

Domini Canis och Black Duck

Presenterar ett äventyr av

Tomas Näslund & Kent-Ove Lindström

Call of Tequila



Call of Chum

CALL OF TEQUILA

Av Tomas Näslund och Kent- Ove Lindström

INLEDNING:

Hela äventyret utspelar sig i vilda västern år 1880 och kretsar kring en gammal guldinbunden bok som av en ren slump kommit i några hobbyockultisters händer. Boken är naturligtvis Necronomicon och medlemmarna börjar gradvis ägna sig åt allt mer ondskefulla experiment. Ordföranden kommer ifrån en liten by i Tyskland där man dyrka Cyega, så han omvänder strax alla till hans tro.

Ockultisterna, medlemmarna i en herrklubb, börjar kidnappa familjer som bor ensligt till utanför staden. Familjerna offrar de i olika ceremonier. De får kidnappningarna att se ut som ett dåd av en indianstam i ett närliggande reservat.

Man frambesvärjer tre Sand-dwellers som vakter och ordföranden (Borgmästaren) övertygar de övriga om att det är dags att omvända hela staden till deras tro genom att åkalla Cyega och låta invånarna se guden i all sin prakt.

Vad de inte vet är att mannen i den senast kidnappade familjen för tjugo år sedan lämnande sin första fru, gravid med ett flickebarn, i Boston. Nu har den första frun avlidit och den unga dottern vill finna sin far. Hon lejer fyra hårdhudade prisjägare att hitta och ta henne till honom.

Det sista medlemmarna i den ockulta herrklubben vill är att någon nyfikna släkting ska komma och snoka i kidnappningen. Därför kommer de att ta till alla ojusta medel till deras förfogande att göra sig av med prisjägarna och kvinnan.

Del 1: FYRA FULA FISKAR OCH EN FIN FLICKA

Det är en vacker vårdag i Boston, Dave Troy och hans prisjägare har just levererat en efterlyst mördare till polismyndigheterna. Det var länge sedan de var så här långt upp norrut så det hela känns lite ovanligt.

Hela gruppen sitter på en bar och spenderar en del av sin belöning samtidigt som de uthärdar nyfikna blickar från alla håll. Så stiger en vacker ung kvinna in genom dörren, Hon hör uppenbarligen inte till den vanliga klientelen på baren så några sekunder lättar de nyfikna blickarna från prisjägarna. Ända tills kvinnan lätt tvekande går fram till den udda samlingen hårdhudade män.

Låt spelarna rollspela det första mötet, kom i håg att Elisabeth kräver att bli förd till sin far. hon misstänker att han kanske inte vill komma till henne frivilligt och vill inte att han ska bli tvingad, det är ju trots allt hennes far. Miss Jackson kan erbjuda upp till \$ 500 + reseutgifter för att prisjägarna ska föra henne säkert till fadern och tillbaka till Boston igen.

Elizabeth kan visa upp ett brev från sin far som hennes mor sparat i femton år utan hennes vetskap. I brevet ber Bartholomew Jackson, som hennes far heter, om förlåtelse för att han lämnat Mrs Amy Jackson. Han skriver att han skapat sig ett nytt liv i staden Hellhole i New Mexico. Brevet är dock femton år gammalt, så kanske bor han inte kvar där.

Del 2: TUFFA TÅG OCH DUMMA DILIGENSER

Så snart som rollpersonerna kommit överens om ett pris är det bara att komma överens om när de ska ge sig iväg. Eftersom inga järnvägar finns ens i närheten av New Mexico, så är den bästa vägen att ta tåget till Chayenne i Wyoming, och därifrån ta ett otal diligenser genom Colorado ned till New Mexico och den lilla staden Hellhole.

Tågresan tar sex dagar och nätter, och kommer att kosta \$120 per person. Diligensresorna kommer att ta tre obekväma och dammiga veckor med långa väntetider vid diligensbytena, kostnaden blir \$ 100 per person.

Om RP skulle bestämma sig för en annorlunda rutt av någon anledning så är restiden, kostnaden och händelserna ändå ungefär densamma.

Förslag på händelser:

- Under resan råkar RP ut för den typiske älskvärde korthajen, en man vid namn John Goodman. Han har "Cheating" 85%, slå en gång för varje kväll som RP spenderar med honom. Om RP inte lyckas avslöja mannen så förlorar de varje kväll \$ 1T10* 5.

- RP råkar ut för ett rån, om RP är på tåget är det tio man som anträt tåget och kräver allas pengar innan de rider in i skymningen, om de är på en diligens så är det fem man som kräver alla värdesaker innan de skrämmer alla hästar på flykten och rider iväg.

- Under Diligensresan träffar RP mr Amon och Mrs Minnie Smith, två djupt religiösa vegetarianer. De anser att kött skapar syraöverskott i kroppen på en människa, detta leder till irrationella och osolidariska handlingar. Betänk hur få av världens diktatorer som varit vegetarianer.

