

EFTER ÖRNEN

-Ett iskallt äventyr i  
Andreés fotspår.

## EFTER ÖRNEN

Efter örnen är ett äventyr som inte är tänkt att följa historien så som det en gång begav sig, utan är en uppiktad berättelse.

Året är 1897.

### STORYN

Ingenjör Andrees polarexpedition har kommit i trångmål och begärt hjälp. Norska fiskare har hittat kapslar med plomberade meddelande adresserade till den svenska expeditionens utpost på Danskön på Svalbard.

Dessa har nått sitt mål och en räddningsgrupp har iordningställt och utskickats. Denna grupp består utav fem män i en varmluftsballong vid namn Gripen.

Det är meningen att spelarna ska följa spåren av den första expeditionen och slutligen komma fram till en klyfta i packisen.

I klyftan finner spelarna ruinerna av en stad och mitt i staden ett tempel som innehåller en gate till Dreamlands.

Äventyrets mål är att begrava staden och blockera gaten.

Hemresan finns ej beskriven och behöver inte spelas.

### BALLONGFÄRDER

Ballongen Gripen är en ballong som hålls uppe av vätgas.

Eftersom ballongens lyftförmåga är beroende av vätgasens volym som varierar med temperaturen är den väldigt opålitlig.

Om solen inte skiner eller om det är väldigt molnigt så sjunker ballongen mot marken.

För att få upp farten så används segel som får upp farten till en medelhastighet på 14m/s.

Den normala höjden är ca 700-850 m.

För att styra ballongen har man ett antal styrlinor hängande efter ballongen. Dessa får dock ej släpa i marken.

### KLIMATET

Klimatet är omänskligt.

Temperaturen ligger kring nollsträcket, plus minus 5-8 grader C. Luften är torr och det blåser rejält på de öppna vidderna vilket gör att iskristaller hela tiden fastnar på kläderna och även i ansiktet.

Isen är pack-is täckt med drivor av tunn pudersnö och kristaller av is. Eftersom isen ständigt rör sig kan det plötsligt skjuta upp isblock ur marken, eller tvärtom, så kan marken öppna sig i stora is-sprickor.

Hurvida spelarna råkar illa ut när dessa fenomen uppenbarar sig är upp till SL att avgöra.

Risken för snöblindhet är stor om man inte använder sotade skydds-glasögon, men dessa blir snabbt igensatta av iskristaller så att man måste torka av dem med jämna mellanrum.



## EXPEDITIONEN ÖRNEN

Expeditionen bestod av tre man, August Salomon Andréé, ledaren för expeditionen, samt hans två medhjälpare Knut Fraekel och August Strindbergs kusin Nils Strindberg.

Utåt sett var deras expedition ett försök att nå Nordpolen, men deras egentliga avsikt var att söka finna en stad under isen, en gång bebodd av icke-mänskliga varelser.

Informationen om detta hade Nils hittat den digra luntan "Eibons bok" som även innehöll information om gaten.

Expeditionen startade 11/7 från Danskön.

Den 14/7 råkade Örnen ut för svår isbildning på ballongen och tvingades att gå ner på isen.

Denna position är:  $82^{\circ}56'N$   $29^{\circ}47'W$  Greenwich.

Därefter fortsatte de, efter att ha försökt att få upp ballongen, till fots mot staden. Här lämnade de ett meddelande efter sig. Till staden kom de fram 22/7. Där blev de attackerade av två varelser i templet och Strindberg dog i striden som följde. Andréé och Fraenkel flydde då in igenom gaten och hamnade i dreamlands där de nu befinner sig.

## EXPEDITIONEN GRIPEN

Expeditionen som sänds ut för att bistå expeditionen Örnen består av fyra personer. Dessa är Intendent V.A Jonsson, Ingenjör Johan B. Rask, Nils-Erik Persson samt experten på arktisk överlevnad Olav Hansen.

Dessa, våra hjältar, lämnar Danskön tidigt i gryningen den 19/7.

