

ÄVENTYRSNAMN

BAKGRUND OCH VAD SOM VERKLIGEN HAR HÄNT.

Ca 3 veckor före Titanics undergång 1912 hörde Ronald Richardson, då ny medlem i en hemlig orden sedan tre månader, en konversation som tillsammans med upplevelser och erfarenheter från medlemskapet i orden skrämde honom till flykt från sin egen personlighet, sitt liv i centrum av socialt umgänge, kort sagt gjorde han allt för att "försvinna". Konversationen han hörde var mellan två av huvudpersonerna i orden om hur en person skulle röjas ur vägen och då brott inte fick misstänkas skulle Titanic sänkas med den mördade ombord. Anledningen till det hela är att två personer som tappat all form av världsuppfattning och samvetstänkande insett att den person som äger det hus där orden har sin möteslokal vill sälja till ett företag som vill bygga sjukhus. Detta skulle innebära ordens upptäckande och det fick inte hända. Sålunda kontrakteras en kunnig magiker som med Ithakas hjälp skall få Titanic att gå till botten. När Titanic så sjönk p.g.a. krock med isberg långt mer söderut än var isberg normalt syns bestämde han sig för att dra.

IDAG (1920)

2 familjer som bor grannar i utkanten av London, i familjerna finns 3 resp. 2 barn och de har vuxit upp tillsammans och är mkt goda vänner. Båda familjerna är välbärgade och har gott om pengar.

Familjen Richardson; Pappa äger 4 banker i London, de är separata banker som var och en har ett kontor, pappa äger dessa 4 banker.

Clive Richardson, 32 och VD för en av faderns banker.

Josephine McAdams, 27 och gift med Mike McAdams.

Andy Richardson, 23 och en ohjälplig, äventyrslysten grabb som rest lite överallt, sett en hel del och upplevt mer än de flesta gör under en hel livstid, liknas alltid vid gamle farbror Ronald i sitt sätt att vara vilket bara gör Andy stolt då han minns farbroderns historier som stunder fulla av magiska platser och varelser.

Familjen McAdams; Pappa är störste ägare av The Times

Mike McAdams, 29 och chefsjournalist och ansvarig utgivare på The Times, gift med Josephine.

Carlton McAdams 26 och Kapten i Kungliga flottan.

En vacker dag knackar det på dörren till det Richardsonska residenset och utanför står en advokat från en mindre belevad advokatbyrå, denne man visar det sig har med ett testamente upprättat av FARBROR RONALD!!!!.

Testamentet säger sig vilja ge allt som finns i dödsboet till de tre brorsbarnen Clive, Josephine och Andy.

Arvet visar det sig består av ett gammalt hus där det verkar som om den gamle mannen tillbringat de sista 8 åren av sitt liv. Detta blir givetvis upphov till massor av prat inom familjen och släkten eftersom alla trott honom vara död sedan länge, det har tom talats om att ordna med begravning vid ett par tillfällen.

Uppståndelsen bottnar i att Ronald alltid var en mycket livlig, levnadsglad och enormt aktiv människa och ingen kan riktigt förstå eller tro på att han verkligen höll sig ensam och lugn i ÅTTA år utan att bli galen av lappsjuka.

En söndag förmiddag i September 1920 har syskonskaran lyckats samla sig och blir visade ut till det hus där Ronald bott under de senaste åtta åren. Tillsammans med Mike och Carlton har de rusat runt och förtjust återupptäckt massor av gamla föremål och souvenirer som väcker till liv massor av gamla minnen från de rövarhistorier som Ronald alltid hade till hands för att roa alla barn på de ofta trista tillställningar och middagar det är plikt att delta i när man är född till en viss samhällsklass.

Han var en mystisk gammal kuf som älskade barn och ni älskade alla honom tom när ni blivit gamla nog att inse att det mesta av hans historier nog bara var just historier.

GROVLOT:

Äventyret är tänkt att gå ungefär så här:

Spelarna hittar antydningar att Titanic skulle ha sänkts, Mike som fortfarande vill vara undersökande journalist kommer att pressa de andra till allt som krävs för att ta reda på sanningen och avslöja ev. skyldiga. Han känner och bör lyckas få de andra att känna samma inre tvång att avslöja de galna, samvetslösa massmördare som sänker en båt med tusentals människor ombord för att komma åt en enda människa, ÄVEN OM DET INNEBÄR ATT BRYTA ETT PAR LAGAR PÅ VÄGEN, det bör komma fram en del samvetskval över att bryta sig in eller begå andra mindre lagbrott (jämfört med massmord) men möjligheten att komma åt dessa vidriga människor får inte släppas p.g.a. felaktigheten i diverse "småbrott", detta är vad Mike och Josephine ivrigt påhejade av Andy bör framhålla och påpeka genom äventyret så fort det blir tveksamheter över förfarandet för att driva avslöjandet vidare. Gruppen skall också konstant bli påmind (av dig som spelledare) hur deras farbror Ronald (som inte var rädd för någonting (hmm)) och aldrig var utan sällskap som han kunde dra sina resehistorier om) skrämdes av tillräckligt av Sekten för att gömma sig för resten av sitt liv, DE HÄR GOSSARNA HÅLLER MAN SIG PÅ AVSTÅND IFRÅN.

Efter en eller ett par dagar att undersöka sekten bör ge adressen till huvudmännen och en möjlighet att kolla in huset där de bor. Inbrott i våningarna ger sedan vägen till sektens lokal nere i källaren där finns en hylla med lite böcker där bl a namn och adress till den kontrakterade mördaren finns.

Huset där mördaren bor ligger i medelklasskvarter och är ett lägenhets hotell för ungar, där får spelarna veta att han inte syns till på 8 år och att hans saker finns magasinerade i väntan på att han själv eller anhöriga skall höra av sig. Vid magasinet kommer de att möta på en person som är ytterst ovillig att släppa in någon som inte skall hämta sina saker och dessutom kan bevisa vem han är. Återstår inbrott eller muta, om föreståndaren skulle erbjudas en summa om minst 15 Pund släpper han in spelarna genast, oavsett så kommer spelarna att bli beskjutna när de är inne i magasinshuset dock kommer ingen att bli träffad.

I en bok hittar de en bokningsbekräftelse med ngt klottrat på sig, nämligen mordoffrets namn och hytt nummer.

Från nu och framåt kommer spelarna att trakasseras kontinuerligt av busar från sekten, tanken är sedan att Carlton via Prof. Moen ordnar med ett dyk ned till Titanic där de i mördarens hytt hittar en bok som beskriver allt om Itzaka och hur man kallar fram honom samt en dagbok som ordagrant beskriver hur mördaren gått tillväga i sitt mordförfarande och en avslutning som talar om att om någon läser detta så har även han (mördaren) blivit dödad.

ÄVENTYRETS FLÖDESSCHEMA

Scen 1

Ronalds hus ligger ca 1,5 timmes bilväg norr om London och ca 2 Km från den lilla byn Drummond som har ca 150 invånare, 1 pub och 1 handelsbod, ingen i byn vet speciellt mycket om Ronald mer än att han kallat sig Mr Adams och hållit sig helt isolerad bortsett från de 1 till 2 ggr om året då hans promenader tagit honom igenom byn.

När hans betjänt dog för 2 år sedan ordnades mattransporter till huset varje dag.

Spelarna är i huset och hittar dagboken

Plot

Spelarna befinner sig i farbror Ronalds hus där de är för att ta en titt på sitt arv. Mike hittar en dagbok som antyder att Titanics undergång kanske inte var en olycka, detta bör få de nyhetshungliga rollpersonerna att kasta sig över spåret på sanningen om vad som verkligen hände.

Se handout: Ronalds dagbok (läses högt av Mike)

Plats

Farbror Ronalds hus som mycket överraskande hamnat i familjen Richardsons ägo. Se karta 1

Huset som en gång i tiden var en mindre herrgård är från ca 1850-talet och har varit i samma familjs ägo fram tills Ronald köpte huset för ca 8 år sedan. Sedan dess har det bara förfallit, trädgården utanför ser ut som rena djungeln.

Huset innehåller inget av värde för äventyret utöver dagboken men var lite målerisk i din beskrivning av allt de ser, det är ju trots allt minnen även för de då de sett det mesta förut när de var yngre.

Drama

Inte ngt speciellt då det hela precis håller på att starta och rollpersonerna bör sitta och leta ledtrådar att följa.

Dialog

Bara det som rollpersonerna själva står för.

Personer

Bara rollpersonerna och advokaten som har hand om testamentet.

Scen 2

Spelarna letar information om organisationen och de två sektledarna

Plot

Rollpersonerna lär behöva lite information om sekten som de bör se som sin stora (och enda) ledtråd, troliga platser som de kommer att leta på är:

1. Bibliotek,
2. "Sitt" tidningsarkiv
3. reportrar på tidningen
4. Andys "äventyrarkontakter"
5. Finns säkert tusen till som jag bara inte lyckats komma på eller som jag inte tycker låter troliga så var beredd på att här kan vad som helst hända och om det gör det fantisera, ljug, hitta på vad som helst för att styra det hela på rätt kurs igen.

Plats

De platser som spelarna väljer att besöka för att finna mer info om sekten, några platser nämns ovan

Drama

Spelarna lär fortfarande stå för det mesta av det här då det inte är speciellt troligt att sekten ännu (he, he) är medveten om att ngn är dem på spåren.

Dialog

Eventuella problem som kan uppstå när rollpersonerna försöker komma åt eventuell information som inte är offentlig (jag vet inte riktigt själv vad det skulle vara för info men vem vet vad spelare hittar på ???).

Diverse försök att beordra, charma eller bara prata med personal på bibliotek, tidningsarkiv mm.

Se till att spelarna hittar gott om information om Titanic, passagerarlistor, antal dödsoffer mm, se dessutom till att de hittar adressen till huset som sekten håller till i, men ingenting om sekten då den är mycket liten och okänd,

låt spelarna leta runt ett tag så det känns att de arbetat för att få reda på informationen, MEN anpassa det hela till ditt lag så att de får informationen (förutsatt att de överhuvudtaget letar förstås).

Personer

Diverse personal på offentliga institutioner samt egen personal på tidningsarkivet

Scen 3

Spelarna undersöker sektens lokaler och de två sektledarnas bostäder.

