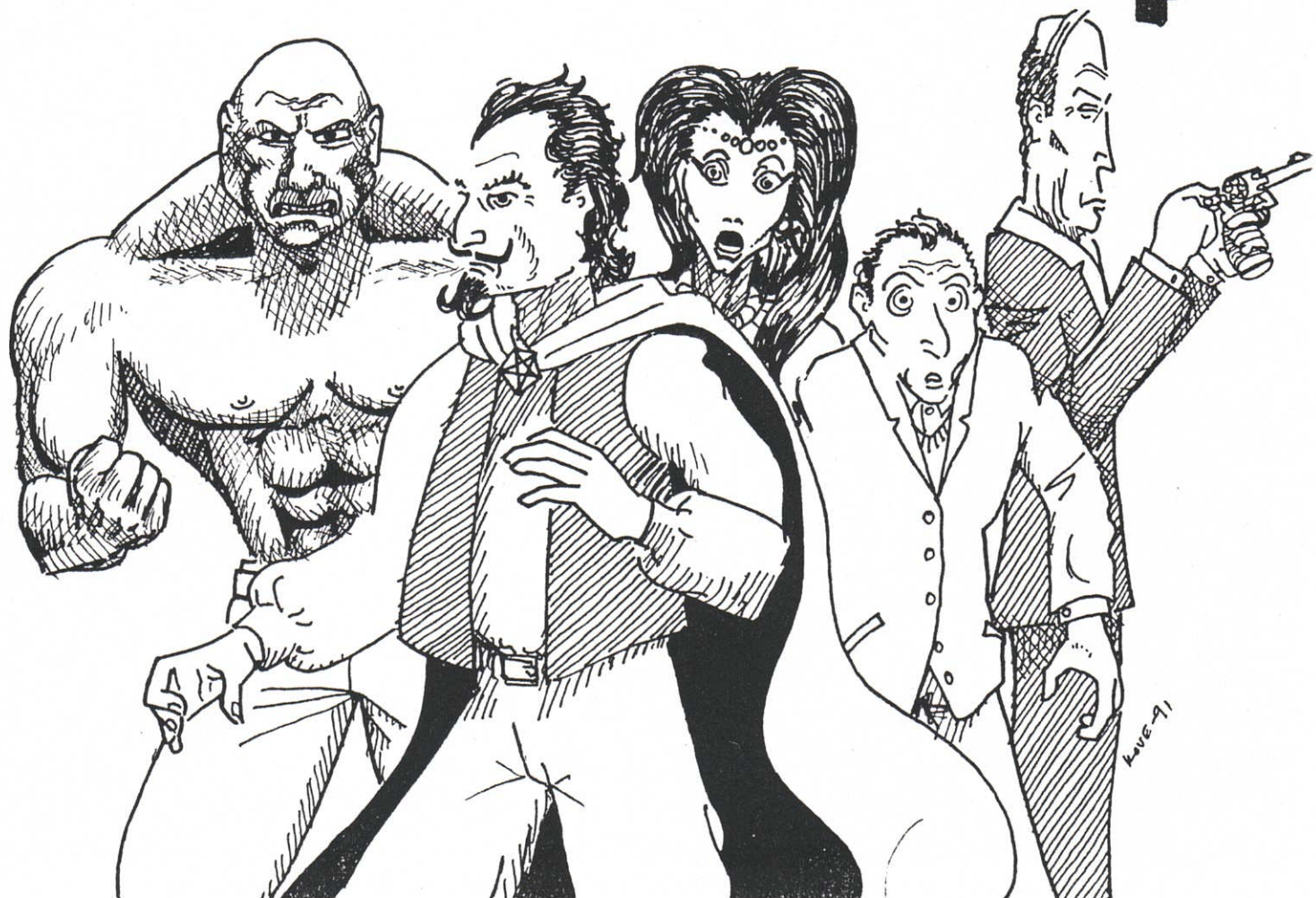


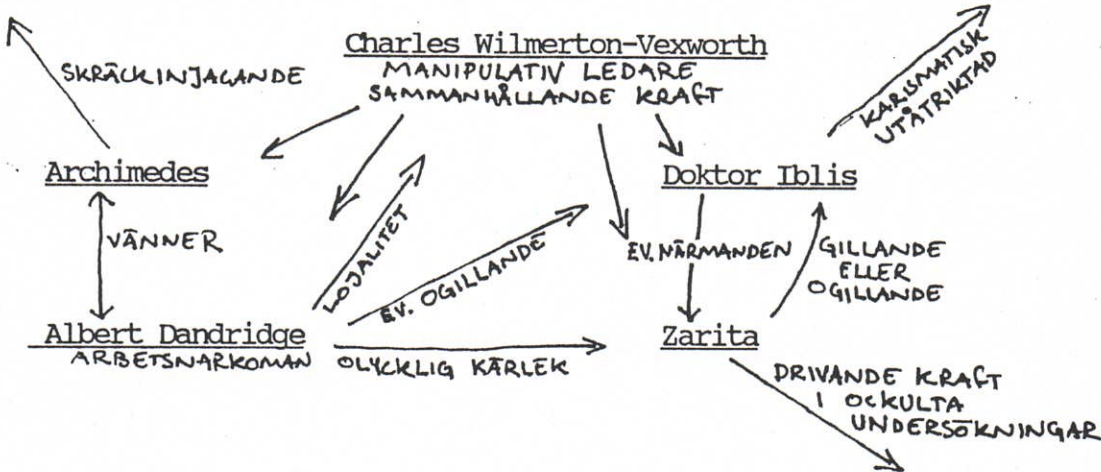
新世界 新世界



kuve-91

INLEDNING

Innan Keeper börjar spela själva spelet kan det vara bra att veta hur det är tänkt att karaktärerna skall agera mot varandra och utåt. Skissen nedan visar ganska enkelt hur det är tänkt:



Den svåraste rollen att spela är Wilmerton. Han är gruppens egentlige ledare, samtidigt som han måste hålla en låg profil. Manipulera resten av gruppen med förslag och insinuationer.

Doktor Iblis, Zarita och Albert Dandridge är ungefär jämbördiga i spelsvårighet. Triangeldramat dememellan kan lätt bli centralt för rollspelet inom gruppen.

Archimedes är lättast av alla. Utmaningen är här att få hans intellektuella sida att lysa igenom och att inte spela honom som en orädd slaktmaskin. Han blir ju egentligen inte våldsam när han får sina raseriutbrott.

INTRIGEN:

Det hela cirkulerar kring den ursprungliga tarotkortlek, vid namn "Thoths bok", som den egyptiske guden Thoth skapade i forntiden. Thoth, som lärde ut heroglyferna, var ingen annan än Nyarlathotep.

Genom tidsåldrarna har denna ursprungliga text (varur man kan härleda tarotkortlekarnas ursprung) genom dunkla vägar hamnat i en liten kults ägo i Istanbul.

Dessa dyrkar Shub-Niggurath och har belönats med en Dark young av denne för sin lojalitet.

I egypten finns dock "Den svarte faraons brödraskap", som är djupt hängivna Nyarlathotep. Deras överstepräst, en rik plantageägare vid namn Omar Shakti, har länge letat

efter "Thoths bok" för att öka sin makt och för att föra den under dess skapares kontroll. När han får nys om att den finns i Istanbul skickar han några av sina medhjälpare dit för att stjäla den.

Samtidigt har en samvetslös handelsman vid namn Ali Ben Menut försökt stjäla texten tillsammans med en kumpan. Försöket misslyckades och kumpanen dödas efter att ha avslöjat Ali för kulten. Han flyr nu för sitt liv till Wien för att där försöka undkomma repressalier. Men han är fortfarande besatt av tanken på att äga "Thoth's bok". Och när han hör talas om en viss Doktor Iblis och dennes vänner som sägs vara mästare i de mörka konsterna får han en idé.

Han uppsöker Dr Iblis och berättar att han misstänker något hemskt vara på gång i Istanbul, i samma veva erbjuder han en stor summa pengar ifall de skulle kunna hjälpa honom avvärja hotet. När han väl fått dem till ovan nämnda stad så tänker han låta dem veta att det enda som kan rädda staden är en urgammal och magisk text som innehas av kulten som jagar honom. När Dr Iblis och hans vänner så till slut lyckats hämta boken tänker Ali skjuta dem och ta "Thoths bok" åt sig själv.

Men allt går inte riktigt som Ali tänkt sig, för det första är han, och snart också karaktärerna, ständigt jagad av mördare från Shub-Niggurath kulten.

För det andra blandar sig "Den

svarte faraons brödraskap" med i leken. Och de gillar inte konkurrenter om boken.

Och för det tredje är ju inte karaktärerna på något vis magiker eller kunniga inom riktig ockultism. Vilket ju Ali tror. De är bara skickliga charlataner som för en gångs skull tagit sig vatten över huvudet...

KOMMENTAR TILL INTRIGEN

Detta äventyr är ganska styrt av keepers handlingar i form av hur mycket Ali Ben Menut driver på rp åt det håll han vill. Det är viktigt att det inte blir tydligt att Ali i princip hela tiden säger åt rp vad de skall göra, och hur de ska lösa problemen de stöter på. Låt rp i största möjliga mån ta initiativet till olika handlingar och använd Ali som informationskälla. Han kan exempelvis ge rp alla de ledtrådar som behövs för att de ska dra en viss slutsats, och agera på ett visst sätt. Men han behöver inte säga rent ut "-Gör så!".

