

Flippin' Bird och Silvertrout presenterar:

En Orms Samvete

" Snakes! I hate Snakes! "

Ett äventyr till Call of Cthulhu
av Bernard Christiansson och Charlie Björklund

Inledning:

Året är 1933. En Expedition till Panamas djungler har planerats. Den kända forskaren Dr. Alice Stanway har valts ut för att leda expeditionen, vars syfte är att hitta Mezaphoahs förlorade tempel. Expeditionen skall ledsagas av de mest pålitliga och skickligaste infödda bärarna och backas av president Coolidges privata medel. Med på expeditionen skall också följa fyra utvalda collegeungdomar från Massachussets. Dessa lyckliga skall väljas genom en uppsats på ämnet " Mellanamerikansk forntidshistoria och dess inflytande på den ekonomiska situationen i Tyskland" . De fyra lyckliga vinnarna anländer och expeditionen tar fart. Men något verkar vara fel. Hemskt fel.

Till Spelledaren:

" En Orms Samvete" är skrivet i det brutala antagandet att du, SL, är familjär med CoC-systemet. Är du inte det följer här en kort resume:

Alla färdighetsslag slås med t100. Slår man under sitt procentuella värde har man lyckats med färdighetsslaget. Vissa situationer kommer att kalla efter ett s.k. " Sanity-slag" . Detta slås med t100 mot ens nuvarande värde på SAN (det inringade värdet på rollformuläret) . Vid varje slagtilfälle kommer två värden finnas separerade av ett snedstreck, ex. vis 1/1d6. Den första siffran är det antal sanity man förlorar om man lyckas, dvs slår under sitt nuvarande värde. Den andra siffran, som oftast är ett tärningsslag är det man förlorar om man misslyckas. Förlorar en spelare fem eller mer SAN på ett slag är han tillfälligt galen. DU (SL) får bestämma hur illa det är, men det bör vara någonstans mellan 1t10 SR och resten av natten/dagen.

Strid. Ordningen i strid bestäms av kombatanternas DEX. Högst DEX slår först, därefter näst högst osv. Personer med eldvapen utgör ett undantag till detta. De får först skjuta en gång " innan" striden, utanför DEXordning, och sedan skjuta en gång till i samma SR på sitt DEX-värde. Har två eller fler personer eldvapen skjuter dessa sitt första skott innan DEXordningen beroende på deras DEX. Högst skjuter först osv. All skada görs på total KP. Det finns två specialfall för skada. Det första är färdigheten Martial Arts. Klara men först anfallsslaget för en obeväpnad närstridsattack, och sedan ett färdighetsslag för Martial Arts dubblas skadan, inklusive skadebonusen, dvs om någon som gjorde en spark, som gör 1d6 i skada, och har 1d4 i skadebonus lyckas med sitt martial arts-slag gör han 2d6+2d4 i skada. Ouch! Det andra är " impaling weapons" , dessa inkluderar revolverar, gevär och stickvapen, men ej automatvapen. Om man anfaller med ett impaling weapon och slår under 1/5 av sitt färdighetssvärde gör man dubbel skada, så att en revolver som gör 2d6 isåfall gör 4d6.

När vi nu fått detta överstökat kan vi gå vidare till själva äventyret. En Orms samvete handlar om fyra ungdomar som genom en " twist of fate" kommer med på en expedition som råkar ut för en större ondska, något så ont att det kan mycket väl vara ett brott mot gudarna, eller utfört av gudar. Här nedan följer en kort resume av handlingen, så om du inte orkar läsa hela äventyret, så memorera åtminstone den här biten.

Sammanfattning

Som sagt. våra fyra hjältar vinner en uppsatstävling. Deras pris är att de blir utvalda till att följa med den berömda Dr Alice Stanway på hennes expedition till Panama för att åter upptäcka Mezaphoahs förlorade tempel. De får åka till Boston för vidare transport mot Panama, där de skall möta Dr Stanway. De får veta att de skall åka

ett chartrat plan till Panama nästa morgon och inkvarteras på stans bästa hotell. Nästa dag börjar färden med en olycksdrabbad flygtur. Över mexikanska golfen möter planet en oväntat hård storm, och piloten dör när planet kastas fram och tillbaks. Andrepiloten lyckas dock ändra kurs och landa i Habana. Här kan rpna bli av med lite ångest som kanske finns kvar efter flygresan och relaxa. Nästa dag flyger de till Panama City. Där träffar de den (givetvis) unga och vackra Dr Stanway. De inkvarteras över dagen och natten av POTR (Peer of the Realm) DSO (Distinguished Service Order) VC (Victoria Cross) Edwyn Charleston, på dennes bananplantage. Här får de lära sig vad som krävs för att överleva i djungeln. På natten hör en av rpna ett mystiskt ljud. Om han ger sig ut i mörkret för att kolla ser han en konstig ormlik skepnad slingra sig bort. Nästa dag beger de sig iväg mot utgrävningsplatsen. Färden kommer att ta tre dagar med flodbåt, nerför floden Panchagua. Längsmed flodbanken ser rpna hela tiden mystiska figurer smyga runt. Dag två kommer de till en liten infödingsby. Den är dökum. Dag tre hör de skottlossning ifrån djungeln på eftermiddagen. Om de går in till stranden och undersöker (vilket Dr Stanway kommer att insistera på) kommer de efter en liten vandring i djungeln hitta en glänta, där de hittar liken av tio vita människor, stympade men färska.

Morgonen på dag fyra kommer de att komma fram, men redan på natten till dag fyra händer det grejer. En av spelarna kommer att ha hemska mardrömmar. Mer om detta i huvudtexten. Dessa mardrömmar kommer sedan att drabba alla i gruppen så småningom, utom en person.

Dag fyra komme de så äntligen fram till utgrävningsplatsen. Här påtar de lite i ruiner och blir förundrade över de konstiga ormliknande skulpturerna som utsmyckar resterna av byggnaderna.

Dag fem väcks de av oroliga bärare. Dr Stanway är försvunnen. När de undersöker händelsen kommer de att hitta spår, som tyder på att någon har kidnappat henne. Bland spåren finns också andra, underliga spår. På eftermiddagen kommer ryktet att ha spridits bland bärarna, att gudarna inte tycker om den här expeditionen, och att Mezaphoahs väktare har hämnats på Dr Stanway. Innan kvällen kommer alla utom en att vara försvunna. Det är här viktigt att hindra rpna från att komma iväg och leta efter Dr Stanway innan de är ensamma med den siste bäraren.