Dessutom så är de **livrädda för tågresor**. De påstår att tågresor orsakar galenskap. Det är medicinskt bevisat i England för ett antal år sedan. Vibrationerna från vagnen överförs till hjärnan och den hastiga farten förhindrar blicken från att vila på något stilla utanför fönstret, allt detta resulterar i att man blir galen!

- Utmed diligensvägen ser RP en grupp svältande och utmärglade indianer komma vandrande.

- På någon av färdmedlen möter RP en optimistisk lycksökare vid namn Martin Lithgow. Han är på väg västerut för att vaska guld och bli rik som ett troll. Han tänker sända efter sin gravida fru så snart han börjat tjäna pengar att försörja henne och barnet med.

- En Mexikansk passagerare får utstå upprepade gliringar från en grupp "finare" resande. De anser uppenbarligen att lägre stående raser borde gå till fots istället för att förpesta luften i dyrbara fordon. Vad gör RP?

Del 3: HÅLLIGÅNG I HELLHOLE

De sista timmarna av diligensresande är alla väldigt utmattade av färdens vedermödor. Landet är hett och ökenaktigt, diligensen erbjuder lite i form av svalka. Miss Jackson gör ett desperat försök att kyla ned sig i vägdammet, då får hon en glimt av en grupp ryttare uppe på en kulle några hundra meter bort. De ser ut som indianer men de är beväpnade med gevär. Något som är förbjudet. Bara ett ögonblick senare är ryttarna ur synhåll.

Vad hon såg var Sheriffen, Borgmästaren och de övriga kultisterna som är på väg till en gammal gruva långt utanför staden där de tänker hålla Bartholomew Jackson och hans familj fången. De har just rövat bort hela hans familj och bränt hans gård. De har försökt få det att se ut som ett dåd av Lenape indianerna, en indianstam som bor strax innanför ett närliggande reservat. Eftersom ingen tung diligensvagn tynger ned deras hästar så hinner de tillbaka till Hellhole innan rollpersonerna anländer i staden.

Hellhole är en liten dammig och i vanliga fall tystlåten stad i det sandigaste hörnet av New Mexico. När den lilla gruppen kliver av diligensen stannar många invånare förvånade till, besökare är ovanliga. Några små barn gömmer sig skrämt bakom sina mödrars kjolar.

Det finns inget hotell i staden, däremot finns det ett antal rum att hyra ovanpå saloonen. Rum som i vanliga fall brukas av glädjeflickor. Raun "Slow" blir behandlad som avskum av bartendern.

Förmodligen börjar RP ganska omgående att fråga runt mer eller mindre diskret efter en viss Bartholomew Jackson. Kanske hos en ganska dammig och trött Sheriff (efter en lång ritt). Det går ganska fort att få reda på att gamle "Bart" bor en bit utanför staden med sin indian kvinna och deras fyra barn i åldrarna 14 till 3 år.

Hur som helst kommer Sheriffen ganska snabbt att få reda på att RP söker efter "Bart", nyheter färdas fort i en liten stad. Detta förefaller vara den perfekta förevändningen att upptäcka "indiandådet" mot familjen Jackson. Sheriffen erbjuder sig självmant att nästa morgon (en god natts sömn efter diligensresan är att rekommendera) visa RP vägen till mr Jacksons stuga.

Del 4: BART ÄR BORTA!

Ridturen till mr Jacksons stuga tar ungefär 1.5 timma genom svår terräng. Under ritten varnar Sheriffen sällskapet att det är farliga tider, senaste halvåret har två familjer rövats bort av Lenape indianer. Alla "rödingar" man kunnat lägga vantarna på har fått en snabb hädanfärd med hjälp av lite rep och något nära träd. Inget illa menat mot indianen i sällskapet.

I verkligheten är det naturligtvis ockultisterna som stått för alla bortrövanden. Indianerna är alldeles oskyldiga. De andra familjerna har använts till diverse besvärjelser, bland annat har man åkallat några illasinnade Sand-dwellers.

Väl framme förstår man snabbt att något är fruktansvärt fel. Stugan är nedbränd och överallt ligger döda djur, flera ihjälbrända inne i ladugården. Det finns indianpilar i en del djur och märken efter flera hästar runtomkring. Några spår efter gamle "Bart" eller hans familj finns inte.

Först är Sheriffen förvånad, sedan börjar han svära vilt över alla rödskinn som någonsin blivit födda. Nu återstår bara att kalla på armén och göra processen kort med varenda liten röd Lenapejävel.

Hela "indianöverfallet" är ganska amatörmässigt genomfört. Raun "Slow" har +20% på Spot Hidden för att upptäcka att något är fel, väldigt fel. Indianhästarna var skodda, indianpilarna är bara dåliga kopior, det finns flera tomma patronhylsor utspridda i området. Konstigast är att bland bråten kan man finna flertalet underliga fotspår, de ser ut som stora apfötter med klor (det är fotspår efter de Sand-dwellers som hjälpte till att utföra kidnappningen). Om ett slag för tracking lyckas kan man avgöra att "indianerna" kom på samma väg som RP just tagit (från staden) och att de sedan ridit norrut, bort från reservatet.

