomen till människa. Fantastiskt att någon kan vara så intresserad av skit. |
| Robert Urquhart | Mannen gör dig olustig. Det är inget du kan sätta fingret på, men du kan inte med honom. |
| Matteuz Stuart | Lite torr och nervös kanske, men annars är det inget fel på honom som ett par nervpiller inte skulle kunna bota. |
| Charles Richmond | Mannen är en fossil, men en väldigt lärd och duktig fossil. Det är inte hans fel att han växte upp i en onaturlig miljö. |
| Sarah O'Connor | Du respekterar henne. Du vet hur svårt det är att nå hennes position i en mansdominerad värld och det är inte lätt. Trevlig. |



MATHEUZ STUART

Senior 1 Lecturer of Archeology

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name MATHEUZ STUART Sex M
 Occupation S.L. Age 47
 Nationality GB Residence OXFORD

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 6 DEX 12 INT 17 Idea 85
 CON 7 APP 11 POW 10 Luck 50
 SIZ 13 SAN 50 EDU 20 Know 100
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 2
 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Anthropology (00) <u>41</u> | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Archaeology (00) <u>92</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Geology (00) <u>34</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>100</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write HEBREW (00) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> History (20) <u>63</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write KILSKRIP (00) <u>44</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Botany (00) <u>11</u> | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write EGYPT. (00) <u>41</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Camouflage (25) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) HIEROGLYFER _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (00) <u>41</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) <u>52</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Climb (+0) <u>25</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Linguist (00) <u>31</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Speak EGYPT (00) <u>32</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>54</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Make Maps (10) <u>44</u> | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>63</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) <u>63</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Occult (05) <u>14</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) <u>66</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Track (10) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Photography (10) <u>24</u> | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>41</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Physics (00) <u>11</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> GRAVA _____ () <u>95</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

Mattheuz Stuart

Född 19 februari i Edinburgh, såsom en Stuart har familjen förgreningar in i kungahuset. Det märktes inte under hans barn och ungdomsår, familjen har alltid varit fattig. Fattiga, men respektabla och mycket religiösa. Släkten blev puritaner under 1600-talet och har fortsatt i den linjen. Nu talar vi om MYCKET strång och asketisk puritanism, svarta kläder, böjda huven, husfaderns totala auktoritet. Mattheuz utvecklade tidigt nervösa besvär, hans skolgång blev sporadisk ända tills han skickades iväg till en internatskola. Där, under inflytande av rigorösa lärare och grymma skolkamrater, utvecklades hans nervösa läggning till en psykos och han tillbringade ett par veckor på ett vilohem. Detta hem drevs av Dominikanebröder (något som helt gått föräldrarana förbi) och den lättpåverkade ynglingen greps av den katolska trons mysticism och hängivenhet.

Han konverterade 1912 och fortsatte sina teologiska studier inom den katolska kyrkans ramar. Det behövs nästan inte sägas att familjen försköt honom och betraktade honom som död. Han har inte haft någon kontakt med sin släkt sedan 1912. När första världskriget bröt ut ville han av någon märklig anledning ansluta sig, men han underkändes då hans sjukdomshistoria blev känd. Han tillbringade kriget som frivillig på ett sjukhusfortfarande med tanken att en dag bli katolsk präst och helst munk.

Men, livet kan ta oväntade svängar, även för en teologie studerande, 1923 antogs han vid Oxford och började studera gamla testamentets uttolkning, däri en kurs i arkeologi ingick. Till sin egen förvåning kom detta ämne att uppsluka honom helt, de teologiska studierna halkade åt sidan, och det blev arkeologi för hela slanten. Han slutade bära kaftan, och gled långsamt men säkert in i studentlivet som en "vanlig" elev. 1929 ombads han vara med vid en utgrävning i Ur, där Sir Leonard Wolley grävt sedan 1926. Mattheuz tillbringade 2 år i Israel och fick under tiden bland annat vara med om att skapa "stratigrafin" tillsammans med Kathleen Kenyon. 1933 förflyttade han sig till Mari och hittade där tillsammans med tre andra arkeologer, omkring 25.000 kilskriftstavlor. Han återvände till Oxford tillsammans med fynden och har arbetat med dessa tavlor sedan dess.

1937 gifte han sig med en kollega, Gertrude Herschel, hon hade deltagit i en tysk expedition i Israel. Det tog honom tre år att upptäcka att han inte alls ville vara gift med Gertrude, men han har inte mode att föreslå skilsmässa. Han är nöjd så länge han får syssla med sina kilskriftstavlor. Tyvärr har hans ovilja mot Gertrude fört med sig att han helst av allt tillbringar sin tid på universitetet, herrklubben och hos sin älskarinna... Hon heter Marjorie Warren, dotterdotter till Sir Charles Warren, en av den brittiska arkeologins grundare. De möttes vid en doktorsutnämning och ögonblickligt tyckte uppstod. De har haft ett förhållande sedan 1944, Marjorie vill inte att han skall skilja sig, hon trivs alldeles utmärkt med att ha det som det är. Mattheuz, däremot, har svår ångest över detta ibland, han måste ljuga och föra människor bakom ljuset hela tiden. Det står i skarp motsats till hans religiösa övertygelse. Marjorie arbetar som florist i Oxford, hon är helt ointresserad av arkeologi, universitetsliv och den akademiska världen. Hon odlar blommor, binder buketter och kransar, och klär brudar ibland.

Mattheuz är en ganska sluten person, han vet om sina svagheter och blir lätt nervös. Han lider Tics, nervösa, okontrollerbara ryckningar i ansiktet, dessutom svettas han kopiöst. Mattheuz är inte, någon atletisk figur, han verkar lite "lös" i hullet, ger ett bedagat intryck. Hypokondri är något som hans läkare en gång nämnde i samband med en undersökning.

