



Call of Cthulhu – Korparnas föda

Arrangör: Johan Jonsson

-”Kan du fatta hur kallt det är här nere”

Skrapande ljud. Kanske som en sten som någon trampar på.

-”Hysch, jag hörde något. HALLÅ! Är det någon där. Lys där borta, jag såg något.”

<Skrik av rädsla. En serie ljud som av en yxa som hugger i ett ko-kadaver>

Ny röst -”Hallå, är ni kvar där borta, jag tyckte jag hörde något.”

Skrapande ljud. Kanske som en sten som någon trampar på.

Kom och vandra med oss genom Tabergs natursköna kulturbygder. Fly för ditt liv genom ett unikt och dramatiskt landskap. Fall handlöst genom unik flora. Upplev den unika ekologin i den gamla gruvbygden. Du kommer för utsikten, men du stannar för *alltid*.

Ett 5-timmars Call of Cthulhu-scenario i nutidsmiljö. 3-6 spelare. SL: Johan Jonsson.

Scenarioutvecklingsblad

namn **Korpars föda**
System CoC
Sak 1 La tenecivilisationen
Sak 2 Taberg innehåller ovanliga metaller
Sak 3 Korpar äter allt
Sak 4 Graalen är Annwns kittel
Sak 5 Stjärnorna står rätt
Plotabstrakt

Sigvard Stiegen-Wesslau är en ondskefull Shub-Niggurathdyrkare. Han och hans kompisar söker efter lämningar från en kult inom La Tène-civilisationen som också var onskfulla Shub-Niggurath-dyrkare. Det har inte gått så bra, eftersom lämningarna fraktades till en annan värld när romarrikets stål och världens gång fick vägarna att slutas runt år 100 f. kr. Nu håller vägarna på att öppnas igen. La Tène-kultisterna gick in i den andra världen från ett ställe utanför Taberg, vilket var en plats där de ofta bröt metall till sina kultföremål. I och med att vägen öppnas blir området mer och mer spökigt. Stora flockar av korpar har kommit dit. De följer lukten av föda från kitteln i den andra världen. En del korpar från den andra världen har kommit igenom hit och blandar sig med dem. De är större och intelligentare. De kan tala bruten, urgammal svenska. Wesslau och hans vänner låtsas vara fågelskådare och försöker följa korparna till genomgången till den andra världen. Gerald Wikhlundh är en bloggare som driver runt i trakten och letar spöken. Han har dragit in sina vänner i detta. Detta är spelargruppen. Snart kommer portarna att öppnas och en inkarnation av Shub-Niggurath kommer att åka vagn längs med drottningvägen upp till den gamla kultplatsen. Vägen dit kan bara passeras efter solens nedgång den 8/2 2019. Olika oknytt kommer ut innan dess. Odöda kommer att vandra långt innan dess. Spelarna kommer att komma dit efter mycket tjat från Gerald. Han har förberett ett ställe på västsidan av berget där man kan ligga och hålla utkik. När spelarna anländer är Gerald borta. Det finns blodspår och släpmarken i snön. Uppmuntra alla att tro att det är ett prank från Gerald's sida. Klotblixtar och korpar drabbar spelarna. Frukansvärda blixtnedslag sker i deras direkta närhet. Kallrök och isdimma sänker sig. De vägleds av en korp. Gör det tydligt att man ramlar och slå ihjäl sig om man bara vandrar omkring. Låt dem se fågelskådare offra turister. Sedan ramlar de ner i grottor under berget tillsammans med 2 rödskjortor. De hittar mumifierade kroppar från de som varit olyckliga nog att ramla ner hit förr. Det är helt mörkt och väldigt kallt. Gör checks och dela ut skada pga av kyla. De hör fågelskådarnas mässande lockrop. "kakaw, kakaw". Ekona gör det omöjligt att hitta rätt. De döda börjar röra sig. En gammal La Tène-krigare hugger en NPC med svärd och börjar leta efter de andra följande ljudet av deras röster. Rödsdjortorna dör. Vägen ut öppnas och de kan se ett ljussken. De måste klättra för att komma dit, men fler odöda kommer bakom dem. Slutligen ramlar de ut i Annwn där det är sommar och stora ormbunkar. Här ser de en vagn med en trästaty av en mänsklig inkarnation av Shub-Niggurath. De möter en gubbe från förr som ger dem info. Monstruösa varelser rör sig genom vegetationen. I fjärran ser de en hög där fågelskådarna offerar Gerald. Psykopompish fågelande berättar att de är bundna till konungariten. De är slavarna som kommer att offeras. De kan lämna Tylwyth Teg genom att gå ner i vattnet i en källa. Annars blir de uppätta. De kommer ut i en liten göl på östsidan av berget. Det är kallt. De måste stoppa kröningsriten. Men hur?

Bakgrund

Historisk tidslinje

Vilka är spelargruppen?

Människor som känner Gerald

Vad håller gruppen samman?

Kompisar med varandra och Gerald

Vad får gruppen att undersöka?

Känka

Dramatis Personae

ond fågelskådare - Sigvard Wesslau

Villaägare

en korpman

Miljö

Taberg, Annwn

Places

Land of summer

Drottningvägen

Putti

Tråd 1

Tråd 2

Tråd 3

Tidslinje

Gundestrupskitteln [redigera | redigera wikitext]

[Hoppa till navigering](#)[Hoppa till sök](#)



Bild på Gundestrupskitteln



Cernunnos avbildad på Gundestrupskitteln.



Krigare.

Gundestrupskitteln är ett **offerfynd**, en silverkittel med 13 reliefplattor som en gång varit sammanfogade. Kitteln har en diameter av nära en meter och blev hittad i samband med torvtäcktsarbete i Rävmosse vid **Gundestrup** 1891 i norra **Jylland**, **Danmark**. Fyndet är ett av de mest storslagna importföremålen i Skandinavien från det **keltiska** området under förromersk-, romersk järnålder.

På plattorna finns över 100 reliefbilder på olika föremål och djur- och människofigurer. Många av motiven återfinns också på **hällristningar** i form av bl.a vagnshjul, ormar, lurblåsare och människor i procession.

Gundestrupskittelns utsmyckning liknar i mångt och mycket en rad keltiska gudar och gudinnor. Man tycker sig ha kunnat tyda bl.a. gudarna:

- **Cernunnos**; den behornade, (figuren bär hjorthorn och håller en halsring i ena handen och en orm i den andra). Dock är inte mycket känt om Cernunnos, men han finns gestaltad på många konst- och kulturföremål, eftersom han då ofta är omgiven av djur antar man att han kan ha varit en slags djurens konung.

- **Taranis**; hjulets gud, som förknippades med föränderlighet och omväxlingar.

Utöver kittelns religiösa innehåll framstår den med den tidens klädesdräkter, vapen, smycken och hela föreställningsvärlden för den förromerske eller **germanske** mannen och kvinnan.

Kittelns motiv har även påverkats av den **hellenistiska** och **etruskiska** föreställningsvärlden, vilket kan tyda på starka band med de östra medelhavsländerna.

Gundstrupkitteln kan dateras till mellan ca **300 f.Kr. - 300 e.Kr.**, d.v.s. till tiden för **förromersk järnålder** eller **romersk järnålder**.

Idag står kitteln på det danska **nationalmuseet** i **Köpenhamn**.

Fairy cup legend

From Wikipedia, the free encyclopedia

[Jump to navigation](#)[Jump to search](#)

Fairy cup legends (Reidar Thoralf Christiansen type ML 6045) are folk and other tales usually relating to the theft of a 'fairy cup', sometimes in the form of a drinking horn, usually from a 'fairy mound' (ie from a *tumulus*). They are found in parts of northwestern Europe.



Contents

- [1 Overview](#)
- [2 Versions](#)
- [3 Archaeology](#)
- [4 Other 'Fairy Cup' variants](#)
- [5 See also](#)
- [6 Notes](#)
- [7 References](#)
 - [7.1 Sources](#)

Overview[\[edit\]](#)

Fairy cup legends are classified under [Reidar Thoralf Christiansen](#)'s scheme as migratory type 6045.^[n 1] Stories of this type originate from England, Germany, Norway, Sweden, Denmark, the Isle of Man, and Scotland.^[1]

In many versions of the tale the vessel is in the shape of the horn;^[n 2] usually the vessel is gold(en), or of some other precious material. Tales often begin with a hole in the ground or similar opening up mysteriously, revealing 'little people' living underground.^[n 3] In some versions the fairy person offers a drink from the cup, which the protagonist refuses or discards - with the vessel's discarded liquid often acting corrosively^[n 4] Usually the vessel is stolen by the human protagonist of the tale, them then being consumed by fear and often chased by angry supernatural beings^[n 5] - the vessel is sometimes recorded as ending in the possession of nobility,^[n 6] or the church.^[n 7]

The Grail in Celtic Myth

The [earliest stories](#) don't include the Grail at all. Many times there was a quest, oftentimes for one or more of the 13 treasures of Britain or some strange request of the gods, but those were more like warrior's tales than the pilgrimage-like quest we think of.

