

Hunger For The Flesh

af Kasper Nørholm



• Efter "Hunger For The Flesh" af Howard Jones

Forord

Scenariet du nu er gået i gang med at læse, har det taget omkring to år at lave helt færdigt. Det har godt nok været sat op på DRF-Con '92 i en tidligere udgave, men det var absolut ikke fuldendt! Faktisk kan jeg godt finde det en smule pinligt, når jeg tænker på de brødere, der var i scenariet dengang, som f.eks. en spillerkarakter, der bar øgenavnet Casanova godt og vel 200 år før denne figur blev opfundet! Men hvad kan man forvente, når man ikke når at få arrangeret en spiltest?

Meget har ændret sig siden: Jeg har tilføjet scenariet en en magtfaktor i form af en kult af **Serpent Men**, bl.a. fordi berettiget kritik gik på, at der løb en stor bred rød motorvej gennem scenariet. Og så sent som til spiltesten forud for dette års Spiltræf, blev det fundet nødvendigt at skære 3-5 sider af scenariet væk - en hel Earth's Dreamlands-sektion! Men hvad...jeg synes egentlig heller ikke helt om den del af scenariet længere.

Alting til trods er historien dog stadig grundlæggende den samme, og jeg er stadig stolt af den, sgu!

Credits

Som altid er der en række mennesker, der bør krediteres for deres hjælp!

Først og fremmest en stor tak til Peter C.G. Jensen, der var medarrangør af opsætningen på DRF-Con '92 og fungerede som en slags "kreativ konsulent" under skabelsen af første udgave. Det var også ham, der gav mig "losset i røven". En stor del af æren for, at dette scenarie overhovedet blev til noget tilkommer ham.

Nedenstående individer har alle givet deres besyv med under tilblivelsen af denne 2. udgave. Tak til jer alle.

Thomas Ciborowski - Forsideillustration.
Lars "Georg" Ewald Jensen - Spiltest.
Anders Schou Nielsen - Spiltest & ideer.
Ulla Poulsen - Spiltest & telekort..
Michael G. Schmidt - Lay-out.
Marcus Wilmont - Spiltest, ideer & illustrationer.
Simon Wilmont - Spiltest.

Derudover bør en række selvtilidsboostere og andre bidragsydere også have en tak med på vejen for deres pæne ord og andet godt: Henrik Bisgaard, Asbjørn Bourgeat, Bertrand Bourgeat, Christina Ciborowski, Heidi Clausen & Lars Kroll.

En tak går også til Foreningen Eventyrernes Kreds i København for lån af lokaler til spiltesten.

Sangene "Hunger For The Flesh" & "Elegy" af Howard Jones er inkluderet på albummet "Dream Into Action".

Der bliver naturligvis arrangeret en briefing på selve con'en, men skulle du lige ligge inde med nogle presserende spørgsmål, så er du naturligvis velkommen til at kontakte mig. Jeg vil gøre mit bedste for at besvare dem. Min adresse og mit telefonnummer er som følger:

Kasper Nørholm
Skovbrynet 20, Kagerup
3200 Helsinge
Tlf.: 48-796692 - efter 16.00.

Det var vist det hele, så lad os gå videre til scenariet. God fornøjelse!

Kasper Nørholm - 05/10/1994



Indhold

Hunger For The Flesh Call of Cthulhu anno 1537

1. Første del

- a. Hvad spillerne ved.
- b. Historien tager sin begyndelse.
- c. Den følgende nat.
- d. Det første mareridt.
- e. Dagen derpå.
- f. Dødssejleren.
- g. I land på øen.
- h. Walther Pyles klippehule.

2. Anden del

- a. The Messiah.
- b. Ponarpe-samlingen.
- c. Alan Horypetts hulesystem.
- d. The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness.

3. Appendix

- a. Persongalleri.
- b. Spillerkarakterer.
- c. Skills.
- d. Flow-chart.
- e. Handouts.
- f. Kort
- g. Illustrationer.
- h. "Hunger For The Flesh" af Howard Jones.

Hunger For The Flesh

I år 1227 stod den unge engelske sømand Lazarus Djedd og hans ven Walther Pyle ud fra Plymouth havn med Lazarus Djedds skib og besætning. På Atlanterhavet erklærede Djedd overfor sin ven, at han og hans besætning havde til hensigt at begå plyndringstogter på havet. Pyle var imod ideen og bad efter mislykkede forsøg på at tale sin ven fra hans planer om at blive sat af forinden. Djedd tog Pyle på ordet, og satte ham af på en øde ø, hvor han efterlod ham til sin egen skæbne.

På øen forsøgte Pyle at opretholde livet, men øens natur var imod ham, og efter et par uger led han den grusomme og langsomme sultedød. Inden sin død svor Pyle hævn over Lazarus Djedd. Hans had og hans hævnlyst fik hans sjæl til at manifestere sig på øen.

Efter at have efterladt Pyle, drog Djedd og hans besætning ud på adskillige plyndringstogter. Djedd vendte senere tilbage til øen for at sikre sig, at Pyle var død og har gennem tiden opmagasineret utallige rigdomme i en stor klippehule på øen.

På sit sidste togt lærte Djedd Nyarlathoteps eksistens at kende, og vendte sig mod ham og det evige mørke, og blev hans præst. Nyarlathotep giver Djedd magt til at holde sig selv i live ved hjælp af magi.

For at vise sin hengivenhed vendte Djedd tilbage til øen for at ofre sin besætning til ære for Nyarlathotep i et ritual, hvori han brugte Pyles sørgelige jordiske rester. På denne tur erfarede han at Pyles sjæl havde manifesteret sig på øen, men følte sig i sin egen mægtighed overbevist om, at Pyle ikke kunne true ham, og er ofte vendt tilbage for at håne ham. Pyle har endnu ikke gjort sig nogle anstrengelser for at ændre Djedds opfattelse,

selv om han har betydelig flere kræfter, end Djedd er bekendt med. Efter at have udført ritualet skiftede Lazarus Djedd navn og identitet efter sin mesters anvisninger, og kaldte sig Alan Horypett - et anagram over Nyarlathotep.

Walther Pyle har længe inden sin død haft adgang til Earth's Dreamlands, hvor hans drømme-jeg lever i bedste velgående, og er blevet præst af Bast. Her har Pyle erhvervet sig og drømt sig til visse genstande, der skal hjælpe ham til at overvinde Lazarus Djedd alias Alan Horypett. Disse genstande har han fået placeret i Vestafrika gennem en af de få direkte gates mellem Jorden og Dreamlands. Pyle har, siden han fik placeret genstandene på Jorden i år 1331 tålmodigt ventet på, at de skulle komme inden for hans rækkevidde.

I år 1530 fik David Ponape adgang til Earth's Dreamlands, hvor han mødte Walther Pyle, der tog ham som lærling. Pyle fortalte Ponape sin historie, og bad ham inderligt om at tage til Vestafrika, for at finde hans ting og bringe dem til øen sammen med 3-5 individer til brug i et ritual, der skal sende Pyle's sjæl over i en ny krop. Det er her spillerkaraktererne kommer ind i billedet. Pyle fortalte også Ponape, at fundet nok ville vække Alan Horypetts interesse og, at denne også ville bringe tingene til øen. På trods af Pyles vejledning har det taget Ponape 6-7 år at finde Pyle's ting, som han offentligt omtaler som Ponape-samlingen, ydmygt opkaldt efter sig selv.

Ponape har, velvidende at det ville nå Horypetts øre, ladet besked gå til den engelske konge, Henry VIII om et revolutionerende fund på engelsk jord. Denne svarede igen



ved at sende et skib afsted til den vestafrikanske kyst, nærmere bestemt "Port Henry" - en engelsk kolonihavn, som onde tunger påstår aldrig har eksisteret i virkelighedens verden - for at transportere samlingen til moderlandet. Skibets kaptajn var Robert Drake. Fire af de fem spillerkarakterer var med ombord.

Alan Horypett kastede en formular på Robert Drake, således at denne blev ramt af sygdom kort før hjemrejsen. Han har så sørget for "tilfældigvis" selv at være i nærheden og tilbyde at sejle samlingen til England i Drakes sted. Den femte spillerkarakter kom med på hjemturen.

På denne måde sikrede Horypett sig, at Ponape-samlingen blev båret ombord på hans eget skib "The Messiah". Han er nemlig klar over, at samlingen er af kraftig magisk værdi, og at den står i forbindelse med Bast, som han hader mere end alle andre guder - på nær Nodens.

Årsagen til Horypetts indædte had til alt, der har relationer til Bast er, at Walther Pyle konstant stikker kæp i hjulene på hans aktiviteter i Earth's Dreamlands. Hans had bliver ikke mindre af, at han ikke har været i stand til at finde ud af, hvem der står bag Bast-kirkens hetz mod ham - og hvorfor. Walther Pyle er ham ganske simpelt for smart!

Grundet dette had har han sat sig for at sejle samlingen til øen, for dér at ofre den til sin herre og mester, Nyarlathotep. Dette vil han gøre sammen med sine kultister, der udgør skibets besætning. Horypett er ikke bekendt med samlingens oprindelse eller baggrund, og kender intet til sammenhængen mellem samlingen og Walther Pyle.

Horypett har bundet den oprindelige ejer af "The Messiah", Laurence Dugals sjæl til skibets lastdæk, hvorfor denne er tvunget til at gå igen dér. Der er to årsager til denne ugering: For det første, fordi Horypett ganske simpelt er i stand til at gøre det og for det andet, fordi han finder det ualmindeligt morsomt at have sit eget private skibsspøgelse gående rundt ombord - og da specielt, når

det er en af hans egne ofre. Det var nemlig Laurence Dugal, Horypett erobrede "The Messiah" fra - engang i 1400-tallet!

Ombord på skibet er også en 7 mand stor kult af Serpent Men under ledelse af Horypett's første og anden styrmænd, Gore Eldritch og Angus MacCalloran. Denne Serpent Man-kult tilbeder Azathoth i den perfide tro, at de får overnaturlige kræfter af denne. Dette er imidlertid ikke tilfældet, da Azathoth ikke kerer sig om dem. De magiske kræfter de besidder er naturlige for deres race, men da de har mistet deres greb om virkeligheden, er de overbeviste om, at de er dem skænket af Azathoth. Derfor bruger de dem også kun sjældent, da man ikke skal misbruge sådanne gaver.

De har infiltreret Horypett's rænker, fordi de vil afstraffe denne. De anser det nemlig for blasfemi at tilbede Azathoths sendebud, Nyarlathotep i stedet for Azathoth selv. Derfor skal Alan Horypett dø. Horypett er selvsagt ikke klar over denne lille kults eksistens.

Hvad spillerne ved

Spillerne befinder sig alle af forskellige årsager (nærmere oplysninger derom under de enkelte karakterer) ombord på "The Messiah". Skibet er på vej til England fra Vestafrika med en arkæologisk samling - Ponape-samlingen - opkaldt efter David Ponape, arkæologen, der fandt den. Den engelske konge sendte først et andet skib afsted til den vestafrikanske kyst for at afhente samlingen og bringe den til England. Fire af de fem karakterer var også med på denne tur.

I Vestafrika skete der imidlertid det, at Robert Drake, kaptajnen på det andet skib, blev ramt af sygdom kort før hjemrejsen, så denne blev udskudt på ubestemt tid. Til alt held var der et andet engelsk skib i samme havn, og dette skibs kaptajn, den nok så anerkendte sømand Alan Horypett, tilbød at sejle samlingen hjem til den utålmodige engelske konge, Henry VIII. Som sagt, så gjort. Med på hjemturen kom benedictinermunken, Eliphas of Anglesey.

Historien tager sin begyndelse

Historien starter d.25/08/1537 kl.9.00 om morgenen, da spillerne vågner/bliver vækket. Morgenmaden serveres kl.10.00 ved kaptajn Alan Horypetts bord. Til stede foruden Alan Horypett selv er arkæologen David Ponape og spillerkaraktererne. Alan Horypett trækker sig tilbage kl.10.30 og giver ordre til Lt.John Francis om at tage vagten. Skibet forlod den afrikanske vestkyst aftenen i forvejen og befinder sig nu et godt stykke ude på havet, umiddelbart nord for Ækvator. Det er bagende varmt, stort set hele døgnet, på trods af havluften.

Hvis spillerne vil se Ponape-samlingen, vil David Ponape gladeligt vise dem den og berette om den: Han fortæller, hvordan han for 7 år siden fik et tip om samlingens eksistens fra, hvad han betegner som hemmelige

kilder, hvorefter han straks tog afsted for at lede. Han fortæller også med store armbevægelser om, hvordan han var nødt til at grave resten af samlingen ud på egen hånd, da han først havde fundet sarkofagen, idet hans hjælpere fra den lokale stamme nægtede at arbejde videre. De var overbeviste om, at sarkofagen var af stor ond kraft. Han forsøgte at overtale stammehøvdingen til at beordre sine undersåtter til at fortsætte arbejdet. Han citerer stammehøvdingens svar på hans bøn om hjælp med kraftig afrikansk accent: "Taboo. Taboo. No bwana, taboo.", hvorefter han begynder at grine højlydt af sin egen vittighed.

Efter at have grinet færdig forklarer han, at stammen tilsyneladende mente, at samlingen var skyld i kaptajn Robert Drakes tragiske sygdom. Han forklarer endvidere, at det er højst besynderligt at finde en samling som Ponape-samlingen, der er af tydelig egyptisk



afstamning, så langt nede i Afrika. Han tilføjer med et lidt stolt smil, at fundet vil revolutionere gevaldigt indenfor egyptologien, da man hidtil ikke har antaget de gamle egyptere for at have rejst så langt.

Hvis spillerne spørger nærmere om samlingens forbindelse til det gamle Egypten, vil Ponape forklare, at samlingen efter al sandsynlighed må have tilhørt en præst af den oldegyptiske glædes- og krigsgudinde, kattede-gudinden Bast.

På et passende tidspunkt i løbet af dagen vil der lyde et skrig fra Alan Horypett's private gemakker. Da spillerne kommer ind, ser de skallerne af et udklækket grumsetgrønt æg på størrelse med en mand i fosterstilling ligge og flyde på gulvet ved siden af en bakke, et smadret cognac-glas og en til alt held stadig intakt flaske cognac.

Ovre ved sengen står der et bizart udseende væsen - en såkaldt Baby Mandare (0/1d6). Den er lidt mindre end en fuldvoksen mand (i fosterstilling). Den ligner mest af alt en stor klump kød med en lang smidig hals. Den har tyk læderagtig grønlig hud og tilsyneladende ingen øjne. For enden af halsen har den en stor bred mund uden tænder - den kan suge kødet af kroppen på sit bytte. Den står med en skibsdrengs hoved i munden og forsøger at få ordentligt fat til at suge, altimens skibsdrengen kæmper en håbløs kamp for at komme fri. Da den opdager spillerne, bevæger den sig i bølgende bevægelser hen mod den bageste væk og op ad denne efterladende et stort og klæbrigt slimspor. Den hiver skibsdrengen med sig. To af spillerne kan, hvis de prøver, nå at få fat i skibsdrengen, netop som Baby Mandaren presser sin vej ud gennem vinduet og begynder at kravle ned ad skibet. Spillerne og Baby Mandaren laver lidt tovtrækkeri med skibsdrengen, før de falder bagover med en død skibsdreng i deres arme. Han har mistet alt kød på sit hoved - kun kraniet sidder tilbage(0/1d6). Et Spot Hidden-rul kan afsløre, at kødet er blevet suget af skibsdrengens hoved. Baby Mandaren mister sit tag på skibet og falder i vandet, hvorefter den svømmer sin vej.

Det er Gore Eldritch og hans kult, der har placeret ægget i Horypett's private gemakker. Skibsdrengens skæbne var ment for ham. Bisættelsen finder sted senere samme dag.

Kl.24.00 natten mellem d.25 og d.26/08/1537 vil Gore Eldritch forsøge at snige sig ubemærket ud på galionsfiguren for at hidkalde en Star Vampire. Han snakker Serpent Man til den; med andre ord: De hvisler til hinanden. Det er hans plan at lade denne dræbe Horypett om natten. Hvis spillerne konfronterer Eldritch med nærgående spørgsmål angående hans adfærd, lirer han en eller anden dum undskyldning af...måske skulle han tisse? Under alle omstændigheder vil spillerkaraktererne blive angrebet af et par Serpent Men i løbet af den næste dag!

Star Vampiren vil fare ind i Horypetts gemakker ved 3-4-tiden, hvorfra den kommer ligeså hurtigt ud, som den kom ind, da Horypett i Nyarlathoteps navn har beordret den tilbage, hvor den kom fra. Den vil dog ikke forlade skibet uden bytte og kaster sig over den første, den bedste spiller. Hvis spillerne ikke er i stand til at ramme den ved at gå efter lyden, så er Isaac Benton. Hvorefter den mister sit tag i den uheldige spiller, inden den når at dræne blod. Den vil derefter kaste sig over en NPC'er og dræne ham, hvorefter den flyver væk ud i rummet. Efter at have drænet sit offer totalt for blod (0/1d6), bliver den synlig - Sanity Check (1/1d10).

Næste morgen - d.26/08/1537 - fortsætter rutinen. Op kl.9.00, morgenmad kl.10.00. Lt.John Francis på vagt kl.10.30. Der sker intet bemærkelsesværdigt hele dagen - bortset fra endnu en bisættelse, altså! Spillerne kan bruge tiden på at snuse rundt, passe deres pligter og/eller sove til middag. Der er aftensmad kl.20.00, fra hvilken Alan Horypett trækker sig kl.22.30 med ordre til Lt.John Francis om at tage vagten kl.23.30. David Ponape trækker sig tilbage samtidig.

Den følgende nat

Efter at David Ponape og Alan Horypett har trukket sig tilbage, er spillerne overladt til sig selv og kan pusle rundt som de vil. Lieutenant John Francis skal dog på vagt kl. 23.30. Spillerne har hver deres private værelse, som de kan opholde sig i, på nær det unge adelige ægtepar, der deler værelse sammen.

Nogle minutter efter midnat bliver Eliphaz of Anglesey opsøgt af en meget oprevet og meget bange matros, der insisterer på at tale med ham under 4 øjne, hvis han ikke i forvejen er alene. Når de er alene, begynder matrosen at fable om stor ondskab i lastrummet. Efter at være blevet beroliget, forklarer han, at han sammen med en ven gik ned for at kigge på Ponape-samlingen, idet de pludselig hørte noget bevæge sig bag dem. Han tilstår, at han blev bange og vendte om og lod sin ven, der ikke slap væk, i stikken. Han kommer til munken for at få Herrens tilgivelse.