Han har den senaste tiden innan avresan fått lätta ångestattacker, han tycker sig inte kunna andas och måste ha frisk luft.

Han spelar faktiskt fortfarande cricket, han är kastare i herrklubben St. Anthony's Men. Dessa herrar är aktiva i en av Oxfords kyrkor (Rom.Kat) och de ägnar sig åt välgörenhet och församlingsarbete. Mattheuz har en klart "heligare-än-du" inställning till andra människor, det finns en dubbelmoral i hans liv.

Matheuz har skakats om rejält av det inträffade, hans kristna världsbild har fått en törn som den kanske aldrig återhämtar sig ifrån.

Dina åsikter om de andra i gruppen:

- Sarah O'Connor Det passar sig inte att en kvinna sr så bra på vad hon gör, som hon sr. Du respekterar henne som akademiker, men hon passar inte riktigt in i din världsbild.
- Erica Freely Världsfrånvärd, udda konstlärare. Veldig skicklig, och en av de få personerna i gruppen som man kan diskutera gamla kulturer med på ett meningsfullt sätt. Alldeles för oseriös dock.
- Robert Urquhart En bra akademiker och en trevlig sällskapsmänniska.
- Ozzy Froates Honom hade du tyckt varit mycket trevlig om han hade valt ett annat ämne. som det är nu respekterar du honom, men tycker att han är lite underlig.
- Charles Richmond En akademiker av den gamla stammen och en verklig stöttepelare.



OZZY FROATES

Prof. of Physical sciences/medicine

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name LAWRENCE "OZZY" FROATES Sex M
 Occupation PROF. Age 54
 Nationality GB Residence OXFORD

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 13 DEX 10 INT 17 Idea 85
 CON 12 APP 12 POW 17 Luck 85
 SIZ 12 SAN 85 EDU 20 Know 100
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 2
UNCONSCIOUS
 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

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) <u>32</u> |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> First Aid (30) <u>62</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>100</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>TY</u> (00) <u>51</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (00) <u>81</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) <u>62</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Listen (25) <u>23</u> | <input type="checkbox"/> Speak <u>TY</u> (00) <u>75</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>36</u> | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>20</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>44</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) <u>51</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) <u>54</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Pharmacy (00) <u>65</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Disease (05) <u>72</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Photography (10) <u>14</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u>83</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>42</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Physics (00) <u>13</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Zoology (00) <u>37</u> |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> <u>ANATOMY</u> (____) <u>93</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Electrical Repair (10) <u>14</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> <u>KONST. PS.</u> (____) <u>71</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>ENFIELD REPETER</u>		<u>40</u>				
<u>BAJONETT</u>		<u>50</u>				

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

Ozzy Froates

Född den 11:e november 1894 i Land End. Han är det 7:e barnet i en syskonskara på 11. Fadern var posttjänsteman, modern hemmafru med litterära ambitioner. Hon var dessutom av adlig släkt, så hon hade fört med sig icke alltför oansenliga ekonomiska resurser till hemmet. Detta hade alltid varit en nagel i ögat på Ozzy's far. Vid större sammardrabbingar mellan make och maka drog den senare alltid upp frågan om hennes pengar: Han r:ckte inte till, hon hade gift ner sig, etc. Ozzy insåg rätt så tidigt att fadern ansåg sig vara misslyckad och inte "värd" moderns kärlek. Dessa ständiga uppträdanden fick den unge Ozzy att bestämma sig för att leva ensam, kärleken kunde inte vara värt allt detta.

Naturligtvis sändes Ozzy, den ende sonen, till privatskolor och sedan Londons universitet, hans intresse för anatomi hade väckts mycket tidigt. Hans första studietid vid universitetet blev inte långvarig, 1917 enrullade han sig i "nationalistisk yra", som han senare uttryckte det, och tillbringade kriget ut i skyttegravarna. När freden kom återvände han hem till London för att återuppta sina studier. Av den sorglöse och gladlynte unge man som han en gång varit, återsod inte mycket. En dessillusionerad veteran, var vad som mötte välkomstkommitt`n. Dekorerad för tapperhet, men vad hade det för betydelse nu? Vad han mer hade med sig var ett gryende intresse för exkrementer, han som sett den mänskliga kroppen börjar nu studera dess avfall. Han vet mycket väl att de flesta av hans kollegor gör sig lustiga på hans bekostnad, "skitforskaren" kallas han, men det gör honom ingenting. Det enda han verkligen har problem med är att få folk att lämna prover.

När andra världskriget bröt ut blev han åter inkallad, men krigsplacerades den här gången i England. När tyskarna kapitulerade ingick Ozzy i en av de trupper som reste till Tyskland för att vara behjälplig vid upprepningen av koncentrationslägren. För honom, och för de andra i truppen, var detta en mycket chockartad upplevelse. Visst hade man varit medveten om vad som pågott, men avlägsen teori och närvarande praktik går inte alltid ihop. Man skulle nog kunna säga att detta var en vändpunkt för Ozzy, kanske en kris av religiös natur. Han visade sig ha en inre styrka och kraft, som hjälpte honom att hjälpa dessa människospillror tillbaka till livet.

Under en av resorna mötte han en Zarah Restow, före kriget en ung lovande kncertpianist, nu ett skelett som vägde 40 kg, avrakat hår och tomma, livlösa ögon. Ozzy förlorade själ och hjärta till denna fågelliknande kvinna och besökte henne enträget på det sjukhus i London där hon lagts in. Han lyckades så småningom bryta igenom hennes likgiltighet och fick veta att hela hennes familj och släkt förintats. Hon gift sig i början på 30-talet och det hade fötts en son, Marec, 1936. När Zarah fängslades 1941 separerades hon från sitt barn.