Even though it is inextricably linked with Christ, the Grail may, in fact, have its origins in pre-Christian myths. In these stories, it's not a cup or chalice, but a cauldron – the main cooking implement of the pre-Roman Celts, and therefore associated with nourishment and life-giving powers. Celtic myth has cauldrons a-plenty, the most famous of which is probably the cauldron of the goddess Ceridwen. To make a long story short, in the "Story of Taliesin," Ceridwen cooks up a potion to make her ugly son so smart no one would notice his looks. But he never got to drink it. The boy brewing the potion was burned by the liquid and without thinking, licked his sore finger, thus ingesting all the knowledge of the world. He became Taliesin, a bard well-known for his wisdom, and thought by some to be the inspiration for or precursor to Merlin.

In the *Preiddeu Annwn* (Spoils of the In-World), Arthur is first mentioned questing for what could be the earliest direct reference to the Grail, the Cauldron of Annwn (inspiration). It was guarded by nine maidens, possibly priestesses, and it was quite a battle to get to it. Only seven of Arthur's men returned, and we aren't told if they ever found the cauldron, or what exactly it was.

Then there is the Cauldron of Rebirth, also commonly associated with the goddess Ceridwen. In the tale of *The Mabinogion*, there is a story called "The Story of Branwen." It is here we see the cauldron as giving life back to dead warriors. They return from the Otherworld almost in a zombie-like state, for they are unable to tell anyone of their experience in the Otherworld. In this story, the hero, Bran, leads a group of warriors to find the cauldron, but it is destroyed in a fight. As in the *Preiddeu Annwn*, only seven men survive (seven being a highly symbolic number).

Korp (*Corvus corax*) är en stor, svart [kråkfågel](#). Den återfinns över större delen av [norra halvklotet](#) och är den mest spridda av alla kråkfåglar. Det finns åtta [underarter](#) med liten variation i utseende, men med betydande [genetiska](#) skillnader.

I hela dess utbredningsområde på norra halvklotet, och genom mänsklighetens historia, har korpens varit en kraftfull symbol och ett populärt ämne i [mytologi](#) och [folklore](#).

Korpen är en av de mest mytomspunna fåglarna. Förmodligen beror det på korpens svarta blänkande färg, asätande, säregna läte och dess rykte för "klokhet". Den har länge ansetts som en olycksbådande fågel och förknippats med döden. Som asätare som var känd för att äta människor som dött i krig eller avrättats blev korpens förknippad med de döda och med förlorade själar. I Sverige finns föreställningen om [nattramnar](#), korpar som är spöken efter självmördare eller mördade människor som inte fått en kristen begravning, och i Tyskland en föreställning om korpar som de fördömdas själar.[†]

På [Brittiska öarna](#) var korparna också symboliska för [kelterna](#). I [irländsk mytologi](#) satte sig gudinnan [Morrígan](#) på hjälten [Cú Chulainns](#) axel i form av en korp efter hans död.^[65] I [walesisk mytologi](#) var korpar förknippade med guden [Bran](#), vars namn betyder "korp". Enligt [Mabinogion](#) begravdes Brans huvud i [London](#) som en talisman mot invasion.^[66] En legend utvecklades senare om att [England](#) inte skulle falla för en främmande inkräktare så länge som det fanns korpar i [Towern](#) i London. Fastän detta ofta tros vara en gammal tro har sentida forskning inte kunnat påvisa något spår av legenden före 1800-talet, och den anses numera vara ett romantiskt [viktorianskt](#) påhitt med inspiration från legenden om Bran. Faktiskt har Towern varit utan korpar under långa perioder i historien, och de återinfördes senaste gången efter [andra världskriget](#). Regeringen håller nu flera fåglar på Townerns ägor, antingen som försäkring eller för att roa turister (eller bådadera).^[67] Dessa fåglar blir [vingklippta](#) för att de inte skall kunna flyga iväg.

Taberg (berg)

Taberg (Smålands Taberg), är ett [berg](#) i norra [Småland](#), sydväst om [Jönköping](#). Taberg når 343 meter över havet och reser sig med ett 121 meter högt stup ovanför orten [Taberg](#), som ligger på bergets östsidan. Själva berget har två toppar, västtoppen och östtoppen.

Taberg (Smålands Taberg) är beläget ca 15 km söder om Jönköping och syns vida omkring. Det är en malmkropp som bildades för 1,2 miljarder år sedan. Den från början trögflytande massan trängde sig uppåt men stelnade innan den nådde jordytan. Omgivande bergarter har sedan eroderats bort och Tabergstoppen reser sig nu ca 100 m över det för övrigt ganska plana landskapet.

Natur[redigera | redigera wikitext]

Berget har imponerat i alla tider, och bland annat ska Carl von Linné ha kallat Taberg för "Smålands mirakel" när han besökte berget på 1700-talet. Här har man hittat mer än 400 arter blommväxter och [ormbunkar](#). Här möts mellaneuropeiska växter och [fjällväxter](#). Den sydliga [brunbräken](#) möter här den nordliga [grönbräken](#), två mycket ovanliga ormbunkar på samma plats.

Taberg har också Sveriges rikaste bestånd av mossor. Här finns sex utrotningshotade mossarter, bland annat den [långhalsade nickmossan](#). Den speciella basiska berggrunden gör att många sällsynta växter finns här.

I bergets stenbranter speglar [sandödlan](#) sina smaragdgröna sidor. Det är ett värmekrävande och mycket känsligt djur som också är fridlyst. I Tabergsåns dalgång häckar [strömstare](#) och [forsärla](#) och ibland också [kungsfiskare](#).

Under vinterhalvåret får bara [fladdermöss](#) vistas i gruvorna. De sover sin vintersömn i bergets 1,5 kilometer vindlande gångar. Om man väcker en fladdermus i vinterdvala kan den förlora så mycket energi av stressen att den inte överlever till våren. I och kring Taberg finns nio fladdermusarter varav sex övervintrar i gruvan. Området ingår i [Tabergs naturreservat](#).

Malmbrytning

Redan på 1400-talet påbörjades brytning av [järnmalm](#) i [Tabergsgruvan](#). Tabergs-järnet blev snart känt för sin höga kvalitet. *C'est fer de Takaberg!* ("Det är järn från Taberg!") utropade pistolsmederna i [Paris](#) när de var extra nöjda med ett arbete.

Berget består av [titanomagnetitolivinit](#), som bara finns i Taberg och i [Rhode Island](#) i [USA](#). De största brytningarna i Taberg skedde under [andra världskriget](#) då [Tyskland](#) var i stort behov av järn.^[1] Brytningen avslutades 1960.

År 1831 upptäckte [geologen Nils Gabriel Sefström](#) grundämnet [vanadin](#) i malm från Taberg. Vanadin är en legeringsmetall, som gör stål hårdare. Planer på att utvinna vanadin dök upp på 1970-talet, men sattes aldrig i verket på grund av förhöjda kostnader i samband med [oljekrisen](#).

Naturreservat[redigera | redigera wikitext]

[Naturskyddsföreningen](#) köpte gruvrättigheterna till Taberg efter en landsomfattande insamling 1986. Därmed sattes punkt för fortsatt exploatering genom gruvdrift, slalombackar med mera. Området ingår nu i [Tabergs naturreservat](#).

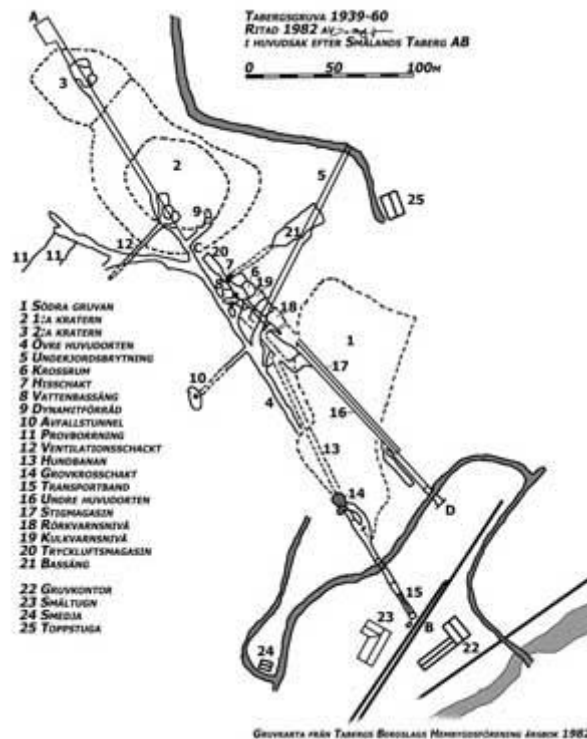
Idag finns här gruvvisningar under sommaren, flera vandringsleder, [badplats](#), [hotell](#) och [restaurang](#). En bilväg, öppen sommartid, leder upp till den östra toppen.

Gruvhantering i Taberg 1939 – 60.

Av PER-OLOF JERN

Den gruvhantering som AB Smålands Taberg bedrev i Berget under åren 1939 – 60 sargade detta otvivelaktigt svårt men tillförde det också nya djärva konturer, ett spännande inre och ännu en historisk epok.

