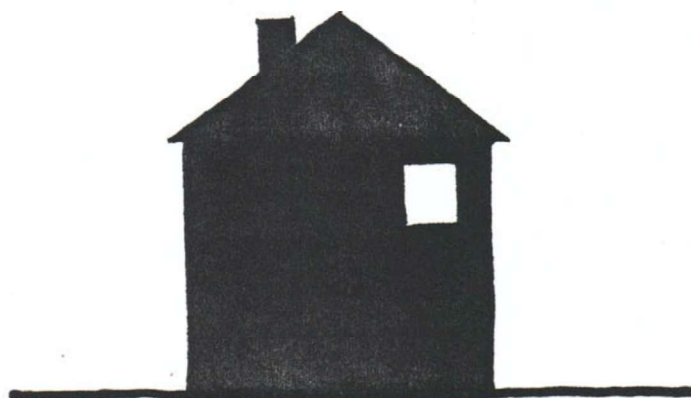


BLACK DUCKS PRESENTERAR:

Ett äventyr till
Call of Cthulhu
av Kent-Ove Lindström

EN DÖD I ETT HUS



EN DÖD I ETT HUS

Året är 1933, I Amerika råder förbudslagarna. Mörka krafter rör sig bakom kulisserna på storpolitiken. En grupp ovetande hyresgäster i Boston blir ofrivilligt indragna i en komplott av ohyggliga proportioner...

Intrigen: USA:s armé har under en längre tid utfört experiment med stridsgaser under strängaste sekretess. När så ett preparat råkar framkalla en mental länk mellan alla påverkade till en annan värld befolkad av vidunderliga monster. En länk kraftig nog för att dessa skall, under en kort tid, kunna manifesteras sina blodtörstiga former på jorden. Leder det till att ett helt forskarlag försvinner spårlöst. Militären tystar ned hela affären och börjar nyfiket med arbetet att försöka analysera det deras försvunna forskare tagit fram, men olyckligtvis stjäls den enda återstående ampullen med preparatet av en frilansande spion. Som, dödligt sårad tar sig till sin uppdragsgivare i hopp om skydd. En person som under täckmantel bor i RP:nas hyreshus. Den sårade spionen är dock så illa därran när han når huset att han tappar ampullen med stridsgasen i trappen. Där den senile och tokige hyresvärdinnan tar hand om den och sedan glömmet hela händelsen. Sedan tar spionen i sitt omtöcknade tillstånd fel på både våning och dörr och strular rakt in i en känd kommunist målarateljé. där han dör spektakulärt inför de RP som församlat sig där för en måltid.

Säkerhetspolisen börjar genom dessa händelser misstänka att RP är kommunistspioner och börjar följa efter och skrämja dem i hopp om att de ska bli oroliga nog att göra något misstag och avslöja var ampullen är.

Samtidigt har den riktige spionen naturligtvis märkt att hans agent dött hemma hos en av RP. Han märker också att säkerhetspolisen bevakar RP, slutsats: de är misstänkta för spioneri. men inga bevis finns ännu. Alltså, ampullen är med andra ord ännu ej funnen!

Övertygad om att RP måste ha den, kanske ovetande om dess betydelse, kanske för att sälja till främmande makter, börjar den tyske spionen sätta press på dem att överlämna ampullen. Han kidnappar en flickvän till en av RP och ger dem

några dagar att överlämna "objektet" vid en viss plats om de nånsin vill se henne levande igen.

För att ytterligare komplicera saken har den döde spionen även kontaktat den lokala maffian och försökt sälja ampullen till dem, maffian har naturligtvis insett vilken enorm vinst det skulle ge att sälja tillbaka giftampullen till USA. Eller rent av sälja den till något annat land som betalar bättre. De kunde dock inte erbjuda lika mycket som tyskarna. Men blir mycket intresserade av RP när spionen dör innanför dörren på dem. De börjar genast sätta press på RP att överlämna giftgasen.

Tillsammans måste RP spåra upp den tyska spionligan och rädda flickvännen. Alternativt även finna ampullen och kanske återbörda den till militären. Allt detta innan de hamnar som oidentifierade lik på bårhuset.

TIDTABELL FÖR HÄNDELSER

DAG 1(TORSDAG):

Det är den 23 Februari, och Wolfgang Krest fyller 30 år. Dagen i ära har alla vännerna samlats i hans ateljé, för att förtära en födelsedagstårta som Louella bakat. Alla håller just på att sjunga "Ja må han leva..." när plötsligt dörren knuffas upp och en blodig man stapplar in i rummet.



Läs för spelarna:

Mannen är kanske 50 år gammal, med vitt yvigt hår och läsglasögon, varav ena glaset är krossat. Han håller sig krampaktigt om magen och blod sipprar fram mellan fingrarna. Han faller ned på knä samtidigt som Bert kastar sig fram till honom. Mannen sträcker fram två blodiga händer och säger med darrande röst:

-Fort, hjälp mej. vi hade en överenskommelse.....Jag stal den, men de hittade mig...Åh Gud, hjälp mej! Om de finner mig här är vi så gott som döda!

Något i mannens blick blir glasartat och han kollapsar med en döende suck i Berts armar.

Mannen är död. Han är helt nedsölad med blod och spåren till dörren uppför trappan är glänsande röda av hans livsvatten. Spelarna har en minut på sig att genomsöka mannens fickor innan kvarterspolisen kommer uppstormande efter att ha sett blodspåren på gatan.

Denna plötsliga händelse borde medföra SAN slag eller förlust av 1T3 SAN.

På några visitkort står att läsa: "Doktor William Scetnitch. East Brookstreet 25C. Tfn: 95675." I en ficka kan man hitta en nyckelknippa med ett antal nycklar på. Fem för att vara exakt, tre går till laboratoriet, en till hans hyreshus ytterdörr och en till hans egen våning. Mannen har blivit slagen i ansiktet med något hårt (begynnande blåtira), och är skjuten två gånger i magen av ett grovkalibrigt vapen.

Efter en minut kommer kvarterspolisen (som tidigare nämnts) upprusande för att se vad som hänt, efter att ha noterat blodspår in i huset utanför på gatan.

Säkerhetspolisen, som är under strikta order att inte göra så lite som möjligt väsen av sig, väljer att bara avvakta och inte göra något väsen av sig. Om ampullen beslagtas så är den lätt att konfiskera i polishuset.

Polisen, en yngling vid namn Gary, kallar på förstärkning och börjar ta upp vittnesmål. En bunt kriminalare kommer snart till platsen anförda av Winston McCody, en gammal vän till Bert. Kriminalarna kan inte mer än konstatera att mannen är död. Ta upp vittnesmål, leta igenom våningen, finna hans hemadress, skicka iväg kroppen och sätta iväg för att undersöka den dödes våning. Denna procedur kommer att ta större delen av Wolfgangs födelsedag i anspråk. En preleminär teori är att han har någon form av förbindelse med maffian och att någon form av uppgörelse i undre världen ligger bakom hans skador. McCody lovar att hålla Bert underrättad om hur det går i undersökningarna.

Vad RP gör resten av kvällen är upp till dem. Men ifall de går ut kommer de att finna sig

skuggade av män i hattar med breda brätten och trenchcoats.