Matrosen, der ligesom resten af besætningen er kultist, har ganske rigtigt været nede i lastrummet sammen med en makker, hvor Laurence Dugal har spillet dem et puds, der skræmte dem fra vid og sans. Dugal besatte makkerens krop med det formål at kunne udføre sit hverv mere effektivt. Matrosen rapporterede til Alan Horypett, der glædesfyldt over Dugals effektivitet, bad sin undersåt om at henvende sig til Guds mand ombord for at få Herrens tilgivelse og få munken til at kigge på sagen. Dette gjorde han med henblik på at få skræmt livet af Guds mand.

Hvis spillerne vover sig ned til Ponape-samlingen for at undersøge sagen nærmere, vil de finde, at alt er normalt. De kan nu kigge nærmere på samlingen, hvis de har lyst.

Da de beslutter sig for at forlade lokalet, vil døren smække sig i foran dem og de får en fornemmelse af, at nogen betragter dem bagfra. Når de vender sig om, kan de se liget af en matros hænge og svæve i midten af lokalet. Liget minder en hel del om Jesus Kristus, og det hænger i samme "positur" som Jesus på korset med "sammen-naglede" fødder,

bøjset hoved og armene ud til siden. Det bløder ud fra huller i hænder og fødder. Spillerne ved, at liget ikke var der før - Sanity Check (0/1d2).

Hvis en af spillerne går hen til liget, løfter det hovedet og skubber vedkommende tilbage ind i døren med den ene arm. Spilleren tager 1d4 i Damage. Derefter begynder liget at hvisle som en slange, altimens det transformerer sig om til matrosens sande form - en Serpent Man. Sanity Check (0/1d6). Det svævende lig gør ikke spillerne noget yderligere, men bliver ved med at hvisle og spille med den kløvede tunge.

En spiller, der klarer et "Occult"-rul vil komme i tanke om, at han har læst noget om ritualer til påkaldelse af de dodes visdom. I nogle af disse ritualer skal man efter sigende kunne skabe en form for orakel ved at ofre et menneske til de døde, således at de døde kan kommunikere med de levende gennem den dodes krop. Tilstedeværelsen af de døde vil afsløre sig ved at ofrets lig begynder at svæve i luften. Hvis spillerne begynder at snakke til oraklet (alias Laurence Dugal) vil denne sige følgende:

*Save thyself, And thou shalt surely die!
Slay thyself, And thou shalt forever lie!*

Fortsætter spillerne med at stille spørgsmål, gentager Dugal sig selv, men tilføjer:

The name reveals the undoer!

Efter 1 minuts tid, vil kroppen begynde at cirkulere hurtigere og hurtigere rundt i luften, mens den skaber en kraftig vind, der blæser døren op og spillerne ud, hvorefter den hamrer døren i bag dem igen. Spillerne vil ikke kunne komme ind i rummet igen før daggry. Døren er simpelthen umulig at åbne. Hele natten kan man høre klagesang fra lastrummet og store kraftige slag fra ting, der bliver kastet ind i væggene. Hvis spillerne klarer et Listen-rul, kan de høre, at Dugals klagesang rent faktisk lyder som sang, selvom det går "unaturligt" langsomt. Klarer de et POW-rul, kan de høre, hvad han synger. Udlever Handout 1.

Det første mareridt

Da spillerne falder i søvn efter nattens episoder gennemgår de et kollektivt mareridt: De står på dækket af skibet. Det er mørkt. Skibet ligger for anker og vandet er blikstille. Et lyn slår ned i skibsmasten og en stor bølge kaster skibet fremefter. Spillerne binder sig fast til rælingen med reb, så de ikke vælter omkuld. De kigger ud over rælingen og opdager til deres store rædsel, at skibet befinder sig højt oppe over havoverfladen i frit fald ned mod vandet. De kan se vandoverfladen under dem brydes af noget stort. Inden de når at se, hvad det er, vågner de med et sæt i deres seng. Selvom spillerne ikke kan huske drømmen, da de vågner, skal de slå et Sanity Check(1/1d4). Da de vågner, er de alle - alt afhængig af, hvad de har slået - mere eller mindre skræmt af mareridtet.

Dagen derpå

Rutinen fortsætter endnu engang; spillerkaraktererne bliver vækket kl. 9.00, morgenmaden serveres kl. 10.00 og Lt. John Francis får besked om at tage vagten kl. 10.30.

Det er nu muligt for spillerne at komme ind til samlingen igen, hvor de vil opdage, at alting ligger hulter til bulter, og at sarkofagen står på hovedet. Nedenunder den kan de se en lem i gulvet. Hvis de bugserer sarkofagen af vejen, kan de åbne den. Under lemmen ligger der en kasse, der er naglet fast i skibets nederste planker. Kassen er lukket til med en lem, der sidder temmelig godt fast. Spillerne kan dog nemt åbne den, hvis de hiver til. Denne kasse er en gate-box til Alan Horypetts hulesystem. Hvis spillerne begynder at famle rundt i kassen og rører bunden, vil deres hænder gå lige igennem den, som var den luft. Hvis de kravler igennem, vil de dukke op i Alan Horypetts hulesystem (se dette).

Hvis spillerne ikke har undersøgt styrmændenes kahytter og fundet vejen til "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness" (se dette) er muligheden der, når de vender

tilbage fra Horypetts hulesystem. De kan se, at både Gore Eldritch & Angus MacCalloran er på arbejde, hvorfor det skulle blive lidt nemmere at komme derind ubemærket.

Hvis de endnu ikke har fattet, at det er en god idé at undersøge forkahytterne nærmere, så lad en Serpent Man (eller fire) lave et snigangreb på dem - måske med knive eller måske med noget tungt, der falder ned fra oven?. Lad dem så se gerningsmanden/mændene forsvinde ind i forkahytterne.

Her vil vedkommende være i stand til at forsvinde igennem den magiske portal til "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness". De vil naturligvis være i stand til at gøre det uden at afsløre dennes eksistens!

Da spillerne kommer ind, opdager de, at der stik mod al sund fornuft, logik og naturlove ikke er nogen til stede! Hvis ikke dette får dem til at lede kahytterne igennem og finde "portalen", ja så...så må vi se, hvordan det så går!

Dødssejleren

Når spillerkaraktererne er kommet tilbage på skibet efter at have været en tur forbi både Horypetts hulesystem og "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness" er det blevet mørkt. Skibet ligger for anker; vandet er blikstille, og ikke en vind rører sig!

Der går ikke længe før udkigsposten meddeler, at der er skib i sigte. Da de kigger ud over vandet, kan de ganske rigtigt se et andet skib. Men hvilket skib! Det lyser hvidt i mørket og nærmer sig "The Messiah" for fulde sejl i den vindstille nat. Jo nærmere det kommer, des flere lysende skikkelser kan man se ombord. Man kan høre en stille klagesang fra skibet. Da det kommer tæt nok på til, at man ville kunne råbe til dets passagerer, forsvinder det med et, som om det aldrig havde været der. Spillerne skal rulle et Sanity Check(1/1d4).

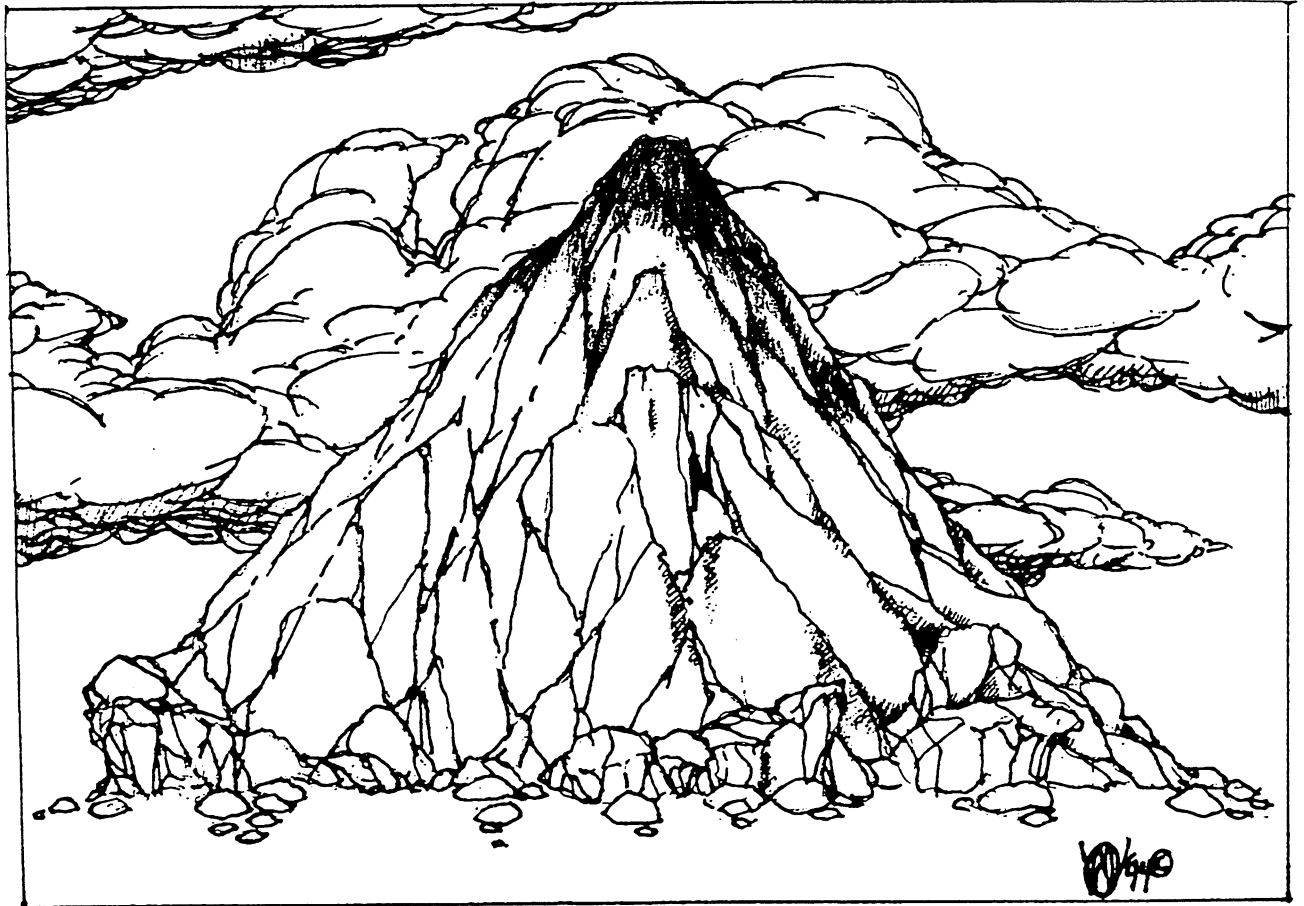
Et vellykket "Occult"-rul vil afsløre at skibet er "Dødssejleren". Et skib kendt fra de fleste sømandslegender. Dødssejleren er bemanded af genfærdene fra de sømænd, der har lidt druknedøden gennem det sidste års

tid. Når "Dødssejleren" viser sig er det tegn på død og ulykke.

Der går ikke mere end 3 sekunder, før et lyn slår ned i skibsmasten, der flækker og falder ned på dækket. Udkigsposten falder ned med masten og dør på stedet. Det begynder at tordne og en stor bølge kaster skibet fremover. Inden de vælter omkuld og bliver slået bevidstløse, kommer spillerkaraktererne i tanke om deres mareridt som et déjà vu.

Når skikkelsen har fortæret 10 mennesker, kaster den skibet fra sig.

Idet skikkelsen kaster skibet fra sig, vågner spillerkaraktererne. De er fortumlede og forsåede. De kan godt huske drømmen og skal rulle et Sanity Check(2/1d8). Med et Cthulhu Mythos-rul, kan de identificere skikkelsen fra deres drøm, som den 427. form af Nyarlathotep. Under alle omstændigheder kan de genkende skikkelsen fra statuetten i Hory-



Spillerne får et mareridt mere, da de bliver slået bevidstløse på dækket. Det fortsætter, hvor det første slap: De kan se, at det, der bryder vandoverfladen under dem, er et stort humanoidt monster. Skikkelsen er i hvert fald et par hundrede meter høj. Dets hud er begsort. Den har lange klør og tentakler i stedet for hår. Skikkelsen ryster skibet, så de besætningsmedlemmer, der har gemt sig indenfor eller surret sig fast rundt omkring bliver rystet ud på dækket. Nogle enkelte falder overbord og styrter ned i havet. Skikkelsens tentakler rækker ud og griber fat i 10 af matroserne. Spillerne bliver ladet uskadte.

pett's hulesystem.

Da spillerne er kommet til sig selv og kigger sig omkring, opdager de, at skibets besætning ligger og flyder som skeletter rundt omkring på dækket. Hverken Horypett, Ponape eller Gore Eldritch er umiddelbart til at se nogen steder - de kan kigge på skeletternes beklædning, hvis de vil checke. Det er straks sværere at sige med Angus MacCalloran - she could be anyone!

Skibet ligger ved en ø, og er ved at synke. Spillerne kan lige nå, at gå ned i lastrummet og konstatere at Ponape-samlingen også er væk. Derefter er de nødt til at kaste en robåd

i vandet og ro ind til øen, hvis de ikke vil gå ned med skibet.

I land på øen

Den er ikke større end, at man kan gå rundt om den på godt og vel 12 timer. Der er en klump bjerge inde midt på den. Hvis spillerkaraktererne begynder at gå rundt om øen, vil de efter et stykke tid komme til et sted de kan genkende fra billedet "The Sacrifice" i Alan Horypets hulesystem. Der er dog et par ting, der ikke er som på billedet, nemlig den storeindgang, der er i klippevæggen - den var ikke med på billedet. Til gengæld er den lille åbning med klippeafsatsen oppe på klippen, der var med på billedet ikke til at finde her. Indgangen i klippevæggen fører ind i Walther Pyles klippehule.

For ligesom at understrege, at det ville være en god idé for spillerkaraktererne at komme ind og få "tag" over hovedet, begynder det at tordne igen. Denne gang akkompagneret af haglvejr - vel at mærke ikke et haglvejr med harmløse hagl på størrelse med Pinocchio-kugler, men derimod meget farlige gøre avhagl på størrelse med golfkugler. De giver 1d2 Damage i runden, hvis man ikke er under halvtag.

Walther Pyles klippehule

Da spillerkaraktererne er kommet ind i klippehulen, lukker klippeindgangen sig bag dem. Klippehulen bliver lyst op af fakler. Ved et lille bord sidder David Ponape iklædt en sort kutte - magen til den, der indgår i Ponape-samlingen. Han sidder og skriver i "Ponape Scripture". Da de kommer ind løfter han hovedet og byder dem velkommen. Han giver udtryk for at det glæder ham at se dem igen. Han knipser en gang med fingrene, hvorefter der kommer et stort veldækket bord til syne. Ponape beder spillerne om at sætte sig ned og spise, mens de venter. Hvis de spørger, hvad de venter på, forklarer Ponape, at de venter på hans mester og begynder at skrive videre.

Hvis spillerkaraktererne vælger at tage for sig af retterne - der iøvrigt er fortrinlige - kommer Ponape hen til dem, når de er færdige og fortæller, at tiden er inde. Han gør et par fakter i luften, hvorefter spillerne finder sig selv paralyseret - og placeret i hver deres "tak" i et pentagram andetsteds i klippehulen.

Vælger spillerne istedet at angribe, udfører Ponape sit lille ritual med det samme med en bemærkning til karaktererne om, at deres tid nok skal komme.

Efter at spillerkaraktererne er blevet fanget i pentagrammet ankommer Walther Pyle noget tid efter; en masse røg begynder at hvirvle rundt i midten af pentagrammet og danner en sokkel.

Efter et minuts tid begynder den at fortage sig. Da den er forsvundet helt, kan spillerne se en gennemsigtig skikkelse i midten af pentagrammet. Skikkelsen ser fuldstændig udmagret ud; den ligner et menneske, der ikke har spist i flere uger. Hvis de har set kroppen i sarkofagen, kan de svagt ane, at det er det samme ansigt. Spillerne skal rulle et Sanity Check(0/1d6).

Skikkelsen begynder at snakke. Den bevæger ikke læberne, men man kan høre en stemme runge i hulen. Skikkelsen takker David Ponape for at have udført sin mission, hvorefter den henvender sig til spillerne, præsenterer sig og byder dem velkommen. Pyle forklarer dem, at han har fået bragt dem sammen her, fordi han behøver deres hjælp. Han laver nogle fakter i luften, hvorefter der kommer en bog til syne i luften foran ham. Han begynder at læse op fra den:

*When the moon and the stars are
right, He Who Dwells In Utter
Blackness may gain passage from the
sky to spread insanity to our kind.
By performing the right rituals his
access may be granted, and at that
night his followers will stand in
ecstasy and their chorus will sound:
We hail you.
Nyarlathotep Fhtaghn!*



Da Pyle er færdig med at læse laver han nogle andre fagter og får bogen til at forsvinde. Han fortæller derpå spillerne, at den nat, stykket omhandlede er kommet. Han forklarer, at han behøver dem til at assistere sig i et ritual, der kan gøre ham i stand til at forhindre hidkaldelsen af denne ondsindede entitet.

Derefter giver Pyle ved hjælp af telekinese spillerkaraktererne en amulet hver om halsen. Det er de 5 amuletter fra Ponape-samlingen, så åbner han - ligeledes ved hjælp af telekinese - sarkofagen og stiller kroppen op i midten af pentagrammet, således at hans eget genfærd står inde midt i kroppen. Derefter ifører han kroppen kutten og Elder Sign'et og giver den staven i den ene hånd. Så begynder han at mumle nogle magiske remser. Spillerne når at observere, at deres kroppe begynder at gløde, og at de ud gennem amuletterne sender stråler ind mod Pyles genfærd og den nye krop. Disse stråler er karakterernes livskraft. De er ude af stand til at bevæge sig.

Pludselig kan de høre en velkendt stemme inde i deres hoveder. Det er Alan Horypett, der snakker til dem. Han fortæller dem, at de ikke skal tro på denne Djævelens skabning. Han fortæller dem, at der er en dør i klippevæggen; hvis de løber ind igennem den dør, vil de komme til ham. Han vil så give dem kræfterne til - sammen med ham - at sende denne Helvedes udsending tilbage til, hvor den kom fra. De kan mærke, at det virker som om Pyles magt over dem er svækket, hvorfor de lige pludselig er i stand til at bevæge sig.