Som mest sysselsatte gruvbolaget knappt 50 man och det högsta produktionsresultatet uppnåddes 1943 med 200 000 ton vilket då var 2 % av Sveriges järnmalmsproduktion. Brytningen ägde rum i dagbrott men för att ta hand om den brutna malmen sprängdes så småningom ett övre och undre ortssystem upp inuti Berget. Dessa ortssystem står i sin tur i förbindelse med varandra via ett antal schakt, varav det högsta, hisschaktet är 55 meter



[Klicka här för större bild](#)

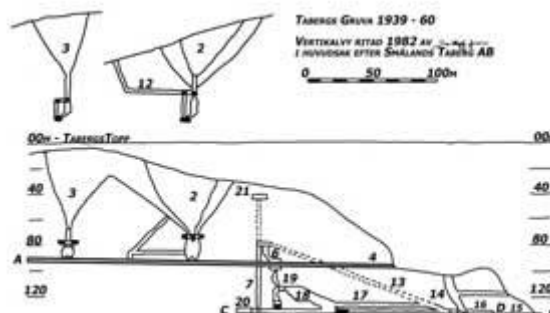
Den längsta enskilda orten, övre huvudorten, sträcker sig 300 meter in i Berget.

1937 påbörjade Stora Långviks Gruf AB förberedelsearbeten för brytning i Berget och visst uttag av malm ägde också rum från rasmassor och varp. I och med bildandet av Smålands Taberg AB den 2 mars 1939 kom den egentliga brytningen igång med börja i Bergets sydsida.

1939 sprängdes också ett mellan botten på denna Södra Gruva och foten av Berget. I detta schakt installerades en grovkross på 120 meters nivån (nivåangivelse från Tabergs topp) och utlastningen av malmen mekaniserades genom ett transportband för direkt lastning i järnvägsvagn på det stickspår

som drogs upp under bergsväggen.

1939 – 40 fanns dessutom på utsidan av Berget en kullkvarn där den brutna malmen maldes ner till slig dock utan anrikning. Denna kvarn var belägen vid foten av den bergskam som går mellan Storbrytargruvan (Bergets östsida) och Södra Gruvan.



[Klicka här för större bild](#)

I Södra Gruvan bröts malm 1939 - 42 varvid till slut själva toppen av Berget kom att beröras. Från Södra Gruvan påbörjades 1941 indrivningen av en övre huvudort och 150 meter in i denna drevs en första krater upp till toppen av berget varefter brytningen lades upp som öppen kraterbrytning.

Ur denna första krater togs malm under åren 1942 – 51.

1952 påbörjades en andra krater 100 meter längre in i Berget och med något uppehåll togs malm ur denna till 1957.

Kraterbrytningen var effektiv på så sätt att den loss brutna malmen av egen kraft rasade ner till transportören. För att detta skulle fungera var det dock tvunget att kratrarna bibehöll sin koniska form varigenom mycket malm måste lämnas kvar. 1957 vidtogs dock en del arbeten i ryggen mellan de båda kratrarna i avsikt att senare ta ut denna malm.

Vid brytning i kratrarna sprängdes nerifrån och upp, varefter kratersidorna skrotades, rensades från löst sittande block, uppifrån och ner. Större block, som rasade ner, fångades upp på ett järngaller i kraterbotten och eftersprängdes.

Den brutna malmen exporterades till Tyskland och då dess industri avstannade vid krigsslutet uppstod avsättningsproblem för Tabergsmalmen. Under åren 1948 – 51 krossades därför malmen till makadam, som på grund av sin tyngd var speciellt lämpad för spåröverbyggnader.

1949 – 50 drevs också ett asfaltverk av Malmöfirman Mataki vid Bergets östsida.

Den undre huvudorten indrevs under östsidan 1945 – 46 och förbands via ett flertal schakt, bland annat med ett hisschakt, med det övre ortsystemet. I höjd med detta och med förbindelse till det undre systemet sprängdes också ett större krossrum fram där en makadamkross, konkvarn, installerades. Redan ett par år tidigare hade då den så kallade "Hundbanan" tagits upp. Denna går från botten av grovkrossschaktet på 135 meters nivån i 34 graders vinkel upp till 80 meters nivån ovanför krossrummet och är med ett schakt förbundet med detta.

Den malm som bröts i kratrarna tappades ner i malmvagnar som drogs av ett diesellok ut ur den övre huvudorten till grovkrossschaktet. Efter krossningen i detta gick malmen antingen direkt ut ur gruvan via transportbandet eller till Hundbanan. Namnet kommer av den spelverksdrivna vagn som "löpte" upp och ner i den branta orten och automatiskt tippande sin last högst upp. Härifrån tappades malmen ner i krossrummet med makadam krossen och sedan vidare ner till någon av makadamfickorna i den undre huvudorten. Uttransporten härifrån gick på räls men som lok tjänade här en ombyggd Ford.

Eftersom Tabergsmalmen är relativt järnfattig, ca 30 %, planerade gruvbolaget att inuti Berget anlägga ett anrikningsverk varför plats för ett sådant sprängdes fram över den undre huvudorten. I anrikningsverket skulle härvid ingå två rörkvarnar och två konkvarnar samt separering av gråberg vilket skulle tas upp genom den avloppstunnel som är sprängd så när som på den sista salvan i höjd med den övre huvudorten. För att kunna lagra den anrikade malmen sprängdes också ett sligmagasin upp. Anrikningsverket inköptes men kom aldrig att monteras.

Från 1945 gjordes också tidvis speciella kulsintringsprov i den kolpulvereldade roterugn som fortfarande finns kvar i magasinsbyggnaden bakom gruvstugan. Allt eftersom de olika orterna drevs upp lades också räls, tryckluft och vatten drogs fram till borrhaggagaten och elektrisk belysning anordnades. Själva frontarbetet ägde dock rum i skenet av karbidlampor. De som jobbade som frontarbetare hade härvid ackord varvid ingick att ortdrivaren själv stod för den dynamit som åtgick. Vid indrivning av en normal ort borrades cirka 20 hål, 1,80 meter djupa. Dynamiten apterades med tändhatt och stubintråd vars längd avpassades så att laddningarna gick uppifrån och ner så att de sista salvorna kastade ut den losskjutna malmen från berget varigenom lastningen av denna underlättades.

Mot slutet av 50-talet avvecklades verksamheten allt mer och den sista malmleveransen gick för export via Halmstad 1957.

Detta år färdigställdes också den större sidoort som går i nordvästlig riktning från övre huvudorten ut till gränsen av malmkroppen. Orten avslutas med ett par längre provhål varur borrhärnor tagits för mineralanalys. 1957 färdigsprängdes också ett tryckluftssystem bestående av ett tryckluftsmagasin, längst in i undre huvudorten, under tryck av ett vattenmagasin på 45 meters nivå.

Den sista ortbrytningen gjordes 1959 – 60 av den ort som slutar strax norr om toppstugan. Denna ort är den enda som upptagits i Berget i avsikt att bedriva underjordsbrytning och arbetet utfördes av de, jämte gruvfogden Carl Härnström, sist anställda "bergbrytarna" Axel Ahlqvist och Hans Ström. Den malm som bröts på slutet lagrades i den Södra gruvan där malmen drogs samma av ett skrapspel.

Av de olika installationerna i Berget finns numera inte så mycket kvar. Makadamkrossen är borttagen, elledningarna nerrivna och det mesta trävirket borttruttat. Kvar finns dock den mesta rälsen, tryckluft- och vattenledningarna, delar av hiss- och hundbanespelet. I den övre huvudorten står fortfarande ett par malmvagnar liksom en ventilationsfläkt kvar. Krossen i grovkrossschaktet finns också kvar.

Genom att kratrarna avvattnas genom gruvgångarna är dessa tidvis mycket blöta och leriga. Själva berget är annars mycket tätt och sprickfritt och få ras eller släppor har observerats. I schakten från kratrarna hänger dock fortfarande mycket malm som kommer att rasa ner så småningom allt efter det som trävirket i dessa ruttar. Detta och genom att skyddsanordningar helt saknas kring övriga schakt gör att ett besök i gruvan inte är helt riskfritt och denna är normalt tillsluten, dock inte mer än att de flesta av Sveriges fladdermus arter här har funnit ett övervintringsparadis.

Källor:

Smålands Taberg AB

Axel Ahlqvist, Taberg.

Jönköpings läns hembygdsförbund XXVII, Smålands Taberg.

Denna artikel finns i Tabergs Bergslags Hembygdsförenings årbok från 1982 "Tabergs Bergslag XIII"

Annwn

From Wikipedia, the free encyclopedia

Annwn, **Annwfn**, or **Annwfyfn** (in [Middle Welsh](#), /ˈænuːn/ *Annwvn*, *Annwyn*, *Annwyfn*, *Annwvyn*, or *Annwfyfn*) is the [Otherworld](#) in [Welsh mythology](#). Ruled by [Arawn](#) (or, in [Arthurian](#) literature, by [Gwyn ap Nudd](#)), it was essentially a world of delights and eternal youth where disease was absent and food was ever-abundant. It became identified with the Christian [afterlife](#) in [paradise](#) (or [heaven](#)).

Name and etymology[\[edit\]](#)

[Middle Welsh](#) sources suggest that the term was recognised as meaning "very deep" in medieval times.^[1] The appearance of a form *antumnos* on an ancient [Gaulish curse tablet](#) which means an (other) tumnos (world), however, suggests that the original term may have been **ande-dubnos*, a common [Gallo-Brittonic](#) word that literally meant "underworld".^[2] The pronunciation of [Modern Welsh](#) *Annwn* is [ˈanuːn].