Om Wolfgang krest lämnar sin våning på kvällen kommer den tyske spionen i huset att genomsöka hans rum på jakt efter ampullen. Hela våningen är uppochned vänd när han återvänder. Alla målningar sönderrivna och lådor utrivna.

DAG 2(FREDAG):

Nästa dag förflyter lugnt. Men om RP är uppmärksamma så märker de att de är bevakade av en man i trenchcoat. Om de frågar McCody så säger han att det är han som placerat en civilklädd polis där ifall något skulle hända som skulle kunna ge klarhet i fallet. Vad McCody inte vet är att Säkerhetspolisen även de bevakar huset, och speciellt RP, i hopp om att de ska leda dem till sina överordnade.

I tidningarna kan man läsa om den mystiske döde. Men i artikeln nämns bara saker RP redan vet. Förutom att hans värdinna, Alice Varling, beskriver honom som en tystlåten, vänlig och skygg människa. Vad mannen hade för arbete nämns inte. Och frågar RP McCody så säger han att det vet inte han heller än. **Så vitt han vet kanske inte ens William Scetnitch existerar!** Några papper har man nämligen inte funnit på honom.

På kvällen får Bert besök av två kraftiga italienare, med dåligt dolda pistoler under kavajerna. De ber vänligt men bestämt att Bert ska följa med dem. Don Allinieri vill tala med honom. Ursäkter accepteras inte.



När Bert kommer till Don Allinieris stora hus bjuds han på vin och utfrågas intresserat om vad som hänt under gårdagen av Gino Allinieri. Om tillfrågad varför han är så intresserad säger han bara att han naturligtvis är orolig för sina vänner, och bara vill göra säkert att allt står rätt till. Han ber slutligen Bert hålla honom underrettad om vad som händer framöver och hur det går med utredningen. Sedan skjutsas han hem. Denna episod gör säkerhetstjänsten (inte den lokala polisen, som är mutad av Allinieri), uppmärksam på att maffian kanske är inblandad.

DAG 3(LÖRDAG):

På morgonen när Marcus vaknar står ett paket pryddigt vid hans dörr. Det är ganska litet och adresserat till honom. Ingen poststämpel eller någon avsändare finns att upptäcka.

Paketet innehåller ett brev och ett avhugget ringfinger. Bettys ringfinger:

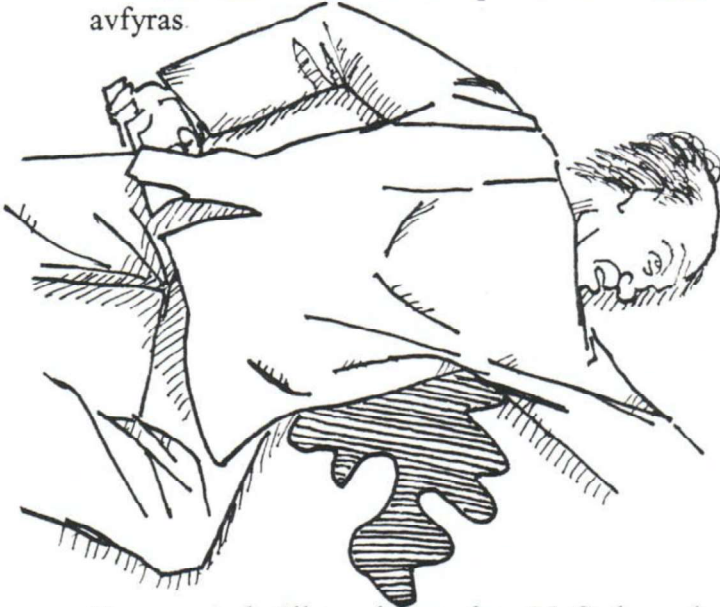
"Om du vill återse henne i livet igen så kontaktar du inte polisen. Utan kommer med objektet till pir 13 klockan 02.00 tisdag natt"

När Marcus känner igen fingret måste han klara ett SAN-slag eller förlora 1T4.

Mitt på dagen kommer McCody på besök och berättar att något högst besynnerligt hänt. Han har blivit avsatt från fallet. Han blev kallad till polischefen, som var nervös och blek, och presenterades för två nyligen ditförflyttade poliser, Mr Parker och Lindstrom. Han blev ålagd att rapportera händelseutvecklingen hittills för dessa, och sedan lämna över fallet till dem. När han protesterade blev polischefen som galen, röt och svor åt honom. Hotade med suspendering om han inte lydde order. McCody följde order. Parker och Lindstrom sade sig komma från Parkmoor distriktet, men han kollade upp det hela och ingen Parker eller Lindstrom hade förflyttats därifrån. Ingen Parker eller Lindstrom hade förflyttats från någonstans! Han är övertygad om att något väldigt skumt är i görningen och tycker att RP ska vara väldigt försiktiga i framtiden. Han lovar att snoka vidare i saken. Sedan går han.

Hela dagen ägnar Parker och Lindstrom till att gå igenom fallet och förflytta konstaplar från fallet. De är naturligtvis från säkerhetstjänsten och är tillsatta för att lägga lock på affären.

McCody bedöms som säkerhetsrisk sedan han iakttagits vid sitt besök hos Bert. Under eftermiddagen arresteras han bryskt av säkerhetspolisen. Men han sätter sig kraftigt till motvärn och dödas av en pistol som råkar avfyra.



Framemot kvällen ringer fru McCody och undrar om Bert vet var hennes man är. Hon är lite orolig och berättar att han inte kommit hem ännu trots att han borde ha varit hemma för flera timmar sedan. Så ursäktar hon sig plötsligt och säger att hon måste lägga på. Det är någon vid hennes dörr.

Det är en poliskonstapel. Som berättar att man funnit Winston McCody död i slummen. Fru McCody får en chock och svimmar. Senare under natten ger hennes svaga hjärta upp och hon dör i en hjärtattack. Lite hjälp på traven får hon av Lindstrom.

Under natten slår polisen till mot flera lönnkrogar, horhus och spelhålor ägda av Don Allinieri. Säkerhetspolisen försöker sätta mafioson under press. Om Bert besökt Slaters nightclub kommer man att vara speciellt hårda där och ställa till med alla möjliga skador. Flera fysiska skador på "arbetsstyrkan" blir bland annat resultatet. Flera närgåna frågor ställs om Bert och andra i huset.

Don Allinieri blir vansinnig av ilska, tar med sig sitt favoritbaseballträ och går iväg för att tala med Bert. "Skuggan" som vaktar huset avlivas av hans torpeder. Ytterdörren dyrkas upp och han går sedan till paret Gaimans dörr för att knacka på. När någon öppnar får denne ett slag av baseballträet i magen(han slår för att skada, inte för att döda). Gino kliver in, stänger

dörren bakom sig och ryter åt Bert att han fått nog av att leka katt och råtta. Om Bert vill leva är det dags att börja hosta upp "asken". Bert ska inte tro att Don Allinieri är hur lättlurad som helst! Det är dags att lossa på munlädret!

