

"Det hände en regnig lördagsnatt i oktober 1937, på en väg till Pittsburg, Pennsylvania."

Paret Cumming, på väg hem från en middag hos Hartwells.

"Att du alltid skall göra bort dig, har jag inte sagt åt dig att inte prata politik..."

"John, jag sa ju bara..."

"Jo, jag vet Mary, du sa bara vad du tycker om Arnold Hartwells affärer i Europa..."

Strax bakom Cummings bil, puffar Robert H. Muybridge på en stor ciggar samtidigt som han samspråkar med sin chaufför.

"Säg mig George, kan du inte köra lite fortare, och för guds skull kör om automobilen framför."

"Jo sir" suckar chauffören och pressar gaspedalen i botten.

Samtidigt en minut i motsat riktning kommer Henry Cohn körande. Han är förbannad och pressar sin nya Alfa Romeo till det yttersta på den märka och hala vägen...

Här börjar spelet.

Bilarna möts i en krök. Cummings och Mrybridges bilar ligger brevid varandra på den smala vägen när Cohns strålkastare plötsligt dyker upp runt kröken. Strålkastaren fångar plötsligt upp en gestalt, en ljus kvinna gestalt som springer ut på vägen.

Cohns trycker på bromsarna och väjar. Allting går mycket snabbt och...

Krach Skree Boom

De tre bilarna är totalkvaddade och ligger i diket. Lyckligtvis är ingen allvarligt skadad, bara en del trasiga kläder, skrubbsår och blåmärken.

Kvinnogestalten är borta, man får gärna frambråk. Igentligen är det bara Cohn som har sett henne.

Det passerar inga bilar, men någon i sällskapet kommer ihåg ett hus en bit uppåt vägen.

Ungefär efter en tio minuters lång promenad skimtas en stor byggnad. Ute vid vägen står en förfallen skylt med texten "SEREKETS HILL HOSPITAL" på. Det lyser i ett fönster på bottenvåningen. Bakom huset kan ett par stora baracker skimtas.

Om sällskapet knacker på till huvudbyggnaden öppnar en äldre sjuksyster och undrar vad som har hänt. Om sällskapet berättar om olyckan kallar hon genast på hjälp och undrar om det finns fler skadade. Sällskapet blir omplåstrade och får även lite stärkande dryck. Efter ett tag kommer överläkaren ned i morgonrock och presenterar sig som Dr Abraham Heart. Han talar om att dom får stanna över natten. Om någon i sällskapet vill låna telefonen eller vill fråga något säger han bara;
"Vi tar hand om det imorgon, gå och sov nu."

Om någon i sällskapet skulle börja snoka runt i stället, och av någon korkad anledning gå ut i skogen, finns varelsen där ute och väntar på honom/henne.

Under natten kan nästan ingen i sällskapet sova. Förtvylade skrik och plågade rop hörs från barackerna.

På morgonen får sällskapet äta frukost tillsammans. En sjuksyster talar om för sällskapet att dr Heart tar emot er till middagen och att ni kan vila ut nu. Om någon i sällskapet vill låna en telefon så säger hon att den är trasig.

Sällskapet kan röra sig ganska fritt på området. Det är inte så många människor utomhus eftersom att det är ganska kallt.

