

# En Likhet

---

Ett COL-scenario  
av

Johan Jonsson  
Mats Bergström

PDT

## En likhet

### Bakgrund

För tretusen år sedan försökte en liten grupp människor kalla ner en moonbeast. Detta visade sig tyvärr vara ett sanslöst dumt företag då det ledde till att de sammankopplades psykiskt med besten, vilket gav den tillfälle till att suga ut deras livsenergi. Detta var dock inte det enda det ledde till. Alla de ursprungliga deltagarna i ceremonin var släkt med varandra, och besten kopplades samman med hela deras familj. När de ursprungliga dog i ceremonin kunde besten lugnt fortsätta att suga kraft ur deras närmaste. Detta har fortgått sedan dess, och besten betraktar det lite som en form av boskapsuppfödning. Den äter aldrig så mycket att födan tar slut, utan ger nya generationer en chans att växa tillbaka. Var sjunde år, så smuttar den lite på maten, vilket leder till att några i familjen blir sjuka och svaga, men överlever. Var 49:nde år, så tar den sig ett skrovsmål, och befäster bandet mellan sig och familjen. För att åstadkomma detta, har den sett till att det i varje ny generation finns några människor som ser ut som de ursprungliga nedkallarna. När det är dags för 49-årsfesten ser den till att dessa människor, och bara dessa människor är på godset. En utomstående var inblandad första varvet, men eftersom han inte hade något att göra med bandet till familjen, så kan han ersättas av i stort sett vem som helst. I det här fallet är det Lt. Sanin som får ta på sig den rollen. Besten har kontroll över sinnen till den milda grad att ingen, under 3000 år har funnit det underligt att 5 människor dör under mystiska omständigheter var 49 år.

### Tidslinje

Den 12 november anländer de bägge ljitnanterna till godset. Klockan är 1500 och karaktärerna får roa sig själva med att gå omkring och titta på saker, äta middag och konversera. Lt. Sanins rum ligger på ett sådant sätt att man måste passera porträttgalleriet för att komma dit. Srot Hidden avslöjar att ansiktena på de tidigare medlemmarna i familjen är samma.

Morgon 13 november

Alla karaktärerna kliver upp tidigt och går ut i kryddträdgården och samlar rötter och örter. Detta är inte en frivillig aktion. De kan helt enkelt inte låta bli. När de har samlat färdigt, går de in i köket och lägger örterna i en gryta. De lämnar köket. Därefter blir de fria igen. 104 san. Upplevelsen tar 4 timmar. De kan prata med varandra under tiden, men kan inte låta bli att samla. Därefter är de fria i 4 timmar och kan göra vad de vill utom att lämna godsets marker. Sedan förlorar de kontrollen över sig själva i 4 timmar igen. Denna gång går de utom synhåll för huset och röjer bort vegetationen runt ett månur som ingen av dem kan påminna sig ha sett tidigare. Vegetationen verkar ha blivit röjd tidigare, men naturen har tydligen fått ha sin

gång i ungefär 50 år. När de är klara med arbetet (4 timmar) blir de fria i en 4 timmars period igen. Efter detta är det kört. De förlorar all kontroll över sina handlingar. Jurij bär in grytan med dekokten. Alla smörjer in sig med denna och går och dansar runt månuret medan de rabblar hädiska gamla ramsor. När ceremonin är klar (2 timmar) står Jurij framför dem igen. Han antar långsamt formen av Moonbeasten och leder dem in i matsalen, där han serverar dem en sista förgiftad måltid, suger deras energi, ser dem dö och scenariot har nått sitt slut.

### Annat.

Det är fullt med misstänksamma likheter med tidigare dödsfall. Moonbeasten har, genom magi, sett till att ingen reflekterar över det, men nu, kvällen för ceremonin, kan den inte göra något sådant. Så fort någon kommer in på de tankebanorna, så berättar att en grupp familje-medlemmar med samma namn som de närvarande dog av matförgiftning för 49 år sedan. Det finns också en hel massa familjemedlemmar som är utomlands för tillfället, däribland människor med samma namn som de närvarande. Porträttgalleriet visar bilder på generation efter generation av människor med samma utseende och namn. Alla döda i 49-års-cykler.