Om Bert säger emot, så blir Gino som tokig. Han börjar slå sönder saker till höger och vänster och berätta vad polisen har gjort sig för besvär för att ta reda på saker om RP. Allt detta oväsen väcker eventuellt några andra av RP i huset, som kan komma till hjälp. Två torpeder vaktar utanför Gaimans dörr, och två till bevakar huset ifall någon skulle försöka fly.

Om inte Allinieri får sin "ask" så kommer han i vredesmod att försöka slå ihjäl paret Gaiman. Och sedan gå vidare upp till resten av de som bor i huset för att förhöra dem om "asken". Antingen dödas Allinieri eller så drivs han på flykten. I vilket fall så är det numera skottpengar på RP.

DAG 4(SÖNDAG):

På morgonen står en ny "present" utanför Marcus dörr. Den innehåller ett öra och en lapp som säger: *"Kom ihåg att vara vid piren klockan 02.00 tisdag natt."* Samma SAN-slag gäller.

I söndagstidningarna berättas det att en kommissarie Winston McCody mördats utanför den krog han besökt efter jobbet. Polisen misstänker att den organiserade brottsligheten ligger bakom mordet.

Idag slår säkerhetspolisen till. Anförda av Mr Parker och Mr Lindstrom genomför de en kort stormning och grundlig genomsökning av huset. Några bevis för RP:s skuld finner man dock inte. Däremot kanske man hittar Don Allinieris döda kropp eller annat inkriminerande bevis(till exempel ett avhugget öra). Dessutom märker man att en hyresgäst inte längre är kvar i huset: Alvin Schmidhuber har gått under jorden sedan han lämnat sin sista påminnelse. När sedan hyresvärdinnan, senil och smått nipprig som hon är, inte kan påminna sig att ha sett Mr Schmidhuber någonsin, formulerar säkerhetspolisen teorin att det var här allt bevis på RP:s skuld samlades (så som kodböcker, adresslistor, och liknande) ända tills

marken blev för het för dem och de började förbereda en flykt. Allt material (inklusive ampullen) flyttades naturligtvis under natten när "skuggan" dödades. Varför RP ännu är kvar undrar man dock över. Kanske väntade man på någon sorts klartecken? Men det kan ju "Spionerna" själva berätta om.

Om inte RP flyr så kommer de att spendera resten av äventyret på polisstationen under tredje gradens förhör. Ge dem en god chans att ta något vapen, kasta sig ut genom ett fönster eller dylikt. Kanske är vakten under fängelsetransporten extra oförsiktig. Eller i nödfall kan ju någon gammal kompis till Bernt smyga åt honom en nyckel när de råkar mötas i en korridor i polishuset.

Se till att göra Lindstrom till en riktig slusk som använder grova ord och kladdar ohämmat på Mary-Anne Phillips. Medan Parker är en känslokall sociopat som inte har några känslor alls.

Om Mary-Anne hålls fången någon längre tid kommer hon att bli våldtagen och förnedrad av Lindstrom. Detta medför 1T3/1T6 i SAN-förlust.

Så snart RP flyr kommer de att efterlysas för mord på polisofficer (McCody) och för alla andra brott de kan komma på.

HUR SLUTAR ÄVENTYRET?

Om detta tvistar de lärde. Det smartaste är att hitta giftgasen och göra en uppgörelse antingen med säkerhetspolisen eller med maffian (eller båda). Maffian kan erbjuda nya identiteter och polisen kan låta udda vara jämnt och låta RP leva. Kanske. Dessutom måste Betty fritas från ABWEHR.

LEDTRÅDAR OCH MYSTERIER

Här tas händelser, platser och annat intressant upp som RP kan komplicera sina liv med.

SCETNICH:S VÅNING

Om RP besöker William Scetnich:s våning, kan de om de letar noga finna ett tomt lönnfack under en lös golvplanka (ungefär en kubikdecimeter stort). Dessutom verkar det ha varit strid

inne i rummet. ett par trasiga möbler ligger utspridda på golvet.

Bakom ett element har polisen tappat ett papper utan att märka det när en hel bunt papper skulle tas ned till stationen för undersökning. Det är en lista på tio namn. Alla doktorer. Tvärs över alla står med rött bläck "Död", alla utom det sista namnet: Mark Watts, varöver det står skrivet "Atmore Asylum".

ATMORE ASYLUM

Detta är ett dårhus utanför Boston som RP gärna får besöka om de ger en bra anledning (T. ex. lurar personalen att de är släktingar, reportrar eller poliser) och beställer tid.

Läkaren som visar RP till "Doktorn" som Watts skämtsamt benämns kan berätta att patienten lider av en mycket intressant störning. Han kryper ihop och försöker täcka för ansiktet samtidigt som han håller andan. I allmänhet fortsätter han så ända tills han svimmar av syrebrist. Han talar aldrig och har antagligen grava hjärnskador av orsakad av syrebrist.

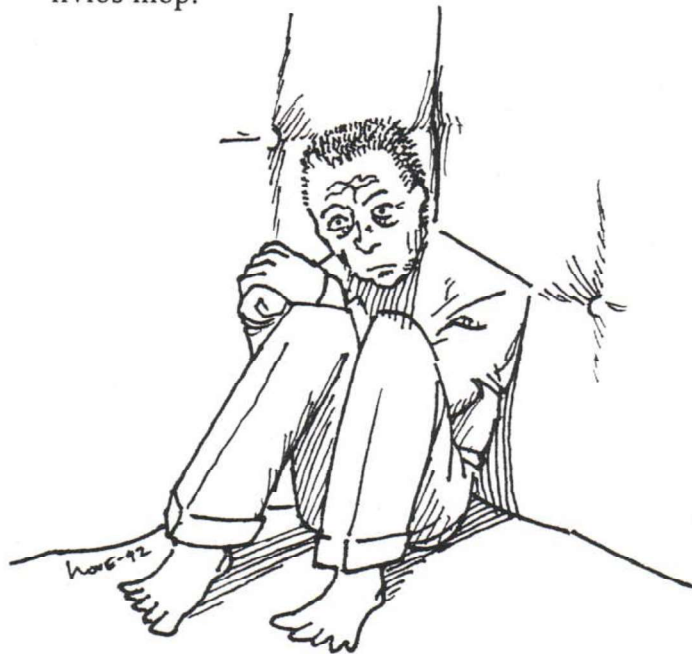
Läkaren kan berätta att han aldrig sett något liknande sedan kriget. Då sammanbrott orsakade av gasanfall ibland kunde ge liknande symptom. Men "Doktors" psykos är det värsta han stött på.

Doktorn kan också berätta att Watts arbetade på "The Llomond institute of health". Även det, liksom dårhuset, beläget på landsbygden utanför boston. Han hade ingen familj, och bodde tydligen på institutet. Enligt Watts arbetskamrater som tog honom till Atmore, så råkade han för tre månader sedan låsa sig inne i ett lagerrum över natten. Och när hans medarbetare fann honom så var han galen av klaustrofobisk skräck.

Institutets chef, Stephen Arling, har besökt sin anställda ett flertal gånger sedan dess och enligt läkaren verkar denne vara en man som verkligen ställer upp för sina anställda.

