

Sköna bygd

I den lilla byn Hovmåla, 14 gårdar, är allt som vanligt. Så som det har varit i århundraden. Ingenting i Hovmåla förändras någonsin. Detta beror på att platsen är avskild från resten av världen sedan 1850-talet. Allt är på så sätt att platsen är helgad till Den Röde Rackaren, en Cthuluid varelse med fruktansvärda krafter. Detta gör att ingen kan inse att tiden har gått. Alla räknar tiden på kalendersticka och svarar undvikande på frågor om vad det är för år.

Det går inte att komma ut. Om man försöker bestämmer man sig för att gå tillbaka och vända hö, mjölka kor, reparera taket osv. Vid Höstdagjämning (Samhain) brukar man ta och offra några barn under rituella former. Här och där dyker det upp blodbestänkta hovspår innan denna tid. Detta är ett tecken på att rackaren tittar på och gillar vad han ser. Under kullarna bor det massor med ghouls. Dessa brukar titta upp och plocka alla normala människor för att gallra av bestånden. I sinom tid ska alla bli ghouls och trakten kommer att helt försvinna ur människans historia.

Naturligtvis finns det en hel del som pekar på sanningen. Dock bortrationaliserar de allt sådant. Först lite tvivel, sedan förändras minnena också blir allt en skröna. Nu när Samhain närmar sig kommer de ihåg lite mer. Tvivel börjar dyka upp. Varför dör det så mycket barn osv. Inavel florerar mycket i trakten.

Tidslinje

När scenariot börjar är det 4 dagar innan Samhain. Alla sitter och äter gröt. Låt dom bekanta sig med sina karaktärer ett tag. När du tycker att de bekantat sig tillräckligt så kommer grannen in och skriker att Per är borta. Försök skapa lite panik och skicka alla på skallgång utom Ulla som håller på med långkok. Medan Ulla kokar ser hon en vision i Älg/örtgrytan. Hon ser maskar som krälar i den fina grytan. Det försvinner gryta (snabbare än det kokar bort) och kommer till maskar. Inom kort är det bara mask. Ulla svimmar. När hon vaknar är det som normalt igen.

Skallgången hittar en halväten Per och en luffare, Erik (inte karaktären).

Luffaren är en modern kille (moderna kläder, språk och beteendemönster), men väldigt skum sedd ur ett nutida perspektiv. Om de inte dömer (för mordet på Per som han är oskyldig till) och dödar honom kommer han att bli en ny integrerad del i genpoolen.

Dag 2

Allt normalt om de inte gör något. Potatislandet nertrampat av häst. Ingen normal förklaring finns. Erik orsakar förvirring med sitt dumma prat om vilket

är det är. Plötsligt piper Erik's klocka, borde betraktas som allmänt skumt av folk som inte har en klocka. Betraktas som försupen.

Dag 3

Göran i Härstorp försvinner med hela sin familj. Erik flyttar in och funderar på att gifta sig med Ingabritt. Karaktärerna har delade minnen. En uppsättning som antyder att Erik i Härstop alltid har varit där och en uppsättning som antyder att han hittades nyligen.

Denna gång hittar karaktärerna djupa hästspår i marken kring Görans gamla gård, om de tittar noga till och med spårliknade jordhögar innanför tröskeln till gården.

Göran hade ingen häst.

På natten hör de skrapande, knackande ljud utanför huset. Alla som går ut och tittar kan hitta en hög ghouls som snabbt försvinner in i skogen. Det går inte att fånga eller döda några ghouls. Låt dom komma undan. Spela mycket på skräckstämningen och hur vidriga ghoulsen ser ut.

(En människa som är förvriden inget hår på det som i brist på annat ord kan kallas huvud, stora ögon, gråaktig, tovig hårig päls, betar, stirrande blick (San förlust 0/1d6))

Alla drabbas av hemska mardrömmar under natten(san förlust 0/1d2), drömmar som de sedan inte kan komma ihåg. Johan vaknar när han håller på att strypa Stina i sömnen.

Dessa drömsekvenser är bara ungefärliga och ligger på till grund för vad du beskriver, tänk på att de har lösa minnesfragment och inte kommer ihåg allt, de vaknar med en känsla i kroppen som är svärdefinierad

Ulla drömmer om hästar som springer ner hennes barn, vänder om och börjar slita stora stycken kött från deras kroppar, hästar med rovdjurständer.

Olof drömmer om att han helt plötsligt ligger i sjön, han kan inte ta sig up, någon eller något står på stranden och skrattar med nasal röst.

Han sprattlar och sprattlar, svart, mörkt, kallt, vått, sjunker, sjunker djupare ner, något som sliter i hans träskor, luft måste ha luft.

Stina drömmer om att hennes mage växer, det spänner i skinnet, dunkar i mellangärdet, det känns som om hon kvävs av sig själv, sakta börjar magen spricka, något försöker ta sig ut. Hon hör hemska repetitiva sånger i bakgrunder som mässar på ett språk hon inte förstår.

Johan drömmer om att något händer Stina, hon hartappat kontrollen över *det*

Hon behöver hjälp du måste skydda och fördriva det onda, hon skriker och stirrar med ögonen, saliv flyter ur hennes mun.

Johan vaknar som ovan med händerna kring hennes hals.