Plot

Spelarna bör ha insett att de två personerna och sekten som nämns i Ronalds dagbok existerar och att nästa drag bör vara att undersöka dessa lite närmare. Det borde gå någorlunda lätt att kolla bostäderna och sektlokalen då allt befinner sig i samma byggnad. Problem lär endast uppstå om spelarna väljer att undersöka när det finns folk i utrymmena. Låt det ta lite tid för att se om spelarna tänker på om någon är hemma eller inte ge dem sedan ett bra tillfälle att ta sig in obemärkt. Spelarna kommer att hitta information om sektlokalen i de båda ledarnas bostäder samt information om hur man tar sig ner till lokalen som finns i husets källare. Gott rollspel i det här läget är att rollpersonerna, som inte är några brottslingar känner samvetskval i att bryta sig in men att målet som måste nås helgar medlen och i det här fallet gäller det att avslöja massmord på 1517 personer.

När rollpersonerna till slut hittat in i ordenslokalen hittar de tre tjocka dagboksvolymer som beskriver ordens verksamhet (i väldigt oskyldiga ordalag), t ex beskrivs kontrakteringen av mördaren som att Mördaren skall ta hand om problemet D. L. och att han säger att det med Ithakas hjälp inte är några som helst problem. Inga detaljer eller

I en av dagböckerna finns en förteckning över namn som verkar vara en medlemslista.

Se handout på dagbokstexten och medlemslistan.

Plats

Ett ganska stort hyreshus i centrala London som innehåller 16 lägenheter. Av dessa är 8 bebodda av sektmedlemmar, men det kan ju inte spelarna veta, de känner ju bara till två av dem.

Se karta: hyreshus.

Drama

Kan vara att finta sig förbi dörrvakmästaren i huset, kan vara att klara sig ifrån ilska sektmedlemmar beroende på när under dagen/natten spelarna väljer att undersöka platsen eller kanske så simpelt som att lyckas med sitt inbrott.

Dialog

Utöver vad spelarna själva står för lär det mesta riktas in sig på att ta sig in i huset och lägenheterna samt att ev. prata sig förbi ev. personal i huset, med lite oflyt och dålig planering kan det bli aktuellt att försöka prata sig ur ett inbrott i en hänsynslös organisations lokaler.

Personer

Förhoppningsvis inga alls. Men beroende på hur spelarna betar sig så kan de råka ut för hela sekten på en gång.

Scen 4

Spelarna tar sig till Mördarens våning och sedan till magasinstrymmet för mera bevis, där kommer trakasserierna att ta sin början för att sedan under resten av äventyret sakta stegas.

Plot

Spelarna bör nu känna till på ett ungefär vad som hänt och bara behöva bevis för det som antytts fram till nu. När de letade igenom sektlokalen hittade spelarna adressen till en person verkar ha genomfört dådet, när de kommer till den adressen upptäcker de att personen är försvunnen sedan 8 år, och då ingen anhörig hört av sig har alla ägodelar magasinierats.

Plats

Ett litet våningshus i Medelklasskvarter nära Londons centrum, samt ett stort varumagasin nere vid Tansen.

Drama

Nu har sekten garanterat upptäckt att ngn rotar i deras historia och de kommer att försöka skrämma spelarna att sluta gräva i historien, spelarna kommer inte att lyckas tjata sig in varumagasinet oavsett hur de försöker, de kommer att bli tvungna att bryta sig in och då kommer de att bli anfallna av ett gäng personer som består av en sektmedlem med gevär som kommer att spruta kulor omkring sig men han har fått order att skrämmas, inte döda.

Dialog

Troligtvis samtal med hyresvärdinnan i våningshuset samt diverse försök att tjata sig förbi personalen i varumagasinet.

Personer

Förmanen vid varumagasinet. Hyresvärdinnan i lägenhetshuset.

Trakasserier

Låt dina spelare känna att de är förföljda, hela tiden, och ibland kan du låta ett skott eller två leta sig mot spelarna och träffa, låt dock inte mer än två av dem träffas under äventyret och Carlton får inte vara en av dem.

När någon träffas så slå tärningar för skadan skaka på huvudet och se besviken ut när tärningen bara visar på 1 eller 2 i skada.

Slutspelet:

Plot

Carlton måste övertyga Professor Moen att de behöver låna dykutrustningen för att ta sig ned till Titanic för att hitta de bevis som behövs för att kunna avslöja historien. Carlton vet det inte men Moen kommer inte att bli särskilt svår att övertala.

Plats

Militärbas i västra England, resa till platsen där Titanic sjönk, samt vraket på botten av Atlanten

Drama

Nu brakar det loss!!! Under båtresan blir de anfallna av en Shantak, vilken borde klaras av ganska lätt med hjälp av vapnen ombord, se till att de tre dykarna som skall gå ned tillsammans med Carlton råkar lite illa ut så att Clive, Andy och Mike måste snabbutbildas i dykarklockans funktioner för att kunna hjälpa till. Nere vid vraket däremot blir Carlton i sin tryckdräkt attackerad av en Deep One, vilket kan bli lite tufft att klara av, men inte omöjligt då den är påverkad av djupet och betar lite groggy.

Om spelarna kollat upp sina ledtrådar ordentligt vet de var mördaren hade sin hytt och var på båten hytten skall finnas, utan den informationen kommer de att sitta där med x antal hytter att leta igenom i totalt beckmörker.

Dialog

Not Much! Professor Moen blir eld och lågor över möjligheten att testa sin utrustning på ordentligt djup.

Moen lovar också att prata med berörda högre befäl och ordna med allt.

Clive, Mike och Andy får bara följa på villkoret att de skriver under på att de lyder under strikt tysthetsplikt och att de kan bli straffade enl. militär lag om de skulle bryta sin ed.

Personer

Dr. Moen och hans assistenter, de tre dykarna som brukar dyka med Carlton samt transportbåtens militära besättning (kapten, styrman, telgrafist/kock)

Striden nere vid vraket

Ta Carlton avsides när han ger sig ut i tryckdräkten.

Låt de tre i dykarklockan se en Deep One komma fram till dykarklockan och titta runt en stund, beskriv dess fula utseende och dess långa vassa klor (om någon frågar om hur stor den är så ser den enorm ut (genom de buktiga rutorna)) efter att den kikar in en stund så låt de se den följa Carltons lufslang bort i mörkret....

Handout: Ronalds dagbok

Jag har under de här tre månaderna som medlem i sekten sett en hel del som skrämmt mig ordentligt, de här grabbarna leker inte lekar, de menar allvar.

Igår hörde jag hur Arnold Bowen och Ludwig Pinn diskuterade hur en D. L. blivit ett problem och hur Ludwig berättade att han kände en grabb som lovat att han och Ithaka skall lösa problemet när D. L. reser till USA med Titanic om tre veckor.

Tre veckor senare:

Läste om katastrofen i tidningen idag, de här gossarna är tokiga, galna och totalt livsfarliga. Jag har fått nog, med såna här lösa och dessutom respekterade i samhället vill jag inte vara med längre.

Ytterligare en vecka senare:

Har köpt ett hus under falskt namn och hoppas vid Gud att de aldrig hittar mig.

Därefter har det skrivits sporadiskt om hur längtan efter familj och vänner är stor, anteckningarna blir slentrianmässiga och liknande från dag till dag för att efter något år ta slut

Handout: Sektbok

Fick idag veta att D. L. planerar att sälja huset, kan inte låta det hända, vi skulle bli avslöjade, långt innan vi ens kommit i närheten av kunskapen som krävs.

Ny dag:

Ludwig talade om att han hittat en grabb som med sin kompis Ithaka skulle lösa våra problem med D. L. under dennes resa till USA om tre veckor, ombord på Titanic skulle han få gott om tid att bearbeta D. L.

Flera veckor senare:

Problemen med D. L. verkar ha löst sig på ett alldeles utmärkt sätt, lokalen är utom all fara.

Resten av boken beskriver mest olika försök att frammana olika andar och demoner samt forskningsframsteg inom frammaningstekniker och forskning om något som kallas Azathoth.

Mike McAdams

Bakgrund:

Född 1891, och uppvuxen på familjens stora gård i utkanten av London. Du har gått i alla de finaste skolorna och det var tidigt klart att du skulle gå i pappas fotspår och ge dig in i tidningsbranschen. Hela din gymnasie och universitets tid riktades in på journalistiken. Direkt efter din examen började du som journalist och efter bara två år befordrades du till ansvarig utgivare, ett steg in på kontoret och bort från fältarbetet, vilket du bara hatade.

Sedan dess har du trots pappas protester titt som tätt stuckit ut och gjort en del fältarbete inte helt utan succé.

Du gifte dig tidigt med Josephine Richardson från grannfamiljen, ett giftemål som planerats sedan länge av båda familjerna och du har definitivt inte ångrat dig.

Personbeskrivning:

Du är en lugn och stadig person som inte tappar fattningen i första taget.

Du är den typen av person som verkligen passar för tidningsyrket, inget får dig att må bättre än att se förstasidan skrika ut senaste nytt om vad som hänt i världen.

Du är dessutom gift med en kvinna som vet sin plats i livet, vid din sida, även när du är ute och jobbar, somliga kallar henne kvinnosaks kvinna, rödstrumpa men du vet att hon aldrig skulle bete sig så att det vore opassande när ni är ute bland folk, när ni är ensamma bryr du dig inte om hon ibland är lite bestämmande, det är bara ännu ett drag hos henne som gör henne till den du älskar.

Du klär dig normalt som en man av din position men vet att klä dig efter platserna som du måste besöka i dina utflykter på fältet, om det så vore slummen runt hamnområdet.

Relationer:

Josephine: Din fru som du älskar högt över allt annat och egentligen tycker du inte om att hon ibland följer med dig på jobb då hon kan bli skadad, men för husfriden säger du aldrig någonting hon brukar känna på sig och inte pressa dig när det verkar bli riktigt farligt. Ni har inga barn trots ett mångårigt äktenskap.

Carlton: Din bror, som jobbar i det militära där han jobbat mycket på en ubåt och snabbt stigit i graderna till Kapten. På sista tiden har han varit borta långa perioder och varit ovillig att diskutera vad han gör, även om du är nyfiken (både som bror och journalist) har du förståelse för att det finns saker man inte pratar om.

Du har en mycket god relation till Carlton och umgås gärna med honom när han är hemma. Dessutom har du alltid varit något av en reservpappa för honom då er far alltid satt dig i första rummet och aldrig haft lika mycket tid för Carlton som för dig.