Mark Watts sitter hopkrupen i ett hörn av sin cell och stirrar tomt på någon obestämbar punkt framför sig. Han har ingen tvångströja. Hans ansikte får då och då en ryckning i sig, och en rännil av saliv från ena mungipan blöter ned hans kläder.

Han kommer att vara tyst och inte reagera på vad RP frågar eller säger, ända tills de nämner institutet eller någon av de döda Doktorernas namn. Då börjar han skrika okontrollerat samtidigt som hans ansikte förvrids av skräck. Efter några sekunder sansar han sig och börjar hålla andan samtidigt som han kryper ihop och skyddar sitt ansikte med sina händer. Så är han ända tills han svimmar av syrebristen och faller livlös ihop.



Läkaren verkar mest fascinerad om han hört eller sett något av RP:s möte med Watts:

"Fantastiskt va! Inga terapier har hjälpt, inga elchocker eller droger. Vilket helvete han måste ha gått igenom i det där lagerrummet!"

THE LLOMOND INSTITUTE OF HEALTH

Detta är en bastant byggnad mitt ute på landsbygden utanför Boston. Inga byar eller hus finns i närheten av området som är omhjärdad av taggtrådsstängsel och bevakas av beväpnade vakter.

Vill man in måste man prata med grindvakten och beställa tid. Vem man än frågar efter så är denne upptagen för ögonblicket. Och kan inte ta emot besökare förän om tre veckor. Vill man vänta så länge så kommer även denna tid att skjutas fram i en evighet. På grund av oförutsedda händelser, den mänskliga faktorn eller andra problem.

Om RP vill in måste de smyga sig in. Eller ge ett mycket gott skäl att bli insläppta. Om de släpps in så eskorteras de till Steven Arling. Som hälsar dem hjärtligt välkomna.

Arling förklarar gärna att Llomond institutet bedriver forskning om människors hälsa, man studerar inverkan av olika stressmoment och andra faktorer på prestationsförmågan. Han kan också berätta att flera undersökningar sker på uppdrag av armén. Som är intresserade av hur Amerikas soldater påverkas prestandamässigt under olika betingelser. Men dessa är hemligstämplade och han vill inte gå mer in på detaljer.

Han kommer strax att titta på sin klocka och ursäkta sig med att han måste gå på ett sammanträde. Kanske RP kan avtala en ny tid med hans sekreterare innan de eskorteras ut?



Inbrott är väldigt svårt att lyckas med. På natten bevakas området med vakthundar och beväpnade vakter som är väldigt lätta på avtryckaren. Lyckas man sedan på något vis ta sig förbi tjuvlarmen och nattvakten så kanske man tar sig till Steven Arlings arkiv. Där kan man finna papper som berättar om "Experiment IV", kodnamnet på ett stridsgasprojekt.

Det berättar om hur plötsligt en ampull av fyra defekta prover orsakade det mystiska försvinnandet av nio vetenskapsmän, och orsakade den tionde som arbetade med experimentet att bli galen. Efter en tids förvirring tillsatte man en ny grupp vetenskapsmän att undersöka de återstående proven. Bara för att få dem alla stulna mitt under näsan av en spion arbetande för okända makter. Ärendet att återfinna giftgasampullerna har överlämnats till militära säkerhetstjänsten. En intressant detalj är att gasen verkar oxidera väldigt snabbt, kanske inom loppet av någon minut. Den oxiderade gasen lägger sig som ett ofarligt och nyttolöst

puder på marken. Analyser av pudret har visat sig väldigt konfunderande, inga säkra uppgifter om gasens beståndsdelar, förutom att den är baserad på senapsgas, har kunnat dragits från dessa.

MYSTISKA MÖTEN

Alla besök hos älskare, flickvänner, kompisar eller bordeller kommer på kvällen att resultera i mystiska inbrott hos vederbörande, eller, om det är extra mystiskt, rena rama kidnappningar (med påföljande tredje gradens förhör). Tre dagar senare släpps alla försvunna i slummen, svårt misshandlade. Om någon av de "förhörda" var Louellas älskare Karl Wein, så hittas han död i hamnen, svårt misshandlad. En hjärtattack ändade hans liv.

VAD VET TIDNINGARNA?

Genom att besöka tidningarna kan RP få reda på en del intressanta saker.

I tidningarna spekuleras det vitt och brett om det kanske är begynnelsen till ett gangsterkrig man bevittnar. Det mystiska mordet på Dr William Scetnich och polisens tystnad om detaljer medför en rik flora på rykten och spekulationer.

Alla "normala" dödsfall och misshandlingar tas naturligtvis upp i dagspressen. Till exempel blir McCody:s död föremål för ett stort uppslag där man slår fast att det första oskyldiga offret har skördats i "gangsterkriget".

De döda vetenskapsmännen har alla varsin dödsruna insatt i tidningen. Men där nämns aldrig deras yrke eller titel, och de har alla dött efter en tids sjukdom, stilla insomnat, eller liknande. Släktingar nämns inte i dödsrunan.

Det finns inget skrivet i tidningarna om The Llomond institute of health. Inte ett ord har någonsin tryckts om stället.

VAD VET BIBLIOTEKET?

Stadsbiblioteket kan vara givande att besöka om man vill ha lite information.

Här kan man läsa i en bok som behandlar olika instituts verksamheter att The Llomond institute of health bildades 1918 efter kriget. Dess

huvudsyfte är att studera människans hälsa. Bland annat stressfaktorer och andra betingelsers inverkan på prestationsförmågan. Institutet är drivet via en del fonder och genom uppdragsverksamhet åt militären. Chefen heter Steven Arling och bor på institutet. Det ligger ute på landsbygden utanför Boston.

TELEFONBOKEN

Alla vetenskapsmän på Scetnich:s lista har som sin angivna adress The Llomond institute of Health. Och deras nummer har blivit bortkopp-lade.

INTRESSANTA INNEBOENDE

Gamla fröken Goodwin: Hennes våning är prydligt möblerad, men något vanskött. Att hon glömmet bort att vattna sina blommor allt som oftast medför att flera av dem dött av uttorkning. På en vägg har hon en fin porslinstallriks-samling. Och i taket hänger en vacker kristallkrona.

Ampullerna har hon i sitt omtöcknade tillstånd ställt in bland en samling kristallglas. Om hon får anledning att bjuda någon på vin så råkar hon knuffa till en av ampullerna när hon tar fram glaset. Den faller ned på golvet, bryts sönder och det är akut dags för SAN-slag.

Harold & Linda Dawson: Harold är 23 och Linda 20. Våningen är pedantiskt och kliniskt inredd. vackra ordspråk som "Borta bra men hemma bäst" och "Egen härd är guld värd" pryder väggarna tillsammans med bröllopfoton och porträtt. Letar man igenom garderober och under sängen så hittar man läderpiskor, handklovar, munkavlar och annat "kinky".

Mr Harold Gillis: En högdragen herre i femtioårs åldern. Han arbetar på stadsbiblioteket. Våningen är möblerat i bastanta, mörka viktorianska möbler och en vägg är utsmyckad med samlarvapen (alla är laddade. Gillis är något paranoid). I de otaliga bokhyllorna kan man finna ett par intressanta böcker betitlade "Survival of the Aryan race" och "Crosses of fire". I en kista kan man finna en gammal undanstoppad Ku Klux Klan dräkt.