Erik drömmer om att han skor en häst, det är något märkligt med hästen, den luktar svagt av förruttnelse och gammal sjö.

När han tar upp en hov för att sko den blir han nerblodad, hästen blöder från sin hov, mörkt rött blod som pulserar ut i små stötar. Blodet fräter på hans förkläde och han bränner sig, han kan dock inte ta sig loss, han blir tyngre och tyngre men han måste fortsätta, han börjar blöda själv och hästens blod blandas med hans i en pöl på golvet han blir svagare

Dag 4

När solen går upp har den en röd ring runt sig. Lite som efter ett vulkanutbrott. Inget uppenbart magiskt alltså, utan bara väldigt skumt.

Under förmiddan börjar folk passera på väg mot foten av kullarna vid sjön. Det är mellan dessa kullar, i en liten sänka, som de brukar fira Samhain i. När de nu ser sina grannar och bekanta är det som om de såg dem i en ny belysning. Alla tycks bestialiska och sjuka.

Vid tolvsnåret börjar karaktärerna Känna en viss dragning till att gå festen. Samtidigt, men på ett annat plan känner de en total motvilja mot att gå dit.

Undertryckta minnen av hemska riter börjar göra sig påminda.

Solen verkar titta på dem som ett stort sjukt öga. De känner sig hela tiden betraktade. Försök puffa dem mot panik med alla till buds stående medel (hästgalopp i bakgrunden, förvidna varelser som rör sig i skogen osv). De känner att dragningen mot att gå till festen ökar. De börjar få känslan av att själva marken de står på är förgiftad och ruttnande.

Runt 13- tiden så kan de inte stå emot längre utan går dit.

Slutet

Om de går till sänkan är scenariot slut. De åkte dit.

Om de lyckas hitta på någon listig metod att ta sig därifrån strax innan festen (innan detta är det omöjligt att gå därifrån) så lyckas de lösa scenariot. Tänkbara metoder: Erik, som är nyanländ, sitter inte lika hårt fast i Hovmåla som de andra. Om han påminner alla om att de ska gå därifrån varje gång de försöker vända så är det möjligt att ta sig därifrån precis innan festen..

Om de förstärker minnet att de ska gå precis hela tiden (säga saker som : Nu går vi, nu går vi, hitåt, gå, gå), så kan de komma ut.

Byn Hovmåla är ett litet samhälle med 14 gårdar (ca 70 boende), varje gård har ungefär 4 byggnader, mangårdsbyggnad, redskapsskjul, ladugård samt ett eller kanske två utedass. Eftersom samhället är självförsörjande odlas det mesta, potatis (mat och hembränt), korn, vete osv.

De flesta gårdarna har djur, kossor, getter och en och annan häst samt ett par bonnkatter. Jönssons gård har även ett litet skjul med ässja för drängen och hans smidekonster i ett hörn står spriten

Byn är omringad av skog som blir tätare och tätare ju längre in i den man kommer, snårigt och svårt att ta sig fram.

Byn sysslar inte med skogsbruk utan avverkar skog mest för att ha öppna platser.

Andra byggnader som finns är en kvarn som ägs gemensamt av alla.

Vid sjön finns ett litet skjul och en brygga men en roddbåt och lite fiskeutrustning.

I övrigt finns det ett par kullar (där dansen kommer vara) och lite urspridda dungar av träd.

Någonstans vid kullarna finns en bronsålderslämning i form av en gravkummel, roligt ställe att leka på som barn.

Gårdarna ligger utspridda i ett stjärnmönster från kullarna.

CALL of CTHULHU®

Name: *Ulla Jansson*
 Occupation: *Museum* Sex: *Female* Age: *39*
 Nationality: *Svensk* Residence: *Hennala*

INVESTIGATOR STATISTICS

STR: *10* DEX: *7* INT: *13* Idea: *65*
 CON: *13* APP: *11* POW: *10* Luck: *50*
 SIZ: *11* SAN: *99* EDU: *9* Know: *45*
 Schools:
 Degrees:
 Damage Bonus/Penalty:

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

WEAPONS

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

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

Ulla Jönsson

34 år, Något rundlagd och kramgo. Långt svart hår oftast uppsatt i en rejäl knut. Åldern och alla barnen börjar ta ut sin rätt. Du är inte den skönhet du brukade vara längre och dina händer och kropp börjar få missfärgningar som är vanligt när man blir gammal. Rynkorna har också blivit djupare och fler.

Du är en bondmora som sköter gården, medans din man Olof är ute och arbetar på fälten eller jagar. Du kan allt om bakning, matlagning, långkok och baruppfödning. Korna är dina att ta hand om. Du mjölkar dem varje morgon och sköter dem väl. De är mycket välmående och feta. Stina, din dotter får ta hand om de tjurskalliga getterna. Det är inte utan lite stolthet som du har lyckats föra hela åtta barn till nästan vuxen ålder. Tyvärr har sex av dem dött under svårartade olyckor eller svält under de svåra åren. Olof brukar förklara bort det med att de har gått bort sig i sjön.

Du vet att dina två äldsta barn, Fia och Anders, rymde sin kos i någon form av rebelrörelse mot din man. Han kan vara lite för sträng av sig ibland och det får barnen ibland att vilja revoltera. Du har aldrig kunnat förlåta honom för det, men har heller aldrig velat ta upp den saken. Olof tror att de dog i skogen, uppätta av vargen, men du vet bättre. De rymde och lever nu lyckliga på annan ort.

