

En vecka på landet.

Stulhu- scenario för Milton -17

Av Johan Jonsson

Tel 036-16 04 48

Bakgrund

För 5000 år sedan lyckades man i Egypten äntligen besegra en ond och mäktig trollkarl vid namn Keth-Amon. När han dödats fann man också en svart dolk och en onästrande kristall, skuren i onaturliga och förbryllande vinklar. Då egyptierna hade en aning om dessa sakers egenskaper beslutade de sig för att placera dem var för sig och väl omgäddade i en pyramid.

Detta var oneklinen ett klokt drag, då Keth-Amons ande, trots att hans kropp hade förstörts, fortfarande svävade rastlös mellan planer. När stjärnorna stod rätt skulle det bli möjligt för honom att, genom kristallen, hypnotisera ett offer att följa hans vilja. Om han därefter kunde tillförsäkra sig dolken och med den utföra ett blodsoffer, vid en tidpunkt då stjärnorna stod rätt, så skulle han slutligen helt ta över sitt hypnotiserade offer.

Under 1500-talet hittades dolken av gravlundrare tillsammans med en nära stenlevier. Dolken och tavlorna köptes av en historiker som lät frakta dem på ett skert destination till England. På vägen dit blev dock skertet taget av sjörövare anförda av en pirat vid namn "Bloody" Will. Strax efter gick piratskerten under i en storm. Will lyckades dock rädda sig iland tillsammans med några av sina män och de skatter de lyckats röva åt sig under år av sjöröveri. Will bestämde sig härvid för att under falskt namn bege sig till England och där njuta av sin stulna förmögenhet. Hans nya namn blev Rodrick Wilberforce.

På 1920-talet är familjen Wilberforce välbeställd överklass och ättens ursprung en välbevarad hemlighet. Edward Wilberforce, familjens nuvarande överhuvud, är en välsedd medlem av Arcane Investigators Clubbe och mycket intresserad av "The Mythos". Han känner spelarna sen flera år tillbaka och vet att de har samma intresse.

För ett år sedan lyckades han slutligen tolka lertavlan, och gav sig av till Egypten för att söka efter den där omnämnda stenen. Med sig hade han sin medhjälpare Evans. Under sökandet drabbades dock Evans av solsting, och låg på sjukhus när Wilberforce slutligen fann Keth-Amons sten. Keth-Amon kunde inte oöomblickligen råverka Wilberforce, först måste stjärnorna komma i rätt läge. Av rädsla för tjuvar gömde Wilberforce stenen i det runda handtaget till sin promenadkäpp. Återfärden till England gick lugnt. När han kom fram sände han meddelandet till spelarna. Vad han inte visste var dock att han under överresan hade blivit förföljd av en kultist som fått i uppdrag att stjäla stenen och dolken. Cthulhu-kulten i Egypten hade anat sig till vad han sökte efter och ville, genom att ta hand om stenen.

och dolken, förskaffa sig Keth-Amon's hjälp.

Kultisten har dock inte lyckats hinna upp Wilberforce förrän denne redan återvänt till Wilberforce Hall. Han beslutar sig därför för att begå ett inbrott där.

Wilberforce Hall har dock järncaller för alla fönster och alla ytterdörrar är väl låsta under natten. Han beslutar sig därför för att medelst stylvor vandra fram till hygnaden från ett närliggande träd. Från stylvorna kan han sedan lätt ta sig upp på taket, och därifrån in genom skorstensoången. Under natten till lördagen satte han den djärva planen i verket. Den fungerade så långt att han planenlikt kom in i huset. Av en slump kom han ut i biblioteket och fann där ögonblickligen dolken, där den hängde på väggens utförande en del av Wilberforce's samling av exotiska vapen. Knappst hade han dock ryckt till sig dolken förrän dörren sloas upp. I dörröppningen stod Wilberforce själv. Han hade gått ner för att undersöka vad det var som hördes från biblioteket. Kultisten störtade ögonblickligen mot eldstaden, i hopp om att försöka fly. Wilberforce försökte hindra honom, men snavade på mattan och slog i huvudet. Medan han var groggy gjorde Keth-Amon äntligen sitt drag. Han lyckades hypnotisera Wilberforce, men under tiden lyckades kultisten osedd ta sig upp genom skorstenen och ut på taket. Den här gången hade han dock för brottom och halkade på taket och föll. På vägen ner krossade han skallen mot en trädoren. Slutligen blev han liggande vid den punkt där spåren från stylvorna slutade. Då han tappade balansen hade han dock släppt greppet om dolken, vilken gled in under en takranna och blev liggande. I stuprännan ligger dessutom stylvorna nämnda. Stylvorna har längst ned tre pinnar, avpassade för att få bättre grepp. Vad man alltså kan se på gräsmattan är en död kropp, fram till vilken det leder en serie mystiska spår.

Under tiden har Keth-Amon lyckats upprätta en hypnotisk kontroll över Wilberforce och befallt honom att glömma allt som har med stenen att göra. Härvid glömmet han också den inbjudan han skickat ut till spelarna. Förutom detta får han också Wilberforce att tro att han har ont i benet och därför ständigt måste ha med sig käppen i vars knapp stenen fortfarande ligger gömd. Vad Wilberforce kommer ihåg av händelserna i biblioteket är att han kom in, skyttade en mörk flou, och därefter fick ett slag i huvudet. Strax innan han slocknade tyckte han sig se ett besvinnerlikt, lysande, dansande mönster. Detta är i skälva verket en vag minnesbild av stenen, vilken brändes in i hans hjärna när Keth-Amon hypnotiserade honom genom den. Att Wilberforce förlorade medvetandet kan betjänter Jessop intyga, eftersom det var så han fann honom när han kom till biblioteket något senare.

