

Den Rykande Spegeln

Ett Mexikanskt Äventyr

Call of Cthulhu-scenario för LinCon 1992

av

Mats Carlberg & Catarina Gustafsson

Inledning	1
Till spelledaren	1
Förkortningar, mått etc.	1
Vad spelarna vet.....	2
Vad spelledaren bör veta	2
Det aztekiska året 1923	2
Tezcatlipoca och spegeln	3
Den bundne Tezcatlipoca.....	3
Den frie Tezcatlipoca.....	4
Kulten	4
Kultens föremål och magi.....	5
Kultmedlemmar	6
Akt 1	
På vulkanen	7
Akt 2	
På spåret.....	10
Akt 3	
På väg.....	12
Akt 4	
Vid templet	14
Att besegra kulten.	15
Spelarkaraktärer	16
Bilagor: Besvärjelser	
Bibliografi	
Handout 1: Vad spelarna vet	
Handout 2: Det Äldre Tecknet	
Handout 3: Ledtrådar	
Handout 4: Konversation	
Handout 5: Karta över tempelområdet	
Karaktärer (5)	
Övriga rollfigurer	

Inledning

Detta scenario är tänkt att användas till Call of Cthulhu-tävlingen på LinCon 1992.

Scenariot är upplagt enligt de två principerna "Nosring" och "Ankar-tross". Det ska inte vara så svårt att se vad som ska göras och hur det ska göras. Med dessa intellektuella problem ur världen kan man helt ägna sig åt rollspelet.

Till det här scenariot har jag läst ungefär en hyllmeter bakgrundsmaterial. Det har handlat om Mexiko och mellanamerika, om indianer i allmänhet och om aztekerna i synnerhet. Ett par udda böcker om religion och ett par ockulta har också slunkit med samt en hel del skönlitteratur. En del av bakgrundsmaterialet finns upptaget i bibliografin.

Scenariot ansluter sig dock inte alltid, ens i sak, till källskrifterna. Det här är ju inte en vetenskaplig avhandling utan snarare en skröna med ett par korn av sanning i botten. Ofta har jag dessutom tvingats välja mellan motstridiga uppgifter. Ibland har det inte funnits några tillgängliga och då har jag fantiserat fritt.

Jag har utnyttjat Call of Cthulhu, tredje utgåvan, inbunden, som referensverk vad gäller regler och spelsystemet som sådant. Därutöver har jag hämtat ett par besvärjelser ur Masks of Nyarlathotep, ett scenario utgivet av Chaosium Inc.

Till spelledaren

Det kan tyckas att bunten i din hand är alldeles för tjock, men du behöver inte lära dig allt utantill. Dock bör du läsa följande stycken noggrant

- Vad spelarna vet
- Vad spelledaren bör veta
- Den bundne Tezcatlipoca
- Kulten
- Kultens föremål och magi
- Akt 1-4
- Att besegra kulten

Akterna är den stora textmassan. Till din hjälp finns en kort sammanfattning på varje scen.

Utöver detta bör du ha läst igenom karaktärsbeskrivningarna. Dessa finns dels i scenariot dels tillsammans med karaktärsbladen.

Scenariots övriga "rollfigurer" finns listade och kort beskrivna i bilaga.

Förkortningar, mått etc.

Blandningen av svenska och engelska är oundviklig. Karaktärerna beskrivs till stats och färdigheter med engelska beteckningar, men beskrivningar av karaktärsdrag och utrustning är på svenska.

En del termer har jag förkortat genom att använda deras engelska initialer:

Initialer	Förkortning av
CoC	Call of Cthulhu
DB	Damage Bonus
HP	Hit Points
MP	Magiska poäng

Andra förkortningar

CON-slag	Slå under 5*CON med 1D100.
STR-slag	Som ovan, men STR.
SAN-slag	Slå under SAN med 1D100.
LUCK-slag	Som SAN, men LUCK.

Förlust av SAN

Naturligtvis riskerar spelarna att förlora SAN under äventyrets gång. Förhoppningsvis sker detta i så små steg att man undviker att galenskapen blir permanent. Förlusten betecknas t.ex.

SAN: 1D4/1D8, vilket betyder att spelaren förlorar 1D4 SAN om han lyckas med ett SAN-test, annars 1D8.

Impale

Ett engelskt ord som jag har haft svårigheter med är "impale". Jag har inte hittat en bra översättning som fungerar i den löpande texten så jag använder det rakt av. "Impale" betyder att ett spetsigt föremål penetrerar offrets kropp och åstadkommer stora skador genom att träffa en nerv, ett organ, en sena etc. Vapnet orsakar då större skada, vanligtvis dubbel, och om det är ett närstridsvapen fastnar det i offrets kropp. För att dra loss det krävs ett lyckat STR-slag, dvs under 5*STR. Endast ett sådant kan göras per rond, med början rondens efter "impale".

Läketider

Det kan hända att spelarna blir skadade under scenariots gång. Eftersom spelarna har en läkare bland sig är dock detta inget större problem. First Aid ger tillbaka 1D3 och daglig tillsyn ger ytterligare 1 poäng vartannan dag. Då scenariot innehåller transportsträckor borde detta vara fullt tillräckligt.

Mått

Jag har genomgående använt enheterna yard, fot och tum.

1 yard = 3 fot \approx 90 cm

1 fot = 12 tum \approx 30 cm

1 tum \approx 2.5 cm

Vad spelarna vet

(HANDOUT 1)

Året är 1923 och augusti månad lider mot sitt slut. Ni har alla kommit till Mexico City av olika skäl. Ni har nu tillbringat en dryg vecka i varandras sällskap på Golden Eagle Hotel. Etablissemangent är kanske inte stadens bästa, men drivs i alla fall av ett par amerikaner.

Ni har hört rykten om en utgrävning som The Smithsonian Institute har på vulkanen Popocatepetl. Ryktena talar om en spegel med guldrum och om diamanter i vulkanaskan.

Ni har lyckats tilltvinga er en halvhjärtad inbjudan från en man som arbetar på utgrävningen, Joshua Benson. Han passerade hotellet på väg tillbaka till utgrävningen från USA.

Ni har inhandlat nödvändig överlevnadsutrustning: myggolja, filter, bredbrättade hattar och Tequila. När ni vill hyra ett par indianer att bära packningen, hittar ni märkligt nog inte en enda som är villig att sätta sin fot på vulkanens sluttningar.

Vad spelledaren bör veta

Spegeln existerar verkligen, men den är mycket äldre än de aztekiska kulturlager där den har hittats. Den är urgammal. Innan aztekerna fick tag i den tillbads spegelns invånare av bland andra tolteker och mayaindianer.

I spegeln finns en varelse bunden, som för västvärlden är bäst känd som Tezcatlipoca, Den Rykande Spegeln. För aztekerna var han en gud. Vi skulle snarast kalla honom för demon.

Demonen är bunden i spegeln av ett rökfärgat, glasartat lager över det reflekterande skiktet, som innehåller hans essens. Glaset i spegeln är magiskt och hårt som diamanter. Spegelytan omges av en bred guldrum med groteska figurer. Hela arrangemanget mäter 2x3 yard.

Omkring denna spegel finns minst tre kulturer, varav en aktivt motarbetar spelarna. Denna kult är baserad i Mexiko under ledning av sir Geoffrey Brighton. De andra två representeras av Joshua Benson och sir Arthur Wexford, respektive.

Kulten under sir Geoffrey, nedan helt enkelt kallad kulten, tillber Tezcatlipoca. De har planerat att släppa ut Tezcatlipoca ur spegeln. För att lyckas med detta måste glaset i spegeln spräckas med hjälp av en magisk ritual. Kulten känner till en möjlig sådan, men den har sina begränsningar. Den kan bara utföras den 19 september och den måste utföras i den gamla ruinstaden Chichen Itza. Dessutom måste spegeln vara där.

Kulten planerar nu att stjäla spegeln från utgrävningen och frakta den till Chichen Itza. Färden dit är tänkt att gå medelst monster från vulkanen till den närbelägna floden Balsa, ner till Melchor Ocampo med flotte, till Salina Cruz med segelbåt samt till Dzitas på Yucatanhalvön med tåg via Coatzacoalcos, Campech och Merida.

Det aztekiska året 1923

Enligt den aztekiska mytologin är tiden uppbyggd med cykler på 52 år. Vid slutet av en sådan cykel är det inte alls självklart att solen ska komma över horisonten. Det beror helt på om människorna har lyckats blidka gudarna. Detta sker traditionsenligt med offer av det dyrbaraste man har: blod och liv. Så lunda var vart 52:a år en grym uppvisning i offerriter. Röken steg svart mot himlen och blodet flöt i floder över de heliga altaren. På nyårsnatten väntade man ångestfyllt på gryningen och när

solen äntligen gick upp fortsatte slaktandet, men nu som tack till gudarna.

Oturligt nog infaller ett av dessa aztekiska sekelskiften 1923. Det är alltså ett perfekt år för en rättrogen dyrkare av de gamla gudarna att förrätta de heliga riterna ännu en gång.

Tezcatlipoca och spegeln

Tezcatlipoca dyrkades av aztekerna som nattens gud och var mer fruktad än älskad. Han var dödens och de unga krigarnas gud och ansågs vara mycket nyckfull. Han avbildades ofta som en spegel svept i fina filter. Hans präster använde bland annat speglar till att förutspå framtiden.

Enligt legenden har han ibland tagit sig mänsklig form bland aztekerna. Ett av hans verk i mänsklig skepnad var att som ondskefull trollkarl fördriva den gode guden Quetzalcoatl, Den Befjädrade Ormen, från översteprästämbetet.

Tezcatlipocas stora heliga dag inföll enligt vår almanacka den 19 september. Man offrade människor till hans ära och till denna särskilda högtid hade man valt ut den skönaste slav man hade. Slaven fick under ett års tid leva i absolut lyx, där inget nekades honom annat än hans frihet. Han ansågs under detta år vara Tezcatlipoca förkroppsligad. När den stora dagen kom, gick han långsamt upp för trapporna till templet, spelande på lerflöjter, som han bröt sönder allteftersom. När han nådde toppen, greps han av prästerna, som skar ut hans hjärta ur bröstkorgen och visade upp det, ännu slående, för folkmassan. Hjärtat lades i det heliga Örnkärlet, cuauhxicalli. Man skar sedan huvudet av offret och flådde kroppen. Huvudet lades på ett särskilt altare, tzompantli, medan prästerna klädde sig i offrets hud. Denna bars sedan i tjugo dagar, vilket lär ha fått prästerna att "lukta som ruttna hundar".

Demonen Tezcatlipoca är alltså fånge i spegeln, ett faktum som han verkligen avskyr. Här är Tezcatlipoca representerad i två former, en fri och en bunden. I scenariot handskas spelarna med den bundna och betydligt vänligare versionen.

Den bundne Tezcatlipoca

STR 6* DEX 4* INT 48
CON - POW 32/40 SIZ 36*

De asteriskmärkta (*) värdena hör till spegeln och demonens hanterande därav. Den högre siffran på POW gäller på Tezcatlipocas heliga dagar, dvs den 19 september varje år.

Demonen kan få spegeln att levitera till en kostnad av 1 MP per rond. Den kan sedan glida iväg på en höjd av 2 yard i en rät linje så länge demonen har några MP kvar. För ytterligare 1 MP och en rond kan demonen få spegeln att ändra kurs. Spegeln svävar framåt med den majestätiska hastigheten av 4 yard per rond.

Demonen kan under korta stunder vara medveten om spegelns omgivning. Det kostar honom 1 MP per halvtimme att kunna höra och se vad som försiggår framför spegelglaset. Mot baksidan är den alltid blind och döv. Omgivningen märker hans aktivitet genom att spegeln sprider en vidrig stank omkring sig, en oljig, ohälsosam lukt som får alla inom 3 yard som missar ett CON-slag att börja hosta.

Demonen märker alltid om någon rör vid glaset. Den brukar reagera genom att spendera 1 MP för att bli medveten om vad som pågår omkring den.

Om någon rör vid spegeln med bar hud kan demonen drabba honom med *spegelsjukan*. Den kostar demonen 4 MP. Om demonen gör ett försök att smitta spelaren, märker spelaren detta som en kraftig elektrisk stöt som känns ända till armbågen. Sjukdomen har tre stadier varav det första inträder automatiskt, dvs man får inget CON-slag för att försöka stå emot. Sjukdomen går över i stadium 2 om man missar ett CON-slag. Stadium 3 följer oundvikligen på stadium 2. Den enda boten är att kapa av den drabbade delen.

1. Huden på den drabbade kroppsdelen blir känslolös och gummiaktig. På dag 2 uppträder mjuka gulgröna fläckar. Dag 3 inträder antingen kallbrand eller stadium 2

2. Dag 3 efter infektionen. Offret tappar 2D4 SAN när huden och köttet under börjar krypa av fluglarver. Den del av kroppen som ligger närmast det drab-

bade området uppvisar nu sjukdomens steg 1.

3. Dag 5 efter infektionen. Symptomen från steg 1 och 2 sprider sig medan det först angripna området upplöses i feta flugor. De nakna benen blir kvar, behängda med ruttnande köttslamsor. Offret tappar nu 2D6 SAN för varje nytt drabbat område. När sjukdomen angriper bröstkorget, huvudet eller magen dör offret.

Som kroppsdelar räknas hela händer och fötter, underarmar och överarmar etc.

Demonen kan spendera 8 MP och skapa en *peströk*. Denna är en stinkande oljig rök, som strömmar ut ur spegeln och bildar ett klot med en diameter på 4 yard. Röken fungerar som ett kontaktgift. Om man lyckas med ett CON-slag tar man 1D6 i skada, annars 2D6. Molnet kostar alla åskådare 1/0 SAN. Röken varar bara 1 rond.

En värre variant av peströken är *pestmolnet*. Tillräckligt med rök för att täcka en halv fotbollsplan i ett 4 yard tjockt skikt strömmar ut ur spegeln. Molnet ligger kvar i 20 ronder innan gifteffekten avtar. Molnet kostar demonen 36 MP. Så länge demonen är kvar i spegeln kan pestmolnet bara kastas den 19 september varje år.

Man tar 1D4/1D8 HP per rond man är kvar i molnet. Man får ett enda CON-slag.

Tezcatlipoca kan få spegeln täckt av flugor för 1 MP. Det tar ungefär 2 minuter för spegeln att täckas och flugorna är kvar i ungefär 1 timme.

Den frie Tezcatlipoca

STR 46 DEX 26 INT 48
CON 54 POW 42 SIZ 36
HP 43 DB 4D6

SAN: 1D20/1D6

Move 10/ 50 (as flies)

Armor: 6 points of hard skin.