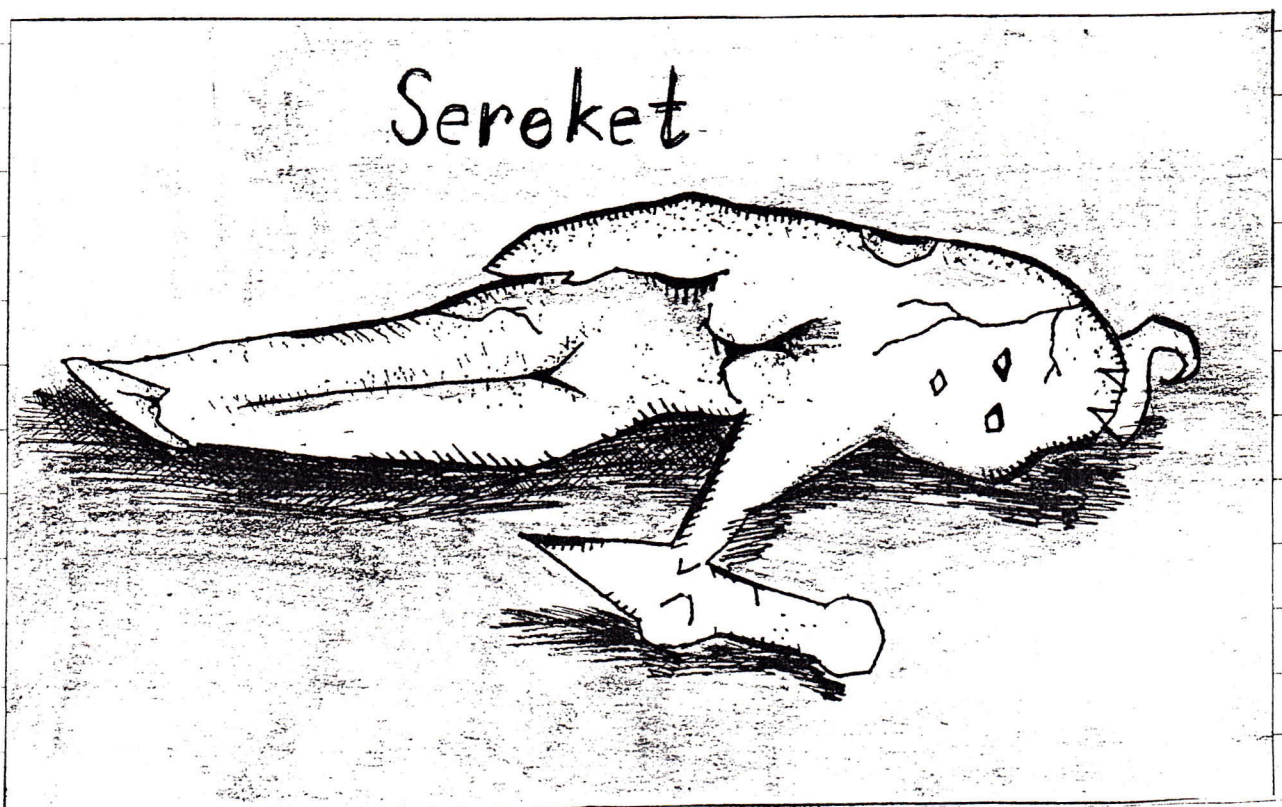
Om någon under dagen söker upp dr Heart på avd. 2, så håller han på att genomföra en rad lobotomeringar på ett par patienter. Till sin hjälp har han dr Welsh. Han vill ogärna bli avbruten.

Vid middagen samlas alla läkarna (utom Braun, som fortfarande är "sjuk"). Dr Welsh berättar om den egendomliga dr Braun, som vägrar att gå ut. Heart berättar om att telefonen är död sedan en vecka (dr Braun kapade ledningen för att vara på säkra sidan. Han har en bit telefonkabel i sitt rum) och att sjukhuset inte kommer att få någon leverans med bil för än om fem dagar. Om någon frågar om gestalten dagen innan, vet läkarna ingenting.

Senare på kvällen kan man se gestalten springa omkring i skogsbrynet. Det går att övertala dr Heart och dr Welsh att det kanske är en patient på rymmen som då genast sätter ut i skogen för att finna denne. Självklart med sällskap av två eller tre stora vändare.

Om någon frågar Dr Heart om varför sjukhuset heter Sereket eller vad det betyder berättar Heart följande historia;

"För nästan exakt femtio år sedan kom ett sällskap till dessa trakter. Dom var arkeologer. Tyskar tror jag. Dom kände till att det fanns kullar i trakten, resta av ett svunnet folk. Sällskapet hade den uppfattningen att detta folk var av thinitisk tid, dvs egyptier. Sällskapet grävde i kullarna under ett par år utan att hitta någonting som stödde denna teori. Men i en av dom största fann man en liten guda bild. Man var helt säker på att den föreställde Sereket, Skorpinjongudinnan. Arkeologerna grävde ett år till, sen tog pengarna slut. Men namnet på kullen förblev Sereket's Hill. Och sen byggdes sjukhuset här." Han visar ett fotografi på gudabilden som han har på väggen i sitt rum.



Under första natten drömmer någon om en indian. Han säger någonting, men det är obegripligt.

Andra natten drömmer samme person samma dröm fast nu mycket mer tydligt.

Indianen sitter i ett vitt rum och viskar "Ni behöver min hjälp" upprepat genom drömmen.

Det finns en indian på øvd 9. "Hövdingsen"

Om någon i sällskapet försöker prata med honom svarar han;

"Kvinna i skogen inte förlig", "Hjälp henne"

"Någon missbrukar hennes skatt", "Gör det fort"

"Dom kommer snart chararch aae" och han får ett förvridet ansiktsuttryck, Han börjar skrika av skräck.

Ibland skakar marken till. små jordbävningar.