För spelarnas del börjar det med att de sitter och äter middag på "The Arcane Investigators Clubbe", en klubb vars medlemmar sysslar med att undersöka det övernaturliga. Medan de sitter där levereras Wilberforce's meddelande. De känner alla Wilberforce sedan tidigare och betraktar honom som en kollega i undersökningens svåra konst. Detta inträffar på söndagen, men det är försent att se sig av ikväll. Vad det gäller utrustning kan man förutsätta att de äger de vapen de har skill på, och de saker de normalt kan tänkas behöva. Om de vill inhandla någon speciell sak att ta med, så låt dem göra det, men kom ihåg att de är inbjudna till ett fredligt besök på landet, och att det måste betraktas som dåligt rollspel om de tar med utrustning som man normalt inte skulle ta med på en sådan resa.

Händelser

Måndag

Spelarna kommer att anlända till den lilla byn Snowdon-on-Rye klockan 0900 förutsatt att de tar tåget. Härifrån är det en och en halv-timmes promenad till Wilberforce Hall. Om de lejer någon att köra dem tar det 40 minuter. När de kommer fram får de se skissen över Wilberforce Hall med omgivningarna. När de ringer på kommer Jesson att öppna. Om tillfrågad kommer han att förklara att han i vilket fall inte känner till några oäster. Han kommer så att visa in spelarna i biblioteket där de möts av Wilberforce. Wilberforce hälsar dem förvånat välkomna och säger att det här var oväntat men lägligt. Om tillfrågad kommer han att säga att han inte har sänt något brev men att han ändå vill bjuda in dem och be dem hjälpa honom med att lösa frågan om vart familjens stulna släktklenod har tagit vägen. Han kommer att visa var dolken hängde och visa spåren i trädgården samt var liket låg. Ett lyckat Spot Hidden kommer att avslöja att grenarna i trädet ovanför är avbrutna. Om någon ser sig upp i trädet kommer ett Spot Hidden att avslöja en fläck med blod ovanpå en gren. Om man undersöker grenen närmare hittar man hårrester i det stelnade blodet. Om någon ser sig upp på taket kommer han direkt att se stylterna, men det fordras ett lyckat Spot Hidden för att finna kniven.

Wilberforce kommer vidare att tala om att liket är i polisens förvar samt att polisen inte verkar ha några ledtrådar i fallet. Han kommer också att säga att det var synd att det skulle hända nu när han just återvänt från Egypten och hade hoppats på lite lugn och ro.

Om någon frågar honom om dolkens ursprung, kommer han att säga med lätt besvärad röst att den tillhörde hans förfader Rodrick Wilberforce. Endast om spelarna pressar honom mycket hårt i frågan kommer han att avslöja att hans förfader var pirat och visa dem dagboken.

Förutom detta förfluter dagen lugnt och utan händelser. Om någon undersöker brevet efter fingeravtryck kommer han att hitta Wilberforce's

Tisdag

Under tisdagen är allt lugnt fram till middagen då en Hound of Tindalos materialiseras i ett av rummets hörn, sprinner ett varv runt bordet, släpper några ögonblick framför Wilberforce, och försvinner sedan innan någon hinner reagera. Sen loss 1020/103. Wilberforce tar ingen San loss, men kommer ändå att untråda äcklad och förvirrad. Anledningen till att hunden dyker upp är att de stjärningar som kristallen ger ifrån sig när Keth-Amon använder den, har börjat sprida sig mellan planen. När hunden ser på Wilberforce håller han upp käppen framför sig, som för att försvara sig.

Under natten kommer Wilberforce att vandra runt på nedervåningen under Keth-Amons inflytande, sökande efter dolken. Vem som än sitter uppe i undervåningen kommer att stöta på honom. Om detta inträffar kommer han att föregiva att han nick i sömnen. Sökandet gäller för 0100-0500.

Onsdag

På morgonen meddelar samtliga Tjänare utom Jesson och Evans att de nödas säga upp sig eftersom de inte längre känner sig säkra här efter mordet och den besvärliga varelsen som dök upp i matsalen. Evans och Jesson kommer därefter att ta hand om hushållet då det ställer sig omöjligt att anställa någon ny personal ens tillfälligt efter de rykten som de tidigare anställda nu har spritt över hela trakten.

Under natten blåser en fruktansvärd storm som ett resultat av de fortsatta stjärningarna mellan sfärerna. Under natten kommer en av spelarnas fönster att blåsa in. Slå en D5 för att avgöra vilken.

Även den här natten kommer Wilberforce att besöka huset. Samma som ovan.

Torsdag

På morgonen klipper vädret upp något, men ett stilla dunregn fortsätter att falla. Dagen förflyter lugnt, men på kvällen bryter ett fruktansvärt åskväder ut, om möjligt ännu värre än gårdagens. Lucinda Wilberforce går ut för att lugna hästerna. Plötsligt hörs ett fruktansvärt dån. Om någon står och ser mot stallet ser han hur en fruktansvärd blixtnedslåg slår ner. Stallet övertänds omedelbart och det står klart för alla kringstående att ingen därinne kan ha någon chans. Edward Wilberforce kommer springande från huset. Han vrålar "Lucinda!" och för några ögonblick ser det ut som om han skulle kasta sig in i eldhärden, men han hejdar sig, vil i stället, han råder meter bort och står med händerna hämptigt slutna runt sin promenadkäpp. Han står så i några minuter, sen vecklar han snyftande hört. Elden kommer så småningom att bringa ner av sig själv. Wilberforce hade tänkt kasta sig in i elden, men hindrades av Keth-Amon. Efter blixtnedslaget dämpas stormen något men kommer att fortsätta till morgontimmarna. Wilberforce kommer att tillbringa natten i biblioteket ständigt in i elden. Om tilltalad kommer han att svara enstavigt eller inte alls. Om någon försöker stanna i rummet med honom under nattens lopp kommer han att köra ut denne med motiveringen att han vill vara ensam.