Dessutom kan det vara på sin plats att nämna att äventyret är rätt våldsamt, det kan vara en idé att modifiera skador och träffchanser ibland så att inte alla rollpersoner stryker med på en gång.

DEN JAGADE MANNEN

Det är en regnig dag i Wien mitt i hösten 1923 och rollpersonerna är alla samlade i den stora mörka byggnad som de brukar genomföra sina flesta seanser och möten i.

Så knackar det hetsigt på dörren, om inte någon snabbt öppnar så knackar det ånyo, denna gång om möjligt ännu hetsigare.

Utanför står en mörkhyad medelålders man med nervösa ögon, ett välansat helskägg och en oklanderlig kostym.

Han stiger snabbt på och stänger dörren efter att ha sett sig jagat om. Han begär stressat att få träffa den store Doktor Iblis, det gäller tusentals människors liv eller död.

Han bryter lätt på turkiska, och när han får träffa Dr Iblis presenterar han sig som Ali Ben Menut, en simpel handelsman från Istanbul som bär på en hemsk hemlighet.

Han berättar att i Istanbul huserar en vidrig kult vid namn "Den evige

moderns kult", och att han (gud vare nådig mot hans själ) för en tid varit med i den kulten. Hans sargade själ har skådat många vidriga och hädiska ritualer med allt större avsmak ända tills för en månad sedan när deras vidriga gudom uppenbarade sig i egen hög person under en mässa. Skräckslagen och förvirrad flydde han platsen vrålände böner om förlåtelse till gud. Sedan dess har han betraktats som en avfälling och varit lovligt byte för kultens mördare. Han flydde i luftskepp från Istanbul. Och är fullt och fast övertygad om att den evige moderns uppenbarelse förebådar någon hemsk förbannelse som lagts på den gamla staden. Han erbjuder Dr Iblis och hans tappra vänner 2000 pund mot att de reser till Istanbul med honom och räddar staden undan säker undergång.

Not: Allt Ali berättat har varit en förbannad lögn, han har aldrig varit medlem i kulten, även om han smugit sig med på ett par gudstjänster, och någon "Evig moder" har aldrig uppenbarat sig för kulten på sistone. Alla försök att genomskåda lögnen har -30% på försöket eftersom han är en baddare på att ljuga.

Om Dr Iblis vägrar kastar han sig på knä framför honom, fördubblar snabbt de erbjudna pengarna, börjar gråta och bönfäller honom att anta hans bud. "Det är allt jag har!" tjuter han förtvivlat. Om Dr Iblis fortsätter vägra kan han tänka sig att höja belöningen med ytterligare 1000 pund och betala för kost, logi och resor.

Notera att det han nu erbjuder är en mindre förmögenhet.

När karaktärerna antagit hans bud slutar han gråta och tackar dem länge och väl för deras mod och osjälviskhet. Han erbjuder sig att betala en fjärdedel av summan imorgon under luftfärden till Turkiet. Och resten när uppdraget är slutfört.

Han ber dem möta honom vid flygfältet klockan tio nästa dag för avfärd. Han ordnar med biljetter.

Han ursäktar sig sedan och går ut på gatan. Om någon skuggar honom finner de att han bor på en av stadens lyxigare hotel under namnet mr Kerac.

RESAN TILL ISTANBUL

Nästa morgon avgår en Zeppelinare med slutdestination Istanbul klockan 11. Resan tar XXXXXX, med ← 3 dagar mellanlandningar i XXXXX och ← BUDAPEST → XXXXX. Varje mellanlandning är på 3 timmar.

När så luftskeppet är inne på sin sista etapp innan Istanbul slår "Den evige moderns kult" till med sina utsända mördare.

De saboterar ena motorn på farkosten för att Ali ska förstå att något är fel. Sedan kapar de den vajer med vilken kaptenen reglerar nödgasutsläppet. Luftskeppet börjar cirkulera hjälplöst på hög höjd.

När detta inträffar blir det naturligtvis ett visst tumult ombord. Kaptenen själv talar inför alla i matsalen om att det inte är något allvarligt, utan att felet snart skall vara åtgärdat. Han sänder upp en mekaniker att kolla till vad som kan vara fel.

Ali är dock övertygad om att det är ett attentat mot hans liv. Hans ögon blir stirriga och han börjar svettas ymnigt. Han sätter sig undanskymmt i ett hörn och ser sig skräckslaget om.

"-De är här! Det är mig de är ute efter, jag lovar. De är fanatiker varenda en, att dö för att döda en förrädare är en ära. Jag säger er: De kommer att spränga farkosten i luften! Inget dåd är dem främmande, vi kommer att dö i flammorna när den här jättelika cigarren exploderar! Ni måste rädda mig! Stoppa dem! Stoppa dem!"

Ungefär nu börjar en andra våg av häpnad och skräck sprida sig eftersom det hörs ett plötsligt utrop, som övergår i ett gurglande, från mekanikern kaptenen sänt upp. Samtidigt som det börjar sippra blod sporadiskt ned genom den lucka som han klättrat upp i. Det är kultisterna som mördat honom.

Nu utbryter ren panik ombord. Kaptenen bestämmer sig, lite överilät, i det här läget för att själv tillsammans med tre besättningsmän och beväpnade med knivar klättra upp och undersöka vad exakt som hänt.

Efter en stund hörs ljud av strid, följt av att en blodig kropp dräsar ned genom luckan. Det är kaptenen med avskuren hals.

Ingen mer vill gå upp efter detta.

Det hela är upp till rollpersonerna, de kan antingen klättra upp och försöka hindra kultisterna, eller efter några minuter sprängas i bitar och sedan krossas efter ett långt fall.

Naturligtvis finns det andra lösningar, om de på något vis kan få skeppet att landa innan det sprängs i luften så har de en chans. Men så fort kultisterna märker att skeppet är på väg nedåt kommer de att försöka tända på vätet i zeppelinaren.

Om Keeper känner sig snäll och ingen rp vill klättra upp så kan han alltid låta några morska besättningsmän ta mod till sig och käckt avvärja hotet. Men detta är kanske en lite tråkig lösning.

Om och när någon av karaktärerna klättrar upp genom luckan och upp för stegen där för att nå till det passage som bland annat leder till motorerna, så känner denne snart en genomträngande fotogendoft. Det räcker med en gnista (från t. ex. en avfyrad revolver) för att sätta fyr på flera av de "kuddar" fyllda med väte som håller skeppet flygande. Det påföljande resultatet skulle bli ett fyrverkeri utan like.

Snart stöter rp också på en död mekaniker, tre besättningsmän med sina tarmar utspillda, och en död mörkhyad herre med någon sorts rituell kniv i handen. Den siste är en förolyckad kultist.

Men det finns tre till här uppe, varav en är utrustad med en illasinnad tändare som kan användas i vissa antändningssyften.

De håller just nu på att förstöra den andra motorn för att sedan, säkra på att Ali vet att hans liv är över, antända fotogenet och dö martyrdöden. Dock håller en av dem vakt vid stegen och kommer att anfalla alla som kommer upp den vägen ur bakhåll. Under attacken rabblar han en ramsa i vilken han överlämnar sitt liv i den evige moderns händer. Detta kan var och en som talar turkiska förstå. Kultisten är fanatiker och kommer att slå till döden. Rollpersonernas enda chans är att döda eller på något annat vis hindra kultisterna att antända fotogenet (används skjutvapen eller något annat som kan tänkas vara farligt så slå för användarens luck).

Han med tändaren befinner sig vid motorn.

Den eller de som klarar upp situationen kommer naturligtvis att bli dagens hjältar. Och efter att ha lagat motorerna och annat sabotage så fortsätter färden.

HOTELLET

Väl framme kommer en numera betydligt blekare och försiktigare Ali Ben Menut att ackompanjera karaktärerna till ett stort och lyxigt hotell i centrala Istanbul vid namn "Elma suyu" (egentligen betyder detta "äppelsaft", men berättar inte det för spelarna).

I receptionen möter de en välansad engelsman som håller på att småprata lite med receptionisten, en ranglig ung man med en väldig blåtira. Engelsmannen presenterar sig som Lord John North, en drottningens tjänare ute på en liten "tripp" i varmare länder. Just då anländer en förtjusande vacker kvinna i arabiska kläder, Hennes överlastade tjänare tappar exakt varenda väska i dörröppningen. Kvinnan snäser något på arabiska åt honom.

"- Åh, en Egyptiska på min ära!" säger Lord John som snabbt förklarar att han känner igen den arabiska dialekten efter några år i Kairo. Han ursäktar sig och går för att hjälpa till med väskorna.

Receptionisten kan prestera en knagglig engelska. Han kommer att bli väldigt generad om någon frågar om hans blåa öga och skylla på att han råkat gå på en dörr utan att se sig för.

Egentligen är det så att bröderna och fadern till hans stora kärlek, en smedsdotter, inte vill veta av honom och därför gett honom ett ordentligt kok stryk i en gränd natten innan. Men detta anser han vara sitt personliga problem. Och dem har hotellets gäster inget att göra med.