Mythical locations[\[edit\]](#)

In both Welsh and [Irish mythologies](#), the Otherworld was believed to be located either on an island or underneath the earth. In the [First Branch](#) of the *[Mabinogi](#)*, it is implied that Annwn is a land within [Dyfed](#), while the context of the [Arthurian](#) poem *[Preiddeu Annwfn](#)* suggests an island location. Two other otherworldly feasts that occur in the [Second Branch](#) of the *[Mabinogi](#)* are located in [Harlech](#) in northwest Wales and on [Ynys Gwales](#) in southwest [Pembrokeshire](#).

Cernunnos

From Wikipedia, the free encyclopedia

Cernunnos is the conventional name given in [Celtic studies](#) to depictions of the "[horned god](#)" of [Celtic polytheism](#). Cernunnos was a Celtic god of fertility, life, animals, wealth, and the underworld. The name itself is only attested once, on the 1st-century [Pillar of the Boatmen](#), but he appears all over Gaul, and among the [Celtiberians](#). Cernunnos is depicted with the antlers of a stag, sometimes carries a purse filled with coin, often seated cross-legged and often associated with animals and holding or wearing [torcs](#), are known from over 50 examples in the [Gallo-Roman](#) period, mostly in north-eastern [Gaul](#).^[1]

Not much is known about the god from literary sources, and details about his name, his followers or his significance in Celtic religion are unknown. Speculative interpretations identify him as a god of nature, life or fertility.^[2]

Torc

A **torc**, also spelled **torq** or **torque**, is a large rigid or stiff [neck ring](#) in metal, made either as a single piece or from strands twisted together. The great majority are open at the front, although some had hook and ring closures and a few had [mortice and tenon](#) locking catches to close them. Many seem designed for near-permanent wear and would have been difficult to remove. Torcs are found in the [Scythian](#), [Illyrian](#),^[1][Thracian](#), [Celtic](#), and other cultures of the [European Iron Age](#) from around the 8th century BC to the 3rd century AD. For the Iron Age Celts the gold torc seems to have been a key object, identifying the wearer as a person of high rank, and many of the finest works of ancient [Celtic art](#) are torcs. The Celtic torc disappears in the [Migration Period](#), but during the [Viking Age](#) torc-style metal necklaces, now mainly in silver, came back into fashion.^[2] Torc styles of neck-ring are found as part of the jewellery styles of various other cultures and periods.

Terminology and definition^[edit]

The word comes from [Latin](#) *torquis* (or *torques*), from *torqueo*, "to twist", because of the twisted shape many of the rings have. Typically, neck-rings that open at the front when worn are called "torcs" and those that open at the back "collars". Smaller [bracelets](#) and [armlets](#) worn around the wrist or on the upper arm sometimes share very similar forms. Torcs were made from single or multiple intertwined [metal](#) rods, or "ropes" of twisted wire. Most of those that have been found are made from gold or bronze, less often silver, iron or other metals (gold, bronze and silver survive better than other metals when buried for long periods). Elaborate examples, sometimes hollow, used a variety of techniques but complex decoration was usually begun by [casting](#) and then worked by further techniques. The [Ipswich Hoard](#) includes unfinished torcs that give clear evidence of the stages of work.^[3] Flat-ended terminals are called "buffers", and in types like the "fused-buffer" shape, where what resemble two terminals are actually a single piece, the element is called a "muff".^[4]

Bronze Age Europe and the East^[edit]

There are several types of rigid gold and sometimes bronze necklaces and collars of the later [European Bronze Age](#), from around 1200 BC, many of which are classed as "torcs". They are mostly twisted in various conformations, including the "twisted ribbon" type, where a thin strip of gold is twisted into a spiral. Other examples twist a bar with a square or X section, or just use round wire, with both types in the three 12th– or 11th-century BC specimens found at Tiers Cross, Pembrokeshire, Wales.^[5] The [Milton Keynes Hoard](#) contained two large examples of thicker rounded forms, as also used for bracelets.^[6]

The terminals are not emphasized as in typical Iron Age torcs, though many can be closed by hooking the simple terminals together. Many of these "torcs" are too small to be worn round the neck of an adult, and were either worn as bracelets or armlets, or by children or statues. Archaeologists find dating many torcs difficult, with some believing torcs were retained for periods of centuries as heirlooms, and others believing there were two periods of production. Differing ratios of silver in the gold of other objects—typically up to 15% in the Bronze Age but up to 20% in the Iron Age—can help decide the question.^[7] There are several flared gold torcs with a C-shaped section in the huge [Mooghaun North Hoard](#) of Late Bronze Age gold from 800 to 700 BC found in [County Clare](#) in Ireland.^[8]

To the East, torcs appear in [Scythian art](#) from the [Early Iron Age](#), and include "classicizing" decoration drawing on styles from the east. Torcs are also found in [Thraco-Cimmerian](#) art. Torcs are found in the [Tolstaya burial](#) and the Karagodeuashk kurgan ([Kuban](#) area), both dating to the 4th century BC. A torc is part of the [Pereshchepina](#) hoard dating to the 7th century AD. Thin torcs, often with animal head terminals, are found in the art of the Persian [Achaemenid Empire](#), with some other elements derived from Scythian art.

Celtic torcs^[edit]

Depictions of the gods and goddesses of [Celtic mythology](#) sometimes show them wearing or carrying torcs, as in images of the god [Cernunnos](#) wearing one torc around his neck, with torcs hanging from his antlers or held in his hand, as on the [Gundestrup cauldron](#). This may represent the deity as the source of power and riches, as the torc was a sign of nobility and high social status.^[9] The famous Roman copy of the original Greek sculpture *The Dying Gaul* depicts a wounded Gaulish warrior naked except for a torc, which is how [Polybius](#) described the *gaesatae*, Celtic warriors from modern northern Italy or the [Alps](#), fighting at the [Battle of Telamon](#) in 225 BC, although other Celts there were clothed.^[10] One of the earliest known depictions of a torc can be found on the [Warrior of Hirschlanden](#) (6th century BC), and a high proportion of the few Celtic statues of human figures, mostly male, show them wearing torcs.

Other possible functions that have been proposed for torcs include use as rattles in rituals or otherwise, as some have stones or metal pieces inside them, and representations of figures thought to be deities carrying torcs in their hand may depict this. Some are too heavy to wear for long, and may have been made to place on cult statues. Very few of these remain but they may well have been in wood and not survived. Torcs were clearly valuable, and often found broken in pieces, so being a [store of value](#) may have been an important part of their use. It has been noted that the Iberian gold examples seem to be made at fixed weights that are multiples of the [Phoenician shekel](#).^[11]

With bracelets, torcs are "the most important category of Celtic gold", though armlets and anklets were also worn; in contrast finger-rings were less common among the early Celts.^[12] The earliest Celtic torcs are mostly found buried with women, for example, the gold torc from the [La Tène period chariot burial](#) of a princess, found in the [Waldalgesheim chariot burial](#) in Germany, and others found in female graves at [Vix](#) in France (illustrated) and [Reinheim](#). Another La Tène example was found as part of a hoard or ritual deposit buried near [Erstfeld](#) in Switzerland.^[13] It is thought by some authors that the torc was mostly an ornament for women until the late 3rd century BC, when it became an attribute of warriors.^[14] However, there is evidence for male wear in the early period; in a rich double burial of the [Hallstatt period](#) at [Hochmichele](#), the man wears an iron torc and the female a necklace with beads.^[15] A heavy torc in silver over an iron core with bull's head terminals, weighing over 6 kilos, from [Trichtingen](#), Germany, probably dates to the 2nd century BC (illustrated).^[16]

Many finds of torcs, especially in groups and in association with other valuables but not associated with a burial, are clearly deliberate deposits whose function is unclear. They may have been ritual deposits or hidden for safekeeping in times of warfare. Some may represent the work-in-progress of a workshop.^[17] After the early period, torcs are especially prominent in the Celtic cultures reaching to a coast of the [Atlantic](#), from modern Spain to Ireland, and on both sides of the [English Channel](#).

Some very elaborately worked torcs with relief decoration in a late form of [La Tène style](#) have been found in Britain and Ireland, dating from roughly the 3rd to 1st centuries BC. There may be a connection with an older tradition in the British Isles of elaborate gold neckwear in the form of [gold lunulas](#), which seem centred on Ireland in the [Bronze Age](#), and later flat or curved wide collars; gold twisted ribbon torcs are found from both periods, but also imported styles such as the fused-buffer.^[18] The most elaborate late Insular torcs are thick and often hollow, some with terminals forming a ring or loop. The most famous English example is the 1st-century BC multi-stranded [electrum Snettisham Torc](#) found in northwestern [Norfolk](#) in England (illustrated),^[19] while the single hollow torc in the [Broighter Gold](#) hoard, with relief decoration all round the hoop, is the finest example of this type from Ireland, also 1st century BC.^[20] The [Stirling Hoard](#), a rare find in Scotland of four gold torcs, two of them twisted ribbons, dating from the 3rd to 1st century BC, was discovered in September 2009.^[21]

La Tène culture

From Wikipedia, the free encyclopedia

The **La Tène culture** (/ləˈtɛn/; French pronunciation: [la tɛn]) was a [European Iron Age](#) culture. It developed and flourished during the late Iron Age (from about 450 BCE to the Roman conquest in the 1st century BCE), succeeding the early Iron Age [Hallstatt culture](#) without any definite cultural break, under the impetus of considerable [Mediterranean](#) influence from the [Greeks in pre-Roman Gaul](#), the [Etruscans](#),^[1] and [Golasecca culture](#).^[2]

Its territorial extent corresponded to what is now [France](#), [Belgium](#), [Switzerland](#), [Austria](#), [Southern Germany](#), the [Czech Republic](#), parts of [Northern Italy](#),^[3] [Slovenia](#) and [Hungary](#), as well as adjacent parts of the [Netherlands](#), [Slovakia](#),^[4] [Croatia](#),^[5] [Transylvania](#) (western Romania), and [Transcarpathia](#) (western Ukraine).^[6] The [Celtiberians](#) of western [Iberia](#) shared many aspects of the culture, though not generally the artistic style. To the north extended the contemporary [Pre-Roman Iron Age of Northern Europe](#), including the [Jastorf culture](#) of Northern Germany.