Clive: Äldre bror till din fru Josephine och i dina ögon en man som har blivit otroligt stel och tråkig sedan han började jobba på banken. När ni var yngre och gick i skolan var han en sanslöst rolig och galen kille som ofta hade problem med att inte bli upptäckt när han genomförde sina galna upptåg och busstreck, nu har han som sagt blivit otroligt tråkig, han har dessutom inte hittat en kvinna att dela sitt liv med, du är övertygad om att det beror på hans tråkighet. Du skulle dock aldrig tala om detta så att det sårade, du har flera gånger försökt linda in det utan att komma till skott då ni alltid verkar bli avbrutna. Du umgås ganska flitigt med Clive över både luncher och middagar.

Andy: En bortskämd liten snorunge som vuxit upp till en riktig våghals som gör massor av saker som du själv gärna skulle prova på, han reser jorden runt och upplever äventyr hela tiden, orättvist. Han har dock blivit klart trevligare på sistone som om äventyrandet har gjort honom mer ödmjuk nästan du vet inte riktigt men tycker det är bra eftersom du måste umgås med honom regelbundet på familjeträffar.

Carlton McAdams

Bakgrund:

Född 1894 och uppvuxen på familjens stora gård i utkanten av London. Du har gått i alla de finaste skolorna och det var tidigt klart att du ville till det militära, något du gav dig på trots att din far inte tyckte om det. Du slutade skolan direkt efter gymnasiet och gav dig på flottan där du hamnade i en relativt ny del av flottan nämligen ubåtsflottan. Detta har inneburit att möjligheterna till befordran har varit stor och du avancerade ganska snabbt till Kapten. För ungefär 2 år sedan handplockades du till en specialgrupp som har jobbat med ett forskningsprojekt lett av en Norman en Professor Moen, det handlar om djupdykning, väldigt djupt ner som djupast har du i tryckdräkt varit nere på 1500 m djup och i dykarklocka har ni varit nere på hela 2900 m djup. Detta är förstas topphemligt och du vet att din bror och Andy är mycket nyfikna men de frågar inte så mycket vilket du är tacksam för då du tycker illa om att komma med undanflykter och att behöva ljuga. Du är inte ledig alltför mycket men den tid du får tillbringa du gärna med Andy på hans upptåg runt om i världen.

Personbeskrivning:

Du är av naturen ganska lugn och stabil vilket i din bransch absolut inte ligger någon i fatet.

Du har aldrig intresserat dig för flickor vilket fick dig att under en period oroligt fundera på om du kanske var homosexuell vilket du idag vet inte var fallet, du har ett par förhållanden som tyvärr dött ut p.g.a. ditt jobb som tar massor av tid i långa perioder. Du är en ganska allvarlig person som inte tar speciellt lätt på något i livet, framför allt inte orättvisor, du försöker ofta engagera dig i frågor där du känner att du kan hjälpa människor som utsätts för orättvisor de inte själva kan påverka. Genom ditt jobb blir det oftast att du kommer i kontakt med människor som råkat illa ut på havet och det är där du, hittills i alla fall, gjort mest för de olycksdrabbade.

Om det nu kan vara så att någon med illvilja såg till att Titanic gick under så finns det ingen sten som är för stor att vända på för att hitta den eller de personerna som är skyldiga.

Relationer:

Josephine: Broderns fru, och därtill en kvinna med skinn på näsan vilket hon dessutom har vett nog att dölja bra när det inte riktigt är läge att vara självständig kvinna. Du respekterar henne högt men tycker helst inte något annat då hon ju faktiskt är din brors fru.

Mike: Din bror och en person du alltid sett upp till då han till skillnad från din far alltid har funnits där för dig när du haft problem eller bara behövt prata med någon. Mike har alltid varit pappas favorit då han tidigt visade intresse för tidningsbranschen. Inte så att du är avundsjuk, du tycker mycket om Mike och skulle aldrig kunna göra något för att skada honom, du brukar alltid försöka hinna förbi och säga hej till honom när du är ledig från jobbet.

Clive: En person du aldrig riktigt fått kontakt med då han är lite äldre än du och när du började röja runt som ung busgrabb på Londons ungarklubbar hade han redan börjat sin bana som bankdirektör. Som småpojkar lekte ni givetvis en del tillsammans och på den tiden verkade han ok, men tiden förändrar ju allt och alla. Er kontakt numera sträcker sig i stort sett till familjetillställningar där han brukar göra ett osedvanligt tråkigt intryck på dig då han aldrig pratar om annat än banker, pengar och finanser.

Andy: Granngrabben som du byggde din första trädkoja tillsammans med, byggde din första damm tillsammans med, var ute på din första fisketur med, gjorde din första i princip vad som helst med. Ni har tillbringat mer tid med varandra än någon av er kan minnas och ni älskar varandra precis så mycket som två kompisar kan älska varandra. Du är ofta ute med honom på äventyr när du har ledigt då det får dig att slappna av och då du vet att du kan prata med honom på ett sätt som med ingen annan, inte ens Mike. Du skulle gå i döden för den här grabben och du vet att han känner likadant för dig.

Clive Richardson

Bakgrund:

Född 1888, och uppvuxen på familjens stora gård i utkanten av London. Du har gått i alla de finaste skolorna och det var tidigt klart att du skulle gå i pappas fotspår och ge dig in i bankbranschen. Hela din gymnasie och universitets tid riktades in på ekonomistudier vilket inte gav dig några större problem då du alltid haft otroligt lätt för siffror. Direkt efter din examen började du som VD för ett av pappas bankkontor sedan dess har du jobbat och jobbat och.....jobbat.

Personbeskrivning:

Du är en lugn och stadig person som inte tappar fattningen i första taget.

Du har sedan du började som VD konstant känt dig mer och mer tråkig som person, alltför sluten i ditt jobb. Du känner själv hur du mer och mer bara pratar siffror och pengar vilket du inte är speciellt glad åt och försöker ändra på men det är inte alltid så lätt. Du är extremt avundsjuk på framför allt din bror Andy för hans äventyrsfyllda liv men även Mike och Carlton lever liv långt mer spännande än ditt och du skulle ge din högra arm för att få byta med någon av dem om så bara för en kort period. Inte så att du missunnar dem deras liv du skulle bara så förtvivlat mycket vilja dela det med dem.

Relationer:

Josephine: Din syster och du tycker mycket om henne vilket innebär att du är lite beskyddande och du precis som din far är inte så förtjust i att hon är så frigjord som hon är. Du tycker oxå att Mike borde hålla henne borta från journalistiken lite mer då det inte är passande för en kvinna att jobba, tack och lov har din syster hjärna nog att inte skrika ut sina åsikter och dessutom håller hon igen sitt sätt att vara när det inte passar sig.

Carlton: Bror till din systers man och du umgicks en del med honom när du var riktigt ung men sedan du började på banken har ni tappat varandra en del vilket inte (enl. dig i alla fall) beror på dig då du inte har något emot honom som person du tycker snarare att han är en ovanligt rakryggad man som vågar stå för vad han tycker och vill, du känner djup respekt för hans engagemang i hjälp åt olycksdrabbade.

Mike: Din systers man och den i syskonskarorna som du har lättast att identifiera dig med då han precis som du är äldste sonen och hade en spikad karriär redan i vaggan, du tycker att Mike är en mycket duglig karl som dessutom har modet att kliva av karusellen ibland och göra det han helst av allt vill göra. Du gillar däremot inte att han är lite av en toffel och inte står emot din syster mer när hon propsar på att delta i hans arbete, visst är hon duktig men en kvinnas plats är i hemmet och på sin höjd skall hon jobba med välgörenhet. Mike är den som du umgått klart mest med och under er skoltid gjorde ni London och Oxford osäkra med era upptåg busstreck, han är också den du har lättast att prata med idag och ni umgås ganska flitigt över luncher och middagar.

Andy: Din yngre och ohängde bror vars största fel är att han är just din yngre bror och sålunda inte har haft pressen på sig att ta över familjeföretaget. Han har haft förmånen att ha gott om pengar och gott om tid att spendera dem. Han har blivit något av farbror Ronalds arvtagare som jordenruntesenär och äventyrare och du kan sitta i timmar och lyssna på hans historier om allt han varit med om problemet är bara att du helst av allt skulle vilja uppleva själv men det finns tyvärr inte tid för sånt i en bankdirektörs liv. Du är ständigt orolig för honom när han är ute och reser då man aldrig vet vad som kan hända, du försöker intala dig att det beror på genuin broderskärlek men du vet att det beror på att du vill höra fler av hans historier och det ger dig otroligt dåligt samvete vilket du alltid försöker döva genom att försöka behandla honom så bra du kan när han är i London.

Josephine McAdams

Bakgrund:

Född 1893 och enda flickan i syskonskaran. Du har ingen formell utbildning utöver grundskola då det inte förväntas att kvinnan behöver högre utbildning. Du är gift med Mike från grannfamiljen, ett äktenskap som planerades tidigt. Du har skaffat dig en del erfarenhet som journalist genom att du ofta och gärna följer Mike när han är ute på fältet och jobbar (du vet att både din far och Clive misstycer) detta har gjort dig till en riktigt slipad journalist och trots att du inte har någon anställning så har du publicerats ett flertal gånger. Du är en frihetskämpande kvinna som arbetar hårt för att kvinnan skall få fler rättigheter. Du vet dock att begränsa dig så att du inte agiterar och proklamerar vid "fel tillfällen" tack vare detta har du sluppit problem hemifrån och dina bröder och din man tycker tom att du har rätt i en hel del saker vilket är ett stöd du är smart nog att inte riskera genom att överdriva ditt engagemang när det inte passar sig.

Personlighet:

En hel del har du redan fått reda på ovan. Utöver det kan sägas att du är en mycket viljestark kvinna som inte är sen att säga vad du tycker och tänker när du är bland folk du känner. Du är dessutom en effektiv hemmafru som selfritt sköter hemmet med allt vad det innebär. Det beror mest på dig att ni inte skaffat barn än då du vill vänta tills det "känns rätt" vilket Mike accepterat trots att du vet att han får höra det varje gång han träffar sin far.

Relationer:

Mike: Din man och en man du kanske inte älskar men tycker mycket om och du vet att du kunde fått det betydligt sämre. Han är en man som accepterar dina små "fel och brister" och älskar dig högt och ärligt, det är mer än en kvinna kan hoppas på i tvångsgiftets dagar och du är verkligen glad att du har det så bra som du har. Du har dessutom haft turen att Mike är eller snarare var journalist. Sedan han flyttades upp till ansvarig utgivare har det blivit mindre fältjobb men när det händer är det desto mer kul.

Carlton: Din svåger, en man som du egentligen inte känner speciellt bra men det lilla du nu känner honom så tycker du instinktivt bra om honom och tycker bra om hans sällskap när ni träffas och pratar på familjeträffar.

