

Bill Willis

Velkommen til Shadyvill, dette er hvad du ved.

Året er 1924

Shadyvill er en lille idyllisk fiskerby på den walisiske kyst. Isoleret fra omverdenen af en skov, lever byens borgere et stille og roligt liv. Det gjorde du også indtil for fire år siden.

Du er født op opvokset i Shadyvill, din far døde, da du var helt ung. Dig og din mor har skulle klare jer alene siden. Du har overtaget din fars plads i en fiskerbåd. Tabet af din far har været hårdt for jeg begge specielt for din mor, som ofte græd natten igennem. For at overleve dette triste liv tilbragte du ofte tid sammen med dine tre venner, der lige som dig følte, at de ikke passede ind i Shadyvill.

Selvom dine venner og fiskeriget fyldte meget i dit liv, var din bekymring for din mor nok stærkere. Du prøvede at overtage rollen som manden i huset, men det lykkedes aldrig rigtigt. Du har ofte tænkt på hvordan det er gået hende mens du har været på MCUU.

Livet på havet har gjort dig hårdet og stærk. Du er et barn, som blev for hurtigt voksen. Det kan mærkes både på din fysik og psyke. Dit ansigt ser alt for hærdet ud til en 19'årig. Selv tiden på MCUU har ikke fjernet dette aspekt ved dig, dine hænder ru og dit håndtryk solidt. du har kortklippet, brunt hår, den typiske farve i Shadyvill.

Du er med i en drengebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med drengestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

”Drenge er og bliver drenge, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morrays Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror at det sted er lige noget for dem. Jeg foreslå, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Du kan ikke huske meget fra MCUU, du ved det var ubehageligt, men det meste ligger hen i tåger. Du ved, at du er en anden siden du startede og at dit liv aldrig vil være det samme igen. Det eneste du kan huske, er sidste dag, hvor politiet overrendte MCUU, fængslede alle de ansatte og sendte de unge hjem. Nu sidder du i en bus på vej hjem til Shadyvill sammen med dine fire kamerater, du kan knap nok kende dem efter fire år. Det hele gik så hurtigt, I nåede knap nok og pakke, I er

stadig iført MCUU's anonyme grå dragter.

Dit unge sind er forvirret, tanker snurre rundt i dig og du er ikke længere sikker på at du kan skelne sandt fra falsk, virkelighed fra fantasi.

Som du kan læse kan din person ikke huske ret meget af sin fortid. Men gennem spillet vil han opdage ting om sig selv og sin fortid. Udfra disse indtryk kan du danne et mere detaljeret billede af din person. Så husk at bruge oplevelser fra scenariet, som inspiration når du spiller din rolle. Med måde selvfølgelig, du har stadig handlefrihed. Det er dit valg, hvor meget de nye indtryk påvirker din spiller.

Lig' mærke til, at i dette scenarie kan spillelederen også beskrive ting I føler, husk når han beskriver følelser, at du også i større eller mindre grad reagere på dem i dit spil. Følelserne er til stede i dig, men in person kan godt bekæmpe dem, blot vis det på en eller anden måde i dit spil.

Udover det:

Held og lykke i Shadyvill

Stikord om de andre:

Edward Morrison

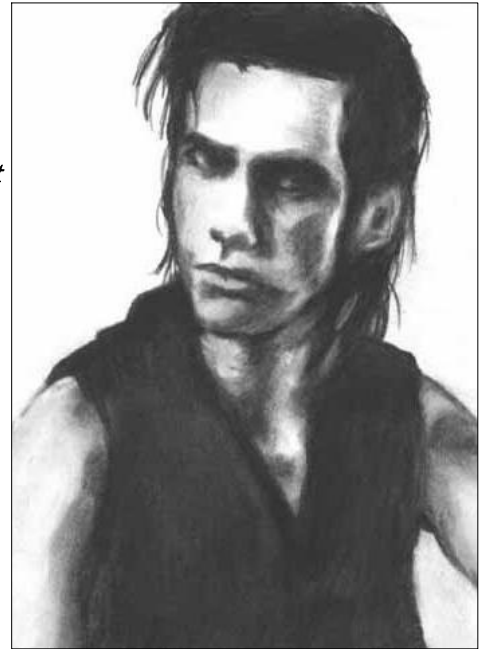
Søn af byens rigeste mand, og boede i byens eneste villa. Kan ikke så godt lide at snakke om sin sociale status. Men kan godt være lidt stolt til tider.