Den siste bäraren är inte rädd för spöken, säger han. Han är villig att hjälpa rpna genom djungeln och leta efter Dr Stanway. De tas ut av bäraren i djungeln, ett ångande helvete fullt av spindlar iglar och annat otrevligt. De letar i ett antal timmar, och irrar sig längre och längre bort, in i djungeln.

Plötsligt är bäraren försvunnen. Strandade i djungeln kan rpna inte göra annat än att blint famla efter någon familjär plats.

Då plötsligt anar de att djungeln öppnar sig framför dem. De kommer fram till ett stort tempel i samma stil som de de sett innan. Framför templet är en stor öppen plats, där ett hundratal kultister är samlade. Där finns även en överstepräst som är till hälften människa, till hälften krokodil (typ en serpentman) . Vid altaret, bunden och i sönderrivna kläder, sitter Dr Stanway. Rpna blir tillfångatagna av de hemska kultisterna vad de än gör.

När rpna vaknar till igen sitter de i en bur av trä. Buren hänger ovan en bubblande lavapool i en grotta, där alla kultisterna har samlats. Dr Stanway ligger fastbunden på ett altare och skall tydligen offeras. På något sätt kommer rpna ur buren och lyckas hindra ceremonin just när den når sitt klimax. Detta tycks ha retat någon, ty lavapoolen börjar bubbla mycket oroväckande, och det är tydlig att vulkanisk aktivitet snart är att vänta. I tumultet som uppstår kan rpna lätt fly om de vill, och här kan äventyret ta slut.

Men det vore ju fel. För just när rpna skall till att sätta sig i säkerhet ser de den slemme skurken (krokodilsnubben) fly ut genom en

liten utgång, med en skrikande Dr Stanway under armen. Väljer rpn att ignorera detta, så kommer de att dö i tumultet. Så enkelt är det. Vill de inte rädda Dr Stanway, så måste de dö. Hårt och skoningslöst.

Men om de följer efter prästen så följer en vild jakt genom tunnlar och gångar, som slutar i en liten grotta. Precis när de kommer in ser de översteprästen kliva in i en mystiskt skimrande portal. När de följer efter, står de plötsligt i en tät djungel. De hör konstiga skrik och rytanden. Dr Stanway är där, medvetslös. De har kommit till en alternativ forntid, där serpentmen är jordens herrar.

Efter en massa ångest upptäcks de, och blir jagade av en massa onda serpentmen. Slutligen hittar de templet där de först såg kultisterna, men det är numera tomt. På toppen finns en portal. Men den håller på att stängas. Efter ett otroligt hektiskt ögonblick av jakt och förvirring slänger de sig igenom portalen i sista stund, och finner sig själva i grottan där den första portalen var. Här är tomt och mörkt. Det finns inga spår av kultister eller något annat. Grottan som templet är byggd över är övergiven.

Och här slutar äventyret med en förvirrad hemfärd. Förhoppningsvis vet inte rpn om någonting de såg var sant.

Karaktärerna:

Daniel Highfield:

En rik spoling från Boston, kan tyckas. Men under Daniels polerade blasé yta döljer sig en sårad liten pojke som saknar sina döda föräldrar över allt annat, och som skulle ge vad som helst för att få dem tillbaka. Daniel äger huset som de fyra karaktärerna bor i. Är mycket god vän med Samuel.

Rebecca Taylor:

Denna undersköna kvinna från Martins Beach är alla killar på MITs önskedröm. Även om hon kanske inte vill erkänna det, har hon dock bara ögon för Samuel Arms. Lindar killar runt sitt finger bara för nöjets skull.

Samuel Arms:

En bondpojke från Oregon med ett hjärta av guld, och guld i handsken. Kom till MIT på sina baseballmeriter, och blev kvickt god vän med Daniel. Han är inte den klipskaste av de fyra, men hans förståelse och tålmod kunde fylla marianergraven (om den hade varit upptäckt). Förstår inte att Rebecca tycker om honom.

Frank Hillyer-Wragg:

En "trueborn redneck". Men om du säger det i hans ansikte spöar han nog upp dig. Det gör han nog ändå om du är nigger, som han hade sagt. Tycker illa om alla som inte är vita och kristna. Är djupt kristen och mycket förtjust i Rebecca, och förstår inte vad hon ser i idioten Samuel.

Vad gäller själva äventyret har vi valt att dela in det i kapitel. Varje kapitel inleds med en liten stämningstext som SL kan läsa upp om han vill och orkar. I övrigt har vi valt att lägga in väldigt många anvisningar om hur vi anser att rpn skall behandlas och lite andra dramaturgiska saker. Om du tycker vi har helt fel, så har du helt fel. Alla fel i sak är helt medvetna, och är endast där då de höjer stämningen med de förändringar vi har gjort. Somliga skulle klaga på att beskrivningarna är bristfälliga, men vi tror på din (SLs) fantasi. Tänk på det du.

Och nu till själva äventyret...

En Orms Samvete

Kapitel 1.

" Såna lyckans ostar ni är!"

" Livet på MIT (Massachusetts Institute of Technology) flöt på som vanligt. Det enda nya var anslaget på den stora anslagstavlan bredvid expeditionen som förkunnade " Stor uppsatstävling i Stevensonsalen imorgon torsdag kl 15.00. Lektioner inställes." . Inga föreläsningar alltså. Låt ju toppen. Och den där tävlingen behöver man ju inte vinna. Alltså, lugna puckar."

Vårat äventyr börjar alltså en helt vanlig onsdageftermiddag på MIT i Boston. De fyra vännerna Samuel Arms, Daniel Highfield, Frank Hillyer-Wragg och Rebecca Taylor sitter på Moes Diner, deras stamställe ett stenkast från campusområdet. Dagens stora samtalsämne är givetvis uppsatstävlingen som skall ske imorgon. Moe, som äger fiket, anser ju givetvis att Daniel borde ställa upp. Alla rpna är givetvis nyfikna på det hela, och tycker åtminstone det är intressant.