Keth-Amon har nu listat ut var dolken finns (förutsatt att ingen redan funnit den) och så fort allt har blivit klart kommer han att ge sin upp nå teket, följande samma väg som tjuven använde. Väl däruppe kommer han att nästan genast hitta dolken, och återvända ner samma väg han kom. Han kommer här efter att hära den med sig, oömd under kläderna.

Fredan

Om ingen annan anmäler bränden, så kommer Jessop nu att göra det. Han återvänder tillsammans med polisen vid 9-tiden. Undersökningen tar bara tre timmar då polisen inte ser någon anledning att dra ut nå vad som helt klart är en privat tragedi.

Om spelarna inte träffat Hiram Welsh tidigare så gör de det nu. Han kommer att fråga dem vilka de är, och vad de gör här. Under tiden kommer några polismän att undersöka de brända resterna efter stallet. De tar också med sig Lucinda Wilberforce's lik.

Under eftermiddagens lopp kommer Wilberforce att ta Jessop avsides och be honom att komma till hans rum vid 12-tiden på natten. Han ber honom också att inte säga något om detta till någon. Jessop kommer troget att lyda.

När Jessop ger sig av till sitt möte kommer han att försöka undvika att bli sedd. När han kommer fram till Wilberforce's rum är Keth-Amon beredd. Han har tagit ut kristallen ur kappen, och håller den i ena handen. I den andra handen håller han offerdolken. Allt är redo för ceremonin.

När Jessop kommer in i rummet kommer Keth-Amon ögonblickligen att hugga dolken i bröstet på honom. Hugget träffar hjärtat, och Jessop dör omedelbart. Keth-Amon kommer att dra ut dolken och låta blod droppa från den på kristallen. Samtidigt yttrar han några ord på ett besynnerligt språk. Ett rött ljus slår upp från kristallen och färgar för några ögonblick rummets väggar blodröda. Keth-Amon har nu tagit Wilberforce's kropp helt i besittning. Hela proceduren tar 4 rounds. Om någon av spelarna kommer in i rummet efter att ceremonin är klar kommer Keth-Amon att hålla upp kristallen och med dess hjälp öppna en port mellan sig och spelaren. Porten är enbart öppen på den sida som vetter mot spelaren, och leder till en punkt strax utanför jordatmosfären. Om spelaren misslyckas med sitt Dodge, kommer han att sugas ut genom porten. Han eller de om det är flera som kommer in i rummet, kommer någon att hinna se jorden utbredd som en väldig boll under sig innan han dör av syrebrist. Medan detta pågår kommer Keth-Amon att öppna en andra port och lämna platsen. När han försvinner, stängs båda portarna. Om ingen stör honom efter ceremonin kommer han enbart att öppna en port, och ge sig av därifrån för att återuppta sitt onda hantverk där det blev avbrutet för 5000 år sedan.

Personer

Edward Wilberforce/Keth-Amon

Str 14 Dex 10 Int 9 Idea 45 Utseende
Con 12 App 13 Pow 7 Luck 35 Blond, senig och vältränad.
Siz 9 San 35 Edu 14 Know 70 Solbränd.
HF 11

Edward är en gammal bekant till spelarna. Även om han inte precis är en nära vän, så har de träffat honom på klubben vid flera tillfällen och vet att han delar deras intresse för det övernaturliga. Normalt är han öppen och trevlig, men nu verkar han lite frånvarande. Var han än är, så kommer han att ha med sig sin rymmerdkäpp.

Ända fram till det att ceremonin äger rum så kommer Keth-Amon's makt över honom att vara begränsad till hypnotiska befälningar. Förutom det som han har blivit beordrad att göra eller olösa, så kommer han att vara sig självt. Han har blivit beordrad att under inga omständigheter släppa ifrån sig kärpen, och skall man ta den ifrån honom, måste man använda våld. Om man frågar honom om varför han har den med sig, så kommer han att svara att han har ont i benet sedan han blev perslagen i biblioteket.

Han kommer att under spelarnas vistelse där, utträda olett och öppen hjärtligt. Dock kommer han inte att avslöja att hans förfader var pirat om man inte pressar honom mycket hårt. På frågor angående sin resa till Eoveten kommer han att svara att den tviverr blev en besvikelse och att han inte fann något av värde.

Keth-Amon's kontroll över honom kan brytas oohert genom att man krossar kristallen.

Weapon	Attk%	Damage	Base range	Impale
Fist/Punch	60%	1D3		
Rifle .22	30%	1D6+2	30 yards	6

Lucinda Wilberforce

Str 9 Dex 15 Int 10 Utseende
Con 14 App 12 Pow 10 Ljusblond, blå ögon.
Siz 7 San 50 Edu 12 Sportig och vältränad.
HF 11
Damage modifier -1D4

Lucinda är trevlig och tillmötesgående. Kanske lite blyg. Hon är en smula orolig över Edward som har verkat lite konstigt sedan natten i biblioteket. Hon tycker också att det är besynnerligt att resan till Eoveten var ett sådant misslyckande. Han verkade så oled och positiv tidigare, även om han inte nämde något direkt. Han har ingen aning om att släktens anfader var pirat. Hon är förtjust i sitt och andra sporter.
Edward's fru.

Charles Jessop

Str 10 Dex 9 Int 14 Idea 70 Utseende
Con 14 App 9 Pow 13 Luck 65 En smal, lång, gråhårig man
Siz 11 San 65 Edu 8 Know 40 i övre medelåldern.
HF13

Jessop är en typisk tjänsteande. Han arbetade under Edwards far och han kommer att stanna hos familjen tills han dör. Är alltid artig och hövlig och mycket lojal mot familjen. Han är medveten om att den förste Wilberforce var pirat, men skulle aldrig drömma om att avslöja det. Han var den som hittade Edward medvetlös på mattan i biblioteket natten till inbrottet.