Clive: Din äldre bror som du i hemlighet föraktar p.g.a. hans åsikter om kvinnans plats och hennes plikter, i övrigt är han en underbar bror och han har alltid ställt upp för dig när det har behövts med såväl hjälp som ett lyssnande öra

Trots dina hemliga känslor för honom så har du, förvånansvärt nog, alltid haft väldigt lätt att prata om problem med Clive.

Andy: Din yngre bror och en ständig källa till oro då han flänger runt jorden på det ena äventyret vildare än det andra. Du älskar honom högt och är livrädd för att något skall hända honom när han är någonstans mitt ute i ödemarken långt från all hjälp och civilisation. Han är inte direkt den person du skulle vända dig till när du behöver prata ut men han är en rolig och mycket underhållande berättare och du vet hur gärna han berättar sina historier och du lyssnar mer än gärna trots att du känner en konstig känsla i magen varje gång du hör att han varit nära döden.

Andy Richardson

Bakgrund:

Som yngst i syskonskaran har du aldrig haft någon egentlig press på dig att ta upp någon yrkeskarriär du har gått i flera och fina skolor men aldrig utnyttjat dina kunskaper till annat än att uppfylla dina drömmar som du haft sedan du hörde farbror Ronald berätta om sina äventyr runt om i världen och han har alltid varit din stora idol och förebild i livet. Du har rest mer och sett mer än de flesta hinner med under en hel livstid.

Personlighet:

Du är en rotlös själ som har svårt att sitta still längre än ett par veckor åt gången. Du har mycket lätt att ta kontakt och börja prata med nya människor. Du är en lättsam person som sällan eller aldrig öppnar dig för andra och slika sällan gräver djupt i andra personer, det kan vara ett av skälen till att du aldrig hittat en kvinna att dela ditt liv med trots att aspiranterna varit många. Du skämtar gärna om allt som händer och sker och ibland tycker du själv att du borde ta saker lite mer på allvar men det är svårt att ändra på djupt rotade beteenden.

Relationer:

Josephine: Din syster som du verkligen tycker bra om och som du antagligen skulle gå i döden för om så krävdes du älskar henne högt över allt annat.

Clive: Din bror som du tycker mycket om och som du insett inte riktigt är tillfreds med sin tillvaro han verkar vara lite avundsjuk på dig och ditt fria liv, han vill ofta sitta och lyssna på dig i timmar när du berättar om sånt du upplevt, själv tycker du att det är dödstråkigt men om det gör Clive glad så är det ett litet pris du gärna betalar för din brors skull han verkar nästan springa benen av sig när du är hemma för att du skall må bra, vilket du tycker känns lite pinsamt när du gärna berättar dina historier ändå, utan att han skall behöva göra sig till.

Mike: En reko kille från grannkåken som du inte känner speciellt väl, han är gift med din syster och hittills verkar han ha behandlat henne väl, vilket är tur för honom. Ni träffas till och från på familjeträffar men du har aldrig lyckats få kontakt med honom vilket inte gör dig så värst mycket rent personligen men du skulle vilja känna din systers man ordentligt just för att han är din systers man.

Carlton: Granngrabben som du byggde din första trädkoja tillsammans med, byggde din första damm tillsammans med, var ute på din första fisketur med, gjorde din första i princip vad som helst med. Ni har tillbringat mer tid med varandra än någon av er kan minnas och ni älskar varandra precis så mycket som två kompisar kan älska varandra. Du är ofta ute med honom på äventyr när du har ledigt då det får dig att slappna av och då du vet att du kan prata med honom på ett sätt som med ingen annan, inte ens ~~Mike~~. Du skulle gå i döden för den här grabben och du vet att han känner likadant för dig.

Clive



1920s



Investigator Name CLIVE RICHARDSON
 Occupation BANK DIRECTOR Sex M Age 32
 Colleges, Degrees _____
 Birthplace _____
 Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 12 DEX 13 INT 15 Idea _____
 CON 15 APP 17 POW 14 Luck _____
 SIZ 12 SAN _____ EDU 20 Know _____
 99-Cthulhu Mythos _____ Damage Bonus _____

Investigator Sheet

Player's Name



Sanity Points

Insane	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	<u>70</u>	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

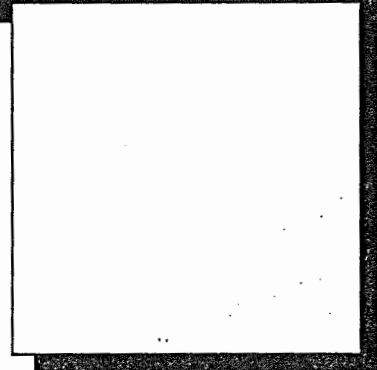
Unconscious	0	1	2			
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	<u>14</u>	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

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%) <u>92</u> | <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%) <u>73</u> | Other Language (00): _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) _____ | Own Language (EDU x5%): |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) <u>94</u> | <input type="checkbox"/> ENGLISH <u>100</u> |
| Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) <u>41</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) <u>72</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) _____ | Pilot (00): |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30%) _____ | <input type="checkbox"/> AIRPLANE <u>42</u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05%) <u>37</u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25%) _____ |



- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Throw (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Track (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| Firearms |
| <input type="checkbox"/> Handgun (20%) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Rifle (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Shotgun (30%) <u>67</u> |
| <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%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

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





1920s



Investigator Name JOSEPHINE MCADAMS
Occupation HEMMERU Sex F Age 27
Colleges, Degrees _____
Birthplace _____
Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 8 DEX 12 INT 16 Idea _____
CON 12 APP 15 POW 17 Luck _____
SIZ 8 SAN _____ EDU 18 Know _____
99-Cthulhu Mythos _____ Damage Bonus _____

Sanity Points

Grid for Sanity Points from 0 to 99. Circled numbers: 85, 88, 89.

Magic Points

Grid for Magic Points from 0 to 37. Circled numbers: 17, 18.

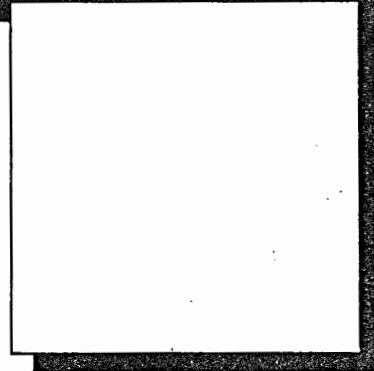
Hit Points

Grid for Hit Points from 0 to 37. Includes UNCONSCIOUS section. Circled numbers: 10, 11.

Investigator Skills

- Accounting (10%) 47
Anthropology (00) _____
Archaeology (00) _____
Art (05%): _____
Astronomy (00) _____
Bargain (05%) 32
Biology (00) _____
Chemistry (00) _____
Climb (40%) _____
Conceal (15%) _____
Credit Rating (15%) _____
Cthulhu Mythos (00) _____
Dodge (DEX x2) 24
Drive Auto (20%) _____
Electrical Repair (10%) _____
Fast Talk (05%) _____
First Aid (30%) _____
Geology (00) _____
Hide (10%) _____
History (20%) 64
Jump (25%) _____
Law (05%) 23
Library Use (25%) 68
Listen (25%) _____
Locksmith (00) _____

- Martial Arts (00) _____
Mechanical Repair (20%) _____
Medicine (05%) _____
Natural History (10%) _____
Navigate (10%) _____
Occult (05%) 41
Operate Hvy. Machine (00) _____
Other Language (00): _____
Own Language (EDU x5%): ENGLISH 90
Persuade (15%) 73
Pharmacy (00) _____
Photography (10%) _____
Physics (00) _____
Pilot (00): _____
Psychoanalysis (00) _____
Psychology (05%) 78
Ride (05%) _____
Sneak (10%) _____
Spot Hidden (25%) _____
Swim (25%) 47



- Throw (25%) _____
Track (10%) _____
Firearms:
Handgun (20%) _____
Machine Gun (15%) _____
Rifle (25%) _____
Shotgun (30%) 44
Submachine Gun (15%) _____

Hand-To-Hand Weapons

Table with columns: Attack or Weapon, Current Skill %, Attack Damage, Attacks /Round, Hit Points. Rows include Fist/Punch (50%), Head Butt (10%), Kick (25%), Grapple (25%), and empty rows.

Firearms

Table with columns: Firearm, Current Skill %, Attack Damage, Base Range, Shots Per Round, Shots In Gun, Malfunc. Number, Hit Points. Multiple empty rows for data entry.

Investigator Sheet
Player's Name
CALL OF CTHULHU



1920s



Investigator Name MIKE McMAHON
 Occupation JOURNALIST Sex M Age 29
 Colleges, Degrees _____
 Birthplace _____
 Mental Disorders _____

Characteristics & Rolls

STR 11 DEX 16 INT 18 Idea _____
 CON 12 APP 10 POW 13 Luck _____
 SIZ 10 SAN _____ EDU 20 Know _____
 99-Cthulhu Mythos _____ Damage Bonus _____

Investigator Sheet

Player's Name



Sanity Points

Insane	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	<u>65</u>
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magic Points

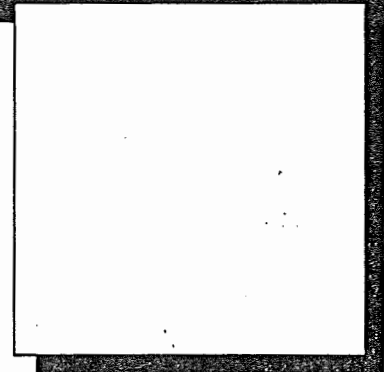
Unconscious	0	1	2				
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	<u>13</u>	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Hit Points

Dead	-2	-1	0	+1	+2				
	3	4	5	6	7	8	9		
	10	<u>11</u>	12	13	14	15	16		
	17	18	19	20	21	22	23		
	24	25	26	27	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%) <u>44</u> | Other Language (00): _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conceal (15%) _____ | Own Language (EDU x5%): |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15%) <u>62</u> | <input type="checkbox"/> ENGLISH <u>100</u> |
| Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Persuade (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>32</u> | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) <u>56</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) <u>23</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>38</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05%) <u>52</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05%) <u>62</u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25%) <u>75</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10%) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Listen (25%) <u>48</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) <u>41</u> |
| <input type="checkbox"/> Locksmith (00) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25%) <u>32</u> |



- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Throw (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Track (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ |
| Firearms |
| <input type="checkbox"/> Handgun (20%) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Rifle (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Shotgun (30%) <u>55</u> |
| <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%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Head Butt (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Firearms

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



Försättsblad

Hej spelledare!