Meningen här är att rpna skall uffeluffa lite och få tillfälle att komma in i sina roller innan själva äventyret kommer igång. Detta slutar med att de bestämmer sig för att skriva uppsatsen.

Uppsatsen

Nästa dag samlas rpna tillsammans med 300 andra nervösa studenter i Stevensonsalen för att delta i den stora tävlingen. När alla har släppts in och satt sig ned träder dekanus, Robert E. Hentrich upp i talarstolen och tar till orda: *" Kära studenter. Många av er är frågvissa. Ni undrar vem som anordnar denna tävling, vad den går ut på, och vad ni kan vinna. Jag kan nu avslöja att tävlingen anordnas av The Boston Historical Researchers and Archeologists Society, och erbjuder en unik chans till att studera denna spännande vetenskap som erbjuder en inblick i det som har format oss alla, nämligen vår egen forntid. De lyckliga utvalda kommer att få följa med på detta sällskaps nästa expedition för att röna vidare i eonernas mysterier. Givetvis tillgodoräknas detta som studietid. Och nu, herrar och damer, skall jag avslöja uppsatsens ämne. Ehhh... ämnet är " Mellanamerikansk forntidshistoria och dess inflytande på den ekonomiska situationen i Tyskland" . Nå, mina herrar. Ni kan nu börja. Lycka till!"*

Ta nu ut rpna ur spelrummet en och en. Fråga dem om huvudpunkterna i deras uppsats och låt dem förklara lite vad de skriver om. Det är givetvis helt irrelevant, men låt dem tro annorlunda.

Efter sex nervösa timmar i skrivningssalen kan våra hjältar återsamlas på Moes och diskutera det hela lite om de vill. TBHRAS är givetvis en högt respekterad organisation, och uppsatsen trovärdighet är klanderfri.

Nästa morgon är vinnarna anslagna på den stora anslagstavlan:

" The Boston Historical Researchers and Archeologists Society har det stora nöjet att utlysa vinnarna i vår stora uppsatstävling:

*Mr. Daniel Highfield
Mr. Samuel Arms
Mr. Frank Hillyer-Wragg
Ms. Rebecca Taylor*

*Vi önskar gratulera dessa skickliga ungdomar för deras lysande insatser
Vinnarna kommer att kontaktas av våra representanter för prisutdelning."*

Mycket riktigt kontaktas våra hjältar av TBHRAS representant, Mr. Erwin Donaldson, samma kväll. Han informerar dem om att prisutdelningen kommer att ske på fredagen i Stevensonsalen, och att de sedan på lördagen kommer att flyga vidare till Panama City, för att träffa utgrävningsledaren, Dr Alice Stanway.

Prisutdelningen sker som avtalat, och på lördagmorgonen står förhoppningsvis fyra förväntansfulla ungdomar på Bostons flygplats och tittar på det tvåmotoriga planet som skall ta dem till Äventyret och Panama City.

Kapitel 2

" If God had meant for man to fly, he would have given him wings."

" Mayday' Mayday! Det här är CX-30A över mexikanska golfen. Vi har hamnat i oväder, svåra motorproblem..."

Det här avsnittet är en kort liten avstickare, som mest är menad för att ge rpna en stund av ångest och förtvivlan. Det kvittar helt vad de gör i den här scenen, men få dem att tro annorlunda, så att de paniskt försöker förbättra sin situation. Vi har helt kort skrivit ner vad som händer, men du får brodera ut så mycket du vill.

Rpna sätter sig i planet, och lyfter sakta. Efter någon timme kan de se mexikanska golfens blå vatten under sig om de tittar ut. Då börjar problemen. En storm växer framför dem. Efter en stund är stormen över dem. Planet skakar, saker faller åt höger och vänster, och folk kanske får lite panik. Några inuter senare hörs en krasch och ett skrik från cockpit. Om någon rusar in där ser de piloten, nerblodad och medvetlös, med en död fågel i knät. Framrutan är sönderslagen och regnet piskar in. Andrepiloten skriker något osammanhängande om att de har krockat med en fågel, piloten är död och allt är åt helvete. Han skriker en fråga ifall någon av passagerarna kan flyga ett plan. De kan de inte. Jag lovar. Sitt ner och ta det lugnt skriker han sen, jag måste nog vända, vi kanske klarar det, skriker han. Han är helt klart livrädd. Det bör även rpna bli. Nu dör ena motorn. Planet kastas fram och tillbaks av vindarna. Folk får dödsångest.

Efter en timmes ångest eller så lugnar det ner sig, och himlen klarnar lite. 30 minuter senare landar alla oskadda men skakade på Habanas flygplats.

I Habana fixar piloten, med lite telefonsamtal till TBHRAS, vilket iofs tar en bra stund, god inkvartering på ett fint hotell och möjlighe- att reparera planet. Rpna kan sitta ner för en god middag och habanacigarer, och kanske tänka igenom vad de vet om Panama.

Nästa morgon håller de en kort minnesceremoni över piloten på en liten kyrkogård i all hast, och flyger sedan vidare till Panama City.

Kapitel 3

" Den här floden... Den gör mig orolig."

" -Vad var det där?

-Vad, jag såg inget.

-Det där, som en stor orm eller nåt. Det försvann in i djungeln.

-Åh, du ser i syne."

Rpna landar på Panama Citys flygplats på eftermiddagen. Hettan är slående, här är minst 30 grader varmt. När de kommit ut ur den gula tegelbyggnaden som tjänar som terminal ser de en ung mörkhyad man som

står vid en rostig gammal bil. Han ser förstrött på rpna och undrar ifall de är " studenterna " på knagglig engelska. Om de bekräftar detta kommer han att öppna bildörren och säga att han heter Pablo och skall ge dem skjuts till Mr. Charlestons gods. Om de frågar vem Mr. Charleston är så säger han bara att han är en " god man " , och verkar inte förstå frågan. " Jag bara köra bil. Mr. C säga du Pablo köra bil. Hämta studenter."