Mot en mindre avgift är det lätt ordnat så att alla får rummen bredvid varann.

Väl uppe på rummen samlar Ali alla inne hos sig och berättar att det ett par kilometer utanför staden, om man följer vägen längst Marmarasjön, finns en klippformation som med lite fantasi liknar en havande kvinna. På stranden nedanför och i en grotta i

Klippan brukar gudstjänsterna hållas. Han vet att det hålls minst ett regelbundet möte i veckan och det infaller nästa natt. Han föreslår att rp då borde vara där, klädda som kultister, och se om de får reda på något. Själv är han alldeles för känd för att våga närvara.

Om någon erbjuder sig att förkläda honom kommer han efter lite övertalning motvilligt att följa med.

Denna första kväll i Istanbul kan karaktärerna spendera hur de vill. De kan kolla upp kultplatsen (som står kusligt tom), småprata med lord John North i baren, slå runt på staden, sova eller något annat valfritt.

Ifall de skuggar receptionisten så kommer han att bege sig till en skumbar för ett hemligt kärleksmöte med sin käreasta.

Ali Ben Menut låsas gå och lägga sig, men smyger i verkligheten iväg till siarnas kvarter för att där ordna med en del detaljer för framtida bruk. Om rp söker igenom hans rum kommer de att hitta en liten mystisk poesibok: "Azatoth and others", +4% c. myth., -1d4 SAN, inga spells. Och dessutom en gammal bok om tarotläsning av en herre vid namn Gebelin.

I denna bok vid namn "Le monde de tarot", kan man läsa bland annat att författaren anser Tarotkortleken ursprungligen vara en urgammal egyptisk bok. Författad av Guden Thoth, som även uppfann hireoglyferna, denna ursprungliga kortlek sägs vara väldigt kraftfull och magisk.

Ali kommer inte att bli vidare glad om han upptäcker att man snokat igenom hans rum.

EN DAG PÅ STAN

På morgonen erbjuder sig Ali att agera guide för karaktärerna om de händelsevis skulle vara intresserade av att slösa några timmar på sevärdheter i Istanbul. Han insisterar faktiskt på att de smakar lite på denna städernas stad. Orsaken till detta är inte helt på grund av hänförelse över sevärdheterna, utan snarare att han måste få med åtminstone någon rp till den sierska han mutat natten innan, annars går hans planer i stöpet.

Rundturen som han tar med rp på för

dem obevekligt till en gammal kvinna som sitter utanför sitt kyffe till hus. Med en skitig skylt proklamerar hon sig som "Cesme Beleddiyye, sierska".

Om Zarita är med säger Ali att han hört att det inte skall gå att förutsäga ens egen framtid, ens om man är sierska, och går därför fram till den gamla kvinnan och ber henne spå Zarita.

Om Zarita ej är med så kommer han att be kvinnan att spå någon annan i gruppen eller sig själv.

Kvinnan vinkar in rollpersonerna och Ali till ett dåligt upplyst och trångt rum. Hon blandar väl en tarotkortlek tre gånger och räcker sedan över den till den som skall spås och ber denne göra detsamma. Sedan börjar hon lägga ut korten i en underlig formation, samtidigt som hon ser allt mer och mer förundrad och skräckslagen. Hon förklarar på turkiska att hon ser en stor synd, ondska, som är på väg och mycket nära. Det är endast rollpersonerna som kan stoppa det hela, men deras chanser är små. De är märkta för döden av mörka makter, deras enda chans är att försöka nedgöra sina fiender utan nåd eller tvekan. Hon ser också att någon sorts urgammal tingest, en behållare av visdom är deras chans att rätta till saker och ting. Men denna är för tillfället i händerna på deras motståndare.

Sedan gör hon ett skyddande tecken i luften framför sig och ber dem lämna hennes hus.

När de kommer ut på gatan säger sig Ali inte vara så pigg på att fortsätta rundturen efter vad de just hört, utan föreslår att de ska förbereda sig inför natten istället. Egentligen sjuder Ali av glädje, den mutade sierskan sade precis vad han ville att hon skulle säga. Det är bara en tidsfråga innan thoths bok är hans.

Resten av dagen förflyter som karaktärerna vill, de kan utrusta sig för nattens strapatser, strosa runt i största allmänhet eller kanske lägga sig och vänta på kvällningen vid den eviga moderns klippa.

Tänk på att mycket kan hända resenärer i en stad som Istanbul. Det vimmlar av ficktjuvar, rånare och försäljare på gatorna.

DET NATTLIGA MÖTET

Antagligen beger sig karaktärerna iväg till kultplatsen litegrann i förväg och lägger sig att spionera. Om ingen annan tänkt på det så har Ali utrustat alla med grova tygkåpor, något som medlemmar i "den eviga moderns kult" brukar komma klädda i.

Klockan 10 på kvällen, när mörkret redan lagt sig stannar en bil på vägen ovanför klippan och några figurer kliver ut. Det är de första kultisterna som anländer. Bland dem översteprästen, de börjar genast förbereda inför kvällen, målar märken i sanden genom att hålla ut getblod utblandat med vatten och så vidare. Översteprästen tar på sig en mask av en uppsvälld fet kvinna med en vidrig grimas.

Den närmaste timmen anländer femtiotalet kultister i bilar, till häst, vagn eller fots. Rp kan antingen ansluta sig till gruppen eller ligga kvar och spionera. Ali kommer att vara rädd för att bli igenkänd och kommer att i längsta möjliga mån ligga kvar gömd.

Bland kultisterna vilas en andaktsfull tystnad, och vinden som ylar dystert i natten ger onda föraningar.

Strax efter klockan elva kommer översteprästen högtidligt vandrande ut ur klippgrottan. I handen har han ett svart tänt ljus och han är ackompanjerad av två flöjtspelande kultister som framför en melodi som sänder kalla kårar nedför lyssnarens ryggrad.

De församlade börjar nynna på en ramsa i samma takt som flöjterna spelar och prästen höjer sina handflator mot skyn.

Han börjar rabbla något på ett kaotiskt och oförståeligt språk men avbryts av ett skrik av smärta när en av de som står längst bak i församlingen faller till marken sprutande av blod och inälvor. Han är avbiten vid midjan av en jättelik skräckinjagande varelse med stora flaxande läderaktiga vingar. Den har vagt människoliknande anletsdrag, vidrigt förvanskade av röda glödande ögon och ohyggliga, vassa huggtänder. Hans maskliknande slingrande och piskande kropp är oljigt svart och svår att få grepp om med ögat.

Denna Hunting horror förärar rp med

en SAN förlust av 1T10 eller beroende på om man misslyckas eller lyckas med slaget.

Samtidigt anfaller en stor grupp mörkhyade människor utrustade med korta klubbor utrustade med en vass hacka på ena sidan. Den som anför dem är Lord John North utsänd av Omar Shakti i Egypten för att återta Thoth's bok. Han har lagt besvärjelsen "Deflect harm" på sig själv innan anfallet och är därför ganska svår att skada. De nästan försvarslösa kultisterna flyr i skräck åt alla håll medans översteprästen drar en kort visselpipa och blåser i den samtidigt som han backar mot grottingången.

"-Vars är den?", vrålar Lord John åt honom, "-Vars är Thoth's bok? Vi har kommit för att kräva våran rättmätliga arvedel!". Han närmar sig med bestämda steg prästen. Runt sig har han en järnring av "Den svarte faraons brödraskap" som skyddar honom från attacker. De har även omringat prästen för "Den evige moderns kult".

Om rp fortfarande är kvar kommer de att höra tunga kliv i sanden, följda av en trädliknande uppenbarelse. Den har två ben, dreglande munnar och ett myller av piskande tentaklar kröner dess runda kropp. Och den är STOR och skräckinjagande.

Detta är en "Dark young of Shub-Niggurath" och sålunda riskerar närvarande personer att förlora 1T20 eller 1T3 SAN.

Det flygande monstret ger ifrån sig ett blodisande skri och anfaller den dreglande varelsen. En gigantisk kamp utspelar sig i natten och under tummulet som uppstår kan kvarvarande rp passa på att fly.

Horror jagas till slut på flykten, men innan dess hinner "Den svarte faraons brödraskap" plundra prästen på de tre papyrusrullar Thoth's bok består av. Men innan han hinner bli ihjälhuggen jagar "Dark young..." de egyptiska kultisterna på flykten.

Eventuella inlägg från rollpersonernas sida kan dock ändra på dessa omständigheter. Bäst är om de lyckas på något vis knycka en eller flera av rullarna, men inte alla, och Lord John överlever tillsammans med prästen för "Den evige modern".

Antagligen flyr dock karaktärerna

vid första tecken på trubbel.

Viktigt är att åtminstone en av rp hör "Thoth's bok" nämnas. Om man tänker lite på det hela kan ju faktiskt denna kallas "en urgammal tingest, en behållare av visdom". Precis det som skulle vara räddningen.

JAGADE

Antagligen kommer rp att vilja flytta illa kvickt ifrån hotellet, vilket är ganska förståeligt eftersom de ju trots allt delar hus med ledaren för en mordisk egyptisk kult.

Oavsett ifall de stannar eller flyr så kanske de vill avlägga en liten visit hos Lord John North. Han bor på tredje våningen. Rum 312. Detta kan, om rp inte av någon anledning fått veta det tidigare tas reda på i receptionen.