Sheriffen lyssnar intresserat på alla teorier som RP kan ha att komma med, men han är skeptisk mot allt som pekar på något annat än ett indianöverfall. Blir teorierna alltför sanningsnära så bestämmer han att det är dags att i galopp ta sig tillbaka till Hellhole för att underrätta invånarna och sända bud till armén.

Del 5: NATTLIGA NIDINGSDÅD

I staden Hellhole blir det upprorsstämning. Folk undrar varför armén inte alarmerats tidigare. Spontant bildas en bestraffningspatrull som tänker rida ut i reservatet och förebygga fler illdåd av indianer i framtiden. Sheriffen är milt avrådande men gör egentligen inget för att hindra befolkningen. Tillslut tar han befälet över bestraffningspatrullen "för att se till att allt går lagligt tillväga". Han är entusiastiskt uppbackad av borgmästaren som bedyrar att han är stolt över att ha en så handlingskraftig befolkning.

Om RP vill så kan de få följa med på bestraffningsexpeditionen. Raun "Slow" gör dock klokt i att hålla sig på respektfullt avstånd till den uppretade mobben. En god indian är i dagsläget en död indian.

Under de korta förberedelserna innan avfärden informerar Sheriffen Borgmästaren om att RP kan bli ett stort problem i längden och att något måste göras.

Bestraffningspatrullen finner en indianby framemot kvällningen, oskyldiga barn leker kring ovetande mödrar och stolta fäder. De hämndlystna Hellholeborna bestämmer sig för att i sann demokratisk anda ta kål på varenda kotte i indianbyn. Inga skall skonas. Om ingen RP varnar indianerna blir överfallet rena slakten. De fridsamma männen från Hellhole visar sig vara riktiga mästare på folkmord.

I stridens hetta träffas en RP av en förlupen kula (välj lämpligt vapen och slå skada), eller var den avsiktlig? Alla som bevittnar massakern blir belönade med en förlust av 1T6 SAN. Nästa morgon återvänder bestraffningspatrullen nöjda hemmåt.

Alla RP som är ute och dödar indianer får på natten sina rum genomsökta så omärkligt som möjligt. Ett lyckat slag för spot hidden visar att någon varit där. Någon RP som stannat i staden vaknar innan gryningen av hästars hovar på gatan utanför. Tittar den nyvaknade ut genom fönstret kan han/hon se fyra män komma ridande, en av dem är borgmästaren och en annan är bartendern. Bartendern kliver av sin häst och går in i saloonen. Nyfikna kan smyga ut i hallen och höra honom förnöjt sjungande diska av något i köket. Ett otal knivar och andra rituella instrument som blivit blodiga under nattens offring (det yngsta barnet). Bartendern gömmer grejerna på sitt eget rum i en garderob. Sov gott.

Del 6: EN TOKIG TANT

Nästa eftermiddag återvänder bestraffningspatrullen efter fullgjort uppdrag. Alla är på ett strålande pojkaktigt humör (stämningen är ungefär som efter hockeyfinalen mot Kanada i OS). Alla är också mycket törstiga efter äventyret så saloonen fylls fort. Mången skrythistoria och skål till Sheriffens ära hörs. Stämningen är på topp, stadens hjälte har just ställt sig på bardisken för att hålla ett kort tacktal när ett hest kvinnskri hörs över det muntra sorlet.

Bartholomew Jacksons indianhustru har lyckats rymma från sin fångenskap på något vis. Hon är tokig av sorg och fasa. Det enda hon är medveten om är att hon hatar Sheriffen, Borgmästaren och alla deras kultistkompisar. Tanken på hämnd håller henne vid liv. Hon har vandrat hela dagen genom det torra landskapet, har rivsår över hela ansiktet och ser sannerligen hemsk ut.

Vad som för RP ter sig som en grotesk svarthårig kvinnovarelse rusar upp på bardisken, vildögt störrande på Sheriffen. Hon krossar en flaska som hon greppat runt halsen, Bartendern försöker stoppa henne men med en ursinnig snabbhet gör hon ett utfall och river upp hans hals med

de vassa kanterna. Bartendern faller rosslande och döende till marken bakom disken, en tjock flod av blod väljer fram och rinner ned över hans bröst och mage.

Vilt tumult utbryter, Kanske RP är några av de som kastar sig över kvinnan, avvärpar och håller fast henne. Hon vrålar oförståeligt på Lenapeindianernas tungomål och spottar och biter. Så känner någon igen henne och utropar förvånat att det ju är gamle Barts squaw. Sheriffen står ett tag helt fattningslös inför det faktum att indiankvinnan rymt, sedan tar han sig i kragen och sätter munkavle på henne ("-Så att hon inte biter någon"). Efter det arresterar han henne för mordet på Bartendern ("-Tokig eller inte, mord är mord") och för henne i handfängsel till finkan. **Ingen** får besöka henne. Förhoppningsvis ska det gå att få något vettigt ur henne nästa dag.