Attacks: Skill Damage

Any weapon 88 As per weapon

Fist/Kick 93 1D3/1D4+DB

Claws, 2x 63 1D6+DB

Bite 42 1D6+DB

Spells: Shrivelling, Contact Tezcatlipoca, Summon/Bind Scalewing, Dominate, Mirror Visions, Enchant Place.

Tezcatlipoca ser ut som en puckelryggig jätte. Han har svarta ögon utan ögonvitor, spetsiga tänder och tre tum långa klor på fingrar och fötter. Han omges av en obehaglig sötaktig köttlukt som attraherar flugor. Stundtals kan det vara svårt att avgöra var han slutar och flugmolnet börjar.

Tezcatlipoca kan anta formen av ett flugmoln med en diameter på ungefär 3 yard. Demonen kan färdas långa sträckor i denna form. Molnet byter hela tiden invånare, så varje enskild fluga flyger knappast längre än ett par meter. Som flugmoln kan demonen inte skadas. Å andra sidan kan inte demonen göra mer än färdas och betrakta omgivningen med ett synfält på 360°. Transformationen mellan de två formerna tar två ronder, under vilka han inte kan skadas annat än med magiska vapen.

Att bevittna Tezcatlipocas sanna form kostar 1D20/1D6 SAN. Att se honom byta form till och från flugmolnet kostar 1D4/1 SAN.

Tezcatlipoca låter helst andra slåss åt sig. Om han blir hårt trängd byter han form och flyger iväg.

Kulten

Tezcatlipocakulten har återuppstått kring sir Geoffrey Brighton, en brittisk arkeolog. Han har hittat större delen av sitt material i ett manuskript, skrivet av en namnlös spansk munk på 1500-talet. Manuskriptet innehöll bland annat beskrivningar av ritualer för olika dagar på året. I samma låda som manuskriptet låg också en liten spegel med guldräm, som tillsammans med vissa ritualer ur manuskriptet kunde visa glimtar av framtiden. Alla sådana glimtar visade ond, bråd död och katastrofer.

Kulten använder rituella instrument av obsidian. Som kultvapen används en svärdsklubba, vars sidofalsar har försetts med obsidianeggar, och ett hullingförsedd kastspjut. Hedersvakten vid ritualerna är försedd med vadderade bomullsrockar och små sköldar av trä och jaguarskinn. Dessa finns beskrivna under rubriken "Kultens föremål och magi."

Kulten har äntligen lyckats samla tillräckliga resurser för att genomföra en större ceremoni. Platsen är ett gammalt

tempel i Chichen Itza, en ruinstad i djungeln på Yucatanhalvön. Tiden är naturligtvis den 19 september, Tezcatlipocas stora heliga dag sedan gammalt. Man har till och med ett frivilligt offer, som inkarnerar Tezcatlipoca, Joshua Andersen. Som höjdpunkt på ceremonin har man tänkt släppa ut Tezcatlipoca ur spegeln.

Kultens föremål och magi

Kulten har ett par heliga föremål, en del speciell utrustning och ett par specifika formler, unika för kulten.

Svärdsklubban kan hugga av en arm eller ett ben i ett hugg. Den gör 1D8+2 i skada men kan inte göra en "impale". Grundchansen är 20% och om man fumlar slår man ett anfall på sig själv. Klubban har 12 HP

Kastspjutet gör 1D6 och kan göra en "impale". Grundchansen är 10%, grundavståndet 10 yard, och det har 10 HP. Vid ett fummel slår man en attack på sig själv.

Om spjutet lyckas göra en "impale" sitter spetsen kvar i kroppen tills någon lyckas ta bort den med ett lyckat slag mot Första Hjälp (First Aid). Medan spetsen är kvar reduceras DEX med 2 per spjutspets. DEX kan dock inte sjunka lägre än 0.

De vadderade bomullsrockarna fungerar som 1 poäng pansar. Sköldarna fungerar också som 1 poäng pansar, men bara mot attacker man kan avvärja.

Kulten har 4 heliga föremål: en spegel, en bok, ett offerkäril och ett altare.

Altaret är av sten med måtten 2 yard brett, 1 yard högt och 3 yard långt. Det är utsmyckat med skulpterade dödsallar och benknotor. Mellan ritualerna staplar man de rengjorda skallarna efter offren här. Än så länge har dock kulten inga skallor att stapla. Altaret befinner sig i Chichen Itza. Det väger 12 ton.

Boken är en handskrift på latin i svarta läderpärm. Titeln är Guden Talar. Boken finns i totalt fem exemplar.

I tabellen betyder:

- + Hur mycket läsarens Cthulhu Mythos ökar när han läser boken
- Hur mycket SAN minskar.
- x Hur stor risken att lära sig en besvärjelse ur boken är.
(Se CoC-reglerna för detaljer om hur man lär sig besvärjelser.)

Nr	Språk	+	-	x
1	Latin	12%	2D6	x4
2	Latin	12%	2D6	x4
3	Latin	12%	2D6	x4
4	Engelska	10%	2D6	x3
5	Engelska	10%	2D6	x3

Nr Var är exemplaret

- 1 Hos sir Geoffrey (kultledare)
- 2 I Vatikanens bibliotek
- 3 Hos Edvard Norris, New York
- 4 Hos Emilio Ramirez (kultmedlem)
- 5 Hos Joshua Benson
Benson har stulit sitt exemplar av James Porter, en medlem av kulten.

De besvärjelser som man kan lära sig ur böckerna är:

- 1 Contact Tezcatlipoca
- 2 Mirror Visions
- 3 Summon Scalewing
- 4 Enchant Place
- 5 Bind Scalewing

Detta är också den ordning man lär sig dem. Med tanke på att spelarna är på resande fot, kan de inte lära sig några besvärjelser under scenariots gång.

Spegeln är av mörkt glas i guldram och mäter ungefär 10 x 15 tum. Den används av kulten för att förutspå framtiden. Hittills har den inte visat någon riktig användbart.

Offerkärlet är ett glaserat stengods-krus från aztekepoken. Det används till förvaring av hjärtan från offren.

Kulten har tillgång till ett par standardformler från Call of Cthulhu och ett par Tezcatlipoca-relaterade. Alla besvärjelser finns beskrivna under rubriken "Besvärjelser".

De kultspecifika är:

- 1 Contact Tezcatlipoca
- 2 Mirror Visions
- 3 Summon/Bind Scalewing

Kultmedlemmar

Sir Geoffrey Brighton

STR 11	DEX 14	INT 15
CON 11	APP 12	POW 20
SIZ 11	SAN 0	EDU 17
HP 11	DB -	

Skills: Cthulhu Mythos 55, Archeology 60, Bargain 40, Chemistry 30, R/W Latin 72, R/W French 40, R Hieroglyphs 63, R/W/S Spanish 57, Sword Club 24.

Spells: Shrivelling, Mirror Visions, Enchant Site, Contact Tezcatlipoca, Summon/Bind Scalewing, Dominate.

Item: Boken Guden Talar.

Sir Geoffrey är en vithårig brittisk gentleman av börd. Han är välkänd i arkeologiska kretsar för sin aptit på unga pojkar och sina inte helt okontroversiella teorier. Man lyssnar på honom på grund av hans börd, inte på grund av hans meriter. Han är ledare av kulten.

Joshua Andersen

STR 10	DEX 8	INT 9
CON 13	APP 18	POW 9
SIZ 16	SAN 0	EDU 10
HP 14	DB 1D4	

Skills: Cthulhu Mythos 45, History 56, Oratory 45, Sing 50, Play Flute 75, Cult Club 35.

Spells: Shrivelling, Contact Tezcatlipoca.

Joshua är en ung man med mycket blek hy. Han har nu representerat Tezcatlipoca i ett år och levt i lyx. Inget han har begärt har nekats honom och han har hängett sig åt alla laster han kunnat finna. Han vet att han kommer att offras och ser verkligen fram emot den sista sensationen av en kniv i bröstkorgen.

Joshua är dum, stendum. Han går på vad som helst och han har ett mycket uselt närminne. Ofta vet han inte vad det är för dag, eller vilket år det är. Ett enda datum dominerar hans tankar: den 19 september.

James Porter

STR 14	DEX 11	INT 12
CON 16	APP 9	POW 16
SIZ 14	SAN 0	EDU 12
HP 15	DB 1D4	

Skills: Cthulhu Mythos 25, Archeology 30, Botany 25, Drive Car 40, Mechanical Repair 27, Spot Hidden 38, R/W

Latin 31, Sword Club 40, Cult Javelin 48.

Spells: Shrivelling, Contact Tezcatlipoca, Summon/Bind Scalewing.

James är sir Geoffreys lärling och älskare. Han har svart hår och bruna ögon och är inte alltför noga med hygien. Han har förlorat sitt exemplar av Guden Talar och törs inte berätta detta för sir Geoffrey. Han tror att han har tappat boken, men det är Joshua Benson som har stulit den.

Edward Brown

STR 15	DEX 15	INT 13
CON 11	APP 14	POW 16
SIZ 12	SAN 60	EDU 14
HP 11	DB 1D4	

Skills: Cthulhu Mythos 14, Archeology 39, Bargain 40, Climb 35, Dodge 43, First Aid 36, R/W Latin 32, Sneak 56, Spot Hidden 48, Shotgun 65.

Spells: Shrivelling

Edward arbetar på utgrävningen på Popocatepetl och tjänstgör som kultens spion. Han vill gärna komma in djupare i kulten och lära sig fler besvärjelser. Han har inte sett så mycket av kultens ritualer ännu och kan mycket väl ångra sig senare när hans SAN har sjunkit något lite till.

Emilio Ramirez

STR 11	DEX 14	INT 15
CON 11	APP 12	POW 20
SIZ 11	SAN 0	EDU 17
HP 11	DB -	

Skills: Cthulhu Mythos 26, Archeology 45, Antropology 48, History 35, Oratory 49, Psychology 35, R/W/S English 67, R/W Latin 45, Sneak 57, Spot Hidden 61, Rifle 46, Sword Club 50, Cult Javelin 30.

Spells: Contact Tezcatlipoca, Dominate
Item: Boken Guden Talar, den engelska och något sämre varianten.

Don Emilio är sir Geoffreys mexikanske sammansvurne. Tillsammans med sir Geoffrey har han kontroll över kulten och dess resurser. Han förväntar sig klingande guld för sina tjänster. Mycket vill ha mer!

Xavier Alvarez

STR 22	DEX 18	INT 12
CON 28	APP 8	POW 12
SIZ 20	SAN 0	EDU 6
HP 24	DB 2D6	

Skills: Cthulhu Mythos 22, Fist 89, Kick 78, Sword Club 55, Axe 70.

Xavier är kultens monstruösa hårding. Han är kannibal och har sin diet, träning och droger att tacka för sina fysiska företräden.

Vanliga kultmedlemmar (105st)

STR 15	DEX 12	INT 9
CON 14	APP 11	POW 10
SIZ 12	SAN 0	EDU 9
HP 13	DB 1D4	

Skills: Cthulhu Mythos 10, Climb 49, Dodge 32, Hide 30, Sneak 43, Sword Club 40, Cult Javelin 35.

De vanliga kultmedlemmarna är huvudsakligen indianer och mestiser. De är fanatiskt lojala, men rätt fantasilösa och enkelspåriga. De föredrar enkla och blodiga lösningar på alla problem. Deras låga intelligens gör dem lätt lurade.

Av dessa 105 är 10 uttagna till den ceremoniella hedersvakten, vilken är utrustad med vadderade bomullsrockar och sköldar med jaguarskinn. Se "Kultens föremål och magi." för detaljer om utrustningen.

Akt 1: På vulkanen

Scen 1: Ankomsten

Sammanfattning: Spelarna kommer till utgrävningen, träffar de ansvariga och får en första skymt av scenariots centrala artefakt: spegeln.

Efter en halv dags resa med en skranglig buss från Mexico City och en halv eftermiddag på mulor, kommer ni upp till utgrävningen. Luften är kall och kristallklar.

På utgrävningen arbetar ett femtiotal indianer med mer eller mindre fysiskt ansträngande göromål. De har sina egna förmän. Ovanför dessa i hierarkin finns de vita människorna. Sir Arthur Wexford, som leder utgrävningen, Joshua Benson, som klassificerar och katalogiserar fynden, samt Edward Brown, som har hand om konserveringen av artefakterna. Eftersom dessa

tre representerar var sin kult, är utgrävningen ett veritabelt ormbö. Sir Arthur har en personlig betjänt, Rahman Singh, som dessutom står för matlagningen. Han spelar ingen aktiv roll i scenariot, men finns till hands om någon behöver upppassning.

Ni möts av Benson, mannen som bjöd er hit och hinner precis med en tur runt platsen innan middagen serveras. Det är fullt med gropar av varierande storlek i pimpstenen och asklagren. Benson förklarar att fynden finns i ett par tält och att ni kan titta på dem efter middagen. Sedan visar han en grop där man delvis har frilagt baksidan på vad som verkar vara en enorm spegel i guldrum. Det man kan se antyder att den skulle vara 2 yard bred och minst 2,5 yard lång. Vid ett av hörnen har man grävt en djupare grop. Det är möjligt att klättra ner i gropen och titta på spegelns undersidan, dvs den reflekterande ytan. Benson berättar att sir Arthur, utgrävningens ledare, har varit ner i gropen och konstaterat att det är en spegel. Spegelytan känns slemmig och kall och lämnar en vidrig lukt på fingrarna.

Om spelarna tar på spegelytan känns en vidrig stank runt spegeln. Om de berör glaset med naken hud finns risken att de ådrar sig *spiegelsjukan*. (Se "Den Bundne Tezcatlipoca")

Sir Arthur Wexford

STR 10	DEX 10	INT 17
CON 12	APP 14	POW 14
SIZ 12	SAN 0	EDU 21
HP 12	DB -	

Skills: Archeology 86, R/W Greek 56, Oratory 49, R/W Latin 66.

Sir Arthur är en brittisk gentleman, komplett med monokel och tropikhatt. Han är medlem i en kult i Storbritannien och misstänker att spegeln skulle kunna vara användbar, men vet inte riktigt till vad. Nu väntar han på att en av magikerna skall komma över och tänker inte gräva upp spegel innan dess. Den tar säkert inte vägen någonstans som den ligger nu.

Sir Arthur har tagit i spegeln med sin bara hand och har ådragit sig spegelsjukan, som yttrar sig i märkliga utslag och mjuka fläckar på högerhanden. Han döljer dem med en svart handske.