John Herber

Bor hos sin tante og onkel, men kommer ikke oprindeligt fra Shadyvill. Har kun boede der siden hans forældre døde. Er gruppens uofficielle leder.

Mick Petersen

Søn af en af byens utallige fiskere, en lille bleg men intelligent splejs. Stammede meget, men det virker ikke til at han gør det så meget mere.



Shadyvill

Spiller Bill Willis

Alder: 19

<i>Characteristics</i>		
<i>Strength</i>	<i>STR</i>	<i>16</i>
<i>Constitution</i>	<i>CON</i>	<i>14</i>
<i>Size</i>	<i>SIZ</i>	<i>15</i>
<i>Intelligence</i>	<i>INT</i>	<i>08</i>
<i>Power</i>	<i>POW</i>	<i>13</i>
<i>Dexterity</i>	<i>DEX</i>	<i>10</i>
<i>Appearance</i>	<i>APP</i>	<i>09</i>
<i>Education</i>	<i>EDU</i>	<i>10</i>
<i>Sanity</i>	<i>SAN</i>	<i>55</i>
<i>Idea Roll</i>		<i>40</i>
<i>Luck Roll</i>		<i>55</i>
<i>Knowledge Roll</i>		<i>50</i>
<i>99 – Cthulhu Myth</i>		<i>—</i>

<i>Sanity Points</i>									
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	00

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

<i>Skills</i>							
Bargain	25	Fast Talk	30	Repair	60	Ride	35
Biology	20	First Aid	30	Medicine	20	Sneak	55
Chemistry	20	Hide	40	Navigate	45	Spot Hidden	35
Climb	65	History	15	Occult	15	Swim	60
Conceal	35	Jump	35	Language	50	Throw	70
Cthulhu Myth	—	Library Use	20	Persuade	35	Track	45
Dodge	40	Listen	35	Pharmacy	15	Range Weapons	45
Drive Auto	20	Locksmith	40	Psychology	10	Hand to Hand	65

<u><i>Equipment</i></u>

Edward Morrison

Velkommen til Shadyvill, dette er hvad du ved.

Året er 1924

Shadyvill er en lille idyllisk fiskerby på den walisiske kyst. Isoleret fra omverdenen af en skov, lever byens borgere et stille og roligt liv. Det gjorde du også indtil for fire år siden.

Du er ”ham den forkælede i villaen.” Din far er byens rigmand, han ejer det meget af jorden i byen, og har avet en mindre formue. I er ikke ligefrem rige men sammenlignet med resten af Shadyvill, lever I som konger. Du havde aldrig et godt forhold til din far, og du brugte meget af din fritid sammen med byens andre uønskede unge.

Du er ikke højrøvet, og specielt sammen med dine venner kan du ikke lide, at der bliver gjort opmærksom på din højere sociale status. Men inderst inde føler du dig lidt højere end de andre tre, og kan ikke lade være med at være lidt misundelig på John, gruppens uofficielle leder.

Du er blond, som din far, dine stærke blå øjne har du også fra ham. Du er høj slank og i forhold til resten af byen har du et nobelt udseende, og så lugter du nyvasket, en sjældenhed i Shadyvill.

Du er med i en drengebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med drengestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

”Drenge er og bliver drenge, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morrays Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror at det sted er lige noget for dem. Jeg foreslå, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Du kan ikke huske meget fra MCUU, du ved det var ubehageligt, men det meste ligger hen i tåger. Du ved, at du er en anden siden du startede og at dit liv aldrig vil være det samme igen. Det eneste du kan huske, er sidste dag, hvor politiet overrendte MCUU, fængslede alle de ansatte og sendte de unge hjem. Nu sidder du i en bus på vej hjem til Shadyvill sammen med dine fire kamerater, du kan knap nok kende dem efter fire år. Det hele gik så hurtigt, I nåede knap nok og pakke, I er stadig iført MCUU's anonyme grå dragter.