Efter en timmes bilfärd kommer de fram till " Charleston Banana Co." . En stor plantage utanför staden. Utanför den stora huvudbungalowen står Mr. Edwyn Charleston, POTR DSO VC, och tar emot dem. Mr C är en brittisk gentleman i femtioårsåldern, komplett med monokel och slokmustasch. Han hälsar dem på jättebrittisk engelska, komplett med många " jolly good " och " bloody nice " . Ut genom dörren träder också en mycket vacker kvinna, med långa ben och blont hår (Tänk Ursula Andress) . Hon presenterar sig som Dr Alice Stanway, och säger att hon är expeditionens ledare. De välkomnas in i Charlestons hus, en maffig bungalow inredd med vapen och rustningar, samt dyra ekmöbler, rejäla länsstolar och gott om böcker. Efter att de fått sina rum förevisade, vars ett komplett med säng, tvättställ och litet bord med stol, hälsar Mr Charleston att middagen serveras om en halvtimme i matsalen.

Mr Charlestons matsal är stor som en mindre fotbollsplan, och domineras av ett jättelikt ekbord. Rpna anvisas stolar vid ena kortsidan, där Charleston residerar i ensamt majestät. Middagen är av yppersta klass och under middagen försöker Dr Stanway bekanta sig lite med rpna (hon får hemskt gärna fatta tycke för en manlig rp, gärna Samuel, det kan bli intressant) , och ta reda på deras intressen osv. Efter middagen föreslår Charleston att de fortsätter konversationen i biblioteket över en god pipa tobak.

Nu börjar Charleston undervisa så smått i djungelöverlevnad. Han talar om sina tjänsteår i Burma, och betonar vikten av de två v:na. Vatten och Vapen. Rpna kan även förse sig med vapen från Charlestons förråd (han har det mesta). Stanway berättar även lite om expeditionens syfte:

De skall färdas på floden Panchagua till en plats en bit in i djungeln ungefär tre dagar nerför floden. Här har Dr Stanway hittat vad som verkar vara ett tempel till någon gudom. Arkitekturen har förbryllat alla inblandade, då den verkar vara äldre än allt annat man hittat i mellanamerika. Man vet inte riktigt vilken gudom som tillbetts här (det är Yig), men Dr Stanway tror att det är Mezaphoah, en obskyr mexikansk gudom som dyrkades av föregångare till inkaindianerna.

Brodera gärna ut lite på den gode Charlestons lektioner, det kan vara nyttigt. Det behövs...

Under natten, när alla sover, ta ut en rp, och säg att han vaknar till av att han hör konstiga ljud utanför bungalowen. Om han går upp för att kolla kommer han inte att höra något mer. Går han ut och lyckas med spot hidden, lyckas han se en vagt ormlig skepnad slingra sig iväg in i djungeln som omger bungalowen. Om han är dum nog att följa efter, ge han ett elakt ormbett eller nåt, men döda inte honom.

Floden

På morgonen nästa dag kör Pablo rpna och Dr Stanway till en liten naturhamn med brygga inte långt från godset. Vid kajen ligger en liten flodskorv. Den ser ut att vara ungefär 100 år gammal, men den lilla skorstenen visar att så är inte fallet. Huruvida den flyter är osäkert. " Hon är inte mycket, men hon är min " utbrister Dr Stanway. " Man får vänja sig av med bekvämligheter här ute." Skorven har två hytter, en med fyra kojor och en med två, och en liten kabyss. Dr Stanway börjar kasta loss, och ber utan att tveka rpna om hjälp med diverse skräpgrejer.

Så börjar färden nerför Panchagua. Det är stillsamt i Panamas djungler, men stämningen är ändå tryckt. Låt inte mycket hända, men låt rpn ta spot hidden-slag då och då. Lyckas de så ser de nån mörk skugga smyga omkring i skogsbrynet för att sedan hastigt försvinna. Påpekar de detta för Dr Stanway kommer hon att vifta bort det hela: " Det är bara apor och sånt."

Mardrömmen

Under den första natten på floden skall du välja ut en rp och ta ut honom själv. Berätta att han somnar, sover gott, och börjar drömma. Läs sedan upp följande:

" Du vaknar med ett ryck. Runt dig finns bara träd och ormbunkar. Du hör fåglar sjunga och apor tjattra i bakgrunden. Och så ett distinkt väsande som blir starkare och starkare. Och så plötsligt dör det sakta ut. Du vänder dig om och ser en stor orm slingra sig bortåt. Ormen vänder sig om och verkar stirra på dig. Så vänder den mot dig, dess tunga fladdrar in och ut. Du vill springa, men dina ben är som fastvuxna i marken. Ormen kommer närmare och närmare, och till slut stannar den precis framför dig. Dess kalla ögon tycks se rakt igenom dig. Så reser den sakta på sig, i sin fulla längd har den huvudet över två meter över marken. Dess ansikte tycks märkligt mänskligt. Den öppnar och stänger sin käft, och ditt huvud fylls av en röst. " Veka männissska. Vet du vem jag är? Jag var här långt innan ni veka, köttiga varelsssser kom hit. Jag är ännu här, och ni gör nu intrång på mina domäner. Tag varning, männissska. Vänd om medansssss tid är." Du skriker till och sätter dig upp i din koj, helt genomsvejtig. Du har bara drömt alltihop."

Rpn kommer att drömma samma dröm varje natt nu, och så småningom kommer även hans vänner att drömma den.

Massakern

Dag två förflyter som den första, i lugn och ro. Tills på eftermiddagen. Plötsligt hör rpn skottlossning ifrån djungeln. Om inte annat kommer Dr Stanway att insistera på att de undersöker det hela. De smyger försiktigt in i djungeln. Efter en stund kommer de till en glänta. Där ligger liken av åtta vita personer. Alla är grovt stympade och allmänt överdöda (1/1d6 SAN). Här finns en del vapen (pistoler och något enstaka gevär), men inga spår. Här finns dock en hel del ormar (det är inte så skumt, säger Dr Stanway om hon tillfrågas). Dr Stanway springer iväg och kräks. Om rpn undersöker kommer de inte att hitta någon form av identifikation eller något annat spår.

Denna natt får ännu en rp samma mardröm.

Byn

Nästa dag händer inget spännande, förutom att de sakta åker förby en infödingsby vid vattenbrynet. Det syns inga livstecken. Om de undersöker finner de faktiskt att här finns inte ett livstecken. (1/1d2 SAN om de undersöker byn) Det enda som saknas är dock människorna. Här finns mat, eldar som tycks ha brunnit för mindre än en timme sedan en färsk latringrop, och nyfångad fisk i en korg på en pir. Här finns också en del ormar.

