

THE
~~X~~SCAIRYTALE

CALL OF CTHULHU

TÄVLINGSSCENARIO
BORÅS SPELKONVENT 9

**"TEMPERENTIA
PERFECTA"**

Gjort av:
CHRISTIAN JOHANSSON
*Med massor av hjälp från:
Per Idborg, Imse, Magnus Andersson
och Gunnar Johansson*

Hej, spelledare

Här kommer din kopia av årets tävlingsscenario till Borås spelkonvent. Det kan se lite tunt ut till en början men misströsta inte, förutom en eller annan detalj som jag misat så är detta ett fullt spelbart scenario, det kräver dock lite engagemang från spelledaren då mycket lämnas i dina händer vad gäller rollspelandet av flertalet NPC.

Jag har dessutom redan upptäckt två saker som jag glömt men som du kommer att få på spelledargenomgången, det gäller spelarnas ankomst till Milano och deras avfärd därifrån på deras väg till slottet. Det finns inga stats för soldaterna som vaktar herrgården och det finns inget som talar om hur de galna satanisterna tänker gå till väga i sina försök att slita spelarna i små, små, små bitar....

Tyvärr har jag inte tillgång till mina originalhandlingar och kommer heller inte att få det föränn efter att detta skickats iväg, därför kommer ni att få alla dessa små övriga delar på spelledargenomgången, eller tidigare om ni får tag i mig under Fredagen.

Tills dess, ha det bra
och väl mött
Christian Johansson

SCENARIO CALL OF CTHULHU 1991

GRUNDPLOT

Det hela börjar i norra Italien 1941. Andra världskriget pågår för fullt, tyskarna håller på att bygga om ett stort slott i norra Italien när man gör ett fynd bestående av massor av ockulta, religiösa och underliga föremål samt en jättelik stensarkofag. Spelarna skickas ut för att undersöka och upptäcker att allt skickats till Berlin, tillbaka igen. Vid ankomsten till Berlin hittar de en tom sarkofag och massor av saker och undersökningen startar. De kommer att tvingas ta sig tillbaka till norra Italien och sedan vidare till Rom för att få tag i försvunna sidor tillhörande en bok som beskriver vad som fanns i sarkofagen och hur man oskadliggör den igen om man "lyckats" släppa loss den. Därefter går resan hem till Berlin igen för att stoppa varelsen.

KARAKTÄRERNA

Moshe Shamosh, Polsk Jude har levt ett långt och hårt liv i kamp mot Cthulhu, Nyarlathotep och deras galna följeslagare. Hans mentala hälsa är på randen till sammanbrott.

Jean-Paul Gaston, Fransman, språkprofessor och f.d. präst som har smärre psykiska problem sedan en olycka för ett antal år sedan.

Heinz Paul Johann Felfe, Tysk, professor i historia och antropologi. En man som helst håller sig på sin kant då han helst inte visar att han sitter med den egentliga makten i gruppen.

Emil Fuchs, Tysk, militär inom SS och den som har högsta befäl över gruppen.

Werner Haase, Tysk, Emils ständige vapendragare och kamrat även den som har näst högst rang i gruppen.

SPELARNAS BAKGRUND

Ni är en grupp av de främsta vetenskapsmännen i vår tid (som Tyskarna lyckats få tag i) inom konst, arkeologi, historia, språk, ockultism, m.m. som tillsammans med era två vakter/medhjälpare reser runt och värderar och plockar åt er föremål av värde åt tredje riket. Ni befinner er just nu på väg till ett stort slott i norra Italien där det skall finnas ett rum fullt av allt möjligt ockulta och religiösa föremål och böcker.

SPELLEDARENS BAKGRUND

Scenariot är tänkt att ge spelarna stort utrymme för rollspel vilket också märks om man tittar på poängbedömningen (kommer ni att få på konventet).

Varelsen som finns i sarkofagen är en mycket mäktig vampyr som för mycket länge sedan sålde sin själ till djävulen och på så sätt skaffade sig en i det närmaste otrolig makt även med hans mått mätt. Han beskrivs senare i scenariot.

Under utrensningen av det gömda rummet tappades en bokhylla och flera böcker gick i bitar bl. a. den bok som skrevs i samband med att varelsen fångades in och bands till den här sarkofagen. Problemet för spelarna är att en av de stackars fattiga arbetarna tog de försvunna boksidorna med vars hjälp spelarna ska lyckas komma underfund med vem varelsen är och hur man oskadliggör den.

Boksidorna som spelarna behöver togs alltså av den här arbetaren och har sålts vidare av honom till en person som är medlem i en satanistsekt och hon i sin tur har lämnat dem vidare till sektens ledare som är en mycket rik och högt uppsatt militär.

När spelarna fått tag i hela boken och läst igenom den måste de ta sig till Berlin och bekämpa varelsen.

Det är mycket viktigt att spelarna till en början spelar ut sina karaktärer och visar på samarbetsproblem tills de läst första delen av boken då de bör inse att trots situationen har de nu ett gemensamt mål att nå och bör kunna lägga sina inbördes problem åt sidan.

Det är också viktigt att Fransmannen inte röjer att han är präst förrän han verkligen känner att han måste, absolut inte innan de läst sista delen av boken.

DEL 1: SLOTTET

När spelarna kommer fram möts de av en ensam och skräddad vakt vid en vägbom, han verkar mycket lättad när han upptäcker att det dykt upp SS-officerare.

Vid förfrågan kan han berätta vad som hänt under natten mellan Torsdagen och Fredagen, annars visar han spelarna vidare upp mot slottet där de möts av två vakter till som står på vakt utanför stora porten. De kan också återge Torsdagshändelsen och kan även ordna med sovplatser åt spelarna om så önskas.

När spelarna vill undersöka rummet kommer vakterna att genast visa ner de till rummet även om ingen av de ens vill gå i närheten av det, men vad gör man inte för SS. När spelarna undrar varför rummet är tomt förklarar vakterna att allt skickats till Berlin på Hitlers order, de har kvar telexet att visa upp om spelarna vill se det.

Om spelarna frågar efter arbetarna så har de fått ledigt en vecka framåt då det är stor helg och man firar att skördetiden är över och tackar alla skördehelgonen.

KOMMUNIKATIONER

Det finns ingen form av kontakt med omvärlden på slottet inte ens mellan slottet och vägspärren. Det finns inga telefoner i byarna men det finns en telegraf i Angera.

VAD SOM HÄNDE NATTEN MELLAN TORSDAG OCH FREDAG

(som någon av vakterna skulle berätta det i form av svar på frågor)

Under natten försvann 7 av våra kamrater däribland löjtnanten och de 2 furirerna. De försvann i rummet vi hittade på kvällen. Allihop försvann där. Vi andra märkte ingenting föränn på morgonen när det var dags för vakt skifte och ingen stod på sin post. alla deras kläder låg i små högar som om de bara försvunnit i tomma intet, t.om. sockarna låg kvar i skorna. All deras utrustning och deras vapen fanns allt kvar.

Det finns just nu 6 meniga kvar i slottet då 2 är på permission, förstärkning är på väg.

RUMMET

Är helt tomt om man bortser från inskriptionerna på väggarna. De är skrivna på Latin. Det är samma inskriptioner på alla tre väggarna som är synliga och om man pusslar lite upptäcker man att det funnits samma text även på den fjärde väggen. Texten i sig säger ingenting om det inte är Jean-Paul som tittar, han ser med en gång att det är en bindande besvärjelse, som dock är mycket starkare än någon han känner till eller ens trodde fanns. Han vet dock att det skall ha funnits tre män som varit mäktiga nog att ha kunnat göra detta men de lavde under kyrkans absolut mest framstående period. (Paolo di Piscianni, Sebastian Ciano, Juan Romera)

SLOTTET

Är byggt under början av 1400-talet. De mera historiekunniga spelarna ser direkt att rummet är byggt mycket tidigare än resten av slottet, de vet också att det var mycket vanligt att man byggde sina slott på resterna efter gamla romerska fort.

Strax efter att alla dragit sig tillbaka till sina rum blir Emil och Werner anfallna av en vampyr som kommer flygande i form av en fladdermus och förvandlar sig inne i rummet till sin vanliga form och attackerar Emil. Han ger sig av så snart han plockat Emil på minst 5 POW om han inte först förlorar 2/3 av sina egna hitpoints.

Se vampyrstatsen sid. 120 i regelboken. Hans värden är STR-28, CON- 8, SIZ-12, INT-11, POW-14, DEX-10, APP-7.

På morgonen får spelarna en telex från Himmler, se handouts. Det ligger ett amfibieplan och väntar på spelarna i sjön.

DEL 2: BERLIN

M. Shamosh och J-P Gaston bor på museet vilket också är spelarnas arbetsplats i Berlin.

Emil, Werner och Heinz bor lite runt om i Berlin. När spelarna kommer till Berlin möts de av en bil som tar de direkt till museet, om de skulle vilja träffa Himmler så går det inte alls bra då han är på västfronten och "kollar läget". När de kommer fram till museet möts de av intendenten som tar de med ner till deras arbetsrum där de får reda på att museets tre nattvakter har försvunnit under natten som varit och att de dött på ett mycket underligt sätt, det ser ut som om de bara försvunnit i tomma intet, han säger också att han inte talat om detta för någon än så länge.

Om spelarna går in i rummet upptäcker de att det mycket riktigt ligger tre klädhögar där och att vid två av dem ligger det dragna vapen, om spelarna undersöker klädhögarna upptäcker de att sockarna är nedstoppade i skorna, att underkläderna finns längst in och skjortan mellan underkläderna och uniformen. De upptäcker också att locket till sarkofagen ligger avslängt, något intendenten inte känner till då ingen varit inne i rummet sedan det hittades öppet idag på morgonen. Sarkofagen är tom men det finns spår iden som visar på att något av människoform med en längd av ca. 2.20 m. har legat i den under en längre tid. Om de tänker på det upptäcker de också att metallremsorna som hållit ihop sarkofagen verkar ha slitits av. (en helt korrekt iakttagelse). Om spelarna tänker på att vända på locket ser de att där står skrivet (på latin)

"HÄR VILAR DJÄVULENS AVKOMMA PÅ DENNA VÅR HERRES JORD, AV PAOLO DI PISCIANNI, VATIKANENS EXORCIST OCH SÄNDEBUD, INFÅNGAD OCH BUNDEN I DENNA SARKOFAG. ANNO 1487."

Där finns också en cirkel med tre sexor i, de är placerade med ryggarna utåt och "ovanpå" varandra. När spelarna sedemera börjar leta igenom lådorna med de övriga föremålen kommer de att finna att det här antagligen är en större skatt än vad som någonsin hittats och kanske även kommer att hittas.

Det finns totalt 60 föremål i lådorna (ge spelarna listan över föremålen), alla noga inpackade i tidningspapper. När de undersöker sakerna upptäcker de att en av böckerna är betydligt tunnare och yngre än de andra, de upptäcker också att det fattas sidor i den boken (ge spelarna sid. 1,2,3,4,11,12,14,19 och 20).

Om spelarna letar efter sidorna kommer de inte att hitta någonting om de inte specifikt talar om att de letar bland tidningspappren, där hittar de nämligen en skiss över ett rum med 59 siffermarkerade platser runt kanterna (ge spelarna sida 15 från boken) och en stor låda i mitten av rummet. De övriga böckerna har de inte tid att läsa igenom, något Moshe för övrigt redan gjort tidigare i sitt liv.

Lite senare under eftermiddagen kommer intendenten in med Berliner Tägeblatt viken talar om en serie på tre underliga mord i Berlin under förmiddagen. (ge spelarna tidningshandouten)

DEL 3: BYARNA RUNT SLOTTET

Alla som arbetar åt Tyskarna på slottet har stulit småprylar och kommer att verka mer eller mindre skyldiga beroende på hur mycket du orkar rollspela dessa intermezzon då spelarna träffar på dem, utöver det och om de förstår att spelarna inte är ute efter dem försöker de hjälpa till så mycket de kan, utan att skvallra på en vän förstås, såvida det inte ger ba betalt eller hindrar att deras familjer kommer till skada. De arbetare som var med och bar bokhyllor vet vem de bar hylla tillsammans med. (utom Stefan Frisella förstås)

MEINA

(242 invånare, 2 tavernor, 1 kyrka)

I den här byn bor Marco Ginestra, som var med och bar en bokhylla men den tappades aldrig. Här bor också Maresciallo Pisciotta som stal sidorna ur boken, när spelarna får tag i honom kommer han att försöka bli av med dem för att kunna gömma sig på tills de kommer tillbaka, då kommer hans fru att påstå att han stuckit upp i bergen men ett lyckat psykologslag avgör att hon ljuger, och om spelarna hotar henne på något sätt kommer Maresciallo ner från sitt gömställe och talar om vad han vet, att Maria kommer från byn men har flyttat till Rom. Han vet var i Rom hon bor och lämnar gärna ut adressen. Hon bor på Via Traversi 34.

GAVIRATE

(176 invånare, 2 tavernor, 2 kyrkor)

I den här byn bor Hector Quintana, Turi Adonis och Hector Pisciotta som ingenting vet om någon bok. Här bor också Stefan Aspanu som var med och bar den tappade hyllan och som såg Maresciallo stjäla boken.

ISPRA

(104 invånare, 1 taverna, 1 kyrka)

Här bor Salvatore Andolini som var ned och bar den bokhylla som inte tappades. Här bor också Guido Guiliano som är förman för alla Italienarna och som dessutom har koll på vem som bor var. Han vet också att Salvatore Andolini, Marescialli Aspanu, Pauli Poccofino, Stefan Frisella och Marco Ginestra var med och bar bokhyllor men han kommer inte ihåg de andra eller vem som bar med vem.

ANGERA

teleprinter

(289 invånare, 3 tavernor, 2 kyrkor)

Här bor Marco Guiliano och Guido Lombardo som inte vet nånting om bokhyllorna, här bor också Stefan Frisella, en jätte till karl men som dessvärre förlorat i mental styrka vad han fått i fysisk styrka, han får t.om. Werner att känna sig liten. Han var med och bar bokhyllan som gick sönder och såg vem som stal sidorna men kan tyvärr inte berätta det då han inte förstod vad som egentligen hände.

SESTO CALENDE

(68 invånare, 1 taverna, 1 kyrka)

Här bor bara Salvatore Adonis som var med och bar den bokhylla som inte tappades och vet sålunda inget om boken.

ARONA

(1853 invånare, 13 tavernor, 8 kyrkor)

Här bor Giovanni Ginestra, Paolo Lombardi, Giovanni Andolini, Turi Quintana, Pauli Frisella och Paolo Poccofino som inte bar några bokhyllor och inte vet någonting om böckerna. Här bor också Maresciallo Aspanu som bar bokhylla men tyvärr fel. Här bor också Pauli Poccofino som var med och bar den tappade bokhyllan men som inte såg vad som hände med de försvunna boksidorna.

DEL 4: ROM

Det är inga problem för spelarna att hitta hem till Maria Arragones. Hos kommer inte hem föränn kl. 17, och försvinner igen kl. 20, varefter hon inte kommer hem föränn kl. 01. Hon vet mycket väl vad spelarna är ute efter men erkänner ingenting föränn hon hotas med fysiskt våld, (hon är extremt rädd om sitt utseende då hon jobbar som modell och lever på sitt ansikte) då bryter hon ihop och erkänner allt, hur hon köpt boksidorna och behållit en del av dem själv och gett resten till ledaren för den satanistkult hon är medlem i (hon tonar ned sin egen roll i sekten ganska mycket då hon egentligen är en av två ledare).

Hon kommer att reagera olika mot spelarna beroende på hur hon träffar dem. Om de finns inne i lägenheten kommer hon att hota med polis och militär tills hon "lugnats" ned. Om spelarna kommer och ringer på när hon är hemma spelar hon mest undrande till vad de vill. En undersöknink av hennes lägenhet visar på en ganska ordinär etta med kokvrå och badrum, det enda av intresse för spelarna hittar de i hennes bokhylla där det står ett flertal böcker i ämnena Häxeri, Djävulsdyrkan, Satanism, Ockult mm det är dock inga värdefulla böcker utan mestadels dussinlitteratur. I bokhyllan finns dessutom bokens sidor nr. 9, 10, 17 och 19. Utav Maria kan de få veta vad sektledaren heter, var han bor, när nästa möte är och att det är bäst att slå till när han skall ha nästa

möte eftersom det då bara finns en tjänare i huset och bara 4 vakter, hon ritar dessutom upp en skiss åt spelarna om de beter sig trevligt mot henne. (ge spelarna handouten "skiss över palatset".)

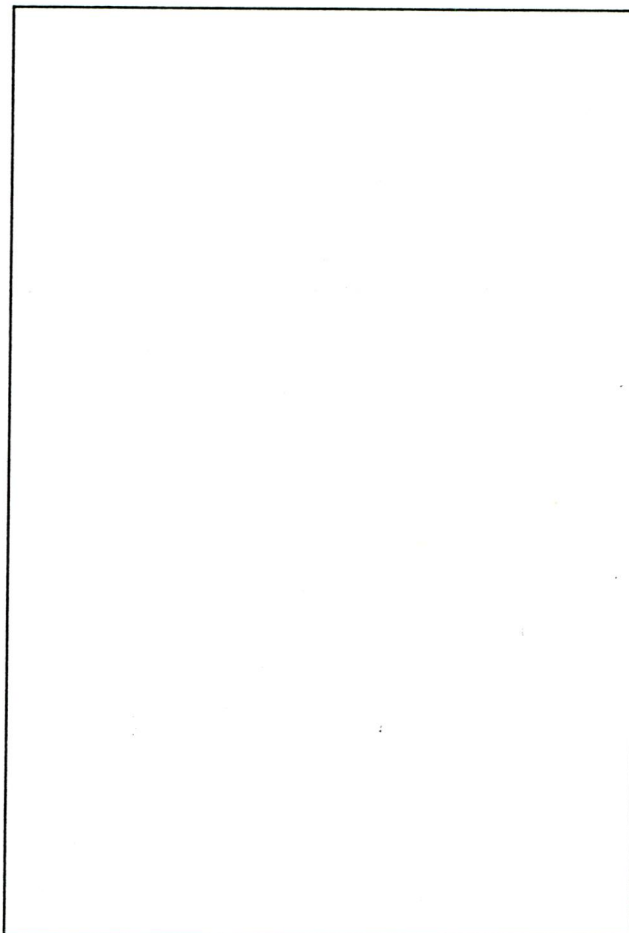
Låset till hennes lägenhet är inte speciellt komplicerat, men vill spelarna försöka öppna dörren får de slå mot Mech. Repair, det går också bra att slå in dörren, Werner lyckas automatiskt medan alla andra måste mäta sin styrka mot dörrens STY 13, man kan också gå ned till porttanten och försöka övertala henne att öppna vilket inte blir lätt då hon inte gillar Tyskar och vet att de inte har makt att ge henne order i Italien. Hon hänvisar till Italiensk polis tills hon får en ordentlig muta (minst 5000 lire). Hon är en elak och otrevlig gammal tant som gärna lägger sig i allt hon kan och som har massor av förutfattade meningar och skvaller om alla i huset.

DEL 5: HERRGÅRDEN

En enorm herrgård ägd av en viss Antonio Cabrini, som inte bara är en av Italiens rikaste män han är dessutom högt uppsatt militär (dock utan placering i armen). När spelarna kommer fram till herrgården visar det sig att den är STOR, och att Marias skiss verkar stämma bra, vakterna står där de skall (så att de inte skall kunna se vilka som kommer).

Spelarna klarar lätt av att fixa vakterna om de inte börjar skjuta (för då blir det rättvis fajt med allt vad det innebär av döda karaktärer) och beroende på vad klockan är när spelarna kommer till huset och då också hur många sektmedlemmar det finns i huset, de kommer att göra allt för att inte släppa spelarna levande ur herrgården. Detta innebär att spelarna antagligen blir tvungna att döda allihop.