Du gifte dig ung med din kusin Olof. Nu hade haft en liten affär tillsammans och du hade blivit med barn. Naturligtvis upptäckte din mor det och såg till att arrangera ett äktenskap mellan er. Nu visade det sig vara onödigt eftersom barnet förlorades tidigt. Du har aldrig berättat om det för Olof. Visserligen kanske ni inte älskar varandra, men ni är gifta och är ett fungerande par.

Du kan mycket om olika örter och helande salvor och sådant. Något som har fått många av traktens kvinnor att vända sig till dig när de har krämpor eller väntar barn. Du vet hur man spjalar ben, gör grötomslag mot huvudvärk och hur man driver ur mask ur tänderna. Dessutom är du naturligtvis bra på att lägga in, torka och bevara mat som annars hade ruttnat. Du vet också hur man får rutten mat att smaka bra, så att de som äter den inte inser att de är tvungna att äta skämd mat.

Du är bra på att läsa tecken i theblad, molninformationer och grisarnas inälvor. Ibland får du visioner om framtiden, som hur skörden skall gå och vem som skall gifta sig med vem. Det här är en kuskap som du håller lite för dig själv, eftersom andra kanske kan se snett på den. Däremot brukar du komma med lite råd om framtiden till din familj och det har alltid uppskattats.

Behöver man tillägga att du bryr dig väldigt mycket om din familj och hela tiden ser till att de har det så bra som möjligt?

Vad du tycker om de andra:

Olof: Din äkta hälft. Du älskar honom kanske inte direkt, men ni har respekt för varandra och lägger er inte i varandras arbete. Han är ibland lite skrockfull, men han har vissa insikter. Det är någon form av överlevnadsinstinkt han visar och säger han att något är dåligt, så är det oftast det. Ja, han har naturligtvis fel med sin avigtion mot sjön, men det är nog mest bara för att han är rädd för vatten. Han borde kanske tvätta sig oftare. Det räcker inte med ett ordentligt bad två gånger om året. Även om man gjorde så förr, så kan han faktiskt tvaga sig ett par gånger i månaden i alla fall. Ibland när du blir för tjatig så slår han dig, men inte värre än andra karlar och aldrig av ren elakhet eller i fyllan, utan bara när det är rätt.

Stina: 13 år. Din vildsinta dotter med den vackra sångrösten. Man skulle kunna tro att hon ibland är en bortbyting, så mycket som hon ränner i skogen och gör pojaktiga saker. Hon behöver verkligen uppfostras till att bli en vuxen kvinna snart. Hon är ju hela 13 år och det märks att hon snart är vuxen. Hon behöver lära sig mer om viktiga saker som hur olika växter fungerar, hur man färgar ullen och spinner och framför allt måste hon snart kunna laga mat och försörja en familj.

Du vet att hon en kort stund hade ett förhållande med drängen Erik, men som tur var insåg hon nog att det var fel (han är ju bara dräng) och övergav hon honom. Det är helt klart dags för dig att hitta en man för henne att gifta sig med.

Johan, 14 år: Din älskade son. Han är alldeles för vek för att klara av den stora världen. Vad är det som har gjort honom sådan här? Du och Olof har ofta talat om honom och Olof är verkligen bekymrad för hur han någonsin skall kunna ta över gården efter er och ta hand om dig när du blir gammal. När Johan var yngre brukade han ofta krypa upp i din famn och berätta de mest fantastiska historier han hittar på alldeles själv. Pojken har helt klart fantasi, men det är inte nyttigt. Han behöver växa upp. Fortfarande kommer han krypande till dig ibland, men du har börjat skjuta honom i från dig. Speciellt som du känner att det är en karl du har i famnen numera och inte en liten pojke. Det har bara fått till effekt att hon tigger mer och mer och gör vad han kan för att hjälpa dig i köket. Det är inte alls bra. Det är ju kvinnogöra. Vad har du gjort fel och hur skall du bära dig åt? Han är trots allt din ögonsten, om än väldigt strulig.

Olof har upptäckt att Johan är väldigt händig och bra på att skära till saker av trä. Du brukar be Johan om att göra nya husgeråd. Inte för att du behöver dem, utan för att han skall ha något vettigt att göra. Det han tillverkar är nästan uteslutande väldigt opraktiska saker, men mycket utsirade och vackra. Det är muggar med utsnidade ansikten av troll, skålar som ser ut som händer osv. Vacker men opraktiskt. Ibland skickar Olof iväg Johan att fiska. Det klarar han också av bra. Även om det blir mest skräpfisk som bara katten vill äta.

Erik Fransson - 17 år, er dräng. Olof hittade honom som liten och ni har tagit hand om honom. Han har under din uppfostran vuxit upp till att ha blivit en riktig kraftkarl. Stor och ståtlig är han. Hade du inte haft din fina Olof, så skulle du nog ha varit lite dregn till honom. Som det är nu kan du bara blanda lite örter i hans morgonthe ibland för att minska hans brunst. Det fungerar bra. Du vet att han har en hel del förbindelser med traktens yngre kvinnor. Det stör dig inte, men man får hoppas att ingen av dem är dum nog att göra sig olycklig med honom. Som dräng har han ingen förmögenhet och inget att komma med till dem. Det kan bara bli otrevligheter av det. Du måste nog prata med honom någon gång och få honom att inse sin plats och sitt ansvar. Du tycker inte om att han låter sig an din dotter ett tag, och han har fortfarande lystna blickar efter henne. Turligt nog har hon insett sitt ansvar och undviker honom numera. Det är bra så.