Spillerne skal nu tage stilling til, hvad de vil: Vil de assistere Walther Pyle, vil de hoppe ud af pentagrammet og/eller angribe ham og Ponape eller løbe ud gennem den dør, de nu pludselig kan se i klippevæggen. Spillerne kan ikke snakke med hinanden om, hvad de vil gøre, da de er nødt til at handle i løbet af få sekunder!

Vælger flertallet at blive og assistere Walther Pyle, fortsætter denne sit ritual, og de drænes atter for livskraft. De begynder at føle sig søvnige, og de bliver tungere og tungere i kroppen, indtil alt til sidst sortner for deres øjne. De føler ingen smerte, men er sceancen igennem ikke i stand til at bevæge sig. Rituallet fører Pyles sjæl over i den nye krop og giver ham styrken til at tilintetgøre Horypett - og dermed frelse Jordan - for denne gang.

Hvis spillerne på et tidspunkt har exorceret Laurence Dugal, har denne kvitteret med en velsignelse, der gør, at de vågner i Earth's Dreamlands i et idyllisk, fredfyldt og naturskønt område, hvor skov og strand møder hinanden. Da de "har fået øjne", kan de se en person komme hen imod dem. Det er Laurence Dugal, der byder dem velkommen til "sit" ydmyge hjem. Han overrækker Dr. Aloysius Gwynneth Llewellyn sin elskede kattekillling, der naturligvis også har et drømme-jeg. Eventyret er slut!

Hvis de ikke har exorceret Dugal, vågner de på det sted i Earth's Dreamlands, hvor de sidst befandt sig - nemlig "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness". Tough shit... eventyret er stadig slut! Har de heller ikke været dér, ja så dør de sgu!

Vælger flertallet at hoppe ud af pentagrammet er muligheden der dels for karaktererne - i godt og vel et halvt minuts tid - at debattere mulighederne med hinanden, og dels for et action-præget showdown, idet de kan angribe Pyle og Ponape. Gør de dette stiller disse sig i defensiven i stedet for at skade karaktererne, da Pyle stadig skal bruge 3 af dem for at gennemføre sit ritual.

Efter et halvt minuts tid ankommer Horypett og angriber Pyle og Ponape med en appel til karaktererne om assistance. Pyle og Ponape går naturligvis anderledes offensivt til værks overfor ham.

For at sætte lidt kolorit på kampen, tropper Eldritch og MacCalloran op med de resterende medlemmer af deres kult - denne



gang alle i deres naturlige skikkelser. De kaster sig ind i kampen mod Horypett. Spillerne er nu nødt til at tage stilling til, hvilken side de vil kæmpe for i kampen. Hvorledes konstellationerne Pyle/Ponape og Eldritch/MacCalloran stiller sig overfor hinanden, vil jeg lade være op til din egen perverterede lyst, fantasi - og samvittighed(!) at afgøre. Resultatet af kampen vil jeg heller ikke begynde at gisne om.

Vælger de derimod at løbe ud gennem døren, ser de en trappe, der snor sig op gennem bjerget. For enden af trappen er der en dør mere, som er åben og en gang, der fører væk fra døren og hen til en klippevæg. Her kan karaktererne med et Spot Hidden-rul finde en tryk-mekanisme, der får et stykke af klippevæggen til at "lægge sig ned" og danne en klippe-afsats - den fra billedet "The Sacrifice" i Horypetts hulesystem. Der er en smuk udsigt ud over øen og havet. Løber karaktererne herved, vil Horypett angribe dem bagfra - til alt held kommer Eldritch med venner stormende ind gennem åbningen i klippevæggen (hvis karaktererne ikke har åbnet, så gør de det) og angribe Horypett. Ponape angriber ham bagfra.

Bag døren er der en lille hule, hvor Alan Horypett venter på dem - klædt i hvid kutte. Dette er hule nr.6 på kortet.

Hvis kun 1-2 vælger denne løsning forsøger Horypett at slå dem ihjel. Ponape - og kommer dem til assistance, mens Pyle fortsætter ritualen. Ligeledes dukker Eldritch & MacCalloran op og hjælper til.

Hvis derimod flertallet af karaktererne vælger denne løsning, vil Horypett forsøge at overtale dem til at sætte sig og bede en bøn sammen med ham før slaget mod "Den Onde". Indvilliger de i dette, begynder han at messe nogle magiske formularer og spillerne kan mærke en smerte, der gennemtrænger alt, stige op igennem dem. De kan mærke Døden komme efter dem.

Walther Pyle og David Ponape gør imidlertid, hvad de kan for at hjælpe dem med at slippe væk. Hver spiller kan rulle et POW x

3 på 1d100. Hvis de klarer det, kan de bryde fri af Horypetts formularer og stikke af. De spillere, der ikke kan bryde fri, når lige at se hinandens hovedbund vokse og forme sig som en vulkan, der begynder at spytte deres glødende hjernemasse ud over dem - Sanity Check(5/1d12). Det er kun Horypetts magi, der holder dem i live til dette syn. De lider en smertefuld død - men de får 5 (dog kun 1, hvis de har noget i forvejen) i Cthulhu Mythos forinden!!! Festligt, ikk'?

Er flertallet stadig med i Horypetts ritual efter deres POW-checks tilintetgør Horypett Pyle og Ponape, hvorefter han hidkalder Nyarlathotep til Jorden - de resterende er på dette tidspunkt stadig i live, og når at se ham komme op af havet i sin 427. form - Sanity Check (1d4/1d20). Idet han træder op på stranden, forvandler han sig til sin "traditionelle" form med tre ben og en tentakkel i stedet for ansigt (det er den, der er billede af i bogen). Sanity Check (1d10/1d100). Eventyret er slut!


"The Messiah"

The Messiah er et gammelt skib tilbage fra år 1487. Der er kahytter både for og agter på det øverste dæk. I agterkahytten bor kaptajnen, spillerne og David Ponape.

I forkahytten bor Alan Horypetts styrmænd, Gore Eldritch og Angus MacCalloran. Derudover er der to dæk mere, hvoraf det nederste er til lasten. Midterdækket er til skibets menige besætning. Forest er der en galionsfigur, der forestiller en havfrue.

Agterkahytten

Værelse nr. 1: Alan Horypetts private gemakker. Der står en bogreol op langs bagvæggen. Den ene halvdel er fyldt med skønlitterære værker: Søøverhistorier og gamle klassikere. Den anden halvdel med rejsebeskrivelser; blandt andre Marco Polos bog om sine rejser. På gulvet ligger der et fint persisk gulvtæppe, og væggene er dekoreret med malerier af tidens berømte billedkunstnere.



Sengelinnedet er også af dyrere kvalitet end normalt. Det er tydeligt, at manden, der bor i dette værelse er rigere end folk er flest.

Værelse nr. 2: Alan Horypetts kontor. Det er rimeligt simpelt indrettet. Der er et gulvtæppe, et skrivebord og nogle stole. På en reol, der står op ad ydervæggen, ligger der en masse søkort og andre genstande til brug ved navigation.

Værelse nr. 3-7: Disse værelser er forholdsvis luksuriøst indrettede soveværelser med fine gulvtæpper og dyrt sengelinned. Spillerne og David Ponape er fordelt på følgende måde: Ægteparret Lord Cecil & Lady Patricia of Dartmoor bor sammen i værelse nr.3. Eliphas of Anglesey bor ved siden af i værelse nr.4, hvori der er et glughul indtil det unge adelige ægtepar, hvorfor det ikke er umuligt, at den kære munk kan få sig et gratis "Peep Show" til sine flagellantsessions. David Ponape bor i værelse nr.5, i værelse nr.6 bor Dr. Aloysius Gwynneth Llewellyn og i værelse nr.7 bor Lieutenant John Francis.

Værelse nr. 8: Spisestue. Det er her kaptajnen og hans gæster spiser. Også i dette værelse er der et dyrt gulvtæppe på gulvet. Der er et stort bord med plads til syv.

Forkahytten

Værelse nr. 1: 1.styrmanden, Gore Eldritch's værelse. Det er sparsommeligt indrettet med en seng, et skrivebord og en stol. I en lille kasse under nogle løse gulvbrædder, ligger der to bøger: "Azathoth And Others" af Edward Derby og "People of the Monolith" af Justin Geoffrey. Begge bøger er digtsamlinger, og omhandler hidkaldelsen af mørke guder, der kan lægge verden, som vi kender den øde ved bare tankens kraft.

Hvis spillerne læser dem, mister de følgende i SAN og får følgende i Cthulhu Mythos: "Azathoth And Others"(-1d4/+4) - "People of the Monolith"(-1d3/+3). Bøgerne er ikke særlig tykke, men er meget forvirrende skrevet. Det tager omkring 1 dags intensiv

læsning at læse dem - pr. stk. altså. Der er et af digtene i "Azathoth and Others", der sætter sig fast hos læseren, når vedkommende bladrer den igennem. Det hedder "Dance Around The Mindless". Udlever handout 2.

Værelse nr. 2: Dette værelse er magen til værelse nr. 1, men er spejlvendt. Her bor 2. styrmanden, Angus MacCalloran. Der ligger et billede under sengen. Det forestiller en kirke og en kirkegård. Kirken ser ud som om, det mørke den står i, har forvrænget dens konstruktion. Den er grotesk at se på, og overalt ser det ud som om, der er liv i skyggerne. I midten af kirkegården er der en plads uden gravstene. Her står der en statue af en mand, der tydeligvis har mistet alt greb om virkeligheden. Det ses i hans øjne! Rundt om ham danser adskillige forskellige former for udøde: Vampyrer, spøgelses, skeletter, mumier, zombier o.a. Der er ingen signatur på maleriet, men der er noget på rammen, der med lidt god vilje godt kunne være skrifttegn. Det er skriftsproget for Serpent Men. Udlever Handout 3.

I skrivebordet er der en enkelt skuffe, der er låst. Hvis man bryder skuffen op, finder man et par briller og en bog. Brillerne er et par "Glasses of Mythos Reading", bogen er Angus MacCallorans dagbog og er ligeledes skrevet på Serpent Man. Hvis man brillerne på og prøver at læse skrifttegnene, kan man forstå, hvad der står. Udlever handout 4 & 5..

Hvis spillerne kan klare et Idea-rul, vil de opfatte, at digtet i Gore Eldritch's bog og billedet under Angus MacCallorans seng formidler den samme historie eller det samme budskab. Hvis en karakter læser digtet højt samtidig med, at han kigger på billedet, forsvinder han i en sky af røg - bogen falder på gulvet. Vedkommende falder ud af statuen på billedet og befinder sig nu på det sted billedet forestiller. De øvrige kan se ham på billedet. Den eller de spiller(e), der benytter den ovenover beskrevne metode, kan bevæge sig ind i "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness".

Værelse nr. 3: I dette værelse er der et bord og to stole. Det er her Gore Eldritch og Angus MacCalloran spiser.

Midterdækket

I midterdækkets agterstavn ligger kabyssen, hvor der går en trappe op til kaptajnens spisestue, så kaptajnens tjener, hurtigt kan bringe mad og service frem og tilbage. Ved siden af kabyssen bor skibskokken. Der er også en trappe ned til lastrummet, så man hurtigt kan hente de nødvendige ingredienser. I forstovnen er der et par værelser, hvor Isaac Benton og Fiona Miller bor.

Resten af midterdækket består af køjer til de menige besætningsmedlemmer. Jeg vil lade det være op til din egen fantasi, hvad du mener, man kan finde her!

Lastdækket

Værelse nr. 1-4: Disse lokaler er fyldt med traditionelle varer, såsom krydderier og elfenben. Der er også en ladning glasperler og andet ragelse til at bytte sig til eksotiske varer hos de indfødte negerstammer.

Lastdækkets forstavn ender i en væg. Bag denne er et hemmeligt rum, hvori der er et pentagram. I dette pentagram har Alan Horypett placeret Laurence Dugals lig og på den måde bundet hans sjæl til lastrummet. Der er en magisk barriere, der forhindrer nysgerrige folkefærd, såsom spillerkarakterer i at bryde væggen ned. Den eneste måde, man kan komme ind er gennem "The Chapel to He Who Dwells in Utter Blackness". Derfor er nærmere beskrivelse af, hvad der sker, når spillerne når så langt, henlagt til afsnittet om dette.

Værelse nr.5: Det er i dette rum, Ponape-samlingen er placeret.

Ponape-samlingen

Ponape-samlingen består af en sarkofag, en stav, en kutte og 6 amuletter. Det er alle genstande, som Walther Pyle skal bruge i forbindelse med sin hævn over Lazarus Djedd/Alan Horypett. Det er Pyle's plan at stoppe hans eksistens på Jorden for tid og evighed.

Pyle ved, at hans chancer for at overvinde Alan Horypett er meget større i en levende krop. Han vil derfor udføre et ritual, der kan frigøre hans sjæl og sende den ind i en anden krop. Dertil skal han bruge en ny krop, da Horypett har tilintetgjort hans gamle, som efterhånden nok

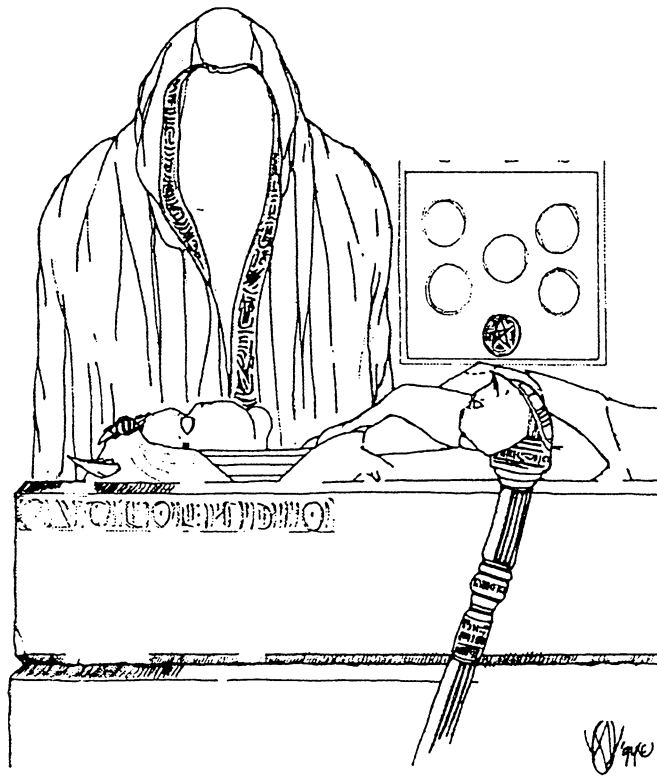
heller ikke ville være meget bevændt alligevel. Pyle skal bruge 3-5 assistenter til at dræne livskraft fra.

Sarkofagen

Sarkofagen er en traditionel egyptisk sarkofag. Den forestiller en ung, smuk kvindekrop med et kattehoved og glat, sort hår, der når ned over skuldrene. Hun ligger med armene krydset henover

det nøgne bryst, så hænderne berør skuldrene. Fra brystet og nedefter er hun ikklædt en kjole, der sidder stramt ind til kroppen og de samlede ben. "Anthropology", "History" eller "Religion" kan afsløre, at sarkofagen forestiller Bast - en gammel egyptisk kattegudinde.

Hvis man åbner sarkofagen, bliver man mødt af et kraftigt blåligt lys. Indeni ligger en ung, smuk, glathudet mandlig krop.



Kroppen ligger nøgen med armene ned langs siden, og lukkede øjne. Det er denne krop Walther Pyle skal bruge i sit ritual. Spillerne kan fastslå, at kroppen er i live, da der stadig er en svag puls. Dr. Llewellyn kan ikke forbedre kroppens tilstand.

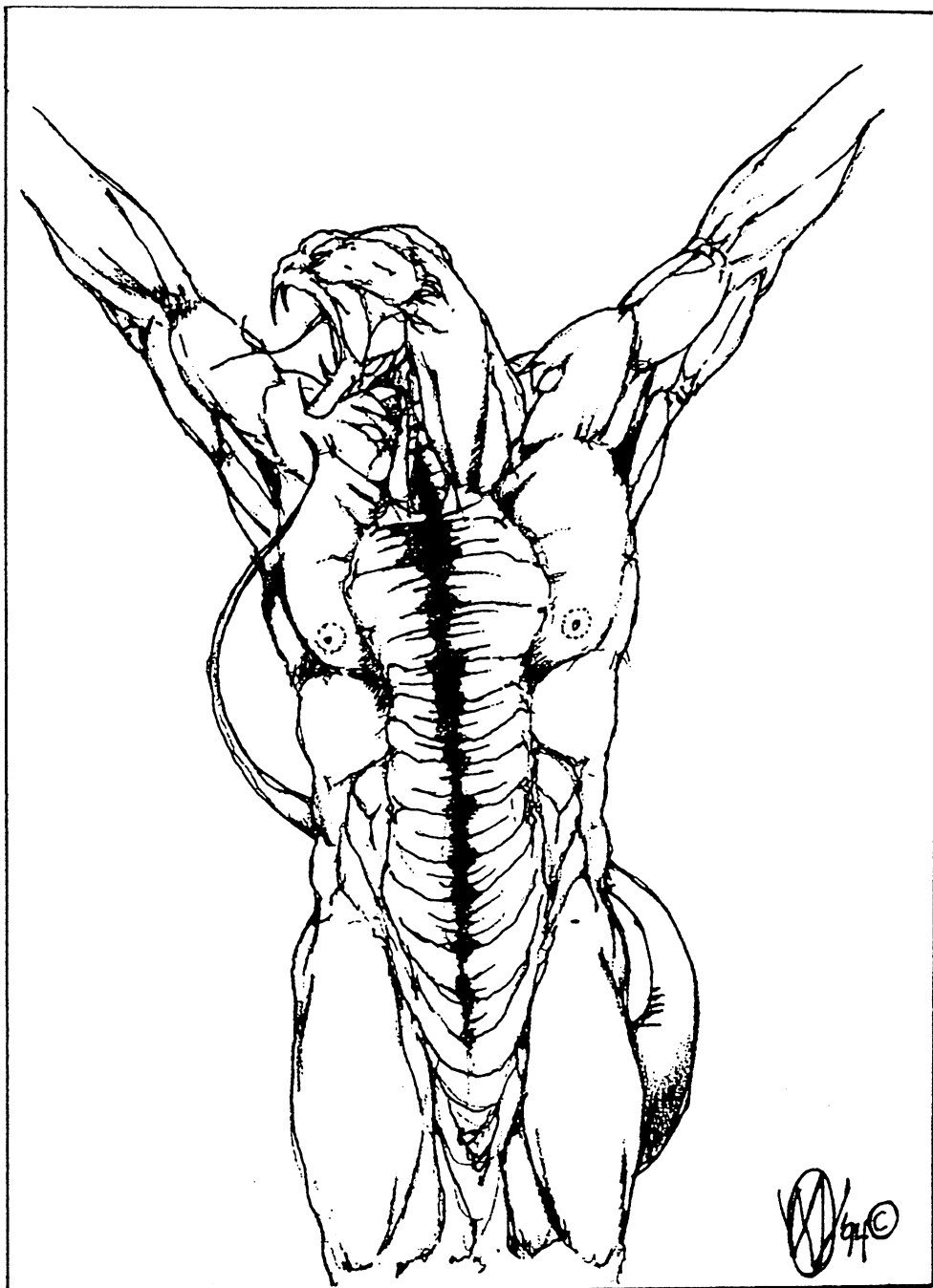
Hvis spillerne skærer i kroppen, heler såret sig i løbet af et minuts tid. Hvis de tvinger øjnene åbne, virker de tomme og udtryksløse. Dr. Llewellyn kan, hvis han kan klare et kombineret Occult & Medicine-rul (gennemsnittet), fastslå, "at kroppen ikke er en eller anden form for udød, d.v.s. død, men alligevel ikke død, men derimod snarere er en form for levende, der alligevel ikke er levende." Synet af kroppen kræver et Sanity Check(0/1).