Dit unge sind er forvirret, tanker snurre rundt i dig og du er ikke lænere sikker på at du kan skelne sandt fra falsk, virkelighed fra fantasi.



Som du kan læse kan din person ikke huske ret meget af sin fortid. Men gennem spillet vil han opdage ting om sig selv og sin fortid. Ud fra disse indtryk kan du danne et mere detaljeret billede af din person. Så husk at bruge oplevelser fra scenariet, som inspiration når du spiller din rolle. Med måde selvfølgelig, du har stadig handlefrihed. Det er dit valg, hvor meget de nye indtryk påvirker din spiller.

Lig' mærke til, at i dette scenarie kan spillelederen også beskrive ting I føler, husk når han beskriver følelser, at du også i større eller mindre grad reagere på dem i dit spil. Følelserne er til stede i dig, men in person kan godt bekæmpe dem, blot vis det på en eller anden måde i dit spil.

Udover det:

Held og lykke i Shadyvill

Bill Willis

En stor gut. Hans far døde som ung, og hans mor har været hjerteknust lige siden, kan ikke lide at snakke om det.

John Herber

Bor hos sin tante og onkel, men kommer ikke oprindeligt fra Shadyvill. Har kun boede der siden hans forældre døde. Er gruppens uofficielle leder.

Mick Petersen

Søn af en af byens utallige fiskere, en lille bleg men intelligent splejs. Stammede meget, men det virker ikke til at han gør det så meget mere.

Shadyvill

John Herber

Velkommen til Shadyvill, dette er hvad du ved.

Året er 1924

Shadyvill er en lille idyllisk fiskerby på den walisiske kyst. Isoleret fra omverdenen af en skov, lever byens borgere et stille og roligt liv. Det gjorde du også indtil for fire år siden.

Du er lederen af jeres lille drengebande. Du kommer ikke fra Shadyvill. Du flyttede hertil da dine forældre gik bort, og har siden 1915 boet hos din tante og onkel i Shadyvill. DE ejer byens fiskebutik, hvor du har arbejdet mange timer, med at rense fisk. Du har ikke kunne spise fisk siden og hader stanken.

Du har aldrig passet ind i det stille landsbysamfund, og fandt hurtigt sammen med tre andre unge fra byen. I fandt venskab som byens utilpassede unge.

Du har et iltert temperament, er helt klart den mere hidsige i gruppen. Selvom de andre er dine bedste venner føler du ofte, at de, ligesom resten af byen, er gjort stille og handlingsløse efter for lang tid i den livløse landsby. Men tiden på MCUU har dæmpet selv dig, og i stille stunder overvejr du om, alt den hidsighed og oprør nu er det værd.

Bag en uholdt manke af sort hår gemmer der sig et par vrede brune øjne. Dit ansigt er sunket ind og bære præg af fejler næring. Din krop er slank men stærk.

Du er med i en drengebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med drengestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

”Drenge er og bliver drenge, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morrays Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror at det sted er lige noget for dem. Jeg foreslå, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Du kan ikke huske meget fra MCUU, du ved det var ubehageligt, men det meste ligger hen i tåger. Du ved, at du er en anden siden du startede og at dit liv aldrig vil være det samme igen. Det eneste du kan huske, er sidste dag, hvor politiet overrendte MCUU, fængslede alle de ansatte og sendte de unge hjem. Nu sidder du i en bus på vej hjem til Shadyvill sammen med dine fire kamerater, du kan knap nok kende dem efter fire år. Det hele gik så hurtigt, I nåede knap nok og pakke, I er stadig iført MCUU's anonyme grå dragter.

Dit unge sind er forvirret, tanker snurre rundt i dig og du er ikke længere sikker på at du kan skelne sandt fra falsk, virkelighed fra fantasi.