Välkommen till ett nytt Borås spelkonvent och ett nytt äventyr till Call of Cthulhu.

Här nedan följer lite om vad som inte följer med i detta utskick och som du kommer att få när du kommer till receptionen på konventet.

Kortfattade beskrivningar över huvudskurkarna,

Stats att använda för alla som på ett eller annat sätt bråkar med rollpersonerna

samt kartor och skisser över:

Ronalds hus

Sektens hus

Titanic

Dykarklockan och dess tryckdräkter

Jag vill också passa på och tala om att det här äventyret lite olyckligt kommit att handla om ett för tillfället lite kontroversiellt ämne och jag hoppas verkligen att detta inte kommer att skapa problem eller obehag för någon.

Det har inte funnits tid eller möjlighet att ändra på äventyret trots att det handlar om ett ämne som kan vara känsligt för vissa personer just nu.

HELA ÄVENTYRET KRETSAR NÄMLIGEN RUNT TITANICS UNDERGÅNG OCH HURUVIDA DET VAR EN OLYCKA ELLER EJ.

Väl mött i Borås, Chris

Medlemslista:

Arnold Bowen Linda Bowen	22 Belgrave st. London
Ludwig Pinn Helga Pinn	22 Belgrave st. London
John Larsen Eva Larsen	22 Belgrave st. London
Pete Hansen	22 Belgrave st. London
Amanda Dark	19 New Kent Road London
Stanley Sanders Dawn Sanders	41 Albany Road London
Mike Petersen	22 Belgrave st. London
Carl Dietrich	74 Caledonian Road London
Mark Tasker Ithaka	Bannens Board & Lodging 95 Dover Road London
Astrid Thomas	22 Belgrave st. London
Camille Deveraux	10 Essex Road London
Colin Flynn	34 Wandsworth Road London
Courtland Leighton Delilah Leighton	22 Belgrave st. London
Elliot Sinclair	22 Belgrave st. London
Emerson Bridges	13 Bromton Road London

Huvudskurkar:

Arnold Bowen ST 12, DEX 14, POW 16, HP 11
Handgun 32, Fist 52

Äger en Exportfirma som säljer och transporterar kol till Tyskland och Frankrike, han har kontor i en affärsfastighet i centrala London. Hans affärer är helt lagliga och det finns inget skumt att hitta i hans dagliga liv. Han är en ganska offentlig person som ofta syns ute i nöjeslivet och som rör sig till viss del medelhöga sociala kretsar. Han finns med i who's who.

Ludwig Pinn ST 16, DEX 8, POW 12, HP 15
Handgun 20, Fist 74

Äger en mekanisk verkstad som tillverkar flygplansdelar. Hans affärer är helt lagliga och det finns inget skumt att hitta i hans dagliga liv. Han är en ganska offentlig person som ofta syns ute i nöjeslivet och som rör sig till viss del medelhöga sociala kretsar. Han finns med i who's who.

Typisk brutal sälle: ST 16, DEX 14, POW 10, HP 17
Handgun 56, Knife 63, Fist 68

Shantak	STR	43
	DEX	10
	POW	13
	HP	35
	DAM.BONUS	+4d6
	Bite	Att: 35% Dam: 2d6+2
	Armor	9 pt skin
	Sanloss	0/1d6

Deep One	STR	12
	DEX	8
	POW	13
	HP	10
	DAM.BONUS	0
	Claw	Att: 21%, Dam 1d6
	Armor	1 pt skin
	Sanloss	0/1d6

Handout: Ronalds dagbok

Jag har under de här tre månaderna som medlem i sekten sett en hel del som skrämmt mig ordentligt, de här grabbarna leker inte lekar, de menar allvar.

Igår hörde jag hur Arnold Bowen och Ludwig Pinn diskuterade hur en D. L. blivit ett problem och hur Ludwig berättade att han kände en grabb som lovat att han och Ithaka skall lösa problemet när D. L. reser till USA med Titanic om tre veckor.

Tre veckor senare:

Läste om katastrofen i tidningen idag, de här gossarna är tokiga, galna och totalt livsfarliga. Jag har fått nog, med såna här lösa och dessutom respekterade i samhället vill jag inte vara med längre.

Ytterligare en vecka senare:

Har köpt ett hus under falskt namn och hoppas vid Gud att de aldrig hittar mig.

refler har det skrivits sporadiskt om hur längtan efter familj och vänner är stor, anteckningarna blir sientrianmässiga och liknande från dag till dag för att efter något år ta slut

Handout: Sektbok

Fick idag veta att D. L. planerar att sälja huset, kan inte låta det hända, vi skulle bli avslöjade, långt innan vi ens kommit i närheten av kunskapen som krävs.

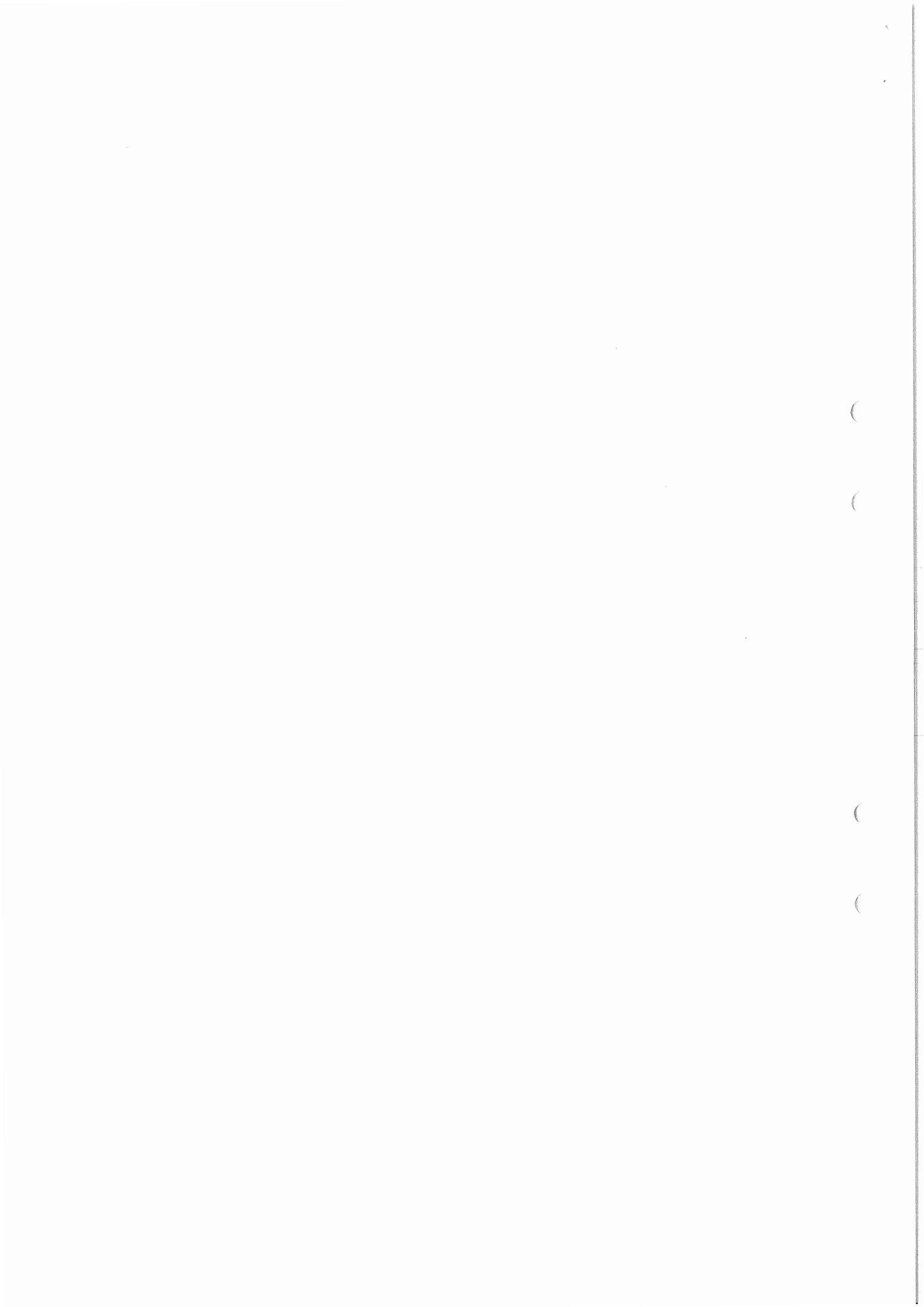
Ny dag:

Ludwig talade om att han hittat en grabb som med sin kompis Ithaka skulle lösa våra problem med D. L. under dennes resa till USA om tre veckor, ombord på Titanic skulle han få gott om tid att bearbeta D. L.

Flera veckor senare:

problemen med D. L. verkar ha löst sig på ett alldeles utmärkt sätt, lokalen är utom all fara.

Resten av boken beskriver mest olika försök att frammana olika andar och demoner samt forskningsframsteg inom frammaningstekniker och forskning om något som kallas Azathoth.



DÄRFÖR BLEV BARA VAR 3: E RÄDDAD

Lite före halv ett när den första räddningsbåten vattnet. Besättningen som evakuerar passagerarna vet att de står inför en omöjlig uppgift. Titanic har nämligen bara räddningsbåtar till 1 178 av de 2 227 passagerare, som finns ombord.

Kvinnor och barn först, lyder ordern och den upprätthålls speciellt strängt på styrbords sida. Familjer delas och den nygifte mångmiljonären John Jacob Astor måste ta avsked av sin gravida hustru.

En annan miljonär, Ben Guggenheim, inser sitt öde och klar sig i elegant aftonklädsel för att gå ned i djupet som en gentleman. I sista ögonblicket säger Mrs Ida Strauss nej till att gå i livbåten. Hon vill dö med sin man och från en bänk följer de två evakueringen. Den är svår att utföra i den förvirring, som råder ombord. De flesta båtar kommer iväg halvfulla och passagerarna i tredje klass kämpar på några ställen för att komma upp på båtdecket. När den sista räddningsbåten satts i sjön, faller ett förunderligt lugn över Titanic. Upphetsningen och förvirringen är över och de hundratals som lämnats kvar står stilla på översta däck. Efter klockan två börjar Titanic att sjunka snabbare och många passagerare hoppar överbord i hopp om att klara sig i det iskalla vattnet.