5 6 7 8 13 16 18



TIMELINE

ÅRET ÄR 1941, OKTOBER

- TORS DAG 16** KI. 22 – RUMMET I SLOTTET HITTAS, ARBETET STOPPAS.
KI. 23 – TELEX SKICKAS TILL HIMMLER.
- FREDAG 17** KI. 15 – HITLER FÅR HÖRA TALAS OM FYNDET OCH SKICKAR SIN TELEX.
KI. 17 – RUMMETS INNEHÅLL LÄMNAS SLOTTET.
KI. 19 – HIMMLER FÅR SIN TELEX.
KI. 20 – SPELARNAS LÄMNAS BERLIN.(SCENARIOT BÖRJAR)
KI. 22 – RUMMETS INNEHÅLL LÄMNAS MILANO.
- LÖRDAG 18** KI. 20 – SPELARNAS ANLÄNDER TILL MILANO.
KI. 22 – RUMMETS INNEHÅLL ANLÄNDER TILL BERLIN.
- SÖNDAG 19** KI. 01 – SPELARNAS ANLÄNDER TILL SLOTTET.
KI. 06 – TELEX FRÅN HIMMLER ANLÄNDER TILL SLOTTET.
KI. 06 – GAGOTH DÖDAR NATTVAKT NR. 3 OCH KAN TA SIG UR SARKOFAGEN.
KI. 08 – ETT PLAN HÄMTAR SPELARNAS VID SLOTTET FÖR TRANSPORT TILL BERLIN.
KI. 13 – SPELARNAS ANLÄNDER TILL BERLIN OCH FÖRS TILL MUSEET.
KI. 19 – MUSEIINTENDENTEN KOMMER MED KVÄLLSTIDNINGEN.
- GAGOTH DÖDAR 4 PERS TILL KI. 20, 22, 22, 23.
- MÅNDAG 20** KI. 08 – SPELARNAS PLAN STARTKLART FÖR RESA TILL SLOTTET.
KI. 13 – SPELARNAS ANLÄNDER TILL SLOTTET IGEN.
- DET BÖR INTE TA MER ÄN RESTEN AV DAGEN ATT FÅ REDA PÅ VART RESTEN AV BOKEN TAGIT VÄGEN.
- SPELARNAS BÖR ÖVERNATTA I SLOTTET ELLER NÅGON AV BYARNAS.
- GAGOTH DÖDAR 8 PERS. KI. 02, 04, 06, 06, 20, 21, 23, 00.
- TIS DAG 21** RESA TILL ROM, SPELARNAS TRÄFFAR M. ARRAGONES.
GAGOTH DÖDAR 7 PERS. KI. 03, 03, 03, 07, 21,21, 23.
- ONSDAG 22** KI. 23 – SATANISMÄSSAN BÖRJAR, SLUTAR SEDAN KI. 02.
GAGOTH DÖDAR 5 PERS. KI. 05, 10, 13, 17, 21.
- TORS DAG 23** SPELARNAS ÅTER I BERLIN, OCH BÖR VILJA ORDNA TILL RUMMET VILKET KOMMER ATT TA TRE DAGAR.
GAGOTH DÖDAR 4 PERS. KI. 11, 13, 16, 22.
- FREDAG 24** GAGOTH DÖDAR 3 PERS. KI. 13, 15, 19. ALLA MEDELHÖGT UPPSATTAS NAZISTER.
- LÖRDAG 25** GAGOTH DÖDAR 5 PERS. KI. 17, 17, 17, 20, 23. ALLA MEDELHÖGT TILL HÖGT UPPSATTAS NAZISTER.
- KI. 04 – EN AV HITLERS FÖRTROGNA FÖRSVINNAR SPÅRLÖST FRÅN SIN BOSTAD. HANS FRU SÅG SKYMTEN AV EN GIGANTISK MAN.
- SÖNDAG 26** KI. 03 – RUMMET KLART OCH INRETT, SLUTFASEN KAN PÅBÖRJAS.

DEL 5 b FORTSÄTTNING PÅ HERRGÅRDEN

Antonio Cabrini's handlingsschema:

Om A.C. märker spelarna väldigt tidigt försöker han sig på en summon Nightgaunt om tiden inte räcker till detta går han över till att kasta en Shrivelling på den som verkar mest hotfull, troligen Werner såvida han inte hamnar i strid med massor av satanister. Om striden går emot sekten (vilket den borde göra) försöker han fly med de boksidor han har.

Övriga sektmedlemmar kommer att attackera meddelst händer och fötter eller skjutvapen om de har sådana(tills ammunitionen tar slut).

Vakterna kommer att öppna eld utan att fråga först då det är deras order under dessa kvällar, om Emil och Werner bestämmer sig för att ta hand om vakterna tyst så låt de slå ett flertal Sneak och Hide slag men de skall inte misslyckas. Vakterna reagerar direkt med att ta sig till ställen där det hörts ljud, de ropar dock på sina kamrater först för att kolla så ingen råkat illa ut. Vid minsta misstanke om inbrottstjuvar öppnar de eld. skott hörs av betjänten som varnar sektmedlemmarna.

VAKTERNAS STATS.

STR: 14 CON: 15 SIZ: 11 DMG mod: --- HP: 13

Vapen	skott	Att/Par	Imp	Skada	HP	Ammo
K-pist.	burst	65/15	13	1T10+2	8	30
Kniv	---	45/20	9	1T4+2	8	---
Slag	---	60/---	--	1T3	---	---

OBS ! Dessa stats gäller även Tyska soldater.

LITE MERA INFO SOM KAN VARA TILL NYTTA FÖR DIG.

1. GAGOTH's SPELLS, han kan alla spells du kan hitta i officiella regler oavsett var.
han ogillar dock starkt att använda dom i strid då de oftast tar lång tid att kasta. Med detta vill jag säga att strunta i spells när du spelar detta äventyret under konventet, om du senare vill spela det privat ... be my guest.
2. MOSHE's FOBIER, varje gång han skall göra ngt som går emot en lindrig fobi måste han slå mot 3 x pow (69) och för att klara att vara ensam måste han slå mot 1 x POW.
3. MOSHE's SPELLS, han ogillar att använda sina spells då de ofta tar SAN och dessutom tar lång tid att kasta, han ogillar speciellt sina spells som drar SAN då det inte är gott om den varan.
4. AVSNITTET SOM HETER " VAD SOM HÄNDE MELLAN....", detta är information spelarna enbart kan få genom att fråga, vakterna är tillräckligt rädda för att inte vilja prata om det utan " uppmaning".
5. AVSNITTET SOM HETER " RUMMET", med kyrkans mest framstående period menas 1300 och 1400 talet.

ARBETARNA I ITALIEN

- | | |
|--|--|
| 1. Giovanni Ginestra, 30 år | 11. Maresciallo Aspanu, 34 år
Bar bokhylla 1 |
| 2. Salvatore Andolini, 31 år
Bar bokhylla 1 | 12. Hector Quintana, 36 år |
| 3. Marco Guiliano, 31 år | 13. Turi Adonis, 31 år |
| 4. Pauli Poccofino, 27 år
Bar bokhylla 2 | 14. Guido Lombardo, 40 år |
| 5. Paolo Lombardo, 30 år | 15. Maresciallo Pisciotta, 30 år
Bar bokhylla 2 |
| 6. Giovanni Andolini, 38 år | 16. Pauli Frisella, 32 år |
| 7. Salvatore Adonis, 40 år
Bar bokhylla 1 | 17. Stefan Aspanu, 44 år
Bar bokhylla 2 |
| 8. Stefan Frisella, 31 år <i>Stor, efterbliven</i> | 18. Hector Pisciotta, 40 år |
| Bar bokhylla 2 | |
| 9. Turi Quintana, 28 år | 19. Marco Ginestra, 42 år
Bar bokhylla 1 |
| 10. Guido Guiliano, 40 år <i>Färdig</i> | 20. Paolo Poccofino, 27 år |

STR 14 DEX 15 INT 12 CON 16 APP 09 POW 13 SIZ 11 EDU 04

MP: 13 SAN: 65 HP: 14

SKILLS

Bargain	30	Mechanical repair	32
Botany	63	Track	62
Camouflage	20	Psychology	16
Climb	80	R/W Italian	35
Dodge	32	Ride	38
First Aid	57	Sneak	72
Hide	80	Spot Hidden	86
Jump	67	Swim	52
Listen	68	Throw	45
		Zoology	30

Weapon

	Mag	Att/Parry	Impale	Damage
Lupara 12g. sawed off shotgun	2	73/10	—	-5y 4T6, -10y 1T6
Gevär	5	68/20	13	2T6+3

UTRUSTNING: Enkla kraftiga kläder, gevär som normalt bara används till jakt, men Luparan finns alltid nära till hands.

Alla utom Stefan Frisella (nr 8) har fru och 1-3 barn av varierande ålder boende hemma.

Stefan Frisella är efterbliven och har en INT på 5, EDU på 2, men har istället utrustats fysiskt utöver det normala STR-20, CON-18, SIZ- 20, HP- 19. Han är ogift och bor hemma hos sin mycket gamla mor.

Maresciallo Pisciotta (nr 15) är boktjuven och allt han vet när spelarna får tag i honom är att han sålt sidorna till Maria Arragones som kommer från byn men numera bor i Rom. Han vet att hennes föräldrar bor i byn Meina.

SATANISTSEKTEN

Totalt har sekten 2 ledare, 2 ledarassistenter och 24 medlemmar varav de flesta är Italienare av högre börd. På mötet den kvällen spelarna kommer dit är 1 av ledarna, bägge assistenterna och 10 medlemmar närvarande, såvida inte spelarna tar sig dit strax innan mässan skall starta, isåfall är det bara ledaren och hans enda betjänt inne i huset och givetvis de fyra vakterna utanför.

MEDLEMMARNA:

Alla har SAN 0.

1. Man, 35, mp - 13, hp - 12
2. Kvinna, 40, mp - 7, hp - 13
3. Man, 33, mp - 12, hp - 7
4. Kvinna, 32, mp - 11, hp - 11
5. Kvinna, 32, mp - 8, hp - 12
6. Man, 39, mp - 13, hp - 7
7. Man, 32, mp - 12, hp - 13
8. Man, 40, mp - 13, hp - 13
9. Kvinna, 38, mp - 6, hp - 10
10. Kvinna, 33, mp - 12, hp - 13

SKILLS: Handgun 30, Fist 50, Kick 25, Grapple 25, i övrigt inga användbara skills.

UTRUSTNING: varsin röd kåpa utan något under, nr 1 och 7 har varsin autopistol .32.

ASSISTENTERNA:

1. Kvinna, 42, SAN 0, mp - 15, hp - 6.

SKILLS: Cthulhu mythos 27, Astronomy 30, Drive auto 50, Ride 35, Swim 55, Occult 78
Credit rating 45, Linguist 30, Sing 35, R/W Italian 75, R/W/S German 60, R/W/S English 30.

UTRUSTNING: Röd kåpa.

2. Man, 45, SAN 0, mp - 12, hp - 17.

SKILLS: Cthulhu Mythos 19, Credit rating 55, Drive auto 60, Sing 45, Occult 60, Debate 50, Ride 45, Swim 65, Rifle 50, Handgun 60, R/W Italian 60, R/W/S German 60.

UTRUSTNING: Röd kåpa, autopistol .32.

LEDAREN (Man 44 år)

STR 05	DEX 15	INT 10	DMG mod. -1T4
CON 10	APP 15	POW 13	MP 13
SIZ 10	SAN -	EDU 10	HP 10

SKILLS:

Accounting	37	Listen	64
Bargain	62	Occult	74
Chemistry	28	Oratory	65
Cthulhu Mythos	28	Ride	47
Debate	57	R/W Italian	50
Drive auto	62	R/W/S German	45
Fast talk	52	R/W Latin	55
History	73		

SPELLS:

Summon Nightgaunt
Bind Nightgaunt
Elder Sign
Shrivelling

Namn: Gagoth
 Kön: Man
 Ålder: 3876
 Yrke: Vampyr/Demon

STR 27 DEX 19 INT 23 HP 45
 CON 70 APP 22 POW 14/50 MP 14
 SIZ 20 SAN 0 EDU 74 DAM.Mod +2d6

Move: 12
 Fly: 10
 Armor: 3
 SANloss: 1d10/2d10
 4 actions/round

Astronomy	100	Psychology	100
Bargain	100	Ride	100
Botany	100	Sneak	100
Climb	100	Spot Hidden	100
Cthulhu Mythos	100	Swim	100
Debate	95	Throw	100
Dodge	85	Zoology	100
Drive Horse & Cart	100	Intimidation	90
Fastalk	100	R/W/S - Latin	100
First Aid	100	R/W/S - Arabic	100
History (Pre 1487)	100	R/W/S - Greek	100
Jump	100	R/W/S - Chinese	100
Library Use	100	R/W/S - Spanish	100
Linguist	100	R/W/S - French	100
Listen	100	R/W/S - English	100
Occult	100	R/W/S - German	100
Oratory	100	R/W/S - Hebro,	100

WEAPONS	Shots	Att/Parry	Impale	Damage	HP
Sabre	—	90/72	18	1d8+1	12
Rapier/Dagger	—	100/100	20	1d6+1/1d4+2	8/8
Rifle (BP)	1/3	55/20	11	1d8	10
Pistol (BP)	1/2	70/10	14	1d6	6
Fist	—	85/—	—	1d6	—

Gagoth's vampyrkrafter

POW suck: Minimum power, 0: Lyckad ögonkontakt nödvändig. Luck mot Luck, den som lyckas bäst har vunnit. Om Gagoth vinner slår han POW mot POW på motståndstabellen och lyckas det förintas offret fullständigt och Gagoth vinner en POW att lägga till sina egna. OBS! — 50 max.

Shape Change: Minimum power, 10: Kan förvandla sig till varg, fladdermus och kan smälta ner sig i jorden (där kan han förflyta sig med en hastighet av 5). Kostnad 1 MP/runda.

Kan även förvandla sig till dimma, kostar 2 MP/runda.

AWE: fungerar automatiskt, innebär att en motståndare måste slå SAN/2 för att våga möta Gagoth i strid. Man har +1 på sitt SAN-slag för varje POW under 50 Gagoth har.

Domination: Minimum power, 20: Kostar 2 MP/runda, POW mot POW slag på motståndstabellen, om Gagoth lyckas kan han totalt dominera personens handlingar. Om någon handling går emot personens karaktär görs ett nytt POW mot POW test.

Shadowcloak: Minimum power, 15: Kostar 5 MP/timme, Gagoth blir "osynlig" för de han möter under tiden han använder denna kraft.

Mask Face: Minimum power, 25: Kostar 1 MP/timme, Gagoth påverkar människor så att de tror att han ser annorlunda ut än han egentligen gör.

Body Boost: Minimum power, 45: Kostar 1 MP/runda, Fördublar Gagoth's STR (54), antal attacker/runda (8), han får 4d6 i DAM-bonus och dessutom tar han bara halv skada från alla attacker utom magi.

Gagoth's små svagheter

Vigvatten ger 1d6 i skada/dl.
 Helig mark ger 2 i skada/runda.
 Religiösa symboler är effektlösa om de inte vitfas runt av en munk eller katolsk präst med minst religion 40 och ockult 40.
 Övriga myter och historier om föremål som skadar vampyrer är i Gagoth's fall helt utan sanningssinnehall.

HANDOUT BOK

14/7 herrens år 1487

Äntligen är det över, jag skriver detta för er skull om han någonsin skulle slippa lös igen. Jag känner hur livsanden är på väg att lämna mig, det det blev en hårdare strid än jag

1

tänkt mig, men jag hoppas ändå att jag skall hinna slutföra detta dokument över den kanske mest ondskefulla varelse som trampat på denna vår jord. Hans namn är GAGOTH, och kom till jorden som ett gossebarn i det gamla Egypten ca.

2

1900 år före Kristi födelse. Han är en alltigenom ond varelse som sprider ondska och död omkring sig genom att nästla sig in i mäktiga riket och driva härskarna till stora krigskampanjer och om han inte kan hitta ett krig någonstans så ser han till att ett rike blir

3

start och mäktigt nog att kunna starta ett. Han har varit i Grekland hos Alexander den store, Perserna när de slog tillbaka, Asien hos Djinghis Khan, Morerna, Romarna med

4

flera och utan urskiljning har han också legat bakom dessa imperiers fall när de visat tecken på sönderfall och svaghet. Han verkar ha njutit av att se nationer breda ut sig på

5

världskartan för att sedan vid rätt tidpunkt knäcka dem och dra dem i fördärvet genom att driva dem ett par steg för långt eller genom att helt enkelt sälja dem till fienden enbart för njutningen att få se dem falla sönder och samman.

6

Härmed avslutar jag denna beskrivning av vad denna djävulens aukomma på jorden sysselsatt sig med under nästan 2500 år.

Fader Paolo di' Pisciani,
av Vatikanen utsedd och utbildad exorsist.

7

Resten av denna skrift tänker jag ägna åt att beskriva hur denna ondskans varelse fångas in och fjättras av den händelse att någon genom ren dumhet eller ren ondska skulle släppa honom fri igen.

8

Det är av största vikt att ett rum inreds, precis så som det rum jag lämnat honom i då varje föremål bidrar till att demonen hålls fången och att de också placeras precis så som jag

9

placerade dem då kraften i föremålen verkar olika beroende på hur de placeras i förhållande till varandra. Det enda föremål som inte har en egen kraft i sig är detta dokument vilket jag lämnat här enbart i syfte att ni som nu läser det och som

10

förhoppningsvis har som syfte att återigen fånga in demonen skall slippa alla de år av forskningsarbete jag lagt ner för att ta reda på vem han är och hur man kan bekämpa honom.