## FÄRDEN

Färdens fyra första dagar kommer utspela sig i ballongen. De två första dagarna kommer att gå hur bra som helst, men sedan drabbas Gripen av isbildning på ballongen och sjunker avsevärt samt tappar farten.

På tredje dagen blir detta otäcka fenomen mycket påtagligt då ballongen endast är 50 meter ovanför isen.

Den fjärde dagen täcks isen av ett tunnt dis och det börjar blåsa upp till storm. Igenom detta dis kan de på eftermiddagen den 22/7 skymta ett läger samt den havererade Örnen. Inga detaljer kan dock urskiljas.

Om spelarna betämmer sig för att landa kan dom få problem att lyfta igen. Detta vet dock ingenjören om och bör meddelas detta innan dom bestämmer sig för att landa.

Ifall spelarna vägrar att landa så kommer de att av isbildningen tvingas ned två timmar senare i närheten av ett eskimålager.

Dessa eskimåer kan sedan visa spelarna på rätt väg igen med hjälp av teckenspråk.

## LÄGRET

I lägret hittas ballongkorg, linor, segel samt själva ballongen som är fastfrusen i isen.

Man hittar även fyra tomma burar som har innehålligt brevduvor. Vid sidan om lägret hittar man en flytboj med en kapsel fastsatt vid den. I kapseln finns ett skrivet meddelande. (Handout Nr2)

Lägret är övergivet sedan en vecka tillbaka.

Varje försök att nu lyfta med Gripen är lönlöst.



## DEN LÅNGA MARCHEN

Nu gäller det för spelarna att följa Andrees meddelande och bege sig mot Nord-Ost 11°.

Framför sig har spelarna en lång och mödosam färd.

### Dag 1-6.

Under dessa dagar händer inget särskilt.

Det blåser stadigt Nord-västlig vind och snöyran gör att det inte går att göra någon positionsbestämning.

Dessa dagar ska få spelarna depressiva och dom ska inse hur jävlig deras situation är och att den inte blir bättre.

### Dag 7.

Denna dag är gruppen tvungna att stanna i sitt läger pga storm.

På natten under stormens dån drömmer Nils Erik Persson en mardröm.

Detta är en sanndröm om vad komma skall.(Handout Nr3)

### Dag 8.

Stormen har nu bedarrat och vädret är fint.

På kvällen siktar man resterna av ett läger som är övergivet.

I lägret finns två slädar, segelduk samt fotoutrustning.

Här kan man hitta ett foto.(Handout Nr4)

### Dag 9.

På eftermiddagen blir spelarna över fallna av två isbjörnar som är besatta av Tsathogghua-ynge.

	<u>Dex</u>	<u>Attack</u>	<u>Skada</u>	<u>HP</u>
Isbjörn Nr1.	16	30%	2T6	8

Isbjörn Nr2.	11	20%	1T6	10
--------------	----	-----	-----	----

När spelarna har slagit ihjäl dessa så börjar deras päls sakta förtvina tills det bara återstår en vit hud som börjar sträckas och spricka upp i stora revor. Ur dessa revor spottas en blå-lila sörja ut med ett fräsande ljud.

Denna sörja klumpar ihop sig, men förångars snart.

Vittnen till denna makabra metamorfos förlorar 1/1T8 SAN.

På kvällen slår man läger mindre än tre km ifrån staden.

### Dag 10.

På förmiddagen den tionde resdagen så kommer man fram till staden. Vädret är soligt och det blåser svagt ifrån Norr när plötsligt en enorm klyfta i isen uppenbarar sig. Klyfta är 200m bred och har en längd på ca 1km.

Den är något konformad och spelarna kommer in från ena kortänden.

Vid klyftans sidor ligger stora och små isblock och vi andra kort sidan öppnar sig en grotta.

## DET SISTA LÄGRET

Framme vid grottans mynning finner man lägret efter de eftersökta. Det är byggt under en utskjutande klippa och består av ett tält och en släde.

I släden finner man flera lådor, en ishicka, konservburkar, kamera, filter samt övrig överlevnadsutrustning.