Titanics skrov reser sig nästan lodrätt i vattnet och bryts mitt itu med ett mäktigt dån. Framänden glider ned i djupet, medan akteränden ett kort ögonblick råtar upp sig, innan den plötsligt försvinner i vattnet.

Klockan 02.20 är Titanic helt borta. Det finns inte längre något mer som lyser upp och vattnet är åter helt lugnt.

Klockan 04.10 når Carpathia fram och börjar ta upp överlevande. Fyra timmar senare är den sista räddningsbåten ombord. Inte mindre än 1 522 sjönk med fartyget.

KATASTROFEN - MINUT FÖR MINUT

10 april 1912, 12.00: Titanic lossar förtöjningarna i Southampton i England. Bara med några meter tillgodo undviks en kollision med ångfartyget New York.

21.00: Titanic lämnar Cherbourg i Frankrike efter att ha tagit ombord passagerare.

11 april 1912, 14.00: Efter ett stopp i Queens-town på Irland för att ta post och passagerare ombord, ställs kursen mot New York.

12-13 april: Jungfruusan förlöper planenligt och Titanic tillryggalägger 1 450 kilometer.

14 april 1912, 19.00-21.00: Titanic mottar varningar för is från sex fartyg.

22.55: Ångfartyget California stoppas i isfältet 15-30 kilometer norr om Titanic och skickar ut varningar till alla fartyg.

23.40: Isberget träffar Titanic, medan fartyget håller 21 knop. Isberget river upp styrbords sida och glider längs fartyget. Positionen beräknas till 41°46'N, 50°14'V.

23.50: Vattnet har stigit tre meter över kölen i den främre delen av fartyget.

15 april 1912, 00.00: Kapten Smith har väckts och tagit över befälet. Han inspekterar fartyget tillsammans med konstruktören Thomas Andrews, som anser att fartyget kan hålla sig flytande i halvannan timme.

00.05: Passagerarna varskos och räddningsbåtarna görs klara. Det finns bara plats för 1 178 av de 2 227 som är ombord.

00.15: Alla ångvisslorna ljuder och de första nödsignalerna sänds ut. De uppfångas efter hand av Olympic, Mount Temple, Frankfurt, Birma, Baltic och Virginian. Fram till klockan 01.50 avfyras åtta nödraketer. De ses av besättningsmedlemmar på California, som dock inte tolkar dem som nödsignaler.

Orkestern börjar att spela ragtimemusik och försätter till 02.15. Sista melodin är Autumn. Alla musikerna omkommer.

00.25: Vattnet står 15 meter över kölen i förskedet. Det ges order om att kvinnor och barn skall gå i båtarna. Carpathia 90 kilometer bort uppfångar nödsignalerna och sätter genast kurs mot Titanic med full fart.

00.45: Första räddningsbåten satts i vattnet. Det finns plats för 65, men bara 28 är ombord. Fram till kl. 02.05 satts nästan alla räddningsbåtarna i vattnet.

01.10: Mrs Ida Strauss lämnar en räddningsbåt. Hon vill dö tillsammans med sin make.

01.15: Vattnet når Titanics namn.

01.20: Miljonären Ben Guggenheim inser att han inte kommer att räddas och klarar om för att dö som en gentleman.

01.30: Det blir panik bland passagerarna, som försöker hoppa i redan fulla båtar. Styrmannen måste avlossa varningsskott.

01.45: Carpathia mottar de sista radiosignalerna: »Maskinrummet är fullt upp till pannorna».

02.05: Sista båten firas ned. Det finns fortfarande

över 1 500 ombord. Fördäcket står under vatten och Titanic lutar alltmer.

02.17: Många passagerare hoppar överbord. Den främsta skorstenen bryts av och träffar passagerarna i vattnet. Andra förs fram till räddningsbåtarna av den våg, som skorstenen ger upphov till.

En hopfällbar räddningsbåt lossnar och faller i vattnet. Den hamnar upp och ned men ett tjugotal människor kommer ändå upp på den.

02.18: Allt löst glider längs däck och durkar med ett brak. Ljuset slocknar och skrovet bryts itu. Den främre delen sjunker genast.

02.20: Den bakre delen råtar upp sig ett kort ögonblick, fylls sedan åter med vatten, gungar framåt och försvinner plötsligt.

03.30: Raketer från Carpathia ses av de första räddningsbåtarna. Den normala farten är 14½ knop, men kaptenen har pressat fartyget framåt med 17½ knop.

04.10: Carpathia är vid den första båten.

05.40: California mottar nyheten och sätter kurs mot området.

08.30: Carpathia tar ombord den sista räddningsbåten. California genomsöker området efter överlevande.

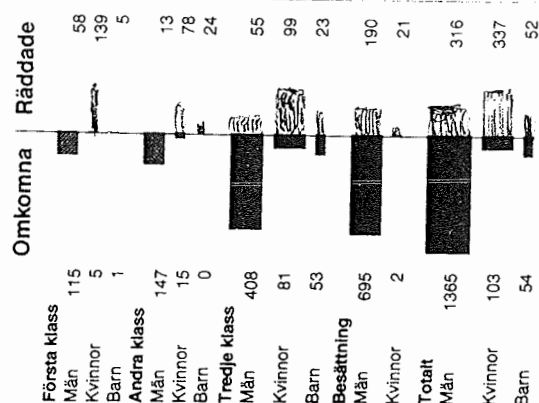
08.50: Carpathia sätter kurs mot New York med 705 ombord. 1 522 har förlorat livet.

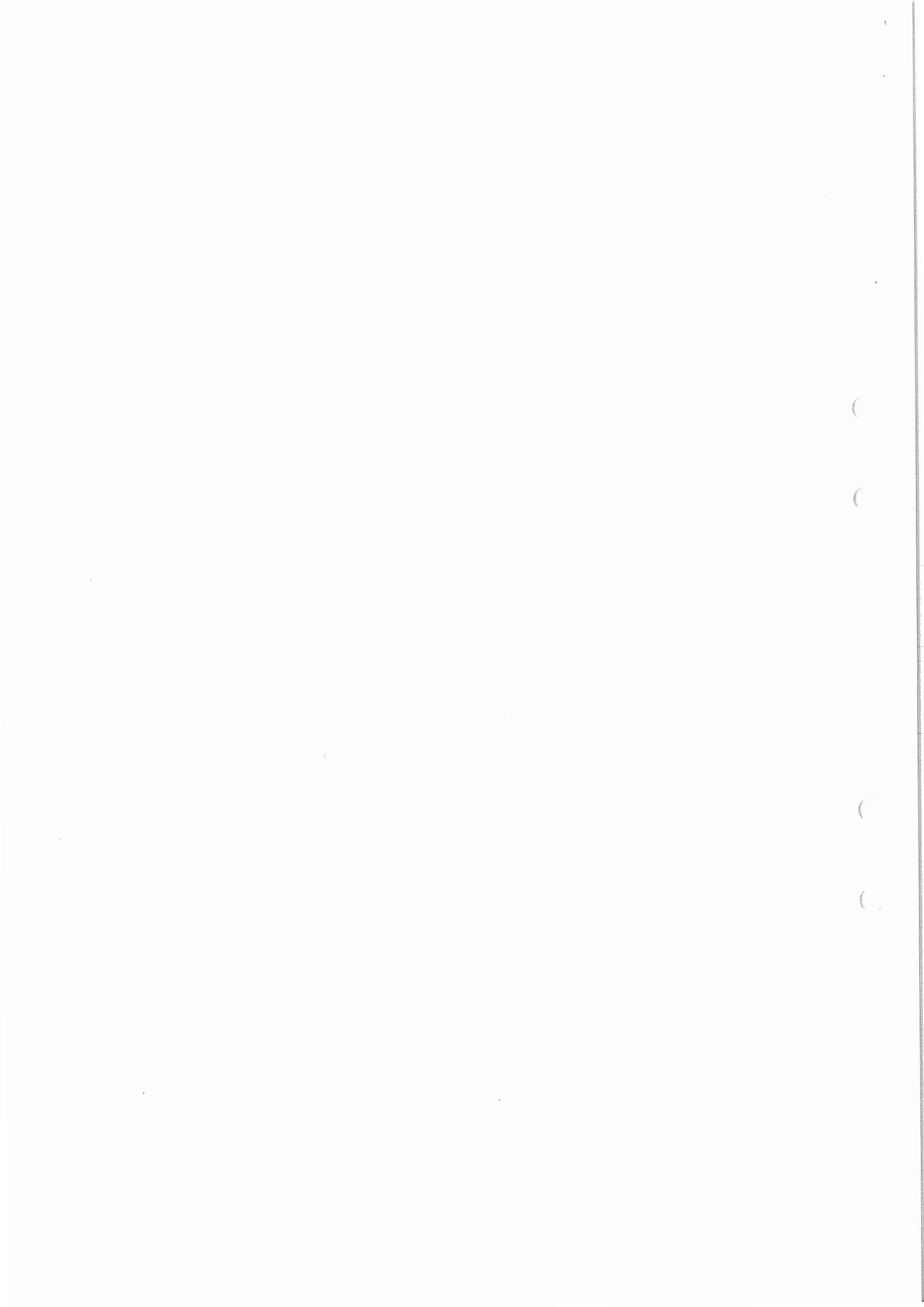
18 april 09.00: Carpathia anländer till New York. Mer än 10 000 är närvarande, när fartyget lägger till.

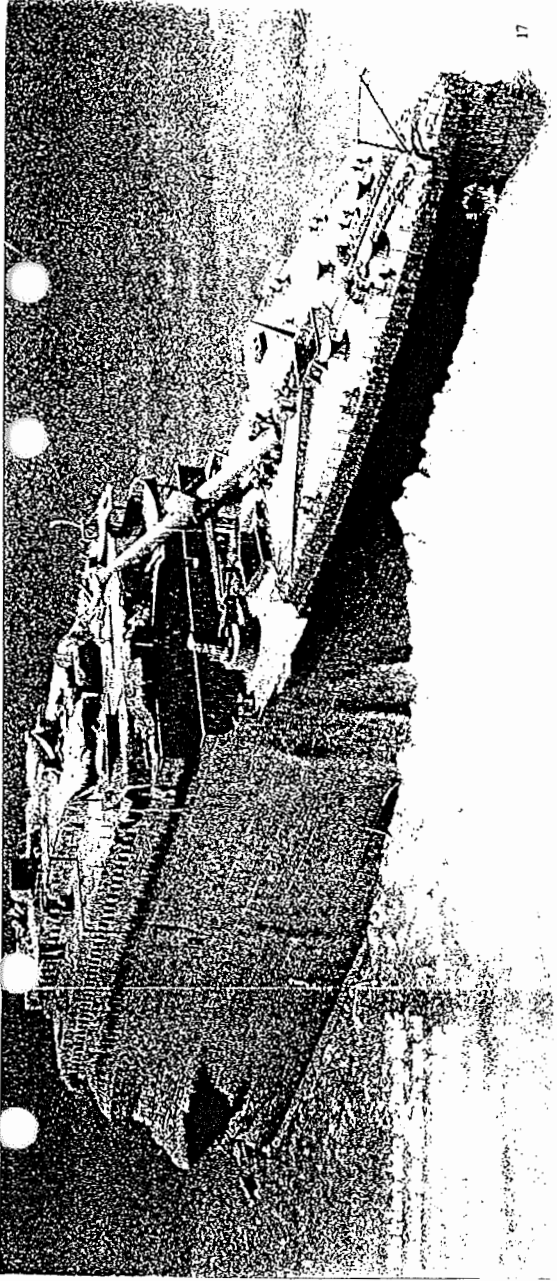
22 april: Räddningsfartygen, som tillsammans bärgat 323 lik från Titanic, återvänder i hamn från sina dystra uppdrag.