Det blir fler och starkare ju fler dagar som går.

Patienterna på sjukhuset blir allt oroligare för var dag som går.

Dr Friedrich Braun, 43 år, född i Berlin, Tyskland, Doktor i teologi och psykologi. Påläst Okultist. Kom till SEREKETS HILL HOSPITAL för snart tre veckor sedan. Inte för att praktisera som läkare utan som agent för tredje riket.

Som mål att räsra Pittsburg och närliggande städer. Med hjälp av magin få jätten, USA, på fall. Att slå ut en handfull städer med ekonomiska efterföljder, som skulle få amerika att tänka på sig själv i årtal. Inte för att det kanske var ett jätteprojekt från tysklands sida, men om en på hundra knasbollar lyckas, hm inte illa.

Under sina studier i Berlin upptäckte han en del dokument och skisser av och om ett stenålders altare. Det hittades i amerika av en grupp tyska arkeologer. Dom fann altaret längs med i en människotillverkad kulle i delstaten Pennsylvania, inte långt ifrån pittsburg. Braun lyckades tyda skisserna och insåg att det var en offerplats till dyrkare av Shudde M'ells. Men altaret kunde även användas för att tillkalla Shudde M'ell och hans like.

Platsen tog ett tag att hitta. De var dess då lättare att få anställning, med Brauns referenser och erbjudande om att gratis arbete på sjukhusen i utbyte mot att få forska på anläggningen, svarade dr Heert ja på en gång.

En vecka senare vart han tyvärr mycket "sjuk" och la sig själv i karantän för att inte smitta ned patienterna. Han drog sig tillbaka i den tomma avdelning 11. På nätterna grävde han sig ned i kullen som avd 12 står på. För tre dagar sedan stötte han på rummet med altaret i. Han vågade släppa fri anden av en indiansk trollkvinna som lät sig begravas brevid altaret för att skydda den.

på den fjärde natten som sällskapet stannar på sjukhuset inleder Braun ritualen för att tillkalla Shudd Mell. Han och hans like anländer vid gryningen.

Det ända sättet att avbryta ritualen är att släpa iväg eller döda Braun vid altaret.

Om Shudd Mell anländer, ränner marken och slukar hela Sereket's hill.

Varelsen Braun släppte lös försöker vakta altaret, men Braun lyckades med att stänga ute den från kullen med en ritual. skyddscirkeln bryts endast om Braun dör eller om halsbandet med pentagrammet som Braun har runt halsen slits av.

Braun vågar inte lämna skyddscirkeln. skulle han göra det kommer natt som dag varelsen springande, försöker döda Braun och om han dör, tar med sig kroppen och

försvinnet ned i schacktet i kullen.

Detta skulle avbryta Shudd M'ells ankomst
Efter att vareken försvunnit börjar marken skaka
och avdelning 12 rasar ihop.

Om någon skulle gå ut i skogen
nattetid så kommer varelsen springande.

Vareken skall bara kontrollera så att det
inte är Braun som är ute och går.

Varelsen gör ingenting speciellt förutom att
den glor på personen i fråga (våldigt tät inpå)

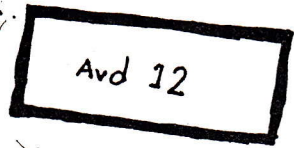
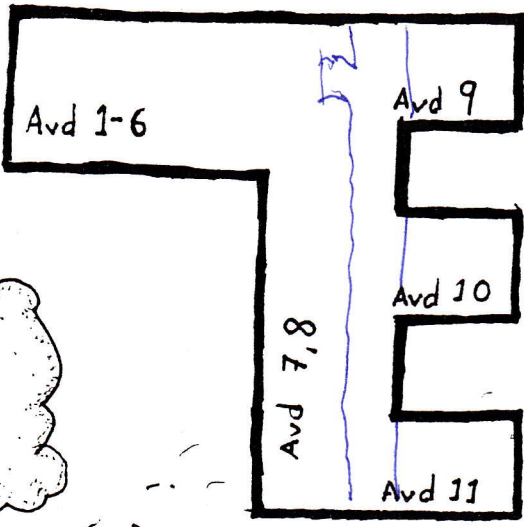
Om ingen försöker skada den så gör den ingenting.
Annars blir den mycket aggressiv.

Sereket's hill hospital

↑
Olyckan

Huvud
Byggnaden

Vägen till
Pittsburg



Mot sjön
↓

Huvudbyggnaden: Här är bostäderna för dom anställda och all administrativ verksamhet förlagd.

Här bor tre läkare, tio sjuksystrar och vårdare och en vaktmästare. Endast en telefon finns i huset, nere vid ingången.