Joshua Benson

STR 18	DEX 18	INT 15
CON 16	APP 11	POW 21
SIZ 14	SAN 0	EDU 24
HP 15	DB 1D4	

Skills (Excerpt): Archeology 60, Cthulhu Mythos 31, Dodge 87, Hide 92, Listen 68, Sneak 98, Rifle 93, Hand Gun 99, Fist 88, Knife 82, Knife Parry 82.

Armor: 18 extra HP från besvärjelsen Flesh Ward. Dessa förbrukas först vid eventuella skador, men skyddar inte mot magiska vapen.

Spells: The Ritual of Strength, The Prolonged Life, Shrivelling, Flesh Ward, Summon/Bind Shoggoth.

Items: En magisk 6 tum lång kniv. Den gör 1D4+2+1D3+DB i skada, totalt 2D4+1D3+2 när Benson använder den. Han har den i ett hölster på vänster skenben. Bladet kan inte brytas i strid.

Boken Guden Talar, som han har stulit av den nu så olycklige James Porter.

En .32 automatpistol med ett extra magasin. Skada 1D8, grundavstånd 15 yard.

Joshua Benson är en drygt 200-årig kultist. Han tjänar en trollkarl i USA vid namn Edvard Norris. Norris vill ha spegeln för sina egna syften och Benson är här för att arrangera att spegeln kommer till USA.

Scen 2: Middagsbordet

Sammanfattning: Mat, prat och en otrevlig upplevelse.

Rahman serverar middag bestående av konserver: pressad skinka och bönor. Till detta dricker man stora mängder mexikanskt öl. Sir Arthur håller låda mest hela tiden. Han verkar ha vunnit boerkriget (1899-1902) alldeles ensam. Vid kaffet tittar han konstigt ner i ärmen på sin kavaj, varefter han ursäktar sig och ber spelarnas läkare titta till honom i tältet när doktorn har ätit färdigt. Kvar bredvid kaffekoppen ligger ett par feta fluglarver och vrider sig. SAN: 1/1D4.

Scen 3: I tältet

Sammanfattning: Doktorn utövar sin hobby. Patienten för en tynande tillvaro.

Sir Arthur håller på att hälla i sig en liter Mescal och begär att doktorn ska titta på hans arm. Han har tagit av sig handsken och kavajen. Handen och halva underarmen ser ruttnande ut, med tydliga rörelser under huden av fluglarver. Medan spelarna tittar på kryper en ut och landar på bordet. SAN: 1D2/1D4. Låt doktorn slå Diagnose Disease. Om han lyckas inser han att armen måste amputeras. Om han misslyckas anser han att den måste amputeras.

Doktorn slår mot första hjälpen.

Fummel: Underbart! Doktorn lyckas kapa av fel hand innan han upptäcker att något är fel. Sedan går det som en dans att ta av högerarmen. Sir Arthur vaknar ur narkosen med 1 HP och tillbringar natten stönande i sängen.

Misslyckat: Doktorn sågar av armen som planerat, men upptäcker att även överarmen är angripen. Han sågar av den också. Sir Arthur vaknar ur narkosen på morgonen med 2 HP kvar.

Lyckat: Sir Arthur förlorar 6 HP och vaknar normalt ur narkosen efter ett par timmar, varefter han raskt super sig medvetlös på Mescal.

Perfekt: Sir Arthur förlorar 6 HP och vaknar i princip direkt efter operationen och tar direkt till flaskan. Efter en kvart är han helt borta.

Scen 4: Rörelse i mörkret

Sammanfattning: Spelarna överfalls i tältet. Kultisterna tillkallar ett monster och spegeln förs bort mot Balsafloren.

Efter en kort titt på de ointressanta föremål, diverse primitiva statyetter i röd och svart lera, som ännu inte packats för transport, går samtliga och lägger sig i gästtältet. Mitt i natten vaknar spelarna av att en av de indianska arbetarna smyger sig in i tältet med en klubba i handen och mord i blicken. Han är där för att ta fångar till en nattlig offerceremoni. Det blir skarp strid i tältet.

Indian
 STR 15 DEX 12 CON 14
 POW 10 SIZ 12
 HP 13 DB 1D4
 Skills: Dodge 32, Club 40

Ceremonin hålls i det glödande röda skenet från en besvärjelse borta vid spegeln. Ljuset kommer från besvärjelsen "The Bloodlight" (se under "Besvärjelser" hur den fungerar) och dess offer är fastbundet på spegeln.

Se till att spelarna kommer ut till ceremonin!

När inte offren anländer i tid börjar prästen offra kultister, som fanatiskt kastar sig på kniven. Från början fanns sex kultister, varav en i tältet, plus prästen. Det dör en kultist var sjätte rond.

När spelarna kommer tillräckligt nära (32 yard) för att kunna se detaljer, anländer ett flygande monster, som prästen har kallat. Monstret lyfter spegeln ur gropan och flyger iväg åt sydväst mot Balsaflo den. Prästen hänger på spegeln, men tappar taget efter ungefär tio minuter och faller mot sin död.

Kvar på spegeln blir det bundna offret, vars sista blodsdroppar konsumeras av besvärjelsen. Man kan se den glödande röda pricken, som markerar spegeln, monster och offer, sakta tappa höjd. Det enda som finns i sydväst är ett källflöde till Balsaflo den. Dit går det utför i ungefär två mil. Hela det bisarra scenariet kostar de båda äventyrarna, som bevittnar det 1D4/1D8 SAN. Dessa relativt låga siffror beror på att spelarna aldrig hinner se monstret tydligt.

Den indianske prästen
 STR 8 DEX 14 INT 14
 CON 11 APP 9 POW 14
 SIZ 10 SAN 0 EDU 12
 HP 10 DB -

Skills: Cthulhu Mythos 33, Speak Spanish 40, Speak Nahuatl 68, Knife 71, Cult Club 40.

Spells: Contact Tezcatlipoca, Summon/Bind Scalewing, Mirror Visions, The Bloodlight.

Monstret (The Scalewing)

Monstret ser ut som en bepansrad kamelpuckel med fyra elefantben och ett par enorma mörkröda fladdermusvingar.

Det har tre tentakler på ena sidan och en taggig svans på den andra. Ögonen sitter runtom puckeln och kan täckas över med rörliga skalplåtar.

STR 48 DEX 16 INT 6
 CON 42 POW 13 SIZ 32
 HP 38 DB 4D6

Move 8/24 (flying)

SAN 1D6/2D8

Armor: 6 points of scales

Regenerates 1 HP/min.

Attacks Skill Damage

Tentacle 58 1D6+DB

Tail 45 2D6+DB

Stomp 55 4D6+DB

Monstret kan antingen stampa eller använda sina tentakler alternativt svans. Tentaklerna kan angripa olika offer samtidigt.

När monstret försvunnit med spegeln och prästen dyker Benson upp. Eventuella permanent galna spelare hamnar i sjuktältet tills vidare, kropparna efter kultisterna begravs i en grund grop och Benson insisterar på att man inte ska göra något ytterligare medan det är mörkt.

Scen 5: I gryningen

Sammanfattning: Spelarna motiveras att följa efter spegeln. Ett misstag av en kultist ger spelarna ett viktigt dokument med diverse ledtrådar.

I gryningen kallas spelarna till sir Jonathans tält. Där berättar Benson att de indianska arbetarna som en man har flytt berget och att han tillsammans med sir Arthur har bestämt att inte blanda in polisen eftersom det skulle äventyra utgrävningens framtid. Med tidens typiska vita arrogans resonerar de i termer som "bara ett par usla indianer". De färgade folken står inte högt i kurs.

Sir Arthur ber spelarna att de ska ta upp jakten på spegeln och försöka få den till USA och The Smithsonian Institute. Han påpekar att han själv är indisponerad och eftersom indianerna mangrant lämnat utgrävningen åt sitt öde, behöver han Benson som sin högra hand. (Hö! Hö! Hö!)

Som sista utväg erbjuder sir Arthur spelarna pengar. Han påpekar att det är hans privata pengar och inte Institutets.

Han börjar med ett erbjudande om 400\$ per man, men han kan sträcka sig upp till 1200\$. Han betalar raskt ut 900\$ i förskott, allt han för tillfället har tillgängligt. Resten får arrangeras senare.

När spelarna väl har bestämt sig för att ta upp jakten på spegeln, får de en liten svart bok av Benson. Han berättar att en ung man besökte utgrävningen och ställde en massa märkliga frågor. När han gav sig av hade han så bråttom att han glömde en del saker, bland annat den här boken. Så här i efterhand miss-tänker Benson att den unge mannen har ett samband med vad som har hänt.

Det spelarna får är James Porters kopia av boken *Guden Talar*. Benson har inte läst det här exemplaret eftersom han tidigare har gått igenom den latinska versionen, som Edvard Norris har i New York. Benson tror inte på översättningar och den bok spelarna får är på engelska. Det är tur att Benson inte har läst detta exemplar, eftersom boken innehåller *Det Äldre Tecknet* graverat i en tjock guldfolie och anteckningar på insidan av pärmarna. Journalisten och detektiven vet vad det är och vad det har för ockult betydelse. Särskild handout till dessa spelare. (HANDOUT 2)

Anteckningarna består av namn på kultister och kultplatser och en spe- kulation om vad som händer om *Det Äldre Tecknet* läggs mot spegelns yta. Spelarna hinner inte studera boken innan avfärden. När spelarna sedan under re- san markerar att de läser boken kan de få en förteckning över de ledtrådar boken innehåller.

(HANDOUT 3)

Handskriften på insidan av pärmarna är svårläst. Egentligen skulle det krävas ett *Read English* för varje ledtråd. Ris- ken att alla spelarna skulle missa sina slag på någon ledtråd är minimal, så man kan dela ut listan direkt. Betona att detta är alla faktauppgifter man kan få fram ur texten.

1. Namnet på en betydelsefull kultmedlem: Emilio Ramirez.
2. Kulturn ska utföra en viktig ritual på en plats som kallas Chichen Itza.
3. Chichen Itza är en ruinstad i djungeln på Yucatanhalvön.
4. En spegel spelar en central roll för kulturn och dess ritualer.
5. Spegeln kan betraktas som en port till sin innevärdare.

6. *Det Äldre Tecknet* har formen av en stjärna.

7. På södra halvklotet går solen upp i väster, eller?

8. Kinin dämpar malaria.

9. Tåget avgår 11.25 från stationen.

10. *Balsaflodens* övre lopp innehåller många forsar.

Benson och sir Arthur vill inte att de mexikanska myndigheterna ska bli in- blandade. Det är nämligen inte troligt att den mexikanska staten vill se spegeln vandra iväg till USA. Det är ju trots allt en del av det mexikanska kulturarvet.

Se till att spelarna ger sig av mot Balsafloden.

Akt 2: På spåret

Scen 1: Vid havet

Sammanfattning: Efter att ha vandrat ner till och sedan åkt flotte på Balsafloden kommer spelarna fram till Melchor Ochampo. Där får de visuell kontakt med bytet. Dock är det just utom räckhåll. En man på platsen ger oväntad hjälp - mot en viss ersättning.

Vid flodens mynning ligger den lilla staden Melchor Ocampo. Här hittar spel- arna en tom flotte och ser en tvåmastad skonare vid horisonten. Enda transport- medlet härifrån är en rostig lastbil av för- krigsmodell, som ägs av don Arnaldo. Schackra om priset! Spelarna bör få be- tala mellan 75\$ och 150\$.

Don Arnaldo såg indianerna lasta på ett segeldukstäckt föremål på skonaren och han vet att hon hör hemma i Salina Cruz. Skonaren heter Veronica.

Lastbilens usla skick gör att spelarna långsamt kommer allt längre efter skon- aren.

Don Arnaldo Riva

STR 8	DEX 10	INT 12
CON 11	APP 11	POW 10
SIZ 12	SAN 50	EDU 13
HP 12	DB -	

Skills: Bargain 23, Speak English 46, Hand Gun 31.

Scen 2: Salina Cruz

Sammanfattning

Spelarna hinner med tåget, dock med ett minimum av utrustning. De kommer inte in i godsvagnen. När de försöker, attackeras de av Xavier Alvarez. Efter en stunds strid ramlar Xavier av tåget.

Salina Cruz hamn är en trång och mycket skitig plats. Vattnet är rena kloaken och luktar därefter. Efter en stunds letande hittar spelarna skonaren Veronica. Hon är övergiven och tom. Hamnarbetarna svarar glatt och villigt på frågor och kan berätta att den mycket smutsiga besättningen bar iväg ett segelduktäckat föremål till den närbelägna järnvägsstationen.

Klockan är nu 11.25. Från den närbelägna järnvägsstationen (kan ses av spelarna) hörs ett tjutande från tåget, som står inne på perrongen. Spelarna får rusa ifatt tåget och hinner därför bara ta med sig en bråkdel av vad de har på lastbilen.

Tåget är långsamt i starten. Låt alla komma på den sista vagnen, som är en godsvagn.

Spelarna blir tvungna att klättra över taket bort till passagerarvagnarna, tränga sig in bland indianerna och betala överpris för biljetterna. Konduktören, som får syn på dem när de befinner sig på godsvagnens tak, talar bara spanska och föser in dem i en förstaklasskupé. Förstaklassvagnen är närmast godsvagnen, dvs näst sista vagn i tåget. I övrigt finns det två vagnar för andra klass, en kolvagn och ett ånglok. Spelarnas kupé är närmast andraklassvagnen. Det går att klättra ut genom ett fönster och upp på taket, men det syns.

Uppmuntra spelarna att försöka komma in i godsvagnen och se efter om spegeln finns där.

Godsvagnen är försedd med en taklucka och en bastant dubbeldörr med lås. På taket finns en steg monterad som räcke. Väggarna och taket är av trä, förstärkt med järnband. I vagnen finns en beväpnad man som vaktar en penningtransport.

Se till att alla spelare som är på taket krampaktigt håller sig fast i stegen.

Taket är välvt och slipprigt. Tåget skakar och vagnen hoppar.

Ge dem ingen betänketid till nästa moment.

När spelarna kommit upp på taket och fram till takluckan, drabbas de av Xavier Alvarez, som har sett dem komma på tåget. Han klev då av tåget och väntade in godsvagnen. Eftersom tåget var på väg uppför en brant backe gick det inte så fort, så det var enkelt att kliva på godsvagnen i farten.

Nu kommer han upp på taket. Han tar tag i stegen, drar loss de flesta av fästena ur taket och kastar stegen åt sidan. Därefter avancerar han mot spelarna med en brandyxa i näven.