11

1. GAMLA TESTAMENTET PÅ TORARULLE ÅR 14 HEBREJSKA
2. GAMLA TESTAMENTET ÅR 268 HEBREJSKA
3. GAMLA TESTAMENTET ÅR 705 GREKISKA
4. GAMLA TESTAMENTET ÅR 1364 SPANSKA
5. BIBELN ÅR 1462 LATIN
6. JESU KRISTO DÖDSSVEPNING
7. SUSSEX MANUSCRIPT MYCKET GAMMAL ENGELSKA
8. MONSTERS AND THEIR KYNDE MYCKET GAMMAL ENGELSKA
9. NECRONOMICON GREKISKA
10. LIBER IUVONIS LATIN
11. VERMIS MYSTERIIS LATIN
12. SILVERKALK FRÅN ÅR 18 HEBREJSK
13. SILVERKALK FRÅN ÅR? HEBREJSK
14. SILVERKALK FRÅN ÅR 1268 VATIKANEN
15. SILVERKALK FRÅN ÅR 1159 VATIKANEN
16. SILVERKALK FRÅN ÅR 1378 VATIKANEN
17. SILVERKALK FRÅN ÅR 1437 VATIKANEN
18. LJUSSTÅKE, SJUARMAD 1
19. LJUSSTÅKE, SJUARMAD 2
20. LJUSSTÅKE, SJUARMAD, LJTEN 1

21. LJUSSTAKET, SJUARMAD, LJTEN 2
22. LJUSSTAKET, SJUARMAD, STOR 1
23. LJUSSTAKET, SJUARMAD, STOR 2
24. LJUSSTAKET 1
25. LJUSSTAKET 2
26. LJUSSTAKET 3
27. LJUSSTAKET 4
28. REDIK 1, SVART HÅR
29. REDIK 2, FJNGERKNOTA
30. REDIK 3, LJUST HÅR
31. REDIK 4, BENFRAGMENT
32. REDIK 5, BENFRAGMENT
33. REDIK 6, SVART HÅR
34. REDIK 7, SVART HÅR
35. REDIK 8, VITT HÅR
36. REDIK 9, BENFRAGMENT
37. REDIK 10, BENFRAGMENT
38. REDIK 11, LJUST HÅR
39. REDIK 12, VITT HÅR
40. REDIK 13, BENFRAGMENT

41. RELEJK 14, BENFRAGMENT

42. RELEJK 15, GRÅTT HÅR

43. RELEJK 16, BENFRAGMENT

44. KRUCIQUX 1

45. KRUCIQUX 2

46. KRUCIQUX 3

47. KRUCIQUX 4

48. KRUCIQUX 5

49. KRUCIQUX 6

50. KRUCIQUX 7

51. KRUCIQUX 8

52. KRUCIQUX 9

53. KRUCIQUX 10

54. KRUCIQUX 11

55. KRUCIQUX 12

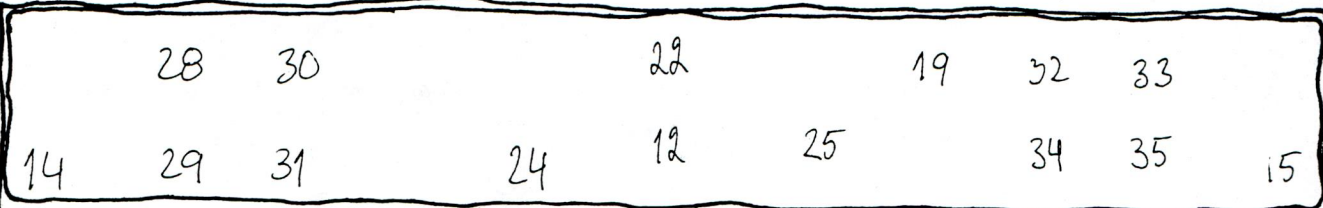
56. KRUCIQUX 13

57. KRUCIQUX 14

58. KRUCIQUX 15

59. KRUCIQUX 16

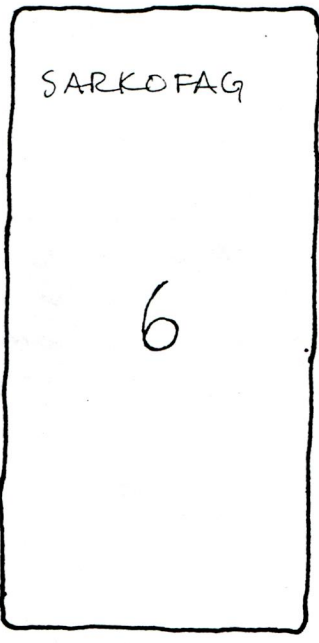
60. DEN BOK DU JUST NU LÄSER, ÄR EJ AV RELEVANS FÖR DEN BINDANDE
BESVÄRJELSEN, MEN LÄMNA DEN I RUMMET UTIFALL ATT...



BORD

58 59 44 45 46

БОКНУЛА



57

47

56

48

55

49

БОКНУЛА



54

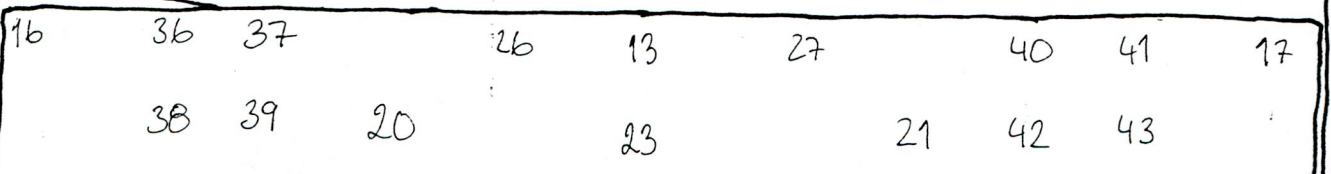
53

52

51

50

BORD



Nu vet ni allt jag lyckats rota fram om denna ytters onda varelse och följande är en beskrivning av den ritual som krävs för att varelsen skall kunna bindas på nytt.

16

När ni inrett rummet skall ni knacka in den text som fanns i det tidigare rummet på alla fyra väggarna och det är av vikt att verktygen är av rent silver och välsignade av den katolska kyrkan.

17

Besvärjelsen Kalla fram nobel demon.

Tid 15 min. / mp använd, chansen att lyckas ökar med 5% för varje mp som används.

Det kostar också 2-6 SAN att kasta besvärjelsen och det går bara att kalla fram 1 demon och då den som namngivits under besvärjelsen, det går inte att kasta besvärjelsen om man inte känner demonens rätta namn.

Demonen bestämmer själva när den vill dyka upp, dock senast 1 timme efter att besvärjelsen kastats.

Om fler kan formeln kan de andra assistera genom att "läna ut" mp till den som kastar besvärjelsen (han måste dock själva göra åt minst en mp.) Övriga (som inte kan formeln) kan "läna ut" 1 mp / person.

18

Besvärjelsen Binda nobel demon.

Fungerar precis som den vanliga besvärjelsen förutom att man måste känna till demonens rätta namn.

Besvärjelsen Betvinga nobel demon.

Kan bara kastas på en bunden redan demon och man måste känna till dess rätta namn.

Det kostar 2 mp att kasta besvärjelsen och den ger 176 POW-skada hos demonen om demonen skulle 0 POW blir den som en zombie, levande död, utan egen vilja. Den kan lyda simpla order (gå, stanna, klättra, vänd osv.).

Om den som kastar besvärjelsen själva skulle nå 0 mp innan demonen når 0 POW blir den helt fri att göra vad den vill....

19

Jag avslutar nu denna min skrift i förhoppningen att den aldrig kommer att behövas och om den kommer till användning hoppas jag att den är tillräcklig för att varelsen skall kunna bindas igen.

20

TELEX FRÅN HITLER

BERLIN 1941-10-17

ATT. JOHANN MÜNSEL

SKICKA RUMMETS INNEHÅLL TILL BERLIN OMGÅENDE. STOP.

A. HITLER

TELEX FRÅN HIMMLER

BERLIN 1941-10-19

ATT. EMIL FUCHS

MISSFÖRSTÅND HAR UPPSTÅTT. STOP. UNDERSÖK VÄGGARNA NOGA. STOP.
ÅTERVÄND BERLIN SNARAST. STOP. AMFIBIEPLAN ANLÄNDER SLOTTET. STOP.

H. HIMMLER

MYSTISK MÖRDARE HÄRJAR I BERLIN ?

Det har uppdagats att det idag på förmiddagen skett tre bisarra försvinnanden på nationalmuseet.

Tre vakter försvann tydligen idag helt spårlost under sina arbetspass på nationalmuseet, det verkar som om de inte lämnat några som helst spår efter sig, förutom all deras utrustning

och kläder som låg kvar på golvet. Det ryktas dessutom att kläderna inte verkade vara avtagna utan att de låg på golvet som om vakterna bara försvunnit i tomma intet.

Trots att vi sökt ansvariga på museet för att få en kommentar vill de inte uttala sig i frågan vilket väl när det gäller

en sådan här sak väl nästan kan tolkas som ett medgivande.

Har vi en ytterst störd mördare, som funnit på en ny metod att använda, som satt igång en våg av mord i staden, eller har det kanske skett något som inte går att förklara med den teknik vi idag har....?

PLAYER NAME _____

Name Moshe Shamosh

Occupation Mystiker

Nationality Polsk jude Residence Berlin

Sex Man

Age 79

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	6	DEX	9	INT	18	Idea	90	MAGIC POINTS							
CON	16	APP	10	POW	23	Luck	95	Uncounscious	= 0	1	2	3			
SIZE	10	SAN	31	EDU	14	Know	70	4	5	6	7	8	9	10	11
Schools	Inga		Inga		Inga		Inga		12	13	14	15	16	17	18
Degrees	Inga		Inga		Inga		Inga		19	20	21	22	23	24	25
Damage bonus/penalty	- 1T4								26	27	28	29	30	31	32

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 7) Permanent Insanity = **0**

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Dead	0	1	2
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	Unconscious			
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																			

HIT POINTS

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	58	JUMP (25)	40
ANTHROPOLOGY		LAW (05)	
ARCHAEOLOGY	84	LIBRARY USE (25)	92
ASTRONOMY	67	LINGUIST	
BARGAIN (05)		LISTEN (25)	
BOTANY		MAKE MAPS (10)	
CAMOUFLAGE (25)		MECHANICAL REPAIR (20)	
CHEMISTRY	49	OCCULT (05)	88
CLIMB (40)		OPERATE HVY. MACHINE	
CREDIT RATING (15)	63	ORATORY (05)	
CTHULHU MYTHOS	68	PHARMACY	
DEBATE (10)	64	PHOTOGRAPHY (10)	
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHYSICS	
DODGE (DEX * 2)	24	PICK POCKET (05)	
DRIVE AUTOMOBILE (20)	28	PILOT AIRCRAFT	
DRIVE		PILOT	
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS	
FAST TALK (05)		PSYCHOLOGY (05)	
FIRST AID (30)	54	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	
GEOLOGY		READ/WRITE Polska	97
HIDE (10)		READ/WRITE Tyska	73
HISTORY (20)		READ/WRITE Hebraiska	86
		READ/WRITE Latin	56

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Gevär	1/2	28/20	6	2T6+3	12	5
Pistol	3	42/10	8	1T8	6	7

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income _____
Savings _____

BAKGRUND: Född 1862 i Bjalistok, Polen. Mycket fattig familj, du hade aldrig råd med dyr skolgång av högre kvalitet. Men med en stark vilja, ett utmärkt intellekt och ett tidigt intresse för det okkulta har du ändå samlat på dig en gedigen kunskap i ämnet. Du har under många och långa år kämpat mot mystiska gudar och deras anhängare och läst mängder av deras litteratur. Detta har tårt hårt på krafter och psyke, varför du har flyttat hem för att få lite lugn och ro på livets höst. Tyvärr kom nazismen och ännu ett världskrig emellan och du tvångsarbetar nu, sedan cirka tre år, för Hitlers SS med att åka runt och samla upp konst, okkulta och religiösa föremål för det tredje rikets räkning. En beklaglig situation, men med dina två systar, dina tre bröder och deras familjer som gisslan är det inte mycket att göra åt saken.

PERSONBESKRIVNING: En liten skinnorr man, med kraftigt vitt, buskigt hår, stor buskig mustasch och djupt sittande, pilriga ögon. Fysiskt ganska bräcklig. Cavsett vad han bär för kläder hänger de som säckar på honom. En mycket nervös och lätskrämd gammal man som "vet" att förr eller senare kommer "de" och tar honom. En inneslängd och koncentrerad personlighet som ofta går helt upp i sitt arbete för att slippa tänka på situationen han är i. När han inte får som han vill blir han irriterad, och fräser åt allt och alla. Han är inte längre speciellt religiös, "ingen gud som är god kan tillåta vad jag har sett och upplevt".

RELATIONER: Sympatiserar med Jean-Paul som sitter i samma båt som han själv, men tycker i övrigt inget speciellt om honom då han är för vek för att kunna hjälpa till när det verkligen gäller. Heinz kan tolereras, han är ju trots allt vetenskapsman om än på fel sida, är dessutom mycket snäll och trevlig, sköter kontakten med dina släktingar. I det hela en kapabel och kunnig man. Emil och Werner känner du bara förakt och hat för, men de är bra att ha till hands. De är pätesiska och påfrestande i sina försök att förstå ditt jobb och lära sig om det okkulta!

UTRUSTNING:
Tre kavajer, två par byxor, två par skor, underkläder, besvärjelseingredenser, diverse yksesattraljer, och i övrigt vad staten kan tänkas tillhandahålla.

PHOBIAS

Bathofobi	mild
Klaustrofobi	mild
Terratofobi	mild
Monofobi	stark

SPELLS AND NOTES

Bless blade	Find gate	Summon ghost
Call bird	Flesh ward	Wave of oblivion
Chant of Thoht	Heal	Elder sign
Command bird	Levitate	Voorish sign
Create feich-stick		

MOSHE SHAMOSH'S BESVÄRJELSER OCH FOBIER

BLESS BLADE: requires the blood sacrifice of an animal of at least SIZ 10 (around 120 lbs), a point of power and 1d4 san from the creator, and a blade made from pure, unalloyed, elemental metal. The blade may be of any size. Once formed, the blade is capable of damaging normally only harmed by magic weapons. If the blade is broken, melted, or otherwise damaged, it permanently loses this ability.

CALL BIRD: costs no SAN, but requires the expenditure of 1 magic point per 10 % chance for success, and the user must chant for 1d6 hours, all the while mentally visualizing the type of bird desired. At the end of the chant, the desired bird flies down to the chanter. Only birds naturally found in the caster's area can be summoned via this spell.

CHANT OF THOTH: requires 30 minutes of time, several magicpoints and 1d4 SAN. For every magicpoint used in the chant, the caster adds two percentiles to his chance to gain knowledge, learn a spell, translate a passage, discover the meaning of a symbol, etc. If the user's chance of success is 0%, the chant of Thoth will not help him, however. Thus, to translate a particular Egyptian hieroglyph, for instance, the caster must already have at least 1% R/W Egyptian hieroglyphs.

COMMAND BIRD: costs 1 magicpoint and no SAN. If the target bird's magicpoints are overcome by the casters on the resistance table, the bird obeys the next command given it by the caster. It does so to the best of its ability. If the command is too complicated, the bird is likely to become confused and fail the task. Particularly stupid birds should be given only very simple orders.

CREATE FETCHSTICK: to make a fetchstick, the sorcerer first obtains a bamboostaff and attaches a sharpened ironpoint to one end. He then sacrifices an adult human on a starless night by plunging the staff through the sacrifice's heart. The sorcerer then sacrifices 1 point of POW to the bloody staff. Exactly one year later, the sorcerer must decapitate a second human sacrifice, scoop out the brains, then chew off all the remaining flesh from the skull. When he is done, he sacrifices a point of POW to the bloody skull. He then attaches the skull to the blunt end of the staff, and the fetchstick is finished. The fetchstick is used as a weapon, stabbing with the point as a spear. It does 1d6+1 damage and is capable of impaling. The base chance of hitting with a fetchstick is 10%. the fetchstick counts as a magic weapon against supernatural entities, but creatures resistant to impaling resist it normally. It is especially effective against any form of animated corpse, such as zombies. An impaling blow from the fetchstick instantly destroys a zombie or other animated corpse.

FIND GATE: costs 1 magicpoint and 1d3 SAN. The spell lasts five minutes, then must be recast to continue its effects. It makes apparent to the caster any gate to or from another world or plane, if it is within the caster's vision. This spell locates: it does not empower anyone to open, close, create, or to pass through any gate.

FLESHWARD: costs 1d4 SAN and a varying amount of magicpoints. Each magicpoint spent in casting the spell gives the caster (or his chosen target) 1d6 points of armor against nonmagical attacks. This protection wears off as it blocks damage. Thus, if a character had 12 points of Flesh Ward "armor", and was hit for 8 points of damage, his Flesh Ward would be reduced to 4 points. Once cast, it may not be reinforced with further magicpoints. The spell takes 5 rounds to cast, and lasts 24 hours or until all the "armor" has been used up. Flesh Ward gives no protection against enchanted weapons.

HEAL: costs 3 magicpoints and no SAN to cast. It takes 5 minutes to cast. The recipient must be touched. It does not immediately heal wounds, but speeds the natural healing process, halving the required recoverytime.

LEVITATE: requires the expenditure of 1d6 SAN, 2 points of POW and 1 magicpoint per SIZ point of the user or a chosen target to float slowly through the air. He normally hovers 3-5 feet off the ground. If the character falls or is dropped from a height, he falls as if in slow motion and halts several feet off the ground. Each extra magicpoint expended after the spell is cast allows the user to move one yard horizontally or vertically. If the target of a levitate spell is unwilling, the caster must overcome the target's magicpoints with his own. The spell can also be used to move inanimate objects. If the caster expends magicpoints to move another, that individual floats at the caster's will, helpless to save himself unless he can grab onto a tree limb or similar brace, in which case he can match his STR against the caster's magicpoints. If he overcomes the caster, he breaks the spell.

SUMMON GHOST: this spell costs 10 magicpoints and 1d3 SAN to cast. The casting must be performed at night. A mammal's blood is poured upon the gravestone or ashes of the dead that the caster wishes to contact. The spirit will not wish to enter this world and the caster must best it by overcoming its magicpoints with his own to force it to appear. SAN loss for viewing the ghost varies with the ghost, which usually appears in the form it took just before death. The ghost summoned by this spell can take no action but to answer questions about events occurring in the spirit's lifetime. Each question asked costs the caster another magicpoint and another resistance table struggle. When the spirit is victorious in the struggle, or after an hour or so in any case, it departs.

WAVE OF OBLIVION: costs 30 magicpoints and 1d8 SAN to cast. Sufficient quantities of saltwater must be present to create the wave. The spell causes a 10x10x30-foot wide wave to spring up and then smash down at the casters direction. The caster must be able to see the target. The generated wave is powerful enough to capsize small sloop. Were several or many spells cast at once, a large ship could be swamped. Needless to say anything swallowed by the wave vanishes forever below the surface.

ELDER SIGN: The Elder Sign may be formed into the shape a leaden seal, carved in rock, or drawn in the sand. When emblazoned across an opening, it makes that path unusable to the minions of the Great old ones and Outer gods. The Sign is starshaped, with an eye with a flaming pupil in the center of the star. This is the most effective technique for sealing off an entrance to the Outer gods, Great old ones and their minions. Making an Elder Sign also involves permanently sacrificing 2 POW (but no SAN)

VOORISH SIGN: This is a complex handgesture that serves to aid in the casting of other spells. All spells have their chances for success increased by 5% if the Voorish Sign is performed with it. Using the Voorish Sign costs the user 1 magicpoint and 1 SAN.

BATHOPHOBIA: Fear of depth. Out of the deepest reaches of the sea monsters swim; out of the deepest wells monsters crawl. Dig deep enough, and you will unearth loathsome horrors better left hidden. Space is deep; space is alive with festering monsters. Even your own cellar probes too deeply into the bowels of the earth. Never go into the subway.

CLAUSTROPHOBIA: Fear of enclosed spaces. It's awfully cramped in here. You can't stretch your arms and you're getting a terrible cramp in your back and your legs and your stomach. Maybe that's why the sweat is crawling down your forehead. It's smaller in here than it was a minute ago. The walls are closing in!! You can't breathe! Forget everything else, **GET OUT OF HERE !!!**

MONOPHOBIA: Fear of being alone. You must not be left alone. Monsters and demons are waiting to grab and possess you if they can only find out of sight of your fellows. If you suddenly vanished while alone who would know? Who could help you?

TERATOPHOBIA: Fear of monsters. Monsters are everywhere. The end is near. Monsters are tricky. Are you sure your friends aren't monsters.