Här händer något märkligt med Ozzy. Fylld av en mission att återföreina mor och barn, avreser han till Tyskland i december 1945. Han brydde sig inte om alla som sade att tilltaget var hopplöst. I Buchenwald tjatade han till sig rätten att få se alla listor på överlevande och där fanns en Marec Restow, ålder ca 8-10 år. De barn som överlevt hade förts till ett barnhem, strax utanför Berlin. Ozzy reste dit och anlände i mitten på december. Han behövde ingen närmre förklaring på vem som var Zarahs son, trots svält och umbäranden var pojken en avbild av sin mor. Ozzy hade med sig en bild på Zarah som han gav Marec för att kunna bevisa att hans mor levde. Ozzy telegraferar till London och sjukhuset för att meddela att pojken hittats och de var på väg hem, men här stötte han på allierad efterkrigtbyråkrati och det dröjde ända till januari 1946 innan de två kan sätta sina fötter på Brittisk mark. Till sin stora förfäran, upptäcker Ozzy att någon i personalen på sjukhuset har ``läckt" hela historien om Zarah, Marec och Ozzy själv, till tidningarna. ``Den romantiska sanningen om flykten och professorn"... orden LYSER på löpsedlarna! Ozzy, som hela sitt liv hyst det djupaste förakt för pressens representanter, hämtar Zarah och de tre försvinner till hans barndomshem i Land End, där Ozzy och Zarah gifter sig den 1:a maj 1946.

1946 utlyses en professur i Physical Science i Oxford, Ozzy säker och får tjänsten. Redan detta år har det ryktats om en donation till Oxford så att man skall kunna grunda en medicinsk fakultet även här.

Ozzy köper ett litet hus i närheten av universitetet och slår sig ned tillsammans med sin lilla familj. När ryktet om donationen bekräftats begär Ozzy att Sarah O'Connor skall erbjudas en tjänst som Visiting Doctor, de två har arbetat tillsammans tidigare och han anser henne vara en stor forskare.

Det bör nämnas att Ozzy Froates är en människokännare av stora mått. Hans arbete gör att han kommer i kontakt med de mest olika människonaturer och han har en utstrålning som gör att människor känner förtroende för honom. Han är principfast, stannar inte för något och bryr sig absolut inte om vad folk tycker och tänker om honom. Ozzy har utvecklats till en stor man, med ett mycket rymligt hjärta. Detta rymliga hjärta ömmar väldigt mycket för djur och hans avkoppling från sitt arbete är hans katter. Familjen har åtta stycken; 3 Siameser, 2 Manx, 2 blandras och "Mr. B", den gigantiske Chartreuxhanen. Men hemmet befolkas också av andra övergivna katter, hundar, till och med gäss. Ozzy driver en liten djurförmedling och placerar om djur som polisen hittar.

På sommarkvällarna sitter han helst på den lilla verandan, omgiven av sina felina vänner, och tänker... Ozzy tänker mycket.

Innan han for iväg på expeditionen, den 18:e maj, berättade Zarah för honom att hon väntar barn.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- | | |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Robert Urquhart | Han verkar avsky dig, och det passar dig bra för du tycker han obehaglig och kan inte med honom. |
| Matteuz Stuart | Diffus person, säkert trevlig. |
| Charles Richmond | En hygglig prick. Lite stel. |
| Sarah O'Connor | Dar har vi antligen en trevlig människa som man kan diskutera medicin med på ett meningsfullt sätt. Synd att hon inte är så intresserad av skit. |
| Erica Freely | Verkar seriös och trevlig. Väldigt konstitresserad. Hm. |

Ozzys forskning

Uzzy forskar alltså på avföring och vad innebär det egentligen? Ozzy vet, att folk har i alla tider varit intresserade av sina exkrementer. Primitiva människor tar sig en titt sedan de tömt tarmen för att se om den säger dem något, och det finns många civiliserade människor som gör likadant. Förr, kontrollerade läkare avföringen på samma sätt som de kontrollerar urin. Vid en provtagning mäter man kvävet, eterextrakt, neutrala fettämnen, gallsyra, förtorkatslem, galla, bakterier och döda bakterier.

Den som inspirerat Ozzy till detta var en forskare vid namn Usler. Han skrev såhär 1896: "Vi vet för lite om succus entericus (kronisk grovtarmskattar) för att kunna tala om påverkan, orsakad av förändringar i kvantitet eller kvalitet". Han ansåg dessutom att det fanns ett samband mellan cancer, diarré blodbrist och vissa njurbesvär. Denne mans teorier, tillsammans med W.H Sheldon forskare i konstitutionell psykologi (Harvard), som ansåg att det fanns ett samband mellan fysik och temperament, är de som inspirerat Ozzy.

Sheldon arbetade med försöksgrupper om 3.

ENDUMORFA kroppstypen, som är mjuk och rund.

MESOMORFA kraftig och muskulös.

EKTOMORFA smal och bräcklig.

Sheldon bedrev utförlig forskning när det gällde dessa människors temperament och bakgrund och kartlade hur de levde och vad de ville ha ut av livet, och han fann då att fetknopparna var:

VISCEROTONA tarmmänniskor, de älskade bekvämlighet i alla former.

SOMATOTONA de muskulösa, aktiva utåtriktade.

CEREBROTONA de magerlagda, intellektuella och nervösa.

Sheldon visade genom mätningar att alla människor har komponenter av samtliga tre typer och det är blandningen som avgör temperamentet. Han gjorde en skala från 1 - 7 som talade om i vilken grad man äger respektive läggning. En 711 skulle därför vara extremt endomorfisk - en fetknopp utan vare sig muskler eller intelligens - en riktig luna. Och en 117 skulle vara ett fysiskt vrak, bara hjärna och nerver. En stor hjärna skulle föresten inte nödvändigtvis innebära ett kapabelt eller välordnat intellekt Den perfekt balanserade individen skulle vara en 444. Mer exempel är en 271, inte särskilt mycket fett, kraftig benstomme inte överdrivet intelligent, inte heller känslig eller nervös. En 425 är mjuk, men kraftig och full av energi.