I en låda av bly finns 10 glasflaskor med plomberingar.

Dessa innehåller Svavelsyra.

Övriga lådor innehåller välpacketerade saltklossar.

Den sista lådan innehåller 20 dynamitgubbar och annan sprängutrustning tex patroner och stubin.



## DEN ÖVERGIVNA STADEN

När spelarna kliver in genom grottöppningen så uppenbarar sig en fantastisk syn. Grottan, som är väldig i sitt omfång, innehåller ruiner av stenbyggnader som inte verkar tillhöra någon känd mänsklig kultur.

Ljuset ifrån lyktorna reflekteras i taket av is och verkar illuminera hela grottan och kastar sitt sken över de mystiskt formade byggnadsverk som i fullständig ordning ligger utspridda på grottans golv.

Mitt i grottan finns den enda intakta byggnaden. Den liknar i det närmaste den antika grekiska arkitekturen och ser ungefär ut som akropolis templet på avstånd.

## TEMPLET

Framför spelarna reser sig templet ca 5 m ovanför marken.

Upp mot ingången går en bred trappa upp.

Trappstegen är 80cm höga och när man väl kommer upp på den översta av satsen så står där sex stycken isbelagda stenpelare fulla med inskriptioner.

Hela templet är isbelagt.

Runt omkring i grottan flyger små varelser som påminner om håriga fladdermöss.

Väl inne i templet finner man att sidornas alkover är täckta med stora isblock.

På vänsra sidan finner man Nils Stindberg infrusen i ett block. Han är förvriden i en onaturlig ställning och uppvisar många frakturer och blånader i ansiktet.

På golvet ligger ett gevär samt en ask med patroner utspridda. Tre av dessa patroner är avfytrade.

På den motsatta väggen mot ingången finns det en stängd port av svart sten. Den är fyra meter bred och två meter hög.

Två cirkelrunda handtag syns.

Framför porten finns två stenkar Höjd: 50cm, Bredd: 80cm, Längd: 2m. Dessa är belamrade med konstiga hieroglyfer och innehåller en blå-lila vätska som plötsligt får liv och fomar sig till något slemmigt avlångt som anfaller. Detta kostar 1/1T8 SAN. (HandoutNr5)

Tsathogghuayngel 2st.	<u>Dex</u>	<u>Str</u>	<u>Vapen</u>	<u>Attack</u>	<u>Skada</u>
	10	20	Tentakel	60%	2T6

Dessa är inte lika mäktiga som dom ordinära Tsathogghuaynglen utan tar 1p i skada av varje lyckad attack med gevär, knivar och pistoler.

Syra skadar dom och de tar en skada på 3T6/syraflaska. Spelarnar tjocka kläder skyddar 3-4p.

## BAKOM PORTEN

Efter att ha passerat porten som egentligen är en gate så kommer spelarna att befinna sig i ett varmt grottrum. Detta grottrum finns inne i en aktiv vulkan i dreamlands. Flera utgångar finns.

Vad som dominerar grottrummet är en svart tron av sten. Hela tiden kan man känna marken skaka och magman dåna.

## ÖVRIGT HÄNDELSEFÖRLOPP

Vad som händer nu är upp till spelarna.

Dessa kan fortsätta in i dreamlands och om detta händer får SL improvisera kraftigt.

Om spelarna vill förstöra grottan så går det bra med den dynamit som finns och Johan Rasks sprängteknik kunskaper.

Den svarta tronen i grottan i dreamlands, där för övrigt Tsathogghua en gång har suttit, går endast att förstöra

med de klumpar av salt som fanns i det sista lägret.

Om dessa klumpar kommer i kontakt med tronen så börjar den smälta med hög fart.

## HANDOUTS FÖRKLARING

H1. Meddelande inkommet ifrån Expeditionen Örnén per brevduva.