Svaga minnen av Azerbaidjan och den första nedkallelsen börjar dyka upp. Mest sand och nedkallelsen av något. Jurij är Moonbeastens kropp på jorden. Helt byggd i ektoplasma och tvungen att följa varje order han får av en familjemedlem. Det ursprungliga avtalet gick ut på det och han är tvungen att följa det. Kroppen kan inte förstöras på något sätt. Han kommer att svara sanningsenligt på alla frågor, men försöker på alla sett undvika att karaktärerna avslöjar honom och framför allt får reda på hur de kan bli av med honom. Slingra men inte ljuga alltså.

### Lösningen

Avskeda Jurij. Detta är den säkerhetsspärr som från början byggdes in i avtalet. Om familjens äldste säger upp honom tackar han för sig, skakar hand med dem och säger att det har varit en trevlig och välbetald anställning, ser ut som en Moonbeast i några ögonblick (san) och upplöses därefter.

### Månuret

Som ett solur, men rör sig efter månen. Svart sten. Hieroglyfer. Oförstörbart.

### Jurij

Moonbeastens avspegling. Uppträder som den perfekta butlern. Där innan man hunnit sluta kalla på honom. Alltid varit i familjen, alltid sett lika gammal ut. Ser ut som korrekt äldre man. Denna plattityd är en ledtråd i sig.

## Moonbeasts (*Lesser Independent Race*)

**Description:** "They were...great greyish-white slippering things which could expand and contract at will, and whose principle shape — though it often changed — was that of a sort of toad without any eyes, but with a curious vibrating mass of short pink tentacles on the end of its blunt, vague snout." — *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Lovecraft.

**Notes:** The moonbeasts are an alien race inhabiting the Dreamlands' moon. They serve Nyarlathotep for his favor and enslave other races. If sadism can be said to have any meaning for a race so alien, it can be said that these beings are monstrously cruel, frequently torturing members of other races that fall into their paws. There may or may not be representatives of these creatures in the waking world's universe.

They are able to perceive in the dark without difficulty and ride great black galleys through the skies. Many of their soldiers are members of various slave races.

### MOONBEASTS

<i>characteristics</i>	<i>dice rolled</i>	<i>averages</i>
STR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
SIZ	3D6+10	20-21
INT	2D6+9	16
POW	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
HP		17
Move	7	

<i>weapon</i>	<i>attack%</i>	<i>damage</i>
Spear	25%	1D10+1+1D6

**Armor:** none, but their peculiar body formations let them take minimum possible damage from firearms (unavailable in the Dreamlands, of course). Thus a pistol doing 1D6 damage would do only 1 point of damage to a moonbeast. With an impale, the bullet would do 2 points of damage.

**Spells:** all moonbeasts know at least 1D3 spells.

**SAN:** it costs 0-1D8 SAN to see a moonbeast.



# CALL of CTHULHU

Name: Ivanova Golubef.  
 Occupation: Ek. ober. Sex: *Kvinnu* Age: *25*  
 Nationality: *Ryss* Residence: .....

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *10*. DEX *14*. INT. *14*. Idea. *70*.  
 CON *10*. APP. *16*. POW. *9*. Luck. *45*.  
 SIZ. *11*. SAN. *45*. EDU. *13*. Know. *65*.  
 Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty .....

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	<u>9</u>	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	<u>11</u>	12	13	<u>14</u>
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

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

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) <i>20</i> <input type="checkbox"/>	Geology (00) <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <input type="checkbox"/>	Hide (10) <input type="checkbox"/>	Read/Write <i>Ryss</i> Eng. (EDU x5) <i>65</i> <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) <input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00) <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <i>30</i> <input type="checkbox"/>	Jump (25) <input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) <input type="checkbox"/>	Law (05) <input type="checkbox"/>	Read/Write. .... (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <i>45</i> <input type="checkbox"/>	Ride (05) <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <i>6</i> <input type="checkbox"/>	Sing (05) <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <input type="checkbox"/>	Listen (25) <i>25</i> <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <i>7</i> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) <i>1</i> <input type="checkbox"/>	Speak ..... (00) <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <i>37</i> <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) <input type="checkbox"/>	Speak ..... (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>	Occult (05) <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) <input type="checkbox"/>
Debate (10) <i>59</i> <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/>	Swim (25) <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <i>37</i> <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) <input type="checkbox"/>	Zoology (00) <input type="checkbox"/>
First Aid (30) <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/>	<i>Sociology</i> ..... <i>61</i> <input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Ivanova Golubef

Yrke:

ek.ober

Utseende:

Litet och spetsigt ansikte. Porcelainshy och ett vackert leende.