Lord John's rum är välstädat och pryddligt. I garderoben hänger ett antal dyra skraddarsydda kostymer, och på nattduksbordet ligger ett exemplar av "Ossians sånger" pryddligt utplacerat.

Under sängen finns det en skamfilad metallåda med ett kraftigt lås (-20% på alla dyrkningsförsök). Inuti finns ett halsband med en uppocknedvänd ankh på, en mörk gammal bok klädd i ett underligt läder (människohud) med silverinlägg i form av underliga symboler, dess titel är "Liber Ivonis" dessutom finns där ett antal brev på arabiska.

Breven är en korrespondens med Omar Shakti, ledaren för "Den svarte faraons brödraskap". Om man översätter dem kan man få reda på att Lord Johns uppdrag är att återta "Thoths bok" till dess rättmätige ägare. Man kan även få reda på att Omar är ledaren för kulten och att de dyrkar en mörk farao vid namn Nephren-Ka som sägs ha regerat under tredje dynastin. Denne anses vara en inkarnation av en vidrig gudom: Den svarte faraon. En av gudarna i ett monstruöst och glömt panteon vars övergud är Azatoth. Vars budbärare och närmsta man den svarte faraon är. Ett annat av hans många namn är Nyarlathotep, eller Thoth.

Så snart rp installerat sig på något nytt ställe, och kanske börjat förbereda sig för en hastig avresa hem till Wien, kommer Ali att börja

tjata om att de måste finna den där gamla "Thots bok". Det var ju deras enda chans att klara sig enligt spåkärringen. Det är dessutom bråttom att stjäla den innan Lord John lämnar Istanbul. För sådana mästare på svartkonst som Dr Iblis och Zarita ska väl en stöld av några dammiga gamla papyrusrullar vara en bagis?

OM RP VILL RESA HEM GENAST...

Om rp struntar i Ali och tycker att de fått nog av Istanbul för ett långt tag framöver kan de antingen lämna landet lagligt, i vilket fall de kommer att igenkännas av utsända från "Den svarte faraons brödraskap" och utsättas för ett mordförsök på platsen. Det rusar fram fyra man med de för brödraskapet så karakteristiska hackor. Om rp inte efter denna sammandrabbning producerar en ypperligt god förklaring för polisen så kommer de att ombeds att inte lämna landet medan händelsen utreds.

Om rp vill bli utsmugglade så kommer det att krävas ett par dagars frågande runt på skumma barer. Vilket förutom en överhängande risk för rånmord kommer att leda till att någon rp får syn på översteprästen i "Den evige moderns kult" komma ut från ett krismöte i ett rum bakom bardisken. Han går in på latrinen och återvänder sedan (om han har någon anledning att komma ihåg några av rp är risken stor att han känner igen dem och kallar på sina kultister för att döda dem). Om mötet avlyssnas kan man sluta sig till att de lidit svåra förluster i medlemmar och att en av deras äldsta och mäktigaste ägodelar stulits av "Den svarte faraons hädiska hundar". Det nämns också att den förre som försökte sig på en sådan nedslig stöld, handelsmannen Ali Ben Menu, ännu går fri och sägs resa i sällskap med en brokig samling människor från Wien. Kulthen planerar nu repressalier mot bägge dessa grupper (bl. a. hålls Lord John North konstant under uppsikt) men måste först läka sina sår.

Tillslut kan dock rp få åka med en fraktbåt till Italien för ett hyggligt pris. Om de infinner sig på båten kommer de till sin fasa att upptäcka att den gode Lord John North även behagar använda båten för att

lämna Turkiet. Eftersom avresan sker i skymningen har han snart även en läbbig Hunting horror som resällskap. Denna varelse förvaras sedan i lastutrymmet under dagen. Lord John känner naturligtvis igen rp och blir lite misstänksam. Samma natt planerar han att låta horrorerna döda alla ombord och sedan med hjälp av sina kultister styra kajutan mot Egypten istället.

OM RP FÖRSÖKER STJÄLA "THOTHS BOK"...

Antagligen gissar rp att boken numera är i engelsmannens ägo. och vars han bor vet de ju. Vid ett eventuellt inbrott finner de allt som nämnts i kapitlet "Jagade" och dessutom i plåtlådan de tre uråldriga papyrusrullarna som utgör thots bok. Stölden är dock inte så lätt som man kanske tror. På nätterna flaxar en viss Hunting horror runt i skyn över hotellet och vaktar mot inkräktare. Och på dagarna är Lord John nästan alltid på sitt rum. Konstant skyddad av två väldiga kultister. När North så slutligen lämnar rummet så stannar en av kultisterna kvar och vaktar boken. Som om det inte var problem nog så skuggas Lord John konstant av tre herrar från "Den eviga moderns kult" och om dessa får syn på Ali eller någon rp de känner igen så kan det leda till blodiga mordförsök senare på natten när rp är på väg hem. Efter tre nätter beger sig Lord John North så i skymningen ned till hamnen och stiger på en fraktbåt på väg mot Italien. Med sig har han sex mörkhyade kultister och allt sitt bagage. Han avseglar snart ut ur rp's liv om de till Alis stora förtret inte gör något.

Så snart rp stulit "Thots bok" så kommer Ali att invänta rätt tillfälle att i sin tur stjäla boken från dem.

SLUTSTRIDEN

Detta infaller på kvällen när de sitter på sitt hotell och försöker klura ut ett sätt att använda papyrusrullarna. Då drar Ali plötsligt fram en pistol och säger: "-Ni vet, ni har varit mig en stor hjälp och för det tackar jag er. Men för den skull ska ni inte tro att jag inte kommer att skjuta den som försöker något." Han viftar med pistolen. "- Rulla ihop bokens rullar

och backa upp mot väggen där borta. Vill ni veta hur den används? Om man kan de rätta ramsorna att uttala så kan man med den här i princip förutspå framtiden som man vill att den ska hända! Och nu är den min. Bara min. Ni behöver inte oroa er, allt det där om förbannelser på staden och annat var bara lögn. Jag var ju tvungen att få er att hjälpa mig med era krafter", om han upptäckt att karaktärerna egentligen bara är charlataner följer sedan en hånfull kommentar om hur blåögd han var som trott att de skulle ha varit till vidare hjälp.

Nu skakas plötsligt huset av en duns och ett krasande ljud. En bit av taket rivs upp av sylvassa tänder och väldiga piskande vingar kan skimras genom fönstret. Panik utbryter som eventuella andra hyresgäster (och kanske en del karaktärer) blir galna av skräck. Utanför på gården står Lord John North omgiven av sina kultister. Han säger högt till spelarna: "-Ni vet vem jag är och vad jag kan göra. Ni får en chans, och en chans endast att klara er med livhanken i behåll. överlämna genast papyrusrullarna! Nå? Annars kommer mitt husdjur här att slita er i stycken."

Han ljuger naturligtvis. även om rp överlämnar Thothes bok så kommer North att beordra deras omedelbara avlivande.

Precis som ordern givits hörs dock väldiga stampanden och en gigantisk gestalt med ett piskande hårsvall av tentaklar anfaller från gatan, den Dark young of Shub-Niggurath rp sett tidigare, tätt följd av vad som återstår av "Den evige moderns kult". De är beväpnade med huggare, knivar och musköter. De har följt efter Lorden och hans män och sedan sett sin chans att återta "Thothes bok" genom ett bakhåll.

En detalj värd att nämna är att inga ljud passerar bortom gården ty genom Norths försorg så har en magisk osynlig barriär upprättats runt denna och hotellet. Denna formel har dock ätit upp 10 poäng av hans Magic points.

I detta kaos som uppstår då två rivaliserandekulturer slåss med varann, om att döda rp och att återta papyrusrullarna. Och när Ali Ben

Menut försöker fly med livet och nämnda rullar i behåll ur ett Hotell vari råder total och allomfattande panik, måste rp försöka överleva. Fly medan de har chansen och eventuellt ta rullarna åt sig själva eller förstöra dem. Dock har de två vansinnesmonster efter sig hack i häl (för att inte nämna en hel drös kultister). Men eftersom de två mardrömmarna inte är de bästa vänner så har rp åtminstone en liten chans.

Medan praktiskt taget alla anhängare av "Den evige Modern" kommer att utplånas av "Den svarte faraons brödraskap". Så dödas Hunting horrom av Dark young, som sedan rp och Ali tagits om hand eller flytt börjar röja bland "Brödraskapet". Sedan denne krossat den siste kultisten kommer monstret att aningen sorgset och ensamman att rulta iväg till kultplatsen för att där återvända till sin moder.

Detta är naturligtvis om inte rp ändrar på förutsättningarna genom att t. ex. döda Lord John, i vilket fall hans kultister står utan ledare och blir lätta offer för "Den evige moderns kult".

OM RP ÖVERLEVER TROTS ALLT

Om karaktärerna överlever all uppståndelse så har de trötta, sårade och mentalt utpumpade charlatanerna klarat äventyret.

De kan med blandade känslor lugnt återvända till Wien och fortsätta med sina skumraskaffärer.

Och försöka glömma vad de varit med om...