CALL of CTHULHU®

Name *Stina Johansson*
 Occupation *doffer* Sex *Female* Age *13*
 Nationality *Svensk* Residence *Hornåra*

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. *7* DEX *14* INT *14* Idea *70*
 CON *7* APP *16* POW *14* Luck *70*
 SIZ *8* SAN *99* EDU *6* Know *30*
 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

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

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<i>Knife</i>	<i>40</i>	<i>D9</i>			
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

Stina Jönsson

13 år. Flicka med långa röda flätor. Gröna trolliska ögon. Du är en snäll flicka som hjälper din mor med gårdens skötsel. Du är riktigt duktig på att ta hand om getterna. De är dina favoritdjur med sina kloka ögon och sitt naturliga sätt. Kor är mycket dummare.

Du tycker om att vandra själv med dem i skogen och vet var de bästa matställerna med mycket klöver ligger. I och för sig är getter överlevnadsexperter och kan äta nästan vad som helst.

Då och då gillar Stina att smyga i utkankterna av den mörka, stora skogen om natten, det är så spännande och Johan vågar minsann inte det. Vid de nattliga smyningarna är det bra att ha getterna med, de känns så trygga och märker om något farligt rör sig i skogen.

Annat du tycker om är att klättra i träd och stjäla fågelägg. De är goda och ett bra käk när man är ensam i skogen. Det är dessutom oerhört vackert att se ut över skogen från toppen av ett träd. Skögen är stor och man kan bara här och där skimta granngårdarna genom de rökelare som stiger upp från skorstena.

Du är en trevlig flicka som tycker om att sjunga och dansa för dig själv. Ofta vid familjehögtider, som födelsedagar och vid midsommar, brukar du få sjunga för familjen. De tycker mycket om din röst. Dina sånger är långa och drömska och du hittar nästan alltid på dem i stundens ingivelse. Det är sällan du sjunger några bekanta låtar. Det är väl mest när din far eller mor ber dig om det.

Ibland är du på ditt retliga humör och då retar du alla. Det händer oftast när du av någon anledning har sovit dåligt eller när det är den perioden i månaden. Oftast slutar det med att din far lappar till dig, eller att din mor skäller ut dig och tvingar dig att göra någon osedvanligt trist köksyssla.

Du har haft en del storasyskon, men de har alla dött nu. Far säger att en del har tagits av vargen och en del har drunknat. Du får i dina retliga stunder en känsla av att de kanske rymde istället. Din far kan vara väldigt svår att stå ut med ibland.

Du har ett hemligt förhållande med din bror Johan, ni möts ofta på höskullen eller smyger ut till sjön och gör som Mor och Far gör i sängkammaren om natten, detta är självklart jättehemligt, det kan vara så att andra kan tycka att detta är fel. Din far skulle säkert slå ihjäl Johan och din mor aldrig förlåta dig.

Vad du tycker om de andra:

Din far Olof: En gammal tjurig gubbe som går runt och skryter om sina jägarhistorier och gör vad han kan för att imponera på grannfruarna. Han börjar bli lite för gammalt för sådant. Du är inte ens säker på att en del av jakthistorierna är sanna. Vem har tex sett den där stora björnen han säger sig ha nedlagt själv? Han är väldigt bestämmande och om man inte gör som han säger brukar han klippa till dig. Det är så det är och han har sin rätt att göra det, men det innebär inte att du tycker om det. När du blir stor skall du också slå dina barn. Han har dock rätt i en sak, det bor myrlingar i skogen. De har tagit några getter för dig, och ibland har du varit tvungen att fly från dem. Mor tror att de togs av björn eller varg (det är vad du säger till henne), men du vet bättre och det gör din far också.

Din Mor Ulla: En klok gammal gumma som kan mycket om livet och hur man botar sjuka. Hon är väldigt klok och rar av sig och slår dig aldrig som grannbarnens mödrar gör. Ok, hon straffar dig ibland med trista uppgifter, men aldrig i onödan och bara när du förtjänar det. Kanske hon misstänker något om dina förhållanden, men hon säger inget i så fall. Det är bäst att inte nämna det heller för henne, eftersom hon då hade blivit tvungen att ta itu med det. Hon bryr sig väldigt mycket om hela familjen och ser till att ni mår bra. På sista tiden har du sett att hon har fått konstiga fläckar på händerna. Din mor börjar bli gammal och det märks.

Din Bror Johan, 14 år. En vacker man, som har smala fina lemmar till skillnad från alla andra män här i trakten. Han tar i dig försiktigt, utan att skada dig. Du älskar att bli omfamnad av honom och känna dig som en fågel i en fågelfamn. Han kan berätta de mest fantastiska sagor och berättelser om främmande, fantastiska platser för dig. Du sjunger sånger om platserna för honom och han lysnar och blir inspirerad. Det är som om ni har en själarnas förening. Synd att Ni nog aldrig kan gifta er. Ni måste nog rymma för att kunna bli ett erkänt par. Din bror är häändig och gör vackra saker till köket. Mor tycker mycket om dem och ber honom ofta göra fler, fast hon inte behöver dem. Joahn är också bra på att fiska och tar ofta hem mat till katten. Eftersom din far inte tycker om sjön, så är det en plats där han får vara ifrå från Olofs nävar och käpp. Din far tycker verkligen inte om Johan och det är synd om honom. Verkligen synd. Det enda du har svårt med är att han verkar ha en lite sjuklig dragning till din mor. Bara han inte är fast för henne också.