Personlighet:

Väldigt intensiv människa. Har starka och livsfarliga politiska åsikter åt anarkist-nihilistiska hållet.

Är tillräckligt naiv och oförsiktig för att tala ganska öppet om detta. Tsarfientlig.

När hon inte ger uttryck åt sina politiska åsikter är hon öppen, mänsklig och ganska romantisk.

En smula naiv. Har levt hela sitt liv i en skyddad miljö.

# CALL of CTHULHU

Name... Nikolajeyna Golubef  
 Occupation... Diva... Sex *Kvinnu*... Age *47*...  
 Nationality... *Ryss*... Residence... ..

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *9* DEX *12* INT *10* Idea *50*  
 CON *14* APP *12* POW *11* Luck *55*  
 SIZ *14* SAN *55* EDU *9* Know *45*  
 Schools.....  
 Degrees.....  
 Damage Bonus/Penalty.....

## SANITY POINTS

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

## INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) .....	<input type="checkbox"/>	Geology (00) .....	<input type="checkbox"/>	Psychology (05) .....	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hide (10) .....	<input type="checkbox"/>	Read/Write <i>Eng</i> (EDU x5) <i>45</i>	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00) .....	<input type="checkbox"/>	History (20) .....	<input type="checkbox"/>	Read/Write <i>Fr</i> (00) <i>25</i>	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jump (25) .....	<input type="checkbox"/>	Read/Write <i>Ty</i> (00) <i>20</i>	<input type="checkbox"/>
Bargain (05) .....	<input type="checkbox"/>	Law (05) .....	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00) .....	<input type="checkbox"/>
Botany (00) .....	<input type="checkbox"/>	Library Use (25) .....	<input type="checkbox"/>	Ride (05) .....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Linguist (00) .....	<input type="checkbox"/>	Sing (05) .....	<i>78</i> <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) .....	<input type="checkbox"/>	Listen (25) .....	<i>25</i> <input type="checkbox"/>	Sneak (10) .....	<i>37</i> <input type="checkbox"/>
Climb (40) .....	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10) .....	<i>1</i> <input type="checkbox"/>	Speak <i>Fr</i> ..... (00) <i>50</i>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) <i>68</i>	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) .....	<input type="checkbox"/>	Speak <i>Ty</i> ..... (00) <i>40</i>	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) .....	<input type="checkbox"/>	Occult (05) .....	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) .....	<input type="checkbox"/>
Debate (10) .....	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) .....	<input type="checkbox"/>	Swim (25) .....	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) .....	<input type="checkbox"/>	Oratory (05) .....	<i>63</i> <input type="checkbox"/>	Throw (25) .....	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) .....	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) .....	<input type="checkbox"/>	Track (10) .....	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Photography (10) .....	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) .....	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) .....	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) .....	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) .....	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <i>45</i>	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) .....	<input type="checkbox"/>	Zoology (00) .....	<input type="checkbox"/>
First Aid (30) .....	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) .....	<input type="checkbox"/>	<i>Skricka</i> ..... <i>95</i>	<input type="checkbox"/>

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

permission granted to photocopy for personal use only - copyright © 1981, 1983 by Chaosium Inc.

## Nikolajevna Golubef

### Utseende:

Väldig, magnifik. Långt svart hår, djupa mörka ögon.

### Yrke:

Åldrande operadiva

### Personlighet:

En gång St Petersburgs älskling, nu försmäktande på landsbygden är hur hon skulle beskriva sig själv.

I själva verket trivs hon bra med att vara en stor fisk i en liten damm. I St Petersburg skulle hon försvinna i mängden.