Stegen hänger ut över branten med spelarna och gungar oroväckande. De kvarvarande fästena knakar ordentligt när Xavier går ut på stegen. Han står upp på stegen och svingar sin yxa. Om spelarna lyckas skada honom för sex poäng eller mer eller träffar honom med ett skjutvapen ramlar han av och kastas nedför den långa slutningen.

Xavier har på grund av sitt läge bara 20% chans att träffa någon på stegen. Om han missar, slår han gnistor ur stegen, som svajar ännu mer.

Spelarna har dubbel chans mot normalt att träffa honom med skjutvapen och normal chans med knytnäve och kniv. I svängarna kan hela tåget se vad som försiggår på stegen och från godsvagnens inre hörs vakten ropa:

-Que pasa? Que Pasa?

Vakten i vagnen har ingen aning om vad som pågår, men han är fast besluten att ingen ska komma in i vagnen. Om man försöker att bryta sig in, varnar han tre gånger varefter han skjuter. Han skjuter sedan varje gång någon försöker ta sig in.

Om spelarna pratar med honom upplyser han dem om:

- Det går inte alls för sig att komma in och titta i vagnen.
- Han är släkt med kommandanten och kan inte mutas.
- Såvitt han vet ska vagnen till Coatzacoalcos vid mexikanska golfen.
- Ja, det finns ett platt föremål, ungefär 2 gånger 3 yard och täckt av segelduk, i vagnen.

- Han tänker inte titta efter vad som finns under segelduken.

Vakten

STR 12	DEX 16	INT 13
CON 11	APP 12	POW 8
SIZ 11	SAN 40	EDU 10

Skills: Rifle 45

Item: Gevär i kaliber 30-06, 2D6+3, 100 yard, HP 12, ett skott varannan rond.

Scen 3: Hos polisen

Sammanfattning

Den lokale polischefen ser till att spelarna missar tågets avgång så att de återigen blir efter. De rådgiga spelarna lånar ett lok och vinner tid och är därmed bara två timmar efter.

Vid nästa station, en liten håla vid namn Tehvantepec, kliver polisen på. Spelarna eskorteras till polisstationen, där polischefen försäkrar dem om att det rör sig om en ren formalitet. Han vill höra alla detaljer om uppträdet på tåget. Om spelarna inte har gjort något särskilt (inte brytt sig om godsvagnens innehåll), vill han höra allt om varför de inte kunde köpa biljett på normalt sätt. Detaljerna drar ut på tiden. Polischefen bjuder på Tequila och kaffe. Han skickar en polisman till stationen med ett meddelande att tåget skall hållas kvar. Meddelandet är dock en order om omedelbar avgång utan signal. Polismannen kommer tillbaka och berättar att tåget redan gått. Polischefen rycker på axlarna och säger att det går ett nytt i morgon och att det lokala hotellet inte alls är så illa.

Polischef don Felix Montillo

STR 12	DEX 11	INT 12
CON 14	APP 13	POW 12
SIZ 12	SAN 48	EDU 11
HP 13	DB -	

Skills: Credit Rating 37, Debate 28, Law 32, Speak English 32, Hand Gun 21.

Item: .45 revolver, 1 skott per rond, D10+2, 15 yard, 10 HP

Don Felix är en hårt arbetande och mycket korrupt polis. Han har fått betalt för att fördröja spelarna och se till att de missar tåget.

Polismannen

STR 10	DEX 13	INT 11
CON 13	APP 11	POW 11
SIZ 13	SAN 52	EDU 10
HP 13	DB 1D4	

Skills: Rifle 45, Take Order 72.

Item: Gevär i kaliber 30-06.

Don Felix underlydande. Lönen är usel och don Felix arrogant, men man har åtminstone en uniform och ett gevär.

Hotellet ligger nere vid järnvägen. Just som spelarna kommer ner till hotellet, rullar ett gammalt ånglok in på ett stickspår. Det pustar och stönar, men det fungerar.

Lokföraren är en vit man, en amerikansk före detta soldat. När han får syn på de vita spelarna närmar han sig dem med glatt ansikte. Han tittar på spelarnas sura miner och frågar om de har missat tåget. Mot lite pengar kan han övertalas att låta spelarna åka med honom och hans lok. Loket är gammalt och ska köras till Coatzacoalcos för att huggas upp. Han begär 200\$, men kan pressas till 100\$.

Spelarna får åka i kolvagnen. Ångloket spyr svart rök över dem och om de vill färdas utan stopp får de ta en törn som eldare. När de kommer fram ser de ut som sotare.

Lokföraren Eric McConnor

STR 16	DEX 14	INT 9
CON 17	APP 7	POW 11
SIZ 18	SAN 55	EDU 13
HP 17	DB 1D4	

Skills: Operate Steam Engine 43, Rifle 41

McConnor fick sparken från armén på grund av fylleri. Han slog sedan ihjäl en officer och nu gömmer han sig i Mexiko.

Akt 3: På väg

Scen 1: Coatzacoalcos

Sammanfattning: Spelarna får en chans att snygga upp sig. Med en minimal ansträngning får de åter upp spåret. Spegelns farliga egenskaper tydliggörs.

Coatzacoalcos är en stor stad och stora är dess bangårdar. Det tar spelarna en hel dag att ordna fram mer pengar, köpa nya kläder och leta reda på godsvagnen,

som spegeln fraktades i. Vagnen står på ett sidospår och har nu åldrats och börjat ruttna. Hjuln är rostiga, träet murket och dörren har ramlat av. Skyltarna kan dock fortfarande kännas igen. Arbetarna på bangården har klara minnen av paketet som bars ut ur vagnen. De två männen som bar har båda dött av blodförgiftning under natten. Kropparna har ännu inte blivit begravda och uppvisar spegelsjukans symptom på armarna. Att beskåda liken kostar spelarna 1D4/1 SAN.

Förmannen har sett spegeln när kultisterna bytte ut den ruttnande segelduken mot en ny. Han hörde dem tala om att föra spegeln till Dzitas, en ort öster om Merida. De planerade tydligen att byta vagn i Campech och i Merida.

Om spelarna ännu inte förstått att spegeln är på väg till Chichen Itza är det dags att de konsulterar kartan och anteckningarna i boken de fick av Benson. Dzitas ligger relativt nära Chichen Itza, i alla fall på kartan.

Att resa till Dzitas innebär resa med tåg. Det är en tröstlös historia, där man fraktas på skräliga järnvägar i stekheta vagnar. Det är enbart träbänkar, men i första klass åtminstone inte så trångt. Resan är händelselös.

Scen 2: Skymning i Dzitas

Sammanfattning

I Dzitas finns åtskilliga kultister. När spelarna kommer dit blir de genast igenkända. De råkar höra ett samtal, där det framgår att efter ceremonin kan kulten inte stoppas. Spelarnas bungalow lyfts ut i djungeln, men de dumma monstren släpper den i en sumpmark från låg höjd.

Spelarna anländer till Dzitas med tåget sent på eftermiddagen. En indian på stationen känner igen dem, men de ser inte honom. Indianen larmar kulten.

Det lokala hotellet är märkligt nog fullt, men ägaren, en viss don Emilio Ramirez (se "Kultmedlemmar"), har en gäststuga som han hyr ut till spelarna. För det låga priset av 10\$ per natt. Don Emilio äger det mesta i Dzitas och djungeln runt om.

Om spelarna utser en grupp som ska ut och spana kommer den att passera ett

uthus och råka tjuvlyssna på en intressant konversation, se nedan.

Om spelarna är så totalt handlingsförlamade att de inte gör någonting alls, utser du en spelare.

Berätta för honom att han känner ett obehagligt behov att besöka en toalett. De sanitära faciliteterna ligger en bit från gäststugan och på vägen dit passerar spelaren ett uthus och råkar höra en konversation, vars ena part klart och tydligt kan identifieras som don Emilio, den förnente hotellägaren.

(HANDOUT 4)

Röst 1: Emilio Ramirez

Röst 2: Okänd 1. Kultiverad
(Edward Brown)

Röst 3: Okänd 2. Amerikansk
(James Porter)

1: ...senare i natt.

2: Det där får du ta hand om. Du har ju fått betalt för just sånt.

(*Kort paus*)

1: Vi reser i gryningen. Vi rider direkt. De andra går från Piste.

3: Och offret?

1: Han och spegeln är redan där. Man kan nästan tro att han längtar efter kniven.

3: Det är den största äran! Blodet ska befria Guden!

1: Jaja, det där har vi diskuterat förut...

2: (Avbryter) Hrm, jag går och packar. Jag vill ha med mig lite heltäckande kläder också.

3: (Irriterad) Men vi har ju röjt av templet! Du behöver bara den ceremoniella särken.

2: Ja, men resten av Chichen Itza kryllar av insekter. Och vägen dit...

3: (Surt) Om du bara trodde intensivt nog på Guden, skulle han skydda dig.

2: Du kanske skulle njuta av att se mig utan alltför mycket kläder, men jag har ingen lust att visa upp mig...

1: (Avbryter) Det räcker. Vi har alla mycket att göra i natt.

- 3: Med Guden fri kan ingen neka oss någonting! Vi blir världens herrar!
- 1: (Gäsp) Ska vi gå?

Fös ihop spelarna i gäststugan och låt dem diskutera ett tag.

Efter en liten stund känns en vidrig stank utifrån och tre scalewings attackerar huset. Det är byggt av trä. Monstren vänder upp och ner på huset och lyfter det med viss möda upp i luften. De flyger med huset ut över djungeln i riktning mot templet, den enda riktning monstren kan komma på.

Om spelarna vill komma åt monstren måste de klättra upp på huset. Det är inte enkelt. Dörrar och fönster (med fönsterluckor) blockeras av tentakler på utsidan. För att ta sig igenom behöver spelarna en yxa. Slumpskott ut ur huset skadar ingenting väsentligt.

Huset bärs i ungefär 45 minuter innan monstren släpper det. Det kraschar ner genom grenarna och landar med ett stort plask i ett träsk. Alla som inte lyckas med ett slag mot CON*2 slås medvetslösa i 2D6 minuter.

Huset flyter mitt i en svart gyttjepöl. Det är natt och ett tjockt molntäcke döljer månen och stjärnorna. Kolmörkret utanför är fullt av konstiga ljud och på avstånd hörs trummor genom djungeln.

Huset sjunker sakta (inte alltför sakta: panik!) ner i den sugande dyn. Huset är sprucket efter den usla landningen. När spelarna vaknat till sans och tänt facklor kan de nätt och jämt se buskarna på land, 10 yard från huset. De kan också se att de vrakspillror som landat på dyn nästan helt har sugits ner.

Här finns plats för en veritabel cirkus när spelarna ska bygga en tillfällig bro av husresterna. Det är bråttom. Bron blir ostadig. Låt alla spelarna slå ett DEX-slag. De som misslyckas tappar diverse föremål och de som fumlar hamnar i dyn.

Det är lätt att dra sig upp ur dyn om man har något att dra sig upp på. Dyn har då STR 8 och det tar 3 ronder att sjunka under ytan om man sprattlar. Om man ligger helt stilla tar det 10 passiva ronder (man har väl kamrater som kan rädda en).

Om man sjunker under ytan och lyckas med ett LUCK-slag, trampar man

på ett redan sjunket föremål och får 3 nya ronder vid ytan.

Om man sjunker under och inte har någon tur börjar man drunkna (se reglerna i CoC). Man kan fortfarande räddas, för man är synlig från ytan i ytterligare 3 ronder. Det enda som krävs är att någon lyckas med ett DEX-slag för att få tag i offret. Dessutom måste man övervinna dyns styrka på 8.

Om spelarna inte lyckas ta sig upp på fast mark, kommer det att bli trångt på det hörn av huset som sjunker sist. För att stanna kvar krävs LUCK-slag. När någon/några misslyckas händer två saker:

- De som misslyckades hamnar i dyn och börjar sjunka.
- Ett träd på stranden faller plötsligt ner och erbjuder en tillfällig bro 1 yard från huset. Det tar 20 ronder för trädet att sjunka.

Övertala spelarna att det krävs dagsljus för att navigera sig genom träsket.

Spelarna får tillbringa en natt på marken med moskiter som enda sällskap i mörkret.

Dagen går under heroiska ansträngningar i träsket. Den fasta mark spelarna hittar leder i kringelkrokar allt närmare trummorna. Sent på eftermiddagen kommer spelarna fram till en stor nyhuggen glänta.

Akt 4: Vid templet

Scen 1: Djungelnatt

Sammanfattning: Spelarna anländer till kultplatsen i tid. Allt är färdigt för den stora ceremonin. Spelarna hinner få en skymt av området innan mörkret faller.

Spelarna anländer till Chichen Itza sent på eftermiddagen den 19 september.

Ge kartan över tempelområdet till spelarna. (HANDOUT 5)

Kultisterna har ägnat ett par veckor åt att röja av templet och en öppen plats framför det. Kultisterna har slagit upp ett läger i borte kanten av gläntan från templet sett. För att alla kultister ska kunna

delta i ritualerna, har man struntat i att ställa ut vakter. I det största tältet har sir Geoffrey sina tillhörigheter. I det andra tältet, rikt utsmyckat med färskblommor, befinner sig offret, Joshua Andersen. Han är djupt koncentrerad i bön och är ivrig inför sin stora uppgift.

Kultisternas läger är fullt med buskar och snår. Att smyga i det är lätt, men vägen dit är öppen. En omväg i djungelkanten rekommenderas. I lägret finns också fem hästar.

Templet är byggt ovanpå en avhuggen pyramid, som höjer sig 15 meter över marken. Templet är grovt kvadratisk.

Baksidan av pyramiden är fortfarande täckt av djungel. Det är brant, men lättklättrat tack vare vegetationen. Man kommer lätt upp till fönstret på templets baksida och kan klättra in i det bakre rummet. Spegeln befinner sig i det främre rummet. Från templet har man en strålande utsikt över gläntan.

Se till att spelarna befinner sig i templet när skymningen faller.

Scen 2: Ritualen

Sammanfattning: Gömda i templets bakre kammare kan spelarna följa ceremonin på nära håll. Om spelarna ingenting gör, är katastrofen ett faktum: Tezcatlipoca blir fri.

Från sin upphöjda position kan spelarna se utan att bli sedda. Ceremonin börjar vid tempeltrappan med allmän bön, knäböjningar och mullrande trummor. Om inte offret finns närvarande tar man en godtycklig kultist i dennes ställe.

Prästen, dvs sir Geoffrey Brighton, introducerar offret, Joshua Andersen, för församlingen och visar under jubel upp den obligatoriska obsidiankniven. Två män i vita särkar, Ramirez och Alvarez, flankerar offret. Prästen assisteras av ännu en man i vit särk: James Porter.