Base Camp

På eftermiddagen kommer de fram till utgrävningslägret. Alla är nog märkbart skakade. Dr Stanway har informerat om att de är de enda vita här. Förutom dem själva finns här bara infödda bärare. De hälsas välkomna av chefsbäraren, Ramon. Han säger att arbetarna är lite oroliga, det ryktas om att vissa gudar inte gillar det. Ramon tror givetvis inte på detta. De marscherar en timme eller så genom djungeln till själva utgrävningen. Här jobbar ett hundratal infödda med att gräva och rigga upp vinschar etc. Rpn visas till en liten barrack där det finns fyra provisoriska bäddar och ett kar med vatten. Sedan får de se den del av templet som grävts upp. Arkitekturen är skrämmande på ett överjordiskt sätt. Här är konstiga

reliefer av ormar, och... saker, som ser ut som människor med ormhuvuden och annat onämnt (1/1d2 SAN) . Lätt skräddade lägger sig rpna för att sova, antagligen mycket nervösa.

Denna natt får en tredje rp mardrömmen.

Kapitel 4

" Och Gud kastade ut ormen ur paradiset, och tog från den armar och ben, och sade: Må du för evigt som det lägsta av djur kräla på din buk."

" -Var är vi?

-Hur fan skall jag veta det? Här är ju bara djävla djungel!!

-Men åt vilket håll skall vi?

-Vad vet jag? Här är ju bara träd åt alla håll!!"

Nästa morgon vaknar rpna av en massa rop och ljud. Dörren till barracken slits upp och Ramon störtar in. " Ni måste komma kvickt! Dr Stanway är försvunnen!" Där ute härskar kaoset. Folk springer till höger och vänster. Slutligen lyckas Ramon samla de förvirrade arbetarna. Han ber till dem att stanna, men de är alla försvunna inom tio minuter. Som uppslukade av djungeln. Ramon vänder sig till rpna: " De säger att Dr Stanway togs av El Diablo, djävulen. De vågar inte stanna. Men jag tror inte på spöken. Jag skall hjälpa er hitta Dr Stanway." Rpna kommer förhoppningsvis iväg ganska snabbt. Men arbetarna är spårlöst försvunna.

Djungeln

Det är varmt och fuktigt. Myggen och iglarna är en ständig plåga. Rpna röjer väg med sina machetes. De sliter sig, under Ramons ledning, längre och längre in i djungeln. Det är svettig ångest som gäller.

Plötsligt är Ramon borta. Rpna är ensamma i en djungel de inte känner för fem cents. Nu är det meningen att de skall irra runt i en bra stund och blir riktigt ångestfyllda.

Templet

Plötsligt öppnar sig djungeln framför dem. De står i öppningen till en enorm glänta. Framför dem reser sig ett enormt tempel, likadant som det de såg vid utgrävningen. Framför templet i den enorma gläntan är hundratals människor samlade, de är alla klädda i höftskynken. De inkanterar på ett konstigt språk, och ser alla upp mot templets topp. Där uppe väntar en hemsak syn. Omgiven av sex män, alla i höftskynken och med konstiga mönster målade på sina kroppar, står en varelse. Varelsen är två och en halv meter hög. Han är också klädd i ett höftskynke, och hans kropp är muskulös. Hans hud är grön, han har en krokodils huvud, och en stor svans (för oss regelbögar: en serpentman) . Han håller någon slags ceremoniell stav i sin hand. De andra tycks hylla honom som någon slags överstepräst. Bredvid varelsen, fjättrad i kedjor, och med sönderrivna kläder står Dr Stanway på knä. Hela synen kostar 1/1d10 SAN. Om rpna försöker gå fram blir de givetvis tillfångatagna. Om de bara vänder och springer blir de också tillfångatagna. Hur de än gör kommer de att bli tillfångatagna och slagna medvetslösa.

Ceremonin

När rpna vaknar sitter de i en bur av trä, som i sin tur hänger tre meter över en bubblande lavapool. De är i en stor grotta, där alla kultisterna har samlats. I andra änden av grottan, från rpna sett, är en upphöjning med ett stort altare, brutalt karvat i sten. På detta ligger Dr Stanway bunden. Ormmannen står över henne med en stor kniv i handen. Alla tjuattrar någon obegriplig ramsa. Det här är tydligen en offerceremoni.

Hur klarar rpna det här? Det är helt upp till spelledaren. Belöna kreativitet! Rpna har givetvis inga skjutvapen eller sånt, men uppmuntra bra ideer. Låt dem själva hitta på lite friskt! Någon av dem kanske har en hårnål. Eller en nagelfil så de kan öppna burens.

Sedan kanske där hänger ett rep som de kan svinga sig till. De kommer inte att bli upptäckta förrän de stör ceremonin. Deras vapen ligger nog i närheten. Ceremonin skall störas i ett dramatiskt korrekt ögonblick, ex vis ett pistolskott mot kniven just när prästen höjer den för att hugga till. Dramatiken går först just här.

I vilket fall blir följderna de samma. När rpna stör ceremonin har de definitivt retat någon, för lavapoolen börjar bubbla och skvätta bakom den. Kultisterna flyr åt alla håll. Tumult uppstår. Mitt i kaoset ser en av rpna hur ormmannen flyr med Dr Stanway över axeln in i en liten öppning. Nu skall rpna följa efter honom. Gör de inte det så MÅSTE DE DÖ! På ett brutalt, onödigt och smärtsamt sätt. Om de gör det rätta, låt dem gärna slå sig igenom lite kultister på vägen, det är en lätt match, men man blir lätt panisk när man flyr från en lavaflod, och nån dum kultist ställer sig i vägen.

De förföljer så småningom prästen in i en smal tunnel. Här är det trångt, stenar som man snubblar över, och framförallt mörkt. Efter att ha snubblat fram i blindo kommer de till en liten kammare, och hinner precis se prästen slunga iväg en förbannelse emot dem, och sedan gå in i någon konstig öppning i väggen. En rödskimrande pulserande öppning som tycks kalla på dem. Då hör de ljudet av springande steg och tjut bakom sig. Portalen håller sakta på att stänga sig.