Alvin Schmidhuber: Såvitt resten av världen vet en banktjänsteman i förtioårs åldern. Tunnhårig och späd. Egentligen är han spion

för ABWEHR och det är han som ligger bakom flera av RP:s bekymmer.

Våningen är spartanskt inredd. I den låsta byrån finns ett personligt tackbrev från Adolf Hitler. Och ett tidningsurklipp där Alvin och fyra män till gör Hitlerhälsningen i Berlin. Av texten att döma heter han egentligen Fritz Hannes, och är djupt engagerad i Nazi-rörelsen i New York. Artikeln handlar om ett bejublat besök på en bankett given av Adolf Hitler för ett år sedan. Artikeln är utgiven av en nazistisk tidning. I byrån kan man även finna en Luger p08 och ett antal papper i kod.

David Iljich Yedevich: Fattig lönnkrogsbarten-der och suput. Detta är en spartanskt inredd våning med spritflaskor undanstoppade överallt.

Barton Friedkin: Fet skäggig herre som arbetar som charkuterist i kvarterets slakteri. Hans våning är inredd med vanliga möbler, och en stor säng. Dessutom är hans kylskåp fullproppat med stora blodiga köttstycken (naturligtvis är det inte människodelar?).



Jeremy Davies & Coleen Fink: En nattklubbs-pianist resp. nattklubbssångerska som lever i synd med varann. Detta är bara en plats för dem att sova, älska eller byta om. De är alltid ute bland "folk", på restauranger eller ute och uppträder. Våningen är extravagant men slarvigt inredd, och i en cigarettask kan man finna marijuana. En drog som paret använder sig av då och då.

Alan Jorodowski: Mäklare utan familj. Alltid välklädd och trevlig, men lite fjärran sociala

kontakter. En väldigt ensam herre som ofta har kontakter med prostituerade. Våningen har många gamla möbler han ärvt av sin mor. Hennes porträtt står vid hans skrivbord.

BETTY

Om RP förföljer Schmidhuber så kommer de att kunna se honom besöka en lagerlokal i närheten av pir 13. Här hålls Betty fången och Alvin tittar bara in för att kolla att allt står rätt till. Om det är fredag har han gått dit för att knipsa av hennes ringfinger. Och om det är lördag har han kommit för att skära av hennes öra. Han har fyra kompanjoner som håller till i lagerlokalen och vaktar flickan. De utför också en del små ärenden såsom att skugga hyresgäster och annat.

STRIDSGASEN

Ursprungligen var gasen tänkt som en variation på senapsgasen. Men något hände under framtagningen av de ursprungligen fyra proverna. Ett misstag, en okänd kemisk process, fick följden att "senapsgasen" fick helt andra verkningar. Gasen är inte längre frätande, den är något lättare än luft och oxiderar inom loppet av någon minut. Varefter den lägger sig som ett tunnt lager gulaktigt damm som är helt ofarligt. Inte ens giftigt.

Gasen framkallar en mental länk till varelser i ett annat universum. Denna länk är så stark att varelserna manifesterar sig i vår värld så länge som de håller sig inom gasens område. Och så länge som den person de är länkade med är påverkad / lever.

En som andas in gasen ska slå ett CON- slag. Lyckas slaget så manifesteras det bara en varelse. Misslyckas slaget är gasen mer effektiv och personens POW / 2 varelser visar sig.

Chocken för varelserna att omtumlande ryckas in i en annan värld gör dem galna av rädsla och i allmänhet anfaller de allt och alla i närheten. Effekterna av gasen går över ganska snabbt. Lämna man området med gas så bryts den mentala länken efter ungefär tjugio sekunder och varelserna försvinner.

AKTÖRERNA

Monster, människor och mördare. Alla finns här.

Gamla fröken Goodwin

STR: 6 DEX: 8 INT: 11 HP: 10
CON: 10 APP: 6 POW: 9 DB: -1T4
SIZ: 10 SAN: 45 EDU: 12 Ålder: 84 år



Viktiga Färdigheter: Varierar starkt. Ofta kommer hon inte ihåg något av vad hon lärt sig under sitt långa liv.

Personlighet & bakgrund: Hon är uppfödd i en fin familj och gifte sig ungt med en hyresvärd. När han dog för tjugo år sedan så tog hon över. Hon har med åren blivit lite hispig och alldeles senil. Ofta glömmen hon bort att göra saker och vad hon just gjort som t. ex. att hon hittat en ask med underliga ampuller i trappuppgången som hon lagt undan bland sina kristallglas...

Alvin Schmidhuber

STR: 13 DEX: 12 INT: 15 HP: 11 Pistol 50% 1T10
CON: 11 APP: 9 POW: 14 DB: 0 Fist 75% 1T3
SIZ: 11 SAN: 50 EDU: 16 Ålder: 39 år Knife 45% 1T6

Viktiga färdigheter: Debate 30%, Drive automobile 50%, Fast talk 65%, Library use 40%, Mechanical repair 60%, Oratory 55%, Pick pocket 25%, Speak English 75%, speak German 70%, R/W English 75%, R/W German 70%, Spot hidden 35%

Personlighet & Bakgrund: Egentligen heter han Fritz Hannes och är född av Tyska föräldrar i New York. Han blev tidigt involverad i olika rasistiska grupper, men har aldrig varit åtalad för någonting. År 1932 reste han som lokal führer till Berlin för att besöka Adolf Hitler. Och det var där han värvades av ABWEHR. Tyska underrättelse-tjänsten. Han ansvarar för tillfället för anskaffandet av Giftgasen.

Utåt verkar han vara en ganska tråkig och grå bank-tjänsteman. Men i verkligheten är han en kallblodig och beräknande mördare.



Gino Allinieri

STR: 12 DEX: 10 INT: 15 HP: 13 Pistol 50% 1T10
CON: 14 APP: 11 POW: 15 DB: 0 Fist 75% 1T3
SIZ: 11 SAN: 40 EDU: 14 Ålder: 48 år Knife 45% 1T6
Baseballbat 60% 1T8

Viktiga färdigheter: Accounting 35%, Bargain 75%, Debate 40%, Dodge 30%, Drive Automobile 55%, Fast talk 65%, First aid 40%, Law 25%, Lib. Use 30%, Oratory 50%, Psychology 40%, Speak Italian 75%, R/W Italian 75%, Spot hidden 60%

Bakgrund & Personlighet: Uppvuxen som ende son till en Italiensk bagare. Han har kämpat sig upp genom den brottsliga hierarkin till sin nuvarande position som Don Allinieri. Gino är vanligtvis lugn och beräknande. Men när något går fel eller om han blir förolämpad blir han galen av ilska. Då drar han sig inte för att gå över lik för att straffa den "skyldige".

Hans personliga favoritvapen är ett Baseballträ. Detta brukar han använda mot förrädare och fiender.