PLATSER OCH KARTOR

Den evige moderns klippa

Denna plats ligger ett par kilometer utanför Istanbul, vid vägen längst Marmarasjön. Det anses av folken i de närliggande byarna att platsen är förbannad av gud. Och att Satan huserar där. Endast en dåre skulle frivilligt stanna vid klippan, ens för några minuter.

1: Vägen. en stenig vanlig grusväg som leder från Istanbul längst Marmarasjön.

2: Den eviga moderns klippa. Denna är ungefär 8m hög och liknar vagt en

uppsvälld, havande kvinna. Vid dess bas, mot havet, finns en (på dagarna maskerad av buskage) grottöppning.

3: Stigen. Denna används av kultisterna när de på smidigaste möjliga vis skall ta sig ned till stranden där gudstjänsterna utförs.

4: Branta partier. Dessa är som namnet anger branta steniga och gräsbevuxna sluttningar som omger kultplatsen. Det går att ta sig upp här men ett slag för Climb med +30% på färdigheten krävs.

5: Sandstranden. En vanlig sandstrand till utseendet, men bara någon halvmeter under dynerna ligger det fullt med rester efter flertalet offerade kvinnor, män och barn. Dessa var utslagna som kidnappats och mördats till ära av den evige modern av hennes kult.

6: Parkeringsplatsen. Här ställer kultisterna helt öppet sina fordon och riddjur. Ingen passerar ändå platsen under natten.

Grottan

1: Ingången. denna är ganska låg och på dagarna dold av buskage.

2: Stora rummet. Taket här är nästan 2m högt och det, liksom väggarna är täckta av groteska, mardrömslika målningar som avbildar den evige modern och alla hennes vidriga perversiteter.

Rp måste slå för SAN eller förlora 2. Nogranna studier (ca. fyra timmar) kan ge +4% på C.mythos.

3: Cellen. Här håller man kommande offer till kulden i förvar. Den står för tillfället tom. Låset till gallret är kraftigt (-10% på att dyrka upp det), och takhöjden ungefär 1.5 m. Väggarna och taket är fullristade med olika underliga tecken. Dessa är magiska och gör den som vistats inne i cellen mer än fem minuter trött och omtöcknad. Halvera alla färdighetschanser på drabbade. Verkan övergår till en vanlig majestätisk huvudvärk sedan den drabbade lämnat cellen i ett par minuter.

4: Det lilla rummet. Här förvaras bakom lås och bom prästernas dräkter (3 st). Ett par utsnirade flöjter, en bunt svarta ljus, en skål för rituellt uppsamlade av offers blod och en mask till avbild av den evige modern. Här finns även ett antal rituella dolkar för offer eller

magiska åkallanden. Knivarna är magiska och gör normal skada. Deras inristade varelser är dock så hemska att beskåda att ett SAN slag krävs för att förhindra en förlust på 1. Här förvaras inga böcker eller till exempel "Thoths bok", denna plats anses inte vara säker nog för detta. Istället har översteprästen personligen hand om dessa.

TURKIET 1923

Turkiet och Istanbul var under mellankrigstiden ett ganska oroligt land att leva i. Under början på seklet hade riket förlorat de flesta av sina kolonier, varvat med en del revolter då och då. Och under kriget förlorade de sina sista kolonier, britterna ankrade utanför Istanbul och ockuperade delar av Anatolien. Fransmän och Italienare ockuperade mindre delar.

Dessutom anföll Grekland 1919 landet. Kriget varade till september 1922, när Mustafa Kemal Pasha med den Turkiska armén i ryggen körde ut alla greker ur landet. Av de allierade var endast Britterna kvar som ockupationsmakt. Samma år flydde landets kalif, Mehmet VI, Istanbul ombord på ett brittiskt slagskepp.

Landets ledare var nu Kemal, som styrde i riksdagen, medan kalifens kusin regerade utan sett. Huvudstaden var dessutom flyttad från Istanbul till Ankara.

Den 13 Oktober utropades republiken Turkiet. Dess förste president (fram till sin död 1938) var Kemal Atatürk (= "den store turken", densamme som ovan nämnda Mustafa Kemal Pasha).

Efter ett avtal i Juli 1923 lämnade Britterna alla sina besittningar i Turkiet.

Själva staden Istanbul var ett virrvarr av olika folkslag och religioner, mötespunkten mellan Europa och Mellanöstern.

Här flockades rikemän, fattiga, tjuvar, smugglare och mördare. Man fick verkligen se upp med vilka man frottade sig om man inte ville sluta i någon gränd med avskuren hals och tömd plånbok.

DEN SVARTE FARAONS BRÖDRASKAP

Dessa dyrkar en inkarnation av Nyarlathotep som huserade i det gamla Egypten för tusentals år sedan.

Kultens kännetecken är en

uppocknedvänd ankh, och bruket av en speciell klubba med en spetsig hacka på. Denna används i stor utsträckning på kultens offer eller personer som anses besvärande. Rituellt brukar de krossa benen i sina offers kroppar med den trubbiga delen av klubban innan de stöter spetsen i deras hjärtan.

Kultens ledare bor utanför Kairo och heter Omar Shakti. Han är en rik och aktad plantage ägare.

Kvinnliga medlemmar tillåts inte i kulten och de använder sällan eller aldrig skjutvapen.

DEN EVIGE MODERNS KULT

Shub-Niggurath är den högsta gudinnan enligt dessa. Totalt rör det sig om ett hundratal trogna dyrkare ledda av Kerim Baklava, en barägare i slummen.

Möten hålls en gång i veckan vid en klippformation utanför Istanbul.

Det är denna kult som när spelet börjar innehar "Thoths bok".

EN NY BESVÄRJELSE:

DEFLECT HARM

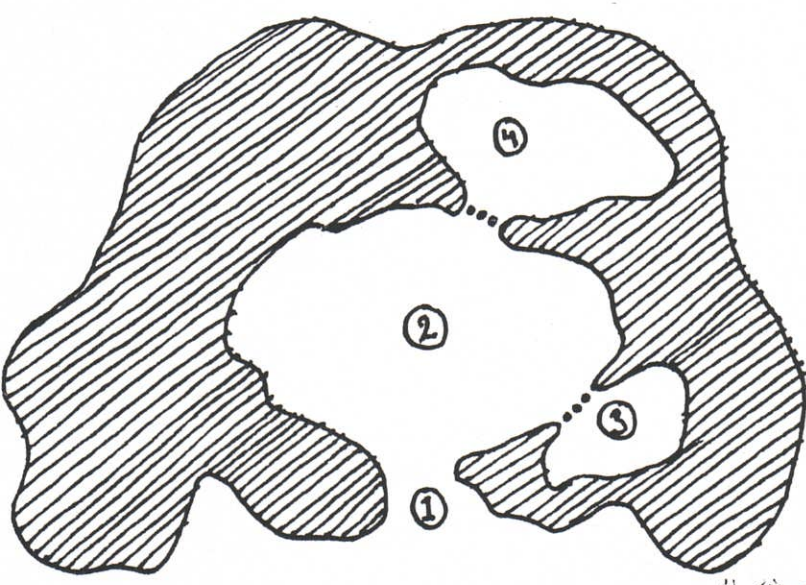
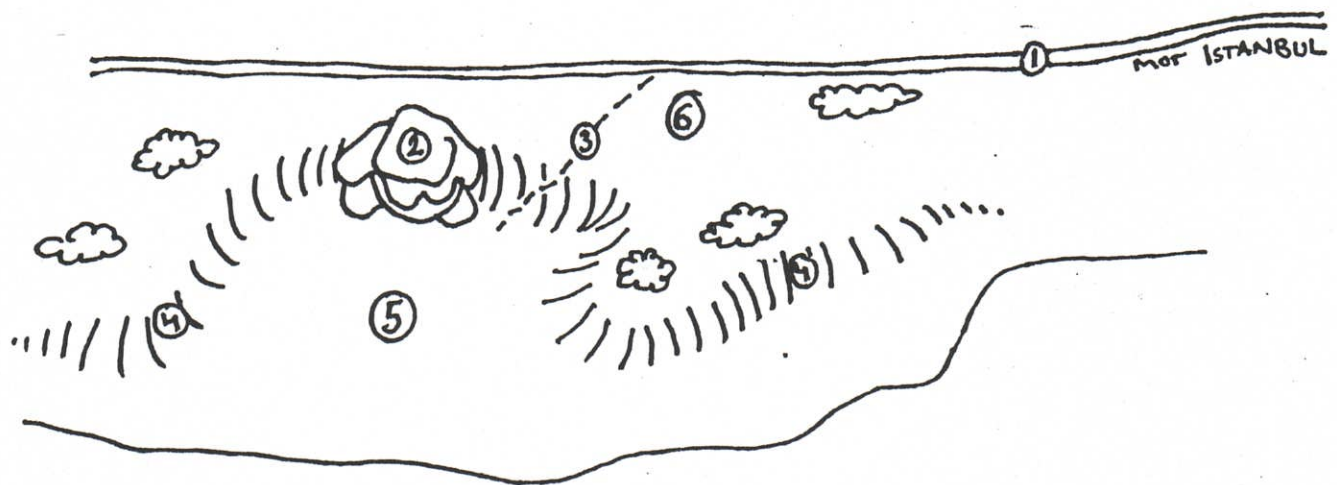
Direkt översatt från "Masks of Nyarlathotep": Denna besvärjelse skyddar kastaren från skada. Att kasta den kostar 1 MP och 1 SAN.