Avdelning 1-6: Här är mottagningarna och operations-salarna förlagda. De tre doktorerna återfinnes oftast på avd 2 under dagarna.

Avdelning 7 och 8: Ungefär tjugo patienter med lindrigare sjukdomar bor här. Dessa patienter är inte inlästa var för sig som i avd 9.

Avdelning 9: Här är dom svårast sjuka förlagda. Fem stycken. För det mesta inlästa i sina väderade rum för att inte skada sig själv eller andra. Här finns "Hövdingen" inläst.

Avdelning 10: med kirurgiska och medicinska behandlingar har dessa åtta patienter förvandlats till grönsaker.

Avdelning 11: Denna avdelning är egentligen stängd, men förtillfället bor dr Braun här. Om man genom-söker rummet finner man ingenting ovanligt. En del böcker i medicin och psykologi. Om det är på dagen ligger Braun och sover. Han sover rätt så tungt, eftersom att han arbetar hela nätterna i avd. 12.

Avd. 11 ligger inom cirkeln som skyddar Braun mot varelsen uti skogen. I en väska under sängen förvarar

Han sina magi saker; en dolk, tre tjocka formel-samlingar, några pergament, en del antändningar på gammelgrekiska och gudabilden av Sereket, som han har hittat i ett museum i Berlin. Det är alltså samma statyett som den på dr Hearts fotografi.

Avdelning 12: Den här baracken är läst och igenbomrad. Den står högst uppe på kullen. En av dörrarna på baksidan är uppbruten och försedd med ett alldeles nytt hängslås (dr Braun har nyckeln på sig). Runt omkring i baracken ligger stora jordhögar. Dom kommer ifrån schacket mitt i baracken. Schacket går ned ca två och en halv meter ned i kullen, ned till ett litet rum. I rummet står ett stort stonaltare. En bok och ett par färgade ljus ligger på altaret. I rummet ovanför schacket ligger en massa bröte. Hinkar, spadar och en hacka står här, lutade mot en vägg.

Nere vid sjön finns ett par bänkar och här sitter eller står dom flesta patienter som är ute på dagen.

Dr Abraham Heart 52

Överläkare. Trevlig men frånvarande.

STR 8 CON 11 SIZ 13 INT 17 POW 12

DEX 5 APP 7 SAN 70 Hit Pts 12

Skills: First Aid 40%, Pharmacy 60%

Treat Disease 20%, Psycho-
analysis 75%

Dr R. Well 60

Håller sig undan. liten och
tjock.

STR 10 CON 4 SIZ 7 INT 13 POW 7

DEX 5 APP 4 SAN 45 Hit Pts 5

Skills: Lobotomy 35%, Diagnose

Diseases 70%.

Dr Ted Welsh 34

En glad och trevlig man. Rödhairig.

STR 12 CON 12 SIZ 12

DEX 10 APP 13 INT 13

POW 13 SAN 60

Skills: Lobotomy 40%, First Aid 40%

Debate 40%, Shotgun 65%

Hit Pts 12

Dr Welsh har ett hagelgevär i ett skåp
på sitt rum.



Dr Heart

Dr Fredrich Braun 43

Tysk Agent, okultist. Fientlig.

Bryter på tyska.

STR 15 CON 12 SIZ 12 INT 10 POW 18

DEX 12 APP 10 SAN 50 Hit Pts 12

Skills: Archaeology 50%, Okult 70%, Psychology 80%, Cthulhu 15%

Handgun ATK 35%

Braun har en 9mm Luger i byxlinningen.

Vårdare, stor

Det finns tre viktigt biffiga

vårdare på sjukhuset, alle har samma stat.

STR 17 CON 15 SIZ 14 INT 9 POW 9

DEX 12 APP 7 SAN 40 Hit Pts 14

Skills: Dodge 30%, Punch 70%



Varelser från kullen. En ande av en indiansk
trollkvinna.

STR 12 POW 12

San: misslyckas san-slaget

CON 15 DEX 13

-1D6 San.