Stämningen blir lite dämpad efter incidenten. Saloonen stänger för kvällen och den döde bärs bort. Om RP vill så kan de nu söka igenom hela huset, de enda närvarande är en servitör som förkrossad av sorg håller på att suppa sig till planeten pluto i ett hörn och några glädjeflickor som oroliga inför sin framtida arbetstrygghet snart lägger sig.

Bartenderns eget rum ligger i anslutning till köket. det är ganska rymligt och möblerat lite pedantiskt på ett ungarlsaktigt vis. På väggen hänger ett foto på en sträng mor och två diplom. Ett krögardiplom från Paris och ett medlemsskaps diplom i en lokal herrklubb som heter "Gentlemannasällskapet för Hellholes framtid". Diplomet är undertecknat av herrklubbens ordförande, Borgmästaren. I ett skåp kan man finna ett antal konstiga knivar och spetsiga stavar av varierande storlek och utförande. De är alla av metall och är svartoxiderade med mängder av konstiga tecken ingraverade på dem. Undersöker man dem ordentligt kan man finna rester av torkat blod på några av föremålen. Under sängen kan man hitta en svartoxiderad metallstaty, den ser ut som en slingrig massa ormar som ramar in ett jättelikt stiliserat öga.

Del 7: FLYKTEN FRÅN FÄNGESET

Mitt i natten tar Borgmästaren, Sheriffen, Vice sherifferna och resten av medlemmarna i klubben sig för att föra tillbaka Indiankvinnan till sitt fängelse. De kallar på tre av sina Sand-dwellers som får riva finkans mur och plocka med sig indiankvinnan. Det kommer att se ut som om hon fått hjälp att rymma utifrån av några okända. I slutändan är det tänkt att RP ska få skulden och även dom "försvinna" hellre än att bli hängda för medhjälp till överlagt mord.

Om RP av någon anledning är vakna under nattens mörkaste timmar, genomsökandes bartenderns rum. Om de är utanför fängelset och försöker få en pratstund med den fängslade, så får de se tre jättelika groteska varelser kidnappa indiankvinnan. De kommer naturligtvis att få slå för och förlora 0/1T6 SAN .

Antagligen uppstår någon form av tumult, skottlossning eller liknande, kultisterna kommer att öppna eld mot RP och vråla på hjälp medan monstren bär iväg indiankvinnan. Alla Sand-dwellers som dödas faller

sönder i stora torra sandhögar. Det borde strax gå upp för RP att man inte ostraffat bråkar med Borgmästaren och Sheriffen. Karaktärerna kommer att få skulden för allt som hänt. Smartast är att fly. Fort.

Antagligen är monstren inte inom syn eller hörhåll, men deras stora apliknande fotspår är relativt lätta att spåra (+10% på Track). Det är dock tidskrävande och kommer att ta hela nästa dag. Det är helt enkelt omöjligt att spåra någonting mitt i natten. Dessutom kommer RP att ha fullt upp med att undvika det uppbåd som dras ihop för att tillfångata dem (och hänga dem fort, om Sheriffen får bestämma).

Det är, som nämnts ovan, omöjligt att spåra något mitt i natten så uppbådet är antagligen bortkastad nattsömn för invånarna. Alla RP som fångas inne i staden ligger dock risigt till. De binds och bevakas av beväpnade män i vad som är kvar av finkan. Om de inte på något klurigt vis fritas eller lyckas fly för egen maskin så kommer de att lynchas nästa dag.

På morgonen bildas ett nytt uppbåd vari ingår hela herrklubben. Medan övriga befolkningen gruppvis verkligen letar efter RP så rider alla kultister iväg norrut till den gamla gruva där Necronomicon och familjen Jackson finns. Där börjar de inleda ritualerna för den åkallan som skall frälsa hela staden till deras tro. De ska visa upp Cyega i hela hennes prakt för invånarna, gudens mäktighet kommer att överväldiga hela staden och omvända dem till ljuset och sanningen. Otur att Necronomicon inte nämner, och att Borgmästaren inte vet, följderna av att släppa loss Cyega på en stad som Hellhole.

Del 8: HELLHOLE IN HELL

Hela dagen kommer alltså att gå åt till att spåra de vidriga odjuret till gruvan och samtidigt undvika uppbådet. Bäst är att släppa alla hästar fria och till fots gömma sig undan upptäckt. Stadsborna är trötta efter indianmassmordet och tappar lusten under eftermiddagen, de börjar bege sig hemmåt igen.

På kvällen kommer RP fram till den nedlagda gamla gruvan. Strax innanför öppningen gömmer sig en Sand-dweller och håller vakt. Ute i vildmarken gräver sig en annan upp ur dagens dvala under jord och börjar patrullera området. Han (den?) återvänder naturligtvis till gruvan vid precis fel tillfälle. En tredje varelse hjälper till nere i gruvan med vissa detaljer i ceremonierna.