Efter ett par minuters bön går prästerna långsamt upp för trappan. Offret börjar sin vandring först när prästerna har nått toppen.

Tvinga spelarna att forma en handlingsplan. Det börjar bli ont om tid! När prästerna kommer in

i templet måste spelarna vara beredda.

Om spegeln är borta utbryter ett kaos där spelarna inte har några svårigheter att komma undan.

Om inget görs kommer följande ceremoni att utföras.

Prästerna kommer inte in i det bakre rummet. De förbereder altare och örnkär. När offret anländer (ensam, vakterna är kvar vid foten av pyramiden) sträcks han ut över och binds vid altaret med bröstet uppåt. Viceprästen intonerar den rituella hymnen för församlingen. Sången pågår ett par minuter och stiger mot skyn med stigande frenesi.

På tecken från översteprästen tystnar alla. Han håller upp kniven, anropar Tezcatlipoca tre gånger och stöter kniven i offrets bröst. Han skär loss och lyfter ut det ännu slående hjärtat och visar det för den extatiska församlingen. SAN: 1D10/1D20.

Hjärtat slängs i örnkärlet. Översteprästen ritar med sina blodiga fingrar ett tecken på spegelns glas. Glaset spricker omedelbart och ut ur spegeln stiger Tezcatlipoca under församlingens jubel.

Om ceremonin tillåts komma så här långt attackerar Tezcatlipoca spelarna. Om spelarna lyckas besegra honom omvandlas han till ett flugmoln och flyger från platsen. Kultisterna tar vid där han slutade. Grattis och lycka till!!

Att besegra kulten.

Det finns i princip fem sätt att spoliara ritualen för kultisterna.

Variant 1

Spelarna stjälar spegeln och fraktar iväg den, alternativt gömmer den. Det är en inte helt riskfri variant, eftersom spegeln kommer att göra sitt bästa för att motarbeta spelarna. Om man har otur, (ett misslyckat slag mot LUCK) råkar man komma åt spegelytan med naken hud och drabbas av spegelsjukan. Enklast är att inte bära den så långt, utan att dumpa den i närmaste träsk. I varje givet ögonblick finns det ett lämpligt träsk med en lämplig dypöl inom tio minuters bärväg från spelarna.

Om spelarna väljer detta alternativ, kommer kultisterna att hitta spegeln

igen, men det kan ta ett tiotal år eller så. Årets ritual inställs och det är alltid något.

Variant 2

Spelarna oskadliggör sir Geoffrey. En enkel lösning, som bara uppskjuter det oundvikliga. Även om sir Geoffrey är den ende som kan hela ritualen, kan Emilio Ramirez och James Porter lära sig den till ett annat år.

Variant 3

Spelarna kan ladda upp med hagelgevär, dynamit och tända cigarrer (för stubinen) varefter de utplånar alla nyckelfigurer och så många kultister de kommer åt. En klassisk lösning.

Variant 4

Man kan kidnappa eller eliminera Joshua Andersen. Utan offer fungerar inte ritualen, men kulten försöker sig på den ändå. Resultatet är en katastrof. Alla närvarande i gläntan drabbas av peströken, som plötsligt bolmar upp ur spegeln. Den är ordentligt giftig och förmodligen dör alla som andas in den. Det tar tio minuter för peströken att blåsa bort. Det märks att den är borta när sikten är klar och insekterna, som flyger in i gläntan inte längre dör. Spegeln ligger ensam kvar på terrassen, färdig att transporteras bort.

Variant 5

Man pressar in Det Äldre Tecknet i spegelns yta, som plötsligt blir matt. Besvärjelserna ur Guden Talar fungerar inte heller längre. När kultisterna utför sin ritual händer ingenting och kultmedlemmarna ger sig i besvikelsen på sina ledare med nävar och klubbor. Sedan vänder de sig mot varandra och en stund senare sänker sig tystnaden åter över jungeln.

Belöningar

Naturligtvis är belöningarna för scenariot mer eller mindre SAN. Vissa moment ger mer, en del mindre. Dessa är ett grovt mått på hur bra man har klarat scenariot, men det finns naturligtvis sätt att lösa problem som inte är med i tabellen.

Lyckats stjäla spegeln

Fraktat iväg den	+3
Dumpat eller gömt den	+1
Sir Geoffrey eliminerad	+1
Emilio Ramirez eliminerad	+1
James Porter eliminerad	+1
Joshua Andersen eliminerad	+2
Joshua Andersen kidnappad	+2+1D4
Ritualen inställd	+2D4
Det Äldre Tecknet i spegeln	+2D4
Ritualen lyckligt genomförd	-2D8

Denna förlust av SAN är successiv och ger inga ytterligare effekter, typ fobier etc.

Spelarkaraktärer

Doktorn: James Archibald Wolfington föddes i London den 24 januari i nådens år 1881. Hans mor, Sara Ellen (född Hampton), dog i barnsäng. James' far, George Herbert, gifte aldrig om sig utan dränkte sig i arbete och sprit. Han bedrev en relativt framgångsrik och mycket diversifierad verksamhet fram till sin död 1906. Det efterlämnade investerade kapitalet var tillräckligt stort för att förse James med en något mer än modest livränta

George Wolfington var av den fasta åsikten att sonen skulle få en god utbildning och valde läkaryrket åt honom. James följde minsta motståndets väg och tog sig igenom utbildningen med lite mer än medelmåttiga resultat. Han specialiserade sig så småningom på reducerande kirurgi, dvs borttagande av delar. Han fascinerades av kroppens konstruktion och började samla på intressanta delar, som han opererat bort.

I trettioårsåldern hann spriten och hans genetiska disposition ifatt honom och de dagliga drinkarna blev både större och flera. Som kirurg hade han god tillgång till billig sprit och morfin. Till en början använde han morfinet för att dämpa skakningarna dagen efter, men så småningom behövde han det även för att kunna sova. Snart var båda spriten och morfinet hans ständiga följeslagare och ofta blandade han dem.

En morgon i mars 1913 vaknade Dr Wolfington i rännstenen i en mörk gränd. I fickan hittade han till sin förvåning ett öra av märklig form. Hur det hade hamnat där hade han inget minne av. Faktum var att han inte kom ihåg

något alls av de senaste tre dagarna. Tidningarna försåg honom med historien. Dagen efter kunde London läsa om en puckelrygg, som blivit styckmördad i sin privata opiumhåla. Av offret hade man ännu inte hittat allt. Bland annat saknades det ena örat.

Den gode doktorn kunde inte motstå frestelsen, utan placerade örat i sin organsamling. Senare under dagen konsulterades han av polisen i sin egenskap av kirurg. James besvärade uppträdande gjorde kommisarien, Peter Brown, misstänksam. James tog ledigt "för nerverna" och åkte utomlands för att hålla sig undan. Med organsamlingen i bagaget anlände han till USA i april 1913.

I USA har James åkt från stad till stad, långsamt utökande sin egendomsamma samling. Sitt behov av morfin och alkohol tillfredsställer han lätt eftersom han som läkare har god tillgång till både och. Hans enda problem är spåret av offer med saknade delar han lämnar efter sig.

Hans nuvarande gömställe Mexico City börjar brännas under fötterna. Tre gånger på kort tid har staden skakats av spektakulära barnamord där antingen ena handen eller ena foten avlägsnats.

Karaktär: James Archibald Wolfington är alkoholiserad och i princip beroende av morfin. Alkoholister har typiskt ingen framförhållning eller planering. James lever i nuet och bryr sig inte om morgondagen. Han är inte galen, men hans värderingar och normer är främmande för andra. Han anser t.ex. att organsamlingen är intressant och att de som bidrog till den inte hade något värde som individer. Han har ringa aktning för människor, han fnyser åt religion och han föraktar kvinnor. Han äger en djurisk slughet när han mördar och en intellektuell charm i övrigt. Han uppskattar god mat och goda vänner, de få han har. James är en man som balanserar på randen till en avgrund. Livet saknar oftast mening och han är beredd att prova allt som kan fylla detta tomrum.

Ekonomi: Inga problem, tillräckligt stora fonder som ger en årlig ränta på 9000\$ per år. James har ett lätt åtkomligt utgiftskonto med 3500\$.

Översten: Carlos Pizarro föddes en het julieftermiddag 1865. Hans far, Fernando Pelidha, var kapten vid kavalleriet, bördig ur medelklassen. Hans mor, Maria de Pizarro, var däremot yngsta dotter i en gammal högadlig, spansk familj. Efter en mycket kort tids bekantskap, gifte de sig mot familjen de Pizarros vilja. Redan sju månader senare föddes sonen. För att ytterligare reta "fina familjen" insisterade Fernando på att de skulle anta namnet Pizarro, dock utan det förhatliga "de".

Hämnden uteblev inte: alla eventuella karriärmöjligheter inom armen försvann. Dessutom förflyttades kaptenen och hans familj till en avkrok utan sociala kontakter.

När Carlos hunnit bli åtta år sköt sig fadern med sin tjänsterevolver. Maria återvände förkrossad till familjen och togs till nåder. Carlos växte upp hos sin adliga familj och undervisades av en rad informatorer.

Som karriär valde familjen kadettskola och en framtid inom armen åt honom. Carlos fann sig väl till rätta, en pennalismens sällan överträffade mästare. Ett arrangerat äktenskap, helt på politiska grunder, ingicks. Detta ledde till ett snabbt avancemang och 1899 blev han inrikesministerns högra hand.

Carlos tycker om spel. För att finansiera sina nöjen, som ibland spelar honom spratt, förskingrade han under sina dagar i regimens skugga stora belopp ur inrikesministeriets pensionsfond och krigsreserven. För att inte skandalisera sig totalt, ströp han ministerns bror när denne av en händelse upptäckte svindlerierna. Carlos tvingades därefter fly ut ur landet.

Han har sedan denna incident besökt i princip alla latin- och mellanamerikanska länder. Han lever på det han lyckas lura av sina tillfälliga kvinnliga bekanta och det hans mor skickar honom. Pengarna från modern är både en välsignelse och förbannelse: han behöver dem, men de argentinska bödlarna får genom dessa hela tiden ett färskt spår. Varje oväntad möjlighet att smita undan sina förföljare är välkommen.

Karaktär: Carlos har ett mycket tilldragande yttre, som alla damer faller för. Han är dock bara ute efter deras

pengar och försvinner snart ur deras famn.

Carlos lyckas ofta göra andra människor illa. Hans brist på förståelse för andras känslor gör att han verkar utstuderat brutal.

Ekonomi: Carlos är i Mexico City eftersom det var här hans mors senaste sändning landade. Han har 10 000\$ i kontanter på sig, en del i guld och resten i sedlar. När nästa omgång kommer har han ingen aning om.

Journalisten: Orlando Juarez föddes 1866 i New York. Han var sjätte och näst yngsta barn till Juan och Estrelita. Båda föräldrarna dog 1881, modern utsliten och fadern av ett fall i onyktertillstånd från en byggnadsställning

Orlando började som springpojke på en tidning. Genom slump och hårt arbete fick han möjlighet att själv börja skriva. På fritiden var han en flitig seansbesökare. Vid en seans träffade han sin blivande maka, Catherine O'Connor. De gifte sig 1886 och fick fyra barn i rask följd. 1901 fick familjelyckan ett abrupt slut då frun och barnen alla avled i epidemisk gulst.

Orlando flydde sitt förflutna genom att flytta till Detroit, där han arbetade på Monthly Hermetic Review. I sin ensamhet ägnade han sig åt omfattande ockulta studier.

1906 fick han genom sin hobby kontakt med Helga Meier, ett mediokert medium. Helga hade emellertid en mindre förmögenhet efter sin förre man. Egentligen var det nog pengarna han gifte sig med. Helga var mer seglivad än han hade trott, men hon dog i alla fall 1919. I dödsattesten stod tuberkulos, men de dagliga doserna av arsenik kanske hade något med saken att göra.

Orlando är ute efter det store scoopet och det finns i princip inget han inte skulle göra för att finna det. Han har rest till Mexiko för att skriva en artikelserie om aztekprästernas roll som shamaner, men har ännu inte hunnit börja sitt arbete.

Karaktär: Han bryr sig egentligen bara om sig själv och blir ibland grubblande och inåtvänd. I dessa stunder av själv-rannsakan vänder han sig till Bibeln för tröst och råd.

Ekonomi: Goda besparingar och arvet efter Helga.

Dilletanten: Thadeus Wojcheshowsky föddes 1895 som son till Gregor och Irina. Han var sjunde och sista barnet och till honom fanns nästan inget kvar. Thadeus är obegåvad och lat. Fadern försökte introducera honom i möbelbranchen, som hade gjort familjen förmögen, men sonen visade inget intresse. För att säkra sonens framtida försörjning skapades en fond, vars avkastning skulle ge oduglingen Thadeus ett dragligt liv.

Den årliga livräntan räcker till ett liv i lägre medelklass - i USA. För att dryga ut underhållet befinner han sig under långa perioder i Mexiko, där allting är mycket billigare och spriten tillåten.

Karaktär: Thadeus är uttråkad och den senaste hobbyn Mescal börjar även den tappa sin tjusning. Måtte det hända något nytt. SNART!

Ekonomi: Fonden ger 5000\$ per år. Pengarna betalas ut kvartalsvis. Det finns också 5000\$ på ett konto i Bank of America.

Privatdetektiven: John Brooks föddes 1889 i New York. Hans far var sjökaptan och därför nästan aldrig hemma. Tur var det, för så snart hans fötter gick över landgången inleddes ett hejdlöst supande. I fyllan och villan anklagade han sonen för att inte ta hand om sin mor ordentligt och klädde upp honom. Modern stod ofta och såg på. Hennes ovilja att ingripa tolkade John som ett svek.

När fadern så småningom fick ett permanent arbete på land, flydde John hemmet och sökte in vid polis-skolan. 1911 fick han avsked därifrån efter en homosexuell incident, varefter han hankade sig fram som privatdeckare och hårding. Han anlätades ofta som livvakt åt kvinnor. Snart specialiserade han sig på skillsmässor, som ofta var både lätta och relativt välbetalda uppdrag.

Under ett par år arbetade han som fristående konsult på Edgeton International i London, en detektivbyrå vars uppdrag ofta hade en ockult anknytning.

John befinner sig i Mexico City efter ett avslutat fall. En kvinna hyrde honom för att ta reda på om hennes man bedrog henne med en annan kvinna i Mexico City. Detta visade sig nu inte vara fallet, utan det var en annan man, Johns sen-

aste älskare. Det blev en mycket pinsam scen.