Forfængelig som han er, har Pyle benyttet sig af lejligheden til at rette op på den gamle krops skavanker og drømt sig til en APP på 20.

Staven

Staven er en lang sort ibenholtstav med et gyldent kattehoved på toppen. Den kan dræne POW-points og oplagre Magic Points. For hver runde staven ligger i andre end Walther Pyles eller David Ponapes hænder, dræner den 1 POW-point. Det mærkes som om, man bliver mere og mere sløv og ugidelig, jo længere man holder staven, og man


kan mærke en svag sitren fra den, der bliver kraftigere og kraftigere jo længere tid, man holder den. Offerets POW-points vender tilbage efter en god nats søvn(ca.8 timer), uanset antal. For hvert POW-point staven dræner, oplagrer den 2 Magic Points, som



forsvinder, når de bliver brugt. Staven kan ramme væsner, der er immune over for ikke-magiske våben, og giver 2d6 i Damage, men det er kun Walther Pyle, der er i stand til at bruge den.

Kutten

Kutten er sort med indbroderede gyldne Bast-symboler langs kanterne på hætten,



ærmer og bund. Kutten gør Walther Pyle (og kun ham) i stand til at flyve med Move 12.

Amuletterne

De 5 af de 6 amuletter er lavet af elfenben. Der er ridset et kattehoved ind i dem. Disse 5 amuletter vil Pyle uddele til de 5 assistenter, han skal bruge i sit ritual. De gør ham i stand til at suge hans assistenters livskraft og bruge denne til at binde hans sjæl sammen med hans nye krop. Den 6. amulet er et Elder Sign til Pyle selv.

Symbolerne på hele samlingen på nær symbolet på Elder Sign'et kan med "Anthropology", "History" eller "Religion"-checks sættes i forbindelse med Bast.

Der er en lem i gulvet under sarkofagen. Under denne lem ligger der en gate-box, der fører til Alan Horypetts' hulesystem.

Alan Horypetts hulesystem

Hele hulesystemet er placeret i bjergformationerne - uden om vulkanen på øen, hvorfor der faktisk er ret behageligt varmt. Hvis man studerer hulesystemet nærmere, kan man se, at hulerne faktisk er gravet ud, hvilket jo i sig selv er ret utroligt. Hvad der til gengæld er yderst foruroligende er, at man kan se mærker efter klør, der formodentlig har været på størrelse med en fuldvoksen mands lår, hvilket må betyde at selve "dyret" må have været stort - endda temmeligt væmmeligt stort - Sanity Check(0/1).

Hule nr. 1

Hule nr. 1 er en lille hule. Der er tre gate-boxe og en dør i hulen. Når karaktererne kravler igennem gate-boxen i skibets lastrum, kommer de ud gennem den gate-box, der står lige overfor døren i hulen. Det er den eneste af de tre gate-boxe, der har en lem ligesom den ombord på skibet.

De to andre gate-boxe fører til to identiske små mørke rum. Der er en dør og et vindue,

der er magisk lukkede i begge lokaler. Hvis spillerne kigger ud gennem vinduerne, vil de i det ene rum kunne se ud over London og The Tower of London. Hvis de kigger ud gennem vinduet i det andet rum, vil de kunne se ud over Cairo og pyramiderne. Spillerne skal rulle et Sanity Check(0/1d2) ved hvert vindue. Spillerne mister et Sanity Point for, hver gang de benytter en gate-box - og der er ingen tur-retur rabat!


Hvis spillerne tager i døren, finder de den ulåst. Bag den er der en 10 m. lang gang, der drejer jævnt mod højre, indtil den stopper ved en anden dør. Denne dør er heller ikke låst og fører ind til hule nr.2.

Hule nr.2

Denne hule er på størrelse med en almindelig stue. I midten af hulen står der et meget luksuriøst bord og to meget luksuriøse stole på et meget fint gulvtæppe. Hvis spillerne går hen og kigger nærmere på bordet, ser de, at der ligger en bog på bordet, der er slået op. Bogen hedder "The Story of Laurence Dugal", og den fortæller om sørøveren Laurence Dugal, der byggede skibet "The Messiah". Den fortæller om, hvordan han nød at afstraffe og henrette opsætsige besætningsmedlemmer, og den fortæller hvordan han mødte den sande gud og hvordan han ofrede sin besætning til denne gud i et horribelt ritual. Bogen beskriver ikke dette ritual nærmere.

Bogen er Alan Horypetts autobiografi under falsk navn. Han har valgt at skrive om sig selv under navnet Laurence Dugal, fordi denne deler initialer med Lazarus Djedd. Derudover finder han det usigeligt morsomt, at Dugal i virkeligheden var en af den slags mennesker, som ville blive omtalt som en engel af sine medmennesker. Så han skriver også bogen i Dugals navn for ironiens skyld. Horypett har også tegnet et portræt af den rigtige Laurence Dugal og sat det i bogen med navn. Da det er en autobiografi, får spillerne det indtryk, at forfatteren er stolt over sine bestialske handlinger. Derfor skal de rulle et Sanity Check(0/1).

Ved væggen til venstre for den dør spillerne kommer ind af, står der en stor bogreol med



masser af bøger. Hvis spillerne undersøger bøgerne nærmere, finder de ud af, at det er gamle klassikere og sørøverhistorier det hele. Nede for den anden ende af reolen, står der en meget fornem himmelseng. Over reolen er væggen fyldt med gamle piratvåben. Spillerne kan eventuelt tage nogle sabler, men der er ingen våben, der er bedre end dem, de har i forvejen. Hvis spillerne klarer et Spot Hidden ovre ved væggen overfor reolen, finder de en mekanisme, der udløser en hemmelig indgang, der fører ind til hule nr.3. Hvis de klarer et Spot Hidden nede ved væggen i den modsatte ende af, hvor de kom ind, finder de en anden hemmelig indgang. Denne fører ind til hule nr.4.

Hule nr.3

Denne hule er på størrelse med hule nr.1. Ved væggen overfor den hemmelige indgang står der tre massive sorte marmorblokke. Undersøges de nærmere viser den midterste sig at være en form for alter. Der er udhugget en lille statuette på toppen af alteret, således at den går i et med alteret. Statuetten forestiller en meget muskuløs mand med store kløer på hænder og fødder, lange hugtænder og tentakler i stedet for hår. Statuetten kan med et succesrigt Cthulhu Mythos-rul identificeres som en afbildning af den 427. form af Nyarlathotep. Der er en pude af sort fløjel til at knæle på foran alteret.

De to andre blokke er ens. Det er to massive bogpulte. Der ligger en bog på hver. På den til venstre for alteret ligger der en meget stor og kraftig bog, der er bundet ind i, hvad der ligner sort læder, men som i virkeligheden (naturligvis) er farvet menneskehud. Dette kan fastslås med et succesrigt Medicine-rul og kræver et Sanity Check(0/1d6) - hvis mere end 5 er mistet, giver det ikke procenter i Cthulhu Mythos. Der er nogle gyldne arabiske skrifttegn på bindet, og selve bogen er ligeledes på arabisk. Et succesrigt Read/Write Arabic-rul vil afsløre, at bogen hedder "Al Azif". Den er skrevet af en mand ved navn Abd al-Azrad. Ikke, at det har nogen relevans for scenariet, da man umuligt

kan nå at læse bogen - men man mister 2d10 i SAN og får +18% i Cthulhu Mythos. Den har en "Spell Multiplier" på x5.

På den anden bogstøtte ligger der en bog i noget mindre kaliber, der også er bundet ind i, hvad der ligner sort læder. Denne gang er det imidlertid sort læder. Vished om dette opnås med et succesrigt Zoology-rul. Bogen er på engelsk og viser sig at være en dagbog. Bogen er meget usammenhængende og er ikke til at få noget fornuftigt ud af. Der er dog en forståelig side i starten af bogen. Det er et digt uden titel. Det er underskrevet L.D. Datoen er den 14/7/1227. Udlever handout 6. På den næste side er der en kort linie, der er til at tyde - resten af siden er ulæselig: "Dear Diary, I am no longer Lazarus Djedd". Datoen er 15/7/1227. Udlever Handout 7.

Over alteret hænger der et billede, der er indrammet i sort marmor. Billedet bærer titlen "The Sacrifice". Det forestiller en ø, hvorpå der er en vulkan i udbrud. Et godt stykke oppe på vulkanen er der et hul ind og en klippeafsats, hvorpå der står en mand iklædt i sort kutte. Han står med hovedet bøjet og armene spredt ud til siderne og en lille smule frem for sig. I den ene hånd holder han en sort stav. Nede på øens strand er der en masse søfolk, der ligger på knæ med hænderne presset mod hovedet i smerte. Der, hvor deres isser, skulle have været, er der vokset en lille vulkan magen til den på øen. Fra disse vulkanhoveder vælter det op med glødende hjernemasse. Hvis spillerne klarer et Listen Check på tredobbelt chance, kan de høre en masse mennesker, der skrider i smerte. Lyden kommer fra billedet. Dette er naturligvis søfolkene, der skrider. En faktor, der forværrer situationen endnu mere er, at billedet er for virkeligt til at være et maleri. Keeper-information: Det er et fotografi. At se (og høre) dette billede kræver et Sanity Check(1/1d8).

Hule nr.4

Denne hule er gigantisk. Den er fyldt med guld og ædelstene og andre værdifulde genstande. Dette er Alan Horypetts skatkammer



med alle de skatte, han har samlet sammen på godt og vel 300 års plyndringstogter. Da spillerne finder den hemmelige indgang, løber Dr. Llewellyns kat ind i hulen, før nogen af spillerne når at stoppe den. Da den kommer ind i hulen, begynder den at svæve rundt om sig selv i luften i et par sekunder, indtil den til sidst eksploderer i tusind stykker...Curiosity Killed The Cat. Sanity Check(1/1d10). Dr. Llewellyn, dog (4/1d10+3). Katten blev offer for en led fælde - endnu et af Gore Eldritch's kults håbløse forsøg på at komme Hørypett til livs.

Hule nr. 5 er det værelse, hvori karaktererne møder Hørypett, hvis de stikker af fra Pyle i scenariets afslutning. Hule nr. 6 er Pyles klippehule.

"The Chapel To He Who Dwells in Utter Blackness"

Kapellet ligger i Earth's Dreamlands på et afsides beliggende sted 42 kilometer nordøst for byen "City-Not-Well-To-Enter".

Det er opført af Gore Eldritch & Angus MacCalloran til ære for Azathoth.

Udenfor er kapellet sort, dystert og forvrænget, som om selve konstruktionen har forvredet sig i smerte, da det tilsyneladende levende mørke indesluttede det. Der er ingen vinduer - kun en stor, mørk port.

Indenfor er der konstant tusmørke.

Væggene bevæger sig i bølger og ændrer hele tiden form. Loftet drypper store og små klatter af mørke ned på gulvet. Rammer disse mørkeklatter spillerne, drypper de igennem dem med en isnende kulde. Gulvet bobler under spillernes fødder, og ind imellem kommer der hænder op ad gulvet og griber fat i spillerne. De kan dog let hugges over med et sværd. Mørkevæsner med røde øjne flakker skrigende rundt omkring dem. Samlet San-check(1/1d6).

I midten af kapellet er der en stor søjle, der ikke bevæger sig eller skifter form. På denne søjle er der til enhver tid afbildet de i kapellet tilstedeværendes ansigter. Hvis en spiller

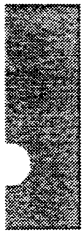
nærmer sig sit ansigt, begynder øjnene at lyse svagt. Hvis en spiller kigger sit ansigt i øjnene, skal han slå 1d4 for at afgøre, hvad han ser.

1. Nodens: Umiddelbart foran sig ser tilskueren en stor, muskuløs mand sidde i en stor, sort trone med korslagte arme og bøjet hoved. Han bærer en sort kappe. Henover hans ben ligger en lang genstand, der ser ud til at være en stav eller et spyd. Bag tronen står to mørke humanoide skikkelser med flagermusevinger. Skikkelsen løfter hovedet og kigger spilleren i øjnene med sit ene øje. Et "Religion"-rul vil indikere at skikkelsen er Odin - et "Cthulhu Mythos"-rul vil fastslå, at det er Nodens.

2. Nyarlathotep: Umiddelbart foran tilskueren står en ufattelig smuk, høj og mørklødet mand klædt i sort faraonertøj. Mørket "lyser" op bag ham. Han nikker og smiler til tilskueren, hvorefter han med et transformerer sig om til sin 427. form, idet han jorder sin hånd ind efter tilskuerens hjerte. Sanity Check(1d4/1d20). Et "Religion"-rul vil indikere, at det kunne være Set, selvom denne plejer at være afbildet med sjakal-hoved. Et "Cthulhu Mythos"-rul vil fastslå, at det er Nyarlathotep.

3. Azathoth: Man ser en stor masse af uidentificerbart materiale vride sig rundt i, hvad der ligner rummet. Den er omgivet af en masse forskellige væsner, der nærmest danser rundt om den. Den angriber tilskueren med en tentakel. Sanity Check(1d10/1d100). Et "Cthulhu Mythos"-rul vil fastslå, at det er Azathoth.

4. Bast: Umiddelbart foran sig ser tilskueren en smuk kvinde iført et slør og egyptiske klæder ligesom afbildet på sarkofagen i Ponape-samlingen.



Hun står i midten af en stor flok af katte i alle variationer, Flokken fylder ens synsfelt i alle retninger. Hun løfter sløret og afslører et katteansigt. Et "Religion" eller et "Cthulhu Mythos"-rul vil fastslå, at det er Bast.

Hvert ansigt afbildet på søjlen har et sæt håndflader, der kan trykkes ind i søjlen. Hvis spillerne presser samtlige håndflader ind samtidig, vil de "falde" gennem en tunnel af tåge og lande med et bump i det hemmelige rum i lastrummets forstavn.

I dette rum ligger der en kiste i midten af et pentagram, der er malet på gulvet. I kisten ligger liget af Laurence Dugal. Det er via pentagrammet og Dugals lig, at Horypett har bundet Dugal til skibets lastdæk. Horypetts magi har vedligeholdt liget gennem tiden. Det ser derfor stadig ud som om, Dugal er død for nylig - måske i går!

Der er et kraftfelt omkring pentagrammet, der forhindrer karaktererne i at træde ind i det - på nær Lady Patricia of Dartmoor. Hun bærer nemlig en medallion, der i sin tid er blevet skabt af Dugal i Earth's Dreamlands, hvor han har drømt sig til den - og én magen til. Designet består af en lille sølvskive med en blå ædelsten indstøbt i midten.

Medallionerne er magiske og fungerer således, at skulle Dugal og hans udkårne Virginia Coulon (der senere fødte Lady Patricias mor, hvorfor Lady Patricia besidder medallionen som arvestykke) nogensinde blive skilt fra hinanden, vil stenene begynde at gløde rødt, når og hvis de kom i nærheden af hinanden igen - f.eks. indenfor samme by. På et sådant tidspunkt ville de så være i stand til at lede vejen til hinandens modstykke.

Medallionerne er en så stor del af Dugals væsen, at det gør bæreren i stand til at trænge igennem barrieren omkring pentagrammet.

Hvis Lady Patricia gør dette og åbner kisten, vil hun se Dugals "velpreserverede" lig. Han er ikklædt en gammel kaptajnsuniform fra den kgl. engelske flåde anno 1487 - Lt. John Francis kan identificere den! - og han har sin egen medallion om halsen.

På et tidspunkt vil Lady Patricias blik falde på Dugals øjne. Når det sker, vil hun komme i en trance og langsomt begynde at "dale ned igennem" en tunnel af Dugals følelser og sindsstemninger, indtil hun til sidst når den inderste kerne af hans sjæl; hans inderste væsen. På sin "rejse" vil hun omsluttet af diverse farver og høre diverse "tankesætninger", der repræsenterer Dugals følelser og sindsstemninger, som hun vil dele med ham - forstået på den måde, at hun selv kommer i samme sindsstemning, som den hun oplever. Hendes oplevelser sker i følgende rækkefølge: Først farve og følelse/sindsstemning, dernæst "tankesætning" med et par sekunders mellemrum.

Sort – Repræsenterer Dugals FRYGT for Djedd/Horypett.

Sætning – "Djedd vil tilintetgøre min sjæl, hvis jeg advarer dem!"

Rød – Repræsenterer Dugals HAD til selvsamme.

Sætning – "Lad det forbandede svin til Djedd blive opslugt af den perverse gud, han tilbeder".

Dybhavsgrøn – Repræsenterer Dugals BEKYMRING for karakterernes skæbne.

Sætning – "Vil de nogensinde gennemskue det magtspil, i hvilket de så nådesløst er blevet placeret i?"

Blå – Repræsenterer Dugals TUNGSIND, hans dybeste sjælekval; nemlig at han er fastlåst i en verden, hvor han ikke længere hører hjemme!

Sætning – "Vil jeg nogensinde atter være fri? Fri til at forlade denne verden?"

Hvid – Repræsenterer USKYLDEN i Dugals inderste sjælekerne; den Godhed, der er hans inderste væsen.

Ingen sætning.

Den sidste sætning giver forhåbentligt spillerne den idé, at prøve at exorcere Dugal - de har jo en Guds mand iblandt sig (og "Exorcism" står på dennes karakterark). Hvis det



ikke er tilfældet, vil jeg lade det være op til dig, hvor meget du vil hjælpe dem til at få den idé.