PLAYER NAME _____

Name Jean-Paul Gaston

Occupation Språkprofessor (l.d. präst)

Nationality Fransman Residence Berlin

Sex Man

Age 46

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	10	DEX	12	INT	18	Idea	90	MAGIC POINTS													
CON	13	APP	15	POW	22	Luck	95	Uncounscious = 0													
SIZ	14	SAN	99	EDU	20	Know	95	4	5	6	7	8	9	10	11						
Schools	Vatikanen		Oxford		Språkprofessor			12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Degrees	Präst (Exorcist)							26	27	28	29	30	31	32							
Damage bonus/penalty	-																				

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 16) Permanent Insanity = 0

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																																																	
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
																		0	1	2																																																						

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	JUMP (25)	RIDE (05)	58
ANTHROPOLOGY	LAW (05)	SING (05)	58
ARCHAEOLOGY	LIBRARY USE (25)	SNEAK (10)	76
ASTRONOMY	LINGUIST	SPEAK <u>Tyska</u>	76
BARGAIN (05)	LISTEN (25)	SPEAK <u>Franska</u>	68
BOTANY	MAKE MAPS (10)	SPOT HIDDEN (25)	68
CAMOUFLAGE (25)	MECHANICAL REPAIR (20)	SWIM (25)	
CHEMISTRY	OCCULT (05)	THROW (25)	
CLIMB (40)	OPERATE HVV. MACHINE	TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)	OPERATE (05)	TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS	PHARMACY	TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)	PHOTOGRAPHY (10)	ZOOLOGY	
DIAGNOSE DISEASE (05)	PHYSICS	Religion	80
DODGE (DEX * 2)	PICK POCKET (05)	Exorcism	86
DRIVE AUTOMOBILE (20)	PILOT AIRCRAFT		
DRIVE	PILOT		
ELECTRICAL REPAIR (10)	PSYCHOANALYSIS		
FAST TALK (05)	PSYCHOLOGY (05)		
FIRST AID (30)	READ/WRITE ENG (EDU * 5)		
GEOLOGY	READ/WRITE <u>Franska</u>		
HIDE (10)	READ/WRITE <u>Tyska</u>		
HISTORY (20)	READ/WRITE <u>Latin</u>	Sp.Latin	43
		Aw.Arabiska	67

WEAPONS

WEAPON	SHOTS ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: Du blev tidigt utsedd av din mor att bli präst, du kände dig inte helt besträdd av tanken men reste ändå till Vatikanen. Under din utbildning upptäcktes att du hade talanger utöver det vanliga och du sattes på specialutbildning till exorcist. Du arbetade som exorcist i tre år, en mycket energisk sådan och du insåg inte riktigt vad som höll på att hända dig, din styrka steg dig åt huvudet och till sist kom fallet, du tog livet av en ung flicka och enbart pga att du fått för dig att du stod över allt av mänskligt felande. Det som slutligen knäckte dig var att du i din sorg och svaghet hamnade i säng med en kvinna, du insåg att du måste ge dig av och göra bot. Du for till England och Oxford, där du byggde vidare på dina redan gedigna språkkunskaper och slulade med professur i ämnen Franska och Latin. Trots oroligheter reste du till Berlin och en väntande anställning som språklärare. Krigsbotrotet strax där efter satte effektivt stopp för din anställning då du blev tvångsinkallad till en grupp bestående av vetenskapsmän med uppgitt att samla konst-, religiösa och okkulta föremål åt tredje riket. Detta har du nu gjort i snart tre år utan hopp om annat då du insett att detta måste vara guds straff över dig och att du bara måste försöka hända ut vad som än händer. (Tills den dag du kan återupprätta ditt rätta jag igen och åter leva utan skam.)

PERSONBESKRIVNING: En lång och gånglig man med begynnande kalaskula, begynnande flint med grått kort hår runt om sidorna, potatisnäsa och tjocka glasögon. En medelålders man som ändå sedan olyckan med den unga flickan varit lite handlingsförlamad och följt vad han kallar guds röst, han försöker att alltid vara till lags och hjälpa till när han kan ingen ansträngning är för stor när du kan hjälpa någon. Du ser på din nuvarande situation som guds prövning av dig och du vill, mer än något annat genomgå "Iaggan i topp". Du är paniskt rädd för att synda, och du vet också att genom rädsia och stress gör man ofta fel, och du är därför lika rädd för rädsia som du är för synden.

RELATIONER: Du lycer väldigt synd om Moshe och vill gärna hjälpa och stötta honom när du kan. Du tycker också att Heinz är ok och ser inte honom som en "elak" tysk utan snarare någon som är född på fel sida gränsen och som egentligen inte vill vara den han är född till. Werner och Emil såg du från början som två av guds plågoandar skickade för att se till att ditt straff blev så plågsamt som möjligt, du börjar dock tro att du hade fel, inte ens en gud som tillåtit dig att göra det du (lyvar) gjort kan vara så grym att han skickat dessa två efter dig, du har dock valt att fortsätta spela med för säkerhets skull. Emil har också lugnat ner sina sadistiska ideer en del och försöker t.o.m. lugna Werner ibland även om det inte alltid går så bra.

UTRUSTNING: En brun, slitna kostym, 2 skjortor, 2 par skor, underkläder, tackordböcker för att översätta mellan Tyska, Franska, Engelska och Latin i övrigt har du enbart vad stalen kan tänkas lilhanda hålla.

PHOBIAS

Peccatofobi	Kalla fram lilen demon	Kalla fram lilen djävul
Phobofobi	Binda lilen demon	Binda lilen djävul
	Skicka hem lilen demon	Skicka hem lilen djävul
	Driva ut lilen demon	Driva ut lilen djävul
	Driva ut stor demon	Driva ut stor djävul

SPELLS AND NOTES

JEAN-PAULS BESJÄRJELSER OCH FOBIER

KALLA FRAM: tid-5 min. / mp använd, chansen att lyckas är 10%/ mp använd.
Det kostar 1-3 SAN att kasta besvärjelsen och det dyker aldrig upp mer än 1 demon/djävul. Varelsen dyker upp 2-10 min. efter att besvärjelsen är kastad.

BINDA: tid- 6 sek, det kostar 1 mp att kasta en bindande besvärjelse och efter att kostnaden är dragen måste kastaren lyckas med ett motståndslag där hans och varelsens mp mäts mot varandra.
När en varelse bundits kan den avkrävas en tjänst innan den kan återvända till sitt hem.

SKICKA HEM: Kostar 1 mp om varelsen är bunden. Om den kastas mot en obunden varelse måste man dessutom lyckas med ett slag på motståndstabellen där mp mäts mot mp.

DRIVA UT: Kostar 1 mp / 5 POW varelsen har. Den kan enbart användas om varelsen har besatt en människa och vägrar att lämna honom/henne. Besvärjelsen både driver ut och skickar hem varelsen till dess hemplan. Problemet ligger i att man måste lyckas med ett slag på motståndstabellen efter att kostnaden för besvärjelsen har dragits av.

Med liten demon /djävul menas här en som har mindre än 10 POW som max.

Med stor demon/djävul menas här en som har 11 - 25 POW som max.

PECCATOFOBI: Rädslan för att synda. Helvetets krafter drar oss mot synden. Om du skulle råka synda vet du att du kommer att bli ännu en hjälplös under helvetets makt. Om du syndar kommer du tappa kontrollen och bli en djävul du också. Syndare hamnar i helvetet och får leva för evigt bland elaka, fula, grymma och sadistiska djävlar och demoner. Se till att bedöma varje handling du gör och varje steg du tar så att du är säker på att det inte är en syndfull handling.

PHOBOFOBI: Rädsla för din egen rädsla. Du vet att din egen rädsla förr eller senare kommer att förgöra dig, du vet ju att rädslan driver dig till synd och ju mer du ger efter för rädslan att synda desto troligare är det att du kommer att synda förr eller senare.

Name Heinz Paul Johann Felle Sex Man
 Occupation Professor i Antropologi och Historia Age 63
 Nationality Tysk Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	9	DEX	12	INT	17	Idea	85	MAGIC POINTS							
CON	14	APP	7	POW	17	Luck	85	Unconscious = 0							
SIZ	10	SAN	99	EDU	19	Know	95	4	5	6	7	8	9	10	11
Schools	Berlins Universitet							12	13	14	15	16	17	18	
Degrees	Professor i Antropologi och Historia							19	20	21	22	23	24	25	
Damage bonus/penalty								26	27	28	29	30	31	32	

SANITY POINTS

(20% current SAN: 18) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	97	JUMP (25)	86	HIDE (05)	
ANTHROPOLOGY	60	LAW (05)	75	SING (05)	
ARCHAEOLOGY		LIBRARY USE (25)		SNEAK (10)	
ASTRONOMY		LINGUIST		SPEAK <u>Italienska</u>	66
BARGAIN (05)		LISTEN (25)		SPEAK <u>Franska</u>	54
BOTANY		MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	77
CAMOUFLAGE (25)		MECHANICAL REPAIR (20)		SWIM (25)	
CHEMISTRY	43	OCCULT (05)	38	THROW (25)	
CLIMB (40)		OPERATE HVY. MACHINE		TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)		ORATORY (05)	40	TREAT DISEASE (05)	38
CTHULHU MYTHOS		PHARMACY		TREAT POISON (05)	20
DEBATE (10)		PHOTOGRAPHY (10)	87	ZOOLOGY	38
DIAGNOSE DISEASE (05)	22	PHYSICS		Konstvetenskap	86
DODGE (DEX * 2)	24	PICK POCKET (05)			
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PILOT AIRCRAFT			
DRIVE		PILOT			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)		PSYCHOLOGY (05)	62		
FIRST AID (30)	58	READWRITE ENG (EDU * 5)			
GEOLOGY		READWRITE <u>Tyska</u>	95		
HIDE (10)		READWRITE <u>Grekiska</u>	42		
HISTORY (20)	95	READWRITE <u>Latin</u>	54	RAW <u>Franska</u>	63

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	48/10	9	118	6	7
K-Pistol		20/20	4	1110+2	8	32
Gevar	1/2	63/20	12	216+3	12	5

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: Du är född i Ulm, men flyttade tidigt med familjen till Berlin då fadern fick jobb på universitetet där. Du var aldrig varken speciellt intresserad av eller duktig i de mera fysiska aspekterna av ett barns uppväxt, du lade istället ner din energi på ämnen du hade talang för och läste sedemera vidare på universitetet där du lade ner de flesta av dina studietimmar på konst, historia och antropologi, de sista två har du to. m. lyckats nå fram till en professur i. Vid 1:a v.k. utbrött anmäde du dig snabbt till Berlins civilförsvaret som blev emellanåt placerad som M.P. vilket var ok eftersom du även då slapp lämna staden. I Berlin under krigstiden lärde du känna flera av de personer som nu sitter högt upp i Tysklands regerande skikt. Efter kriget återgick du till dina studier och sedemera också som lärare vid universitetet. Du umgicks med flera av dina bekantskaper från kriget men mest med en viss Heinrich Himmler som numera sedan 3 år är din chef genom din anställning i en grupp bestående av vetenskapsmän som reser runt och samlar in konst och religiösa föremål åt tredje riket.

PERSONBESKRIVNING: Du är en ganska orevlig person på så sätt att du har flera "ansikten" beroende på var du är och vem du umgås med. Tex har du fått Moshe att tro att du agerar brevbärare mellan honom och hans familj, vilken han fortfarande tror lever som Tysklands "gisslan". Du har en totalt professionell sida som professor, en totalt hänsynslöst Himmlerdyrkande sida, en mycket god, tvevig och socialt utriktad sida och sist men inte minst en sida som inger förtroende och får andra att öppna sig och tala om mycket de aldrig annars skulle avslöja. Du är som tidigare sagts inte speciellt fysiskt framstående men desto mer på det intellektuella planet. Du har ett otroligt starkt psyke och tappar i stort sett aldrig fattningen. Du är inte på något sätt religiös men har upplevt lite för mycket "underligheter" de senaste 3 åren för att enbart förkasta det som spöken i hjärnan även om du envis undviker att försöka förstå vad som egentligen händer. Du är den som (i gruppen) står Himmler närmast och som inför honom troligen har störst makt, men du undviker oftast att lägga dig i Emilis ledarskap av gruppen så länge han inte misskötter sig vill säga. Du är en ganska kort, krating person som inte ser speciellt bra ut, kort grånat hår, små runda glasögon, och en i övrigt ganska intetsägande person som dock är otroligt pölig med din klädsel.

RELATIONER: Du bryr dig inte ett dugg om någon såvida du inte ser personen ifråga som användbar på ett eller annat sätt och de personerna får du i allmänhet att invaggas i tron att du verkligen bryr dig om dem. Moshe, jude, underling man som verkar helt övertygad om övernaturliga väsen men som har ovärdeliga kunskaper inom det okkulta och därför är viktig. Jean-Paul en lismande lilen fransos som tyvärr behövs då han ju faktiskt är duktig på språk och dessutom kan en del om religionshistoria. Werner, en brutal tolp som enligt dig lika gärna kunnat ligga 6 fot under jord. Emil, major i SS och faktiskt riktigt ok även om du aldrig skulle komma på tanken att säga så till honom. Både Werner och Emil är soldater och sköter sig bra, så länge de gör det låter du dem hållas men soldater är förbrukningsvaror vilket de ibland verkar glömma, men då är det ju bara att påminna dem.....

UTRUSTNING: 1 luger + 2 mag, 3 svarta kostymer, 1 lång svart skinnrock, 3 par skor, 3 vita skjortor, underkläder och div utrustning som behövs i ditt yrke + småprylar som du tycker passar in i karaktären.

Yearly Income _____
 Savings _____

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES

Name: Emil Fuchs Sex: Man
 Occupation: Officer i SS, Major Age: 35
 Nationality: Tysk Residence: Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS				MAGIC POINTS			
STR	16	DEX	18	INT	14	Idea	70
CON	14	APP	11	POW	16	Luck	80
SIZ	10	SAN	99	EDU	12	Know	60
Schools	Folkhögskola						
Degrees	--						
Damage bonus/penalty	+1/4						
				Uncounscious = 0			
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			

SANITY POINTS												HIT POINTS																																		
(20 % current SAN: 16) Permanent Insanity = 0												Dead												Unconscious																						
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	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

INVESTIGATOR SKILLS		RIDE (05)	
ACCOUNTING (10)	09	JUMP (25)	63
ANTHROPOLOGY	T3	LAW (05)	28
ARCHAEOLOGY	06	LIBRARY USE (25)	30
ASTRONOMY		LINGUIST	80
BARGAIN (05)		LISTEN (25)	30
BOTANY	38	MAKE MAPS (10)	30
CAMOUFLAGE (25)	62	MECHANICAL REPAIR (20)	30
CHEMISTRY		Mechanical Repair (20)	30
CLIMB (40)		MECHANICAL REPAIR (20)	30
CREDIT RATING (15)		OPERATE HVY. MACHINE	49
CTHULHU MYTHOS		OPERATE HVY. MACHINE	49
DEBATE (10)		ORATORY (05)	
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHARMACY	
DODGE (DEX * 2)	63	PHOTOGRAPHY (10)	68
DRIVE AUTOMOBILE (20)	70	PHYSICS	
DRIVESTRIDSVAGN	74	PICK POCKET (05)	
ELECTRICAL REPAIR (10)	62	PILOT AIRCRAFT	
FAST TALK (05)		PILOT AIRCRAFT	
FIRST AID (30)	50	PSYCHOANALYSIS	
GEOLOGY		PSYCHOANALYSIS	
HIDE (10)		PSYCHOLOGY (05)	72
HISTORY (20)	28	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	68
		READ/WRITE Tyska	
		READ/WRITE	
		READ/WRITE	
		READ/WRITE	

WEAPONS		SHOTS		ATTACK/PARRY		IMPALE		DAMAGE		HP		AMMO	
WEAPON													
Pistol	3	89/10	17	118	6	7							
K-pistol	Burst	68/20	13	110+2	8	32							
Gövar	7/2	62/20	12	216+3	12	5							

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: Du är född och uppvuxen i Berlin. Slutade skolan tidigt för att försörja familjen då fadern avled strax efter 1:a v.k. Ditt yrkesval var enkelt då familjen har en lång tradition inom det militära. När du blev gammal nog att få bära uniform visade du tidigt goda ledaregenskaper och du har alltid legat före dina kamrater i grad. När Hitler rustade upp sin armé var du tidigt ute och gick med i SS-truppena, där du sedan snabbt avancerat i graderna. Tyvärr har du aldrig varit i något stridande förband då ditt (hittills) enda befäl, sedan 3 år, varit över en grupp vetenskapsmän, inte riktigt vad du tänkt dig, men ändå intressant då du lärt dig massor och sejt, upplevt och varit med om saker du inte ens vågar drömma om tidigare. Din verklighetsupfattning har fått sig flera tornar under den här tiden, speciellt Moshé. Juden har påvisat diverse underligheter du inte kunnat förklara. Du har till och med börjat tvivla på det riktiga i ditt avståndstagande från all form av religion. Ett faktum du inte ens vill avslöja för Werner trots att du vet att han har liknande tankar.

PERSONESKRIVNING: Du är en typisk arier till utseendet, blond, blåögd, kraftigt byggd och stolt i din hållning. Du är en person som av många anses vara schizofren då du kan visa sidor i din personlighet som är rent otroligt omna och vänliga, samtidigt som du kan vara hur hård och brutal som helst när det krävs, du uppträder ofta överlägset, arrogant och på gränsen till otrevligt så länge du vet att du har rätt och inte går för långt. När du däremot hamnar i situationer där du ligger under kliver du lugnt ner ett par trappsteg och anlar en attityd av viss respekt, men inte ett spår mer än vad som krävs. Du dyrkar Hitler, Tyskland, Himmler, SS och den makt det ger dig att vara en del av allt detta. Du skulle aldrig tillåta att någon av dessa kom till skada om du kan göra något som helst för att förhindra det. Du ogillar att visa vad du kallar svagheter inför människor du inte känner, dvs. du skulle tex. inte vara "kompis" med Werner inför andra och heller aldrig släppa på den militära disciplinen i gruppen när andra är i närheten, men är det bara gruppen brukar du låta de övriga jobba som de vill bara det blir resultat.

RELATIONER: Du har ett jobb att sköta och det gör du med militär precision och exakthet. Moshé är en gammal och skropilig man som säkerligen skulle falla ihop för en vindpust om så vore, du har därför tillsammans med Werner gjort upp om att låta honom vara ifred trots att han är jude. Han lär dessutom inte vara ngt. hot då ni har hans familj som gisslan. Jean-Paul är en vekiing och tegis som du gillar att vara lite extra elak mot isället då han aldrig protesterar eller klagar, du tycker dock att Werner är lite väl sadistisk ibland vilket du påpekar(men givetvis inte inför de andra). Heinz Paul vet du inte riktigt hur du skall behandla. Du har tidigare gjort försök att köra med honom vilket resulterat i totalloppar, när du istället har försökt umgås har du blivit bemött med en iskyla du inte trodde möjlig. En man du troligen bör se upp med och behandla varsamt, helst på säkerhetsavstånd. Werner, en av dina bästa kompisar från barndomen vilket du dock helst inte visar annat än när ni är ensamma. Han är den typen av människa som är rent elak utan att reflektera över det och utan att egentligen försöka vara del. Genom hela er uppväxttid har du fått skydda honom från honom själv då han inte riktigt förstår hur stark han är och dessutom lätt förlorar kontrollen över sig själv. Speciellt kommer du ihåg den gången i ö. den enda, du inte fick stopp på honom och han slog in två fullvuxna män med sina bara händer.

UTRUSTNING: 3 st. uniformer (vilka du alltid håller i perfekt ordning). 1 Smeisser + 2 mag. 1 Luger + 2 mag. och i övrigt div. småpjälar och grejer du tycker kan passa in.