Som du kan læse kan din person ikke huske ret meget af sin fortid. Men gennem spillet vil han opdage ting om sig selv og sin fortid. Ud fra disse indtryk kan du danne et mere detaljeret billede af din person. Så husk at bruge oplevelser fra scenariet, som inspiration når du spiller din rolle. Med måde selvfølgelig, du har stadig handlefrihed. Det er dit valg, hvor meget de nye indtryk påvirker din spiller.

Lig' mærke til, at i dette scenarie kan spillelederen også beskrive ting I føler, husk når han beskriver følelser, at du også i større eller mindre grad reagere på dem i dit spil. Følelserne er til stede i dig, men in person kan godt bekæmpe dem, blot vis det på en eller anden måde i dit spil.

Udover det:
Held og lykke i Shadyvill

Stikord om de andre:

Bill Willis

En stor gut. Hans far døde som ung, og hans mor har været hjerteknust lige siden, kan ikke lide at snakke om det.

Edward Morrison

Søn af byens rigeste mand, og boede I byens eneste villa. Kan ikke så godt lide at snakke om sin sociale status. Men kan godt være lidt stolt til tider.

Mick Petersen

Søn af en af byens utallige fiskere, en lille bleg men intelligent splejs. Stammede meget, men det virker ikke til at han gør det så meget mere.

Shadyvill

Spiller John Herber

Alder: 18

Characteristics

<i>Strength</i>	<i>STR</i>	<i>13</i>
<i>Constitution</i>	<i>CON</i>	<i>12</i>
<i>Size</i>	<i>SIZ</i>	<i>11</i>
<i>Intelligence</i>	<i>INT</i>	<i>14</i>
<i>Power</i>	<i>POW</i>	<i>14</i>
<i>Dexterity</i>	<i>DEX</i>	<i>17</i>
<i>Appearance</i>	<i>APP</i>	<i>13</i>
<i>Education</i>	<i>EDU</i>	<i>12</i>
<i>Sanity</i>	<i>SAN</i>	<i>45</i>
<i>Idea Roll</i>		<i>70</i>
<i>Luck Roll</i>		<i>45</i>
<i>Knowledge Roll</i>		<i>60</i>
<i>99 – Cthulhu Myth</i>		<i>—</i>

Sanity Points

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	00

Magic Points

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

Skills

Bargain	50	Fast Talk	60	Repair	40	Ride	20
Biology	15	First Aid	30	Medicine	15	Sneak	70
Chemistry	20	Hide	60	Navigate	25	Spot Hidden	45
Climb	50	History	35	Occult	25	Swim	15
Conceal	55	Jump	50	Language	60	Throw	30
Cthulhu Myth	—	Library Use	10	Persuade	55	Track	25
Dodge	65	Listen	40	Pharmacy	30	Range Weapons	35
Drive Auto	20	Locksmith	70	Psychology	35	Hand to Hand	50

Equipment

Mick Petersen

Velkommen til Shadyvill, dette er hvad du ved.

Året er 1924

Shadyvill er en lille idyllisk fiskerby på den walisiske kyst. Isoleret fra omverdenen af en skov, lever byens borgere et stille og roligt liv. Det gjorde du også indtil for fire år siden.

Du er søn af en af byens utallige fiskere. Lige siden du var helt lille, har din far forventet, at du skulle blive en stor og stærk fisker, som dine 4 brødre. Men sådan gik det ikke, du er en lille splejs. Intelligent men ikke bygget til et hårdt liv. Du var ofte syg og stammede kraftigt. Da din far opgav dig, fandt du sammen med byens andre udskudte unge.

Din stammen er næsten forsvundet på MCUU, men kan dukke op i specielt stressede situationer. Selvom opholdet på MCUU var hårdt, føler du at det har givet dig en indre ro og styrke. Men nu gruer du for mødet med Shadyvill og din far. Hvad var det enligt, der fik ham og de andre, til at sende dig og dine venner væk fra byen? Du kan ikke huske det

Du er en tynd ranglet knægt, og som bonus går du med briller, et sjældent syn i Shadyvill. Du har pjusket uregerligt brunligt hår, den typiske hårfarve i Shadyvill.