Hvis de exorcerer Dugal, vil en hvid røg stige ud fra Dugals lig(eller fra den svævende Serpent Man ved Ponape-samlingen, hvis det gøres dér). Røgen vil berøre Lady Patricias medallion, hvorefter den forsvinder ud gennem væggen.

Hvis Lady Patricia kigger på medallionen, kan hun se, at der er blevet inskriberet ordet "Tak!" på bagsiden af den.

Hvis Dugal bliver exorceret første gang, karaktererne "møder" ham, er det lykkedes Horypett at "indfange" ham igen, så han stadig er der anden gang. Så må spillerne gøre op med sig selv, om de vil gøre det igen. Gør de det ikke, vil velsignelsen neutraliseres!

Persongalleri



Lazarus Djedd alias Sir Alan Horypett

Høj, flot karismatisk mand med langt hvidt krøllet hår og gråblå øjne. Han er solbrændt p.g.a. sine mange togter omkring Ækvator, hvilket giver hans hår et næsten sølvagtigt skær i kontrast.

Han er en fantastisk dygtig sømand. Han er vidt berømt for sin kunnen, der har givet ham retten til at kalde sig "Sir". Derfor udgyder han også respekt ombord på "The Messiah".

Han er indbegrebet af "den værdige brite", der altid er velovervejende, velafbalanceret og tager alt med en kølig og tilsyneladende upåvirket sindsro.

Som vært på skibet gør han sit bedste for, at hans gæster nyder deres ophold ombord. Han er dog meget forsigtig med at holde bekendtskabet på et rent professionelt plan. Han går meget op i at opretholde facaden.

STR=13 DEX=12 INT=16 Idea:80
Hit Points:20

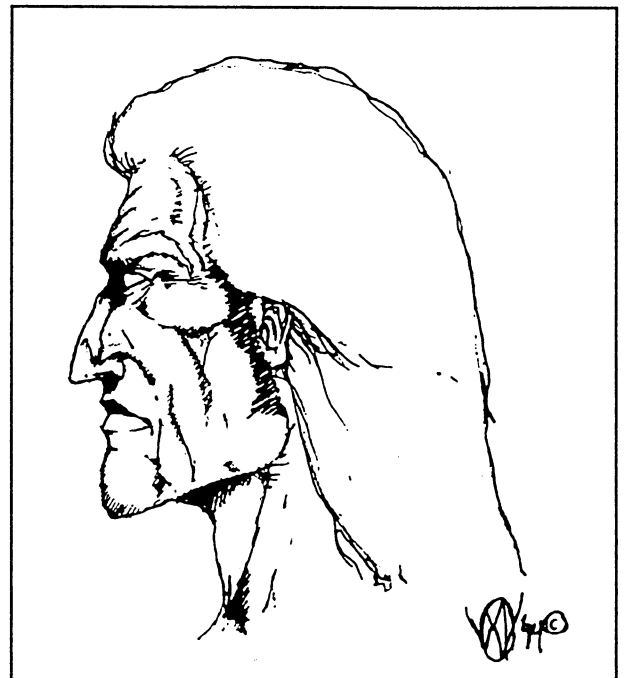
CON=18 APP=18 POW=19 Luck:95
Magic Points:35
SIZ=15 SAN=00 EDU=18 Know:90

Skills

Anthropology:40% Astronomy:50%
Cthulhu Mythos:70% Dreaming:40%
Dream Lore:35% Dodge:50% History:60%
Library Use:90% Make Maps:65% Navigati-
on:90% Occult:80% Seamanship:90%
Swim:90% Swordplay:90%

Languages

English:100% Spanish:70% Hebrew:75%
Egyptian:70% Arabic:80% Magickal
Tongue:100%



Walther Pyle

Han er en mand af normal bygning, måske med en anelse store muskler. Han har sort skulderlangt hår og mørkebrune øjne. Hans karisma og hans bevidst distancerende opførelse gør, at han udgyder og kræver stor respekt. Pyle er ligeså rablende sindssyg som

sin ærkefjende. Faktisk er den eneste grund til, at karaktererne ikke overlever hans ritual simpelthen den, at det ville kræve langt mere magisk energi for Pyle at gennemføre det.

Pyle er reelt set kun interesseret i at få hævn over Djedd/Horypett. Selve Jordens skæbne interesserer ham kun i den forstand, at hvis det lykkes Djedd/Horypett at hidkalde Nyarlathotep til Jorden, vil denne være i stand til at vade direkte ind i Earth's Dreamlands. En tanke, der forekommer Pyle en anelse frastødende.

STR=16 DEX=17 INT=18 Idea:90

Hit Points:25

CON=18 APP=15* POW=25 Luck:90

Magic Points:60

SIZ=18 SAN=00 EDU=21 Know:105

* Natural Appearance(Wraithform:-5/New Body: 20).

Skills

Astronomy:80% Biology:30% Connections(Bast):80% Cthulhu Mythos:90% Dreaming:100% Dream Lore:90% Dodge:70% Geology:50% History:50% Library Use:90% Occult:95%

Languages

English:100% French:80% Spanish:80% Dutch:70% Hebrew:80% Greek:70% Egyptian:85% Latin:70% Arabic:85% Magickal Tongue:100%

David Ponape

Ponape er stor og kraftig af bygning. Han har kort krøllet hår, brune øjne og et stort og prægtigt fuldskæg. Ligesom Horypett er han solbrændt p.g.a. sit lange ophold i Vestafrika. Hans fysik skjuler dårligt hans glæde ved mad; han minder om en stor bamse.

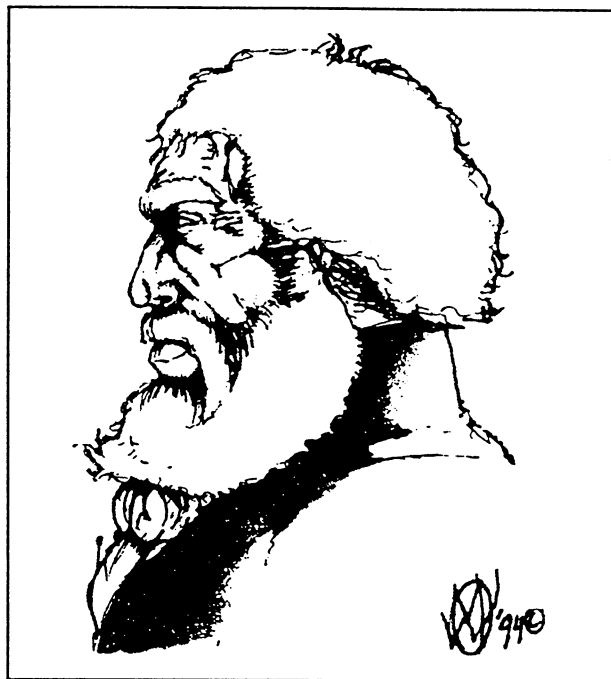
Ponape er en imødekommende type, der udstråler en fantastisk glæde ved livet. Han ynder at fortælle - ofte stærkt overdrevne - beretninger om sine egne bedrifter og gør stor brug af store armbevægelser og andre spektakulære virkemidler.

Indtil fundet af Ponape-samlingen har han været en ukendt mand, hvilket giver ham en

vis kreativ frihed i sine fortællinger.

Når spillerne støder på eller opsøger Ponape i løbet af scenariet, sidder han altid og skriver i en bog - undtagen ved måltiderne. Bogen skriver han på Latin; oversat til engelsk er titlen "Ponape Scripture". Den omhandler Ponapes tanker, liv & levned fra den dag han mødte Walther Pyle i Earth's Dreamlands for syv år siden og til nu.

Spillerne bør på et eller andet tidspunkt lige få et glimt af titlen (evt. Spot Hidden). Hvis de prøver at komme til at læse i bogen, bør de også have held til dette. De kan ikke nå at læse den hele, men der står noget interessant på den sidst skrevne side. Udlever Handout 8.



STR=15 DEX=09 INT=15 Idea:75

Hit Points:16

CON=16 APP=11 POW=17 Luck:85

Magic Points:20

SIZ=16 SAN=40 EDU=19 Know:95

Skills

Archaeology:90% Astronomy:40% Bargain:50% Cthulhu Mythos:35% Dreaming:20% Dream Lore:17% History:40% Library Use:80% Occult:80%

Languages

English:85% French:80% Arabic:30% Tribal:40% Latin:75%

Laurence Dugal

Han er normal af bygning og har kort mørkeblond hår. Han udstråler en næsten uspoleret uskyld. Han er frygtelig god af sig og er hurtig til at bebrejde sig selv for alverdens uretfærdigheder, hvorfor han er meget ydmyg og undskyldende i sin opførsel. Han giver det indtryk, at han ikke er i stand til at gøre en flue fortræd. Han er scenariets største offer og dets egentlige "good guy".

STR=14 DEX=14 INT=15 Idea:75

Hit Points:14

CON=13 APP=13 POW=15 Luck:75

Magic Points:15

SIZ=12 SAN=28 EDU=13 Know:65

Skills

Archery:65% Bargain:30% Camoufla-

ge:40% Climb:50% Cooking:90%

Cthulhu Mythos:40% Dreaming:15%

Dream Lore:50% Dodge:65% Hide:60%

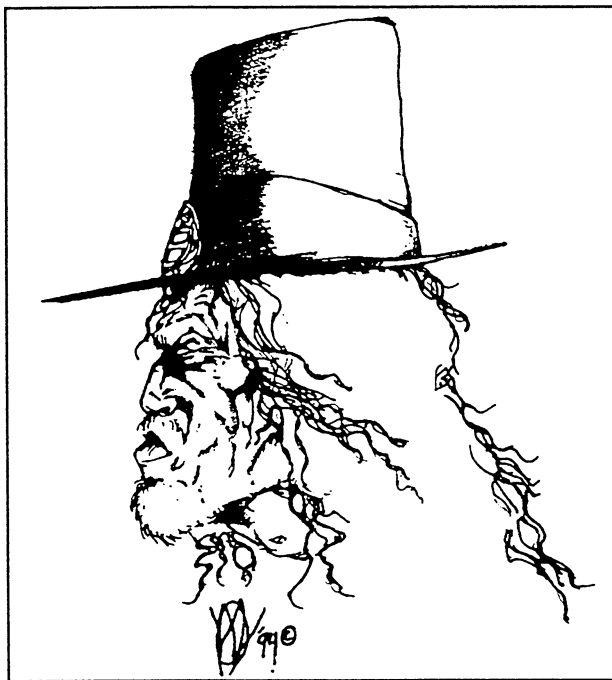
Jump:40% Listen:50% Naviga- tion:70%

Seamanship:70% Sneak:70% Spot Hid-

den:65% Swordplay:55% Track:45%

Languages

English:65%



Gore Eldritch

Han er Serpent Man og selvbestaltet præst af Azathoth. Han leder en lille sindssyg

kult af Serpent Men, der tilbeder Azathoth i den perfide tro, at de får overnaturlige kræfter skænket af denne. Dette er imidlertid ikke tilfældet, da Azathoth ikke kerer sig om dem. De magiske kræfter de har, er naturlige for deres race, men da de har mistet deres greb om virkeligheden, er de overbeviste om, at de er dem skænket af Azathoth. Derfor bruger de dem også kun i yderste nødstilfælde, da man ikke skal misbruge sådanne gaver. De er ombord på skibet, fordi de vil infiltrere Horypett's rænker og straffe denne, da de anser det for blasfemisk at tilbede deres guds sendebud istedet for Azathoth selv.

Grundet sine ringe transformationsevner fremstår Gore Eldritch som et hæsligt og frygtindgydende eksemplar af Homo Sapiens: han har store buskede øjenbryn, en stor, skæv og krum ørnenæse og et stort underbid. Han går altid rundt med hat, da hans isse stadig er skællet under det fedtede ildrøde hår, der hænger og slasker ned ad ryggen på ham. Han har endda fundet det nødvendigt at bruge magi for at holde sin hat på plads, når det blæser. På den måde håber han, at han kan undgå at blive afsløret.

En anden ulempe ved hans ringe transformationsevner er, at han er nødt til at sove i sin naturlige form, fordi det kræver for meget energi for ham at opretholde transformationen 24 timer i døgnet.

STR=14 DEX=18 INT=12 Idea:60

Hit Points:13

CON=12 APP=05 POW=17 Luck:85

Magic Points:17

SIZ=14 SAN=N/A EDU=17 Know:85

Skills

Bite:55% Cthulhu Mythos:75% Dodge:65%

Jump:55% Swim:80% Swordplay:70%

Languages

English:65% Magickal:50% Serpent

Man:100%

Angus MacCalloran

Gore Eldritch's næstkommanderende. Intetsigende type, der nemt forsvinder i

mængden. Et karaktertræk, der er valgt meget bevidst af MacCalloran selv, da han ikke ønsker at tiltrække sig opmærksomheden.

Det er MacCalloran, der er den virkelige hjerne bag Serpent Man-kulten. Det er ham, der udtænker dered djævelske planer, og hvis han ville, kunne han nemt vippe Gore Eldritch af pinden og overtage ledelsen. Dette er han imidlertid ikke interesseret i af to årsager: For det første er han ikke interesseret i positionen som leder og for det andet er Gore Eldritch hans - eller skulle jeg sige hendes kæreste. Han er nemlig i virkeligheden af hunkøn - i sin naturlige form. Som vi alle ved: der står en kvinde bag alt.

De to elskende elsker hårdt og brutalt med hinanden, nårsomhelst og hvorsomhelst de kan komme afsted med det, og de skifter sikkert ham under processen?! Og hvem ved...muligvis eksperimenterer de med at gøre det i deres menneskeskikkelser? Serpent Men er sikkert dybt perverse.

STR=12 DEX=11 INT=19 Idea:95
Hit Points:14
CON=13 APP=10 POW=13 Luck:65
Magic Points:13
SIZ=15 SAN:N/A EDU=20 Know:100

Skills

Bite:70% Cthulhu Mythos:45% Dodge:75%
Jump:35% Swim:30% Swordplay:65%

Languages

English:55% Magickal:50%
Serpent Man:100%

Gennemsnitlig Serpent Man-kultmedlem

STR=13 DEX=15 INT=12 Idea:60
Hit Points:12
CON=10 APP=11 POW=11 Luck:55
Magic Points:11
SIZ=13 SAN:N/A EDU=16 Know:80

Skills

Bite:85% Cthulhu Mythos:15% Dodge:85%
Jump:65% Swim:30% Swordplay:65%

Languages

English:65% Magickal:25%
Serpent Man:100%

Isaac Benton

Høj flot muskuløs neger. Han er Lord Cecil & Lady Patricia of Dartmoors tjener - han er ikke slave. Det er ham, der ordner alt det huslige for det unge adelige ægtepar. Han er dem loyal indtil døden og et skridt videre.

STR=16 DEX=15 INT=14 Idea=70
Hit Points:15
CON=13 APP=17 POW=12 Luck=60
Magic Points:12
SIZ=17 SAN=99 EDU=14 Know=70
Sanity Points:60

Skills

Swordplay:75%

Fiona Miller

Smuk ung kvinde i midten af tyverne med langt sort hår og brune øjne. Hun er David Ponapes niece. Hun har ingen anelse om historien bag Ponape-samlingen. Hun har hjulpet ham under udgravningen af Ponape-samlingen, og har altså været i Vestafrika sammen med sin onkel i omkring 7 år, Hun er egentlig kun med i scenariet for at give Lord Cecil lidt at "lege" med.

STR=11 DEX=12 INT=12 Idea=60
Hit Points:10
CON=11 APP=18 POW=09 Luck=45
Magic Points=9
SIZ=09 SAN=99 EDU=14 Know=70
Sanity Points:45

1920s



investigator sheet



Investigator Name LORD CECIL OF DARTMOOR
 Occupation NOBLE Sex M Age 28
 Colleges, Degrees _____
 Birthplace DARTMOOR
 Mental Disorders _____
RESIDENCE: DARTMOOR

Characteristics & Rolls

STR 16 DEX 14 INT 15 Idea 75
 CON 13 APP 17 POW 15 Luck 75
 SIZ 14 SAN 75 EDU 16 Know 80
 99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1.64

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	<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

Magic Points

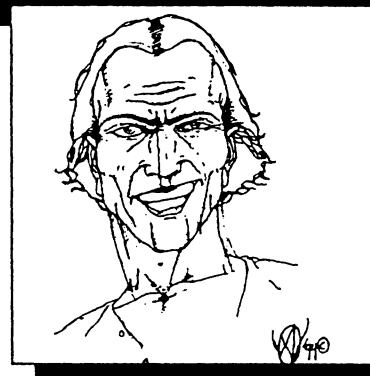
Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	<u>15</u>	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Hit Points

UNCONSCIOUS							
Dead	-2	-1	0	+1	+2		
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	<u>14</u>	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

- | | |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Martial Arts (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Medicine (05%) _____ |
| Art (05%): _____ | <input type="checkbox"/> Natural History (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05%) _____ | Other Language (00): |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) _____ | <input type="checkbox"/> <u>LATIN</u> <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> <u>GERMAN</u> <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> <u>FRENCH</u> <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) _____ | Own Language (EDU x5%): |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> <u>ENGLISH</u> <u>80</u> |
| Cthulhu Mythos (00) | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) <u>50</u> | Pilot (00): |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20%) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05%) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25%) <u>40</u> |



- | |
|------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Throw (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Track (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> <u>SING</u> <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>SEDUCTION</u> <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>PHILOSOPHY</u> <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>SWORDPLAY</u> <u>55</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| Firearms |
| <input type="checkbox"/> Handgun (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Rifle (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Shotgun (30%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Submachine Gun (15%) _____ |

Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
Fist/Punch (50%)	<u>70</u>	<u>1.63+DB</u>	<u>1</u>	_____
Head Butt (10%)	_____	<u>1.64+DB</u>	<u>1</u>	_____
Kick (25%)	_____	<u>1.66+DB</u>	<u>1</u>	_____
Grapple (25%)	_____	<u>SPECIAL</u>	<u>1</u>	_____
<u>RAPIER</u>	<u>60</u>	<u>1.66+DB</u>	<u>1</u>	<u>15</u>
<u>OTHER SWORDS</u>	<u>50</u>	<u>VARIABLES</u>	<u>1</u>	<u>V.</u>

Firearms

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

permission granted to photocopy for personal use only - copyright © 1992 by Chaosium Inc.