Kastaren åkallar några gudar (vilket tar ett par sekunder) och sträcker sedan ut sin handflata mot den attackerande. Tills han sänker sin hand, tar han ej skada av attacker så länge han spenderar lika många MP som träffen skulle ha orsakat (inga MP behöver spenderas om attacken missar). Genom att sänka sin hand avslutar han besvärjelsen.

Kastaren får avvärja hur många attacker som han vill tills hans MP tar slut. Han får även välja att inte skydda sig från vissa attacker, så länge han påpekar detta innan han vet vilken skada de ger. Om han saknar tillräckligt med MP för att helt stoppa en attack så träffar eller missar den som vanligt, men kastaren förlorar inga MP.

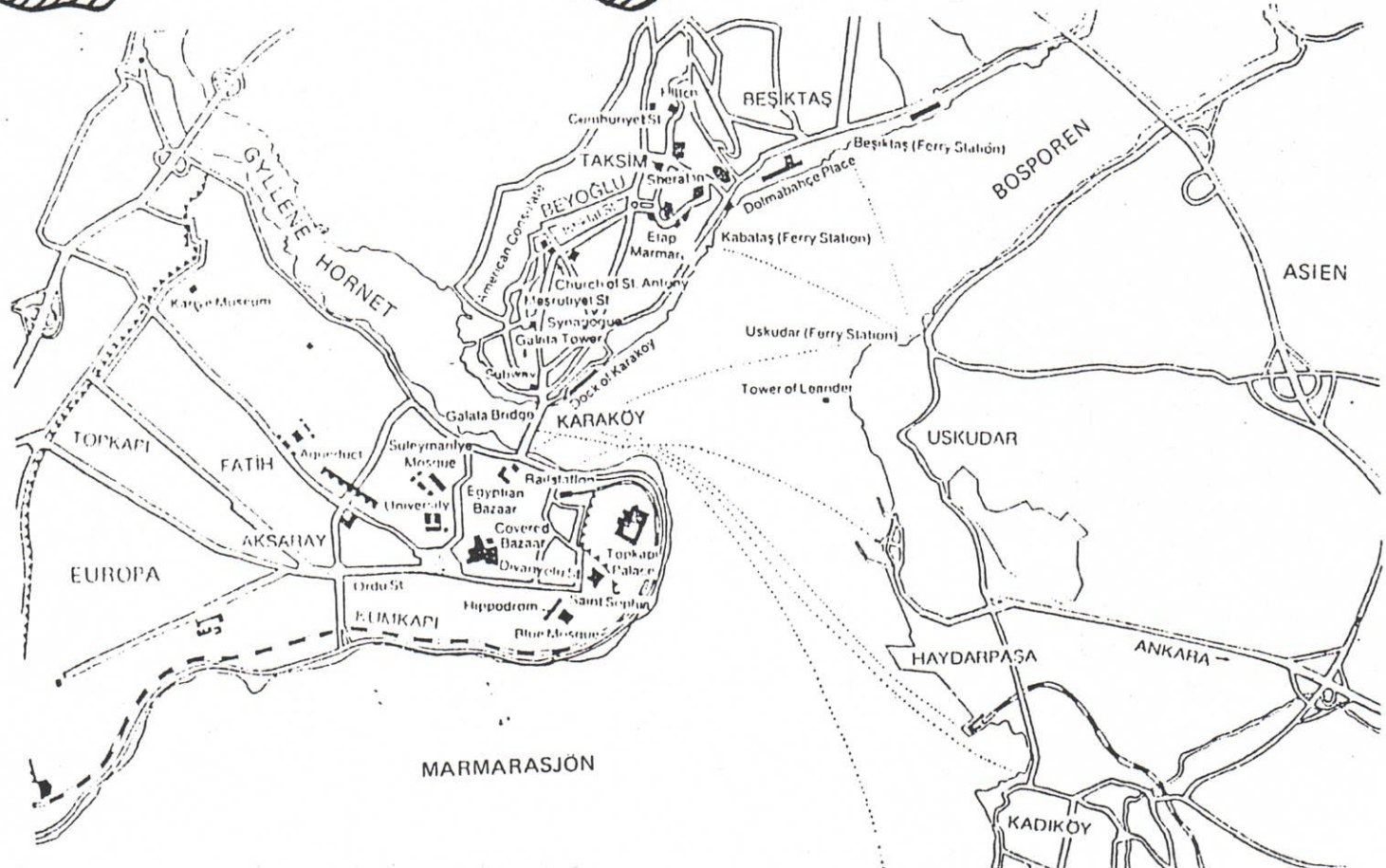
KARTOR

"DEN EVIGE MODERN'S KLIPPA"



GROTTAN
←

ISTANBUL
↓



NPC'S OCH ANDRA HEMSKHETER

	<u>Typiska kultister</u>							
1T8:	1	2	3	4	5	6	7	8
STR	9	6	12	14	8	17	11	11
CON	7	4	11	12	12	14	11	9
SIZ	9	12	13	9	11	17	10	13
DEX	14	11	10	10	8	9	13	11
APP	8	10	14	11	15	7	10	8
INT	12	13	10	5	9	6	12	8
POW	8	9	7	10	11	8	15	11
EDU	4	5	6	4	5	6	4	6
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0
HP	8	8	12	11	12	16	11	11

Skills: C.mythos 34%, Hide 25%, Mech.repair 30%, Occult 25%,
Ride 40%, H-h combat 20%, Knife fighting 20%
(För "Den svarte faraons brödraskap: Clubs 25%)

Lord John North

STR: 13 CON: 10 SIZ: 10 DEX: 8
APP: 15 INT: 17 POW: 20 EDU: 20
SAN: 0 HP: 10

Skills: Accounting 30%, Bargain 55%, C.mythos 55%, Debate 50%,
Diagnose disease 40%, Drive automobile 30%, Fast talk 50%, First
aid 60%, History 40%, Oratory 30%, psychology 30%, R/w eng.
100%, R/w arabic 60%, R/w turkish 30%, Speak arabic 70%, Speak
turkish 40%, Treat disease 40%, Club 30%

Spells: Deflect harm, Contact Nyarlathotep, Summon/Bind Hunting
horror

Personlighet: Lord John kommer från en rik släkt i södra
England, medans han studerade i Oxford kom han i kontakt med
"Den svarte faraons brödraskap". Han har de senaste sju åren
varit bosatt i Kairo och tjänat Omar Shakti, kultens ledare.
North är listig och fanatisk. Han skulle gladerligen ge sitt
liv för att främja sin kult.
Utåt poserar han som en gladlynt och pratsam, något aningslös
dilletant.

"Den evige moderns" överstepräst: Kerim Baklava

STR: 10 CON: 8 SIZ: 14 DEX: 8
APP: 8 INT: 15 POW: 16 EDU: 14
SAN: 0 HP: 11

Skills: Bargain 55%, C.mythos 45%, Debate 50%, Fast talk 45%,
Library use 35%, Occult 25%, Oratory 50%, R/w eng. 30%, R/w
Turkish 70%, Speak eng. 40%, Knife fighting 30%

Spells: Call Shub- Niggurath, Call/Bind Dark young, Dread curse
of Azatoth

Personlighet: Galen och fanatiker, han är egentligen en
barägare i slummen. Men ägnar sin fritid åt gudadyrkan. Han bär
alltid på sin kropp "Thoths Bok" och en liten bok betitlad "Den
evige modern" (+8% C.myth, 1T6 SAN, x2 spell multiplier,
innehåller ovan nämnda spells).

Ali Ben Menut, Handelsman

STR: 13 CON: 10 SIZ: 12 DEX: 11
APP: 13 INT: 17 POW: 14 EDU: 16
SAN: 50 HP: 11

Skills: Accounting 45%, Bargain 55%, C.myth 10%, Debate 45%,
Fast talk 60%, Library use 40%, Occult 30%, Oratory 50%,
Psychology 40%, R/w eng. 50%, R/w ger. 45%, R/w turk.80%, R/w
fren.40%, Speak eng. 55%, Speak ger.45%, Speak fren.40%

Personlighet: Usprungligen en handelsman från Istanbul. Han är helt besatt av det okulta, och han är beredd att ta till nästan vilka medel som helst för att vinna kunskap om detta. Han är väldigt skiklig på at manipulera människor . Och han ljuger som rinnande vatten. För ögonblicket är han besatt av tanken att äga "Thoths bok" och därigenom göra sig ofantligt rik och mäktig.

Hunting horror

STR: 30	CON: 11	SIZ: 42	WPN	%	DAM
INT: 12	POW: 21	DEX: 13	Bite	65	4T6
HP: 26	MOVE: 7/11 (flying)		Tail	90	Grapple only

ARMOR: 9 Pts.
SAN: 1T10/0

Personlighet: Att döda människokryp är rätt kul.

Dark young of Shub-Niggurath

STR: 44	CON: 17	SIZ: 44	WPN	%	DAM
INT: 14	POW: 18	DEX: 17	Tentacle	80	4T6+STR drain

HP: 31 MOVE: 8
ARMOR: Se regelboken.
SAN: 1T20/1T3

Spells: Call Shub-Niggurath, summon dark young, contact Deep one, summon/bind servitor of the outer gods, voorish sign.