Yearly Income _____
 Savings _____

PHOBIAS SPELLS AND NOTES

PLAYER NAME _____

Name Werner Haase Sex Man
 Occupation Officer i SS, Löjtnant Age 38
 Nationality Tysk Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	18	DEX	16	INT	10	Idea	50	MAGIC POINTS							
CON	18	APP	10	POW	13	Luck	65	Unconscious =	0	1	2	3			
SIZ	18	SAN	99	EDU	12	Know	60	4	5	6	7	8	9	10	11
Schools	Folkhögskola							12	13	14	15	16	17	18	
Degrees	--							19	20	21	22	23	24	25	
Damage bonus/penalty	+1T6							26	27	28	29	30	31	32	

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 13) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	23	JUMP (25)	40	RIDE (05)	
ANTHROPOLOGY	36	LAW (05)	50	SING (05)	
ARCHEOLOGY	19	LIBRARY USE (25)	50	SNEAK (10)	38
ASTRONOMY		LINGUIST		SPEAK	
BARGAIN (05)		LISTEN (25)	62	SPEAK	
BOTANY		MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	53
CAMOUFLAGE (25)		MECHANICAL REPAIR (20)	22	SWIM (25)	50
CHEMISTRY	62	OCCULT (05)		THROW (25)	73
CLIMB (40)		OPERATE HVY. MACHINE		TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)		ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS		PHARMACY	55	TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)		PHOTOGRAPHY (10)		ZOOLOGY	
DIAGNOSE DISEASE (05)	34	PHYSICS			
DODGE (DEX * 2)	53	PICK POCKET (05)			
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PILOT AIRCRAFT	44		
DRIVE		PILOT			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)	42	PSYCHOLOGY (05)	20		
FIRST AID (30)		READ/WRITE ENG (EDU * 5)	57		
GEOLOGY		READ/WRITE Tyska			
HIDE (10)		READ/WRITE			
HISTORY (20)	46	READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	73/10	14	1T8	6	7
K-pist	Burst	86/20	17	1T10+2	8	32
Gövar	T12	43/20	8	2T6+3	12	5
Ståg	1	87/34	---	3+T6	---	---
Spark	1	68/20	---	2T6	---	---

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income _____
 Savings _____

BAKGRUND: Slutade skolan tidigt för att börja jobba och tjäna lite slantar åt familjen. Du gick med i armen samtidigt som Emil, din absolut bästa vän. Du har tack vare din (ganska djupa) intelligens och Emils hjälp blivit löjtnant i SS och liksom Emil vill du helst av allt ut i strid och visa vad du kan. Men då Emil ville ha dig med i den här gruppen som ni basat över i snart 3 år stälde du dig givetvis upp. Trots vissa föruträddade meningar har du trivts bra och 10.m. lärt dig ett och annat nytt. Din uppträdning om den övernaturliga delen av vår omgivning har ändrats betydligt under dessa tre år, från en inställning om hjärnvävtörter och spöken i hjärnan har du kommit underfund med att det faktiskt existerar något utöver det "normala". Du har 10. m. börjat fundera på det riktiga i att öppna bekännna Gud och din to på honom, än så länge är det dock bara Emil och din mor som känner till dessa tendenser.

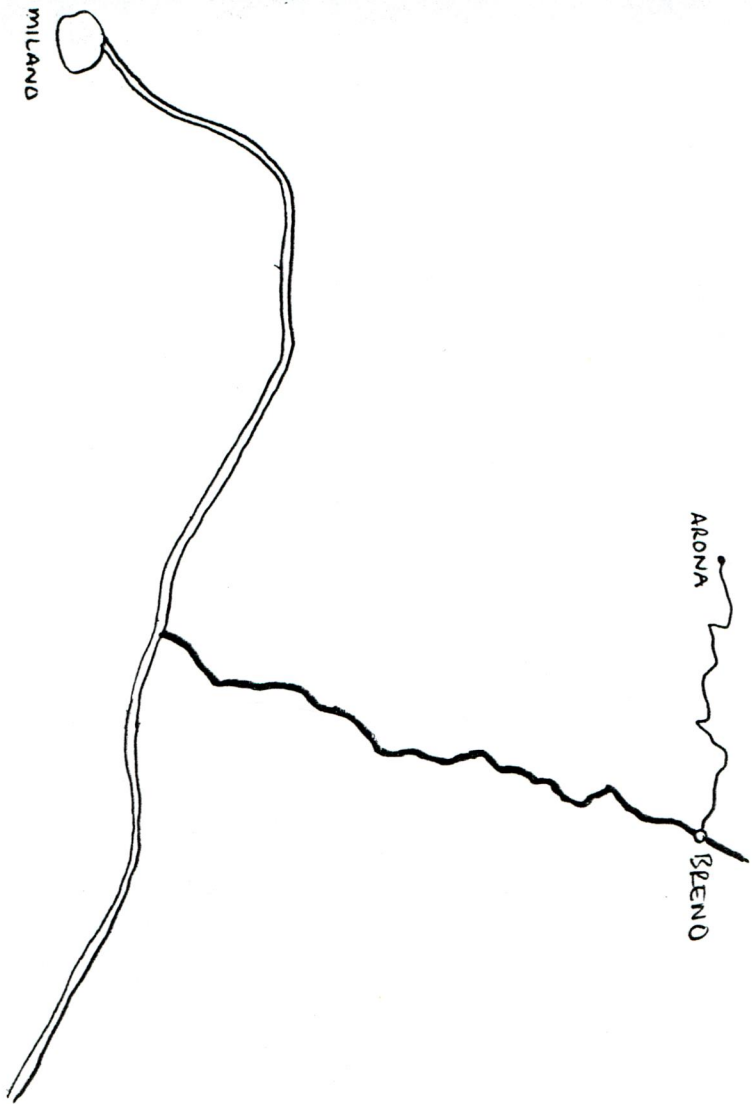
PERSONBESKRIVNING: Du är en typisk arier till utseendet, blond, blåögd, lång och ståtlig att du dessutom är enormt stor och kraftig åt bara ett plus (ett som du alltid så länge du minns har utnyttjat till din fördel). Du är en i grund genuint elak person, men hos dig är det mer en läggning än ett sätt att vara, du har dessutom lärt för att låta dina känslor skena iväg och då är det bara Emil som kan få stopp på dig, han har räddat dig många gånger och du älskar honom för detta och skulle aldrig kunna svika honom, speciellt sedan den gången inte ens Emil fick stopp på dig och du slog ihjäl 2 personer som var ute efter Emil.

RELATIONER: Moshe, juden. Du och Emil gjorde tidigt upp om att han inte är något hot då han är otroligt gammal och skräpig, samtidigt som hans familj sitter som gisslan. I början tyckte du det var synd att du inte fick braka med honom men du har insett att han antagligen har kunskaper utöver det vanliga och att han kanske kunde vänta dem mot dig, du är därför idag tacksam att ni bestämde som ni gjorde. Jean-Paul är en riktigt teg lilen stackare till vekling som du kor med så mycket du kan, lyvart får du ju lite då och då höra från Emil att du går lite för långloch att du måste hejda dig så att du inte gör honom illa en vacker dag. Du kallar honom aldrig annat än "godfaderen". Heinz Pauli ogillar du starkt mest pga att du inget vet om honom och därför att han behandlar dig som om du vore ingenting, han är helt och hållet otäck på ett sätt du inte riktigt kan förstå och förklara. Emil, din absolut bästa kompis sedan barndomen, det har alltid varit så att han varit din hjärna (trots att du inte är speciellt dum har det blivit så) och du har varit hans muskler (trots att han inte är speciellt svag och vek), han har som tidigare sagts hjälpt dig ur otaliga knipor då du låtit känsloerna ta över och tappat kontrollen.

UTRUSTNING: 2 st. uniformer, 1 Smesiser + 2 mag., 1 Lugger + 2 mag. och i övrigt div. småpjälar och grejer du tycker kan passa in.