Michael Evans

Str 14 Dex 11 Int 10 Utseende Idea 50
Con 15 App 7 Pow 11 Vindbiten by, grått hår. Luck 55
Siz 12 San 55 Edu 8 Grå ögon. Runt 60. Know 40
Damage modifier +1D4

Evans är gammal sjöman. Han kände Edward's far när de låg i flottan tillsammans, och fick därefter anställning som trädgårdsmästare och skoovaktare på Wilberforce Hall. Det händer att Edward tar med sig Evans när han undersöker något ockult. Han gjorde så under resan till Egypten, men Evans fick solsting och var därför inte med när Edward hittade kristallen. Han vet inget om den, men han vet att Edward verkade betydligt mer positiv till resultatet av färden tidigare. Han kommer att nämna promenadkären i förbi gående när han berättar om Egyptenresan. Om spelarna frågar honom om den så kommer han att tala om att den aldrig var långt från Edward under återfärden.

Till sättet är Evans kortvuggen och lite butler.

Weapon	Attk%	Damage	Base range	Imcale
Fist/Funch	70%	1D3+1D4		
.38 automatic	40%	1D10	15 yards	8

Hiram Walsh

Str 12 Dex 7 Int 10 Idea 50 Utseende
Con 10 App 8 Pow 12 Luck 60 Fet och plufsig, rödhärad
Siz 16 San 60 Edu 11 Know 55 by, nå vän att bli skallig.
HF 13
Damage modifier +1D4

Kommissarie Hiram Walsh är den polis som har hand om fallet med den döde kultisten. Hans teori angående fallet är att det var två tjuvar som samarbetade med inbrottet. Den ene tjuven slog därefter ihjäl den andre och stack med bytet. De besvinnerliga spåren är helt ovidkommande. Han kommer redan att ha genomfört brottsplatsundersökningen när spelarna kommer in i bilden. Om de inte ser sig av till byn kommer de inte att träffa honom förrän efter branden. När han träffar dem kommer han att fråga ut dem om deras förhållanden här, men inte särskilt misstänksamt. Om de envisas kommer han att låta dem få se liket.

Hiram är envis och en smula pedantisk. Han har inte särskilt mycket till övers för amatörer som blandar sig i polisarbetet.

På Wilberforce Hall finns också en husa, en köksa och två skovaktare/trädgårdsmästare (förutom Evans). De är samtliga lite naiva och "bonniga". De är också uppskrämda över dödsfallet. De har ingen aning om något annat av intresse förutom rena sakuplysningar. De har följande stats.

Skovaktare/Trädgårdsmästare (Harvey Walters, Karl Burton)

Str 12 Dex 9 Int 8 Idea 40
Con 14 App 10 Pow 8 Luck 40
Siz 11 San 40 Edu 6 Know 30
PF 13

Husa, köksa (Marjorie Williams, Megan Nicholson)

Str 8 Dex 9 Int 8 Idea 40
Con 12 App 12 Pow 8 Luck 40
Siz 8 San 40 Edu 6 Know 30

Damage modifier -104

PF 10

S/T arbetar under Evans och husan och köksan arbetar under Jessop.

På godset arbetar också två stalldrängar. Deras namn är Peter Dunbury och Steven Lennford. De har samma stats som S/T:na. De bor ovanpå stallet.

Keepers Lathund

	Idea	Luck	Know	Sngt	Hidden
Richard	65	35	75	30	
Thomas	60	30	65	25	
Charles	90	35	95	30	
Sandy	60	70	90	45	
Sleuth	95	75	50	30	

Wilberforce Hall

Byggnaden är gjord av erf sten, och på taket ligger svarta takrännor. Det är utsmyckade gjutjärnsgaller för alla fönster. Byggnaden omges av en trädoård vilken i sin tur omges av stora parkliknande äor. I stallet finns 6 hästar.