Sedan rapport avlagts till den bedragna hustrun och betalningen för uppdraget inkasserats ger sig John i kast med att försöka återuppta förbindelsen med den bäste älskare han någonsin haft. Detta fåfänga försök slutar i att den skandaliserade mannen tar sitt eget liv och att John i panik flyr undan den mexikanska polisens ögon misstänkt för mord. Han behöver nu hålla sig undan ett tag tills allt lugnat ner sig.

Karaktär: John är bitter på livet. Under den hårda ytan döljer sig en känslig person med låg självaktning. Han är mycket ensam, en ensamhet han inte har valt själv. Han har verkligen försökt få kontakt med människor, men han har utseende och läggning emot sig. Allt han lyckas få ut av livet är korta, tillfälliga förbindelser med män med vett att ta betalt för sina tjänster.

Ekonomi: Han har dålig hand med pengar. De otaliga älskarna är ofta dyra i drift. John ser inte så bra ut och måste därför ofta betala dyrt för sina utsvävningar.

Besvärjelser

De besvärjelser som finns i scenariot är ett par standardformler från Call of Cthulhu och några egenkonstruerade. Här tar jag upp alla i scenariot förekommande formler.

Förkortningar

HP: Hit points

MP: Magiska poäng

SAN: Hur många poäng SAN formeln kostar att kasta.

MP vs MP: Trollkarlen måste besegra offrets MP med sina egna för att besvärjelsen ska verka.

POW vs POW: Som MP ovan, men trollkarlen besegrar offrets POW med sin egen.

Contact Tezcatlipoca

(Konstruerad efter standard CoC-mönster)

1D6 SAN, kostnad 1POW. Chansen att lyckas är kastarens nya POW*2,5. Om spelarna använder besvärjelsen under scenariot slår du som spelledare slaget och låter de dårarna lyckas.

Kontakten kommer nästa gång spelaren tittar i spegeln. Han ser en möjlig våldsam död för sig själv. Synen kostar 1D4 SAN om han lyckas med ett SAN-slag, annars 1D8. Efter synen frågar en röst ur spegeln vad han vill. Bara offret hör rösten ur spegeln. Vad han än frågar, lovas han svar om han först befriar Tezcatlipoca ur fängelset. Rösten påstår att det skall göras genom att "Krossa det obrytbara glaset. Krossa glaset!" sedan följer tystnad. Varje nytt försök ger samma respons.

Summon Scalewing

(Konstruerad efter standard CoC-mönster)

1D3 SAN, 1 MP per 10% chans att monstret verkligen kommer. 96-00 är alltid misslyckat. Ett monster kommer inom 2D10 minuter.

Bind Scalewing

(Konstruerad efter standard CoC-mönster)

1 SAN, 1 MP, MP vs MP. Man måste se målet man kastar besvärjelsen på och det måste vara inom 30 yard. Besvärjelsen kan kastas innan ett kallat monster anländer, även om man inte kan se det ännu. Man kan inte binda ett monster som redan är bundet vid något annat.

Summon Shoggoth

(Konstruerad efter standard CoC-mönster)

Besvärjelsen fungerar som Summon Scalewing ovan, men en Shoggoth kommer istället.

Bind Shoggoth

(Konstruerad efter standard CoC-mönster)

Besvärjelsen fungerar som Bind Scalewing ovan, men binder Shoggoth istället.

Enchant Place

(Egen konstruktion. Variant av Enchant Item)

1D4 SAN. Formeln tar två timmar per dag i en vecka att kasta. Varje dag offerar man en människa och i slutet av veckan spenderar man 2 poäng POW. Varje blodsoffer kostar 1D6 SAN.

Mirror Visions

(Egen konstruktion.)

2 SAN, 4MP. Med hjälp av en liten spegel och rökelse får besvärjaren se en våldsam framtidsvy, t.ex. en katastrof eller en snutt av ett krig. Om trollkarlen lyckas med ett slag mot EDU känner han igen platsen. Varje vision kostar 1 SAN om magikern lyckas med ett SAN-slag, annars 1D6. Visionen varar en minut.

Shrivelling

(Standard CoC)

Man kan lägga ett varierande antal MP i formeln. MP vs MP. Formeln kostar hälften så många SAN som besvärjaren lägger MP i formeln. Offret tar 1 HP/MP ur formeln.

Dominate

(Masks of Nyarlathotep)

1 MP, 1 SAN, POW vs POW. Offret lyder besvärjaren nästa rond. Man kan inte ge order om självmord eller om att skada en vän. När man väl har kastat formeln kan man kasta om den på ett ögonblick och dela ut en ny order samma rond, allt till en kostnad av 1 SAN, 1 MP och ett POW vs POW. Besvärjelsen fungerar om offret är inom 10 yard från trollkarlen.

The bloodlight

(Egen konstruktion)

Till den här besvärjelsen behöver man ett levande däggdjur och en träbit. Man skär ett djupt snitt i offrets kropp, sätter dit träbiten, intonerar besvärjelsen och spenderar 4 MP. Sedan matchar man sina kvarvarande MP mot offrets och om man vinner tänds träbiten. Den brinner med ett intensivt rött sken och förbrukar offrets blod, 4 poäng i skada varje påbörjad timme. Om offret inte har 4 poäng dör det och facklan slocknar. Man släcker facklan om man tar ut träbiten ur såret.

Besvärjelsen kostar trollkarlen 1D8 SAN och offret 2D6.

Fleshward

(Masks of Nyarlathotep)

Magiskt skydd mot icke-magiska attacker. Varje spenderad MP ger 1D6 extra HP. Dessa vara fram till nästa gryning. 1D4 SAN, varar 24 h, tar 5 ronder att kasta. Kan ej förstärkas med fler poäng.

The Ritual of Strength

(Egen konstruktion)

Denna magiska ritual förbrukar 14 MP, 6 timmar och 5 liter tjurblod. Mottagaren får $STR=2*POW$ fram till nästa fullmåne. Varje deltagare i ritualen kan bidra med 3 MP. Trollkarlen måste bidra med resten, dock minst 1 MP. Mottagen och trollkarlen förlorar 1D4 SAN, alla andra 1D2. Om trollkarlen kastar formeln på sig själv, förlorar han totalt bara 1D4 SAN.

Varje gång den extra styrkan utnyttjas, t.ex. till att lyfta ett lok, måste användaren slå ett CON-slag. Om han misslyckas drar han sönder senor och muskler och tar 1D4 HP i skada.

The Prolonged Life

(Egen konstruktion)

Besvärjelsen kostar 20 MP. Den kräver också 30 g kvicksilver och 30 g svavel samt ett offer. Om trollkarlen lyckas med ett POW vs POW kan han konsumera offrets POW, 1 poäng varannan rond. För varje konsumerad POW får trollkarlen 2 månaders förlängning av sitt liv. Han måste sluka åtminstone 5 poäng. Man kan notera att han inte blir yngre. Å andra sidan, åldras han inte heller under den tid han har stulit. Den stulna tiden förbrukas först.

Bibliografi

Bernal Diaz del Castillo; Mexicos Erövring

Natur & Kultur, Stockholm 1965

En ögonvitnesskildring. Boken ger en utmärkt inblick i erövrarnas psykologi. Man bör läsa boken med en viss sällning, eftersom Diaz skrev ur minnet vid hög ålder. Det svenska förordet kan med behållning hoppas över.

Robert Ryal Miller; Mexico, A History

University of Oklahoma Press, Norman, Publishing Division of the University 1986

Ett amerikanskt perspektiv på Mexikos historia. En ovanlig amerikansk bok, där man inte tuggar om allt flera gånger trots att boken är avsedd för undervisning. Övergripande och relativt detaljrik. En tilltalande sak är de små tabellerna längst bak i boken.

Dr Victor Alba; The Mexicans: The Making Of a Nation

Pall Mall Press, London 1985

En uppfriskande bok med ett annorlunda perspektiv på Mexikos historia. Särskilt intressanta är noteringarna om USA's hantering av Mexiko som suverän stat.

Nigel Davis; Dagligt liv hos Aztekerna i det gamla Mexico

Werner Söderström OY, Finland 1985

En utmärkt bok med en omfattande bibliografi, massor av citat ur urkunder och ett kraftfullt notsystem. Boken har också uttalsanvisningar för aztekiska ord.

Victor Wolfgang von Hagen; The Ancient Sun Kingdoms of the Americans

Paladin, Frogmore, St Albans 1977

Det bästa hos boken är dess rika bildmaterial. Sakuppgifterna skiljer sig ofta mot de ovanstående verken. Von Hagen visar på likheter och olikheter mellan olika kulturer i området.

B. Traven.; Romansvit

Kärran

Diktatur

Marschen till caobans rike

Djungelnatt

De hängdas revolution

Djungelgeneralen.

Folket i Bilds Förlag, Stockholm 1971

Sviten handlar om Mexiko strax före och under revolutionen. Den är skriven med ett glödande patos och behandlar främst indianerna och deras levnadsförhållanden. Utmärkt perspektivvidgande läsning.

Heinrich Kramer & James Sprenger; Malleus Maleficarum- The Classical Study of Witchcraft.

Översättning av Montague Summer. Arrow Books Ltd, Essex 1986

Ett utomordentligt verk, som visar att man kan komma fram till vad som helst med sneda förutsättningar och lite resonering. Här bevisas existensen av häxeri och bestäms metoder för dess utdrivning, allt med de stora grekiska filosoferna och kyrkofädernas skrifter som grund. Boken har använts som handbok av Jesuitorden.

Manly P. Hall; The Secret Teachings of All Ages - An Encyclopedic Outline of Masonic, Hermetic, Quabbalistic and Rosicrucian Symbolic Philosophy

The Philospical Research Society, Inc. Los Angeles 1989

Ett mycket omfattande verk. Detaljrikedomen är överväldigande. Antingen kan man läsa boken rakt av eller också kan man använda den som uppslagsbok. Gott om tid och en bekväm länsstol rekommenderas i båda fallen.

Vad spelarna vet

Året är 1923 och augusti månad lider mot sitt slut. Ni har alla kommit till Mexico City av olika skäl. Ni har nu tillbringat en dryg vecka i varandras sällskap på Golden Eagle Hotel. Etablissemanget är kanske inte stadens bästa, men drivs i alla fall av ett par amerikaner.

Ni har hört rykten om en utgrävning som The Smithsonian Institute har på vulkanen Popocatepetl. Ryktena talar om en spegel med guldrum och om diamanter i vulkanaskan.

Ni har lyckats tilltvinga er en halvhjärtad inbjudan från en man som arbetar på utgrävningen, Joshua Benson. Han passerade hotellet på väg tillbaka till utgrävningen från USA.

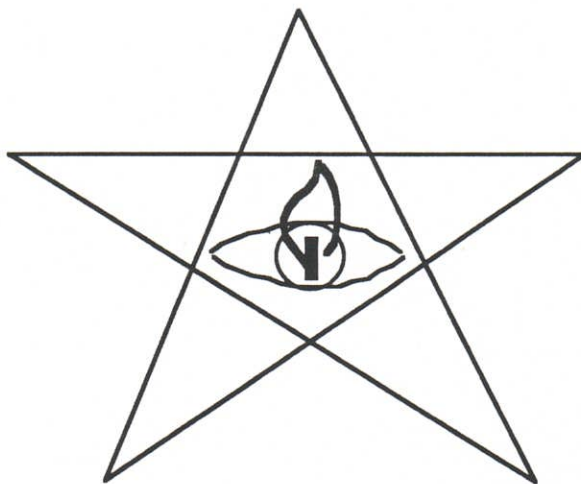
Ni har inhandlat nödvändig överlevnadsutrustning: myggolja, filter, bredbrättade hattar och Tequila. När ni vill hyra ett par indianer att bära packningen, hittar ni märkligt nog inte en enda som är villig att sätta sin fot på vulkanens sluttningar.

Handout 2

Det Äldre Tecknet

Det Äldre Tecknet kan karvas i metall och sten eller ritas i sand. När det placeras tvärsöver en öppning blir denna oanvändbar för Cthulhu-myternas väsen och deras följeslagare. Det är ett mycket effektivt sätt att spärra vägen för dem.

Tecknet har formen av en femuddig stjärna. I mitten finns ett öga med en flammande pupill. När tecknet tillverkas måste det förses med två POW för att fungera.



Handout 3

1. Namnet på en betydelsefull kultmedlem: Emilio Ramirez.
2. Kulturn ska utföra en viktig ritual på en plats som kallas Chichen Itza.
3. Chichen Itza är en ruinstad i djungeln på Yucatanhalvön.
4. En spegel spelar en central roll för kulturn och dess ritualer.
5. Spegeln kan betraktas som en port till sin innevärdare.
6. Det Äldre Tecknet har formen av en stjärna.
7. På södra halvklotet går solen upp i väster, eller?
8. Kinin dämpar malaria.
9. Tåget avgår 11.25 från stationen.
10. Balsaflodens övre lopp innehåller många forsar.

Handout 4

Röst 1: Emilio Ramirez

Röst 2: Okänd 1. Kultiverad

Röst 3: Okänd 2. Amerikansk

1: ...senare i natt.

2: Det där får du ta hand om. Du har ju fått betalt för just sånt.

(*Kort paus*)

1: Vi reser i gryningen. Vi rider direkt. De andra går från Piste.

3: Och offret?

1: Han och spegeln är redan där. Man kan nästen tro att han längtar efter kniven.

3: Det är den största äran! Blodet ska befria Guden!

1: Jaja, det där har vi diskuterat förut...

2: (Avbryter) Hrm, jag går och packar. Jag vill ha med mig lite heltäckande kläder också.

3: (Irriterad) Men vi har ju röjt av templet! Du behöver bara den ceremoniella särken.

2: Ja, men resten av Chichen Itza kryllar av insekter. Och vägen dit...