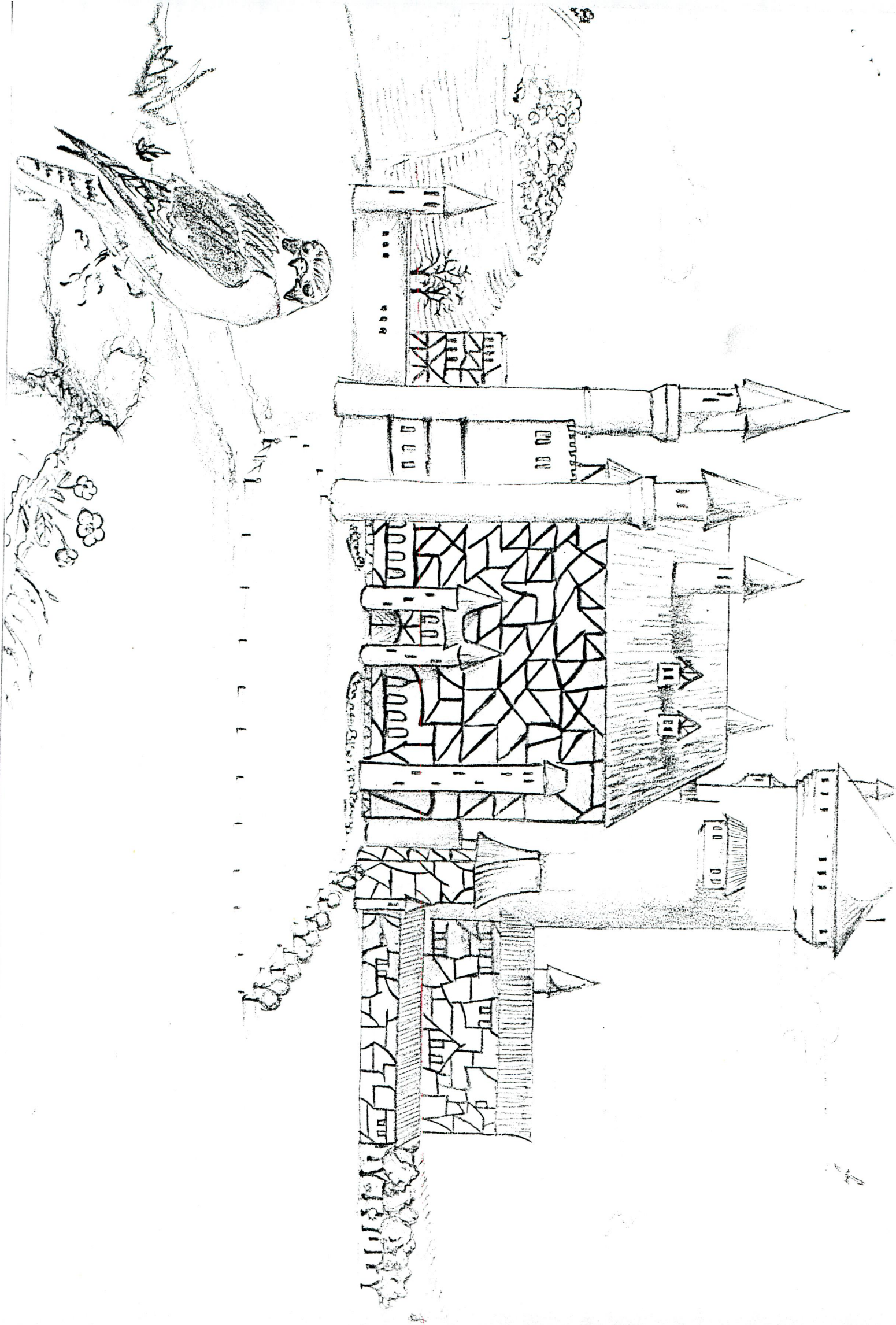
PHOBIAS SPELLS AND NOTES

RESAN TILU SUOTET

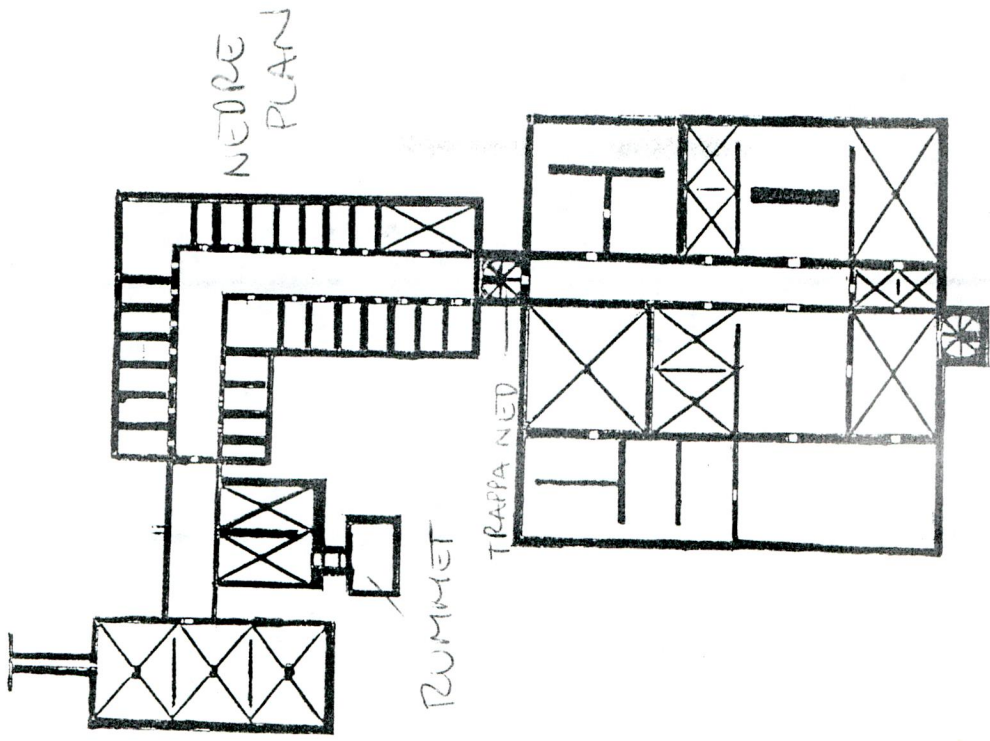


SKALA 1 cm = 10 km



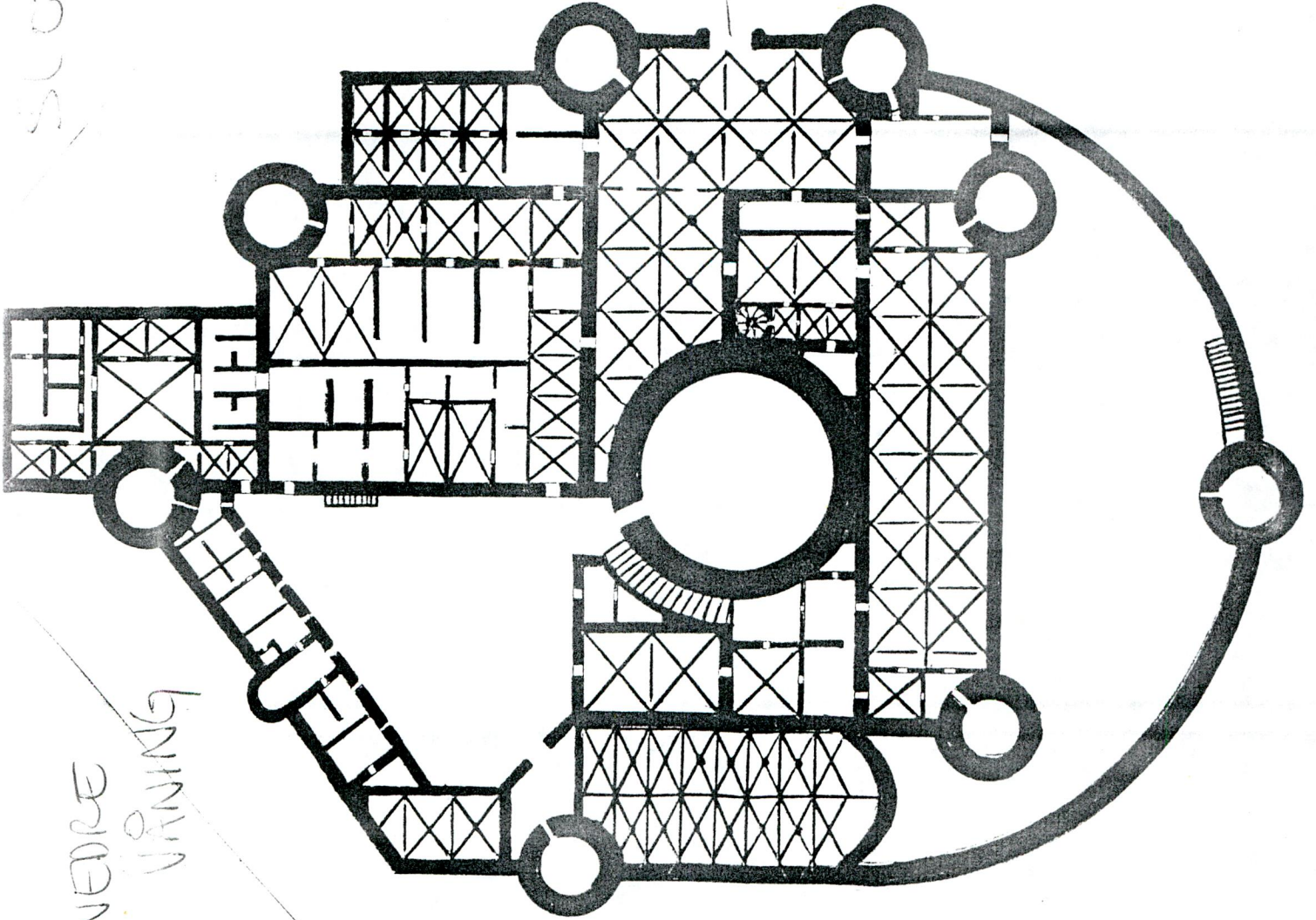


KÄLLAREN



BALDONS

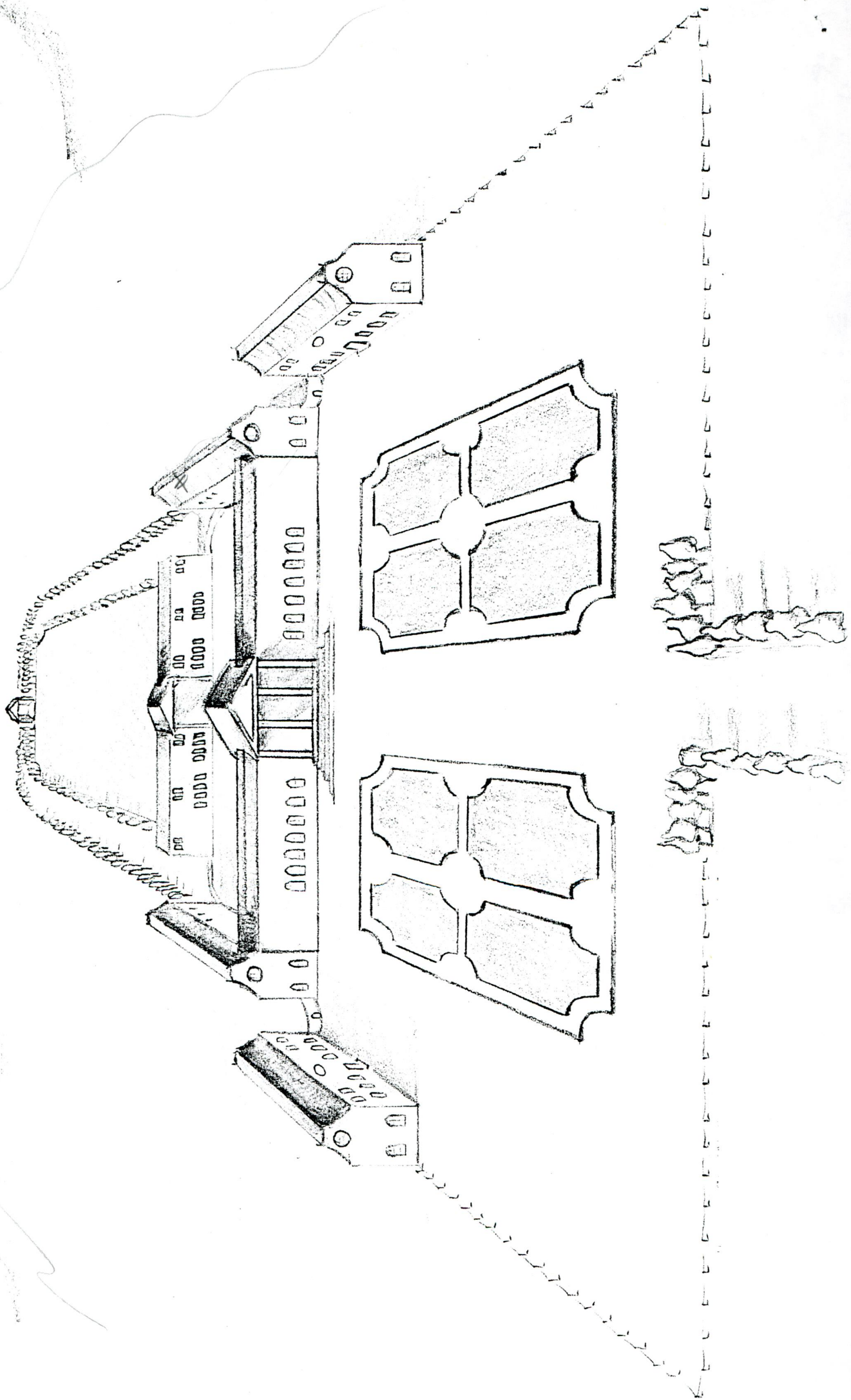
STORA
ENTREN



NEDRE
VÅNING

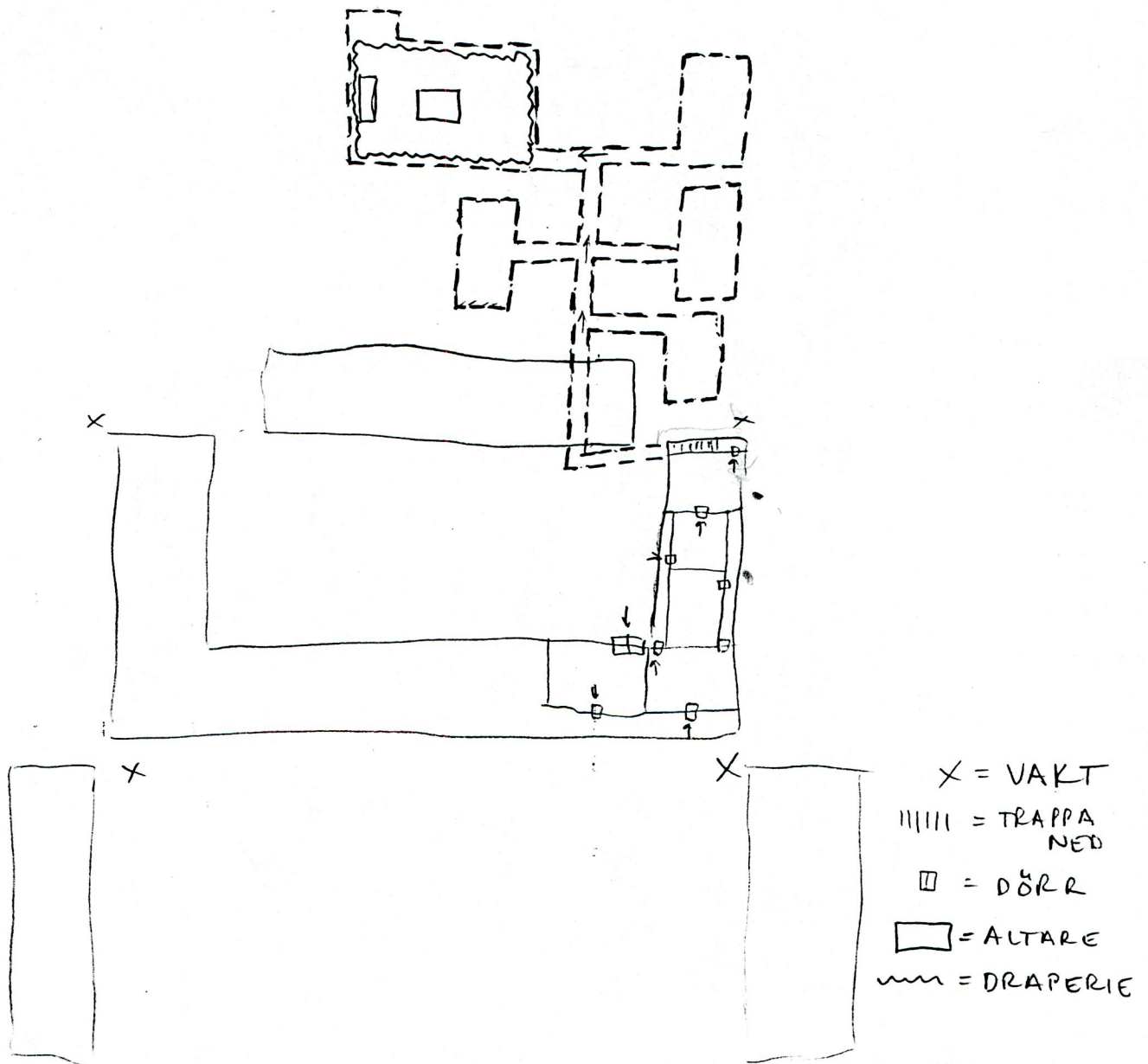


———— Jernväg
 ———— Högväg
 ———— Ramadama



23⁰⁰ vakterna går hem

MARIA ARRAGONES SKISS ⁴ på kvällen ÖVER HERRGÅRDEN IS på dagen



PLAYER NAME

Name Jean-Paul Gaston Sex Man
 Occupation Språkprofessor (l.d. präst) Age 46
 Nationality Fransman Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	10	DEX	12	INT	18	Idea	90
CON	13	APP	15	POW	22	Luck	95
SIZ	14	SAN	99	EDU	20	Know	95
Schools	<u>Vatikanen Oxford</u>						
Degrees	<u>Präst (Exorcist) Språkprofessor</u>						
Damage bonus/penalty	-						

MAGIC POINTS

Uncounscious = 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

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 16) Permanent Insanity = 0 1 2 3 4 5 6

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

HIT POINTS

Dead	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	

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	JUMP (25)	RIDE (05)	-68
ANTHROPOLOGY	LAW (05)	SING (05)	
ARCHEOLOGY	LIBRARY USE (25)	SNEAK (10)	
ASTRONOMY	LINGUIST	SPEAK <u>Tyska</u>	-76
BARGAIN (05)	LISTEN (25)	SPEAK <u>Engelska</u>	-68
BOTANY	MAKE MAPS (10)	SPOT HIDDEN (25)	
CAMOUFLAGE (25)	MECHANICAL REPAIR (20)	SWIM (25)	
CHEMISTRY	OCCULT (05)	THROW (25)	
CLIMB (40)	OPERATE HVY. MACHINE	TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)	ORATORY (05)	TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS	PHARMACY	TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)	PHOTOGRAPHY (10)	ZOOLOGY	
DIAGNOSE DISEASE (05)	PHYSICS	Religion	-80
DODGE (DEX * 2)	PICK POCKET (05)	Exorcism	-86
DRIVE AUTOMOBILE (20)	PILOT AIRCRAFT		
DRIVE	PILOT		
ELECTRICAL REPAIR (10)	PSYCHOANALYSIS		
FAST TALK (05)	PSYCHOLOGY (05)		
FIRST AID (30)	READ/WRITE ENG (EDU * 5)		
GEOLOGY	READ/WRITE <u>Franska</u>		
HIDE (10)	READ/WRITE <u>Tyska</u>	Sp.Latin	-43
HISTORY (20)	READ/WRITE <u>Latin</u>	BAW-Arabiska	-67

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPACT	DAMAGE	HP	AMMO

PORTRAIT

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income _____
 Savings _____

BAKGRUND: Du blev tidigt utsedd av din mor att bli präst, du kände dig inte helt besträdd av tanken men reste ändå till Vatikanen. Under din utbildning upptäcktes att du hade talanger utöver det vanliga och du sattes på specialutbildning till exorcist. Du arbetade som exorcist i tre år, en mycket energisk sådan och du insåg inte riktigt vad som höll på att hända dig, din styrka steg dig åt huvudet och till sist kom lallet, du tog livet av en ung flicka och enbart pga att du fått för dig att du stod över allt av mänskligt felande. Det som sluiligen knäckte dig var att du i din sorg och svaghet hamnade i säng med en kvinna, du insåg att du måste ge dig av och göra bot. Du for till England och Oxford, där du byggde vidare på dina redan godigna språkkunskaper och slutade med professor i ämnen Franska och Latin. Trots oroligheter reste du till Berlin och en väntande anställning som språklärare. Krigsutbrottet strax därefter satte effektivt stopp för din anställning då du blev tvångsinkallad till en grupp bestående av vetenskapsmän med uppgift att samla konst-, religiösa och ockulta föremål åt tredje riket. Detta har du nu gjort i snart tre år utan hopp om annat då du insett att detta måste vara guds straff över dig och att du bara måste försöka hända ut vad som än händer. (Tills den dag du kan återupprätta ditt rätta jag igen och åter leva utan skam.)

PERSONBESKRIVNING: En lång och gånglig man med begynnande kalaskula, begynnande flint med grått kort hår runt om sidorna, potatisnäsa och tjocka glasögon. En medelålders man som ända sedan olyckan med den unga flickan varit lite handlingsförlamad och följt vad han kallar guds rösti, han försöker att alltid vara till lags och hjälpa till när han kan ingen ansträngning är för stor när du hjälpa någon. Du ser på din nuvarande situation som guds prövning av dig och du vill, mer än något annat genomläsa med "flagan i topp". Du är paniskt rädd för att synda, och du vet också att genom rädsia och stress gör man ofta fel, och du är därför lika rädd för rädsia som du är för synden.

RELATIONER: Du tycker väldigt synd om Moshe och vill gärna hjälpa och stötta honom när du kan. Du tycker också att Heinz är ok och ser inte honom som en "elak" tysk utan snarare någon som är född på fel sida gränsen och som egentligen inte vill vara den han är född till. Werner och Emil såg du från början som två av guds plågoandar skickade för att se till att ditt straff blev så plågsamt som möjligt, du börjar dock tro att du hade fel, inte ens en gud som tillåtit dig att göra det du (tyvärr) gjort kan vara så grym att han skickat dessa två efter dig, du har dock valt att fortsätta spela med för säkerhets skull. Emil har också lugnat ner sina sadistiska ideer en del och försöker i.o.m. lugna Werner ibland även om det inte alltid går så bra.

UTRUSTNING: En brun, slitne kostym, 2 skjortor, 2 par skor, underkläder, fackordböcker för att översätta mellan Tyska, Franska, Engelska och Latin i övrigt har du enbart vad staten kan tänkas tillhandahålla.

PHOBIAS

Peccatofobi
 Phobofobi

SPELLS AND NOTES

Kalla fram liten demon
 Bindu liten djävul
 Skicka hem liten demon
 Driva ut liten demon
 Driva ut stor demon

Kalla fram liten djävul
 Bindu liten djävul
 Skicka hem liten djävul
 Driva ut liten djävul
 Driva ut stor djävul

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income _____
Savings _____

BAKGRUND: Född 1862 i Biyalistok, Polen. Mycket fattig familj, du hade aldrig råd med dyr skolgång av högre kvalitet. Men med en stark vilja, ett utmärkt intellekt och ett tidigt intresse för det ockulta har du ändå samlat på dig en gedigen kunskap i ämnet. Du har under många och långa år kämpat mot mystiska gudar och deras anhängare och läst mängder av deras litteratur. Detta har fört hårt på krafter och psyke, varför du har flyttat hem för att få lite lugn och ro på livets höst. Tyvärr kom nazismen och ännu ett världskrig emellan och du tvångsarbetar nu, sedan cirka tre år, för Hitlers SS med att åka runt och samla upp konst, ockulta och religiösa föremål för det tredje rikets räkning. En beklaglig situation, men med dina två systrar, dina tre bröder och deras familjer som gisslan är det inte mycket att göra åt saken.

PERSONBESKRIVNING: En liten skinnorr man, med kraftigt vitt, buskigt hår, stor buskig mustasch och djupt sittande, pliriga ögon. Fysiskt ganska bräcklig. Oavsett vad han bär för kläder hänger de som säckar på honom. En mycket nervös och lättkrämd gammal man som "vet" att förr eller senare kommer "de" och tar honom. En inestängd och koncentrerad personlighet som ofta går helt upp i sitt arbete för att slippa tänka på situationen han är i. När han inte får som han vill blir han irriterad, och fräser åt allt och alla. Han är inte längre speciellt religiös, "ingen gud som är god kan tillåta vad jag har sett och upplevt".

RELATIONER: Sympatiserar med Jean-Paul som sitter i samma båt som han själv, men tycker i övrigt inget speciellt om honom då han är för vek för att kunna hjälpa till när det verkligen gäller. Heinz kan tolereras, han är ju trots allt vetenskapsman om än på fel sida, är dessutom mycket snäll och trevlig, sköter kontakten med dina släktingar. I det hela en kapabel och kunnig man. Emil och Werner känner du bara förakt och hat för, men de är bra att ha till hands. De är patetiska och påfrestande i sina försök att förstå ditt jobb och lära sig om det ockulta.

UTRUSTNING:

Tre kavajer, två par byxor, två par skor, underkläder, besvärjelseingredienser, diverse yrkesattiraljer, och i övrigt vad staten kan tänkas tillhandahålla.

PHOBIAS

Bathofobi mild
Klaustrofobi mild
Teratofobi mild
Monofobi stark

SPELLS AND NOTES

Bless blade
Call bird
Chant of Thoth
Command bird
Create fetch-stick
Find gate
Flesh ward
Heal
Levitate
Summon ghost
Wave of oblivion
Elder sign
Voorish sign

Name Moshé Shamosh Sex Man
Occupation Mystiker Age 79
Nationality Polish jude Residence Berlin

MAGIC POINTS

Uncounscious = 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

HIT POINTS

Dead 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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

ACQUANTING (10)	58	JUMP (25)	40
ANTHROPOLOGY		LAW (05)	
ARCHEOLOGY		LIBRARY USE (25)	92
ASTRONOMY	84	LINGUIST	
BARGAIN (05)	67	LISTEN (25)	
BOTANY		MAKE MAPS (10)	
CAMOUFLAGE (25)		MECHANICAL REPAIR (20)	88
CHEMISTRY		OCCULT (05)	
CLIMB (40)	79	OPERATE HVY. MACHINE	
CREDIT RATING (15)	63	ORATORY (05)	
CTHULHU MYTHOS	68	PHARMACY	
DEBATE (10)	64	PHOTOGRAPHY (10)	
DIAGNOSE DISEASE (05)		PHYSICS	
DODGE (DEX * 2)	24	PICK POCKET (05)	
DRIVE AUTOMOBILE (20)	28	PILOT AIRCRAFT	
DRIVE		PILOT ()	
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOANALYSIS	
FAST TALK (05)		PSYCHOLOGY (05)	
FIRST AID (30)	54	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	
GEOLOGY		READ/WRITE Polska	97
HIDE (10)		READ/WRITE Tyska	73
HISTORY (20)		READ/WRITE Hebreiska	96

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Gevär	1/2	28/20	6	2T6+3	12	5
Pistol	3	42/10	8	1T8	6	7

PORTRAIT

PLAYER NAME

Name Heinz Paul Johann Fella Sex Man
 Occupation Professor i Antropologi och Historia Age 63
 Nationality Tysk Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	9	DEX	12	INT	17	Idea	85
CON	14	APP	7	POW	17	Luck	85
SIZ	10	SAN	99	EDU	19	Know	95
Schools <u>Berlins Universitet</u>							
Degrees <u>Professor i Antropologi och Historia</u>							
Damage bonus/penalty <u> </u>							

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 18) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	97	JUMP (25)	66	RIDE (05)	
ANTHROPOLOGY	60	LIBRARY USE (25)	75	SING (05)	
ARCHEOLOGY		LINGUIST		SNEAK (10)	
ASTRONOMY		LISTEN (25)		SPEAK <u>Franska</u>	66
BARGAIN (05)		MAKE MAPS (10)		SPEAK <u>Italienska</u>	54
BOTANY		MECHANICAL REPAIR (20)		SPOT HIDDEN (25)	77
CAMOUFLAGE (25)		OCCULT (05)		SWIM (25)	
CHEMISTRY	43	OPERATE HVY. MACHINE	38	THROW (25)	
CLIMB (40)		ORATORY (05)		TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)		PHARMACY	40	TREAT DISEASE (05)	38
CTHULHU MYTHOS		PHOTOGRAPHY (10)	87	TREAT POISON (05)	20
DEBATE (10)		PHYSICS		ZOOLOGY	38
DIAGNOSE DISEASE (05)	22	PICK POCKET (05)		Konstvetenskap	86
DODGE (DEX * 2)	24	PILOT AIRCRAFT			
DRIVE AUTOMOBILE (20)		PILOT			
DRIVE		PSYCHOANALYSIS			
ELECTRICAL REPAIR (10)		PSYCHOLOGY (05)	62		
FAST TALK (05)		READ/WRITE ENG (EDU * 5)			
FIRST AID (30)	58	READ/WRITE <u>Tyska</u>	95		
GEOLOGY		READ/WRITE <u>Grekiska</u>	42		
HIDE (10)		READ/WRITE <u>Latin</u>	54		
HISTORY (20)	95			RAW <u>Franska</u>	63

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	48/10	9	118	6	7
K-pist	Burstl	20/20	4	1110+2	0	32
Gevär	1/2	63/20	12	216+3	12	5

PORTRAIT

RAW Franska 63

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income
 Savings

BAKGRUND: Du är född i Ulm, men flyttade tidigt med familjen till Berlin då fadern fick jobb på universitetet där. Du var aldrig varken speciellt intresserad av eller duktig i de mera fysiska aspekterna av ett barns uppväxt, du lade istället ner din energi på ämnen du hade talang för och läste sedemera vidare på universitetet där du lade ner de flesta av dina studietimmar på konst, historia och antropologi, de sista två har du to. m. lyckats nå fram till en professur i. Vid 1:a v.k. utbrött anmälda du dig snabbt till Berlins civilförsvaret du blev emellertid placerad som M.P., vilket var ok eftersom du även då slapp lämna staden. I Berlin under krigstiden lärde du känna flera av de personer som nu sitter högt upp i Tysklands regerande skikt. Efter kriget återgick du till dina studier och sedemera också som lärare vid universitetet. Du umgicks med flera av dina bekantskaper från kriget men mest med en viss Heinrich Himmler som numera sedan 3 år är din chef genom din anställning i en grupp bestående av vetenskapsmän som reser runt och samlar in konst och religiösa föremål åt tredje riket.

PERSONBESKRIVNING: Du är en ganska otrevlig person på så sätt att du har flera "ansikten" beroende på var du är och vem du umgås med. Tex har du fått Moshe att tro att du agerar brevbräare mellan honom och hans familj, vilken han fortfarande tror lever som Tysklands "gisslan". Du har en totalt professionell sida som professor, en totalt hänsynslöst Himmlerdyrkande sida, en mycket god, trevlig och socialt utåtriktad sida och sist men inte minst en sida som inger förtroende och får andra att öppna sig och tala om mycket de aldrig annars skulle avslöja. Du är som tidigare sagts inte speciellt fysiskt framskriden men desto mer på det intellektuella planet. Du har ett otroligt starkt psyke och tappar i stort sett aldrig fattningen. Du är inte på något sätt religiös men har upplevt lite för mycket "underligheter" de senaste 3 åren för att enbart förkasta det som spöken i hjärnan även om du envist undviker att försöka förstå vad som egentligen händer. Du är den som (i gruppen) står Himmler närmast och som inför honom troligen har störst makt, men du undviker oftast att lägga dig i Emils ledarskap av gruppen så länge han inte missköter sig vill säga. Du är en ganska kort, kraftig person som inte ser speciellt bra ut, kort grånat hår, små runda glasögon, och en i övrigt ganska intetsägande person som dock är otroligt petig med din klädsel.