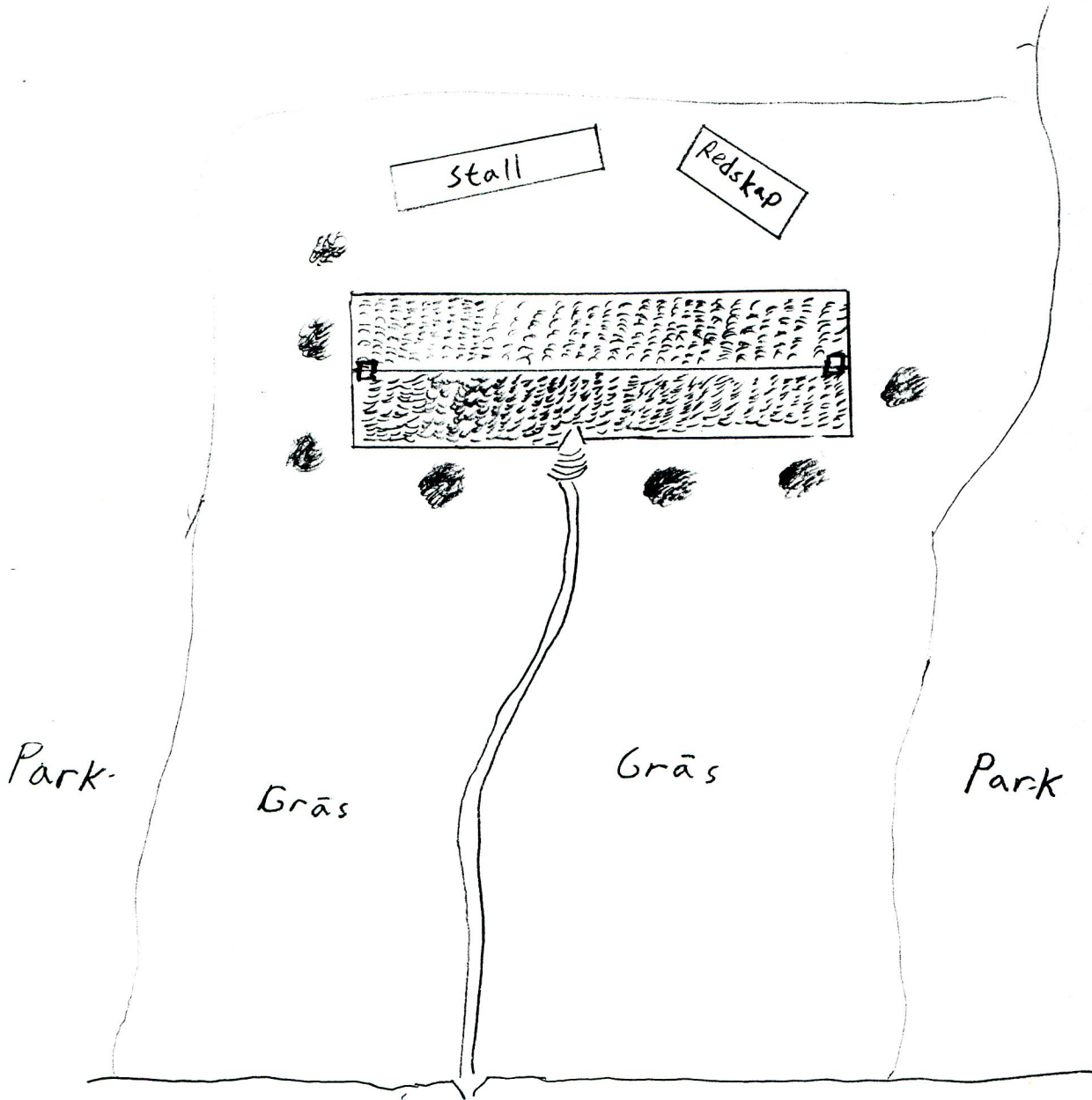
1. Tillrännas rum, svartlanskt inredda med säng, byrå, natttyoshord, klädskåp och stol.
 - a Jessop
 - b Evans
 - c Harvey
 - d Karl
 - e Marjorie
 - f Menan
2. Skafferi. Runt väggarna går hyllor på vilka roten förvaras.
3. Förråd av porslin, bestick, dukar, 1 kan, o.dyl. Sakerna ligger staplade på hyllor runt väggarna.
4. Kök. Vid högre väggen är en stor väggfast vedspis. Mitt på golvet står ett bord på väggarna hänger en del köksutrustning.
5. Matsal. Mitt på golvet står ett stort ekbord och ett dussin stolar. På väggarna hänger några tavlor.
6. Hall. Detta rum sträcker sig genom både under- och övervåningen. I högre änden av rummet sträcker sig två trappor upp till övervåningen. I Taket hänger en stor ljuskrona. På väggarna hänger några porträtt av tidigare Wilberforce's.
7. Salong. Några fåtöljer, bord samt ett barskåp.
8. Edward Wilberforce's arbetsrum. Ett skrivbord, enskrivbordsstol, några fåtöljer, en öppen spis. På skrivbordet ligger några papper rörande godsets skötsel och ekonomi.
9. Bibliotek. Bokskåp längs väggarna. Fåtöljer framför brasan och i rummets mitt. På vänstra väggen hänger en uppsättning engvapen, 2 spjut, en afrikansk infäddnessköld, 2 svärd, 2 dolkar. I mitten av samlingen är en plats tom. Wilberforce kommer ett par dagar ut den och förklarar att det var här dolken händde. Han kommer också att yttra att det var tur att inga andra saker ur hans samlingar blev stulna. Han säger också att han borde ha hållit dolken i låst till-sammans med de andra sakerna. Om någon frågar efter dessa andra saker kommer Wilberforce att visa upp dem. De ligger i ett låst skåp som står mot högra sidan av rummet. De består av: 1 Gammalt Sumeriskt halshand som ett lyckat Archeology-roll kommer att datera till 3000 f.kr. 1 lertavla skriven med en blandning av sumeriska och egyptiska skrivtecken. Wilberforce kommer att förklara att han aldrig lyckats översätta tavlan. Professorn kommer härvid att rådgöra sig att han känner en expert i Oxford som kan ske att översätta den. Om någon föreslår att man skall skicka tavlan kommer Wilberforce att motsätta sig det av hänsyn till att tavlan är bräcklig. Om någon vill ta bilder av den skall man skicka dem när det blir möjligt. Förutom detta ligger det några lerskärver i skåpet. De

svanar vann följa en annan tavla, men ingen av dem är
större än ett lyck.