Centered on ancient [Gaul](#), the culture became very widespread, and encompasses a wide variety of local differences. It is often distinguished from earlier and neighbouring cultures mainly by the La Tène style of [Celtic art](#), characterized by curving "swirly" decoration, especially of metalwork.^[7]

It is named after the [type site](#) of [La Tène](#) on the north side of [Lake Neuchâtel](#) in [Switzerland](#), where thousands of objects had been deposited in the lake, as was discovered after the water level dropped in 1857.^[8] La Tène is the [type site](#) and the term archaeologists use for the later period of the culture and art of the ancient [Celts](#), a term that is firmly entrenched in the popular understanding, but presents numerous problems for historians and archaeologists.^[9]

Periodization[\[edit\]](#)

Extensive contacts through trade are recognized in foreign objects deposited in elite burials; stylistic influences on La Tène material culture can be recognized in [Etruscan](#), [Italic](#), [Greek](#), [Dacian](#) and [Scythian](#) sources. Dateable Greek pottery and analysis employing scientific techniques such as [dendrochronology](#) and [thermoluminescence](#) help provide date ranges for an absolute chronology at some La Tène sites.

La Tène history was originally divided into "early", "middle" and "late" stages based on the typology of the metal finds ([Otto Tischler](#) 1885), with the Roman occupation greatly disrupting the culture, although many elements remain in [Gallo-Roman](#) and [Romano-British](#) culture.^[10] A broad cultural unity was not paralleled by overarching social-political unifying structures, and the extent to which the material culture can be linguistically linked is debated. The [art history](#) of La Tène culture has various schemes of periodization.^[11]

The archaeological period is now mostly divided into four sub-periods, following [Paul Reinecke](#).^[12]

| Tischler (1885) | Reinecke (1902) | Date |
|-----------------|-----------------|------------|
| La Tène I | La Tène A | 450–380 BC |
| La Tène I | La Tène B | 380–250 BC |
| La Tène II | La Tène C | 250–150 BC |

| | | |
|-------------|-----------|----------|
| La Tène III | La Tène D | 150–1 BC |
|-------------|-----------|----------|

History [[edit](#)]

The preceding final phase of the [Hallstatt culture](#), HaD, c. 650–450 BC, was also widespread across Central Europe, and the transition over this area was gradual, being mainly detected through La Tène style elite artefacts, which first appear in the western end of the old Hallstatt region.

Though there is no agreement on the precise region in which La Tène culture first developed, there is a broad consensus that the centre of the culture lay on the northwest edges of [Hallstatt culture](#), north of the [Alps](#), within the region between in the West the valleys of the [Marne](#) and [Moselle](#), and the part of the [Rhineland](#) nearby. In the east the western end of the old Hallstatt core area in modern [Bavaria](#), [Austria](#) and [Switzerland](#) formed a somewhat separate "eastern style Province" in the early La Tène, joining with the western area in [Alsace](#).^[13] In 1994 a prototypical ensemble of elite grave sites of the early 5th century BCE was excavated at [Glauberg](#) in [Hesse](#), northeast of [Frankfurt-am-Main](#), in a region that had formerly been considered peripheral to the La Tène sphere.^[14] The site at La Tène itself was therefore near the southern edge of the original "core" area (as is also the case for the Hallstatt site for its core).

The establishment of a Greek colony, soon very successful, at [Massalia](#) (modern Marseilles) on the [Mediterranean](#) coast of France led to great trade with the Hallstatt areas up the [Rhône](#) and [Saône](#) river systems, and early La Tène elite burials like the [Vix Grave](#) in [Burgundy](#) contain imported luxury goods along with artifacts produced locally. Most areas were probably controlled by tribal chiefs living in [hilltop forts](#), while the bulk of the population lived in small villages or farmsteads in the countryside.^[15]

| Bronze Age Central Europe ^[16] | |
|---|-------------------|
| Beaker | 2600–2200 BC |
| Bz A | 2200–1600 BC |
| Bz B | 1600–1500 v. Chr. |
| Bz C | 1500–1300 v. Chr. |
| Bz D | 1300–1200 BC |
| Ha A | 1200–1050 v. Chr. |
| Ha B | 1050–800 v. Chr. |
| Iron Age Central Europe | |
| Hallstatt | |
| Ha C | 800–620 BC |
| Ha D | 620–450 BC |
| La Tène | |
| LT A | 450–380 BC |
| LT B | 380–250 BC |

| | |
|--|------------|
| LT C | 250–150 BC |
| LT D | 150–1 BC |
| <u>Roman period</u> ^[17] | |
| B | AD 1–150 |
| C | AD 150–375 |

By 500 the [Etruscans](#) expanded to border Celts in north Italy, and trade across the [Alps](#) began to overhaul trade with the Greeks, and the Rhone route declined. Booming areas included the middle [Rhine](#), with large iron ore deposits, the [Marne](#) and [Champagne](#) regions, and also [Bohemia](#), although here trade with the Mediterranean area was much less important. Trading connections and wealth no doubt played a part in the origin of the La Tène style, though how large a part remains much discussed; specific Mediterranean-derived [motifs](#) are evident, but the new style does not depend on them.^[18]

[Barry Cunliffe](#) notes localization of La Tène culture during the 5th century when there arose "two zones of power and innovation: a Marne – Moselle zone in the west with trading links to the [Po Valley](#) via the central Alpine passes and the [Golasecca culture](#), and a Bohemian zone in the east with separate links to the [Adriatic](#) via the eastern [Alpine routes](#) and the [Venetic](#) culture".^[19]

From their homeland, La Tène culture expanded in the 4th century to more of modern France, Germany, and [Central Europe](#), and beyond to [Hispania](#), northern and central [Italy](#), the [Balkans](#), and even as far as [Asia Minor](#), in the course of several major migrations. La Tène style artefacts start to appear in [Britain](#) around the same time,^[20] and [Ireland](#) rather later. The style of "Insular La Tène" art is somewhat different and the artefacts are initially found in some parts of the islands but not others. Migratory movements seem at best only partly responsible for the diffusion of La Tène culture there, and perhaps other parts of Europe.^[21]

By about 400 the evidence for Mediterranean trade become sparse; this may have been because the expanding Celtic populations began to migrate south and west, coming into violent conflict with the established populations, including the Etruscans and Romans. The settled life in much of the La Tène homelands also seems to have become much more unstable and prone to wars. In about 387 the Celts under [Brennusdefeated the Romans and then sacked Rome](#), establishing themselves as the most prominent threats to the Roman homeland, a status they would retain through a series of [Roman-Gallic wars](#) until [Julius Caesar's final conquest of Gaul](#) in 58-50 BCE. The Romans prevented the Celts from reaching very far south of Rome, but on the other side of the [Adriatic Sea](#) groups passed through the [Balkans](#) to reach [Greece](#), where [Delphi](#) was attacked in 279, and Asia, where [Galatia](#) was established as a Celtic area of [Anatolia](#). By this time the La Tène style was spreading to the [British Isles](#), though apparently without any significant movements in population.^[22]

After about 275, Roman expansion into the La Tène areal began, at first with the conquest of [Gallia Cisalpina](#). The conquest of [Celtic Gaul](#) began in 121 BCE and was complete with the [Gallic Wars](#) of the 50s BCE. Gaulish culture now quickly assimilated to Roman culture, giving rise to the hybrid [Gallo-Roman culture](#) of Late Antiquity.

Material culture^[edit]

La Tène [metalwork](#) in bronze, iron and gold, developing technologically out of [Hallstatt culture](#), is stylistically characterized by inscribed and inlaid intricate spirals and interlace, on fine bronze vessels, helmets and shields, horse trappings and elite jewelry, especially the neck rings called [torcs](#) and elaborate clasps called [fibulae](#). It is characterized by elegant, stylized curvilinear animal and vegetal forms, allied with the [Hallstatt](#) traditions of geometric patterning.

The Early Style of La Tène art and culture mainly featured static, geometric decoration, while the transition to the Developed Style constituted a shift to movement-based forms, such as [triskeles](#).

Some subsets within the Developed Style contain more specific design trends, such as the recurrent serpentine scroll of the Waldalgesheim Style ^[23]

Initially La Tène people lived in open settlements that were dominated by the chieftains' hill forts. The development of towns—*oppida*—appears in mid-La Tène culture. La Tène dwellings were carpenter-built rather than of masonry. La Tène peoples also dug ritual shafts, in which votive offerings and even human sacrifices were cast. Severed heads appear to have held great power and were often represented in carvings. Burial sites included weapons, carts, and both elite and household goods, evoking a strong continuity with an *afterlife*.^[24]

Elaborate burials also reveal a wide network of trade. In *Vix*, France, an elite woman of the 6th century BCE was buried with a very large *bronze "wine-mixer"* made in Greece. Exports from La Tène cultural areas to the Mediterranean cultures were based on *salt*, *tin*, *copper*, *amber*, *wool*, *leather*, *furs* and *gold*. Artefacts typical of the La Tène culture were also discovered in stray finds as far afield as Scandinavia, Northern Germany, Poland and in the Balkans. It is therefore common to also talk of the "La Tène period" in the context of those regions even though they were never part of the La Tène culture proper, but connected to its core area via trade.