RELATIONER: Du bryr dig inte ett dugg om någon såvida du inte ser personen ifråga som användbar på ett eller annat sätt och de personerna lär du i allmänhet att invaggas i tron att du verkligen bryr dig om dem. Moshe, jude, underlig man som verkar helt övertygad om övernaturliga väsen men som har ovärdliga kunskaper inom det okulta och därför är viktig. Jean-Paul en lismande liten fransos som tyvärr behövs då han ju faktiskt är duktig på språk och dessutom kan en del om religionshistoria. Werner, en brutal tölj som enligt dig lika gärna kunnat ligga 6 fot under jord. Emil, major i SS och faktiskt riktigt ok även om du aldrig skulle komma på tanken att säga så till honom. Både Werner och Emil är soldater och sköter sig bra, så länge de gör det låter du dem hållas men soldater är förbrukningsvaror vilket de ibland verkar glömma, men då är det ju bara att påminna dem.....

UTRUSTNING: 1 luger + 2 mag, 3 svarta kostymer, 1 lång svart skinnrock, 3 par skor, 3 vita skjortor, underkläder och div utrustning som behövs i ditt yrke + småprylar som du tycker passar in i karaktären.

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES

PLAYER NAME

Name Werner Haase Sex Man
 Occupation Officer i SS, Löjtnant Age 38
 Nationality Tysk Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	18	DEX	16	INT	10	Idea	50
CON	18	APP	10	POW	13	Luck	65
SIZ	18	SAN	99	EDU	12	Know	60

Schools Folkhögskola
 Degrees -
 Damage bonus/penalty +1T6

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 13) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	JUMP (25)	40	RIDE (05)	
ANTHROPOLOGY	LAW (05)	23	SING (05)	
ARCHEOLOGY	LIBRARY USE (25)	36	SNEAK (10)	38
ASTRONOMY	LINGUIST	19	SPEAK	
BARGAIN (05)	LISTEN (25)		SPEAK	
BOTANY	MAKE MAPS (10)		SPOT HIDDEN (25)	53
CAMOUFLAGE (25)	MECHANICAL REPAIR (20)	62	SWIM (25)	50
CHEMISTRY	OCCULT (05)		THROW (25)	73
CLIMB (40)	OPERATE HVY. MACHINE	22	TRACK (25)	
CREDIT RATING (15)	ORATORY (05)		TREAT DISEASE (05)	
CTHULHU MYTHOS	PHARMACY		TREAT POISON (05)	
DEBATE (10)	PHOTOGRAPHY (10)		ZOOLOGY	
DIAGNOSE DISEASE (05)	PHYSICS			
DODGE (DEX * 2)	PICK POCKET (05)	34		
DRIVE AUTOMOBILE (20)	PILOT AIRCRAFT	53		
DRIVE	PILOT	44		
ELECTRICAL REPAIR (10)	PSYCHOANALYSIS			
FAST TALK (05)	PSYCHOLOGY (05)			
FIRST AID (30)	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	20		
GEOLOGY	READ/WRITE Tyska	57		
HIDE (10)	READ/WRITE			
HISTORY (20)	READ/WRITE			

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPALE	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	73/10	14	1T8	6	7
K-pist	Burst	86/20	17	1T10+2	8	32
Gevär	T/2	43/20	8	2T6+3	12	5
Slåg	T	87/34		3+T6		
Spark	T	68/20		2T6		

CALL OF CTHULHU CHARACTER SHEETS BY PER AUGUSTINUS JARVÅS - 1991. COPYING FOR PERSONAL USE IS PERMITTED.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

Yearly Income _____
 Savings _____

BAKGRUND: Slutade skolan tidigt för att börja jobba och tjäna lite slantar åt familjen. Du gick med i armén samtidigt som Emil, din absolut bästa vän. Du har tack vare din (ganska djupt gömda) intelligens och Emils hjälp blivit löjtnant i SS och liksom Emil vill du helst av allt ut i strid och visa vad du kan. Men då Emil ville ha dig med i den här gruppen som ni basat över i snart 3 år ställde du givetvis upp. Trots vissa förutfattade meningar har du trivts bra och to m. lärt dig ett och annat nytt. Din uppfattning om den övernaturliga delen av vår omgivning har ändrats betydligt under dessa tre år, från en inställning om hjärntvätterier och spöken i hjärnan har du kommit underfund med att det faktiskt existerar något utöver det "normala". Du har to. m. börjat fundera på det riktiga i att öppet bekänna Gud och din tro på honom, än så länge är det dock bara Emil och din mor som känner till dessa tendenser.

PERSONBESKRIVNING: Du är en typisk arier till utseendet, blond, blåögd, lång och ståtlig att du dessutom är enormt stor och kraftig är bara ett plus (ett som du alltid så länge du minns har utnyttjat till din fördel). Du är en i grund genuint elak person, men hos dig är det mer en läggning än ett sätt att vara, du har dessutom lätt för att låta dina känslor skena iväg och då är det bara Emil som kan få stopp på dig, han har räddat dig många gånger och du älskar honom för detta och skulle aldrig kunna svika honom, speciellt sedan den gången inle ens Emil fick stopp på dig och du slog ihjäl 2 personer som var ute efter Emil.

RELATIONER: Moshe, juden. Du och Emil gjorde tidigt upp om att han inte är något hot då han är otroligt gammal och skröplig, samtidigt som hans familj sitter som gisslan. I början tyckte du det var synd att du inte fick braka med honom men du har insett att han antagligen har kunskaper utöver det vanliga och att han kanske kunde vänt dem mot dig, du är därför idag tacksam att ni bestämde som ni gjorde. Jean-Paul är en riktigt feg liten stackare till vekling som du kör med så mycket du kan, tyvärr får du ju lite då och då höra från Emil att du går lite för långsamt att du måste hejda dig så att du inte gör honom illa en vacker dag. Du kallar honom aldrig annat än "godätaren". Heinz Paul ogillar du starkt mest pga att du inget vet om honom och därför att han behandlar dig som om du vore ingenting, han är helt och hållet otäck på ett sätt du inte riktigt kan förstå och förklara. Emil, din absolut bästa kompis sedan barndomen, det har alltid varit så att han varit din hjärna (trots att du inte är speciellt dum har det blivit så) och du har alltid varit så att han (trots att han inte är speciellt svag och vek), han har som tidigare sagts hjälpt dig ur otaliga knipor då du låtit känslorna ta över och tappat kontrollen.

UTRUSTNING: 2 st. uniformer, 1 Smeisser + 2 mag., 1 Luger + 2 mag. och i övrigt div. småprylar och grejor du tycker kan passa in. *Ljudvämpare*

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES

PLAYER NAME

Name Emil Fuchs Sex Man
 Occupation Officer i SS, Major Age 35
 Nationality Tysk Residence Berlin

INVESTIGATOR STATISTICS

STR	16	DEX	18	INT	14	Idea	70
CON	14	APP	11	POW	16	Luck	80
SIZ	10	SAN	99	EDU	12	Know	60
Schools	Folkhögskola						
Degrees	--						
Damage bonus/penalty	+1T4						

MAGIC POINTS

Uncounscious = 0

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			

SANITY POINTS

(20 % current SAN: 16) Permanent Insanity = 0

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															

HIT POINTS

Dead	0
Unconscious	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

INVESTIGATOR SKILLS

ACCOUNTING (10)	09	JUMP (25)	63
ANTHROPOLOGY	13	LAW (05)	28
ARCHEOLOGY	06	LIBRARY USE (25)	30
ASTRONOMY	38	LINGUIST	80
BARTAIN (05)	62	LISTEN (25)	30
BOTANY	62	MAKE MAPS (10)	30
CAMOUFLAGE (25)	63	MECHANICAL REPAIR (20)	30
CHEMISTRY	70	OCCULT (05)	30
CLIMB (40)	74	OPERATE HVY. MACHINE	68
CREDIT RATING (15)	62	ORATORY (05)	68
CTHULHU MYTHOS	63	PHARMACY	68
DEBATE (10)	63	PHOTOGRAPHY (10)	68
DIAGNOSE DISEASE (05)	63	PHYSICS	68
DODGE (DEX * 2)	70	PICK POCKET (05)	72
DRIVE AUTOMOBILE (20)	74	PILOT AIRCRAFT	68
DRIVESTRIDSVAGN ()	62	PILOT ()	68
ELECTRICAL REPAIR (10)	50	PSYCHOANALYSIS	68
FAST TALK (05)	28	PSYCHOLOGY (05)	68
FIRST AID (30)	72	READ/WRITE ENG (EDU * 5)	68
GEOLOGY	68	READ/WRITE Tyska	68
HIDE (10)	68	READ/WRITE	68
HISTORY (20)	68	READ/WRITE	68

WEAPONS

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPACT	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	89/10	17	1T8	6	7
K-pist	68/20	172	13	1T10+2	8	32
Clövar	62/20	12	2T15+3	12	5	

PORTRAIT

WEAPON	SHOTS	ATTACK/PARRY	IMPACT	DAMAGE	HP	AMMO
Pistol	3	89/10	17	1T8	6	7
K-pist	68/20	172	13	1T10+2	8	32
Clövar	62/20	12	2T15+3	12	5	

PERSONAL HISTORY AND NOTES

BAKGRUND: Du är född och uppvuxen i Berlin. Slutade skolan tidigt för att försörja familjen då fadern avled strax efter 1:a v.k. Ditt yrkesval var enkelt då familjen har en lång tradition inom det militära, när du blev gammal nog att få bära uniform visade du tidigt goda ledaregenskaper och du har alltid legat före dina kamrater i grad. När Hitler rustade upp sin armé var du tidigt ute och gick med i SS-trupperna, där du sedan snabbt avancerat i graderna. Tyvärr har du aldrig varit i något stridande förband då ditt (hittills) enda befäl, sedan 3 år, varit över en grupp vetenskapsmän, inte riktigt vad du tänkt dig, men ändå intressant då du lärt dig massor och sett, upplevt och varit med om saker du inte ens vågat drömma om tidigare. Din verklighetsupplåtning har fått sig flera törnar under den här tiden, speciellt Moshe, Juden har påvisat diverse underligheter du inte kunnat förklara. Du har till och med börjat tvivla på det riktiga i ditt avståndstagande från all form av religion. Ett faktum du inte ens vill avslöja för Werner trots att du vet att han har liknande tankar.

PERSONBESKRIVNING: Du är, en typisk arier till utseendet, blond, blåögd, kraftigt byggd och stolt i din hållning. Du är en person som av många anses vara schizofren då du kan visa sidor i din personlighet som är rent otroligt omma och vänliga, samtidigt som du kan vara hur hård och brutal som helst när det krävs, du uppträder ofta överlägset, arrogant och på gränsen till otrevligt så länge du vet att du har rätt och inte går för långt. När du däremot hamnar i situationer där du ligger under kliver du lugnt ner ett par trappsteg och anlar en attityd av viss respekt, men inte ett spår mer än vad som krävs. Du dyrkar Hitler, Tyskland, Himmler, SS och den makt det ger dig att vara en del av allt detta. Du skulle aldrig, aldrig tillåta att någon av dessa kom till skada om du kan göra något som helst för att förhindra det. Du ogillar att visa vad du kallar svagheter inför människor du inte känner, dvs. du skulle t.ex. inte vara "kompis" med Werner inför andra och heller aldrig släppa på den militära disciplinen i gruppen när andra är i närheten, men är det bara gruppen brukar du låta de övriga jobba som de vill bara det blir resultat.

RELATIONER: Du har ett jobb att sköta och det gör du med militär precision och exakthet. Moshe är en gammal och skräpig man som säkerligen skulle falla ihop för en vindpust om så vore, du har därför tillsammans med Werner gjort upp om att låta honom vara ifred trots att han är jude. Han lär dessutom inte vara ngt. hot då ni har hans familj som gisslan. Jean-Paul är en vekling och legis som du gillar att vara lite extra elak mot istället då han aldrig protesterar eller klagar, du tycker dock att Werner är lite väl sadistisk ibland vilket du påpekar(men givetvis inte inför de andra). Heinz Paul vet du inte riktigt hur du skall behandla. Du har tidigare gjort försök att köra med honom vilket resulterat i totalfloppar, när du istället har försökt umgås har du blivit bemött med en iskyla du inte trodde möjlig. En man du troligen bör se upp med och behandla varsamt, helst på säkerhetsavstånd. Werner, en av dina bästa kompisar från barndomen vilket du dock helst inte visar annat än när ni är ensamma. Han är den typen av människa som är rent elak utan att reflektera över det och utan att egentligen försöka vara det. Genom hela er uppväxttid har du fått skydda honom från honom själv då han inte riktigt förstår hur stark han är och dessutom lätt förlorar kontrollen över sig själv. Speciellt kommer du ihåg den gången i.o. den enda, du inte fick stopp på honom och han slog ihjäl 2 lullyxna män med sina bara händer.

UTRUSTNING: 3 st. uniformer (vilka du alltid håller i perfekt ordning), 1 Smeisser + 2 mag. 1 Luger + 2 mag. och i övrigt div. småprylar och grejer du tycker kan passa in.

PHOBIAS

SPELLS AND NOTES

JEAN-PAULS BESJÄRJELSER OCH FOBIER

KALLA FRAM: tid-5 min. / mp använd, chansen att lyckas är 10%/ mp använd.
Det kostar 1-3 SAN att kasta besvärjelsen och det dyker aldrig upp mer än 1 demon/djävul. Varelsen dyker upp 2-10 min. efter att besvärjelsen är kastad.

BINDA: tid- 6 sek, det kostar 1 mp att kasta en bindande besvärjelse och efter att kostnaden är dragen måste kastaren lyckas med ett motståndsslag där hans och varelsens mp mäts mot varandra.
När en varelse bundits kan den avkrävas en tjänst innan den kan återvända till sitt hem.

SKICKA HEM: Kostar 1 mp om varelsen är bunden. Om den kastas mot en obunden varelse måste man dessutom lyckas med ett slag på motståndstabellen där mp mäts mot mp.

DRIVA UT: Kostar 1 mp / 5 POW varelsen har. Den kan enbart användas om varelsen har besatt en människa och vägrar att lämna honom/henne. Besvärjelsen både driver ut och skickar hem varelsen till dess hemplan. Problemet ligger i att man måste lyckas med ett slag på motståndstabellen efter att kostnaden för besvärjelsen har dragits av.

Med liten demon /djävul menas här en som har mindre än 10 POW som max.

Med stor demon/djävul menas här en som har 11 - 25 POW som max.

PECCATOFOBI: Rädslan för att synda. Helvetets krafter drar oss mot synden. Om du skulle råka synda vet du att du kommer att bli ännu en hjälplös under helvetets makt. Om du syndar kommer du tappa kontrollen och bli en djävul du också. Syndare hamnar i helvetet och får leva för evigt bland elaka, fula, grymma och sadistiska djävlar och demoner. Se till att bedöma varje handling du gör och varje steg du tar så att du är säker på att det inte är en syndfull handling.

PHOBOFOBI: Rädsla för din egen rädsla. Du vet att din egen rädsla förr eller senare kommer att förgöra dig, du vet ju att rädslan driver dig till synd och ju mer du ger efter för rädslan att synda desto troligare är det att du kommer att synda förr eller senare.

MOSHE SHAMOSH'S BESVÄRJELSER OCH FOBIER

BLESS BLADE: requires the blood sacrifice of an animal of at least SIZ 10 (around 120 lbs), a point of power and 1d4 san from the creator, and a blade made from pure, unalloyed, elemental metal. The blade may be of any size. Once formed, the blade is capable of damaging normally only harmed by magic weapons. If the blade is broken, melted, or otherwise damaged, it permanently loses this ability.

CALL BIRD: costs no SAN, but requires the expenditure of 1 magic point per 10 % chance for success, and the user must chant for 1d6 hours, all the while mentally visualizing the type of bird desired. At the end of the chant, the desired bird flies down to the chanter. Only birds naturally found in the caster's area can be summoned via this spell.

CHANT OF THOTH: requires 30 minutes of time, several magicpoints and 1d4 SAN. For every magicpoint used in the chant, the caster adds two percentiles to his chance to gain knowledge, learn a spell, translate a passage, discover the meaning of a symbol, etc. If the user's chance of success is 0%, the chant of Thoth will not help him, however. Thus, to translate a particular Egyptian hieroglyph, for instance, the caster must already have at least 1% R/W Egyptian hieroglyphs.

COMMAND BIRD: costs 1 magicpoint and no SAN. If the target bird's magicpoints are overcome by the casters on the resistancetable, the bird obeys the next command given it by the caster. It does so to the best of its ability. If the command is too complicated, the bird is likely to become confused and fail the task. Particularly stupid birds should be given only very simple orders.

CREATE FETCHSTICK: to make a fetchstick, the sorcerer first obtains a bamboostaff and attaches a sharpened ironpoint to one end. He then sacrifices an adult human on a starless night by plunging the staff through the sacrifice's heart. The sorcerer then sacrifices 1 point of POW to the bloody staff. Exactly one year later, the sorcerer must decapitate a second human sacrifice, scoop out the brains, then chew off all the remaining flesh from the skull. When he is done, he sacrifices a point of POW to the bloody skull. He then attaches the skull to the blunt end of the staff, and the fetchstick is finished. The fetchstick is used as a weapon, stabbing with the point as a spear. It does 1d6+1 damage and is capable of impaling. The base chance of hitting with a fetchstick is 10%. the fetchstick counts as a magic weapon against supernatural entities, but creatures resistant to impaling resist it normally. It is especially effective against any form of animated corpse, such as zombies. An impaling blow from the fetchstick instantly destroys a zombie or other animated corpse.

FIND GATE: costs 1 magicpoint and 1d3 SAN. Thespell lasts five minutes, then must be recast to continue its effects. It makes apparent to the caster any gate to or from another world or plane, if it is within the caster's vision. This spell locates: it does not empower anyone to open, close, create, or to pass through any gate.

FLESHWARD: costs 1d4 SAN and a varying amount of magicpoints. Each magicpoint spent in casting the spell gives the caster (or his chosen target) 1d6 points of armor against nonmagical attacks. This protection wears off as it blocks damage. Thus, if a character had 12 points of Flesh Ward "armor", and was hit for 8points of damage, his Flesh Ward would be reduced to 4 points. Once cast, it may not be reinforced with further magicpoints. The spell takes 5 rounds to cast, and lasts 24 hours or until all the "armor" has been used up. Flesh Ward gives no protection against enchanted weapons.

HEAL: costs 3 magicpoints and no SAN to cast. It takes 5 minutes to cast. The recipient must be touched. It does not immediately heal wounds, but speeds the natural healing process, halving the required recoverytime.

LEVITATE: requires the expenditure of 1d6 SAN, 2 points of POW and 1 magicpoint per SIZ point of the user or a chosen target to float slowly through the air. He normally hovers 3-5 feet off the ground. If the character falls or is dropped from a height, he falls as if in slow motion and halts several feet off the ground. Each extra magicpoint expended after the spell is cast allows the user to move one yard horizontally or vertically. If the target of a levitate spell is unwilling, the caster must overcome the targets magicpoints with his own. The spell can also be used to move inanimate objects. If the caster expends magicpoints to move another, that individual floats at the caster's will, helpless to save himself unless he can grab onto a tree limb or similar brace, in which case he can match his STR against the caster's magicpoints. if he overcomes the caster, he breaks the spell.

SUMMON GHOST: this spell costs 10 magicpoints and 1d3 SAN to cast. The casting must be performed at night. A mammal's blood is poured upon the gravestone or ashes of the dead that the caster wishes to contact. The spirit will not wish to enter this world and the caster must best it by overcoming its magicpoints with his own to force it to appear. SAN loss for viewing the ghost varies with the ghost, which usually appears in the form it took just before death. The ghost summoned by this spell can take no action but to answer questions about events occurring in the spirit's lifetime. Each question asked costs the caster another magicpoint and another resistance table struggle. When the spirit is victorious in the struggle, or after an hour or so in any case, it departs.