FLEST RÄDDADES I FÖRSTA KLASS

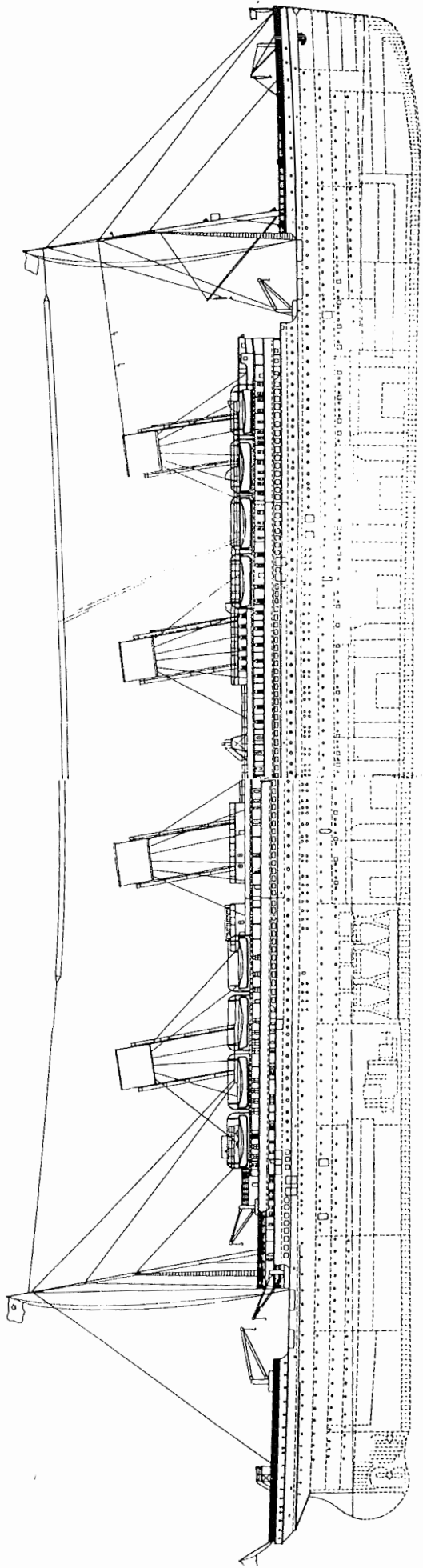
Under sjöförhöret förnekade White Star Line bestämt att det tagits särskild hänsyn till passagerarna i första klass under räddningsarbetet, men statistiken visar tydligt att det räddades fler män från första klass än barn från tredje klass.

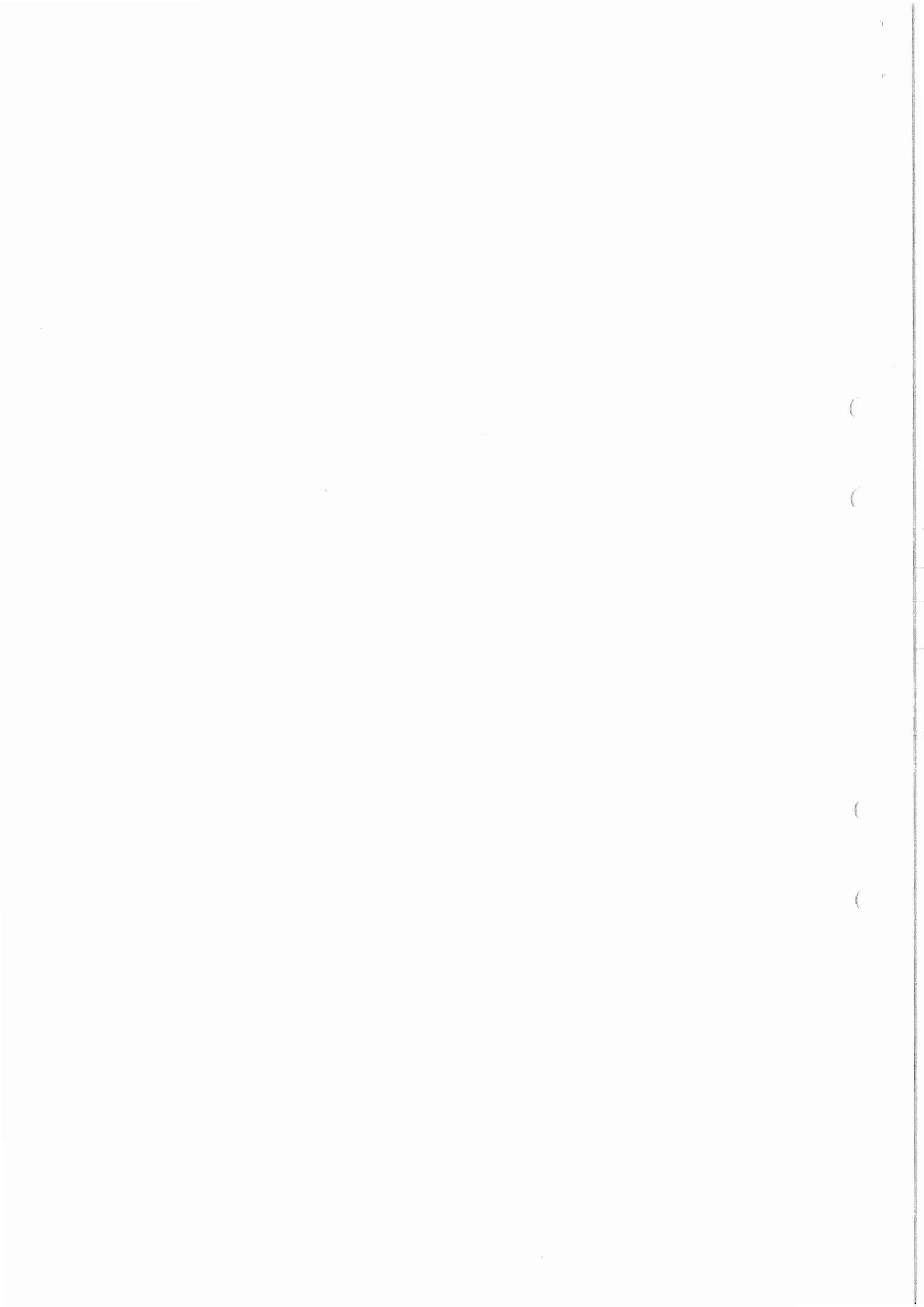


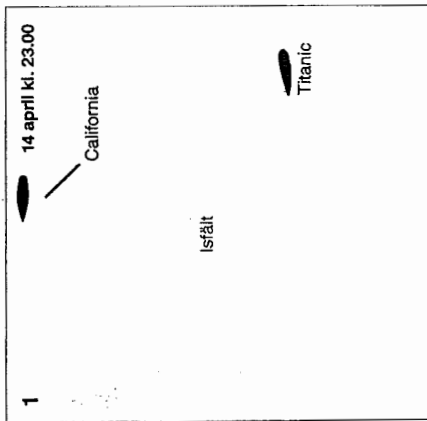




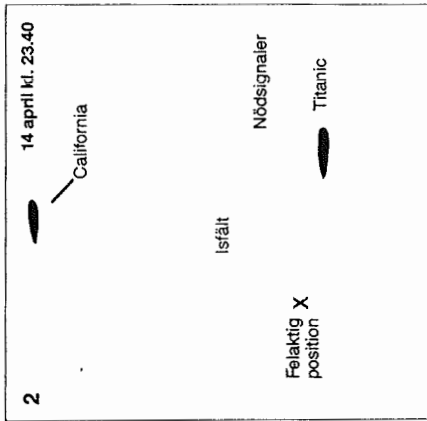




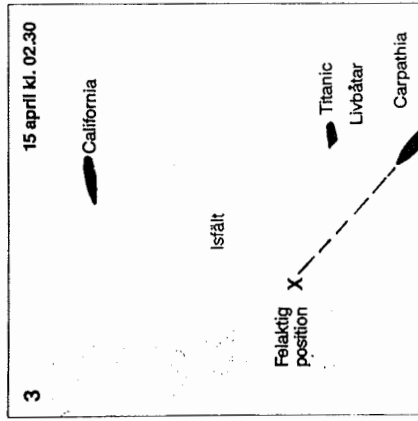




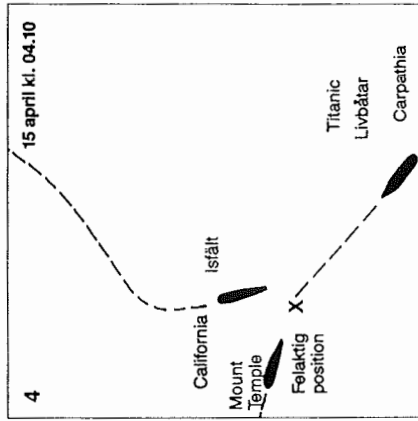
▲ **Kurs mot katastrofen**
Titanic närmar sig ett isfält, som är flera kilometer brett och 500 kilometer långt. Isen har redan stoppat California.