Kanske ert förhållande är smutsigt och sjukligt, men du älskar honom och kan inte rå för det. Du vet inte vad du skulle göra om ni inte fick vara tillsammans. Kanske dränka dig eller fly in i skogen för att aldrig mer komma tillbaka.

Erik Fransson, 17 år, drängen: Han är stor och butter av sig. Han är väldigt stark och en gång i tiden kände du dig dragen till det. Du gav dig till honom och trodde att det var kärlek. Det var det inte inser du nu och du kan knappt

inte titta på honom utan att skämmas över vad du har gjort och vad du en gång var. Orsaken att du först bröt med honom var att du blev med hans barn. Du hade inte vett nog att skydda dig. Du lyckades dölja ditt havandeskap för hela familjen. Det var lätt eftersom du var mesta delen av tiden ensam i skogen och sedan hade du mycket kläder på dig. I ensamhet födde du din förste son. Naturligtvis kunde du inte ta hand om honom, utan lämnade honom i skogen att tas hand om av trollen. Nu vet du att han är en myrling och bor i kanten av sjön. Du har sett hur han står och tittar på dig när du älskar med din bror vid sjön. Han ger dig väldigt dåligt samvete och du mår dåligt av det. Därför försöker du allt mer vara på höskullen istället när du träffar din bror. Bara du inte blir gravid med honom. Den senaste perioden har tagit lite väl lång tid på sig nu. Bara det inte har skett igen!

CALL of CTHULHU

Name Olof Jönsson
 Occupation Bonde Sex Male Age 35år
 Nationality Svensk Residence Hovmala

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 15 DEX 10 INT 8 Idea 40
 CON 13 APP 12 POW 7 Luck 35
 SIZ 14 SAN 99 EDU 8 Know 40
 Schools —
 Degrees —
 Damage Bonus/Penalty D4

SANITY POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

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

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<u>Armborst</u>	<u>65</u>	<u>206</u>			
<u>Båge</u>	<u>60</u>	<u>106</u>			
<u>Genar</u>	<u>70</u>	<u>108</u>			
<u>Sjöt</u>	<u>60</u>	<u>108+D4</u>			
<u>Näve</u>	<u>60</u>	<u>107+D4</u>			

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Fällor 80

Olof Jönsson

35 år. Halt på höger ben, efter en olycka med yxan när du skulle hugga en midsommarstång för några år sedan. Stor buskig mustach och kraftig kropp. Bär alltid träskor. Alltid.

Du är självägande bonde, som är stolt över vad du har åstadkommit med dina egna händer. Dina händer är stora och kraftiga och vana att arbeta med allt praktiskt. Det teoretiska är inte direkt ditt gebit. Det lämnar du till din fru Ulla istället.

Det finns ingen bättre jägare i trakten än dig och dessutom tycker du om att skryta med dina bedrifter. Du har en gång nedlagt en björn som var tre meter hög. Det är en historia som traktens folk har hört förr, om man säger som så. Det är skönt att du är en bra jägare, för annars hade det kunnat gå för din familj som det har gått för en del andra familjer i trakten de år då skörden slår fel. Kort sagt, du är en rejäl karl som kan ta hand om din familj.

Ibland när du går på åker och arbetar för dig själ, kan du fundera över livet och tiden. Du har en teori om att tiden är som solen, den går upp och den går ner, men till slut kommer den tillbaka där den började. Så har hela ditt liv känts; Du gifte dig tidigt med din kusin, i ett äktenskap arrangerat av era föräldrar. Sedan dess har den ena dagen varit den andra lik. Året har sina högtider och de repeteras med en betryggande likhet.

När du var ung var du känd som traktens kvinnotjusare, och du brukar med förnöjsamhet konstatera att många av traktens barn mycket väl kan vara dina egna. Det är naturligtvis inget du har talat om för någon, utan har som din egen privata stolthet. Du är rejält stolt över din mandom och din virilitet. Du har totalt fått åtta barn inom äktenskapet, men sex av dem har dött i olyckor eller gått bort sig i sjön. Ungdommar har inte där att göra, men trots dina varningar har flera av dina barn gått dit och drunknat. Två av dina barn, de två äldsta, Fia och Anders, var ute och samlade bär i skogen, när vargen tog dem. Av någon anledning sörjer inte Ulla dem så mycket som era andra döda barn, men hon har väl sina orsaker. Kvinnor är ett stort mysterium.

Du visstas ogärna nere vid sjön. Du får en obehaglig känsla i kroppen från platsen och dessutom är det så mycket mygg och man vet att myrtingarna bor där. Ja, du är skrockfull. Hitta på så mycket skrock du kan. Det är inte fel. Olof tro på allt. Verkligen allt och du gör det gärna till sanningar. Istället för att säga något i stil "haha det kan ju vara illvätten", säger han hellre "Va! Det är illvätten!"