Personlighet: I grunden ligger en taskig uppväxt, han var mobbad av sina gelikar som barn och har alltid lätt för att känna sig en smula övergiven och bortglömd. Hans hobby är att krossa menlösa tvåbenta jeppar.

Bud Grange är en väldig svart man från den amerikanska södern. Efter kriget blev han kvar i Europa och hamnade tillslut i Wien där han kom i kontakt med Charles Wilmerton-vexworth. Fattig som han var nappade han genast på dennes förslag. Bud blev "Archimedes", en stor neger från djupaste Afrika. Uppvuxen i en gammal isolerad koloni till det forntida Atlantis. Han talar ett språk som endast han förstår, Atlantisidernas gamla magiska språk. Dessutom klarar han av en minimal tyska.

Han har svurit evig trohet åt Zarita och skyddar henne med sitt liv, på hennes uppdrag brukar han även hjälpa Dr. Iblis.

Hans sysslor brukar mest bestå i att visa sina svällande muskler och se farlig ut, respektive rabbla på ett helt oförståeligt språk. Dessutom är han ordningsvakt och tillika utkastare under olika seanser och åkallanden.

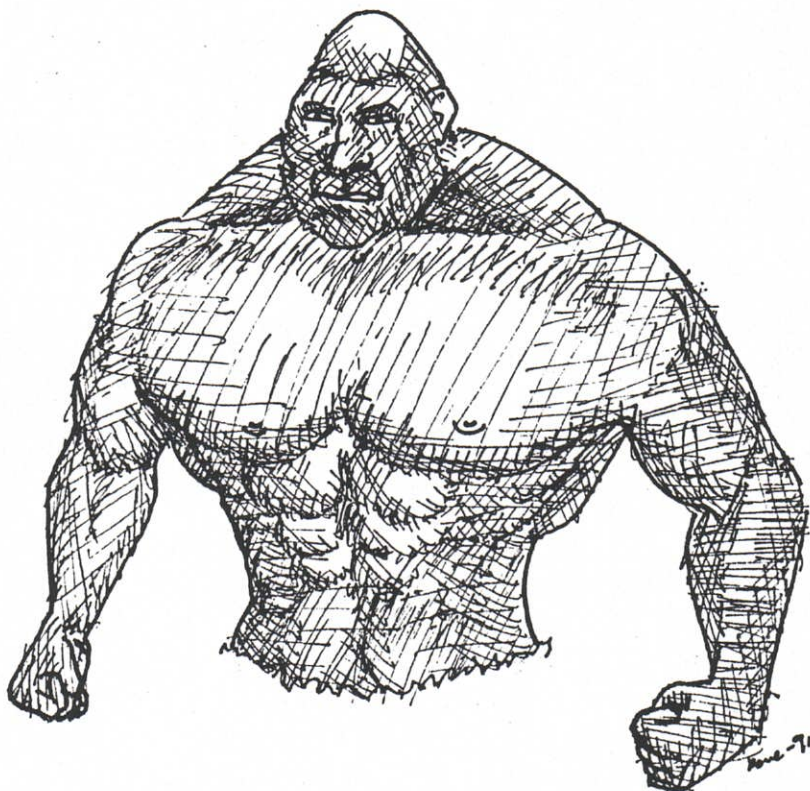
Archimedes går mest klädd i höftskynke och en respektingivande kroksabel i äkta plåt. Hans muskler är ENORMA.

Privat är Bud klädd i bekväma byxor och funktionsenliga skjortor.

Bud har stor humor och skrattar gärna sitt karakteristiska väldiga skratt. Han älskar att lyssna och försöka slå hål på Alberts fantastiska historier. Bud och Albert ("Al-baby") är bästa vänner. De har samma lekfulla inställning till bedrägerier.

Bud har ett häftigt humör, och förlorar ganska lätt fattningen. När detta sker blåser han upp sig och hotar att sprida död och förintelse omkring sig. Men hans ilska går endast i nödfall ut på människor. Han ryter mest och krossar en vas eller något annat ömtåligt. Att skada en kvinna är något han aldrig skulle kunna tänka sig.

Hans stora passioner i livet är pengar och poesi, han är faktiskt ganska beläst på det sistnämnda och brukar skriva sina egna djuplodande poem som hobby.



CHARLES WILMERTON-VEXWORTH

Charles är uppväxt i Londons fattigare delar. Där han lärt sig livets hårda fakta.

Han upptäckte tidigt vilka förtjänster man kan göra på andras godtrogenhet. Tillsammans med sin kompanjon, Albert Dandridge, etablerade han sig som "Professor Nacht", en mystiker som mot enorma summor lät lättlurade rika änkor tala med sina avlidna män. När detta hans första ockulta bedrägeri uppdagades var det dags att lämna England i lönndom.

De två charlatanerna begav sig till Wien. Som i kaoset efter kriget var som gjort för att försvinna i. Där har de etablerat en liten men välmående "firma" som specialiserar sig på exorcism, seanser, spådomar och ockulta mässor. Deras kundkrets är ganska liten, men exklusiv. Och mycket lättlurad.

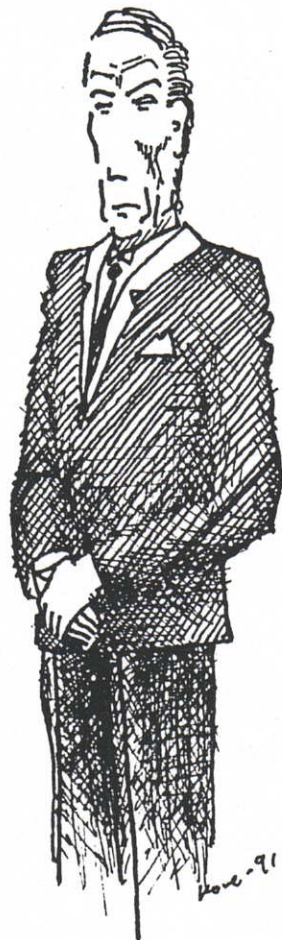
Charles brukar hålla sig diskret i bakgrunden. Han poserar som betjänt och assistent åt Zarita och Dr. Iblis.

Det är i allmänhet Charles som har sista ordet om vilka klienter som de skall äta sig. Det är även han som skaffar fram information om de döda de ska frammana, odlar kontakter med olika sällskap och sköter finanserna.

Wilmerton-Vexworth har ingen tro på mänskligheten kvar. Han är kall och beräknande bakom sin ödmjuka front. Han är sig själv närmast och den som egentligen styr och ställer i gruppen, med hjälp av insinuationer, antydningar och lögner om så krävs. Han ser även till att alla trivs och håller samman inom gruppen. Detta eftersom han känner på sig att de är ett så kallat "winning team". Med dem kan han gå hur långt som helst. Kanske en dag till och med en dag dra sig tillbaka på sin ålders höst som en rik man. Skaffa sig det liv han endast såg genom restaurangfönster som barn, stort hus, vacker och ung hustru några små barn och ett kapital som bara växer och växer inne på banken. Makten och härligheten.

Genom sina kontakter inom ockulta kretsar har han skaffat sig ett genuint intresse för paranormala händelser. Han intalar sig själv om och om igen att det inte är för att han börjat tro på dylikt, utan att det är intressant hur mycket folk kan inbilla sig.

Charles klär sig alltid i perfekta, mörka och diskreta kostymer. Han pratar med en mild röst och rör sig med lugna och milda rörelser.



Velat är egentligen född i Ankara, men han emigrerade i unga år till Wien för att bli rik och berömd skådespelare.

Det blev katastrof. Han var med i några mediokra scenuppsättningar och tillockmed en Shakespearpjäs. Men allt floppade, Han blev formligen utbuad av publiken.

Han levde länge på svältgränsen, och blev tillslut tvungen att slå in på brottets bana som ficktjuv.

Efter flera år på lagens skuggsida. Desillusionerad och bitter, mötte han så Albert Dandridge på en krog.

Han insåg att genom att hjälpa denne och Wilmerton-vexworth i deras lurendrejerier kunde han få sin hämnd på dem som hånat hans skådespelartalanger.

Han blev "Doktor Iblis", mystikens mörke härskare, seansens dunkla konung och svartkonstens evige lord.

Allt är trix och båg, framkallade av Albert och regisserade av Charles. Men det ger goda pengar och Hämnens ljuva sötma.

Doktor Iblis klär sig i fez och säckiga Turkiska kläder. På hans fingrar gnistrar rubiner och diamanter i glas och hans fötter är iklädda snabelskor.

Han är en stor dramatiker, pratar och rör sig med känsla, han broderar ut språket fantasifullt och fastnar alltid ofrånkomligt på näthinnan hos dem som mött honom.

Mot damer är han charmant och smickrande, mot herrar korrekt och pålitlig. Mot barn är han alltid snäll.

Men hans yttersta mål är alltid att lura och bedra. Att tjäna pengar på andras godtrogenhet. Hans karismatiska uppenbarelse och yviga gester döljer väl hans girighet.

Pengar är något han inte kan handskas med. De rinner snabbt ur hans fingrar spenderade på vin kvinnor och sång.

Privat är han lite av en mansgris, kvinnor är bäst som en natts underhållning och skall vara lydiga och tysta.