Lord Cecil of Dartmoor

**Ung engelsk adelsmand.
Kongens repræsentant.**

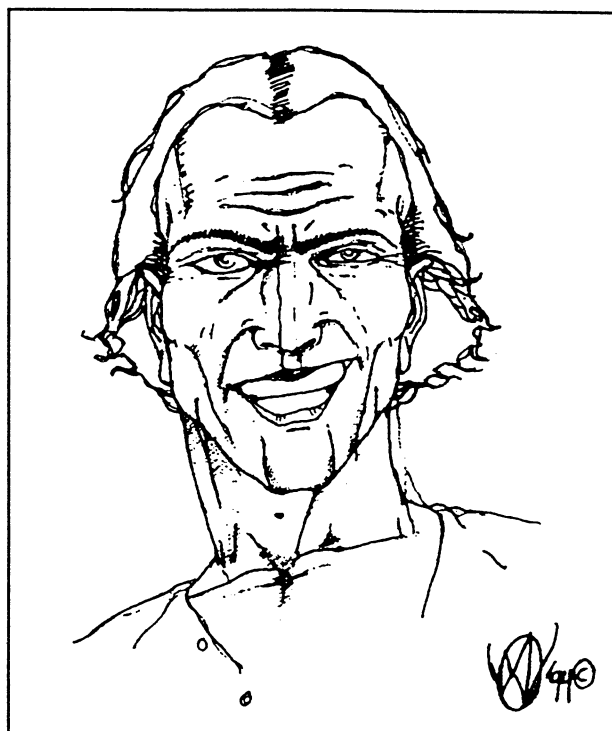
Udseende

Du er fantastisk flot og har aristokratiske ansigtstræk. Du har flot, glat og kort mørkeblond hår. Du går rundt i fint tøj af silke og andre fine stoffer. Du har smukke blå øjne.

Baggrund

Du blev født for 28 år siden på et slot i Midtengland af stinkende rige britiske adelsfolk. Penge har aldrig været et problem for dig, så du er vant til at leve et liv i overdreven luksus. Du er blevet "uddannet" til adelssøn af dine forældres huslærer.


Da du blev 15 år, begyndte du for alvor, at interessere dig for det modsatte køn, ligesom de fleste andre i din alder. Det var naturligvis tabu at snakke om disse ting og din huslærer har givet dig adskillige reprimander de gange, du har bragt emnet op. Du har imidlertid aldrig haft større behov for undervisning udi kærlighedslivet: Da du som 17-årig sammen med dine jævnaldrende adelige venner, kurtiserede det modsatte køn rundt omkring til forskellige baller, var det altid dig, der først trak dig tilbage fra selskabet med "bid på krogen". Siden første gang du opdagede, at du var særlig heldig stillet, når det kom til forførelsens kunst, indledte du en tilværelse som forfører i de britiske (og af og til europæiske) adelskredse. I godt og vel 10 år levede og åndede du for forførelsens kunst, men så skete der pludselig noget uventet: Du mødte hende; den eneste rigtige. Kvinden over alle kvinder. Din kærlighed. Forelskelsen og kærligheden, disse faretruende begreber, som du ellers havde ment dig immun overfor, havde til sidst også overvundet dig, den britiske adels "Loveboy"!



Du er blevet udvalgt af den engelske konge til at sørge for, at en vis Ponape-samling kommer sikkert hjem til moderlandet fra den vestafrikanske kyst, hvorfor du befinder dig på "The Messiah". Du skulle afsted kort efter dit bryllup, men du ville nødig forlade din store kærlighed, så du fik det arrangeret således, at hun kunne komme med. Selv om du er kongens repræsentant, har du fået besked på ikke at blande dig for meget i den daglige ledelse af skibet, da det ikke er det, du har mest forstand på. Hvis noget derimod skulle gå helt galt, er du reelt set den øverste myndighed ombord, og det er dig, der har det sidste ord, hvis du ønsker det. Men du er også klar over, at det er dig, der får røven på komedie, hvis noget går galt p.g.a. din indblanding.

Personlighed

Du stammer fra en adelsfamilie af riddere, så du har arvet nogle af de legendariske ridderidealer fra disse så ædle aner. Du ser det



derfor som din pligt at beskytte de svage. Du er velgørende og deler gerne din overflod med de trængende. En ting blandt riddersnes kodex har du dog aldrig taget til dig: Det der med "ingen sex før ægteskabet" har du aldrig helt forstået det vidunderlige i, og selv om du nu er blevet gift med din store kærlighed, og du ikke er i tvivl om, at hun er den eneste ene, føler du ind imellem stadig en trang til at prøve dine talenter af på andre kvinder - bare for at se om du stadig har "taget". Du ved, det er en smule dobbeltmoralisk, men du hader, når hun flirter rundt med andre. Du bliver altid så jaloux og så bange for at miste hende, selvom du inderst inde godt ved, at det er en uretfærdig og ubegrundet frygt. Du arbejder hårdt på at forbedre denne lidt negative side af dig selv, men det går ikke helt så godt, som du kunne ønske det.

Citat

"Jamen, Patricia, min elskede. Jeg har jo sagt, at jeg altid vil elske dig"

Vigtige ejendele

Rapier
Dokument med Kongens segl.

De andre

Dr. Aloysius Gwynneth Llewellyn:
Skibets læge.

Eliphas of Anglesey:
Munk af benedictinerordenen.

Lieutenant John Francis:
Skibets næstkommanderende.

Lady Patricia of Dartmoor:
Din eneste ene. Din vidunderlige viv.
Din store kærlighed. Hun udfører mirakler i det private.

David Ponape:
Arkæologen, der fandt samlingen i skibets lastrum.

Alan Horypett:

Kaptajn ombord på "The Messiah"; en vandvittig dygtig sømand. Jeg kan kun respektere ham for sin kunnen.

Eliphas of Anglesey

Munk af Benedictinerordenen.

Udseende

Du har mørkt, næsten sort gråsprængt hår, der er båret på traditionel vis med skaldet isse. Du er hverken særlig grim eller særlig køn, men du holder en god fysik af din alder. Du er altid iklædt reglementeret munkekutte.

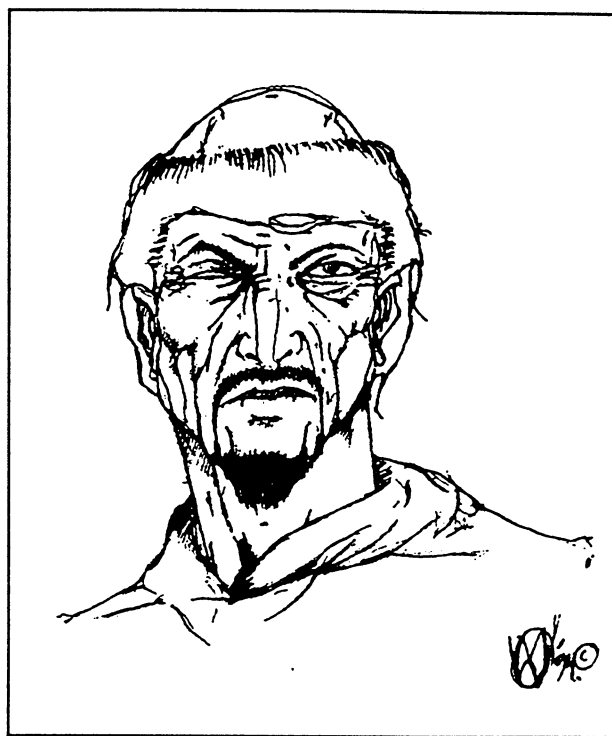
Baggrund

Da du er hittebarn, har du aldrig kendt dine biologiske forældre. Du blev fundet udenfor porten til et benedictiner-kloster i Anglesey i England. Her blev du opfostret af klostrets abbed, der opdrog dig med Guds ord. Det er ham, der har skænket dig dit navn.

Du har aldrig været i tvivl om dit kald eller om, hvordan verden hænger sammen: Gud har skabt verden og mennesket i sit billede og Gud er din Herre og Skaber. Du vil gøre alt for Ham.

Siden engang i dine sene teenage-år, hvor din hemmelige og nok så forbudte kærlighed blev ramt af en frygtelig sygdom og døde, fordi hun var blevet forbandet af en heks, har du viet dit liv til bekæmpelsen af al form for okkultisme. Du var den, der stod forest og råbte højest ved bålfærden for din hemmelige kærligheds bane. Du har stået forest mange gange siden og du har også selv ført faklen fra tid til anden. Du skal nok få ram på disse Djævelens elskerinder. Ved Gud, de skal brænde. De skal alle brænde.

I de sidste 5 år har du været udstationeret som Guds mand ved et engelsk fort på den afrikanske vestkyst. Her skulle du forkynde



Guds ord for de engelske soldater. Du er nu på vej hjem til England, hvorfor du befinder dig ombord på "The Messiah".

Personlighed

Du har viet dit liv til Gud og Gud har skænket dig sin tillid til gengæld. Derfor er du en rolig og velafbalanceret type. Du er udspekuleret og måske en smule kynisk. Du bruger dine talenter på at bringe hekse, troldmænd, hedninge og andre okkultister foran Guds vrede. Nogle mennesker betvivler dine metoder, det ved du, men disse mennesker er udsendinge fra den Onde selv. De er ude på at lede dig i fordærv og bringe dig ned til Helvede. Det er din pligt også at bringe disse dæmoner, som de Djævelens udsendinge de er, foran Guds vrede. Men de er mange rundt omkring dig, og du må træde varsomt, hvis ikke du skal lokkes i en fælde og falde for deres Helvedes fristelser.



Citat

“In Nomine Patre et Filii et Spiritu Sanctu.
Amen!”

Vigtige ejendele

Bibel.

Munkekutter.

Pisk til selvransagning.

De andre

Dr. Aloysius Gwynneth Llewellyn

Skibets læge.

Lieutenant John Francis:

Kaptajnens næstkommanderende.

Sir Cecil & Lady Patricia of Dartmoor

Ungt adeligt ægtepar. Han er Kongens repræsentant ombord. De er begge ypperlige eksempler på Guds skaberværk.

David Ponape

Arkæologen der fandt den samling, som Kongen sendte et skib til Vestafrika efter.

Alan Horypett

Skibets fantastisk dygtige kaptajn.



Investigator Name DR. ALDYISIVS GWYNETH LLEWELYN
 Occupation DR. OF MEDICINE Sex M Age 47
 Colleges, Degrees OXFORD UNIVERSITY
 Birthplace WALES
 Mental Disorders
RESIDENCE: LONDON

Characteristics & Rolls

STR 13 DEX 11 INT 15 Idea 75
 CON 13 APP 12 POW 18 Luck 90
 SIZ 12 SAN 90 EDU 16 Know 80
 99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1.64

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	<u>90</u>	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magic Points

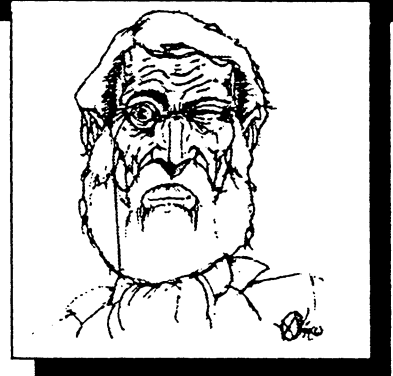
Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	<u>18</u>	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Hit Points

UNCONSCIOUS							
Dead	-2	-1	0	+1	+2		
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	<u>12</u>	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

- | | | | |
|--------------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10%) | <u>15</u> | <input type="checkbox"/> Martial Arts (00) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) | <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) | <u>90</u> | <input type="checkbox"/> Medicine (05%) | <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> Art (05%): | _____ | <input type="checkbox"/> Natural History (10%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | _____ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) | <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05%) | <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05%) | _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) | <u>70</u> | Other Language (00): | _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) | _____ | <input type="checkbox"/> <u>LATIN</u> | <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) | _____ | <input type="checkbox"/> <u>GERMAN</u> | <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) | _____ | <input type="checkbox"/> <u>ARABIC</u> | <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) | _____ | Own Language (EDU x5%): | _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) | _____ | <input type="checkbox"/> <u>WELSH/ENGLISH</u> | <u>90</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) | <u>22</u> | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) | _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) | _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) | _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) | _____ |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30%) | _____ | PHYSICS | _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> <u>PICK POCKET</u> | <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Hide (10%) | _____ | <input type="checkbox"/> _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20%) | <u>75</u> | <input type="checkbox"/> _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) | _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) | _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) | <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) | _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) | _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) | <u>75</u> |
| | | <input type="checkbox"/> Swim (25%) | _____ |



- | | |
|-----------------------------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> Throw (25%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Track (10%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> <u>ZOOLOGY</u> | <u>10</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>MATHEMATICS</u> | <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>PHILOSOPHY</u> | <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>CUDDLE CAT</u> | <u>99</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | _____ |
| Firearms | |
| <input type="checkbox"/> Handgun (20%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun (15%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Rifle (25%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Shotgun (30%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Submachine Gun (15%) | _____ |

Player's Name



Hand-To-Hand Weapons

Attack or Weapon	Current Skill %	Attack Damage	Attacks /Round	Hit Points
<input type="checkbox"/> Fist/Punch (50%)	_____	<u>1d3+DB</u>	<u>1</u>	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	<u>1d4+DB</u>	<u>1</u>	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	<u>1d6+DB</u>	<u>1</u>	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	_____	<u>SPECIAL</u>	<u>1</u>	_____
<input type="checkbox"/> <u>FOIL IN CASE</u>	<u>50</u>	<u>1d6+DB</u>	<u>1</u>	<u>10</u>
<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
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Dr. Aloysius G. Llewellyn

Læge, filosof, matematiker, okkult ekspert

Udseende

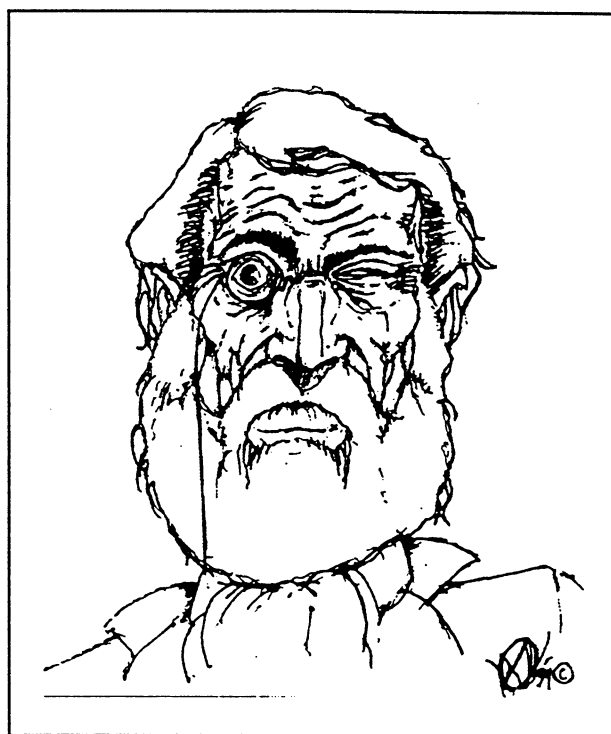
Du har gråt krøllet hår, der når ned til skuldrene og et langt gråt fuldskæg. Du har en smule tætsiddende øjne, og bærer en monokel for det højre. Du har ingen sans for orden på din person; håret og skægget stritter, som om det selv var i live og tøjet hænger slapt og krøllet på din krop.

Baggrund

Du er født og opvokset i Wales i et fattigt kvarter. Din far ernærede sig som skorstensfejer og da du var fyldt 7 år, hjalp du ham tit i hans arbejde. Din mor gik hjemme og passede børneflokket, der talte 7 børn - fire drenge og tre piger, hvoraf du var den ældste. Da du var fyldt 11 år blev jeres kvarter ramt af Den Sorte Død, der gjorde sit for at udrydde din familie. De eneste der overlevede var dig og dine to tvillingesøstre - de to yngste blandt dine søskende. I flygtede fra fattigkvarteret og du prøvede at ernære dig og dine småsøskende som lommetyv.

Efter selv at have overlevet et år på gaden med sult og dårlige forhold - et år, som dine småsøskende ikke klarede, blev du adopteret af en rig, aldrende læge. Han støttede dig gennem din fortsatte opvækst og fravendte dig dine tyvagtige manerer. Han lærte dig at læse og skrive og han lærte dig din grundlæggende medicinske viden.


Da du havde lært at læse, begyndte du at studere den gamle mands bøger. Der var nogle af dem, der specielt fangede din interesse, nemlig dem om okkultisme, og lige siden du



åbnede den første okkulte bog har du været bidt af emnet. Du har fået nogle få healende evner som resultat af dine studier. De fungerer således, at du lader dine hænder glide hen over et sår et par centimeter ovenover det. Derpå rulles Medicine. Succes er ensbetydende med dobbelt First Aid.

Da du fyldte 25 finansierede din værges dine studier i London, hvor du studerede medicin, filosofi og matematik. Da du var færdiguddannet som læge viede du dit liv til bekæmpelsen af Den Sorte Død, der stadig flourerer.

Du er meget forud for din tid rent medicinsk. Du har forkastet de primitive teorier om åreladning og du vasker dine hænder før du behandler folk. Mange kolleger og mange blandt Kirkens mænd hader dig for dit virke, men du ved, at de bare er nogle ignorante tåber, der ikke har indset, at du har ret. Enhver simpel bonde, der gav sig til at sam-



menligne dine resultater med andre lægers ville kunne se, at du er bedre.

Du reddede engang en rig adelsmands datter, der var blevet ramt af Den Sorte Død. Du havde i de medicinske kredse hørt om tilfældet og at ingen var i stand til at helbrede datteren, men du vidste bedre. Du troppede op hos adelsmanden, netop som han havde mistet alt håb og accepteret den grusomme skæbne. Han modtog dig tvivlende. Da du forlod huset havde du en vigtig ven for livet. Han skaffede dig et kærkomment arbejde som skibslæge på et skib, der skulle på en ekspedition til den vestafrikanske kyst. Derfor befinder du dig nu ombord på "The Messiah" på vej tilbage til England.

Personlighed: Du er en typisk bogorm. Du er en svamp for medicinske, religiøse, filosofiske og okkulte teorier. Når du ikke arbejder, sover, spiser eller kæler med din elskede kat, beskæftiger du dig som regel med at studere tykke bøger om ovenstående emner. Du kan derfor virke en lille smule distræt og fraværende på andre mennesker, da du som regel altid sidder og funderer over livet og de ting, du har læst. Alligevel er du yderst perceptiv og opfatter mere af, hvad der foregår omkring dig end mange andre mennesker. Mange forbander dig for dine uortodokse medicinske metoder, men du ved, du er den bedsteog selv om du ikke går og udbreder dig om dette faktum til daglig, holder du dig ikke tilbage, hvis folk konfronterer dig med dine ukristelige metoder.

Citat

"Jeg er omgivet af tåber!"

Vigtige ejendele

En sort stok med en kårde i.

En sort kattekilling, som du elsker mere end alle andre. I følger hinanden overalt.