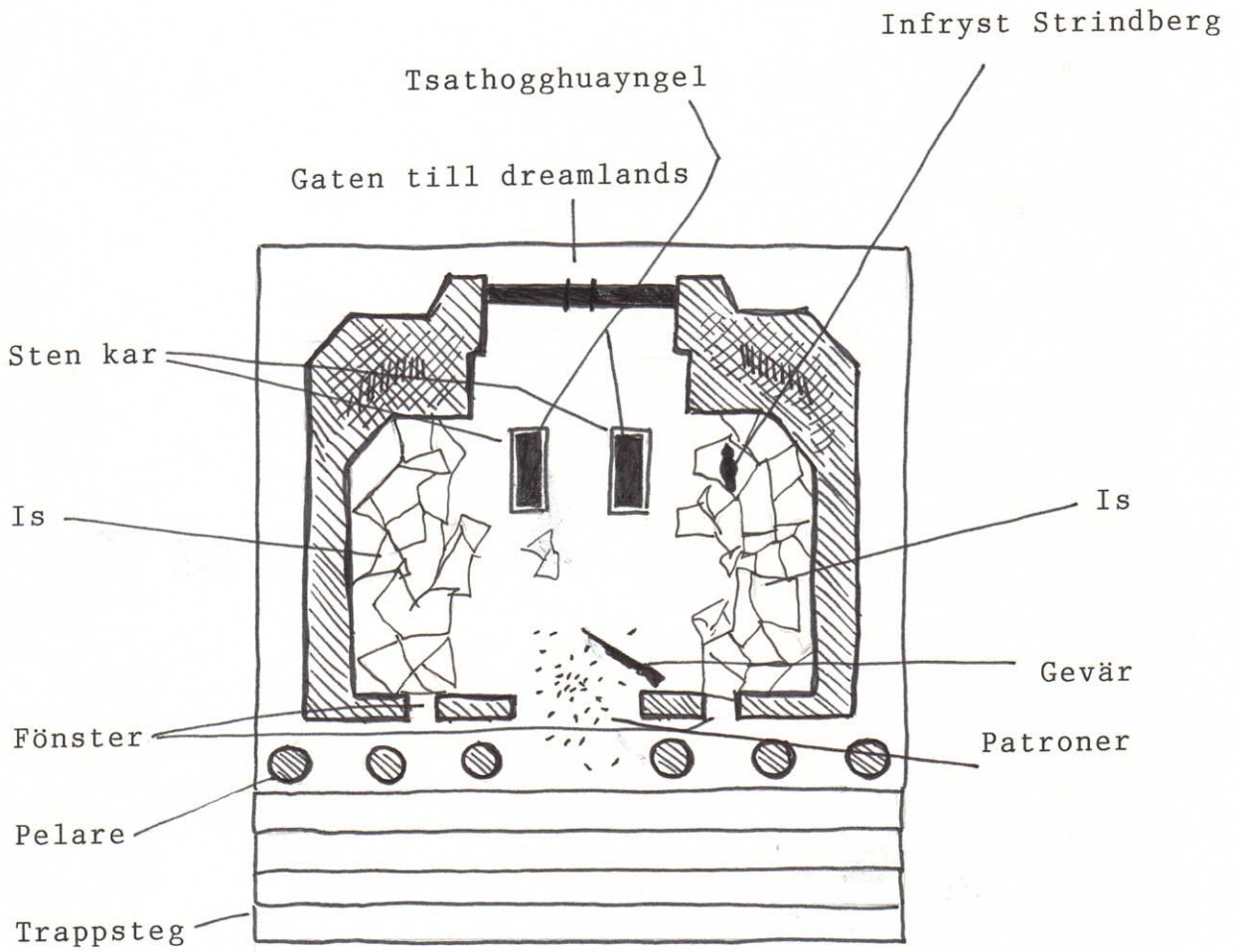
H2. Meddelande ifrån Andréé som talar om vilken kurs de har satt.

H3. Nils Erik Perssons dröm.

H4. Foto föreställande Andréé.

H5. Bild på attackerande Tsathogguayngel.

TEMPLET





## PERSONLIGHETER

### Viktor Jonsson

Viktor Jonsson är intendent och adimistratör på den svenska utposten på Danskön. Han är räddningsgruppens ledare och en god vän till Andreé personligen.