ALBERT DANDRIDGE

Albert är liksom Wilmerton-vexworth uppvuxen i Londons slum. Han har talang för att ordna med kemikalier och droger. Olika elektriska och mekaniska anordningar tillhör även hans repertoar.

Tillsammans med Charles i rollen som "Professor Nacht" gjorde de succé i brittiska överklasserna, där de skinnade lättlurade änkor med falska seanser där Albert stod för effekterna.

Slutligen blev de dock avslöjade och fick lov att fly utomlands undan sina förgrymmade offer och hotande fängelsestraff.

I det efter kriget kaotiska Wien fortsatte de snart med sina "affärer".

De skrapade ihop ett antal likasinnade och började systematiskt bedriva exorcism, seanser och ockulta mässor inför ögonen på lättlurade. Albert står naturligtvis för spökröster, vålnader och psykosomatiska effekter.

Albert har goda kontakter i Wiens undre värld.

I grund och botten har Albert ett hjärta av guld. Det är bara så svårt att låta bli att luras och bedra. Han är närmast mytoman och älskar att berätta fantastiska ljugarbänkshistorier. Dessa behöver inte nödvändigtvis handla om honom själv.

Han är arbetsnarkoman och lätt alkoholiserad ("Nä, nu behöver jag mig lite hostmedicin..."). Dessutom är han helt fascinerad av kemi, teknik och elektronik.

Albert är olyckligt kär i Christine, men saknar modet att visa sina känslor, när hon talar med honom eller betraktar honom börjar han stamma, säga fel saker, rodna och klanta sig. allt i en förfärlig röra.

Han betraktar Bud Grange som sin bästa vän, Men känner också en väldig tacksamhet till Charles som lyft honom ur rännstenen och in i det fina livet.



Christine är född och uppväxt i Berlin. Hon rymde dock tidigt hemifrån och började vandra land och rike runt. Ett tag försörjde hon sig som sångerska på en nattklubb, ett annat tag som skådespelerska. Ingetdera gav vidare utdelning.

Så mötte hon Charles och Albert i Wien. Tillsammans med dessa gav hon sig in på lurendrejeriets ädla bana.

Hon blev den mystiska Zarita, Nilens drottning, framtidens skådare, kunnig i handläsning, tarot, spådommar och profetior. Mot betalning.

Zarita är i grunden väldigt romantisk, hon slukar dåliga romaner på löpande band. Hon finner det här med ockulta ting spännande och intressant. Dock anser hon att hon inte har den speciella "gåva" som krävs för att vara en riktig sierska. Så hon nöjer sig med att lura pengar av folk, vilket är nästan lika intressant. Hon gillar nämligen pengar väldigt mycket.

Hon är absolut inget våp, utan vet att ta vara på sig. Men så länge någon dum karl är villig att slåss åt henne så står hon gärna och låsas vara rädd bakom honom.

För närvarande letar hon febrilt efter någon snuskigt rik och lagom rar herre att gifta sig med.

Zarita går klädd i luftiga och exotiska kläder som klingar egyptiskt.



CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name BUD GRANGE "ARCHIMEDES" Sex ♂

Occupation CHARLATAN Age 31

Nationality AMERICAN Residence WIEN

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 18 DEX 15 INT 9 Idea 45
 CON 16 APP 10 POW 13 Luck 65
 SIZ 18 SAN 65 EDU 12 Know 60
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty +106

MAGIC POINTS

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

HITPOINTS

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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (00) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>FRENCH</u> (00) <u>15</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Speak <u>GERM</u> (00) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak <u>FRENCH</u> (00) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u>15</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>70</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> <u>4-4 FIGHT</u> () <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>FIST</u>		<u>80</u>	<u>16</u>	<u>103</u>		
<u>HEAD BUTT</u>		<u>40</u>	<u>8</u>	<u>104</u>		
<u>KICK</u>		<u>55</u>	<u>11</u>	<u>106</u>		
<u>GRAPPLE</u>		<u>55</u>	<u>11</u>			
<u>SCIMITAR</u>		<u>15</u>	<u>3</u>	<u>106</u>	<u>10</u>	

CASH, PHOBIA, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

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

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name CHARLES WILMERTON-VEXWORTH Sex ♂
 Occupation CHARLATAN Age 45
 Nationality ENGLISH Residence WIEN

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 9 DEX 9 INT 17 Idea 85
 CON 8 APP 10 POW 12 Luck 60
 SIZ 13 SAN 60 EDU 15 Know 75
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>64</u> | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>75</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (00) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Speak <u>GERM</u> (00) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>75</u> | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>18</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

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

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name VELAT CHODAK "Dr. BLIS" Sex ♂
 Occupation CHARLATAN Age 35
 Nationality TURKISH Residence WIEN

INVESTIGATOR STATISTICS					
STR	<u>13</u>	DEX	<u>12</u>	INT	<u>13</u>
CON	<u>14</u>	APP	<u>14</u>	POW	<u>11</u>
SIZ	<u>13</u>	SAN	<u>55</u>	EDU	<u>9</u>
Idea	<u>65</u>	Luck	<u>55</u>	Know	<u>45</u>
Schools	_____				
Degrees	_____				
Damage Bonus/Penalty	<u>+104</u>				

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

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

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

<input type="checkbox"/> Accounting (10)	_____	<input type="checkbox"/> Fast Talk (05)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	_____
<input type="checkbox"/> Anthropology (00)	_____	<input type="checkbox"/> First Aid (30)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Psychology (05)	_____
<input type="checkbox"/> Archaeology (00)	_____	<input type="checkbox"/> Geology (00)	_____	<input type="checkbox"/> Read/Write ^{TURK} Eng. (EDUx5)	<u>45</u>
<input type="checkbox"/> Astronomy (00)	_____	<input type="checkbox"/> Hide (10)	_____	<input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (00)	<u>60</u>
<input type="checkbox"/> Bargain (05)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> History (20)	_____	<input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00)	_____
<input type="checkbox"/> Botany (00)	_____	<input type="checkbox"/> Jump (25)	_____	<input type="checkbox"/> Ride (05)	_____
<input type="checkbox"/> Camouflage (25)	_____	<input type="checkbox"/> Law (05)	_____	<input type="checkbox"/> Sing (05)	_____
<input type="checkbox"/> Chemistry (00)	_____	<input type="checkbox"/> Library Use (25)	_____	<input type="checkbox"/> Sneak (10)	_____
<input type="checkbox"/> Climb (40)	_____	<input type="checkbox"/> Linguist (00)	_____	<input type="checkbox"/> Speak <u>GERMAN</u> (00)	<u>80</u>
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	<input type="checkbox"/> Listen (25)	_____	<input type="checkbox"/> Speak _____ (00)	_____
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15)	_____	<input type="checkbox"/> Make Maps (10)	_____	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	_____
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Swim (25)	_____
<input type="checkbox"/> Debate (10)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Throw (25)	_____
<input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)	_____	<input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00)	_____	<input type="checkbox"/> Track (10)	_____
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	<input type="checkbox"/> Oratory (05)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Treat Disease (05)	_____
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	<input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	_____	<input type="checkbox"/> Treat Poison (05)	_____
<input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/> Photography (10)	_____	<input type="checkbox"/> Zoology (00)	_____
<input type="checkbox"/> Drive Automobile (20)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Physics (00)	_____	<input type="checkbox"/> <u>KNIFE-FIGHTING (25)</u>	<u>50</u>
<input type="checkbox"/> Drive _____ (____)	_____	<input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____
<input type="checkbox"/> Electrical Repair (10)	_____	<input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	_____	<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____
<input type="checkbox"/> _____ (____)	_____	<input type="checkbox"/> Pilot _____ (____)	_____		

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
<u>DAGGER</u>	_____	<u>50</u>	<u>10</u>	<u>104</u>	<u>9</u>	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

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

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name ALBERT DANDRIDGE Sex ♂
 Occupation CHARLATAN Age 38
 Nationality ENG Residence WIEN

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 9 DEX 11 INT 14 Idea 70
 CON 14 APP 10 POW 7 Luck 35
 SIZ 9 SAN 35 EDU 17 Know 85
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>85</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (00) <u>80</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) <u>75</u> | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Speak <u>GERMAN</u> (00) <u>80</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>22</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) <u>80</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

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

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name CHRISTINE MÜLLER "ZARITA" Sex ♀

Occupation CHARLATAN Age 28

Nationality GERMAN Residence WIEN

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 7 DEX 14 INT 12 Idea 60
 CON 10 APP 18 POW 15 Luck 75
 SIZ 11 SAN 75 EDU 13 Know 65
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HITPOINTS

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

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR INFORMATION

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>70</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (EDUx5) <u>65</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>ENG</u> (00) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) <u>55</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u>25</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak <u>ENG</u> (00) <u>18</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>28</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> <u>H-H COMBAT</u> () <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

weapon	shots	attack/parry	impale	damage	hit points	ammo
FIST		<u>70</u>	<u>14</u>	<u>103</u>		
HEAD BUTT		<u>30</u>	<u>6</u>	<u>104</u>		
KICK		<u>45</u>	<u>9</u>	<u>106</u>		
GRAPPLE		<u>45</u>	<u>9</u>	<u>SPEC.</u>		

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

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