Du är bra som ledare och brukar kunna delegera arbetet bra inom familjen och är en kompetent ledare, som vet hur man använder både moroten och käppen.

Vad du tycker om de andra:

Ulla: Din kära och älskade fru. Hon är en bra kvinna som vet hur man tar hand om sin man. Hon kan baka, laga mat och ta hand om er. Hon är ditt ljus i livet och din trygghet i tillvaron. Hade det inte varit för att hon ibland är lite tjatig och går på om sådant som tvagning (två bad om året räcker) och kvaliteten på köttet du bär hem, skulle hon vara mycket bättre. Det är inte ofta du behöver använda våld mot henne och du är stolt över att du behandlar henne så väl.

Stina, din dotter: 13 år. En vildsint flicka som verkligen behöver uppfostras. Hon har en gudabenådad sångröst, men vad använder hon den till? Tramsiga drömska sånger som gör att man drömmer bort. Ibland kan det vara skönt att höra på dem, men oftast ber du henne bara sjunga för att göra henne glad. Du måste prata med Ulla om henne. Stina är aldeles för dålig i köket och så mycket som hon är och springer i skogen kommer hon aldrig att få några former och kunna locka en karl till sig. Det behövs skärpning nu när hon snart är giftasmogen. Dessutom är det farligt att vara iskogen för mycket. Skall hon fortsätta med det måste ni göra er av med getterna så hon är tvungen att stanna hemma. Du vill inte förlora ett barn till av skogens alla farligheter.

Johan, din son: 14 år. Snart en karl, om han bara inte vore så vek. Du försöker bygga upp honom och få honom att karska till sig. Han är feg och undflyende och mer en doptter än en son. Så som han hänger kring Ullas kjolar skulle man nästan kunna tro det i alla fall. En riktig lipsill är vad han är. Han tål inte att du läxar upp honom, utan att han börjar lipa och sprina till Ulla för tröst. Näja, du får ta ut honom i skogen där han får nedlägga sin första björn. Sedan vet du att han blir man när han får björnens kraft.

Fast han gör dig verkligen bekymrad. Undrar om det är du som har gjort något fel med hans uppfostran. Kanske någon gång att du borde sätta dig ner och förklara för honom hur världen fungerar, hur de gamla krafterna som trollen och myrtingarna fortfarande är aktiva och framför allt hur man bär sig åt med en kvinna. Johan skall ju snart gifta sig. Inte för att ni har hittat någon lämplig till honom (stackars tjej), utan för att åldern är inne. Det skall bli skönt att äntligen ha uppfostrat en son som överlever.

Sedan när han har gift sig, skall du bygga det unga paret ett hus här på gården. Där kan de bo tills du dör, då Johan får ta över gården. Tills dess måste han ha vuxit upp. Tills vidare får han ta hand om fisket (i den otäckta sjön) och snickra. Han är väldigt händig faktiskt. Kanske han kan få bli hantverkare när han blir stor. Det är inte ett yrke för en man, men det är åtminstone respektabelt.

Erik Fransson, 17 år, drängen. Du hittade honom övergiven i skogen när han bara var ett år gammal. Eller något sådant. Han var illa medfaren, men kan bara ha lämnats där någon dag. Annars hade trolsen tagit honom. Du bestämde att han nog borde heta Erik Fransson. Inte vet du var du fick namnet ifrån, men du har bra fantasi och det här var ett sådant infall. Han har vuxit upp och blivit en riktig man. Du ser honom nästan som en son till dig, och det är oerhört synd att det inte är han som skall ärva gården efter dig, för han kan verkligen ta hand om den. På samma sätt som du vet att han kan ta hand om både hästar och kvinnor. Ni sitter ofta ute i hans smedskjul och smakar på hans hembrända och berättar om era kvinnoerövringar. Du behöver ju inte överdriva, men du är säker på att han gör det för att ställa sig in för dig. Inte för att det behövs, du tycker väldigt mycket om honom ändå. Någon gång skall du hjälp honom att hitta en lämplig fru. Du har studerat en del av de enklare, yngre fruntimren i trakten. Det är ett par tre som du nog skulle kunna para ihop honom med. Det är viktigt att det blir ett kraftfullt fruntimmer till en så kraftig karl. Då blir det en bra familj, som om även om den inte kommer att vara rik kommer att ha kraft att klara sig på egen hand.

CALL of CTHULHU

Name: *Selma Jansson*
 Occupation: *San* Sex: *Male* Age: *14*
 Nationality: *Svensk* Residence: *Hovmala*

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. *7* DEX *9* INT *14* Idea *70*
 CON *6* APP *14* POW *12* Luck *60*
 SIZ *10* SAN *99* EDU *9* Know *45*
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<i>Kniv</i>	<u>60</u>	<u>104</u>			
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Talpa 60

Johan Jönsson

14 år. Brunt hår och begynnande skägväxt. Lång och spretig med armar och ben som inte riktigt hänger med i rörelserna. Förra året var du i målbrottet, men det händer fortfarande att din röst spricker vid de mest pinsamma tillfällen.