WAVE OF OBLIVION: costs 30 magicpoints and 1d8 SAN to cast. Sufficient quantities of saltwater must be present to create the wave. The spell causes a 10x10x30-foot wide wave to spring up and then smash down at the casters direction. The caster must be able to see the target. The generated wavw is powerful enough to capsize small sloop. Were several or many spells cast at once, a large ship could be swamped. Needless to say anything swallowed by the wave vanish forever below the surface.

ELDER SIGN: The Elder Sign may be formed into the shape a leaden seal, carved in rock, or drawn in the sand. When emblazoned across an opening, it makes that path unusable to the minions of the Great old ones and Outer gods. The Sign is starshaped, with an eye with a flaming pupil in the center of the star. This is the most effective technique for sealing off an entrance to the Outer gods, Great old ones and their minions. Making an Elder Sign also involves permanently sacrificing 2 POW (but no SAN)

VOORISH SIGN: This is a complex handgseture that serves to aid in the casting of other spells. All spells have their chances for success increased by 5% if the Voorish Sign is performed with it. Using the Voorish Sign costs the user 1 magicpoint and 1 SAN.

BATHOPHOBIA: Fear of depth. Out of the deepest reaches of the sea monsters swim; out of the deepest wells monsters crawl. Dig deep enough, and you will unearth loathsome horrors better left hidden. Space is deep; space is alive with festering monsters. Even your own cellar probes too deeply into the bowels of the earth. Never go into the subway.

CLAUSTROPHOBIA: Fear of enclosed spaces. It's awfully cramped in here. You can't stretch your arms and you're getting a terrible cramp in your back and your legs and your stomach. Maybe that's why the sweat is crawling down your forehead. It's smaller in here than it was a minute ago. The walls are closing in!! You can't breathe! Forget everything else, GET OUT OF HERE !!!

MONOPHOBIA: Fear of being alone. You must not be left alone. Monsters and demons are waiting to grab and possess you if they can only find out of sight of your fellows. If you suddenly vanished while alone who would know? Who could help you?

TERATOPHOBIA: Fear of monsters. Monsters are everywhere. The end is near. Monsters are tricky. Are you sure your friends aren't monsters.

HANDOUT

SAKER I LÅDORNA FRÅN SLOTTET

Torarulle på hebreiska skriven år 14 gamla testamentet.

Gamla testamentet på hebreiska skriven år 268.

Gamla testamentet på grekiska skriven år 705.

Gamla testamentet på spanska skriven år 1364.

Bibeln på latin skriven år 1462.

En mycket gammal bok på en svårförståelig engelska, heter Sussex Manuskript.

En mycket gammal bok på grekiska, heter Necronomicon.

En mycket gammal bok på svårförståelig engelska, heter Monsters and Their Kynde.

En mycket gammal bok på latin, heter Liber Ivonis.

En mycket gammal bok på latin, heter De Vermiis Mysteriis.

16 olika krucifix.

16 olika relikier.

6 silverkalkar.

6 sjuarmade ljusstakar.

4 vanliga ljusstakar. (för ett ljus)

1 ihopvikt tygstycke, verkar så gammalt att det troligen går sönder om någon försöker vika ut det.

Äntligen är det över, jag skriver detta för er skull om han någonsin skulle slippa lös igen. Jag känner hur tusandelen är på väg att lämna mig, det det blev en hårdare strid än jag

1

tänkt mig, men jag hoppas ändå att jag skall hinna slutföra detta dokument över den kanske mest ondskefulla varelse som trampat på denna vår jord. Hans namn är GAQOTJ, och kom till jorden som ett gossebarn i det gamla Egypten ca.

2

1900 år före Kristi födelse. Han är en alltigenom ond varelse som sprider ondska och död omkring sig genom att nästla sig in i mäktiga riket och driva härskarna till stora krigskampanjer och om han inte kan hitta ett krig någonstans så ser han till att ett rike blir

3

stort och mäktigt nog att kunna starta ett. Han har varit i Grekland hos Alexander den store, Perserna när de slog tillbaka, Asien hos Djinghis Khan, Morerna, Romarna med

4

flera och utan urskilning har han också legat bakom dessa imperiers fall när de visat tecken på sönderfall och svaghet. Han verkar ha njutit av att se nationer breda ut sig på

5

världskartan för att sedan vid rätt tidpunkt knäcka dem och dra dem i fördärvet genom att driva dem ett par steg för långt eller genom att helt enkelt sälja dem till fienden enbart för njutningen att få se dem falla sönder och samman.

6

Härmed avslutar jag denna beskrivning av vad denna djävulens avkomma på jorden sysselsatt sig med under nästan 2500 år.

Fader Paolo di' Pisciani,
av Vatikanen utsedd och utbildad exorsist.

7

Resten av denna skrift tänker jag ägna åt att beskriva hur denna ondshans varelse fångas in och fjättras av den händelse att någon genom ren dumhet eller ren ondska skulle släppa honom fri igen.

8

Det är av största vikt att ett rum inreds, precis så som det rum jag lämnat honom i då varje föremål bidrar till att demonen hålls fången och att de också placeras precis så som jag

9

placerade dem då kraften i föremålen verkar olika beroende på hur de placeras i förhållande till varandra. Det enda föremål som inte har en egen kraft i sig är detta dokument vilket jag lämnat här enbart i syfte att ni som nu läser det och som

10

förhoppningsvis har som syfte att återigen fånga in demonen skall slippa alla de är av forskningsarbete jag lagt ner för att ta reda på vem han är och hur man kan bekämpa honom.

11

Nu vet ni allt jag lyckats rola fram om denna ytters onda varelse och följande är en beskrivning av den ritual som krävs för att varelsen skall kunna bindas på nytt.

16

När ni inrett rummet skall ni knacka in den text som fanns i det tidigare rummet på alla fyra väggarna och det är av vikt att verktygen är av rent silver och välsignade av den katolska kyrkan.

17

Besvärjelsen Kalla fram nobel demon.

Tid 15 min./mp använd, chansen att lyckas ökar med 5% för varje mp som används.

Det kostar också 2-6 SAN att kasta besvärjelsen och det går bara att kalla fram 1 demon och då den som namngivits under besvärjelsen, det går inte att kasta besvärjelsen om man inte känner demonens rätta namn.

Demonen bestämmer själva när den vill dyka upp, dock senast 1 timme efter att besvärjelsen kastats.

Om fler kan formeln kan de andra assistera genom att "låna ut" mp till den som kastar besvärjelsen (han måste dock själva göra åt minst en mp) Övriga (som inte kan formeln) kan "låna ut" 1 mp | person.

18

Besvärjelsen Binda nobel demon.

Fungerar precis som den vanliga besvärjelsen förutom att man måste känna till demonens rätta namn.

Besvärjelsen Betvinga nobel demon.

Kan bara kastas på en bunden redan demon och man måste känna till dess rätta namn.

Det kostar 2 mp att kasta besvärjelsen och den ger 176 POW-skada hos demonen om demonen skulle 0 POW blir den som en zombie, levande död, utan egen vilja. Den kan lyda simpla order (gå, stanna, klättra, vänd osv.).

Om den som kastar besvärjelsen själva skulle nå 0 mp innan demonen når 0 POW blir den helt fri att göra vad den vill....

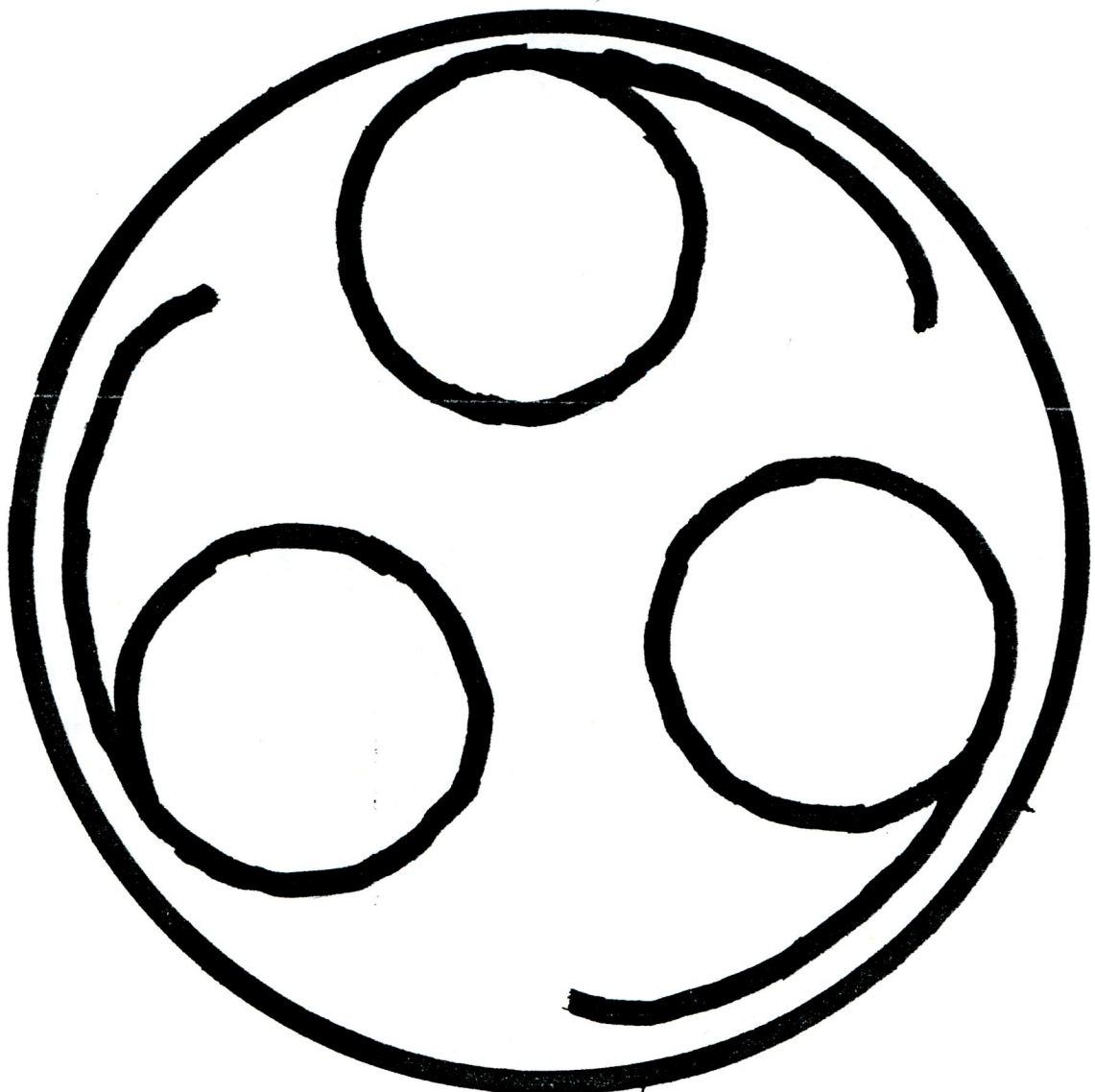
19

Jag avslutar nu denna min skrift i förhoppningen att den aldrig kommer att behövas och om den kommer till användning hoppas jag att den är tillräcklig för att varelsen skall kunna bindas igen.

20

HÄR VILAR DJÄVULENS AVKOMMA PÅ
DENNA VÅR HERRES JORD, AV PAOLO
DI'PISCIANNI, VATIKANENS EXCORCIST OCH
SÄNDEBUD, INFÅNGAD OCH BUNDEN I
DENNA SARKOFAG.

ANNO 1487.





1. GAMLA TESTAMENTET PÅ TORARULLE ÅR 14 HEBREJSKA
2. GAMLA TESTAMENTET ÅR 268 HEBREJSKA
3. GAMLA TESTAMENTET ÅR 705 GREKISKA
4. GAMLA TESTAMENTET ÅR 1364 SPANSKA
5. BIBELN ÅR 1462 LATIN
6. JESU KRISTO DÖDSSVEPNING
7. SUSSEX MANUSCRIPT MYCKET GAMMAL ENGELSKA
8. MONSTERS AND THEIR KINDS MYCKET GAMMAL ENGELSKA
9. NEECONOMICON GREKISKA
10. LIBER IVONIS LATIN
11. VERMIS MYSTERIS LATIN
12. SILVERKALK FRÅN ÅR 18 HEBREJSK
13. SILVERKALK FRÅN ÅR? HEBREJSK
14. SILVERKALK FRÅN ÅR 1268 VATTKANEN
15. SILVERKALK FRÅN ÅR 1159 VATTKANEN
16. SILVERKALK FRÅN ÅR 1378 VATTKANEN
17. SILVERKALK FRÅN ÅR 1437 VATTKANEN
18. LJUSSTAKE, SJUARMAD 1
19. LJUSSTAKE, SJUARMAD 2
20. LJUSSTAKE, SJUARMAD, LJTEN 1

21. Ljusstake, Sjuarmad, Liten 2
22. Ljusstake, Sjuarmad, Stor 1
23. Ljusstake, Sjuarmad, Stor 2
24. Ljusstake 1
25. Ljusstake 2
26. Ljusstake 3
27. Ljusstake 4
28. Rellik 1, Svart hår
29. Rellik 2, Gångerknota
30. Rellik 3, Ljust hår
31. Rellik 4, Benfragment
32. Rellik 5, Benfragment
33. Rellik 6, Svart hår
34. Rellik 7, Svart hår
35. Rellik 8, Vitt hår
36. Rellik 9, Benfragment
37. Rellik 10, Benfragment
38. Rellik 11, Ljust hår
39. Rellik 12, Vitt hår
40. Rellik 13, Benfragment

41. RELIK 14, BENFRAGMENT

42. RELIK 15, GRÄTT HÅR

43. RELIK 16, BENFRAGMENT

44. KRUCIFIX 1

45. KRUCIFIX 2

46. KRUCIFIX 3

47. KRUCIFIX 4

48. KRUCIFIX 5

49. KRUCIFIX 6

50. KRUCIFIX 7

51. KRUCIFIX 8

52. KRUCIFIX 9

53. KRUCIFIX 10

54. KRUCIFIX 11

55. KRUCIFIX 12

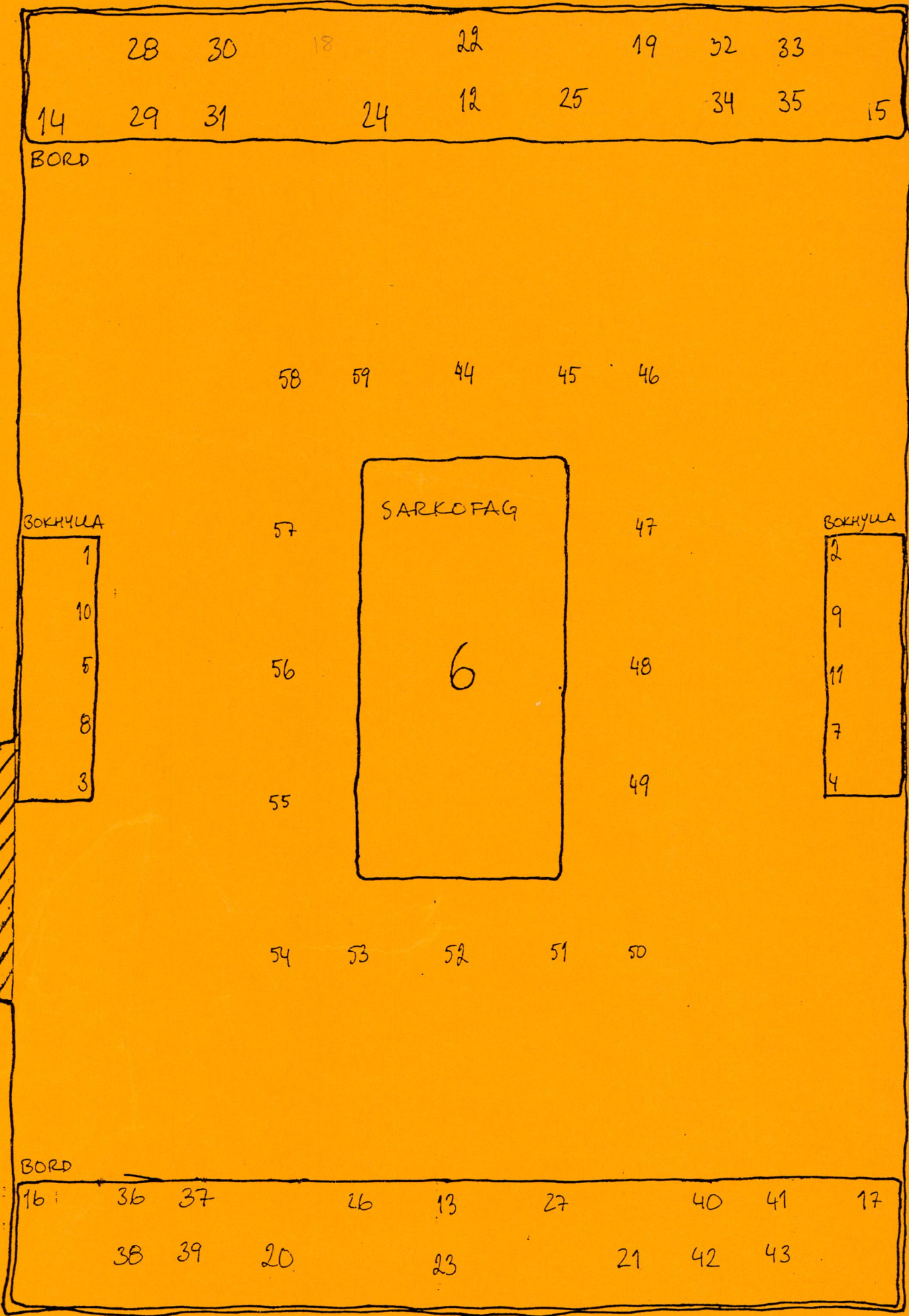
56. KRUCIFIX 13

57. KRUCIFIX 14

58. KRUCIFIX 15

59. KRUCIFIX 16

60. DEN BOK DU JUST NU LÄSER, ÄR EJ AV RELEVANS FÖR DEN BINDANDE
BESVARJELSEN, MEN LÄMNA DEN I RUMMET UTIFALL ATT...



MYSTISK MÖRDARE HÄRJAR I BERLIN ?

Det har uppdagats att det idag på förmiddagen skett tre bisarra försvinnanden på nationalmuseet.

Tre vakter försvann tydligen idag helt spårlost under sina arbetspass på nationalmuseet, det verkar som om de inte lämnat några som helst spår efter sig, förutom all deras utrustning

och kläder som låg kvar på golvet. Det ryktas dessutom att kläderna inte verkade vara avtagna utan att de låg på golvet som om vakterna bara försvunnit i tomma intet.

Trots att vi sökt ansvariga på museet för att få en kommentar vill de inte uttala sig i frågan vilket väl när det gäller

en sådan här sak väl nästan kan tolkas som ett medgivande.

Har vi en ytterst störd mördare, som funnit på en ny metod att använda, som satt igång en våg av mord i staden, eller har det kanske skett något som inte går att förklara med den teknik vi idag har....?

TELEX FRÅN HITLER

BERLIN 1941-10-17

ATT. JOHANN MÜNSEL

SKICKA RUMMETS INNEHÅLL TILL BERLIN OMGÅENDE. STOP.

A. HITLER

TELEX FRÅN HIMMLER

BERLIN 1941-10-19

ATT. EMIL FUCHS

MISSFÖRSTÅND HAR UPPSTÅTT. STOP. UNDERSÖK VÄGGARNA NOGA. STOP.
ÅTERVÄND BERLIN SNARAST. STOP. AMFIBIEPLAN ANLÄNDER SLOTTET. STOP.

H. HIMMLER