Du er med i en drengebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med drengestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

”Drenge er og bliver drenge, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morrrys Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror at det sted er lige noget for dem. Jeg foreslå, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Du kan ikke huske meget fra MCUU, du ved det var ubehageligt, men det meste ligger hen i tåger. Du ved, at du er en anden siden du startede og at dit liv aldrig vil være det samme igen. Det eneste du kan huske, er sidste dag, hvor politiet overrendte MCUU, fængslede alle de ansatte og sendte de unge hjem. Nu sidder du i en bus på vej hjem til Shadyvill sammen med dine fire kamerater, du kan knap nok kende dem efter fire år. Det hele gik så hurtigt, I nåede knap nok og pakke, I er stadig iført MCUU's anonyme grå dragter.

Dit unge sind er forvirret, tanker snurre rundt i dig og

du er ikke længere sikker på at du kan skelne sandt fra falsk, virkelighed fra fantasi.

Som du kan læse kan din person

ikke huske ret meget af sin fortid. Men gennem spillet vil han opdage ting om sig selv og sin fortid. Ud fra disse indtryk kan du danne et mere detaljeret billede af din person. Så husk at bruge oplevelser fra scenariet, som inspiration når du spiller din rolle. Med måde selvfølgelig, du har stadig handlefrihed. Det er dit valg, hvor meget de nye indtryk påvirker din spiller.

Lig' mærke til, at i dette scenarie kan spillelederen også beskrive ting I føler, husk når han beskriver følelser, at du også i større eller mindre grad reagere på dem i dit spil. Følelserne er til stede i dig, men in person kan godt bekæmpe dem, blot vis det på en eller anden måde i dit spil.

Udover det:

Held og lykke i Shadyvill

Stikord om de andre:

Bill Willis

En stor gut. Hans far døde som ung, og hans mor har været hjerteknust lige siden, kan ikke lide at snakke om det.

Edward Morrison

Søn af byens rigeste mand, og boede I byens eneste villa. Kan ikke så godt lide at snakke om sin sociale status. Men kan godt være lidt stolt til tider.

John Herber

Bor hos sin tante og onkel, men kommer ikke oprindeligt fra Shadyvill. Har kun boede der siden hans forældre døde. Er gruppens uofficielle leder.



Shadyvill

Spiller Mick Petersen

Alder: 16

Characteristics

<i>Strength</i>	<i>STR</i>	<i>09</i>
<i>Constitution</i>	<i>CON</i>	<i>08</i>
<i>Size</i>	<i>SIZ</i>	<i>10</i>
<i>Intelligence</i>	<i>INT</i>	<i>18</i>
<i>Power</i>	<i>POW</i>	<i>14</i>
<i>Dexterity</i>	<i>DEX</i>	<i>11</i>
<i>Appearance</i>	<i>APP</i>	<i>11</i>
<i>Education</i>	<i>EDU</i>	<i>15</i>
<i>Sanity</i>	<i>SAN</i>	<i>75</i>
<i>Idea Roll</i>		<i>90</i>
<i>Luck Roll</i>		<i>75</i>
<i>Knowledge Roll</i>		<i>75</i>
<i>99 – Cthulhu Myth</i>		<i>—</i>

Sanity Points

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	00

Magic Points

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

Skills

Bargain	20	Fast Talk	15	Repair	15	Ride	20
Biology	45	First Aid	45	Medicine	50	Sneak	30
Chemistry	55	Hide	35	Navigate	15	Spot Hidden	45
Climb	25	History	65	Occult	40	Swim	10
Conceal	30	Jump	40	Language	70	Throw	20
Cthulhu Myth	02	Library Use	80	Persuade	20	Track	15
Dodge	35	Listen	50	Pharmacy	50	Range Weapons	25
Drive Auto	20	Locksmith	20	Psychology	40	Hand to Hand	30

Equipment