Kapitel 5

" Som en stad fylld av svarta katter. Ett väldigt dåligt ställe att vara på om du inte äger alla katterna."

" -Skynda dig, de kommer!

-Vart då?

-Ditåt! Nej, ditåt!

-Vad är de för nåt!

-Inte vet jag! Ormar eller nåt!

-Ormar kastar inte spjut efter en!"

Vi antar nu att rpna faktiskt hoppade efter in genom portalen. Gjorde de inte det är de döda.

Rpna finner sig nu i en djungel precis som den de var i innan, men mycket tätare. Man ser inte himlen. De vaknar sakta till liv. Alla känner sig mörbultade och veka. Bredvid dem ligger en medvetlös Dr Stanway. Hon är vid liv, men går inte att väcka. Efter att ha irrat runt en stund, kommer de att se en orrman (1/1d6 SAN). Han tycks inte ha märkt dem, och de kan lätt övermanna honom, speciellt om de är beväpnade. Men han är annorlunda än den de såg innan. Han är mindre och har ljusare skinn. Plötsligt ser de en till. Och en till. Ganska snart är de förföljda igen.

Vägen hem

Just nu vet inte rpna var de är. De är förföljda av massor av hemska orrmän, och de måste släpa på den medvetlösa Dr Stanway. Taskiga odds. Här kan du brodera ut hur mycket eller lite du vill, om denna hemska och främmande värld de befinner sig i. Men räddningen är nära. De kommer till en glänta. Och där ser det tempel de såg innan. Det verkar vara samma glänta, men något är annorlunda. När de kommer närmare ser de en liknande portal på toppen av pyramiden. Men de ser också fyra orrmän med spjut som står mellan dem och pyramiden. Nu skall rpna ta sig ut i gläntan, spöa upp orrmännen (en lätt match om de har eldvapen), och sedan springa upp för pyramiden. Men det kommer fler orrmän. Massor av dem. Rpna måste släpa sig upp för trappan, repellera orrmännens attacker, och sedan slänga sig in genom portalen precis när den stängs. All in a day's work.

Om de lyckas finner de sig i en varm grotta. Här är stelnaud lava i små strömmar på golvet, men i övrigt är här helt tomt. De kan ta sig upp ur grottan, och finner sig vara på utgrävningsplatsen. Deras båt står fortfarande där de lämnade den. Händelserna i grottan och senare verkar mest som en avlägsen dröm nu.

Det enda som återstår är hemfärden. Dr Stanway vaknar till, men vägrar tala om det inträffade och sitter bara tyst resten av resan. När de kommer till Panama City kan de med lätthet fixa ett plan tillbaka till Boston. Projektet återupptas inte, och Dr Stanway låser in sig i sitt hem tills hon dör 1963. Rona kan återuppta sina studier om de klarar av det. Och livet kan nästan bli normalt. TBHRAS läggs ned, och inom ett halvår talar ingen om saken. De enda som vet är fyra studenter från Boston. Och de kommer för evigt att fråga sig själva vad som verkliga hände.

Slut

Författarens kommentarer

" Snakes! I hate snakes!"

Så slutar " En Orms Samvete" . Vi hoppas ni har haft lika roligt när ni spelat det som vi hade när vi skrev det. Vi har aldrig haft några pretensioner med det här förutom god underhållning, och vi hoppas detta inte strider med " er" bild av Cthulhu. Men det är väl mera " Deliverance" än " Psycho" om man säger så. Vad gäller scenariots stereotypa roller ser vi det endast som en hyllning till de matinéhjältar vi så futilt försöker efterlikna. Om du inte gillar något i äventyret, ändra det! Det är du som är SL, du skall också ha kul. Det här är ingen helig skrift, det här är bara lite lösa tankar. Vi har inte alltid rätt, men nästan.

Charlie Björklund

Tack till:

John Boorman

Steven Spielberg

HP Lovecraft

Andreas Brodin för evig optimism

Henrik Larsson för evigt tålamod

Chaosium, utan vilka vi hade gjort något nyttigt istället

DMF

Bokskogens väktare

Samuel Arms, Baseballspelare

Bakgrund

Du föddes en solig vårdag på dina föräldrars bondgård i Oregon. Du fick tidigt börja arbeta med de tunga sysslorna som hör till en bondes vardag. På fritiden lekte du med dina vänner.

Skolan gick ganska bra. Du har alltid haft lite svårt för stora, långa ord men du lärde dig att läsa och skriva. Du visade också en viss talang för baseball och blev snart kapten för skolans basebollag.

Det fanns en flicka i din klass som du var mycket förtjust i. Hon hette Betty Malone och du gick länge omkring och var hemligt förälskad i henne. Inför er skolbal tog du mod till dig och frågade henne om hon ville följa med dig dit. Hon tackade ja och ni har varit tillsammans sen dess.

Efter du tog examen fick du ett brev där du blev erbjuden att spela baseball för MIT. Du ville först inte, det betydde ju att du inte kunde gifta dig med Betty än, men din far förklarade för dig att du kunde få ett bra jobb och tjäna mycket pengar om du antog erbjudandet. Du förstod inte riktigt vad som kunde menas med ett bra jobb, du var ju bonde och du trivdes med det. Men om far sade att du skulle åka så var du ju tvungen att åka.

Utseende

Du ser mycket bra ut. Du har ljusblont hår och blåa ögon. Ett vinnande, om än lite fåraktigt, leende pryder för det mesta dina läppar. Du är lång och är kraftigt byggd. Du föredrar att klä dig i ett par enkla byxor, en långärmad tröja och lågskor.

Personlighet

Du är inte särskilt smart, det är du medveten om. Men det stör inte dig. Du försöker alltid vara snäll och vänlig mot alla du träffar. Du är fanatiskt förälskad i Betty och ser inga andra kvinnor än henne.

Speltips

Kom med konstiga ideér lite då och då. Var inte för påstridig, undvik gärna konflikter. Var snäll och hjälpsam. Prata om jordbruk och hur man skulle gjort hemma på gården.

Vänner

Daniel Highfield:

Du tycker om Daniel. Han var den förste du träffade på MIT som inte såg ner på dig för att du är lantis. Han verkar olycklig ibland när du talar om dina föräldrar, men du vet inte riktigt varför. Han har en massa vänner och har varit på MIT väldigt länge. Han har ett stort hus i närheten av skolan där han bor helt själv.