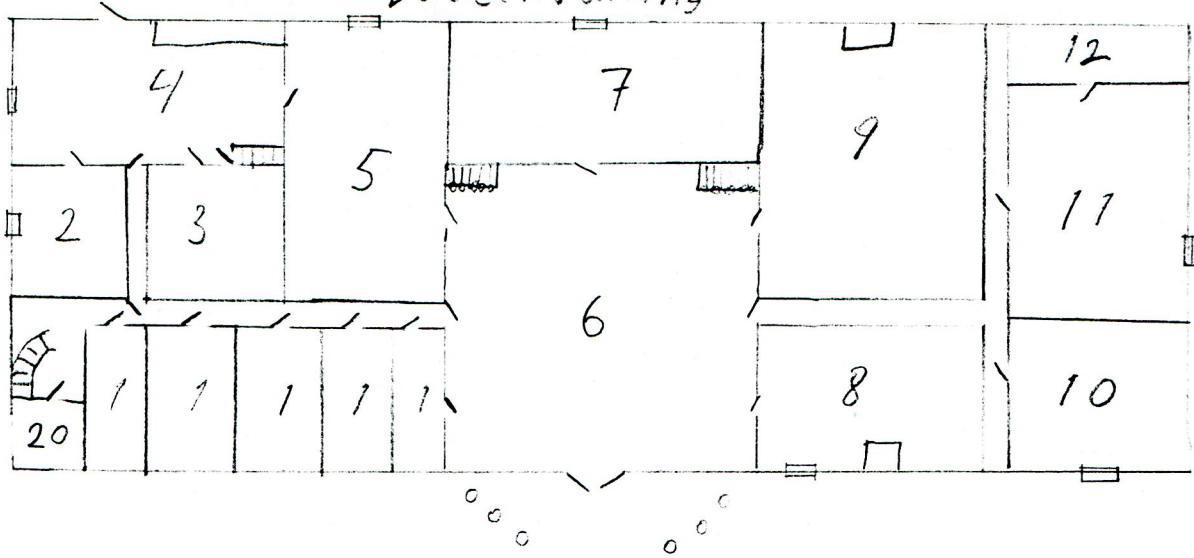
Böckerna i bokskåpen är en katastrof. Michelin, Hekultism
och skönlitteratur. Om någon lyckas med en Spot Hidden
bland böckerna kommer han att märka att en av böckerna
inte är en bok, utan en låst ask gjord att likna en bok.
I asken ligger Bloody Will's dagbok. Texten i dagboken
innefattar en lång beskrivning av plundringen utförda
under årens lopp. Det tar fem timmar att läsa igenom allt,
men om man bara skummar sig fram så tar det bara en halv-
timme att hitta det relevanta stycket. Om spelarna säger
att de direkt tittar i slutet så kommer rakt på det.
Om Wilberforce ser att man tittar på boken så kommer han
att kräva att man tiller till det där det inbjudat
är essentiell att leta efter det som ett nytt med stället.

- 10 Detta rum står tomt och oöversikt.
- 11 Troférum. Det är här som Wilberforce förvarar sina jakt-
troféer. På väggarna hänger utstoppade levande av räv,
björt, lejon, tiger och antilop. På golvet ligger en
tinerfäll och ett hjörnskin.
- 12 Varenrum. Här förvarar han sina skjutvapen. I låsta
rack på väggarna hänger: 2 .22 bolt-action rifles,
1 .30-06 bolt-action rifle, 2 12-gauge shotguns, 1 .45
automatic och 1 .38 revolver. Här finns också några
lådar ammunition. Mitt i rummet står ett litet bord
där ettiralarier för varenvård är uppställda.
- 13 Parat Wilberforce's sovrum. En stor himmelssäng, en soffa
några stolar, nattvoshord, byrå.
- 14 Gästrum. Säng, byrå, klädskåp, fåtölj, nattvoshord.
Låt spelarna stjäla välie var de vill sova.
- 15 Lucinda Wilberforce's boudoir. Bord stolar skönhetsmedel
parfymer, tvättställ.
- 16 Garderoab. Här hänger herets kläder i ställ längs väggarna.
- 17 WC.
- 18 Städutrustning.
- 19 En slas ransskild fortsättning av C. Ett råde där längs
kanten av 6-19.
- 20 Tjänarnas WC.
- 21 Ved och kolförråd. En hög ved är staplad längs ena väggen.
Under kolrännan ligger en hög kol. Rännan mynnar ut på
baksidan av huset. Den spärras av en lucka som är reolad
från insidan.
- 22 Vinkällare. Här förvaras vinflaskor i rack längs väggarna.
- 23 Kallförråd av mat och rotfrukter.

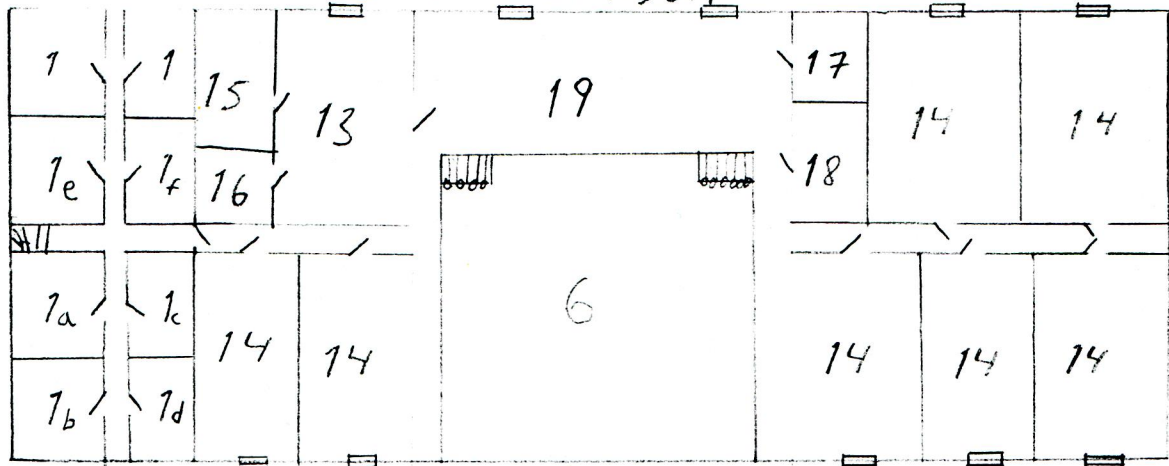
Wilberforce Hall & Omgivningar.