Från gruvan kommer doften av bränt fett (barnfett) och ett otal andra oidentifierbara dofter. Ingen musik hörs ut. När det blir mörkare kliver varelsen i gruvöppningen ut i månskenet och fortsätter sin bevakning. På något vis måste RP alltså ta sig förbi, kanske genom en avledande manöver eller genom frontalangrepp. Om våra modiga hjältar inte gör något aktivt för att ta sig in i gruvan så kommer den patrullerande Sand-dwellern traskande och upptäcker dem. Detta är slutstriden, tvinga fram handling!

Nere i gruvan håller kultisterna på ned slutfasen av sin åkallan. De kommer att fortsätta i det längsta med detta. De skickar sin tredje Sanddweller att ta hand om alla orsmoment som uppstår. Om det inte räcker så kan fem man avvaras, däribland Sheriffen och hans män. Borgmästaren, som är överstepräst, måste vara kvar.

Det smartaste som RP kan företa sig är att spränga gruvan i luften och försöka döda alla i raset. Men då får de aldrig tag på Bartholomew Jackson. Dessutom kanske översteprästen överlever och kan avsluta ceremonin, och då blir det inte roligt.

En klassisk "Shootout" är däremot svår att genomföra. Det är ganska lätt att försvara sig inne i gruvgångarna mot inkräktare. Ju längre tid det tar desto svårare blir det hinna avbryta ceremonin. Oddsens är klart emot karaktärerna.

Ceremoni rummet är en stor sal som dekorerats med olika tecken skrivna i människoblod. flera ceremoniella pålar har borrats in i berget och ger rummet en viss likhet med en nåldyna. På pålarna har bundits fast likdelar från offren (som konstigt nog inte börjat ruttna än). I ett stort fyrfat i mitten av rummet bränns människofett och på ett altare, format som en halv ögonlob ligger, offret som skall förlösa Cyega för ett par timmar över staden Hellhole. Offret är naturligtvis en drogad och naken Bartholomew Jackson. I rummet står alla kultister samlade, mässandes och med handen på var sin ceremoniell påle. Denna inte särskilt vackra scen kostar 1T3/1T6 SAN för åskådare.

Om Ceremonin genomförs lyckosamt slår blå blixtar ut från alla ceremoniella pålar och ett dimensionellt "hål" till Cyegas fängelse bildas. Det första man ser är hans väldiga gröna öga som ondskefullt stirrar mot sina trogna undersåtar. SAN- slag för att förlora 1T10/1T100 poäng när Cyega kravlar in i gruvsalen. Gruvan börjar skaka och kollapsa som den väldiga ohyggligheten krossar sig genom berget för att ta sig ut till friheten. Ett tips för alla som är rädd om livhanken är att fly fortare än en brinnande tomte springer.

Cyega svävar entusiastiskt iväg mot staden i nattmörkret, väl framme börjar han frossa i sig invånare och krossa byggnader. Innan han försvinner i ett blått moln av blixtar är staden Hellhole inte kvar på kartan längre. allt är bara en krossad och brinnande ruin. Om någon RP befinner sig i närheten av staden måste denne slå för sin luck för att inte bli anfallen av Cyega, om inte resultatet av slaget är en impale så tar stackarn ändå 1T6 HP i skada av fallande bråte och annat. Att bevittna Hellholes förstörelse kostar 1T6/1T20 SAN.

Om han blir räddad är Bartholomew Jackson, när han kommer till medvetande, galen av skräck och vanmakt. Han har sett hela sin familj offras. Stackars Elisabeth kan knappast föra en meningsfull dialog med honom.

Vad de överlevande rollpersonerna ska göra efter den här persenen är det ingen annan än de själva som vet. Nästa dag anländer armén för att ta hand om indianproblemet. Snopet kan de föra RP till ett nära fort

varifrån de kan leta sig till mer civiliserade trakter, eller något
hemtrevligt dårhus.

SNIPP, SNAPP, SNUT, SLUT.

MOTSTÅNDARE

3 SAND-DWELLERS

STR: 18 DEX: 13 INT: 10 HP: 19 (3p hud)
CON: 15 POW: 10 MP: 10
SIZ: 23 DB: +2T6

REL. FÄRDIGH: Claw(1T4+DB):30%, Hide: 60%, Sneak: 50%, Spot h: 50%

CYAEGA (se regelboken för mer info)

STR: 80 DEX: 14 INT: 20 HP: 160
CON: 120 POW: 35 MP: 35
SIZ: 200 DB: +16T6

REL. FÄRDIGH: Tentacle(8T6+DB):100%, All Call & Contact spells.