De viscerotona människorna har ibland en tarm som är nästan dubbelt så lång som de cerebrotona. De har inte mycket till tarm, men är väldigt beroende av sex. De muskulösa är inte tillnärmelsevis lika sexiga, och fetknopparna ägnar sig lika gärna åt mat. Det är de magerlagda typerna som aldrig får nog.

Vad har detta då med exkrementer att göra?

Låt oss lyssna till Ozzys egna ord:

När jag mindes Osler, fick jag helt enkelt en ingivelse att det skulle kunna förekomma variationer i exkrementernas sammansättning allt efter typ, och att detta skulle kunna vara av intresse. För det folk glömmer eller inte tänker på är att tarnirörelserna är en sorts skapande; alla människor producerar avföring med en frekvens som inom normalskalan varierar från 3 gånger om dagen till en gång var tionde dag, låt oss säga, med en gång vartannat dygn som median. Så är det, och nog vore det väl bra egendomligt om det inte fanns något individuellt eller karakteristiskt över detta och om det inte fanns kraftiga varianter allt efter hälsotillstånd. Ni har väl hört vad man sade på landet förr: "Varje människa tycker att hans egen lort luktar gott" Men det tycker inte andra. Avföringen är någonting man framställer, en högst karakteristisk produkt."

Ozzy har ett kartotek över ca 4.000 människor som ingår i hans undersökningar. Han fotograferar dem, raderar bort ansikte och könsorgan.



CHARLES RICHMOND

Prof. Of Physical sciences/astronomy

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name CHARLES RICHMOND Sex M
 Occupation PROF. ASTRONOMY Age 58
 Nationality GB Residence OXFORD

INVESTIGATOR STATISTICS				MAGIC POINTS						HIT POINTS									
STR	<u>15</u>	DEX	<u>9</u>	INT	<u>16</u>	Idea	<u>80</u>	Unconscious = 0 1						Dead = 0 1 2					
CON	<u>7</u>	APP	<u>12</u>	POW	<u>9</u>	Luck	<u>45</u>	2	3	4	5	6	3	4	5	6	7		
SIZ	<u>17</u>	SAN	<u>45</u>	EDU	<u>20</u>	Know	<u>100</u>	7	8	<u>9</u>	10	11	8	9	10	11	<u>12</u>		
Schools _____								12	13	14	15	16	13	14	15	16	17		
Degrees _____								17	18	19	20	21	18	19	20	21	22		
Damage Bonus/Penalty _____								22	23	24	25	26	23	24	25	26	27		

SANITY POINTS																			INVESTIGATOR PORTRAIT
(20% current SAN: _____)											Permanent Insanity = 0 1 2 3								
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
36	37	38	39	40	41	42	43	44	<u>45</u>	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	<u>99</u>				

INVESTIGATOR SKILLS					
<input checked="" type="checkbox"/> Accounting (10)	<u>33</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Fast Talk (05)	<u>31</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	_____
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> First Aid (30)	<u>14</u>	<input type="checkbox"/> Psychology (05)	_____
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Geology (00)	<u>12</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5)	<u>100</u>
<input checked="" type="checkbox"/> Astronomy (00)	<u>85</u>	<input type="checkbox"/> Hide (10)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>TY</u> (00)	<u>63</u>
<input type="checkbox"/> Bargain (05)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> History (20)	<u>13</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>LA</u> (00)	<u>36</u>
<input type="checkbox"/> Botany (00)	_____	<input type="checkbox"/> Jump (25)	_____	<input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00)	_____
<input type="checkbox"/> Camouflage (25)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Law (05)	<u>21</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Ride (05)	<u>44</u>
<input type="checkbox"/> Chemistry (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25)	<u>52</u>	<input type="checkbox"/> Sing (05)	_____
<input type="checkbox"/> Climb (40)	_____	<input type="checkbox"/> Linguist (00)	_____	<input type="checkbox"/> Sneak (10)	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Listen (25)	<u>12</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>TY</u> (00)	<u>21</u>
<input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15)	<u>71</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Make Maps (10)	<u>21</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>LA</u> (00)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	_____	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Debate (10)	<u>66</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05)	_____	<input type="checkbox"/> Swim (25)	_____
<input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)	_____	<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Throw (25)	<u>46</u>
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05)	<u>43</u>	<input type="checkbox"/> Track (10)	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Pharmacy (00)	<u>16</u>	<input type="checkbox"/> Treat Disease (05)	_____
<input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Photography (10)	<u>86</u>	<input type="checkbox"/> Treat Poison (05)	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20)	<u>32</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Physics (00)	<u>56</u>	<input type="checkbox"/> Zoology (00)	_____
<input type="checkbox"/> Drive _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> <u>MATEMATIK</u> ()	<u>55</u>
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10)	_____	<input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> <u>ASTROLOGI</u> ()	<u>32</u>
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Pilot _____ ()	_____	<input checked="" type="checkbox"/> <u>ASTROFY</u> ()	<u>81</u>

WEAPONS						
weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>SHOTGUN</u>	_____	<u>70</u>	_____	_____	_____	_____
<u>RIFLE</u>	_____	<u>50</u>	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____

phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

Charles Richmond

Född den 3:e mars 1890 i hemmet, Charles Street 11, London. Fadern, Greve Richard Richmond var jurist, modern Margareth ``Minny" Groosworth, socitetsdam. Det kom att födas två syskon till; Elizabeth och Edward, sedan sade Margareth stopp. Fler barnsängar skulle förstöra hennes figur. Charles uppväxt var rätt märklig. Hemmet var en tummelplats för sociteten, mamman hade konstnärsaftnar en gång i veckan, då alla de ``unga arga" var inbjudna att förevisa, uppläsa eller bara förfäktat sina alster. De passerade alla ravy; Oscar Wilde, Kets, Lillie Langtry och naturligtvis Prinsen av Wales. Charles blev alltid vänligt bemött av Oscar Wilde och hade bara ljusa minnen av honom. Senare i livet kom han alltid att försvara poeten, som föll i onåd 1895.