Ethnology^[edit]

Main articles: [Continental Celts](#) and [Gauls](#)

Further information: [Thraco-Cimmerian](#), [Dacia](#), and [Illyrians](#)

The bearers of the La Tène culture were the people known as [Celts](#) or [Gauls](#) to ancient ethnographers. Ancient Celtic culture had no written literature of its own, but rare examples of epigraphy in the Greek or Latin alphabets exist allowing the fragmentary reconstruction of [Continental Celtic](#).

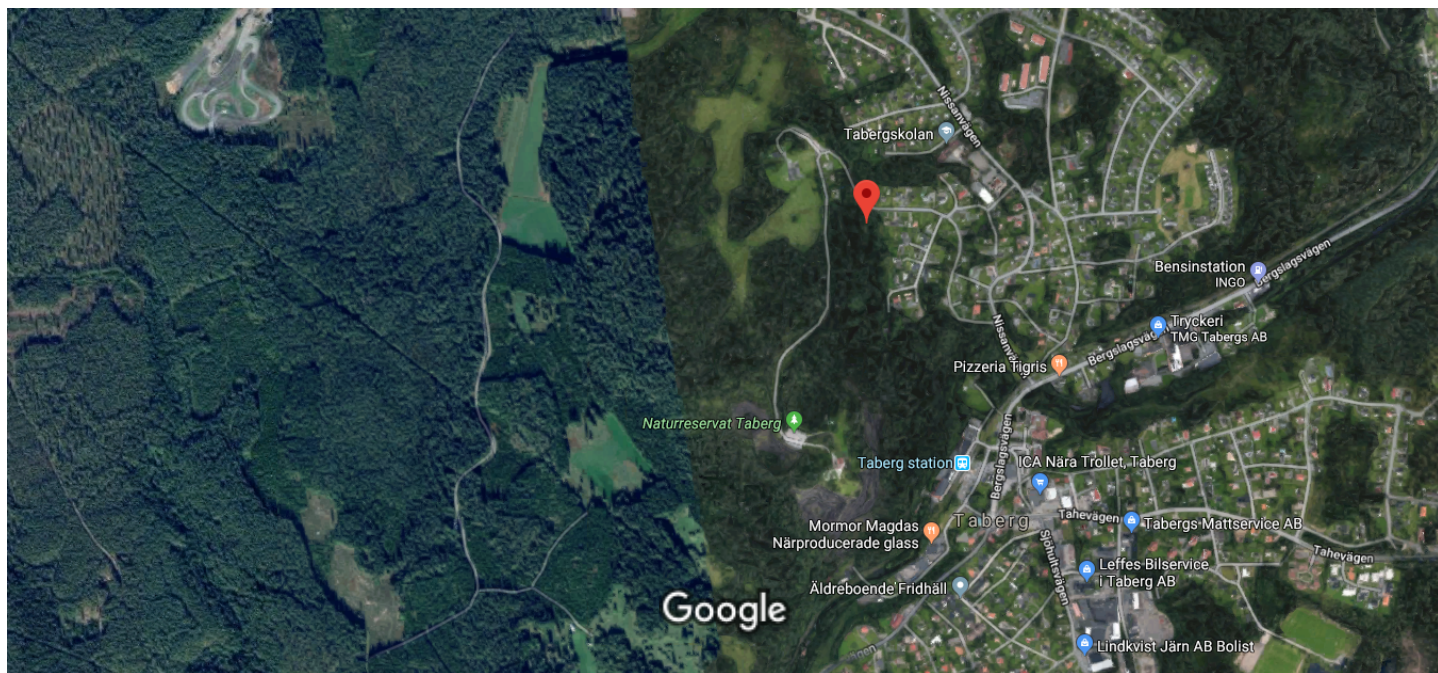
Our knowledge of this cultural area derives from three sources: from archaeological evidence, from Greek and Latin literary evidence from ethnographical evidence suggesting some La Tène artistic and cultural survivals in traditionally Celtic regions of far western Europe. Some of the societies that are archaeologically identified with La Tène material culture were identified by Greek and Roman authors from the 5th century onwards as *Keltoi* ("Celts") and *Galli* ("Gauls"). [Herodotus](#) (iv.49) correctly placed *Keltoi* at the source of the [Ister/Danube](#), in the heartland of La Tène material culture: "The Ister flows right across Europe, rising in the country of the Celts",^[25] he also placed them as "farthest to the west of any people of Europe" contradicting Anglo-Saxon and German modern scholarship who place them in Germany.^[26]

Whether the usage of classical sources means that the whole of La Tène culture can be attributed to a unified [Celtic](#) people is difficult to assess; archaeologists have repeatedly concluded that language, material culture, and political affiliation do not necessarily run parallel. Frey (2004) notes that in the 5th century, "burial customs in the Celtic world were not uniform; rather, localised groups had their own beliefs, which, in consequence, also gave rise to distinct artistic expressions".

Google Maps Taberg



Kartdata ©2019 Google 200 m



Bilder ©2019 Google, DigitalGlobe, Kartdata ©2019 Google 200 m



Taberg

562 40 Taberg

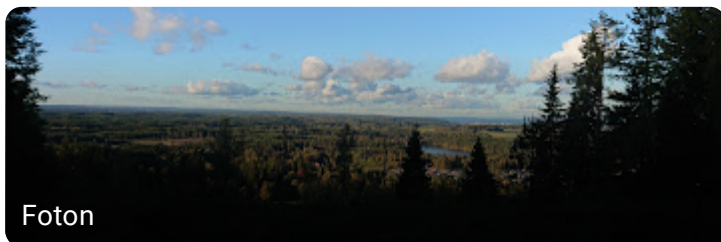
4,7 ★ ★ ★ ★ ★ · 10 recensioner

Bergstopp



562 40 Taberg

Foton



Foton

Sammanfattning av recensioner

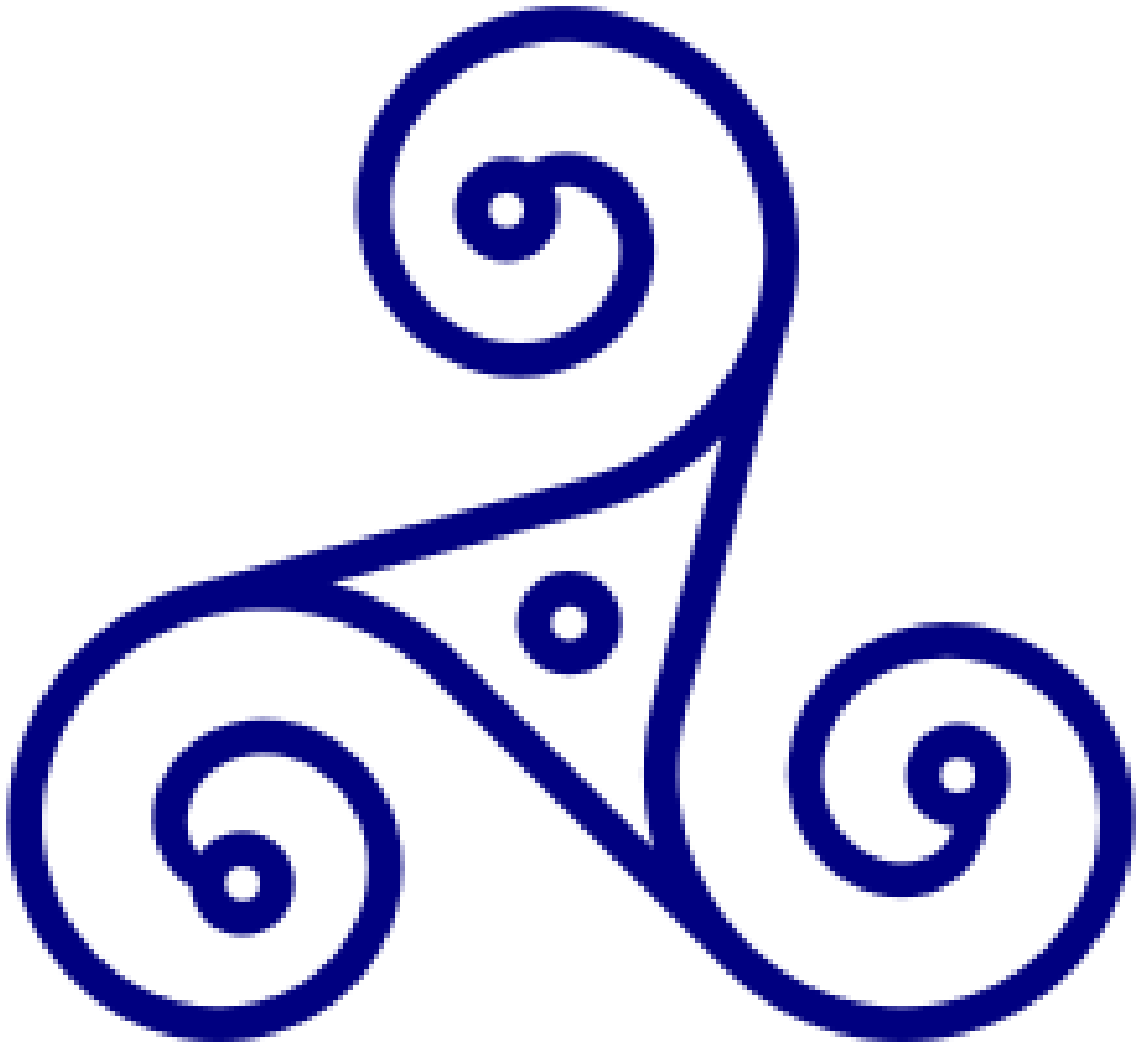










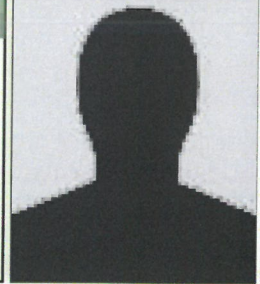


Modern Era Investigator

Name Aron Blemming
 Player _____
 Occupation Occultist
 Age 25 Sex Male
 Residence Bankeryd
 Birthplace Bankeryd