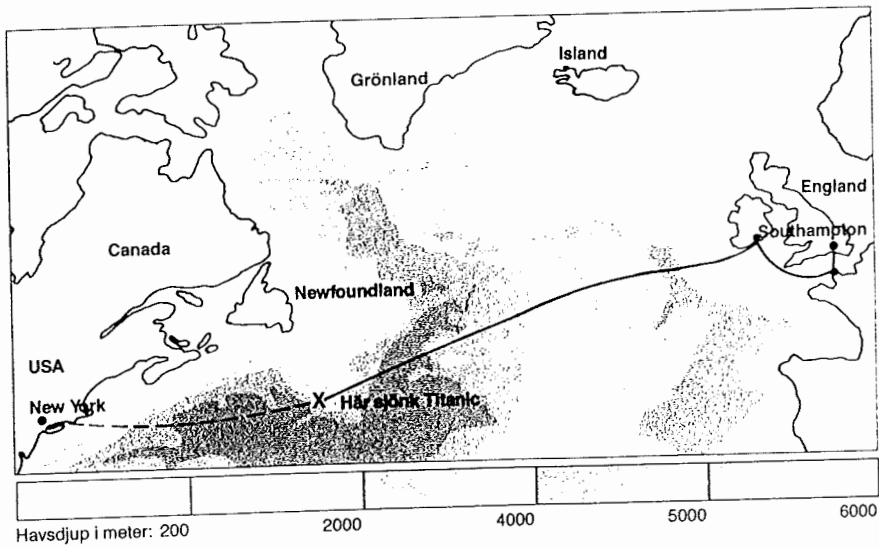
▲ **Telegrafisten anger felaktig position**
Titanic kolliderar med isberget och sänder ut nödsignaler. Positionen anges fel. California hör inte heller signalerna.



▲ **Till undsättning med full fart**
Titanic sjunker, medan Carpathia, som uppfångat nödsignalerna, med full fart är på väg mot den uppgivna positionen.



▲ **De överlevande räddas**
Carpathia ligger vid de första livbåtarna. California har mottagit nyheten och når fram samtidigt som Mount Temple.

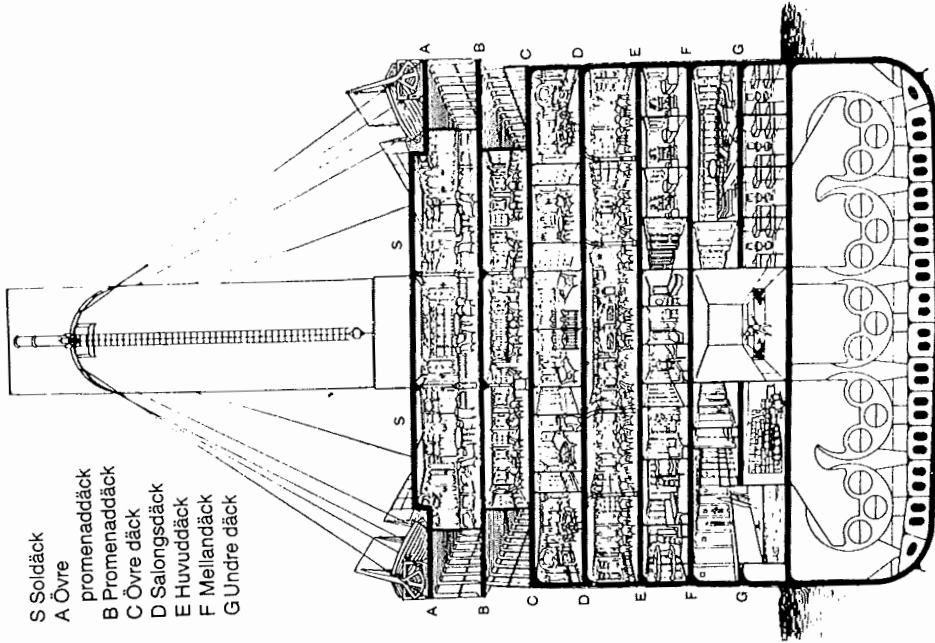




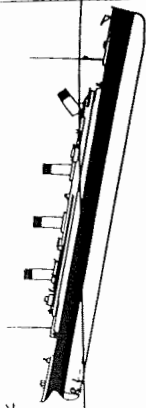
LIKA LÅNGT SOM EIFFELTORNET ÄR HÖGT

Titanis dimensioner var imponerande - till och med sett med nutida ögon. Fartyget var nästan lika långt som det 300 meter höga Eiffeltornet, men vägde med sina 46 000 ton tio gånger så mycket. De viktigaste data var:

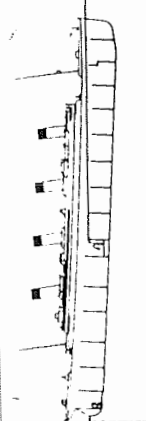
Längd	269,10 meter
Bredd	28,20 meter
Avstånd vattenlinje-däck	18,30 meter
Avstånd köl-skorstenstopp	53,30 meter
Djupgående	18,10 meter
Bruttoregistertonn	46 329 ton
Lastkapacitet	21 831 ton
Displacement (totalvikt)	68 160 ton
Antal däck	7
Ångmaskiner, kolvmaskiner	2
Ångturbin	1
Pannor	29
Propellrar (antal; diameter)	3; 7,16 meter
Maskinkraft	46 000 hästkrafter
Normal hastighet	21 knop (39 km/t)
Max. hastighet	24 knop (45 km/t)
Antal passagerare i klass 1	735
Antal passagerare i klass 2	674
Antal passagerare i klass 3	1026
Besättning	885
Totala antalet platser ombord	3320



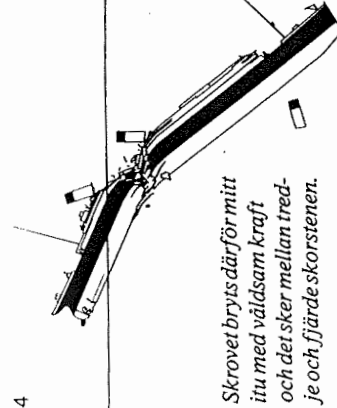
- S Soldäck
- A Övre promenaddäck
- B Promenaddäck
- C Övre däck
- D Salongsdäck
- E Huvuddäck
- F Mellandäck
- G Undre däck



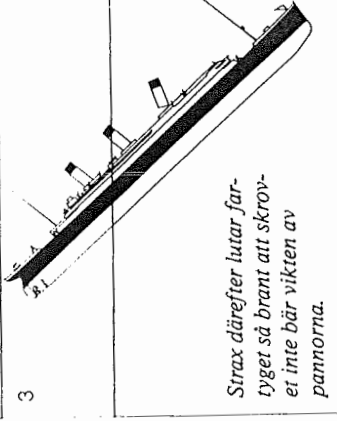
2 Efter klockan 02.00 sjunker fartygets för snabbare och 02.17 är lutningen så stor att den främre skorstenen faller av.



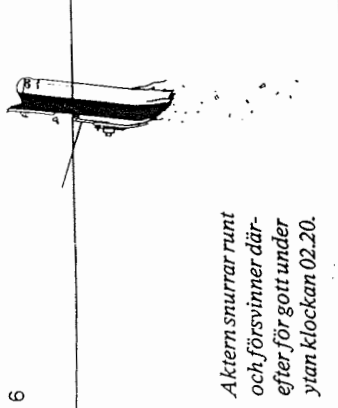
3 Efterhand som det inträngande vattnet får Titanic att luta slår vattnet över och fyller de vattentäta rummen ett efter ett.



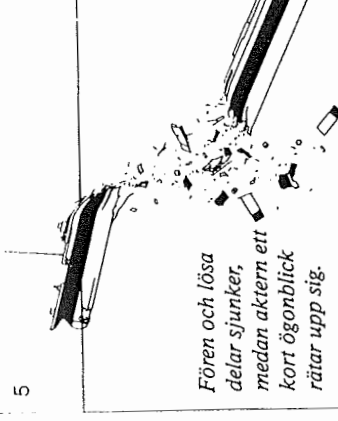
4 Skrovet bryts där för mitt itu med våldsam kraft och det sker mellan tredje och fjärde skorstenen.



5 Strax därefter lutar fartyget så brant att skrovet inte bär vikten av pannorna.



6 Aktern snurrar runt och försvinner där efter, för gott under ytan klockan 02.20.



7 Fören och lösa delar sjunker, medan aktern ett kort ögonblick rätar upp sig.

MILJON- KRAV EFTER OLYCKAN

750 dollar för förlusten av en fransk bulldog, 5 000 dollar för att ha förlorat en ny Renault, 50 dollar för anteckningarna efter två års universitetsstudier, 1 dollar för en marmeladmaskin, 50 dollar för en säckpipa.

Det var några av de krav som restes när chocken över katastrofen hade lagt sig och de överlevande försökte att värdera vad de hade förlorat.

Kraven var vitt skilda och avspeglade den enorma skillnad som rådde mellan första och tredje klass. Passagerarna i tredje var fattiga emigranter. Passagerarna i första klass tillhörde de absolut rikaste i världen.

Änkan efter en känd teaterproducent krävde en miljon dollar för förlusten av sin försörjare, medan änkan efter en mångmiljonär reste de största kraven för förlusten av saker. Hon begärde 1 770 000 dollar för personliga ägodelar hon hade haft med på resan. De sammanlagda kraven uppskattade till 16 miljoner dollar. Det är svårt att räkna om till dagens penningvärde. Det har varit inflation, men samtidigt har några varor blivit billigare. Ett förslag på 7,5 miljarder kronor är dock inte helt felaktigt.

Det tog mer än fyra år att avgöra ersättningskraven. Den 28 juli 1916 skrev en engelsk domare under ett dokument, som fördelade 663 000 dollar mellan alla sökandena. De gottgjordes alltså för lite över en tjugofemtedel av sin förlust.

Undersökningarna, som skulle fastslå orsaken till katastrofen, avslutades mycket snabbare. Så snart de överlevande hade gått i land i New York tillsattes en undersökningskommission och samma sak skedde när många av de överlevande återvände till London.

Den engelske undersökningsledaren Lord Mersey slog fast att kollisionen med isberget berodde på fartygets höga hastighet och att man inte höll ordentlig utkik. Han pålade dock ingen enskild person ansvaret.

Den amerikanska kommissionen under ledning av senator William Smith rekommenderade efter sin undersökning att skeppsråd skulle hållas öppet dygnet runt, att det skulle upprättas ispatruller och att det skulle finnas räddningsbåtar till alla ombord på ett fartyg.

Så blev det. Året därpå var ispatrullerna på vakt och radiohyttorna bemannade dygnet runt. Redan 12 dagar efter katastrofen fick Titanis systerfartyg Olympic fler livbåtar ombord. Sjömännen gick nämligen i strek och ville inte avsegla från Southampton, innan man anskaffat extra räddningsbåtar.