Lille Charles, en allvarlig och stillsam pojke, skickades till de rätta skolorna och fick en god utbildning. Som adlig blev han naturligtvis officer under första världskriget, men han var aldrig i stridande tjänst, han tillbringade kriget bakom ett skrivbord. 1920 kunde han fortsätta sina studier vid Oxford, matematik och astronomi. Fadern avled 1924 och Charles fann sig helt plötsligt vara Greve Charles Rene'Edward Henry Richmond, ägare till 2 stora slott ute på engelska landsbygden, ett ``Chatelet" vid Rivieran, en sportstuga i Skottland, Charles Street 11 och en förmögenhet på c:a 4 miljoner. Visst hade han vetat om det hela tiden, men den dag då han iförd alla regaliorna fördes inför kungen, då började han förstå vad det hela rörde sig om. Hela ceremonin med alla andra Baroneter, grevar och adliga fyllde honom på något märkligt vis med känslan för IMPERIET! Det var naturligtvis så här det skulle vara. Nu fattades bara en god och representativ hustru vid hans sida.

En sådan fann han och gifte sig med 1927. Hennes namn, Elizabeth Mary Celestine Mountbatten, bar goda anor och bröllopet blev det årets socitetshändelse. Högsta adeln, representanter från kungahuset och även utländska gäster bevistade arrangemanget. Det fanns till och med en kronprins bland gästerna, Gustav Adolf av Sverige. 1930 fick Charles sin åtrådda professur i astronomi, hans son föddes och han köpte sig en bil. Charles trivdes bra med att vara en stadgad familjefar, han var sträng, men rättvis. 1931 föddes dottern Merah och 1937 sonen Joseph.

När Storbritanien drogs med i andra världskriget flyttade familjen från London och ut till ett av godsena i närheten av Oxford. Charles sökte samtidigt professuren i astronomi vid Oxford, men fick den inte. Han var tvungen att pendla London - Oxford hela kriget, slitigt, men det gick.

Sedan ett par år tillbaka har han studerat meteoritnedslag och deras effekt. Detta är anledningen till att han anmälde sitt intresse för denna expedition, något som han grymt har ångrat vid det här laget.

Charles är en av de män som buggt imperiet. Han är mycket konventionell, strikt, kort sagt en äkta gentleman. En konvensansens riddare oklanderligt kläddi diskreta, dyra kostymer, skolans mantel och hatt. Han är av den åsikten att Storbritanien civilisationens pelare, amerikaner är jordens ohyra, det var bara bra ett det förvisades från moderlandet. Charles har alltså mycket konservativa åsikter. Han tycker inte om kvinnornas intåg i den akademiska världen, kvinnan är ju hemmets bevarare och moder i första hand. Hur skall det gå när hon nu skall ``göra karriär"? Hemska tanke! Samtidigt inser han att de har kommit för att stanna. Han beundrar Sarah O'Connor för hennes blixtrande intelligens, skarpsynthet och logiska resonemang. Kvinnor och karriär ÄR ett problem för honom.

Charles har en Akilleshäl, sitt fruktansvärda humör. Han är lugn, korrekt lite tråkig för det mesta, men blir han pressad över en gräns tappar han koncepterna fullkomligt. Han blir komplett galen, efteråt minns han ingenting. Detta var mest ett ungdomsproblem, men det har hänt att han har tappat humöret även i mogen ålder.

Charles har en lite ovanlig hobby, han är en passionerad forograf. Hans sinne för detaljer kan få honom att förbereda ``den perfekta bilden" i dagar. Inför Tibetresan införskaffade han en ny, dyr Hasselbladare och tänkte sig att samla bilder till en reseskildring, men den id`n grusade av att hans kamera blev sprängd i luften med resten av deras packning och klostret de bodde i.

Charles har är väldigt irriterad över det som hänt nyligen, han gillar inte alls att få sin världsbild omskakad på det sättet. Han försöker fortfarande desperat klammra sig fast vid sin konservativa materialistiska världsbild.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

Sarah O'Connor Denna kvinna passar inte in i din världsbild. Du löser detta genom att vara väldigt formell mot henne och i mesta möjliga mån försöka glömma att hon inte är en man.

Erica Freely Något av en drömmerska och en toka. Skicklig på vad hon gör, men...

Ozzy Froates En hängiven forskare vars hand du gärna skulle trycka om han inte alltid var sysselsatt med att rota i ... Har kanske inte riktigt de rätta brittiska varderingarna.

Robert Urquhart Du litar inte på honom. Mannen förefaller dig var en smula falsk under den hals slippriga ytan.

Mstteuz Stuart En bra och pålitlig kollega som kanske är en smula ryckig.