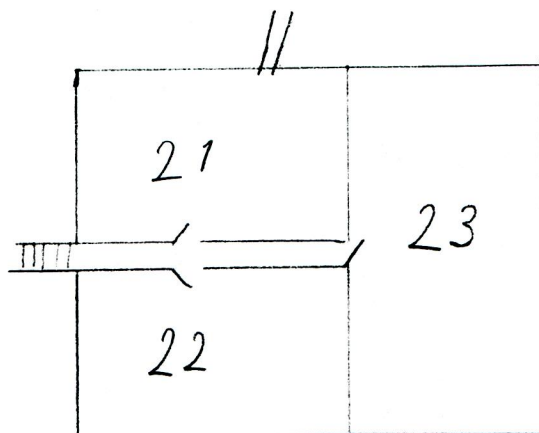
Bottenvåning



2:ra våningen



källare



Mina Herrar

Då jag har kommit över ett tämligen intressant föremål med berättospunkter gentemot vår gemensamma "bobby", skulle det glädja mig mycket om jag kunde få se Er som gäster här på Wilberforce Hall under veckan som kommer.

Då jakter och fisket här i trakterna är gullt, råder jag Er att medtaga lämplig utrustning för bedrivandet härav. Om någon av Er har någon form av hjälpmedel vid det gäller klassificeringen av föremål av gällande ockult natur skulle det glädja mig om Ni också medtog dessa.

Hjärtligen



Edward Wilberforce

Lertavlans text efter översättning.

att äntligen lyckades besegra den onde Kolb-Amen och hans onda planer blåser för äkenvinden. Ty när stjärnorna står rätt kan även den störste trollkarl falla. Hans förbannade sten och dolk är nu säkert förvarade i den stora oraven. Ändå kan man inte vara säker, ty så länge stenen finns kan det tida att han

Daqbok tillhörande Bloody Hill (Relevant stycke)

- 7 juli 1575 Idag upbrände jag och mina tappra postrar, efter 3 timmar jakt ett portugisiskt skepp på väg från Foynten till England. Om bord fanns inga större skatter men dock en del kرافت från Foynten, däribland en magnifik svart dolk samt några lertavlor. Tror jag behåller dem som kuriosor.
- 8 juli 1575 Fruktansvärd storm igår. Skeppet gick under, och det var knappt jag och några av mina män lyckades rädda oss iland med skatterna. Innar nu bede min till England för att under falskt namn njuta av mina rikedomar.

Snowden-on-Rye

Detta är en liten sönnig landsortshv. Här finns en polisstation, ett postkontor, en järnvägsstation, en pub och inte så mycket mera. Folket här är en smula misstänksamma mot främlingar. Wilberforce är allmänt omtyckt.

Om spelarna söker sig till polisstationen för ett ställe frågar om dödsfallet, kommer de att visas in till Hiram Walsh, se vidare personer.

Från liket av den döde kultisten kan man få följande fakta. Med ett lyckat Antropologislag kan man fastställa att han är egyptier.

Man kommer direkt att upptäcka när man tittar på honom att han är setin i ansiktet, på händerna och på vissa ställen på kläderna. Hiram Walsh tror att han smorde in sig med setet för att undgå upptäckt i mörkret.

Kristallen

Den är ungefär i storleksområdet av ett halvt ägg, och olasklar. Det enda sättet att lösaöra Wilberforce fråga Keth-Amons inflytande är att slå sönder den. Den är ganska bräcklig, och ett hårt slag men ett hårt föremål är tillräckligt för att krossa den. När den krossas kommer man att höra ett avlänset skrik. Det är Keth-Amon som dör för andra gången. Samtidigt kommer Wilberforce att svimma. När han vaknar igen minns han inget från det att han såg tjuven i biblioteket.

Dolken

En svart, olänsande, bredbladig dolk. Om någon av spelarna hittar den kommer Wilberforce ögonblickligen kräva att få den med motiveringen att det är hans. Han kommer därefter att hela tiden bära den med sig. Om någon frågar varför kommer han att säga att han vill se till att den inte blir stulen igen.

CALL of CTHULHU

Name: Thomas Withergill
 Occupation: Dilletante Sex: Male Age: 25
 Nationality: English Residence: London

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 14. DEX 15. INT 12. Idea. 60.
 CON 13. APP. 16. POW 16. Luck 00.
 SIZ 14. SAN 80. EDU 13. Know 65.
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty +104

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

Blond
 Blåönd
 Smal
 Aristokrat i
 hållning och
 sätt

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)	25	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	00	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	5	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	10	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	10	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	65	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	10	<input type="checkbox"/>	History (20)	25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)		<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	15	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)		<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	5	<input type="checkbox"/>	Law (05)	5	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)		<input type="checkbox"/>
Botany (00)	5	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	40	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	45	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	25	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	00	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	15	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	00	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	25	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	10	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	40	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	10	<input type="checkbox"/>	Speak (00)		<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	15	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	20	<input type="checkbox"/>	Speak (00)		<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	0	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	25	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	25	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	30	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	00	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	5	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	15	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	30	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	40	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	50	<input type="checkbox"/>	Track (10)	10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	20	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	40	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	5	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	5	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	5	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	5	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	5	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	35	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	10	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	30	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	00	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

WEAPONS					
Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Rifle	22	50	1D6+2	10	9
Fist/Punch	60	1D3+1D4			
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

1 shot/round base range 30y

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CALL of CTHULHU[®]

Name: Charles Nicholson
 Occupation: Professor Sex: Male Age: 50
 Nationality: English Residence: London

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 10. DEX 15. INT 16. Idea 20...
 CON 7. APP 12. POW 17. Luck 85...
 SIZ 11. SAN 95. EDU 19. Know 95...
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

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

Rätt hår
 Brun ögon
 Finskäpp
 Fingernaz

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
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)	.10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.15	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.50	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.95	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.45	<input type="checkbox"/>	History (20)	.40	<input type="checkbox"/>	Read/Write Latin (00)	.45	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.40	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.20	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.15	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.30	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.40	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.30	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.15	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.40	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.40	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.15	<input type="checkbox"/>	Speak Latin... (00)	.15	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.30	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.10	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.25	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.30	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.30	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.15	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.30	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.35	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.30	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.25	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.30	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Knife	25	1D3	.5		6
.....					
.....					
.....					
.....					