Characteristics

STR **65** $\frac{32}{13}$ DEX **75** $\frac{37}{15}$ INT **80** $\frac{40}{16}$
 CON **65** $\frac{32}{13}$ APP **65** $\frac{32}{13}$ POW **60** $\frac{30}{12}$
 SIZ **80** $\frac{40}{16}$ EDU **42** $\frac{21}{8}$ Move Rate **7**



Major Wound **M14**

Temp. Insane Indef. Insane **60 99**

Insane 01 02 03 04 05 06 07

HIT POINTS

| | | | |
|-------------|----|----|----|
| Dying | 00 | 01 | 02 |
| Unconscious | 03 | 04 | 05 |
| | 06 | 07 | 08 |
| | 09 | 10 | |
| | 11 | 12 | 13 |
| | 14 | 15 | |
| | 16 | 17 | 18 |
| | 19 | 20 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 08 | 09 | 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 |

SANITY

CALL of CTHULHU

M12

LUCK

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 08 | 09 | 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 |

MAGIC POINTS

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 00 | 01 | 02 | 03 | 04 |
| 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

Skills

| | | | | | | | |
|---|--------------------------|---|--------------------------|--|---------------------------|--|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (05%) | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> Elec Repair (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> Language (Own) (EDU) | 40 $\frac{20}{8}$ | <input type="checkbox"/> Science (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Electronics (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | English | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> Astronomy | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Appraise (05%) | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> Law (05%) | 50 $\frac{25}{10}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) (25%) | 40 $\frac{20}{8}$ | <input type="checkbox"/> Library Use (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Art / Craft (05%) | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Listen (25%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%) | 50 $\frac{25}{10}$ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Locksmith (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) | 45 $\frac{22}{9}$ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> Stealth (20%) | 25 $\frac{12}{5}$ |
| <input type="checkbox"/> Charm (15%) | 15 $\frac{7}{3}$ | <input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) (25%) | 25 $\frac{12}{5}$ | <input type="checkbox"/> Medicine (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Survival (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ |
| <input type="checkbox"/> Climb (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Natural World (10%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> None | 35 $\frac{17}{7}$ |
| <input type="checkbox"/> Computer Use (05%) | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> First Aid (30%) | 30 $\frac{15}{6}$ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> Throw (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ |
| Credit Rating (00%) | 9 $\frac{4}{1}$ | <input type="checkbox"/> History (05%) | 45 $\frac{22}{9}$ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) | 75 $\frac{37}{15}$ | <input type="checkbox"/> Track (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ |
| Cthulhu Mythos (00%) | 0 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> Intimidate (15%) | 15 $\frac{7}{3}$ | <input type="checkbox"/> Op. Hv. Machine (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Disguise (05%) | 5 $\frac{2}{1}$ | <input type="checkbox"/> Jump (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> Persuade (10%) | 44 $\frac{22}{8}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (half DEX) | 37 $\frac{18}{7}$ | <input type="checkbox"/> Language (Other) (01%) tyska | 21 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> Pilot (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) | 20 $\frac{10}{4}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> None | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| | | | | <input type="checkbox"/> Psychology (10%) | 10 $\frac{5}{2}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |
| | | | | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%) | 1 $\frac{0}{0}$ | <input type="checkbox"/> None | 1 $\frac{0}{0}$ |

Weapons

| Weapon | Regular | Hard | Extreme | Damage | Range | Attacks | Ammo | Malf. |
|---------|---------|------|---------|----------|-------|---------|------|-------|
| Unarmed | 40 | 20 | 8 | 1d3 + db | - | 1 | - | - |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

Damage Bonus **+1d4**
 Build **+1**
 Dodge **37** $\frac{18}{7}$

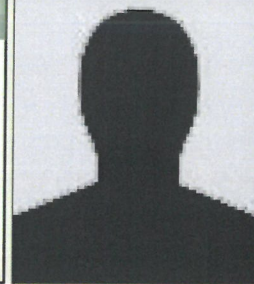


Modern Era Investigator

Name Esmeralda Hallberg
 Player _____
 Occupation Computer Programmer
 Age 25 Sex Female
 Residence Nässjö
 Birthplace Nässjö

Characteristics

STR **35** ¹⁷/₇ DEX **40** ²⁰/₈ INT **60** ³⁰/₁₂
 CON **75** ³⁷/₁₅ APP **25** ¹²/₅ POW **55** ²⁷/₁₁
 SIZ **55** ²⁷/₁₁ EDU **72** ³⁶/₁₄ Move Rate **7**



Major Wound **13**

Temp. Insane Indef. Insane **55** **99**

Insane 01 02 03 04 05 06 07

| | | | | |
|------------|-------------|----|----|----|
| HIT POINTS | Dying | 00 | 01 | 02 |
| | Unconscious | 03 | 04 | 05 |
| | | 06 | 07 | 08 |
| | | 09 | 10 | |
| | | 11 | 12 | 13 |
| | | 14 | 15 | 16 |
| | 17 | 18 | 19 | 20 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 08 | 09 | 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 |

SANITY

CALL of CTHULHU

11

Out of Luck 01 02 03 04 05 06 07

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 08 | 09 | 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 |

MAGIC POINTS

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 00 | 01 | 02 | 03 | 04 |
| 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

Skills

| | | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Elec Repair (10%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Language (Own) (EDU) English | 65 ³² / ₈ | <input type="checkbox"/> Science (01%) Mathematics | 31 ¹⁵ / ₆ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Electronics (01%) | 26 ¹³ / ₅ | <input type="checkbox"/> Law (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Appraise (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Library Use (20%) | 50 ²⁵ / ₁₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) [25%] | 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Listen (25%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%) | 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> Art / Craft (05%) None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Locksmith (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) | 43 ²¹ / ₈ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Stealth (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Medicine (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Survival (10%) None | 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> Charm (15%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) (25%) | 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Natural World (10%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Swim (20%) | 60 ³⁰ / ₁₂ |
| <input type="checkbox"/> Climb (20%) | 45 ²² / ₉ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Throw (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> Computer Use (05%) | 75 ³⁷ / ₁₅ | <input type="checkbox"/> First Aid (30%) | 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) | 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Track (10%) | 10 ⁵ / ₂ |
| Credit Rating (00%) | 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> History (05%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Op. Hv. Machine (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| Cthulhu Mythos (00%) | 0 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Intimidate (15%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Persuade (10%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Disguise (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Jump (20%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Pilot (01%) None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (half DEX) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Language (Other) (01%) Japanese | 6 ³ / ₁ | <input type="checkbox"/> Psychology (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |

Weapons

| Weapon | Regular | Hard | Extreme | Damage | Range | Attacks | Ammo | Malf. |
|---------|---------|------|---------|----------|-------|---------|------|-------|
| Unarmed | 25 | 12 | 5 | 1d3 + db | - | 1 | - | - |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

Damage Bonus **none**

Build **0**

Dodge **30** ¹⁵/₆

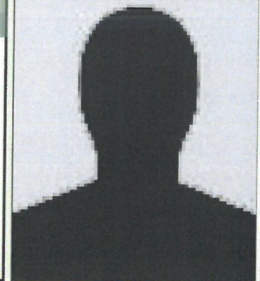


Modern Era Investigator

Name Jonatan Bäckström
 Player _____
 Occupation Hacker
 Age 24 Sex Male
 Residence Jonkoping
 Birthplace Jonkoping

Characteristics

STR **50** ²⁵/₁₀ DEX **65** ³²/₁₃ INT **75** ³⁷/₁₅
 CON **50** ²⁵/₁₀ APP **70** ³⁵/₁₄ POW **70** ³⁵/₁₄
 SIZ **40** ²⁰/₈ EDU **56** ²⁸/₁₁ Move Rate **9**



Major Wound **9** HP

| | | |
|----|----|----|
| 00 | 01 | 02 |
| 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 |
| 09 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 |

Temp. Insane **70** Indef. Insane **99** Insane

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 |
| 08 | 09 | 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 | | | | | | |

SANITY

LUCK

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 08 | 09 | 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 | | | |