Bill Parker

| | | | | | | |
|---------|---------|---------|--------------|---------|-----|--------|
| STR: 15 | DEX: 10 | INT: 13 | HP: 14 | 45 Auto | 60% | 1T10+2 |
| CON: 14 | APP: 10 | POW: 10 | DB: +1T4 | Fist | 75% | 1T3 |
| SIZ: 14 | SAN: 40 | EDU: 16 | Ålder: 35 år | Knife | 55% | 1T6 |

Viktiga färdigheter: Dodge 45%, Debate 30%, Drive automobile 50%, Fast talk 65%, First aid 50%, Hide 30%, Jump 45%, Library use 50%, Listen 30%, Mechanical repair 60%, Pick pocket 25%, Speak English 75%, R/W English 65%, Spot hidden 45%

Bakgrund & Personlighet: Uppvuxen i en militärfamilj. Han tog värvning direkt efter college och har med tiden kommit att arbeta inom den militära säkerhetstjänsten.

Han är mycket korrekt mot sina överordnade och väldigt noggrann. Vad han gör, gör han för Amerika och han hatar intensivt alla som försöker skada detta vackra land. Men Bill har ett problem, han saknar nästan helt känslor. Alla människor är tomma skal för honom. Att andra människor kanske lider eller inte är helt perfekta förstår han bara inte.



Chris Lindstrom

| | | | | | | |
|---------|---------|---------|--------------|---------|-----|--------|
| STR: 16 | DEX: 10 | INT: 11 | HP: 14 | 45 Auto | 65% | 1T10+2 |
| CON: 14 | APP: 8 | POW: 10 | DB: +1T4 | Fist | 85% | 1T3 |
| SIZ: 14 | SAN: 40 | EDU: 12 | Ålder: 32 år | Knife | 50% | 1T6 |

Viktiga färdigheter: Dodge 40%, Drive automobile 55%, Fast talk 45%, First aid 50%, Hide 40%, Jump 55%, Library use 30%, Listen 55%, Mechanical repair 65%, Pick pocket 30%, Speak English 75%, R/W English 65%, Spot hidden 45%

Bakgrund & Personlighet: Född i Washington i en militant familj. Fadern var en hård och sträng kapten. Och dennes frustrerade ilska över uteblivna befodringar gick allt som oftast ut över sonen. Detta formade Lindstrom till en oberstad översittare med sadistiska tendenser. I hela världen existerar endast hans vilja och behov. Kvinnor är föremål, överordnade är gudar och underordnade är endast förakt värda. Cris språk är, när ingen överordnad är i närheten, grovt och förolämpande.



Maffiosos / Nazister / Poliser / Annat drägg

| | | | | | | |
|---------|---------|---------|--------|------------|-----|--------|
| STR: 11 | DEX: 12 | INT: 9 | HP: 12 | Pistol | 40% | 1D8 |
| CON: 12 | APP: 11 | POW: 10 | DB: 0 | Fist | 50% | 1T3 |
| SIZ: 11 | SAN: 50 | EDU: 12 | | Knife | 35% | 1T6 |
| | | | | Machinegun | 24% | 1T10+2 |

Viktiga färdigheter: Dodge 25%,
 Drive automobile 35%, Hide 30%,
 Listen 25%, Mechanical repair 35%,
 Spot hidden 25%

Monster

Eftersom de olika monstrenas utseende varierar stort så har följande tabell ställts i ordning.

| 1T6 | <u>1</u> | <u>2</u> | <u>3</u> | <u>4</u> | <u>5</u> | <u>6</u> |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| STR: | 11 | 4 | 8 | 13 | 5 | 12 |
| DEX: | 12 | 14 | 10 | 5 | 11 | 6 |
| INT: | 2 | 4 | 8 | 6 | 3 | 3 |
| CON: | 12 | 5 | 7 | 15 | 10 | 12 |
| POW: | 10 | 10 | 5 | 6 | 3 | 8 |
| SIZ: | 5 | 4 | 6 | 6 | 2 | 5 |
| DB: | 0 | -1T6 | -1T4 | 0 | -1T6 | 0 |
| HP: | 9 | 5 | 7 | 11 | 6 | 9 |
| SAN: | 1T4/1T8 | 1T4/1T8 | 1T4/1T8 | 1T4/1T8 | 1T4/1T8 | |
| MOVE: | 10 | 8 | 13 | 12 | 7 | 10 |

Varelserna verkar alla flyta omkring eller simma runt i atmosfären. Och alla visar upp en imponerande uppsättning huggtänder, klor och blodsprängda ögon (det är jobbigt att vara monster).

| | | |
|--------------|-----|------|
| 1T6 st Claws | 40% | 1T8 |
| Bite | 50% | 1T10 |
| Tail | 10% | 1T4 |

DE INNEBOENDE I HUSET (GM)

Bottenvåningen:

Gamla fröken Goodwin: Liten och späd är hon, värdinnan. Dessutom utrustad med en god portion senildemens och allmän virrighet.

Det är hon som har det alla letar efter: giftgasen. Om ingen tittar ibland alla hennes kristallglas och hittar den har hon väl ampullen ännu.

Paret Gaiman: En förtidspensionerad polis och hans fru. Rollpersoner.

Våning ett:

Mary-Anne Phillips: Änka. Rollperson.

Wolfgang Krest: Kämpande konstnär. Hela våningen en enda ateljé. Rollperson.

Våning två:

Harold & Linda Dawson: Ungt gift par. Mannen arbetar på posten och kvinnan ibland som växeltelefonist.

Söker man igenom lägenheten hittar man läderpiskor, handklovar, munkavlar och annat "kinky".

Mr Harold Gillis: Högdragen herre i femtioårs åldern. Han arbetar på stadsbiblioteket.

I hans våning kan man finna flera intressanta böcker av olika natur. Speciellt är de betitlade "Survival of the Ayrian race" och "Crosses of fire" av intresse. Gillis är medlem i Ku-Klux-Klan. Han är även aningen paranoid och samlar på olika handeldsvapen.

Våning tre:

Marcus krizanich: Student från rik familj. Rollperson.

Alvin Schmidhuber: Tystlåten banktjänsteman. Tunnhårig och späd.

Detta är en spion för ABWEHR tyska underrättelsetjänsten. Han jobbar inte på någon bank. Han heter egentligen Fritz Hannes. Djupt engagerad i Nazi-rörelsen i USA.

David Iljitch Yedevich: Fattig bartender och suput på kvarterslönkrogen.

Våning fyra:

Barton Friedkin: Fet skäggig herre som arbetar som charkuterist i kvarterets slakteri.

Jeremy Davies & Coleen Fink: Nattklubbspianist resp. Nattklubbsångerska. Lever i synd. Båda knarkar marijuana.

Alan Jorodowski: Mäklare utan familj. Alltid välklädd och trevlig, men lite fjärran sociala kontakter. En väldigt ensam herre som ofta har kontakter med prostituerade.

DE INNEBOENDE I HUSET

Bottenvåningen:

Gamla fröken Goodwin: Liten och späd är hon, värdinnan. Dessutom utrustad med en god portion senildemens och allmän virrighet.

Paret Gaiman: En förtidspensionerad polis och hans fru. Rollpersoner.

Våning ett:

Mary-Anne Phillips: Änka. Rollperson.

Wolfgang Krest: Kämpande konstnär. Hela våningen en enda ateljé. Rollperson.

Våning två:

Harold & Linda Dawson: Ungt gift par. Mannen arbetar på posten och kvinnan ibland som växeltelefonist.