SIZ 10 Hit Pts 12

INT 10 Move 15

Weapons	Attk%	Damage
Claws	70%	2D6
kiss	20%	san -1D6

CALL of CTHULHU®

Name. John Cumming
 Occupation Affairsman Sex Man Age 37
 Nationality USA Residence Pittsburg

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 10 DEX 8 INT. 12 Idea.....
 CON 7 APP. 10 POW 14 Luck.....
 SIZ. 13 SAN 10 EDU 16 Know.....
 Schools Handelskole. i. Pittsburg.
 Degrees.....
 Damage Bonus/Penalty 0

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)	.70	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.30	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.20	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.80	<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)	.20	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.40	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.35	<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)	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak..... (00)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.70	<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)	.40	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.20	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.20	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.60	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.30	<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)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

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

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU®

Name... Mary... Cumming
 Occupation... Lärarinna Sex kvinna Age 34
 Nationality... USA Residence... pittsburg

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 10 DEX 10 INT. 13 Idea. 65
 CON. 12 APP. 13 POW. 15 Luck. 75
 SIZ. 10 SAN. 13 EDU. 16 Know. 80

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) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	Psychology (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>30</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) <u>80</u> <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) <u>70</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. <u>Franska</u> (00) <u>80</u> <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) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <u>40</u> <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <u>75</u> <input type="checkbox"/>	Ride (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <input type="checkbox"/>	Sing (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <input type="checkbox"/>	Listen (25) <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>40</u> <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/>	Swim (25) <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <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) <u>45</u> <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

WEAPONS

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

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU®

Name. George Lumber
 Occupation. CHAUFFON Sex MALE Age 29
 Nationality Residence

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 15 DEX 12 INT. 9 Idea. 45
 CON 17 APP. 11 POW 12 Luck 60
 SIZ. 14 SAN 11 EDU 7 Know 35
 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
<u>15</u>	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	<u>50</u>	51	52	53	<u>54</u>	55	56	57	58	59	<u>60</u>	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) <u>45</u> <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) <u>35</u> <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) <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) <u>20</u> <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>35</u> <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>	Oratory (05) <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) <u>35</u> <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20) <u>80</u> <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10) <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) <input type="checkbox"/>
First Aid (30) <u>50</u> <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/>	<u>BOKING</u> <u>40</u> <input type="checkbox"/>

WEAPONS

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

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL OF CTHULHU

Name. Robert H. Muybridge
 Occupation Miljonär... Sex Man... Age 67...
 Nationality USA..... Residence New York..

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 5.. DEX 5.. INT. 13.. Idea. 65..
 CON 5.. APP. 7.. POW 15.. Luck. 45..
 SIZ. 10.. SAN 17.. EDU 10.. Know 50..
 Schools
 Degrees
 Damage Bonus/Penalty 0.....

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
<u>8</u>	9	10	11	12	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	<u>84</u>	<u>85</u>	86	87	88	89	90	91	
92	93	94	95	96	97	98	99											

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | | | | |
|------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
| Accounting (10) | <u>.70</u> <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) | <u>50</u> <input type="checkbox"/> |
| Archaeology (00) | <input type="checkbox"/> | History (20) | <u>.30</u> <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>.70</u> <input type="checkbox"/> | Law (05) | <u>.70</u> <input type="checkbox"/> | Read/Write. (00) | <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) | <u>.30</u> <input type="checkbox"/> | Listen (25) | <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) | <u>.70</u> <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) | <u>30</u> <input type="checkbox"/> |
| Debate (10) | <u>.30</u> <input type="checkbox"/> | Operate Hv. Machine (00) | <input type="checkbox"/> | Swim (25) | <input type="checkbox"/> |
| Diagnose Disease (05) | <input type="checkbox"/> | Oratory (05) | <u>.70</u> <input type="checkbox"/> | Throw (25) | <input type="checkbox"/> |
| Dodge (DEX x2) | <input type="checkbox"/> | Pharmacy (00) | <input type="checkbox"/> | Track (10) | <u>20</u> <input type="checkbox"/> |
| Drive Automobile (20) | <input type="checkbox"/> | Photography (10) | <input type="checkbox"/> | Treat Disease (05) | <input type="checkbox"/> |
| Electrical Repair (10) | <input type="checkbox"/> | Pick Pocket (05) | <input type="checkbox"/> | Treat Poison (05) | <input type="checkbox"/> |
| Fast Talk (05) | <u>.10</u> <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"/> | | <input type="checkbox"/> |

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Shotgun	.65%
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

CALL of CTHULHU®

Name Henry Cohn
 Occupation skummis Sex Men Age 33
 Nationality USA Residence Pittsburg

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	①	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 12 DEX 14 INT 10 Idea 50
 CON 10 APP 14 POW 10 Luck 50
 SIZ 13 SAN 11 EDU 9 Know 45
 Schools -
 Degrees -
 Damage Bonus/Penalty -

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)	.20	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.70	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.45	<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)	.40	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.20	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<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)	.20	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.50	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.50	<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)	.20	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<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)	.28	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.80	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.75	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Knife	.65

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

.....