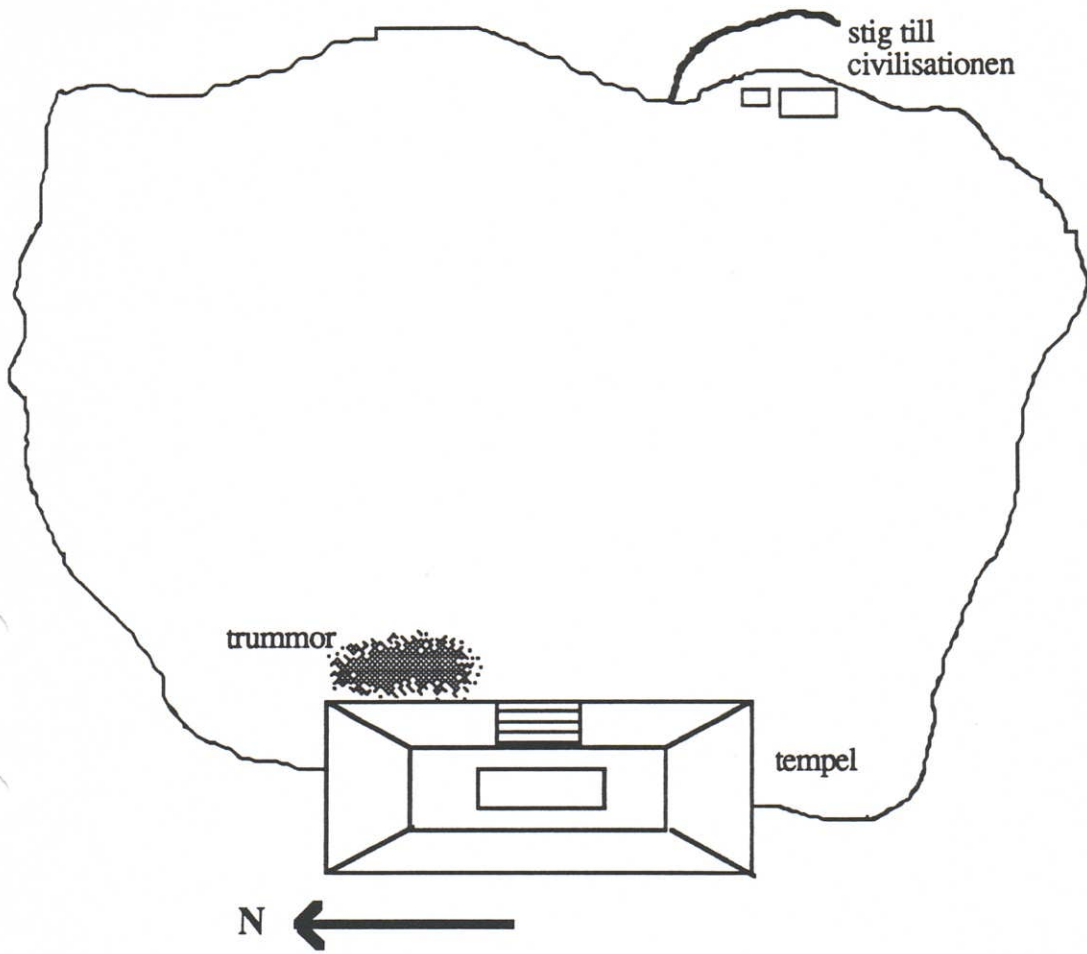
3: (Surt) Om du bara trodde intensivt nog på Guden, skulle han skydda dig.

2: Du kanske skulle njuta av att se mig utan alltför mycket kläder, men jag har ingen lust att visa upp mig...

1: (Avbryter) Det räcker. Vi har alla mycket att göra i natt.

3: Med Guden fri kan ingen neka oss någonting! Vi blir världens herrar!

1: (Gäsp) Ska vi gå?



Handout 5: Karta över tempelområdet

Övriga rollfigurer

Alvarez, Xavier

Kultmedlem, monstruös kannibal

Andersen, Joshua

Kultmedlem, tilltänkt offer, dum

Benson, Joshua

Jobbar på utgrävningen, representant för en annan kult, kompetent

Brighton, Geoffrey

Kultledare, överstepräst, galen

Brown, Edward

Kultmedlem, nybörjare

McConnor, Eric

Lokförare med lok att hyra

Montillo, Felix

Korrupt polischef

Norris, Edvard

Amerikansk magiker, Bensons chef

Porter, James

Kultmedlem, Brightons lärling m.m.

Ramirez, Emilio

Kultmedlem, girig mexikan, hotellägare

Riva, Arnaldo

Mexikansk gentleman med lastbil till salu

Singh, Rahman

Brightons betjänt, indier

Wexford, Arthur

Utgrävningen ledare, medlem i en engelsk kult

Call Of Cthulhu Character Sheet

STR 15 DEX 15 INT 16 Idea 80
 CON 13 APP 9 POW 13 Luck 65
 SIZ 13 SAN 65 EDU 13 Know 65

Hit Points 13
 Damage Bonus d4

Name John Brooks
 Occupation Private Eye
 Schools _____
 Degrees _____

Age 34
 Nationality American
 Residence New York

- | | | | | | | |
|------------------------|-----------|--------------------------|------------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| Accounting (10) | <u>30</u> | <input type="checkbox"/> | Geology (00) | <input type="checkbox"/> | Psychology (05) | <input type="checkbox"/> |
| Anthropology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Hide (10) | <u>20</u> | R/W Native (EDUx5) | <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | History (20) | _____ | R/W (00) | <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Jump (25) | _____ | R/W (00) | <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Law (05) | <u>35</u> | Ride (05) | <input type="checkbox"/> |
| Botany (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Library Use (25) | _____ | Sing (05) | <input type="checkbox"/> |
| Camouflage (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Linguist (00) | _____ | Sneak (10) | <u>50</u> |
| Chemistry (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Listen (25) | <u>50</u> | Speak (00) | <input type="checkbox"/> |
| Climb (40) | _____ | <input type="checkbox"/> | Make Maps (10) | _____ | Spot Hidden (25) | <u>65</u> |
| Credit Rating (15) | _____ | <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) | _____ | Swim (00) | <input type="checkbox"/> |
| Cthulhu Mythos (00) | <u>10</u> | <input type="checkbox"/> | Occult (05) | <u>15</u> | Throw (25) | <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Oratory (05) | _____ | Track (10) | <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00) | _____ | Treat Disease (05) | <input type="checkbox"/> |
| Dodge (DEXx2) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | Photography (10) | <u>30</u> | Treat Poison (05) | <input type="checkbox"/> |
| Drive Automobile (20) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pick Locks (05) | _____ | Zoology (00) | <input type="checkbox"/> |
| Electrical Repair (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pick Pockets (05) | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Fast Talk (05) | <u>20</u> | <input type="checkbox"/> | Pilot Aircraft (00) | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30) | _____ | <input type="checkbox"/> | Psychoanalysis (00) | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |

- | | | | | | | | |
|---------------|-----------|--------------------------|----------------|-----------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Hand Gun (20) | <u>55</u> | <input type="checkbox"/> | Fist (50) | <u>60</u> | <input type="checkbox"/> | Grapple (25) | <input type="checkbox"/> |
| Rifle (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Kick (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Knife (25) | <input type="checkbox"/> |
| Shotgun (30) | _____ | <input type="checkbox"/> | Head Butt (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Club (25) | <input type="checkbox"/> |

Weapons	Damage	Impale	Ammo	Shots/rd
<u>0.32 Revolver</u>	<u>d8</u>	<u>11</u>	<u>6</u>	<u>3</u>
<u>Brass Knuckles</u>	<u>+2</u>			
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Income/year 4000 \$
 Savings 500 \$

Other skills, spells, notes etc.



Privatdetektiven: John Brooks föddes 1889 i New York. Hans far var sjökapten och därför nästan aldrig hemma. Tur var det, för så snart hans fötter gick över landgången inleddes ett hejdlöst supande. I fyllan och villan anklagade han sonen för att inte ta hand om sin mor ordentligt och klådde upp honom. Modern stod ofta och såg på. Hennes ovilja att ingripa tolkade John som ett svek.

När fadern så småningom fick ett permanent arbete på land, flydde John hemmet och sökte in vid polisskolan. 1911 fick han avsked därifrån efter en homosexuell incident, varefter han hankade sig fram som privatdeckare och hårding. Han anlitas ofta som livvakt åt kvinnor. Snart specialiserade han sig på skillsmässor, som ofta var både lätta och relativt välbetalda uppdrag.

Under ett par år arbetade han som fristående konsult på Edgeton International i London, en detektivbyrå vars uppdrag ofta hade en ockult anknytning.

John befinner sig i Mexico City efter ett avslutat fall. En kvinna hyrde honom för att ta reda på om hennes man bedrog henne med en annan kvinna i Mexico City. Detta visade sig nu inte vara fallet, utan det var en annan man, Johns senaste älskare. Det blev en mycket pinsam scen.

Sedan rapport avlagts till den bedragna hustrun och betalningen för uppdraget inkasserats ger sig John i kast med att försöka återuppta förbindelsen med den bästa älskare han någonsin haft. Detta fåfänga försök slutar i att den skandaliserade mannen tar sitt eget liv och att John i panik flyr undan den mexikanska polisens ögon misstänkt för mord. Han behöver nu hålla sig undan ett tag tills allt lugnat ner sig.

Karaktär: John är bitter på livet. Under den hårda ytan döljer sig en känslig person med låg självaktning. Han är mycket ensam, en ensamhet han inte har valt själv. Han har verkligen försökt få kontakt med människor, men han har utseende och läggning emot sig. Allt han lyckas få ut av livet är korta, tillfälliga förbindelser med män med vett att ta betalt för sina tjänster.

Ekonomi: Han har dålig hand med pengar. De otaliga älskarna är ofta dyra i drift. John ser inte så bra ut och måste därför ofta betala dyrt för sina utsvävningar.

Utrustningslista

Stor resväska

2 kostymer

Halmhatt

Axelhölster

Knogjärn

Kamera + 10 fotografiska plåtar

Framkallningsutrustning

Myggolja

Moskitnät

Hästfilt

2 flaskor Bourbon

200 cigaretter

.32 revolver med 2 askar ammunition (60 skott)

Call Of Cthulhu Character Sheet

STR 11 DEX 12 INT 18 Idea 90
 CON 18 APP 10 POW 16 Luck 80
 SIZ 13 SAN 80 EDU 20 Know 100

Hit Points 16
 Damage Bonus —

Name Orlando Juarez
 Occupation Journalist
 Schools —
 Degrees —

Age 57
 Nationality American
 Residence Detroit

- | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------|--------------------------|------------------------|-----------|--------------------------|---------------------------|-----------|--------------------------|
| Accounting (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Geology (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Psychology (05) | <u>40</u> | <input type="checkbox"/> |
| Anthropology (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Hide (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | R/W Native (EDUx5) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) | <u>25</u> | <input type="checkbox"/> | History (20) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | R/W <i>Latin</i> (00) | <u>40</u> | <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Jump (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | R/W <i>Spanish</i> (00) | <u>35</u> | <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Law (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Ride (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Botany (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Library Use (25) | <u>75</u> | <input type="checkbox"/> | Sing (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Camouflage (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Linguist (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Sneak (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Chemistry (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Listen (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Speak <i>Spanish</i> (00) | <u>60</u> | <input type="checkbox"/> |
| Climb (40) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Make Maps (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Spot Hidden (25) | <u>45</u> | <input type="checkbox"/> |
| Credit Rating (15) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Swim (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Cthulhu Mythos (00) | <u>7</u> | <input type="checkbox"/> | Occult (05) | <u>60</u> | <input type="checkbox"/> | Throw (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Oratory (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Track (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Treat Disease (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Dodge (DEXx2) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | Photography (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Treat Poison (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Drive Automobile (20) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Pick Locks (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Zoology (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Electrical Repair (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Pick Pockets (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | <u>—</u> | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Fast Talk (05) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Pilot Aircraft (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | <u>—</u> | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Psychoanalysis (00) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | <u>—</u> | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |

- | | | | | | | | | |
|---------------|----------|--------------------------|----------------|----------|--------------------------|--------------|----------|--------------------------|
| Hand Gun (20) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Fist (50) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Grapple (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Rifle (10) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Kick (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Knife (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |
| Shotgun (30) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Head Butt (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> | Club (25) | <u>—</u> | <input type="checkbox"/> |

Weapons	Damage	Impale	Ammo	Shots/rd
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Income/year 8000 \$
 Savings 30000 \$

Other skills, spells, notes etc.



Journalisten: Orlando Juarez föddes 1866 i New York. Han var sjätte och näst yngsta barn till Juan och Estrelita. Båda föräldrarna dog 1881, modern utsliten och fadern av ett fall i onyktert tillstånd från en byggnadsställning

Orlando började som springpojke på en tidning. Genom slump och hårt arbete fick han möjlighet att själv börja skriva. På fritiden var han en flitig seansbesökare. Vid en seans träffade han sin blivande maka, Catherine O'Connor. De gifte sig 1886 och fick fyra barn i rask följd. 1901 fick familjelyckan ett abrupt slut då frun och barnen alla avled i epidemisk gulsot.

Orlando flydde sitt förflutna genom att flytta till Detroit, där han arbetade på Monthly Hermetic Review. I sin ensamhet ägnade han sig åt omfattande ockulta studier.

1906 fick han genom sin hobby kontakt med Helga Meier, ett mediokert medium. Helga hade emellertid en mindre förmögenhet efter sin förre man. Egentligen var det nog pengarna han gifte sig med. Helga var mer seglivad än han hade trott, men hon dog i alla fall 1919. I dödsattesten stod tuberkulos, men de dagliga doserna av arsenik kanske hade något med saken att göra.

Orlando är ute efter det store scoopet och det finns i princip inget han inte skulle göra för att finna det. Han har rest till Mexiko för att skriva en artikelserie om aztekprästernas roll som shamaner, men har ännu inte hunnit börja sitt arbete.

Karaktär: Han bryr sig egentligen bara om sig själv och blir ibland grubblande och inåtvänd. I dessa stunder av självrannsakan vänder han sig till Bibeln för tröst och råd.

Ekonomi: Goda besparingar och arvet efter Helga.

Utrustningslista

Resväska

3 kostymer

Reseskrivmaskin + extra färgband

200 ark papper

Bibel

Silverkors

Bredbrättad hatt

Myggolja

Moskitnät

Hästfilt

2 flaskor Tequila

3 askar cigariller (30 stycken)

Tändstickor

Lykta

Call Of Cthulhu Character Sheet

STR 12 DEX 16 INT 15 Idea 75
 CON 14 APP 15 POW 15 Luck 75
 SIZ 11 SAN 75 EDU 21 Know 105

Hit Points 13
 Damage Bonus -

Name Carlos Pizarro
 Occupation Officer
 Schools Military Academy
 Degrees -

Age 58
 Nationality Argentinian
 Residence -

- Accounting (10) 20
- Anthropology (00)
- Archaeology (00)
- Astronomy (00)
- Bargain (05) 30
- Botany (00)
- Camouflage (25)
- Chemistry (00)
- Climb (40) 50
- Credit Rating (15)
- Cthulhu Mythos (00) 12
- Debate (10) 30
- Diagnose Disease (05)
- Dodge (DEXx2)
- Drive Automobile (20)
- Electrical Repair (10)
- Fast Talk (05)
- First Aid (30)
- Geology (00)
- Hide (10)
- History (20)
- Jump (25)
- Law (05)
- Library Use (25)
- Linguist (00)
- Listen (25)
- Make Maps (10)
- Mechanical Repair (20)
- Occult (05)
- Oratory (05)
- Pharmacy (00)
- Photography (10)
- Pick Locks (05)
- Pick Pockets (05)
- Pilot Aircraft (00)
- Psychoanalysis (00)

- Psychology (05)
- R/W Native (EDUx5)
- 45 R/W English (00) 25
- R/W (00)
- 20 Ride (05) 25
- Sing (05)
- Sneak (10)
- Speak English (00) 50
- Spot Hidden (25)
- Swim (00)
- Throw (25)
- 45 Track (10)
- Treat Disease (05)
- Treat Poison (05)
- Zoology (00)
- Seduce 55
-
-

- Hand Gun (20) 60 Fist (50)
- Rifle (10) Kick (25)
- Shotgun (30) Head Butt (25)

- Grapple (25)
- 45 Knife (25)
- Club (25)

Weapons	Damage	Impale	Ammo	Shots/rd
<u>Colt 0.45 Auto</u>	<u>d10+2</u>	<u>12</u>	<u>9</u>	<u>1</u>

Income/year varies
 Savings 10 000 \$ på sig

Other skills, spells, notes etc.