Mr Harold Gillis: Högdragen herre i femtioårs åldern. Han arbetar på stadsbiblioteket.

Våning tre:

Marcus krizanich: Student från rik familj. Rollperson.

Alvin Schmidhuber: Tystlåten banktjänsteman. Tunnhårig och späd.

David Iljitch Yedevich: Fattig bartender och suput på kvarterslönnekrogen.

Våning fyra:

Barton Friedkin: Fet skäggig herre som arbetar som charkuterist i kvarterets slakteri.

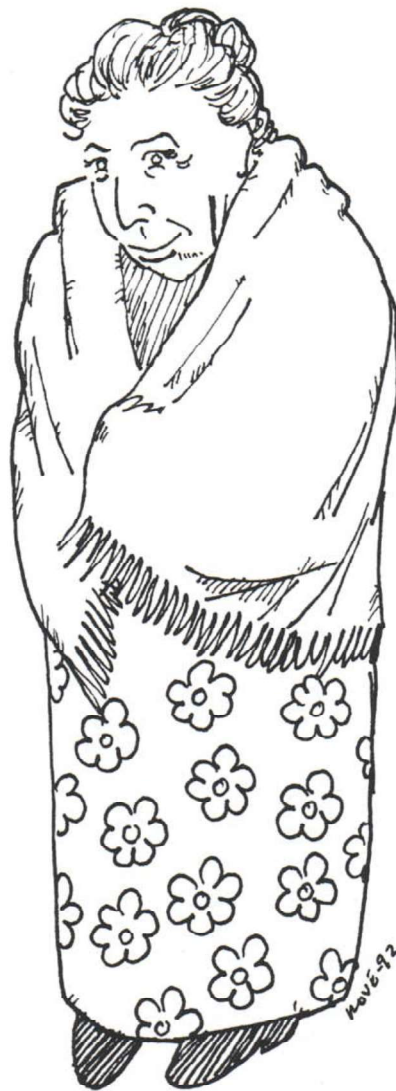
Jeremy Davies & Coleen Fink: Nattklubbspianist resp. Nattklubbsångerska. Lever i synd.

Alan Jorodowski: Mäklare utan familj. Alltid välklädd och trevlig, men lite fjärran sociala kontakter.

LOUELLA GAIMAN

Louella är lyckligt gift hemmafru till Bert. tillsammans har de två vuxna och utflyttade söner, James och Arnold. Hon älskar att vattna sina blommor, mata sin feta katt "Lincoln" och skvallra.

Hon är medlem i en förening mot djurplågeri som brukar ha kaffemöte varje lördag. Och hon brukar ha bridgekväll varje torsdag eftermiddag med ett par medlemmar i föreningen. Louella är väldigt pratsam, men lite virrig. Hon har lätt för att glömma småsaker och annat här och där. Hon är väldigt nyfiken och tycker om att läsa kioskdeckare. Hon har också en förmåga att passa upp yngre som om de vore hennes egna barn. Speciellt har hon "adopterat" Wolfgang Krest (som hon hela tiden försöker gifta bort med Mary-Anne Phillips), Marcus Krizanich (som hon behandlar som en liten femåring) och Mary-Anne Phillips (som hon tycker kommer ut för lite och försöker aktivera på olika sätt. Bland annat genom att hela tiden försöka gifta bort henne med Wolfgang Krest). Hon brukar laga dem mat då och då, eller bjuda dem på saft och kakor.



LOUELLA GAIMAN

(Ytterligare information)

Louella går aldrig på någon bridgekväll, i stället brukar hon i hemlighet träffa en blomsterhandlare: Karl Wein. Han brukar ta henne på romantiska promenader, båtturer eller middagar. Det är ett i grund och botten oskyldigt kurtiserande som pågått i snart tio år. Wein är Louellas drömprins, hennes riddare i skinande rustning. Men hon anser att ett giftermål inför gud inte kan göras ogjort. Dessutom skulle en skillsmessa från Bert bli alltför uppslitande, inte minst för barnen.

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name LOUELLA GAIMAN Sex ♀

Occupation HEMMAFRU Age 50

Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 8 DEX 13 INT 15 Idea 75
 CON 14 APP 13 POW 14 Luck 70
 SIZ 10 SAN 70 EDU 12 Know 60
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HIT POINTS

UNCONSCIOUS
 Dead = 0 1 2
 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERMAN</u> (00) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> History (20) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Speak <u>GERMAN</u> (00) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> <u>COOKING</u> (____) <u>55</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |

WEAPONS

| weapon | shots | attack/parry | impale | damage | hit points | ammo |
|--------|-------|--------------|--------|--------|------------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

WOLFGANG KREST

Wolfgang är en kämpande konstnär. Hela hans våning är en enda rörig målarstudio. Han är alltid minst en månad bakom i hyran och brukar noggrant undvika att stöta på hyresvärdinnan i trappuppgången. När han inte kan leva på sin konst brukar han måla väggar, möbler och annat mot kontant betalning. Krest är väldigt impulsiv, hans sinnesvärld svänger mellan ytterligheter och han går in för att förverkliga alla sina infall med en beundransvärd frenesi. Ända tills han tröttnar och kommer på något annat att komplicera sin tillvaro med.

Ibland, om allt är emot honom får han en kraftig depression och börjar grubbla över om livet är värt att leva. Dessa tider är han mest för sig själv inlåst på sitt rum.

Han brukar ofta få mat av Louella Gaiman, en av sina grannar, och även om hennes daltande med honom är lite irriterande (speciellt hennes återkommande försök att gifta bort honom med något lämpligt fruntimmer), så är maten alltid välkommen. Speciellt då ekonomin är på upphällningen.



WOLFGANG KREST

(Ytterligare information)

En gång för 7 år sedan satt han i fängelse i nio månader för uppvigling av folkmassa. Vid en strejk i en fabrik hade han talat sig varm om sitt dåtida skötebarn: kommunismen. Hans eldiga tal hade varit gnistan till ett upplopp som lett till förstörandet av åtskillig egendom. Även om Krest fortfarande är kommunist så har han lärt sig att inte tala högt om det. Ingen av hans vänner vet om det inträffade.

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name WOLFGANG KREST Sex ♂
 Occupation ARTIST Age 30
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 11 DEX 10 INT 14 Idea 70
 CON 11 APP 7 POW 13 Luck 65
 SIZ 12 SAN 65 EDU 12 Know 60
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HITPOINTS

Dead = 0 1 2
UNCONSCIOUS
 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

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>80</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u>10</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>20</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> <u>PAINTING</u> (00) <u>50</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |

WEAPONS

| weapon | shots | attack/parry | impale | damage | hit points | ammo |
|--------|-------|--------------|--------|--------|------------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

MARY-ANNE PHILLIPS

Mary-Anne gifte sig ung med sin drömprins George. Men för tre år sedan dog George av en stöt från sin sänglampa. Skadeståndet från lamptillverkaren gav henne råd att bli ekonomiskt oberoende. Hon är en ganska vacker grönögd kvinna med brunt hår. Hon har dåligt självförtroende och är dålig på att föra talan för sig själv. Men hon brukar alltid hitta något sätt att göra vad hon vill ändå, antingen i smyg eller genom att bara "råka" göra något. Hon talar med en lågmäld tunn röst och när hon är stressad eller upphetsad över något brukar hon börja stamma lätt, och bli darrig i hela kroppen.