SARAH O'CONNOR

Dr. of Physical Sciences

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name SARAH O'CONNOR Sex F
 Occupation Dr. of Ph.S. Age 57
 Nationality GB Residence Oxford

INVESTIGATOR STATISTICS					
STR	<u>12</u>	DEX	<u>13</u>	INT	<u>18</u>
CON	<u>15</u>	APP	<u>11</u>	POW	<u>15</u>
SIZ	<u>7</u>	SAN	<u>75</u>	EDU	<u>21</u>
Idea	<u>90</u>	Luck	<u>75</u>	Know	<u>105</u>
Schools	_____				
Degrees	_____				
Damage Bonus/Penalty	_____				

MAGIC POINTS					
Unconscious = 0					
2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	
12	13	14	<u>15</u>	16	
17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	

HIT POINTS					
Dead = 0					
3	4	5	6	7	
8	9	10	<u>11</u>	12	
13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	

SANITY POINTS																																																																																															
(20% current SAN: _____)											Permanent Insanity = 0																																																																																				
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	<u>75</u>	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 PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS		
<input type="checkbox"/> Accounting (10)	_____	
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Bargain (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Botany (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Camouflage (25)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (00)	<u>62</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Climb (40)	<u>35</u>	
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15)	_____	
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Debate (10)	<u>53</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)	<u>76</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> DIAG. EMP. SJ. ()	<u>95</u>	
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	
<input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20)	<u>22</u>	
<input type="checkbox"/> Drive _____ ()	_____	
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10)	_____	
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> First Aid (30)	<u>67</u>	
<input type="checkbox"/> Geology (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Hide (10)	_____	
<input type="checkbox"/> History (20)	_____	
<input type="checkbox"/> Jump (25)	_____	
<input type="checkbox"/> Law (05)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25)	<u>46</u>	
<input type="checkbox"/> Linguist (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Listen (25)	<u>26</u>	
<input type="checkbox"/> Make Maps (10)	_____	
<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	_____	
<input type="checkbox"/> Occult (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05)	<u>42</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Pharmacy (00)	<u>67</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Photography (10)	<u>74</u>	
<input type="checkbox"/> Physics (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	_____	
<input type="checkbox"/> Pilot _____ ()	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	<u>35</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Psychology (05)	<u>24</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5)	<u>100</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>TY</u> (00)	<u>43</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>LA</u> (00)	<u>53</u>	
<input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Ride (05)	<u>45</u>	
<input type="checkbox"/> Sing (05)	_____	
<input type="checkbox"/> Sneak (10)	_____	
<input type="checkbox"/> Speak _____ (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>TY</u> (00)	<u>41</u>	
<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Swim (25)	<u>45</u>	
<input type="checkbox"/> Throw (25)	_____	
<input type="checkbox"/> Track (10)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> Treat Disease (05)	<u>75</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> Treat Poison (05)	<u>32</u>	
<input type="checkbox"/> Zoology (00)	_____	
<input checked="" type="checkbox"/> SKIDSKIN ()	<u>33</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> ISBAD ()	<u>26</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> MED. PSYCHOLOGI ()	<u>101</u>	

WEAPONS						
weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____

phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

SARAH O'CONNOR

Född 4 april 1890 på Rye-öarna utanför Irland. Hon var 6:e barnet i en syskonskara på 15. Två bröder och en syster har dödats under de två världskrigen. Familjen har alltid, sedan urminnes tider, brukat jorden, hållit får och fiskat. Modern och två systrar är berömda hantverkare, de broderar, syr och sticker traditionella kläder.

Sarah växte upp i en varmhjärtad och generös familj, hennes far grundade tidigt ett intresse hos henne för detaljer, att se det lilla i det stora hela. Miljön och arvet fostrade henne till en uthållig och asketiskt lagd människa, hennes stora frihetsbehov har alltid varit hennes drivkraft.

Det upptäcktes tidigt att Sarah var begåvad, hon lyckades kämpa sig fram till en plats på Trinity College och sedan till Londons Universitet 1919. Hon insåg snabbt att kvinnliga studenter hade det dubbelt så svårt inom den akademiska/medicinska vägen, och ännu svårare blev det om hon dessutom visade goda resultat. Sarah intresserade sig tidigt för de endokrina körtlarna, hon studerade tillväxt, förändringar i växt och kom därmed i kontakt med missbildade varelser. 1929 publicerade hon en skrift "Missfoster och vidunder", där hon berörde medfödda abnormiteter, mytiska och verkliga missbildade människor. Under hela 30-talet fortsatte hon med detta studium, tills dess att 2:a världskriget stod för dörren. Hon enrullerades i Underrättelsetjänsten, och var bland de första att få studera de koncentrationslägerfångar som smugglades över till England. Nu väcktes hennes intresse för kvinnokroppen och dess funktioner, speciellt amning. Hon anar ett samband mellan hormonerna och amningen och publicerar dessa i en avhandling i januari 1944. Den väcker en enorm uppståndelse! Hon nomineras till Nobelpriset samma år men det går till J. Erlanger och H.S. (asser för deras upptäckter" angående de enskilda: nervtrådarnas mångsidiga funktionella differentiering".

Sarah fortsätter obekymrat på sin forskarbana, hennes tid skall komma. Hon är sträng vegetarian sedan många år, röker inte, nyttjar heller inte alkohol. Sin fritid tillbringar hon i naturen med långa vandringar, bergsklättring, på vintern badar hon isbad och åker skidor. Sedan 1946 undervisar hon i enokrina sjukdomar vid Londons medicinska fakultet. Hennes studenter älskar henne, hon är kvick, rolig och har en ovanligt halsbrytande humor för att vara kvinna. Hennes åsikter är omutliga, envisheten är ett av hennes mest framträdande drag.

Hon kan därför kosta på sig att vara en "good sport" om hon överbevisas om något...det är inte så ofta.

Just nu, i början på mars 1948, har hennes liv plötsligt ändrat riktning. En stor donation från Lord Nuffield till Badcliffe sjukhuset i Oxford har skapat en grund för bildandet av en medicinsk fakultet vid Oxfords Universitet. Sarah har blivit ombedd att delta i uppbyggnaden och organiserandet av den samma.