En masse bøger om lægevidenskab, filosofi, matematik og okkultisme.

De andre

Eliphaz of Anglesey

Lettere inkvisitorisk munk af benedictinerordenen.

Lieutenant John Francis

Løjtnant i den kongelige engelsk flåde. Han er kaptajnens næstkommanderende.

Sir Cecil & Lady Patricia of Dartmoor

Kært ungt ægtepar af adelig byrd. Han er Kongens repræsentant på turen.

David Ponape

Arkæologen, der fandt den samling, der ligger i lastrummet.

Alan Horypett

Kaptajn på "The Messiah"; fantastisk dygtig sømand.

1920s



Investigator Name LT. JOHN FRANCIS
Occupation LIEUTENANT Sex M Age 32
Colleges, Degrees _____
Birthplace PLYMOUTH
Mental Disorders _____
RESIDENCE: PLYMOUTH

Characteristics & Rolls

STR 18 DEX 17 INT 9 Idea 45
CON 17 APP 16 POW 10 Luck 50
SIZ 16 SAN 50 EDU 12 Know 60
99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus +1.16

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 Sheet

Player's Name _____



Investigator Skills

- Accounting (10%) _____
- Anthropology (00) _____
- Archaeology (00) _____
- Art (05%):

- Astronomy (00) _____
- Bargain (05%) _____
- Biology (00) _____
- Chemistry (00) _____
- Climb (40%) 70
- Conceal (15%) _____
- Credit Rating (15%) _____
- Cthulhu Mythos (00)
 Dodge (DEX x2) 75
- Drive Auto (20%) _____
- Electrical Repair (10%) _____
- Fast Talk (05%) _____
- First Aid (30%) _____
- Geology (00) _____
- Hide (10%) _____
- History (20%) _____
- Jump (25%) 60
- Law (05%) _____
- Library Use (25%) _____
- Listen (25%) _____
- Locksmith (00) _____
- Martial Arts (00) _____
- Mechanical Repair (20%) _____
- Medicine (05%) _____
- Natural History (10%) _____
- Navigate (10%) _____
- Occult (05%) _____
- Operate Hvy. Machine (00) _____
- Other Language (00):

- Own Language (EDU x5%):
 ENGLISH 60
- Persuade (15%) _____
- Pharmacy (00) _____
- Photography (10%) _____
- Physics (00) _____
- Pilot (00):

- Psychoanalysis (00) _____
- Psychology (05%) _____
- Ride (05%) _____
- Sneak (10%) _____
- Spot Hidden (25%) _____
- Swim (25%) _____



- Throw (25%) _____
- Track (10%) _____
- SEAMANSHIP 75
- SWORDPLAY 75
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Firearms

- Handgun (20%) _____
- 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>70</u>	<u>1d3+0B</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	<u>50</u>	<u>1d4+0B</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	<u>70</u>	<u>1d6+0B</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	<u>50</u>	<u>SPECIAL</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> <u>SABRE</u>	<u>80</u>	<u>1d8+1+0B</u>	<u>1</u>	<u>20</u>
<input type="checkbox"/> <u>OTHER SWORDS</u>	<u>70</u>	<u>VARIABLES</u>	<u>1</u>	<u>V.</u>
<input type="checkbox"/> <u>FIGHTING</u>				
<input type="checkbox"/> <u>KNIFE</u>	<u>60</u>	<u>1d4+2+0B</u>	<u>1</u>	<u>15</u>

Firearms

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

Lieutenant John Francis

Løjtnant i den kongelige engelske flåde.

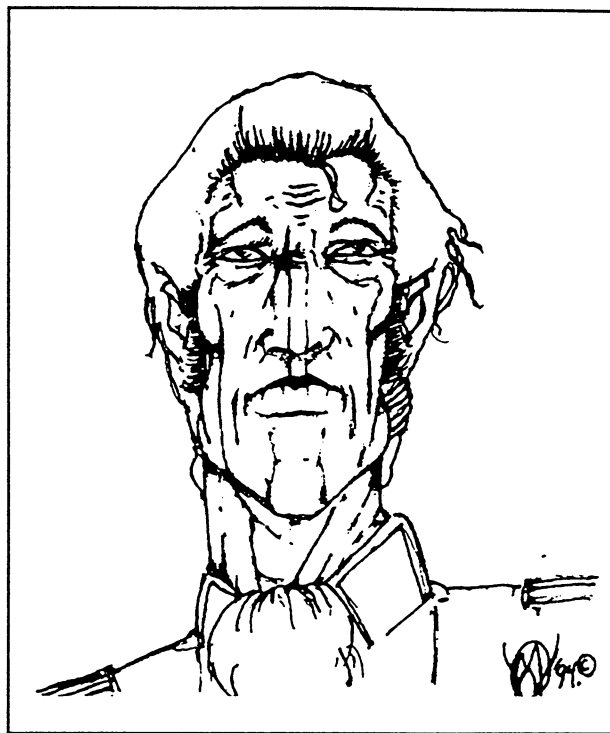
Udseende

Du har langt, krøllet hår, der er sat op i en hestehale med en sort sløjfe. Du er stor, muskuløs og adræt, og du har en rank holdning. Du går rundt i reglementeret uniform.

Baggrund

Du blev født af rige forældre i havnebyen Plymouth. Din far var en højt respekteret købmand i byen og din mor var hans lige så højt respekterede husstru. Du var nummer tre i en børneflokk på fire, men de to førstfødte var piger, så det var meningen, at du skulle overtage købmandsforretningen, da du blev voksen. I dine teenage-år fandt du derimod ud af, at det ikke interesserede dig. Du ville hellere være sømand. Da du fortalte din far dette, smed han dig på porten i arrigskab og skuffelse.

Du stod nu på gaden uden penge, mad eller hus. Din mor forbarmede sig over dig og skænkede dig nogle af sine tilsidesatte sparepenge bag din fars ryg, og hun trak lidt i trådene således, at du kom ind i den kongelige engelske flåde, hvor du har arbejdet dig op i graderne gennem tiden. En dag henvendte kaptajn Robert Drake sig til dig og tilbød dig et job som løjtnant ombord på hans skib på en rejse til den afrikanske vestkyst og tilbage igen. Du vidste, at det var dit livs største chance for at få opfyldt dine ambitioner om at blive kaptajn på dit eget skib, så du sagde ja. Derfor befinder du dig nu ombord på skibet "The Messiah".



Personlighed

Du har ambitioner; du vil være kaptajn. Indtil nu har det ikke været noget problem med forfremmelserne, men de sidste par år har du følt dig fastlåst i samme position. Gudskelov er du bare fantastisk dygtig på et skib og du lægger ikke skjul på det. Du er sikker på, at det bare er et spørgsmål om tid før du bliver udnævnt til kaptajn. Du føler dig faktisk temmelig overbevist om, at den eneste mulige grund, der kan være til, at du endnu ikke kan pryde dig selv med den titel er, at der er sket en fejl et eller andet sted. Men, hvis flåden nu rent faktisk ikke skulle have lagt mærke til dine forbløffende og evigt udviklende evner, så forsøger du at fedte dig ind hos enhver du møder, som ser ud til at have noget at skulle have sagt i flåden - specielt dine kaptajner.

Du ser dig selv lidt som kriger, og når du ikke er i tjeneste, træner du dine evner indenfor kamp - både med sværd og næver.

1920s



Investigator Name LADY PATRICIA OF DARTMOOR
 Occupation NOBLE Sex F Age 24
 Colleges, Degrees _____
 Birthplace LIVERPOOL
 Mental Disorders _____
RESIDENCE: DARTMOOR

Characteristics & Rolls

STR 10 DEX 11 INT 15 Idea 75
 CON 14 APP 18 POW 15 Luck 75
 SIZ 11 SAN 75 EDU 16 Know 80
 99-Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus NONE

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	<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

Magic Points

Unconscious	0	1	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	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	<u>13</u>	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 _____



CALL OF CTHULHU



Investigator Skills

- | | |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Martial Arts (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Medicine (05%) _____ |
| Art (05%): _____ | <input type="checkbox"/> Natural History (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05%) _____ | Other Language (00): |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) _____ | <input type="checkbox"/> <u>LATIN</u> <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> <u>GERMAN</u> <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) _____ | <input type="checkbox"/> <u>FRENCH</u> <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) _____ | Own Language (EDU x5%): |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> <u>ENGLISH</u> <u>80</u> |
| Cthulhu Mythos (00) | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) <u>80</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>53</u> | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) <u>65</u> | Pilot (00): |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20%) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) <u>70</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05%) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25%) _____ |



- | |
|------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Throw (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Track (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> <u>SING</u> <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>FLIRT</u> <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>PHILOSOPHY</u> <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>MANEUVERS</u> <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| Firearms |
| <input type="checkbox"/> Handgun (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Rifle (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Shotgun (30%) _____ |
| <input type="checkbox"/> 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>1d3</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)		<u>1d4</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Kick (25%)		<u>1d6</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)		<u>SPECIAL</u>	<u>1</u>	
<input type="checkbox"/> <u>SMALL KNIFE</u> <u>45</u>	<u>45</u>	<u>1d4</u>	<u>1</u>	
<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

permission granted to photocopy for personal use only - copyright © 1992 by Chaosium Inc.

Lady Patricia of Dartmoor

Ung engelsk adelskvinde.

Udseende

Du er ufatteligt smuk. Du har langt lyst krøllet hår og smukke dybgrønne øjne; du kan godt se en smule skrøbelig og sårbar ud, da din hud er glat, blank og uspoleret. Du ligner en sand uskyldighed.

Baggrund:

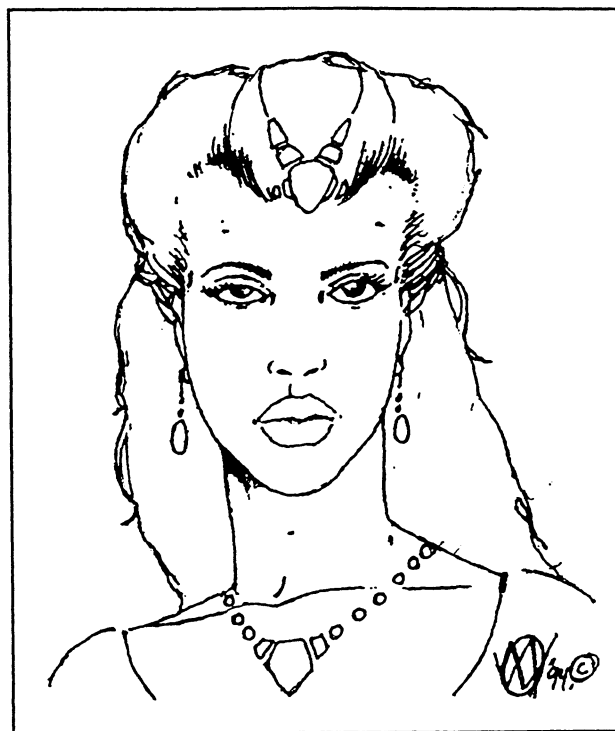
Du er født i England i området omkring Liverpool af adelige forældre. Dine forældres rigdom lever ikke helt op til den engelske adels standard, da det var din farfar, der i kongens tjeneste som officer blev adlet, men du har dog aldrig lidt nogen nød og har stadig været bedre stillet end de fleste.

Til et stort bal hos en af din fars venner i Midtengland mødte du dit livs store kærlighed: Du har altid godt kunnet lide at flirte rundt med de mange flotte unge mænd, der kom til de baller, din familie var til, men til dette bal, var han der - den eneste ene. Kærlighedens gudinde tilsmilede dig; dine følelser blev gengældt, og der gik ikke længe, før I blev gift.

Din mand blev udnævnt af Kongen til at sørge for den sikre hjembringelse af en arkæologisk samling, der var blevet fundet på den vestafrikanske kyst, så han var nødt til at tage afsted kort efter brylluppet. Gudskelov fik han det arrangeret således, at du kunne komme med. Derfor befinder du dig nu ombord på "The Messiah".

Personlighed

Du nyder de privilegier din adelsstand tillader; du ved intet bedre end det søde liv, og




du nyder de vidunderlige baller. Du ved, du er smuk, og du bruger gerne dit udseende til at skabe opmærksomhed omkring din person, da du elsker at være forsamlingens midtpunkt. Du kan godt lide at gøre din mand jaloux, hvorfor du gerne flirter rundt med andre flotte mænd. Ikke, at du ikke elsker din mand, hvilket du i allerhøjeste grad gør; ingen skal nogensinde forandre dette faktum. Da du har en ufattelig trang til at høre ham sige, at han stadig elsker dig, og da du nødig vil miste ham, så har du forlængst lært, hvor grænsen mellem leg og alvor går. Du er en smule kontroversiel og nyder at bryde etiketten, det er da også derfor, du har valgt en neger som tjener

Citat

"Elsker du mig stadig, Cecil?"

Vigtige ejendele

Sølvmedallion med en blå ædelsten indstøbt i midten. Det er et arvesmykke tilbage fra



1487. Din mormor fik den af sin udkårne, der var sømand, da han skulle ud at sejle i sit nye skib. Han kom aldrig tilbage. Han fortalte din mormor, at hvis de blev væk fra hinanden ville stenen gløde rødt, hvis den mærkede, at han var i live og i nærheden. En sød historie.

De andre

Dr. Aloysius Gwynneth Llewellyn:
Skibets læge.

Eliphaz of Anglesey:
Munk af bendictiner-ordenen.

Lieutenant John Francis:
Skibets næstkommanderende. Han er rimelig flot, selv om Cecil er flottere.

Sir Cecil of Dartmoor:
Din elskede mand. Han er flot, høj, rank og intelligent. Han er utolig dygtig til at bruge en stødkårde, let og elegant ser det ud. Han kan stadig forstå at forføre dig og bringe den spontane forelskelses flamme op i dig.

David Ponape:
Arkæologen, der fandt den samling, skibet bærer i lastrummet.

Alan Horypett
Kaptajn på "The Messiah". Det var ham, der tilbød at sejle samlingen til England, da det andet skibs kaptajn blev syg i Vestafrika.



Skills

Archery

Angiver ens evne

Connections

Angiver ens muligheder for at trække på ens forbindelser og derigennem skaffe ting og/eller hente hjælp. Walther Pyle har denne skill med "Bast" i parentes, dette betyder, at den kun gælder indenfor Basts kirke.

Cuddle Cat

Angiver ens evne til at kæle med en kat, så denne begynder at spinde.

Exorcism

Ens kunnen indenfor exorcismens kunst efter den katolske lære. Har kun effekt, hvor det er beskrevet i scenariet.

Flirt

Fristelsens kunst.

Maneuvers

Angiver ens evne til at udføre elskovens kunst på nye og fascinerende måder.

Mathematics

Angiver ens matematiske kunnen og viden om de matematiske teorier.

Navigation

Angiver ens evne til at navigere.

Philosophy

Angiver ens viden om de filosofiske teorier.

Religion

Angiver ens viden om de religiøse teorier.

Seamanship

Ens kunnen og viden indenfor søfart - inkluderer ikke navigation, der hører under "Navigation".

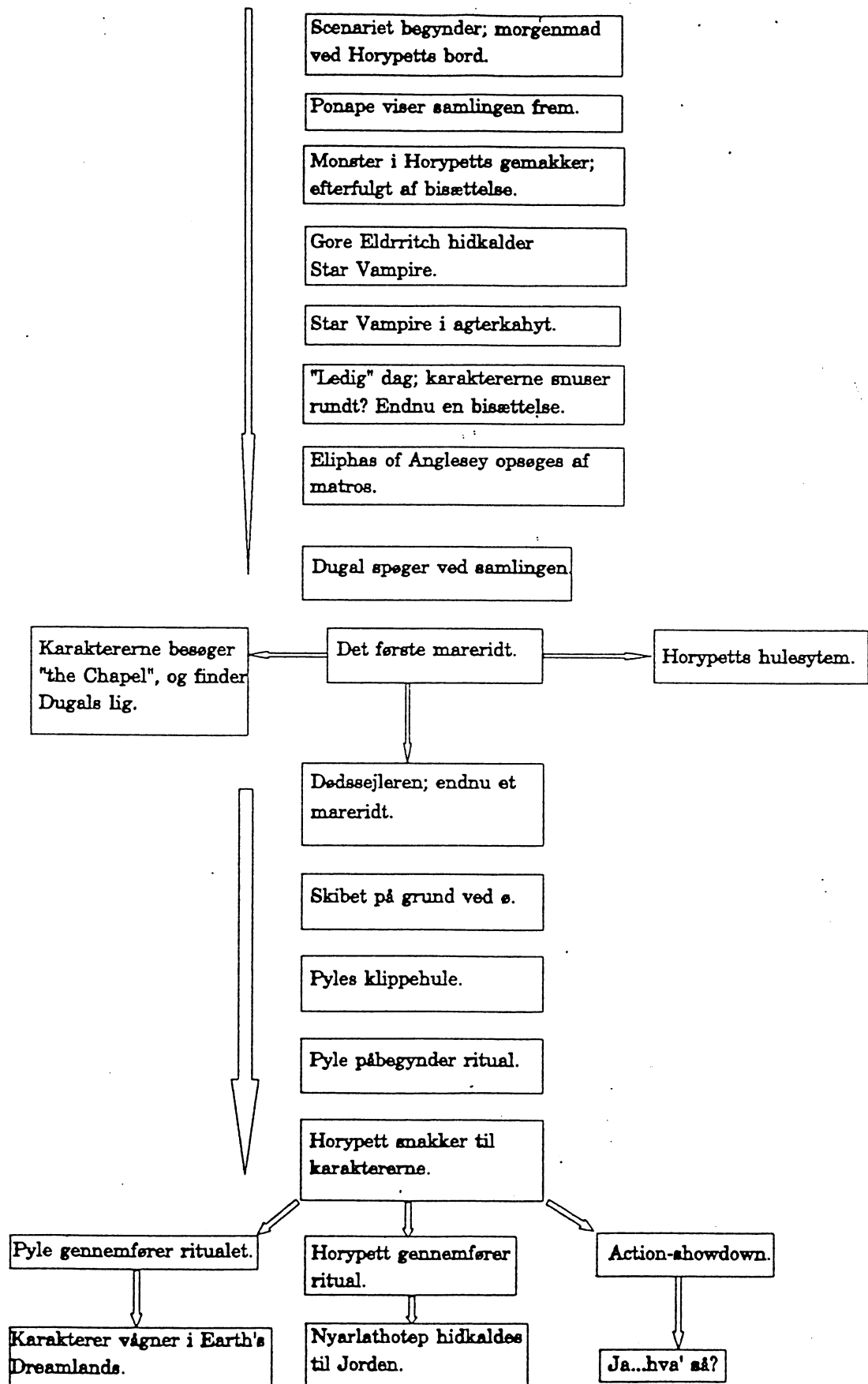
Seduction

Forførelsens kunst.