Hon tycker mycket om att läsa böcker om olika saker, speciellt dåliga kioskromaner och mordgåtor. Mary-Anne trivs bäst lite för sig själv eller bland vänner. Hon drömmer om att en dag träffa "Den Rätte". Hon gillar att ta promenader och att prata mysterier med Louella. Men hon är dålig på kontakter med män. Hon blir genast nervös när hon möter en man.



MARY-ANNE PHILLIPS

(Ytterligare information)

Mary-Anne mördade sin make. Det utåtsett perfekta giftermålet var en mardröm för Mary-Anne. George söp, hade älskarinnor och slog henne. Hon visste att skilsmässa inte var att tänka på, han skulle alltid hitta henne och döda henne, eller göra något värre. Så hon började studera böcker om elektronik och mixtrade en kväll med sin makes sänglampa så att den skulle döda honom och allt skulle se ut som en olycka. Det lyckades.

CALL of CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name MARY-ANNE PHILLIPS Sex ♀
 Occupation ANKA Age 27
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 8 DEX 15 INT 13 Idea 65
 CON 10 APP 15 POW 11 Luck 55
 SIZ 11 SAN 55 EDU 8 Know 40
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 2
 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) <u>15</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>FRENCH</u> (00) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>GERM</u> (00) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak <u>FRENCH</u> (00) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak <u>GERMAN</u> (00) <u>25</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ |

WEAPONS

| weapon | shots | attack/parry | impale | damage | hit points | ammo |
|--------|-------|--------------|--------|--------|------------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

MARCUS KRIZANICH

Marcus studerar kemi och fysik på universitetet . Han bor i huset med pengar från sin rika familj. Marcus hatar att studera. Det är det värsta han vet. Han vill hellre leva livets glada dagar. Men hans stränge far mer eller mindre tvingade honom att läsa vidare. Därför brukar han ta varje chans att slippa plugga. Marcus gillar mest att fotografera. När han var liten drömde han om att bli journalist och han skriver nu i skoltidningen. Han har även ett helt mörkrum inrett i sin våning.

Marcus är en nyfiken, sprallig kille som tycker om att gå ut på krogen med några kompisar, och älskar bio. Han har alltid något snabbt svar på alla frågor eller åthutningar.

Marcus har en flickvän, Betty, som han brukar gå ut med då och då. Hon studerar Historia och bor i en studentkorridor för flickor.

Han finner sig motvilligt bortklemad av Louella, som tycks tro att han knappt lämnat blöjstadiet ännu. Men han gillar att prata med den gamle polismannen Bernt, medans denne mekar i sin skräpiga gamla T-Ford. Har han tur kan han få och med få en flaska starkvaror gratis av honom som tack för hjälpen någon gång.



CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name MARLUS KRIZANITUK Sex ♂
 Occupation STUDENT Age 21
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 10 DEX 10 INT 11 Idea 55
 CON 8 APP 16 POW 14 Luck 70
 SIZ 11 SAN 70 EDU 19 Know 95
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

| | | | | | |
|-----------------|----|----|----|----|--|
| Unconscious = 0 | | | | | |
| 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 | |

HITPOINTS

| | | | | | | | | |
|----------|----|----|----|----|--|-------------|--|--|
| Dead = 0 | | | | | | UNCONSCIOUS | | |
| | | | 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 | | | | |

SANITY POINTS

(20% current SAN: 14) Permanent Insanity = 0

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>95</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write <u>LATIN</u> (00) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Physics (00) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ () _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ () _____ | <input type="checkbox"/> _____ () _____ |

WEAPONS

| weapon | shots | attack/parry | impale | damage | hit points | ammo |
|--------|-------|--------------|--------|--------|------------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon

BERT GAIMAN

Bert är en f.d. löjtnant i poliskåren. Förtidspensionerad sedan en kula krossat hans högra knäskål. En händelse som givit honom en märkbart haltande gång. Han har två vuxna söner som båda flyttat från staden, James och Arnold. Han bor med sin fru Louella och fördriver ofta tiden med att meka i sin gamla T-Ford och prata gamla minnen med förbipasserande konstaplar på patrull.

Då och då brukar han få hjälp i garaget av Marcus Krizanich, en ung student i huset som han tycker är en välartad och redig pojke.

Bert är en lugn och sansad kar. Han har en bestämd uppfattning om hur man skall göra vissa saker. Han har varit med om mycket och vet att en del saker måste få ta sin tid.

Bert dricker aldrig, för han vet att han blir våldsam om han dricker. Detta hindrar honom inte att köra smuggelsprit en del nätter för att tjäna lite extra.



BERT GAIMAN

(Ytterligare information)

Bert har i många år varit otrogen med sin fru. Ibland då han låtsas köra smuggelsprit, eller när Louella är på bridgekväll (varje torsdag eftermiddag), brukar han besöka Slaters nightclub, en bordell ägd av maffioson Gino Allinieri.

För tjugo år sedan hade han en kväll varit dum nog att vara full under besöket på bordellen. Av någon anledning hade han då blivit arg på kvinnan han köpt för natten och råkade i blint raseri slå ihjäl henne.

Gino hjälpte Bert. Han fixade undan liket och tystade ned saken, i utbyte mot att Bert höll honom informerad om vad polisen gjorde. Bert är ganska glad över att vara förtidspensionerad.

CALL OF CTHULHU

INVESTIGATOR SHEET

Name BERT GAIMAN Sex ♂
 Occupation EX POLICEMAN Age 54
 Nationality AMERICAN Residence BOSTON

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 15 DEX 5 INT 14 Idea 70
 CON 12 APP 13 POW 10 Luck 50
 SIZ 14 SAN 50 EDU 17 Know 85
 Schools _____
 Degrees _____
 Damage Bonus/Penalty +1D4

MAGIC POINTS

Unconscious = 0 1
 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26

HIT POINTS

Dead = 0 1 2
 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27

SANITY POINTS

(20% current SAN: _____) Permanent Insanity = 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67
 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR PORTRAIT

INVESTIGATOR SKILLS

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (00) _____ | <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Geology (00) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDUx5) <u>85</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (00) _____ | <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Read/Write _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | <input type="checkbox"/> Law (05) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (00) _____ | <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (00) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ | <input type="checkbox"/> Speak _____ (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (00) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (00) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEXx2) <u>24</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Physics (00) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (00) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ | <input type="checkbox"/> <u>HANDGUN</u> (____) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (10) <u>40</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00) _____ | <input type="checkbox"/> <u>RIFLE</u> (____) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot _____ (____) _____ | <input type="checkbox"/> <u>KNIGHTSTICK</u> (____) <u>30</u> |

WEAPONS

| weapon | shots | attack/parry | impale | damage | hit points | ammo |
|--------|-------|--------------|--------|--------|------------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

CASH, PHOBIAS, SPELLS & NOTES

cash on hand: _____
 phobias: _____

SHOTS = number of shots per round AMMO = number of rounds held in weapon