Frank Hillyer-Wragg:

Frank är från Louisiana. Du tycker om hans sydstatsdialekt. Du tycker att det låter kul när han pratar. Du håller inte med honom i hans åsikter om svarta, men du är för artig för att säga emot. Ni är goda vänner, även om han ibland är otrevlig mot dig.

Rebecca Taylor:

Rebecca är väldigt snäll mot dig. Hon hjälper dig med dina läxor när det är något som du inte förstår. Hon är ofta i närheten av dig. Du förstår inte riktigt varför. Rebecca ser mycket bra ut. Du tycker bra om henne.

Daniel



Frank



Rebecca



Frank Hillyer-Wragg, juridikstuderande

Bakgrund

Du föddes en regnig vinterdag i Baton Rouge, Louisiana. Dina föräldrar var högt uppsatta i samhället. Familjen ägde en gammal plantage från 1800-talet. Du gick i privatskola eftersom din far inte ville att hans son skulle gå i skolan med svarta barn. När du blev lite äldre fick du lära dig att skjuta med farsgubbens gevär. Din far lärde dig också allt om vad han kallade för "klanen". Du tyckte att det lät finfint att vare en av Guds vita riddare. Du lärde dig att hata nigrarna som alla andra vettiga medborgare i stan. Det kom lika naturligt som tron på Gud.

I tonåren brukade du och några av dina vänner suppa er fulla och gå ner till arbetarkvarteren för att mucka gräl med nigrarna. Allt som oftast avbröts ni av polisen, men eftersom ni var vita så kom ni alltid undan. Polischefen var ju dessutom med i klanen så de ni bråkade med blev ganska otrevligt bemötta. Din far var mycket stolt över dig.

Året du skulle fylla 20 bestämde din far sig för att skicka dig till MIT i Boston, där du skulle utbilda dig till advokat. Klanen behöver advokater sade din far, och gav dig en biljett. Du hatar Boston. Här finns ju nigrar överallt. Men du vill göra din far stolt, och det tänker du göra.

Andra terminen på MIT träffade du en flicka som hette Rebecca. Du blev genast förälskad i henne. Hon behandlade dig som skit och struntade i dig. Du är fortfarande lika kär i henne som första gången du såg henne.

Utseende

Du ser ganska alldaglig ut. Tråkig rentav. Du har svart hår och bruna ögon. Du klär dig helst i kostym.

Personlighet

Du tycker illa om alla som inte är vita och kristna. Du är starkt kristen. Hetsar lätt upp sig. Blir arg utan anledning.

Speltips

Släng ut dig rasistiska uttalanden. Bli arg. Ha sönder saker när du är arg. Citera bibeln. Tala med dialekt, gärna bred skånska.

Vänner

Daniel Highfield:

Daniel är trevlig prick. Han är smart och vet för det mesta vad han talar om. Men hans åsikter om nigrerna är helt fel. Han talar om dem som om de är vanliga människor vilket de ju *inte* är! Du blir så arg när han talar med sin överlägsna röst och säger emot dig.

Rebecca Taylor:

Rebecca är en underbar flicka. Du skulle gärna gifta dig med henne. Hon ser bra ut och far skulle säkert bli stolt över dig om du tog med henne hem till Baton Rouge. Frågan är bara hur du ska få henne att inse att hon är kär i dig med.

Samuel Arms:

Du hatar Samuel. Varför slösar Rebecca sin tid på den fånen? När Rebecca är i närheten låtsas du att du inte har någon emot Samuel. Du tar varje chans att snacka skit om honom och att förolämpa honom. Dessutom är du en smula avundsjuk för att han kom med på baseballaget. Och för att han ser bättre ut än vad du gör. Hade han inte varit så stark hade du gett honom ett kok stryk.

Daniel

Rebecca

Samuel



1920s



Investigator Name Frank Hillyer Wragg
 Occupation Student Sex M Age 22
 Colleges, Degrees Mit
 Birthplace Baton Rouge, Louisiana
 Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 14 DEX 8 INT 13 Idea 65
 CON 16 APP 11 POW 10 Luck 50
 SIZ 11 SAN 50 EDU 16 Know 80
 99 - Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1D4

Sanity Points

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

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 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Hit Points

UNCONSCIOUS
 Dead -2 -1 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

Investigator Skills

- Accounting (10%) _____
- Anthropology (01%) _____
- Archaeology (01%) 85
- Art (05%):

- Astronomy (01%) _____
- Bargain (05%) _____
- Biology (01%) 15
- Chemistry (01%) _____
- Climb (40%) _____
- Conceal (15%) _____
- Craft (01%):

- Credit Rating (15%) _____
- Cthulhu Mythos (00%) _____
- Disguise (01%) _____
- Dodge (DEX±2) 40
- Drive Auto (20%) _____
- Electrical Repair (10%) _____
- Fast Talk (05%) 35
- First Aid (30%) _____
- Geology (01%) 50
- Hide (10%) 20
- History (20%) 60
- Jump (25%) _____

- Law (05%) _____
- Library Use (25%) 40
- Listen (25%) 30
- Locksmith (01%) _____
- Martial Arts (01%) _____
- Mechanical Repair (20%) 45
- Medicine (05%) _____
- Natural History (10%) 30
- Navigate (10%) _____
- Occult (05%) _____
- Operate Hvy. Machine (01%) _____
- Other Language (01%):

- French** 75
- Own Language (EDUx5):
 English 80
- Persuade (15%) 45
- Pharmacy (01%) _____
- Photography (10%) _____
- Physics (01%) 15
- Pilot (01%):

- Psychoanalysis (01%) _____
- Psychology (05%) 30

- Ride (05%) _____
- Sneak (10%) 25
- Spot Hidden (25%) 35
- Swim (25%) _____
- Throw (25%) _____
- Track (10%) 25
- _____
- _____
- Firearms**
- Handgun (20%) _____
- Machine Gun (15%) _____
- Rifle (25%) 60
- Shotgun (30%) _____
- Submachine Gun (15%) _____

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	<u>60</u>	<u>1D3+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	<u>1D4+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	<u>1D6+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	<u>45</u>	<u>special</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunct. Number	Hit Points
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Investigator Sheet

Player's Name



CALL OF CTHULHU



Daniel Highfield, stenrik student

Bakgrund

Du föddes en regnig höstdag i Boston, Massachusetts. Din far var industrialist från en rik släkt och din mor var om möjligt från en ännu rikare familj. Ni levde gott under dina uppväxtår, utan några större missöden. Du hade alltid många vänner bland de andra rika och bortskämda barnen i Boston.