Du är sonen i familjen och som sådan får du naturligtvis hjälpa din far med mycket, men du har också dina egna sysslor att ta hand om. Det är framför allt att tälja nya hushållsaker, eftersom du är väldigt bra att hantera kniv och andra verktyg. Du är alltså väldigt händig. Sedan är det också du som får fiska i familjen, eftersom din far inte tycker om sjön, eller vatten över huvud taget för den delen. Du har blivit riktigt bra att meta och det är få tillfällen då du inte kommit tillbaka med tillräckligt med mat för er. Det är skönt att sitta själv på den stilla sjön i gryning och skymning och se hur dimman lägger sig och allt blir mycket mycket lugnt. Då sitter du och tänker för dig själv. Du diktar ihop historier och tänker på Stina.

Stina är din syster och du är väldigt kär i henne. Hon är som en älva och en prinsessa. Ibland när du ser på henne blir du drömsk och det är som det brinner en eld inom dig. Naturligtvis är ert förhållande väldigt hemligt för din far och mor. Din far skulle verkligen slå ihjäl dig om han kom på er. Han brukar slå dig ganska rejält om du gör fel (i hemlighet gråter du ofta efteråt - Stina skulle förstå men ingen annan), men det här skulle han inte förlåta.

Visserligen är han och mor kusiner, men du tror inte att det skulle gå med syskon. Du planerar i hemlighet att rymma med henne till en annan ort där ni kan leva i fred. Ryktet går att ett par syskon från någon annan gård gjorde det för några år sedan, och kan de så kan minsann ni också. Ännu har du inte berättat om dina planer för Stina, men hon kommer nog att följa med. Hon känner sig också instängd här. Dina berättelser brukar du dock, när ni är själva, berätta för henne. Hon lyssnar alltid spännat.

Du är alltså en obotlig romantiker och drömmare. Någon gång kommer du att vakna upp och det är inte säkert att dina drömmar och verkligheten kommer att passa ihop.

Vad du tycker om de andra:

Olof, din far: Han är ganska hemsk där han går runt och försöker göra dig till sin version av en man. Bara för att du inte är lika stor och stark som honom, behöver ju inte betyda att du är sämre. Nån gång skall du minsann visa honom att du också är man. När du rymmer skall du lämna ett brev som berättar allt om dig och Stina. Då kommer han förstå att du också minsann kan. Dessutom badar han inte ofta nog. Du brukar ofta bada i sjön och se till att du inte luktar som din far. Det vet du att Stina också uppskattar.

Ulla, din mor: Mamma, hon som ger dig mat och bryr sig om dig när du är sjuk. En bättre mor kan man inte ha. Du älskar att krypa upp i hennes stora mjuka famn och berätta dina sagor för henne. På senaste åren har det dock blivit allt mer sällan och det är nästan så som hon undviker att ta hand om dig som förr. Det gör dig ledsen och bekymrad. Har du gjort något fel? Kanske hon inte tycker om dig längre? Du gör vad du kan för att vara henne till lags och hjälper henne så mycket du kan, men det verkar bara göra att hon vill ha din hjälp mindre.

Stina, din syster. Ett år yngre än dig. Hon är ditt liv och din kärlek. Från början träffades ni i närheten av sjön, när hon kom och besökte dig i hemlighet när du fiskade och hon vallade getterna. Det var en praktisk plats att träffas på. Hon har dock upptäckt att det är kallt och dragigt där, så numera träffas ni mest i höladan. Där är det varmt och mysigt och ni kan hålla om varandra utan att bli sedda.

Vad skall du göra om hon skulle råka bli gravid med ditt barn? Att sätta ut det i skogen är otänkbart. Så grym mot en levande varelse kan ni inte vara. Det vore ju mord. Kanske man i så fall kunde gå ut öppet med ert förhållande och även om inte folk skulle gilla det, så måste de nu erkänna er kärlek och låta er leva tillsammans.

Erik Fransson. 17 år. Dräng och ett riktigt drägg. Han är efter dig och mobbar dig hela tiden. Skulle inte förvåna dig om han är ute efter din syster och din gård som du skall ärva. En skum typ som lever för att förföra de virriga tjejerna i trakten. Han har varken fantasi eller intellekt. Skulle inte förvåna dig om han inte ens kunde läsa. Varför tog sig dina föräldrar an honom? Han kan ju ingenting.

Det bästa vore om han hittade en fru och flyttade härifrån. Då skulle kanske din far upptäcka hur bra du är och du och din syster kan leva ifred från hans lystna blickar. Hon har berättat att hon heller inte tycker om honom och försöker undvika honom, men ni lever ju tillsammans, så det är svårt.

CALL of CTHULHU

Name Erik Fredriksson
 Occupation Dräng Sex Male Age 17
 Nationality Svensk Residence Hovvåla

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 16 DEX 12 INT. 7 Idea. 35
 CON 14 APP. 10 POW 8 Luck 40
 SIZ 12 SAN 99 EDU 6 Know 30
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty P4

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

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

INVESTIGATOR SKILLS

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

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
<u>Kniv</u>	<u>50</u>	<u>2D4</u>
<u>Böge</u>	<u>50</u>	<u>D6</u>
<u>Ärme</u>	<u>75</u>	<u>D3+D4</u>
.....
.....
.....

SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Brenna hemma 30
Konjora 50

• Erik Fransson

17 år, dräng i gården. Ljushårig, stor och stark. Inte bra på att uttrycka sig i ord. Därmed inte sagt att du är tystlåten. Bara en mer av en handlingens man.