BORGMÄSTARE HEINRICH MENDEL

STR: 8 DEX: 12 INT: 15 HP: 12
CON: 11 APP: 13 POW: 14 MP: 14
SIZ: 12 SAN: 0 EDU: 14 DB: 0

REL. FÄRDIGH: Bargain: 45%, Credit r: 30%, C mythos: 12%, Debate: 60%, Oratory: 60%, Occult: 40%, Ride: 25%, Pistol (1T8): 20%, Rifle(1T6+2):20%, Contact Sand-Dweller, Call Cyaega, Dread curse of Azatoth

BAKGRUND: Borgmästare Mendel kommer ursprungligen från en by i Västra Tyskland där invånarna dyrkar Cyaega. I Amerika har han fortsatt med detta bruk. Han lyckades omvända alla medlemmar i "Gentlemanna-sällskapet för Hellholes framtid" efter att han kommit över ett exemplar av den fruktade Necronomicon. Borgmästaren är både ordförande och överstepräst i klubben. Han har en fru (Irma) och två små barn (Helmut och Kirsten), frugan är även hon från hans hemby i Tyskland.

SHERIFF AARAON FRESK

STR: 15 DEX: 12 INT: 12 HP: 14
CON: 14 APP: 14 POW: 13 MP: 13
SIZ: 14 SAN: 0 EDU: 13 DB: +1T4

REL. FÄRDIGH: Climb: 60%, Debate: 30%, Dodge: 40%, Law: 50%, Sneak: 50%, Ride: 70%, Track: 40%, Pistol(1T8): 60%, Rifle(1T6+2): 60%, C myth: 7%, Flesh Ward

BAKGRUND: Aaraon är en listig och ansvarskännande Sheriff. Allt han gör, gör han för stadens bästa. Han är väldigt vidskeplig och har alltid ett koncentrerat, allvarligt uttryck i ansiktet. Han och hans två Vice sheriffer är alla med i kultistklubben. Han är naturligtvis övertygad om att det han gör är det bästa för Hellhole.

BARTENDERN JULES GILLARD

STR: 13 DEX: 8 INT: 12 HP:12
CON: 11 APP: 12 POW: 10 MP: 10
SIZ: 13 SAN: 0 EDU: 15 DB: +1T4

REL. FÄRDIGH: Debate:20%, C mythos:5%, Spot h:45%, Mech rep:40%,
Listen:50%,

BAKGRUND: Fransosen Jules äger "Jules Saloon". Han har fem anställda: en kock, en servitör och tre prostituerade. Han är medlem i kultistklubben. Jules ger alltid ett glatt och trevligt intryck, han kan prata länge och väl med alla sorters människor utom indianer, dom tycker han inte särskilt mycket om. De kan tolereras på saloonen däremot eftersom de drar in pengar till baren. Dom stackare som offras i olika ritualer ser han inte som människor, han ser dem som offer. Jules är ogift och trivs aldeles utmärkt med unkarllivet. Han är nöjd och stolt. Jules tror att han genom att dyrka Cyaega kommer att få tur och rikedom här i livet. Cyaega kommer att få Hellhole och hans Saloon att blomstra.

8 ÖVRIGA KULTISTER

STR: 12 DEX: 12 INT: 13 HP: 12
CON: 11 APP: 11 POW:12 MP:12
SIZ: 12 SAN: 0 EDU:12 DB: 0

REL. FÄRDIGH: Ride: 30%, Pistol(1T8): 40%, Rifle(1T6+2):30%

BAKGRUND: Denna brokiga samling inkluderar den manliga gräddan av Hellholes befolkning och två vice sheriffer. Alla är de övertygade om att det de gör, det gör de för stadens bästa.

LENAPEINDIANER

STR: 13 DEX: 14 INT: 11 HP:
CON: 13 APP: 11 POW: 13 MP:
SIZ: 11 SAN: 65 EDU: 11 DB:

REL. FÄRDIGH: Bargain:30%, Botany:30%, Camouflage:40%, First aid:40%;Ride:70%, Sneak:40%, Track:30%, Throw axe(1T6):40%, Bow (1T6+1): 50%

ÖVRIGA MÄNNISKOR:

Antag att alla har 11 på sina grundegenskaper och 30-50% på en eller två relevanta färdigheter. Samt att de alla ogillar eller hatar indianer.

Raun "Slow" Slowbear

En 50-årig indianspejare som tidigare i många långa år arbetade inom armén. Alla kallar honom för Raun "Slow" eftersom han går sakta, talar sakta, äter sakta osv. osv. Han är på intet sätt trögtänkt men han tar god tid på sig innan han agerar. Raun "Slow" har ett skarpt öga för detaljer. Han älskar naturen och han älskar att vara prisjägare. Det är skönt att få sätta dit "blekansikten" ordentligt nu och då. Han kan varken läsa eller skriva.

Han älskar pokerspel och är en ganska kompetent spelare. Man kan sätta honom i nästan vilken pressad situation som helst utan att han för den skull tappar huvudet. Han är en mycket dugglig köck och kan göra riktigt god mat på gamla rester.

Raun "Slow" är mycket medveten om vad den vite mannen gjort och gör mot hans folk. Han hatar det innerligt men inser att man inte kan lägga skulden på alla vita. Han anser också att han inget kan göra åt sakernas tillstånd, han kan bara överleva och försöka ge igen på sitt vis.



CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name Rain Slow bear Sex M
 Occupation Bounty hunter Age 50
 Nationality USA Residence -

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 13 DEX 16 INT 17 Idea 85
 CON 15 APP 12 POW 14 Luck 70
 SIZ 12 SAN 99 EDU 7 Know 35
 Schools -
 Degrees -
 Damage Bonus/Penalty +104

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

SANITY POINTS

(20% current SAN: 13)

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>59</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> <u>Cook</u> () <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>48</u> | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>65</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>48</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> <u>INDIAN KNOWL.</u> () <u>73</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Rifle	16/3	69%	14	206+3	12	39
Handgun	6/3	54%	11	108	10	29
Knife	~	71%	14	106	12	-

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: 417 \$
 phobias: _____

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

Erik "Swede" Ceder

Erik flyttade från Sverige när han var 4 år gammal. Nu är han 44 år. Mesta delen av sitt liv har han spenderat i Minnesota som vedhuggare. Hans fru Eva dog i en husbrand när han var 25. han har aldrig gift om sig. När Erik var kring de trettio så fick han ett fallande träd på sig. Hans vänstra arm krossades och fick amputeras vid överarmen.

Eftersom han alltid har varit en formidabel slagskämpe fick han, i brist på bättre jobb, arbeta som utkastare på en lokal saloon. Där råkade han en kväll höra några skumma typer diskutera ett kommande inbrott. Erik larmade inte lagmännen utan väntade istället i en närliggande gränd natten för inbrottet. Han klubbade ned brottslingarna på bar gärning och fick en nätt belöning.

Erik mötte snart "kaptenen" och dennes gäng prisjägare. Den enarmade svensken fann att han trivdes med arbetskamraterna och har därför stannat i gruppen. För Erik är yrket ett levebröd, inget annat.

Erik gillar starka drycker och blir lätt rosig i ansiktet när han tagit sig ett par glas. han tycker om att diskutera och att höra andras åsikter. Man ska akta sig för att reta upp honom, en arg "Swede" är det sista någon skulle önska sig. Ceder är lite fumlig när han är kring kvinnor, den enda kvinna han inte blivit nervös och osäker av var hans döda fru, Eva. Han skulle aldrig kunna skada en kvinna.



CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name Erik Ceder Sex M
 Occupation Bounty hunter Age 44
 Nationality USA Residence _____

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 16 DEX 11 INT 11 Idea 55
 CON 15 APP 11 POW 14 Luck 70
 SIZ 15 SAN 99 EDU 12 Know 60
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty +104

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>33</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>38</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) <u>17</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (+40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>53</u> | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>2 Handguns</u>	<u>6/</u>	<u>59%</u>	<u>12</u>	<u>108</u>	<u>10</u>	<u>54</u>
<u>knife</u>	<u>3</u>	<u>60%</u>	<u>12</u>	<u>104.2</u>	<u>12</u>	<u>-</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: 401 \$
 phobias: _____

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

1880AD

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name ELISABETH REED-JACKSON Sex HONA
Occupation LADY Age 21
Nationality U.S.A Residence _____

Player Name:

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 9 DEX 11 INT 13 Idea 65
CON 12 APP 18 POW 16 Luck 80
SIZ 10 SAN 99 EDU 11 Know 55
Schools _____
Degrees _____
Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

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				

SANITY POINTS

(20% current SAN: 14) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR PORTRAIT



INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>70</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>22</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>DERRINGER</u>	<u>7</u>	<u>50%</u>	<u>10</u>	<u>104</u>	<u>6</u>	<u>3</u>

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: (Unlimited)
phobias: _____

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

Elisabeth Reed Jackson

Miss Jackson är 21 år gammal och väldigt vacker. Hon är uppvuxen i Boston som enda dottern till mrs Amy Jackson. Hennes far Bartholomew har varit försvunnen sedan innan hennes födsel. Elisabeth har vuxit upp i tron att hennes far dött i en båtolycka ute till havs, men på sin dödsbädd bekände hennes mor att det inte var sant. Sanningen var att Bartholomew lämnade modern strax efter giftermålet och slog sig ned i New Mexico. Av modern fick Elisabeth ett brev hennes far sänt för 15 år sedan där han ber om förlåtelse för sina handlingar. Elisabeth känner att hon måste leta upp sin far och ta reda på varför han behandlat henne och hennes mor så skändligt.

Miss Jackson har skinn på näsan och viker inte en tum när hon väl bestämt sig. Just nu är hon inställd på att hitta några hårdhudade prisjägare och betala dem för att hjälpa henne hitta sin far. Priset är inget hinder, familjen Jackson är ganska välbeställd. Dagen efter moderns begravning så tjurar hon sig till var hon kan finna några prisjägare av en polis.

Elisabeth är som nämnts ovan envis. Om inget går som hon vill börjar hon tjura och ställa till med besvär. Om någon behandlat henne illa tar hon ut hämnden i små bitande kommentarer under en lång, lång tid framöver. Om det krävs av henne kan hon uppträda väldigt elegant och belevrat. Elisabeth har en fadersfixering, de män hon blir kär i är alltid mycket äldre än henne. Hon kräver ständigt uppmärksamhet och vill alltid befinna sig i centrum av alla händelser.



CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name Steve Falbo Sex Male
 Occupation Bounty Hunter Age 30
 Nationality U.S.A Residence _____

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 15 DEX 13 INT 11 Idea 55
 CON 17 APP 7 POW 15 Luck 75
 SIZ 14 SAN 99 EDU 9 Know 45
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty +104

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

Dead = 0						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			

SANITY POINTS

(20% current SAN: 15) Permanent Insanity = 0

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

INVESTIGATOR PORTRAIT



INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write SPA (00) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>65</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>26</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | |

WEAPONS

weapon	spots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Winchester	<u>17</u>	<u>70%</u>	<u>14</u>	<u>1D6+2</u>	<u>9</u>	<u>43</u>
Bowie	<u>-</u>	<u>45%</u>	<u>9</u>	<u>1D4+2</u>	<u>15</u>	<u>-</u>

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: 410 \$
 phobias: _____

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

Steve Falbo

Steve Falbo är född i Texas av en vit mor och en mexikansk far. Han är 30 år gammal och hans hud ser alltid märkligt läderaktig ut. Hans mörka kysande ögon gör ofta folk lite nervösa. När han var 13 hängdes hans far för häststöld. Falbo blev därefter tvungen att ensam ta hand om hela familjen på fyra barn och en mor som försjönk allt mer i alkoholism efter faderns död.

När han var 21 dödades en av hans bröder i ett bankrån. Steve stal ett gevär, spårade upp rånarna och tog dem tillbaka till hans hemby. Där hängdes de efter en summarisk rättegång och Falbo blev plötsligt allas bästa vän och hjälte. Falbo visste samma natt vad han skulle göra resten av sitt liv.

Steve var ensam prisjägare några år innan han slog sig ihop med "Kapten Dave" och dennes gäng. Han sänder fortfarande pengar regelbundet till sin mor och försöker även skriva ett brev någon gång om året.

Steve snackar aldrig skit, han talar klarspråk. Han är en mycket ärlig människa som nästan aldrig ljuger. Om han ser något han inte gillar och inte vill ställa till med bråk brukar han helt sonika låta bli att kommentera saken. Ärligheten har dock aldrig hindrat honom att använda alla fördelar till hans förfogande, han är ärlig, inte nödvändigtvis juste.



Kapten Dave Troy

David Troy är 43 år och uppvuxen som andre sonen på ett fint plantage i södern. Han fick tidigt lära sig att familjen Troy tillhör ett alldeles särskilt överlägset, gott och tåligt släkte. De fruktar endast gud och låter ingen trampa på dem.

Unge David fick lära sig de noblaste kunskaperna i söderns finaste skolor. Så kom inbördeskriget och David ställde patriotiskt upp för södern. Kriget förändrade David i grunden, han konfronterades med sin egen mörka sida. Han kallades av sina officerskollegor för "killer-Dave". Han var känd för att inte skona någon, på något villkor. De sista åren av kriget kom han till insikt om vad han förvandlats till. Då insåg han att han antagligen aldrig skulle kunna känna sig som en "riktig" Troy igen. Han hade förått sina förfäders alla principer. Han återvände aldrig hem igen efter kriget. Han vet inte ens om plantaget finns kvar.

Ett tag var han partisan mot ockupanterna norrifrån, men insåg att det var lönlöst. Sedan slog han in på brottets bana. Han och några kumpaner rånade banker i Texas. Vid ett rån togs en ung dam som gisslan, på kvällen försökte han hindra sina kumpaner att våldta henne. Det utmynnade i en vild skottduell i vilken kvinnan dödades. Dave skonade ingen av sina kumpaner. Eftersom ingen någonsin identifierat Dave som en av ligamedlemmarna så fick han en god belöning vid överlämnandet av kropparna till rättvisan. Sedan dess har Dave livnärt sig på att fänga brottslingar. Runt sig har han samlat män han litat på helt och fullt.

David Troy har ett väldigt självsäkert och elegant sätt. Inom honom brinner formligen helvetets eldar och en god portion självförakt, men han har en väldigt god självkontroll. David har ett lite nedlåtande sätt mot "niggerer" men anser annars att hudfärger är av minimal betydelse. Han har väldigt stor förståelse för "rödskinnen", han vet hur det känns att vara önskad.



CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name Dave Troy Sex M
 Occupation Bounty Hunter Age 43
 Nationality USA Residence -

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 14 DEX 11 INT 17 Idea 85
 CON 13 APP 16 POW 16 Luck 80
 SIZ 14 SAN 99 EDU 13 Know 65
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty +174

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

Dead = 0 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

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 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> History (20) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (00) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
Handgun	6 1/2	71%	14	1D10	12	64
Rifle	16 1/2	52%	10	2D6+3	13	29

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: 409 \$
 phobias:
245 \$
25 \$
200 \$

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