Swordplay

Ens generelle evne til brug af sværd på en blærerøvsagtig maner. Fungerer således, at man har X% i Swordplay, mens man har X+5% i en bestemt sværdtype og X-5% i alle andre.

Flow-chart



Handouts

Elegy

Please don't look at me this way
I am from the same seed as you
Take me back to the womb
I am weary of this life

Don't believe in my eyes
Don't believe in my mind
Don't believe in right or wrong
Don't believe in cruel and kind

But all this talk is only poetry
Only as true as we would believe
We must live to fight the negative
Not to court the self in defeat
In defeat

Oh, the pain of life is sweet
Is it wrong to long for death?
Must I cling to the thrills of life?
Ash to ash, dust to dust

But all this talk is only poetry
Only as true as we would believe
We must live to fight the negative
Not to court the self in defeat
In defeat

You have looked at me this way
We are all from the same seed
Take us forward to the tomb
There's no finish to a life

Handout 1

Dance Around The Mindless

Upon the tombless fields
By the unconsecrated halls
The abnormal ones will howl
And dance around the mindless.

Handout 2

24/08/1537 Anno Domini (Fnis!)

Der kommer fremmede ombord
på skibet i morgen, og så vidt jeg
har forstået, har de vist alle en
eller anden forbindelse til den
samling Bast-relikvier, Bespotte-
ren er så interesseret i. Det
bekymrer mig...hvor meget ved
de egentlig, om den verden de
lever i? Kan de afsløre os og stå i
vejen for vores planer? Vil de?
Min elsker behøver min støtte
endnu mere nu. Vi må stå sam-
men i vores sag. Bespotteren må
dø - hvis de fremmede bliver et
problem, må de følge ham!
Azathoth være med os.

Handout 5

14/07/1227

Such Ecstasy:
I have proven myself worthy.
Such Fascination:
The power over Life and Death.
Such Sacrifice:
The Screaming, The Madness,
The Pain.
Such Confession:
Dozens of lifeless bodies.
Such Ecstasy.

L.D.

Handout 6

15/07/1227

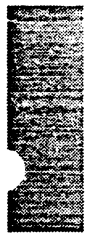
Dear Diary,
I am no longer Lazarus Djedd...

Handout 7

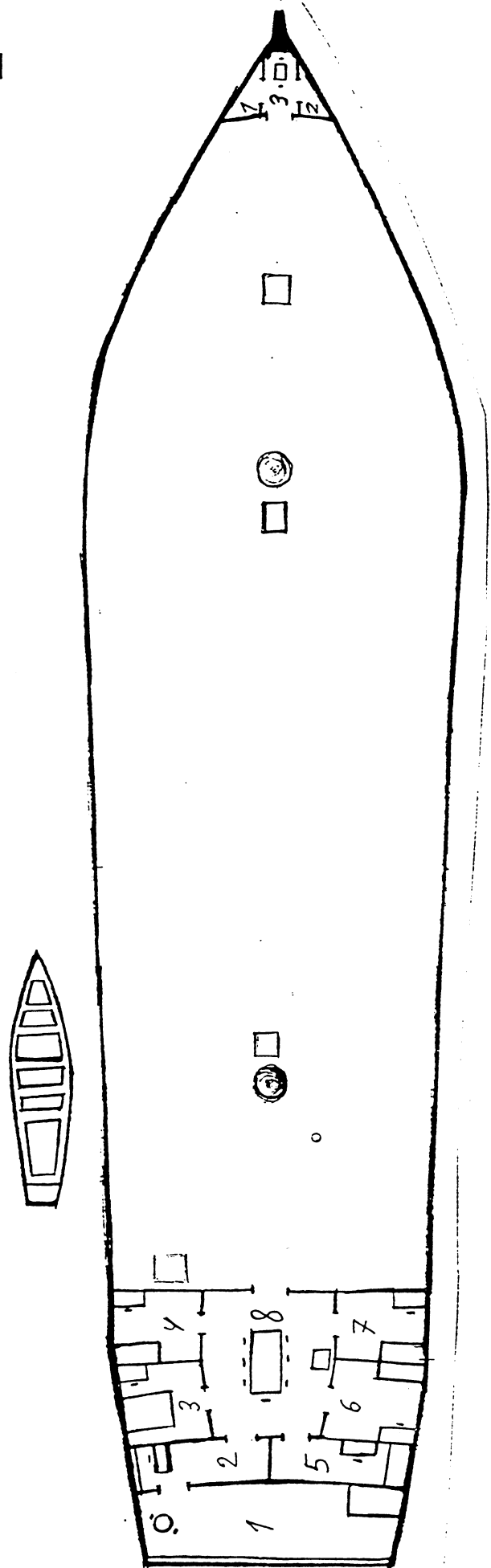
Uddrag af "Ponape Scripture" af David Ponape

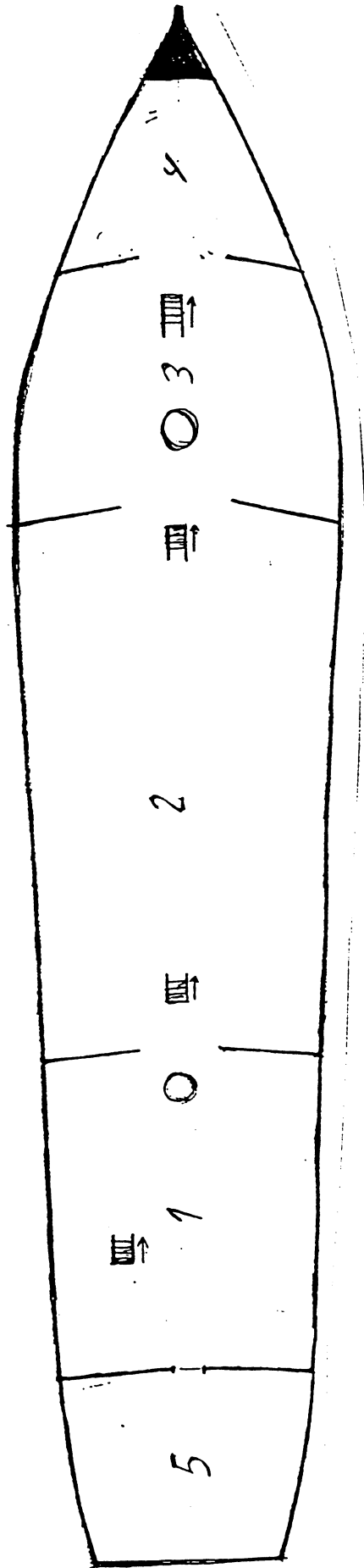
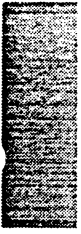
...alt er omsider rede. De fem er fundet og er alle ombord. Jeg håber bare Master Pyle har ret i, at Mr. Lazarus Djedd - som jeg foretrækker at kalde svinet, hans dæknavn er for perverst - vil styre skibet som ventet...

Handout 8



Kort



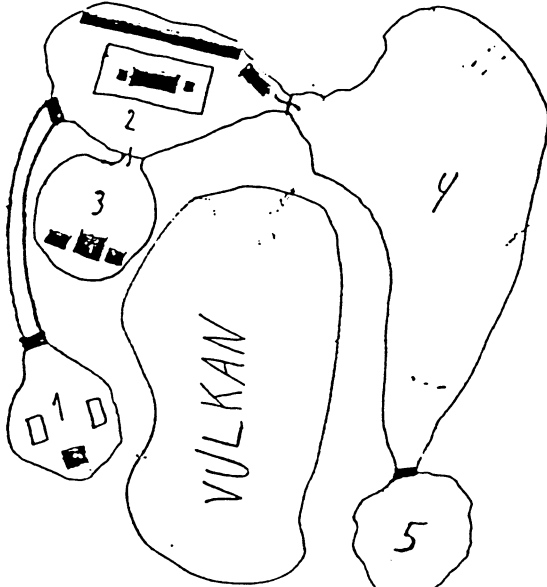


ØEN:

HAVVAND

STRAND

KLIPPEFORMATION



WALTHER
PYLE'S
KLITTEHULE

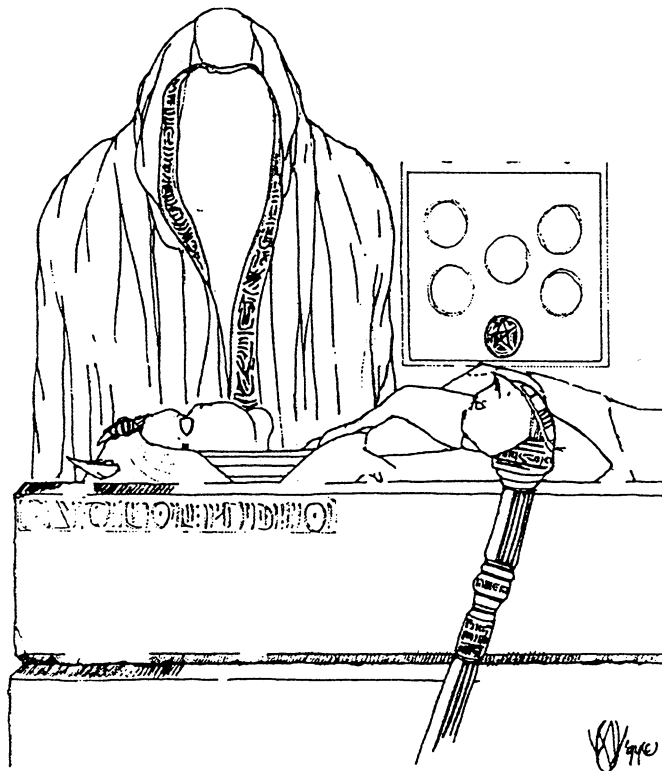
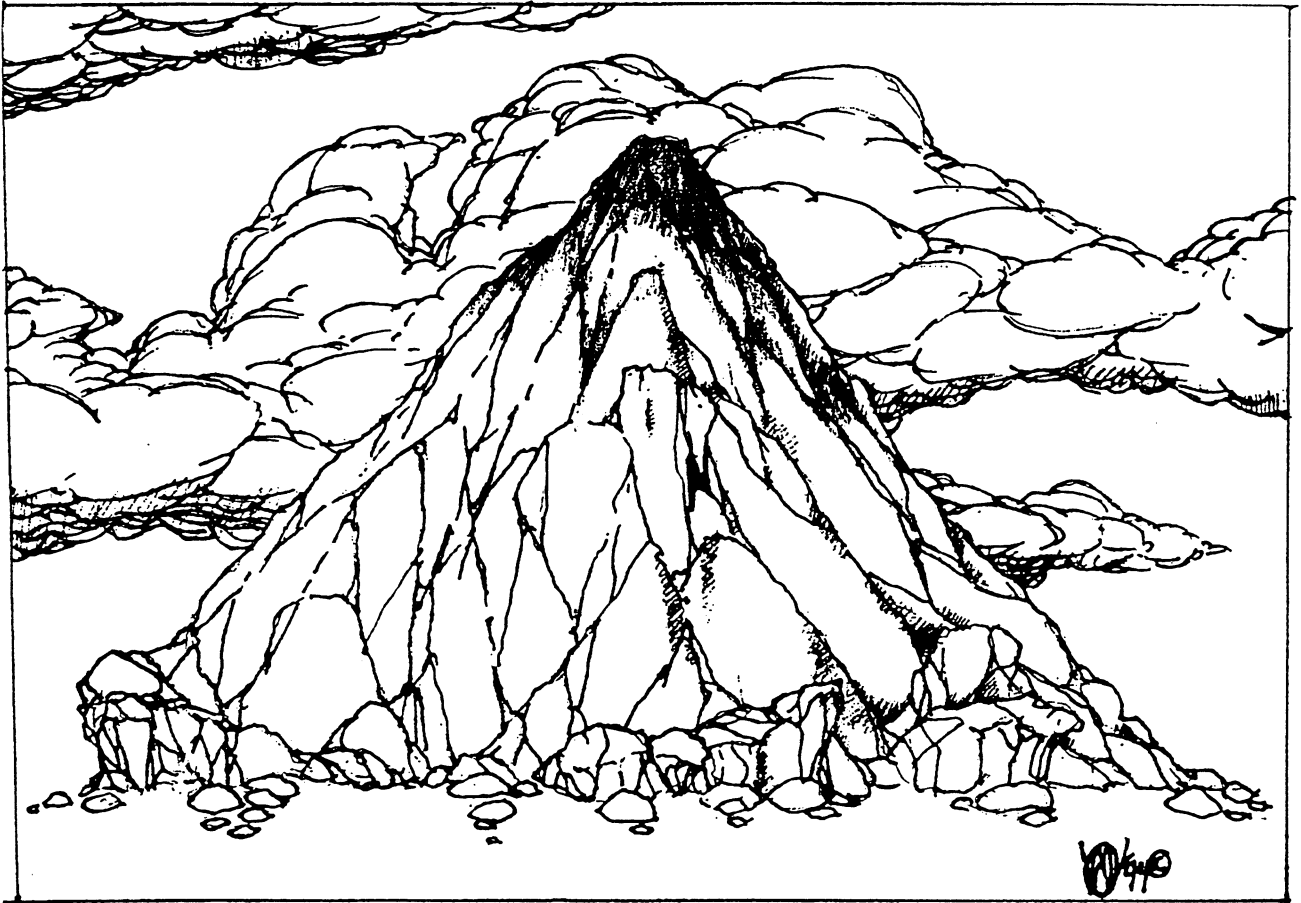
TRAFIC TIL HØJRETS HULESTIEN

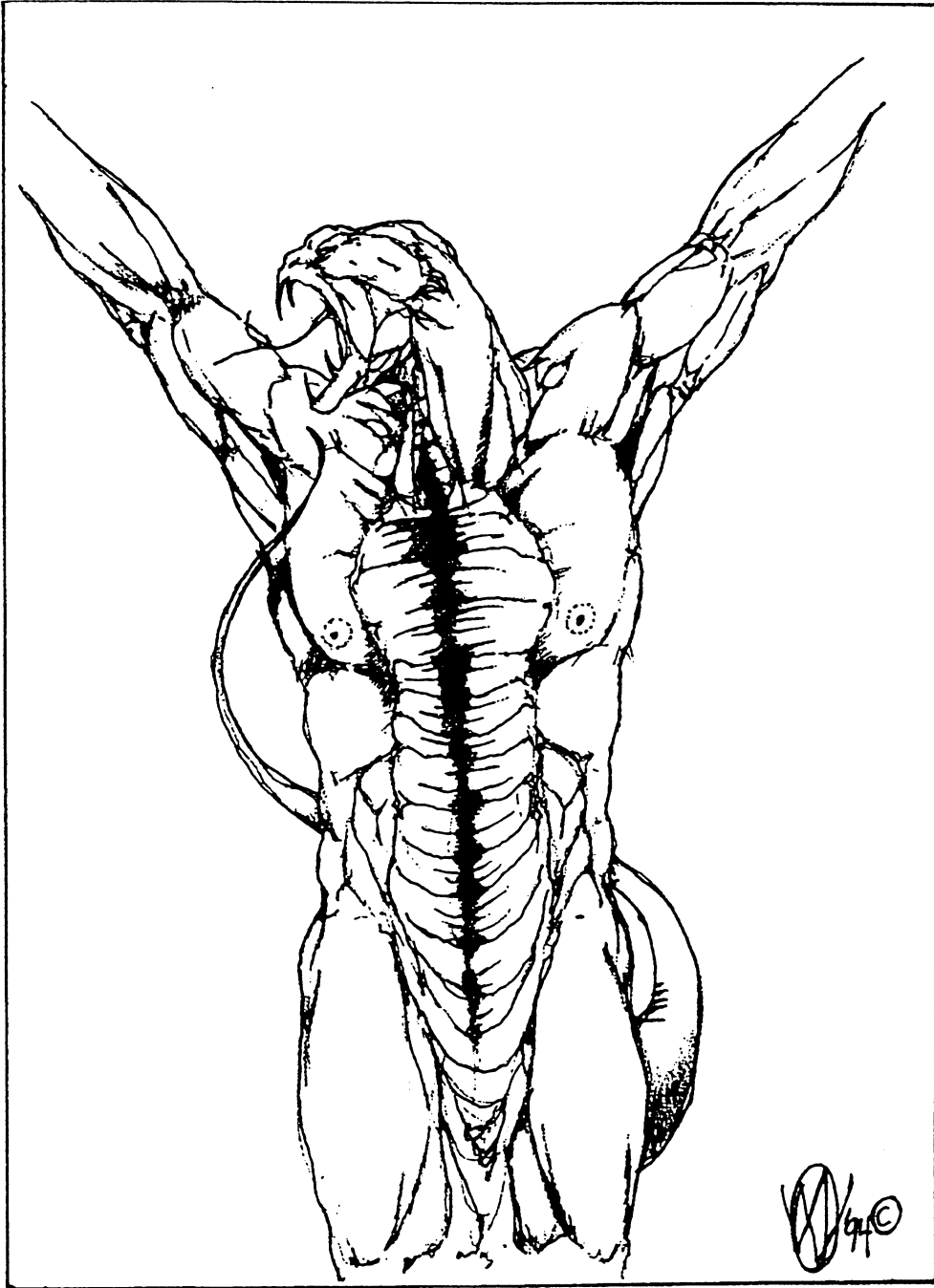
GANG TIL MIDSTSTIEN



Illustrationer









"Hunger For The Flesh"

Spare a thought for the souls who cannot leave this earth.
The attachments bind so tightly. Not a chance,
Not a chance of a new birth.

The river gently beckons, but the answer is no.
Gripping their illusions, they cannot let them go.
Hunger for the flesh leads them to a weaker heart.
Mortals who imprisoned themselves, let them have a new start.

Wishing to hold onto life and all its games.
Singing their lament songs, holding back the change.
They came here for to dance, to learn and not to cling.
Holding onto life as if it were the important thing.

Hunger for the flesh, hunger for security.
Caught up in the mesh, caught up for eternity.
Hunger for the flesh, hunger for security.
Caught up in the mesh, caught up for eternity.

The river gently beckons, but the answer is no.
Gripping their illusions they cannot let them go.
Hunger for the flesh leads them to a weaker heart.
Mortals who imprison themselves, let them have a new start.
Let them have a new start.

Hunger for the flesh, hunger for security.
Caught up in the mesh, caught up for eternity.
Hunger for the flesh, hunger for security.
Caught up in the mesh, holding back the change.

Howard Jones.