Den 3:e mars köpte hon ett förtjusande litet hus strax utanför Oxford, cykelavstånd till universitetet, och flyttade snabbt in. Det tog henne en vecka att göra sig hemmastadd och hon är nu för första gången med på en av Prof. Urquharts fester. Hon har träffat Urquhart tidigare, under sina år vid underrättelsetjänsten, hon kom att avsky honom redan då. Tyvärr så vet hon att hon kommer att bli tvungen att umgås ofta med honom, hon fick idag reda på att hon är en av dem som skall ingå i resan till Tibet.

Sarah är 1.70, väger c:a 50 kg (muskler). Hon har klara, gröna ögon, ett väderbitet ansikte som inramas av svart, gråsprängt hår. Hon har en kraftfull utstrålning, klär sig helst i långbyxor, lågskor och stora tröjor. Hon klär dock upp sig vid festligare tillfällen, men hon har INTE!! höglackat.

Hon är en varm och känslös människa, och engagerar sig mycket i andra, kanske lite för mycket ibland. Hon är karaktärsfast och positiv, MYCKET positiv. Urky finner henne ibland påfrestande i all sin välvilja.

Hon gör ingen skillnad på människor, pratar lika gärna med gatsoparen som med Oxfords borgmästare, för henne är de alla människor. För att vara en kvinna av sin tid är hon mycket liberal och framsynt, hon gör ingen skillnad på människor av olika hudfärg, vilket har orsakat en hel del kontroverser med t.ex. Charles. Alla är födda lika inför Gud, och det står ingenstans i bibeln att de vita skall utnyttja de färgade. Hennes engagemang ökade ännu mer under 2:a VK och hon hoppas verkligen att Israel skall bli den fristat som skall göra Judarna till ett folk igen.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- | | |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Erica Freely | Den enda andra kvinnan i gruppen. En medsyster i kampen för jämlikhet, och dessutom ganska trevlig. |
| Ozzy Froates | Detta är en människa av ditt slag. En hårt arbetande forskare som den akademiska världen drar sig undan p.g.a att han arbetar med något så harmlöst som mänsklig avföring. |
| Robert Urquhart | En slipprig individ som det är svårt att få något klart grepp på. Du tycker inte om honom. |
| Matteuz Stuart | Undrar vad hans nervösa ryckningar beror på. Skulle vara skoj att titta på hans talkkottkör-tel. Kanske lite av en snobb. |
| Charles Richmond | Torr men pålitlig. Hans kvinnosyn kommer tydligen från tidigt 1600-tal. |



ROBERT URQUHART

Senior lecturer of Oriental
Studies

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name ROBERT URQUHART Sex M
 Occupation SENIOR LECTURER Age 53
 Nationality GB Residence OXFORD

INVESTIGATOR STATISTICS				MAGIC POINTS						HIT POINTS									
STR	<u>10</u>	DEX	<u>8</u>	INT	<u>18</u>	Idea	<u>90</u>	Unconscious = 0 1						Dead = 0 1 2					
CON	<u>10</u>	APP	<u>8</u>	POW	<u>16</u>	Luck	<u>80</u>	2	3	4	5	6	3	4	5	6	7		
SIZ	<u>14</u>	SAN	<u>80</u>	EDU	<u>20</u>	Know	<u>100</u>	7	8	9	10	11	8	9	10	11	<u>12</u>		
Schools	_____							12	13	14	15	<u>16</u>	13	14	15	16	17		
Degrees	_____							17	18	19	20	21	18	19	20	21	22		
Damage Bonus/Penalty	_____							22	23	24	25	26	23	24	25	26	27		

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	<u>80</u>	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

<input type="checkbox"/> Accounting (10)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Fast Talk (05)	<u>62</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	<u>41</u>
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	_____	<input type="checkbox"/> First Aid (30)	_____	<input type="checkbox"/> Psychology (05)	_____
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	_____	<input type="checkbox"/> Geology (00)	_____	<input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5)	<u>100</u>
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	_____	<input type="checkbox"/> Hide (10)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>KIN.</u> (00)	<u>74</u>
<input type="checkbox"/> Bargain (05)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> History (20)	<u>33</u>	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>JAP.</u> (00)	<u>76</u>
<input type="checkbox"/> Botany (00)	_____	<input type="checkbox"/> Jump (25)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Read/Write <u>LA</u> (00)	<u>72</u>
<input type="checkbox"/> Camouflage (25)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Law (05)	<u>43</u>	<input type="checkbox"/> Ride (05)	_____
<input type="checkbox"/> Chemistry (00)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25)	<u>66</u>	<input type="checkbox"/> Sing (05)	_____
<input type="checkbox"/> Climb (40)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Linguist (00)	<u>86</u>	<input type="checkbox"/> Sneak (10)	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Listen (25)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>KINGSISKA</u> (00)	<u>55</u>
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15)	_____	<input type="checkbox"/> Make Maps (10)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Speak <u>JAP</u> (00)	<u>51</u>
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	_____	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Debate (10)	<u>83</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05)	_____	<input type="checkbox"/> Swim (25)	_____
<input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)	_____	<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	_____	<input type="checkbox"/> Throw (25)	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05)	<u>72</u>	<input type="checkbox"/> Track (10)	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	_____	<input type="checkbox"/> Treat Disease (05)	_____
<input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Photography (10)	_____	<input type="checkbox"/> Treat Poison (05)	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20)	<u>34</u>	<input type="checkbox"/> Physics (00)	_____	<input type="checkbox"/> Zoology (00)	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Drive _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	_____	<input checked="" type="checkbox"/> _____ ()	<u>56</u>
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10)	_____	<input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	_____	<input type="checkbox"/> _____ ()	_____
<input type="checkbox"/> _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> Pilot _____ ()	_____	<input type="checkbox"/> _____ ()	_____

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: LASA/SKRIVA GREEK: 56
--- Ty: 54
--- TIB: 22
TALA: GREEK: 34
--- TIBETANSKA: 22
--- LATIN: 33

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

ROBERT “URKY” URQUHART

Född 1 januari 1895 på familjens gods strax utanför Han var enda barnet i en otursförföljd skotsk adelsfamilj, med rötter tillbaka ända till 1400 - talet. Modern dog tidigt i vad som diagnosticerades som hysteri? (idag heter det depression), hon dränkte sig. Robert växte upp med guvernanter och sin far Sir Henry, en karg och kärlekslös man, helt oförmögen att visa sin son den minsta lilla omtanke.