Denna vänskap med Andreé gör att han är extremt angelägen om att hitta Örnen och dess besättning.

I detta sökande skyr han inga medel och kommer i alla situationer att piska och sporra de övriga i gruppen till omänskliga prestationer och krav.

Han är oerhört auktoritär.

Tyvärr är han inte särskilt fysiskt lämpad för uppgiften och detta svär han över i tysthet.

De gånger något går emot honom eller inte går som han tänkt sig så brusar han upp och blir tvärförbannad.

Han är på sina lugna stunder logisk och intelligent.

### Nils Erik Persson

Nils Erik är en tekniker och en bra sådan också.

Ursprungligen var det tänkt att han skulle följt med i Örnen istället för Strindberg men det ändrades när Andreé av någon anledning ändrade sig.

Varför skulle Nils bra gärna veta.

Nils är en praktisk människa som instinktivt avskyr intendent Jonsson och hans översitteri.

Norrmannen finner han enbart konstig, men han är mycket god vän med Johan Rask. Det enda som kan få Nils förbannad på Johan är när Nils tycker att han betar sig under dåligt och tillbakadraget, vilket han ofta tycker.

### Johan B Rask

Johan är en tillbakadragen människa som inte gillar uppmärksamhet. Han skyr konflikter och avskyr gräl.

Detta är dock svårt när man har "de vansinniga grälens mästare", som han kallar intendent Jonsson för, med sig i en ballong.

Johan gör allt för att undvika intendenten.

Bättre blir ju inte saken av att Johans vän Nils skäller på honom när han gör detta.

Han håller sig till norrmannen Olav som verkar trevlig, men som ändå tycks undvika honom.

Johan är sprängtekniker och enda anledningen till att han är med på resan är att Nils bad honom följa med.

### Olav Hansen

Olav är norrman och överlevnadsexpert på den här färden.

Han är en fantastisk klättrare efter många år i de norska fjällen.

Han har ett flertal gånger stött på troll och vättar och andra icke-mänskliga varelser. En händelse som satt sina spår i Olavs sinnen var den gång han såg en kvinna besatt av någon varelse.

Denna varelse var inne i kvinnan och tryckte sig ut innifrån så att kvinnan sprack itu och dog. Han kallar denna varelse i brist på annat för "pigslem". Olav är mycket vidskeplig och tror att sprängteknikern är icke-mänsklig.

Han är mycket snäll och hjälpsam, men håller sig för sig själv och undviker sprängteknikern Rask. På lediga stunder snidar han träfigurer. Säger konstiga saker nästan hela tiden.



### 1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name Nils Erik Persson Sex M  
 Occupation Tekniker Age 42  
 Colleges - Degrees -  
 Nationality Svensk  
 Identifying Marks or Scars -  
 Mental Disorders -

#### INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 14 DEX 11 INT 12 Idea 60  
 CON 12 APP 9 POW 16 Luck 65  
 SIZ 13 SAN 99 EDU 13 Know 65  
 Damage Bonus/Penalty +104