CALL of CTHULHU

14 MP

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 00 | 01 | 02 | 03 | 04 |
| 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

MAGIC POINTS

Skills

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Elec Repair (10%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Language (Own) (EDU) | 50 ²⁵ / ₁₀ | <input type="checkbox"/> Science (01%) | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Electronics (01%) | 56 ²⁸ / ₁₁ | <input type="checkbox"/> English | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Appraise (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) | 35 ¹⁷ / ₇ | <input type="checkbox"/> Law (05%) | 45 ²² / ₉ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) (25%) | 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Library Use (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Art / Craft (05%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Listen (25%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%) | 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> 3-D printing | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Locksmith (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) | 50 ²⁵ / ₁₀ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Stealth (20%) | 40 ²⁰ / ₈ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Medicine (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Survival (10%) | 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> None | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) (25%) | 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Natural World (10%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> None | 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> Charm (15%) | 42 ²¹ / ₈ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Swim (20%) | 45 ²² / ₉ |
| <input type="checkbox"/> Climb (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> First Aid (30%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) | 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Throw (20%) | 45 ²² / ₉ |
| <input type="checkbox"/> Computer Use (05%) | 75 ³⁷ / ₁₅ | <input type="checkbox"/> History (05%) | 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Op. Hv. Machine (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Track (10%) | 10 ⁵ / ₂ |
| Credit Rating (00%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Intimidate (15%) | 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Persuade (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| Cthulhu Mythos (00%) | 0 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Jump (20%) | 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Pilot (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Disguise (05%) | 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Language (Other) (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (half DEX) | 32 ¹⁶ / ₆ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Psychology (10%) | 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) | 30 ¹⁵ / ₆ | | | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%) | 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None | 1 ⁰ / ₀ |

Weapons

| Weapon | Regular | Hard | Extreme | Damage | Range | Attacks | Ammo | Malf. |
|---------|---------|------|---------|----------|-------|---------|------|-------|
| Unarmed | 25 | 12 | 5 | 1d3 + db | - | 1 | - | - |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

Damage Bonus **none**

Build **0**

Dodge **32** ¹⁶/₆

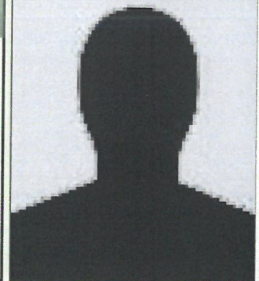


Modern Era Investigator

Name Martin Gromm
 Player _____
 Occupation Parapsychologist
 Age 26 Sex Male
 Residence Jönköping
 Birthplace Jönköping

Characteristics

STR **65** ³²/₁₃ DEX **65** ³²/₁₃ INT **45** ²²/₉
 CON **75** ³⁷/₁₅ APP **55** ²⁷/₁₁ POW **30** ¹⁵/₆
 SIZ **60** ³⁰/₁₂ EDU **70** ³⁵/₁₄ Move Rate **9**



Major Wound **13** Temp. Insane Indef. Insane **30** **99** Insane 01 02 03 04 05 06 07
 HIT POINTS **00** 01 02
 Dying 03 04 05
 Unconscious 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20

CALL of CTHULHU

LUCK 08 09 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

Skills

| | | | |
|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Elec Repair [10%] 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Language (Own) [EDU] 70 ³⁵ / ₁₄ | <input type="checkbox"/> Science [01%] 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology [01%] 32 ¹⁶ / ₆ | <input type="checkbox"/> Electronics [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> English 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Appraise [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Fast Talk [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Law [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Fighting [Brawl] [25%] 36 ¹⁸ / ₇ | <input type="checkbox"/> Library Use [20%] 50 ²⁵ / ₁₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Art / Craft [05%] 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Listen [25%] 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Sleight of Hand [10%] 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> None 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Locksmith [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden [25%] 25 ¹² / ₅ |
| <input type="checkbox"/> None 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) [20%] 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Mech. Repair [10%] 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Stealth [20%] 75 ³⁷ / ₁₅ |
| <input type="checkbox"/> Charm [15%] 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) [25%] 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Medicine [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Survival [10%] 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> Climb [20%] 50 ²⁵ / ₁₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Natural World [10%] 19 ⁹ / ₃ | <input type="checkbox"/> Swim [20%] 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> Computer Use [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> First Aid [30%] 30 ¹⁵ / ₆ | <input type="checkbox"/> Navigate [10%] 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Throw [20%] 20 ¹⁰ / ₄ |
| Credit Rating [00%] 9 ⁴ / ₁ | <input type="checkbox"/> History [05%] 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Occult [05%] 67 ³³ / ₁₃ | <input type="checkbox"/> Track [10%] 10 ⁵ / ₂ |
| Cthulhu Mythos [00%] 0 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Intimidate [15%] 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Op. Hv. Machine [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Disguise [05%] 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Jump [20%] 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Persuade [10%] 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (half DEX) 32 ¹⁶ / ₆ | <input type="checkbox"/> Language (Other) [01%] 6 ³ / ₁ | <input type="checkbox"/> Pilot [01%] 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto [20%] 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| | | <input type="checkbox"/> Psychology [10%] 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| | | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis [01%] 6 ³ / ₁ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |

Weapons

| Weapon | Regular | Hard | Extreme | Damage | Range | Attacks | Ammo | Malf. |
|---------|---------|------|---------|----------|-------|---------|------|-------|
| Unarmed | 36 | 18 | 7 | 1d3 + db | - | 1 | - | - |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

Damage Bonus **+1d4**
 Build **+1**
 Dodge **32** ¹⁶/₆

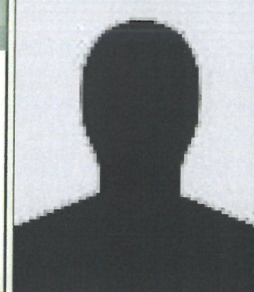


Modern Era Investigator

Name Mikaela Jersberg
 Player _____
 Occupation Dilettante
 Age 23 Sex Female
 Residence Jonkoping
 Birthplace Jonkoping

Characteristics

STR **45** ²²/₉ DEX **45** ²²/₉ INT **80** ⁴⁰/₁₆
 CON **40** ²⁰/₈ APP **45** ²²/₉ POW **60** ³⁰/₁₂
 SIZ **45** ²²/₉ EDU **70** ³⁵/₁₄ Move Rate **8**



Major Wound **8** Temp. Insane Indef. Insane **60** **99** Insane 01 02 03 04 05 06 07
HIT POINTS **00** 01 02
 Dying 00 01 02
 Unconscious 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20

Out of Luck 01 02 03 04 05 06 07
LUCK 08 09 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

CALL of CTHULHU **12**
 00 01 02 03 04
 05 06 07 08 09
 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24
MAGIC POINTS

Skills

| | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (05%) 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Elec Repair (10%) 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Language (Own) (EDU) 70 ³⁵ / ₁₄ | <input type="checkbox"/> Science (01%) 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (01%) 11 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Electronics (01%) 1 ⁰ / ₀ | English 70 ³⁵ / ₁₄ | None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Appraise (05%) 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05%) 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Law (05%) 5 ² / ₁ | None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (01%) 11 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) (25%) 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Library Use (20%) 35 ¹⁷ / ₇ | None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Art / Craft (05%) 35 ¹⁷ / ₇ | None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Listen (25%) 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%) 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> akvarell 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Locksmith (01%) 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%) 25 ¹² / ₅ |
| <input type="checkbox"/> keramik 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%) 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Stealth (20%) 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> None 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%) 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Medicine (01%) 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Survival (10%) 10 ⁵ / ₂ |
| <input type="checkbox"/> Charm (15%) 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) (25%) 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Natural World (10%) 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Swim (20%) 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> Climb (20%) 65 ³² / ₁₃ | None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Navigate (10%) 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Throw (20%) 20 ¹⁰ / ₄ |
| <input type="checkbox"/> Computer Use (05%) 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> First Aid (30%) 40 ²⁰ / ₈ | <input type="checkbox"/> Occult (05%) 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Track (10%) 15 ⁷ / ₃ |
| Credit Rating (00%) 60 ³⁰ / ₁₂ | <input type="checkbox"/> History (05%) 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> Op. Hv. Machine (01%) 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| Cthulhu Mythos (00%) 0 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Intimidate (15%) 15 ⁷ / ₃ | <input type="checkbox"/> Persuade (10%) 20 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Disguise (05%) 5 ² / ₁ | <input type="checkbox"/> Jump (20%) 25 ¹² / ₅ | <input type="checkbox"/> Pilot (01%) 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (half DEX) 52 ²⁶ / ₁₀ | <input type="checkbox"/> Language (Other) (01%) 21 ¹⁰ / ₄ | None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| <input type="checkbox"/> Drive Auto (20%) 30 ¹⁵ / ₆ | franska 21 ¹⁰ / ₄ | <input type="checkbox"/> Psychology (10%) 10 ⁵ / ₂ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |
| | None 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%) 1 ⁰ / ₀ | <input type="checkbox"/> None 1 ⁰ / ₀ |

Weapons

| Weapon | Regular | Hard | Extreme | Damage | Range | Attacks | Ammo | Malf. |
|---------|---------|------|---------|----------|-------|---------|------|-------|
| Unarmed | 40 | 20 | 8 | 1d3 + db | - | 1 | - | - |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

Damage Bonus **none**
 Build **0**
 Dodge **52** ²⁶/₁₀