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.. Bind. Fine. Memento

CALL of CTHULHU

Name: William "Sleuth" Sinclair.....
 Occupation: Priv. Eye... Sex: Male... Age: 38.....
 Nationality: English... Residence: London.....

MAGIC POINTS

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

Svart hår
 Märkbrunn ögon
 Överviktig

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 12 DEX 12 INT 17 Idea 95
 CON 13 APP 11 POW 15 Luck 75
 SIZ 17 SAN 75 EDU 10 Know 50
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
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 57 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)	.15	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.65	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.70	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	History (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.25	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.15	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.35	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.50	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.10	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.60	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.20	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.50	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.25	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.3	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.36	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.26	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.30	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.55	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.00	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.30	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
?? revolv	.35	106	7	10
Fist/Punch	.60	103
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

3 shots/round Base range 10 y

CALL of CTHULHU

Name Edward "Sandy" Macpherson
 Occupation Univ. Prof. Sex Male Age 40
 Nationality Scot. Residence London

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 17. DEX 13. INT 12. Idea. 60.
 CON 15. APP 10. POW 14. Luck 70.
 SIZ 16. SAN 70. EDU 16. Know 80.
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty +106

MAGIC POINTS

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

Brunt hår
 Brun ögon
 Mustasch
 Robust

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
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) .40. <input type="checkbox"/>	Geology (00) .10. <input type="checkbox"/>	Psychology (05) 20. <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) .00. <input type="checkbox"/>	Hide (10) .30. <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) 80. <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) .00. <input type="checkbox"/>	History (20) .40. <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) .00. <input type="checkbox"/>	Jump (25) .50. <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) .15. <input type="checkbox"/>	Law (05) .15. <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) .00. <input type="checkbox"/>	Library Use (25) .30. <input type="checkbox"/>	Ride (05) 5. <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .50. <input type="checkbox"/>	Linguist (00) .00. <input type="checkbox"/>	Sing (05) 5. <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) .10. <input type="checkbox"/>	Listen (25) .50. <input type="checkbox"/>	Sneak (10) 50. <input type="checkbox"/>
Climb (40) .60. <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) .10. <input type="checkbox"/>	Speak (00) <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15) .20. <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) .30. <input type="checkbox"/>	Speak (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) .7. <input type="checkbox"/>	Occult (05) .15. <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) 45. <input type="checkbox"/>
Debate (10) .20. <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) .00. <input type="checkbox"/>	Swim (25) 25. <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) .5. <input type="checkbox"/>	Oratory (05) .25. <input type="checkbox"/>	Throw (25) 45. <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) .45. <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) .00. <input type="checkbox"/>	Track (10) 60. <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) .60. <input type="checkbox"/>	Photography (10) .40. <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) 5. <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) .10. <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) .40. <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) 5. <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) .70. <input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00) .10. <input type="checkbox"/>	Zoology (00) 00. <input type="checkbox"/>
First Aid (30) .50. <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) .00. <input type="checkbox"/>	

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.45 auto	50	1d10+2	10		10
sm knife	30	1d4	106.6		9
Fist/Punch	55	1d3+06			
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

1 shot/round base range 15 y.

CALL of CTHULHU

Name... Richard Wilberforce
 Occupation... Dilettant Sex... Male... Age... 22
 Nationality... English... Residence... London

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 10. DEX 16. INT 13. Idea. 65...
 CON 14. APP 13. POW 7... Luck 35...
 SIZ 9... SAN 35. EDU 15... Know 75...
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

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

Mänkhönd
 orå önn
 kert
 något undfallande

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
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)	.10	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.50	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.15	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.15	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.75	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.20	<input type="checkbox"/>	History (20)	.40	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.55	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.60	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.15	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.50	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.35	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.20	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.15	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.6	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.30	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.15	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.10	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.32	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.45	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.5	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.15	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.5	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.00	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.5	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.5	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.30	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Rifle	40	2D6+3	8	12
Fist/Funch	50	1D3
Foil	30	1D6	6	10
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....
 1/2 shot/round base range 100y

Richard är Thomas äldre bror. I utträdande och sätt är han något tillbakadragen. Han delar dock sin brors intresse för skytte och kan väl te vara på sin själ i tränade lägen. Liksom sin bror är han en adelsman.

Sandy är en tuff skotte som inte är rädd för fan själv. När han väl är involverad i ett fall kämpar han vidare med en blodhunds envishet tills han har nått lösningen. Kan tyckas lite surmulen, men sviker aldrig en vän. "Sleuth's" kompanjon i deras gemensamma detektivbyrå. Han blyser en väldigt stor respekt för sin kompanjons slutledningsförmåga.

Sleuth ser sig själv som den kanske största detektiven genom tiderna. Medan han onekligt är intelligent, så har han dock en tendens att överskatta sin själv. Han är Sandys kompanjon.

Charles Nicholsson är intresserad av "The Mythos" av vetenskapliga skäl. Han är ingen stridens man och är mera intresserad av att samla fakta än att ge sig in i handgemäng. Lite tankespridd och frånvarande.

Thomas är Richards yngre bror. Medan hans bror är udfällande är Thomas rättfram och modig om än något tanklös. Han kan ibland förefalla en smula irriterande eftersom han hela tiden är medveten om att han är adelsman, och därför strävt vassare än vanliga dödliga.