#### MAGIC POINTS

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

#### HIT POINTS

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

#### INVESTIGATOR SKILLS

- |  |           |   |           |
|--|-----------|---|-----------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10)         | _____     | <input type="checkbox"/> Linguist (0)             | _____     |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0)        | _____     | <input type="checkbox"/> Listen (25)              | <u>31</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0)         | _____     | <input type="checkbox"/> Make Maps (10)           | _____     |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0)           | <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)   | <u>82</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05)            | _____     | <input type="checkbox"/> Occult (05)              | _____     |
| <input type="checkbox"/> Biology (0)             | _____     | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) | <u>63</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (0)              | _____     | <input type="checkbox"/> Oratory (05)             | _____     |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25)         | _____     | Other Languages (0):                              | _____     |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0)           | <u>50</u> | <input type="checkbox"/> _____                    | _____     |
| <input type="checkbox"/> Climb (40)              | _____     | <input type="checkbox"/> _____                    | _____     |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15)      | _____     | <input type="checkbox"/> _____                    | _____     |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0)      | <u>3</u>  | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0)             | _____     |
| <input type="checkbox"/> Debate (10)             | _____     | <input type="checkbox"/> Photography (10)         | _____     |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05)   | _____     | <input type="checkbox"/> Physics (0)              | <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW)          | <u>16</u> | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)         | _____     |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) | <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0)       | <u>67</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2)          | <u>18</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0)       | _____     |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20)   | _____     | <input type="checkbox"/> Psychology (05)          | _____     |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0)   | <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05)                | _____     |
| <input type="checkbox"/> English (EDU x5)        | <u>38</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05)                | _____     |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05)          | _____     | <input type="checkbox"/> Sneak (10)               | _____     |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30)          | <u>31</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)         | <u>47</u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (0)             | _____     | <input type="checkbox"/> Swim (25)                | _____     |
| <input type="checkbox"/> Hide (10)               | _____     | <input type="checkbox"/> Throw (25)               | _____     |
| <input type="checkbox"/> History (20)            | <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Track (10)               | _____     |
| <input type="checkbox"/> Jump (25)               | _____     | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05)       | _____     |
| <input type="checkbox"/> Law (05)                | _____     | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05)        | _____     |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25)        | _____     | <input type="checkbox"/> Zoology (0)              | _____     |
|  |           | <u>Matematik</u>                                  | <u>64</u> |

#### SANITY POINTS

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  
 (20% current SAN: 9)

#### INVESTIGATOR PORTRAIT



#### ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	<u>65</u>	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	<u>35</u>	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

#### NOTES

Cash on Hand \_\_\_\_\_  
 Spells \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Myths/Tomes Studied \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### 1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name Olav Hansen Sex M  
 Occupation Overlevnads expert Age 34  
 Colleges - Degrees -  
 Nationality Norrmann  
 Identifying Marks or Scars \_\_\_\_\_  
 Mental Disorders Konstig

#### INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 14 DEX 17 INT 10 Idea 50  
 CON 16 APP 12 POW 12 Luck 60  
 SIZ 15 SAN 99 EDU 7 Know 35  
 Damage Bonus/Penalty +104

#### MAGIC POINTS

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

#### HIT POINTS

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

#### INVESTIGATOR SKILLS

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____            | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____               |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____           | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>62</u>            |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____            | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) <u>40</u>         |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____              | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>29</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>53</u>           | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____                |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____                | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____   |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) <u>40</u>             | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____               |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <u>35</u>        | Other Languages (0):                                      |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) _____              | <input type="checkbox"/> _____                            |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>83</u>             | <input type="checkbox"/> _____                            |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____         | <input type="checkbox"/> <u>Snideri</u> <u>86</u>         |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) <u>12</u>     | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____               |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____                | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____           |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>20</u>  | <input type="checkbox"/> Physics (0) _____                |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____             | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____           |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) <u>6</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____         |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>34</u>         | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) _____         |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____      | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____            |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) _____      | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>19</u>              |
| <input type="checkbox"/> English (EDU x5) _____           | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____                  |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____             | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u>25</u>             |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>35</u>         | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>47</u>       |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) <u>7</u>             | <input type="checkbox"/> Swim (25) <u>52</u>              |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>41</u>              | <input type="checkbox"/> Throw (25) <u>33</u>             |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____               | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>60</u>             |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>49</u>              | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____         |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____                   | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____          |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____           | <input type="checkbox"/> Zoology (0) <u>60</u>            |

Arktisk Overlevnads 91

#### SANITY POINTS

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  
 (20% current SAN: 10)

#### INVESTIGATOR PORTRAIT



#### ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	<u>72</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)	<u>18</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)	<u>41</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	<u>32</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
<u>Gevar</u>	<u>58</u>						

#### NOTES

Cash on Hand \_\_\_\_\_  
 Spells \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Myths Tomes Studied \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### 1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name VA Jonsson Sex M  
 Occupation Intendent Age 51  
 Colleges Univ. Upp Degrees -  
 Nationality Svensk  
 Identifying Marks or Scars Flintis  
 Mental Disorders Översiktartyp.

#### INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 9 DEX 12 INT 17 Idea 85  
 CON 7 APP 14 POW 14 Luck 70  
 SIZ 11 SAN 99 EDU 18 Know 90  
 Damage Bonus/Penalty -104

#### MAGIC POINTS

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

#### HIT POINTS

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

#### INVESTIGATOR SKILLS

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>67</u>       | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____                 |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____          | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____                  |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____           | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) <u>60</u>           |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____             | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>27</u>   |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>45</u>          | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____                  |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____               | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) <u>10</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____                | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>42</u>             |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____           | Other Languages (0):  |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) _____             | <input type="checkbox"/> <u>French</u> <u>73</u>            |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____                | <input type="checkbox"/> <u>English</u> <u>58</u>           |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>80</u>    | <input type="checkbox"/> _____                              |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____        | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____                 |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>63</u>           | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____             |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>10</u> | <input type="checkbox"/> Physics (0) <u>35</u>              |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____            | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____             |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____   | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____           |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>24</u>        | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) _____           |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____     | <input type="checkbox"/> Psychology (05) <u>62</u>          |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u>10</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____                    |
| <input type="checkbox"/> English (EDU x5) <u>60</u>      | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____                    |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____            | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____                   |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>45</u>        | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____             |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) <u>29</u>           | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____                    |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____                 | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____                   |
| <input type="checkbox"/> History (20) <u>62</u>          | <input type="checkbox"/> Track (10) _____                   |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) _____                 | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____           |
| <input type="checkbox"/> Law (05) <u>17</u>              | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____            |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>40</u>      | <input type="checkbox"/> Zoology (0) <u>25</u>              |

#### SANITY POINTS

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  
 (20% current SAN: 14)

#### INVESTIGATOR PORTRAIT



#### ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	<u>40</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)	<u>5</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	<u>20</u>		touch	1	N/A	N/A	N/A

#### NOTES

Cash on Hand \_\_\_\_\_  
 Spells \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Myths Tomes Studied \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### 1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name Johan B. Rask Sex M  
 Occupation Sprängingengör Age 32  
 Colleges K.T.H Degrees \_\_\_\_\_  
 Nationality Svensk  
 Identifying Marks or Scars Brännskada ansiktet  
 Mental Disorders Skyl gräl sjukligt

#### INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 12 DEX 11 INT 15 Idea 75  
 CON 14 APP 9 POW 7 Luck 35  
 SIZ 11 SAN 99 EDU 12 Know 60  
 Damage Bonus/Penalty +104

#### MAGIC POINTS

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

#### HIT POINTS

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

#### INVESTIGATOR SKILLS

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>14</u>       | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____               |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____          | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>10</u>            |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____           | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____             |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____             | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>29</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____              | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____                |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____               | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____   |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____                | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____               |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____           | Other Languages (0):                                      |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) <u>72</u>         | <input type="checkbox"/> _____                            |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>48</u>            | <input type="checkbox"/> _____                            |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____        | <input type="checkbox"/> _____                            |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____        | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____               |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____               | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____           |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____     | <input type="checkbox"/> Physics (0) <u>49</u>            |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____            | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____           |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____   | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____         |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>22</u>        | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) _____         |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____     | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____            |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u>12</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____                  |
| <input type="checkbox"/> English (EDU x5) _____          | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____                  |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____            | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____                 |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>35</u>        | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>38</u>       |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) <u>63</u>           | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____                  |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____                 | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____                 |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____              | <input type="checkbox"/> Track (10) _____                 |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>29</u>             | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____         |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____                  | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____          |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____          | <input type="checkbox"/> Zoology (0) _____                |
- Sprängteknik 86

#### SANITY POINTS

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  
 (20% current SAN: 7)

#### INVESTIGATOR PORTRAIT



#### ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

#### NOTES

Cash on Hand \_\_\_\_\_  
 Spells \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Myths Tomes Studied \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_