Robert blev ett barn av sin miljö, han lärde sig tidigt att det enda sättet att klara sig på var att sätta sig på andra och han blev en fruktad och beundrad pojke på den internatskola han kom till. Pennalism, mobbing och trakasserier var vardagsmat för honom, tyvärr. Denna alltigenom mansdominerade miljö fostrade en kylig, korrekt engelsk gentleman, bördsmännen, cynisk och sarkastisk. Han misstänkte tidigt att han var homosexuell, men höll sina lustar under kontroll, tills dess att han började studera vid Cambridge. Språk var hans stora intresse, latin, grekiska blev för enkelt för honom så han började studera asiatiska språk. Han sökte sig till Londons universitet och mötte där Oziah Froates. Dessa två kom på direkt kollisionskurs med varand(~ och Robert kom att för evigt hysa den djupaste motvilja mot Froat~5 En nagel i ögat är förstås Ozzys krigsdekoration, Robert blev frikallad från det militära då hans familjs sjukdomshistoria, ärftlig hysteri, blev känd.

Enligt “Urky” är Ozzy en fånig, naiv tönt som tillbringar dagarna med att titta på skit. Naturligtvis säger han inte detta, han är välupfostrad, en tvättäkta Baron och gentleman, men han TÄNKER det!

Sina böjelser håller han tyst om, han hade en mycket olycklig kärleksaffär 1917 med en mycket ståtlig major i den engelska armén. De hade t.o.m. talat om att flytta till Indien för att kunna vara ifred, men majoren dog i skyttegravarna vid Somme. Sedan dess har Robert sökt sig till prostituerade kvinnor, eller ibland till andra homosexuella män. Detta sker alltid, när han är i London, vilket han är rätt ofta. Han är en välkänd gäst på vernissager, teater och operan. Han har alltid skött sina affärer?? snyggt.

Han har ett lätt maneriskt kroppspråk, män finner honom ofta obehaglig på något sätt. De kan inte riktigt förklara varför. Så även med kvinnor.

Sista lördagen i varje månad, inbjuder han sina kollegor till vad han kallar “backanaliska utsvävningar”. Han har inrett ett rum i sitt hem som en Pre-rafaelitisk romersk villa, där äter man överdådigt, dricker dyrt och gott och konverserar spirituellt och akademiskt. Att Robert egentligen föraktar sina kollegor, stör honom inte. Det är deras natur han ser ned på, inte deras kunskaper han uppskattar en god konversation med ett konjaks glas i handen.

Robert är faktiskt docent i asiatiska språk. Han talar, läser och översätter japanska och kinesiska. Han tillhörde också dem som arbetade för brittiskt underrättelsetjänst under 2 VK. Nu resan till Tibet, har han intensivt studerat det som finns om det Tibetanska språket och han klarar sig riktigt hyfsat.

Att observera är, att när han undervisar i sina språk är han oklanderligt klädd i Oxfords lärar dräkt, men hemma går han helst omkring i en fotsid vinröd rökrock av siden till den bär han en fez. Han har också en personligt betjänt (ej homosexuell) som med sin fru ser till att Roberts hem fungerar. Det som är mest spännande i hans liv just nu är en uppseglade kärleksaffär, som ju tyvärr kommer att få läggas på is ett tag.

Robert är en mycket långsint man, han glömmer aldrig en oförrätt. Han kan vänta i årtal på sin hämnd, det berör honom inte. Han är mycket sarkastisk, att se folk vrida sig en smula under hans Argusögon är för honom en liten, men dock njutbar, förlustelse. Och lust...det har Robert mycket av!

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- | | |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Matteuz Stuart | Lättlurad idiot. Kan nog användas till något. |
| Charles Richmond | En av det brittiska imperiets stötspelare. Sanslöst tråkig, fruktansvärt konventionell, men ganska intelligent. Kan vara farlig om du visar ditt förakt alltför öppet, men din ärliga åsikt är att mannen inte har haft en självständig tanke i hela sitt liv. |
| Sarah O'Connor | En intelligent kvinna med en självständig livsstil. Totalt oanvändbar. Du tycker vagt illa om henne. |
| Ozzy Froates | Den här människan står du inte ut med. Du har en stark känsla av att han genomsådar dig på något sätt. Skicka gärna en gliring åt hans håll. |
| Erica Freely | Tycker inte om, tycker inte illa om. Om hon visar respekt, kan man ju alltid nedlåta sig till att prata litteratur med henne ett tag. |

LÄSNING ENDAST FÖR DEN SPELARE SOM SKALL SPELA ROBERT URQUHART

Robert är ingen fjolla! Det måste du som spelare ha klart för dig Han hade aldrig kunnat göra akademisk karriär om det hade blivit allmänt känt att han föredrar män.

I hans förhållanden har det funnits en märklig egenhet, Robert vill gärna bli bunden, inte sado-masochism, utan bara...lätt bunden. Han brukar förbereda en dylik kväll med att föra upp ett veckat sidenband bär bak, den person som sedan utför själva bindandet, drar ut sidenbandet och bränner det. Detta är din allra mörkaste hemlighet någonsin, och får någon av dina medspelare reda på detta, då får du skylla dig själv!

Den enda som vet om detta är spelledaren