Översten: Carlos Pizarro föddes en het julieftermiddag 1865. Hans far, Fernando Pelidha, var kapten vid kavalleriet, bördig ur medelklassen. Hans mor, Maria de Pizarro, var däremot yngsta dotter i en gammal högadlig, spansk familj. Efter en mycket kort tids bekantskap, gifte de sig mot familjen de Pizarros vilja. Redan sju månader senare föddes sonen. För att ytterligare reta "fina familjen" insisterade Fernando på att de skulle anta namnet Pizarro, dock utan det förhatliga "de".

Hämnden uteblev inte: alla eventuella karriärmöjligheter inom armen försvann. Dessutom förflyttades kaptenen och hans familj till en avkrok utan sociala kontakter.

När Carlos hunnit bli åtta år sköt sig fadern med sin tjänsterevolver. Maria återvände förkrossad till familjen och togs till nåder. Carlos växte upp hos sin adliga familj och undervisades av en rad informatorer.

Som karriär valde familjen kadettskola och en framtid inom armen åt honom. Carlos fann sig väl till rätta, en pennalismens sällan överträffade mästare. Ett arrangerat äktenskap, helt på politiska grunder, ingicks. Detta ledde till ett snabbt avancemang och 1899 blev han inrikesministerns högra hand.

Carlos tycker om spel. För att finansiera sina nöjen, som ibland spelar honom spratt, förskingrade han under sina dagar i regimens skugga stora belopp ur inrikesministeriets pensionsfond och krigsreserven. För att inte skandalisera sig totalt, ströp han ministerns bror när denne av en händelse upptäckte svindlerierna. Carlos tvingades därefter fly ut ur landet.

Han har sedan denna incident besökt i princip alla latin- och mellanamerikanska länder. Han lever på det han lyckas lura av sina tillfälliga kvinnliga bekanta och det hans mor skickar honom. Pengarna från modern är både en välsignelse och förbannelse: han behöver dem, men de argentinska bödlarna får genom dessa hela tiden ett färskt spår. Varje oväntad möjlighet att smita undan sina förföljare är välkommen.

Karaktär: Carlos har ett mycket tilldragande yttre, som alla damer faller för. Han är dock bara ute efter deras pengar och försvinner snart ur deras famn.

Carlos lyckas ofta göra andra människor illa. Hans brist på förståelse för andras känslor gör att han verkar utstuderat brutal.

Ekonomi: Carlos är i Mexico City eftersom det var här hans mors senaste sändning landade. Han har 10 000\$ i kontanter på sig, en del i guld och resten i sedlar. När nästa omgång kommer har han ingen aning om.

Utrustningslista

En liten resväska

Kostym

Smoking

Läderhandskar

Axelhölster

Ridpiska

1 flaska fin konjak

3 askar Havannacigarrer (30 stycken)

Tändstickor

Lykta

Bredbrättad hatt

Myggolja

Moskitnät

Hästfilt

1 flaska rakvatten

Silverinramat fotografi av modern

Colt .45 automatpistol med 2 askar ammunition (50 skott)

1 extra magasin

Call Of Cthulhu Character Sheet

STR 11 DEX 14 INT 10 Idea 50
 CON 15 APP 11 POW 13 Luck 65
 SIZ 14 SAN 65 EDU 10 Know 50

Hit Points 15
 Damage Bonus d4

Name Thadeus Wojcheshowsky
 Occupation Dilletant
 Schools —
 Degrees —

Age 28
 Nationality American
 Residence San Fransisco

- | | | | | | | | | |
|------------------------|---------------|--------------------------|------------------------|---------------|--------------------------|--------------------|---------------|--------------------------|
| Accounting (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Geology (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Psychology (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Anthropology (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Hide (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | R/W Native (EDUx5) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | History (20) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | R/W (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Jump (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | R/W (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | Law (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Ride (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Botany (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Library Use (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Sing (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Camouflage (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Linguist (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Sneak (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Chemistry (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Listen (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Speak (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Climb (40) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Make Maps (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Spot Hidden (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Credit Rating (15) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | Swim (00) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> |
| Cthulhu Mythos (00) | <u>6</u> | <input type="checkbox"/> | Occult (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Throw (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Oratory (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Track (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Treat Disease (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Dodge (DEXx2) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Photography (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Treat Poison (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Drive Automobile (20) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Pick Locks (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Zoology (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Electrical Repair (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Pick Pockets (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | <u>Drive Truck</u> | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> |
| Fast Talk (05) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Pilot Aircraft (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | <u> </u> | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Psychoanalysis (00) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | <u> </u> | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |

- | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|--------------------------|----------------|---------------|--------------------------|--------------|---------------|--------------------------|
| Hand Gun (20) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Fist (50) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Grapple (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Rifle (10) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Kick (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Knife (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |
| Shotgun (30) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Head Butt (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> | Club (25) | <u> </u> | <input type="checkbox"/> |

Weapons	Damage	Impale	Ammo	Shots/rd
<u>0.22 Automatic</u>	<u>d6</u>	<u>4</u>	<u>13</u>	<u>3</u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>

Income/year 5000 \$
 Savings 5000 \$ varar 1000 \$
pa sig

Other skills, spells, notes etc.



Dilletanten: Thadeus Wojcheshowsky föddes 1895 som son till Gregor och Irina. Han var sjunde och sista barnet och till honom fanns nästan inget kvar. Thadeus är obegåvad och lat. Fadern försökte introducera honom i möbelbranchen, som hade gjort familjen förmögen, men sonen visade inget intresse. För att säkra sonens framtida försörjning skapades en fond, vars avkastning skulle ge oduglingen Thadeus ett drägligt liv.

Den årliga livräntan räcker till ett liv i lägre medelklass - i USA. För att dryga ut underhållet befinner han sig under långa perioder i Mexiko, där allting är mycket billigare och spriten tillåten.

Karaktär: Thadeus är uttråkad och den senaste hobbyn Mescal börjar även den tappa sin tjusning. Måtte det hända något nytt. SNART!

Ekonomi: Fonden ger 5000\$ per år. Pengarna betalas ut kvartalsvis. Det finns också 5000\$ på ett konto i Bank of America.

Utrustningslista

Stor resväska

3 kostymer

Smoking

Bredbrättad hatt

Myggolja

Moskitnät

Hästfilt

1 fläta tuggtobak

2 flaskor Mescal

.22 automatpistol med 1/2 ask ammunition (25 skott)

Tändstickor

Lykta

Call Of Cthulhu Character Sheet

STR 14 DEX 15 INT 15 Idea 75
 CON 15 APP 10 POW 14 Luck 70
 SIZ 15 SAN 56 EDU 18 Know 90

Hit Points 15
 Damage Bonus d4

Name James Archibald Wolfington
 Occupation Surgeon
 Schools London University
 Degrees Medicine Doctor

Age 42
 Nationality English
 Residence _____

- | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------|--------------------------|------------------------|-------|--------------------------|-----------------------|-----------|--------------------------|
| Accounting (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Geology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Psychology (05) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> |
| Anthropology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Hide (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | R/W Native (EDUx5) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | History (20) | _____ | <input type="checkbox"/> | R/W <u>Latin</u> (00) | <u>30</u> | <input type="checkbox"/> |
| Astronomy (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Jump (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | R/W (00) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Bargain (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Law (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Ride (05) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Botany (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Library Use (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Sing (05) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Camouflage (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Linguist (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Sneak (10) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Chemistry (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Listen (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Speak (00) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Climb (40) | _____ | <input type="checkbox"/> | Make Maps (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Spot Hidden (25) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Credit Rating (15) | _____ | <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) | _____ | <input type="checkbox"/> | Swim (00) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Cthulhu Mythos (00) | <u>3</u> | <input type="checkbox"/> | Occult (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Throw (25) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Oratory (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Track (10) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) | <u>15</u> | <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | Treat Disease (05) | <u>30</u> | <input type="checkbox"/> |
| Dodge (DEXx2) | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> | Photography (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Treat Poison (05) | <u>30</u> | <input type="checkbox"/> |
| Drive Automobile (20) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pick Locks (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Zoology (00) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Electrical Repair (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pick Pockets (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Fast Talk (05) | _____ | <input type="checkbox"/> | Pilot Aircraft (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| First Aid (30) | <u>80</u> | <input type="checkbox"/> | Psychoanalysis (00) | _____ | <input type="checkbox"/> | <u>50</u> | _____ | <input type="checkbox"/> |

- | | | | | | | | | |
|---------------|-------|--------------------------|----------------|-------|--------------------------|--------------|-----------|--------------------------|
| Hand Gun (20) | _____ | <input type="checkbox"/> | Fist (50) | _____ | <input type="checkbox"/> | Grapple (25) | _____ | <input type="checkbox"/> |
| Rifle (10) | _____ | <input type="checkbox"/> | Kick (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Knife (25) | <u>75</u> | <input type="checkbox"/> |
| Shotgun (30) | _____ | <input type="checkbox"/> | Head Butt (25) | _____ | <input type="checkbox"/> | Club (25) | _____ | <input type="checkbox"/> |

Weapons	Damage	Impale	Ammo	Shots/rd
<u>0.38 Revolver</u>	<u>d10</u>	<u>4</u>	<u>6</u>	<u>2</u>
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Income/year 9000 \$
 Savings 3500 \$

Other skills, spells, notes etc.



Doktorn: James Archibald Wolfington föddes i London den 24 januari i nådens år 1881. Hans mor, Sara Ellen (född Hampton), dog i barnsäng. James' far, George Herbert, gifte aldrig om sig utan dränkte sig i arbete och sprit. Han bedrev en relativt framgångsrik och mycket diversifierad verksamhet fram till sin död 1906. Det efterlämnade investerade kapitalet var tillräckligt stort för att förse James med en något mer än modest livränta

George Wolfington var av den fasta åsikten att sonen skulle få en god utbildning och valde läkaryrket åt honom. James följde minsta motståndets väg och tog sig igenom utbildningen med lite mer än medelmåttiga resultat. Han specialiserade sig så småningom på reducerande kirurgi, dvs borttagande av delar. Han fascinerades av kroppens konstruktion och började samla på intressanta delar, som han opererat bort.

I trettioårsåldern hann spriten och hans genetiska disposition ifatt honom och de dagliga drinkarna blev både större och flera. Som kirurg hade han god tillgång till billig sprit och morfin. Till en början använde han morfinet för att dämpa skakningarna dagen efter, men så småningom behövde han det även för att kunna sova. Snart var båda spriten och morfinet hans ständiga följeslagare och ofta blandade han dem.

En morgon i mars 1913 vaknade Dr Wolfington i rännstenen i en mörk gränd. I fickan hittade han till sin förvåning ett öra av märklig form. Hur det hade hamnat där hade han inget minne av. Faktum var att han inte kom ihåg något alls av de senaste tre dagarna. Tidningarna försåg honom med historien. Dagen efter kunde London läsa om en puckelrygg, som blivit styckmördad i sin privata opiumhåla. Av offret hade man ännu inte hittat allt. Bland annat saknades det ena örat.

Den gode doktorn kunde inte motstå frestelsen, utan placerade örat i sin organsamling. Senare under dagen konsulterades han av polisen i sin egenskap av kirurg. James besvärade uppträdande gjorde kommisarien, Peter Brown, miss-tänksam. James tog ledigt "för nerverna" och åkte utomlands för att hålla sig undan. Med organsamlingen i bagaget anlände han till USA i april 1913.

I USA har James åkt från stad till stad, långsamt utökande sin egendomliga samling. Sitt behov av morfin och alkohol tillfredsställer han lätt eftersom han som läkare har god tillgång till både och. Hans enda problem är spåret av offer med saknade delar han lämnar efter sig.

Hans nuvarande gömställe Mexico City börjar brännas under fötterna. Tre gånger på kort tid har staden skakats av spektakulära barnamord där antingen ena handen eller ena foten avlägsnats.

Karaktär: James Archibald Wolfington är alkoholiserad och i princip beroende av morfin. Alkoholister har typiskt ingen framförhållning eller planering. James lever i nuet och bryr sig inte om morgondagen. Han är inte galen, men hans värderingar och normer är främmande för andra. Han anser t.ex. att organsamlingen är intressant och att de som bidrog till den inte hade något värde som individer. Han har ringa aktning för människor, han fnyser åt religion och han föraktar kvinnor. Han äger en djurisk slughet när han mördar och en intellektuell charm i övrigt. Han uppskattar god mat och goda vänner, de få han har. James är en man som balanserar på randen till en avgrund. Livet saknar oftast mening och han är beredd att prova allt som kan fylla detta tomrum.

Ekonomi: Inga problem, tillräckligt stora fonder som ger en årlig ränta på 9000\$ per år. James har ett lätt åtkomligt utgiftskonto med 3500\$.

Utrustningslista

Resväska

Läkarväska

Fullständig amputationsutrustning

Eter

3 liter läkarsprit (95%)

Morfin

Opium

Stor och mycket välslipad kniv

En svart kostym, på sig

Myggolja

Moskitnät

Hästfilt

1 kg rysk kaviar

Ficklampa

.38 revolver med 1/2 ask ammunition (15 skott)

Låda med diverse glasburkar

15-liters dunk formalin

Engelskt vänsteröra, i formalin

Franskt födelsemärke, i formalin

Amerikanskt grönt öga, i formalin

Mexikansk klumpfot, i formalin

Mexikansk sexfingrad hand, i formalin

Tomma burkar