Hon är mycket förtjust i stora utspel och utbrott, och svimmar eller får migrän så fort hon får tillfälle.

Hon är med andra ord en hypokondriker med en läggning åt det teatraliska. Spelar ofta på folks känslor för att få dem att göra som hon vill, och lyckas ganska bra med detta. Hon är mor till Wasili, vilken hon fortfarande skämmer bort. Hon är väldigt intresserad av societetens göranden och låtanden.

Hon kan fortfarande skrika och sjunga högre än ett störtande flygplan.



# CALL of CTHULHU

Name. Wasili Golubef  
 Occupation Löjtnant Sex Man Age 28  
 Nationality Ryss Residence .....

## INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 11 DEX 9 INT. 13 Idea. 65  
 CON 10 APP. 8 POW. 9 Luck 45  
 SIZ. 10 SAN 45 EDU 15 Know 75  
 Schools .....  
 Degrees .....  
 Damage Bonus/Penalty .....

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	<u>9</u>	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	<u>10</u>	11	12	13	<u>14</u>
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

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

## INVESTIGATOR SKILLS

- |   |   |   |
|---|---|---|
| Accounting (10) ..... <input type="checkbox"/>        | Geology (00) ..... <input type="checkbox"/>             | Psychology (05) ..... <input type="checkbox"/>                    |
| Anthropology (00) ..... <input type="checkbox"/>      | Hide (10) ..... <input type="checkbox"/>                | Read/Write <u>Eng</u> (EDU x5) <u>75</u> <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) ..... <input type="checkbox"/>       | History (20) ..... <input type="checkbox"/>             | Read/Write ..... (00) ..... <input type="checkbox"/>              |
| Astronomy (00) ..... <input type="checkbox"/>         | Jump (25) ..... <input type="checkbox"/>                | Read/Write ..... (00) ..... <input type="checkbox"/>              |
| Bargain (05) ..... <input type="checkbox"/>           | Law (05) ..... <input type="checkbox"/>                 | Read/Write ..... (00) ..... <input type="checkbox"/>              |
| Botany (00) ..... <input type="checkbox"/>            | Library Use (25) ..... <input type="checkbox"/>         | Ride (05) ..... <input type="checkbox"/>                          |
| Camouflage (25) ..... <input type="checkbox"/>        | Linguist (00) ..... <input type="checkbox"/>            | Sing (05) ..... <input type="checkbox"/>                          |
| Chemistry (00) ..... <input type="checkbox"/>         | Listen (25) ..... <input type="checkbox"/>              | Sneak (10) ..... <input type="checkbox"/>                         |
| Climb (40) ..... <input type="checkbox"/>             | Make Maps (10) ..... <input type="checkbox"/>           | Speak ..... (00) ..... <input type="checkbox"/>                   |
| Credit Rating (15) <u>45</u> <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) ..... <input type="checkbox"/>   | Speak ..... (00) ..... <input type="checkbox"/>                   |
| Cthulhu Mythos (00) ..... <input type="checkbox"/>    | Occult (05) ..... <input type="checkbox"/>              | Spot Hidden (25) ..... <input type="checkbox"/>                   |
| Debate (10) ..... <input type="checkbox"/>            | Operate Hv. Machine (00) ..... <input type="checkbox"/> | Swim (25) ..... <input type="checkbox"/>                          |
| Diagnose Disease (05) ..... <input type="checkbox"/>  | Oratory (05) ..... <input type="checkbox"/>             | Throw (25) ..... <input type="checkbox"/>                         |
| Dodge (DEX x2) ..... <input type="checkbox"/>         | Pharmacy (00) ..... <input type="checkbox"/>            | Track (10) ..... <input type="checkbox"/>                         |
| Drive Automobile (20) ..... <input type="checkbox"/>  | Photography (10) ..... <input type="checkbox"/>         | Treat Disease (05) ..... <input type="checkbox"/>                 |
| Electrical Repair (10) ..... <input type="checkbox"/> | Pick Pocket (05) ..... <input type="checkbox"/>         | Treat Poison (05) ..... <input type="checkbox"/>                  |
| Fast Talk (05) ..... <input type="checkbox"/>         | Pilot Aircraft (00) ..... <input type="checkbox"/>      | Zoology (00) ..... <input type="checkbox"/>                       |
| First Aid (30) ..... <input type="checkbox"/>         | Psychoanalysis (00) ..... <input type="checkbox"/>      | <u>Etikett</u> ..... <u>70</u> <input type="checkbox"/>           |

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## Wasili Golubef

Yrke:  
Löjtnant

Utseende:  
Ett smalt och snipigt ansikte med en framskjutande haka och ett par pigtjusare ovanpå en tanig kropp.