Du hittades som liten av Olof i skogen när han var ute och jagade. Du vet inget om din härkomst eller vem du egentligen är. Familjen gav dig ditt namn och har sedan dess haft dig som dräng på gården. Du behandlas som ett mellanting av tjänstefolk och son. Det är ett bra jobb och du trivs bra här. Dina uppgifter på gården är mest att ta hand om åkrarna och till viss del grovslitet med djuren, som att mocka och köra ut gödslet på åkrarna.

Du har en verklig känsla för hur man sår och sköter en skörd för att få ut så mycket som möjligt ur en åker. Du vet saker som hur man sköter ett bra skifte och vilka grödor som skall ha vilken typ av gösling och hur mycket. Annat som du också har hand om på gården är att sko hästar och smida. Du har ett litet skjul där du har en äsja och en bunt smidesverktyg. Där bränner du också gårdens sprit, som du är mycket stolt över. Ja, hela skjulet är ditt alldeles egna.

Traktens yngre kvinnor har upptäckt dig och de brukar komma över med ursäkten att de behöver ha olika metallföremål lagade. Det är speciellt ett par av flickorna som ofta gör visiter till dig. De är vackra och sköna att hålla om. De blir ofta mycket glada och kärvnlige när du bjuder dem på några nubbar.

För något år sedan hade du en kort affär med Stina. Den kvinnan är vildsint. Hon vet instinktivt hur man eggjar upp en man. Troligen kom hennes mor på vad som skedde och satte stopp för det, för helt plötsligt en dag var hon som förbytt mot dig. Hon ville inte titta på dig eller ens hälsa. Gjorde du något fel? Kanske du var för hårdhänt? Kvinnor är ett mysterium.

Vad du tycker om de andra:

Olof, husbonden. En gammal man som är stor och stark, men åren har börjat ta ut sin rätt. Han kanske har varit med om mycket, men vill nog gärna ge intrycket av att ha sett och gjort mer än han verkligen har. Det är nog därför han hittar på de där historierna om troll och myrlingar. Alla vet ju att sånt är bara skrock och du är minsann inte vidskeplig av dig. Som husbonde är han bra. Hgan agar dig inte mer än en husbonde brukar göra och aldrig orättvist. Du och han brukar ibland sitta ute i ditt skjul och dela några nubbar. Då skryter ni för varandra om era kvinnohistorier. Du vet att han överdriver, så du gör det också. Han tycker av någon anledning inte om vatten.

Ulla, husfrun: En rund och vacker kvinna, även om åldern nu börjar synas. Snart kommer hon inte att vara en skönhet längre, utan en gammal gumba. Kvinnors liv är inte lätt, men det är deras öde, på samma sätt som det tydliga är ditt öde att vara en dräng. I dina drömmar har hon ibland besökt dig och du längtar efter en stund med henne. Hon vet nog hur man tillfredställer en man. Hon är dessutom bra i köket och i lagården. Där har Olof verkligen gjort ett kap. Ibland är det dock som om dina blickar för henne är som förbytta och du är totalt ointresserad av henne. Det är som om det går i vågor. I hemlighet håller du på att tillverka olika former av husgeråd som du skall ge henne och imponera på henne. Naturligtvis för att ställa dig in, men vad gör inte en man för att komma nära en kvinna. Hon är klok och kunig med helande örter. Ofta har hon tagit hand om dig när du har blivit förkyld och allmänt hängig.

Stina, 13 år, dotter: En vild och vacker kvinna som du som sagt var har haft en affär med. Nu förtiden undviker hon dig mest, även om ni har börjat komma varandra närmare. Om hon någonsin uppmärksammar dig igen, planerar du att inte låta samma misstag ske igen. Nu förtiden är hon mer tillbakadragen och umgås mest med sin mesige bror. Du har planerat att rymma med henne och ta henne till en plats där ingen känner igen er och där ni kan leva resten av era liv tillsammans. Hon har en vacker sångröst och hon dansar en underbar förförisk dans som du aldrig har sett någon annanstans. När ni var tillsammans brukade du ofta be henne att dansa för dig. Något som hon gärna gjorde. Nu förtiden måste du gå omvägen via Olof och fråga honom om inte Stina kan dansa vid de olika högtiderna då det är mer passande. Olof verkar inte bry sig om dansen, men vet att hon tycker om att dansa och ber henne då av artighet.

Johan, 14 år, sonen: En riktig mes. Du skulle varit en mycket bättre son för Olof än vad han är. Du tycker faktiskt illa om honom, eftersom en mes som han är den som har hela familjens kärlek och inte en karl som du (ibland misstänker du nästan att han har en onaturlig draging till sin mor). Livet är orättvist. Om du på något sätt kunde få honom att lämna gården, så kanske du kan gifta dig med Stina och på så sätt få arva den. Det vore det bästa som kunde hända dig. De är ett syskonpar som bryr sig mycket om varandra. Det enda som Johan klarar av att göra är fula och totalt värdelösa kärll i trä. De är otympliga att dricka ur och man kan inte låta bli att spill aur dem. Naturligtvis får du ta skiten för det om du gör det och det gör ju inte direkt att du tycker bättre om det Johan gör. Det är skönt när han sitter ute på sjön och fiskar själv.