Allt detta förändrades dagen då dina föräldrar dog i en bilolycka. Du har fortfarande mardrömmar om kvällen då polisen kom hem till ert hus och de berättade för dig och din barnflicka om olyckan.

Eftersom du bara var sex år gammal när dina föräldrar dog så fick du flytta in hos dina morföräldrar. De var ett älskvärdt äldre par som bodde i en stor villa i centrala Boston. Du blev dock av med en hel del av dina vänner eftersom de inte längre bodde så nära dig. Ett bra tag så stängde du in dig på ditt rum och ville bara vara för dig själv. Du läste mycket under den här tiden. När du väl började komma över sorgen så fick du börja i skolan som alla andra barn. Du tyckte om både lärarna och eleverna. Du fick bra betyg och livet började ordna upp sig igen.

Nu har du pluggat det mesta som går att läsa på MIT och bor i morföräldrarnas villa som du fick ärva tillsammans med en fruktansvärd massa pengar efter deras bortgång. Du har inga planer på att göra något annat eftersom du är så rik att du inte behöver arbeta för att försörja dig.

Utseende

Du ser bra ut. Kanske inte jättesnygg men helt klart över medelamerikanen. Du har svart hår och bruna ögon. Du tycker om att klä dig i kostymer av senaste modet.

Personlighet

Du är smart. Skolan är bara ett sätt att få tiden att gå för dig. Hade du velat kunde du ha tjäna massvis med pengar på börserna, men det vill du inte. Du är nöjd med det liv du lever. Du tycker om dina vänner och de tycker om dig. Livet är bra.

Speltips

Prata med stora, långa ord. Var slösaktig med pengar, det är ju trots allt ingen bristvara. Gör lite som du vill, det löser sig nog i slutändan ändå. Prata så lite som möjligt om dina föräldrar, det gör fortfarande ont när du tänker på dem.

Vänner

Samuel Arms:

En lantis som kom in på MIT som stipendiat. Spelar baseball för skolan. Är inte så klipsk, men väldigt snäll. Inser inte att Rebecca gillar honom. På det hela en genomhygglig kille. Du gillar honom skarpt.

Frank Hillyer-Wragg:

En rasistisk sydstatsslyngel från Louisiana. Du tycker inte om hans åsikter om svarta, men tycker om att prata med honom om det mesta som inte leder in på KKK. Han ser på livet som du gör, att det är till för att njutas. Han är förälskad i Rebecca och tycker antagligen inte om Daniel. Du ser med spänning på hur situationen utvecklas.

Rebecca Taylor:

Mycket snygg, och dessutom smart. Har varit på MIT ett par terminer. Andra killar ger henne saker i tro om att de ska få gå ut med henne, något som hon rentav uppmuntrar. Att hon sedan listigt lyckas smita undan dem är konst i sig. Du gillar henne som en vän och en likasinnad. Men sedan Daniel kom till MIT verkar det som hon stött på en man hennes små lister inte biter på.

Samuel



Frank



Rebecca



1920s



Investigator Name Daniel Highfield
 Occupation Student/slacker Sex M Age 25
 Colleges, Degrees MIT
 Birthplace Boston, MA
 Mental Disorders Addicted to Smoking

Characteristics & Rolls

STR 11 DEX 10 INT 17 Idea 85
 CON 8 APP 14 POW 15 Luck 75
 SIZ 16 SAN 75 EDU 20 Know 100
 99 - Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1D4

Sanity Points

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

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 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Hit Points

Dead -2 -1 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 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Investigator Sheet

Player's Name

Investigator Skills

- Accounting (10%) 20
- Anthropology (01%) 20
- Archaeology (01%) 15
- Art (05%):

- Astronomy (01%) _____
- Bargain (05%) 30
- Biology (01%) 50
- Chemistry (01%) 50
- Climb (40%) _____
- Conceal (15%) _____
- Craft (01%):

- Credit Rating (15%) 70
- Cthulhu Mythos (00%) _____
- Disguise (01%) _____
- Dodge (DEXx2) 40
- Drive Auto (20%) 40
- Electrical Repair (10%) _____
- Fast Talk (05%) _____
- First Aid (30%) 45
- Geology (01%) 10
- Hide (10%) _____
- History (20%) 60
- Jump (25%) _____

- Law (05%) 30
- Library Use (25%) 60
- Listen (25%) _____
- Locksmith (01%) _____
- Martial Arts (01%) _____
- Mechanical Repair (20%) _____
- Medicine (05%) 40
- Natural History (10%) 55
- Navigate (10%) _____
- Occult (05%) 30
- Operate Hvy. Machine (01%) _____
- Other Language (01%):
 Greek 60
 Latin 50

- Own Language (EDUx5):
 English 100
 Persuade (15%) _____
 Pharmacy (01%) _____
 Photography (10%) _____
 Physics (01%) 60
 Pilot (01%):

 Psychoanalysis (01%) 10
 Psychology (05%) 30

- Ride (05%) _____
- Sneak (10%) _____
- Spot Hidden (25%) 30
- Swim (25%) _____
- Throw (25%) _____
- Track (10%) _____
- _____
- _____
- Firearms**
- Handgun (20%) 30
- Machine Gun (15%) _____
- Rifle (25%) _____
- Shotgun (30%) _____
- Submachine Gun (15%) _____

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	<u>60</u>	<u>1D3+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)		<u>1D4+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Kick (25%)		<u>1D5+db</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)		<u>spzcial</u>	<u>1</u>	<u>-</u>
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

Firearms

Firearm	Current Skill %	Attack Damage	Base Range	Shots Per Round	Shots In Gun	Malfunc. Number	Hit Points
<u>.38 Revolver*</u>	<u>30</u>	<u>1D10</u>	<u>15 yds</u>	<u>2</u>	<u>6</u>	<u>00</u>	<u>10</u>

CALL OF CTHULHU