Personlighet:  
Opålitlig, feg och med starka översittartendenser är karaktärsdrag som hjälper Wasili att personifiera allt som var dåligt med gamla tidens överklass. Han ser ner på alla som är under honom och baktalar alla som är över honom. Dock gör han allt detta på ett så snyggt och uträknande sätt att dom enda som egentligen tycker illa om honom på hans kompani, är manskapet, vilka olyckligtvis alla struntar i. Det finns också ett väldigt starkt drag av fåfänga i hans karaktär. Hans snurrar gärna på mustascherna och struttar fram framför förbipasserande kvinnor. Detta får honom att påminna lite om en tjäderhanne. Det mest märkliga med det, är att det fungerar. En stor del av hans dåliga karaktär, kommer från hans uppväxt. Hans mor Ivanova lät honom följa med på diverse socitetstillställningar när han var liten, och alla tyckte att lille Wasili var så söt, så söt. Detta har naturligtvis fått till följd att han avgudar sociten och sin mor, och ser ner på allt annat. Dock skall man inte lägga för mycket vikt vid uppväxten, Wasili är den typen av person som skulle ha varit fullt kapabel att växa upp till att bli det svin han är även utan att ha blivit bortskämd. Sin syster avskyr han över all syskonrivalitet. Hans farfar Andrezej, betraktar han med en blandning av vördnad och fruktan, och sin "vän" Alexij har han bjudit med i syfte att imponera på med hjälp av familjens stora lantegendom. Han har nämligen märkt att sagde Alexij verkar ha någon form av inflytande bland de högre officerarna, och alltså är en god kontakt att odla. Slutligen kan nämnas att Wasilij främst av allt är intresserad av Wasilij, och att denne fascinerande person är ett av hans mer återkommande samtalsämnen.

# CALL OF CTHULHU

Name Andrezej Golubef.....  
 Occupation ek. ober. Sex *Man.* Age *75*.....  
 Nationality *Russ.* Residence .....

## MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	<u>17</u>	18	19	20	21

## HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	<u>13</u>	<u>14</u>
15	16	17	18	19	20	21

## SANITY POINTS

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

## INVESTIGATOR SKILLS

- |   |   |  |
|---|---|--|
| Accounting (10) <i>27</i> <input type="checkbox"/>    | Geology (00) <input type="checkbox"/>             | Psychology (05) <input type="checkbox"/>                           |
| Anthropology (00) <input type="checkbox"/>            | Hide (10) <input type="checkbox"/>                | Read/Write <i>Eng.</i> (EDU x5) <i>65</i> <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) <input type="checkbox"/>             | History (20) <input type="checkbox"/>             | Read/Write <i>French</i> (00) <i>30</i> <input type="checkbox"/>   |
| Astronomy (00) <input type="checkbox"/>               | Jump (25) <input type="checkbox"/>                | Read/Write. .... (00) <input type="checkbox"/>                     |
| Bargain (05) <i>47</i> <input type="checkbox"/>       | Law (05) <input type="checkbox"/>                 | Read/Write. .... (00) <input type="checkbox"/>                     |
| Botany (00) <input type="checkbox"/>                  | Library Use (25) <input type="checkbox"/>         | Ride (05) <input type="checkbox"/>                                 |
| Camouflage (25) <input type="checkbox"/>              | Linguist (00) <input type="checkbox"/>            | Sing (05) <input type="checkbox"/>                                 |
| Chemistry (00) <input type="checkbox"/>               | Listen (25) <input type="checkbox"/>              | Sneak (10) <input type="checkbox"/>                                |
| Climb (40) <input type="checkbox"/>                   | Make Maps (10) <input type="checkbox"/>           | Speak <i>French</i> (00) <i>20</i> <input type="checkbox"/>        |
| Credit Rating (15) <i>58</i> <input type="checkbox"/> | Mechanical Repair (20) <input type="checkbox"/>   | Speak ..... (00) <input type="checkbox"/>                          |
| Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>          | Occult (05) <input type="checkbox"/>              | Spot Hidden (25) <input type="checkbox"/>                          |
| Debate (10) <input type="checkbox"/>                  | Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/> | Swim (25) <input type="checkbox"/>                                 |
| Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>        | Oratory (05) <input type="checkbox"/>             | Throw (25) <input type="checkbox"/>                                |
| Dodge (DEX x2) <input type="checkbox"/>               | Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>            | Track (10) <input type="checkbox"/>                                |
| Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>        | Photography (10) <input type="checkbox"/>         | Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>                        |
| Electrical Repair (10) <input type="checkbox"/>       | Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>         | Treat Poison (05) <input type="checkbox"/>                         |
| Fast Talk (05) <input type="checkbox"/>               | Pilot Aircraft (00) <input type="checkbox"/>      | Zoology (00) <input type="checkbox"/>                              |
| First Aid (30) <input type="checkbox"/>               | Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/>      | <i>Animal Husbandry</i> <i>57</i> <input type="checkbox"/>         |

## WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## Andrezej Golubef

### Yrke:

Ekonomiskt oberoende, släkten Golubefs överhuvud

### Utseende:

En vitskäggig, ståtlig äldre herre. Hans ansikte är fårat och allvarligt.

### Personlighet:

Andrezej är en människa som lever i den totala övertygelsen om att han aldrig har fel. Han är en den gamla ordningens man och fruktansvärt viljestark sådan. Medan andra äldre män brukar klaga på att det var bättre förr, så är inte Andrezej medveten om att han har tillåtet saker att ändras. Han känner en stark familjesamhörighet och styr saker och ting med järnhand.

När något går honom emot, så blir han rasande.

Överhuvudtaget är han en människa som lever kvar i det gamla. Inget, hur oskyldigt det än är, får tillåtas att förrändras. Dagens Ryssland förstår han inte, och han betraktar det med förvåning och fruktan. Han är dock inte bara en vresig gammal gubbe. Han är en vresig gammal gubbe med stil och en väldig auktoritet.



## Alexij Sanin

### Yrke:

Löjtnant i inrikestrupperna.

I verkligheten löjtnant i Ochranan - tsarens hemliga polis.

### Utseende:

Mörkt hår, mycket symmetriskt ansikte och en smal, vältränad kropp.

### Personlighet:

Alexij är en mycket plikttrogen människa. Han sviker aldrig ett avlagt löfte eller en vän. Han är också, till gränsen av fanatism, trogen tsaren och dennes familj. Hans främsta lojalitet går dock till Ochranan. För närvarande tjänstgör han vid inrikestrupperna som officer. Detta är en täckmantel vilken tjänar till att dölja hans egentliga uppdrag. Att finna och rapportera alla revolutionära element bland officerarna. Anledningen till att han valde att acceptera Wasilis inbjudan att spendera en vecka med dennes familj, var att hans chefer hade meddelat honom att de gärna såg att han försökte syna familjen Golubef närmare i sömmarna. Han vet inte så noga varför man är intresserad av familjen. Det är å andra sidan inget konstigt med att man är förtegen om skälen till att han har skickats ut. Inom Ochranan är man väldigt förteguna även mot sina egna. Alexij tror dock att det rör sig om det gamla vanliga. Någon med extrema åsikter, och en avsaknad av bevis. Han är helt inställd på att sköta det på det vanliga sättet. Glida runt, prata med alla, ge ett trevligt intryck, lyssna på allt, glömma inget.

Som människa är Alexij ganska stel och väldigt korrekt. Detta innebär inte att han inte är en utmärkt sällskapsmänniska, bara att han är en stel och korrekt sällskapsmänniska. Han berättar gärna långa anekdoter om militärlivet, ofta på ett raljerande sätt. Han har lätt för att få folk att prata. Behöver det sägas att han gärna leder in samtalet på politik.