

ERIC JONES, FORSKNINGSASSISTENT, 23 ÅR (ENGLAND)

Eric är född och uppvuxen i London, båda hans föräldrar jobbar inom polisväsendet. Detta är Eric mycket stolt över eftersom han värderar lugn och ordning högt och föraktar människor som tar till våld direkt. Eric är en obotlig optimist och försöker att peppa upp alla som ser mer negativt på världen. Han är också den sortens person som ställer sig i mitten av en konflikt och försöker att lösa den på ett sätt som båda sidor går med på. Han är lite av en född diplomat helt enkelt. Han är helt övertygad på att alla konflikter går att lösa på ett fredligt och ordnat sätt om man bara anstränger sig tillräckligt. Eric är på det hela en väldigt sansad person, med ett undantag dock: han blir nervös av skjutvapen. Ok, vilken människa som helst blir nervös av att stå på fel ände av ett vapen, men Eric blir nervös bara han ser vapen. Även om vapnet inte är tänkt att användas. Han skulle aldrig kunna tänka sig att hålla i ett vapen och än mindre att skjuta någon. En annan sak han har problem med är ifall han skulle bli tvingad att välja mellan två sidor eller alternativ, han vill helt enkelt inte visa att han stöder någon av sidorna. Han är en person som gillar alla, helt enkelt. Han har väldigt svårt att se något negativt i en person, i alla fall om personen sköter sig och följer reglerna hyfsat bra. Eric är förövrigt forskningsassistent till George Price, som är basens forskare. Just nu håller George och Eric på med ett projekt där dom undersöker isprover efter spår av bakterier och mikroorganismer.

Eric tycker att det är helt ok att leva på basen. Men det var ändå skönt med lite permission. Han är dock lite spänd på att få reda på om George har kommit fram till något nytt under tiden Han har varit borta.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: ”Han är lite väl negativ och pessimistisk ibland, men på det stora hela så är han en trevlig kille som man kan lita på. Fast ibland så känns det som om han blir lite irriterad av mina uppmuntrande kommentarer...”

Janet Harrison: ”Jag beundrar den här vackra kvinnan... Hon är så viljestark och så försöker hon alltid hjälpa till när det behövs. Fast hon borde försöka sluta vara så hetlevrad”

Johnny Wright: ”På ytan kan Johnny verka vara en gnällig latmask, men om man tar sig förbi detta så hittar man en intressant person som skulle kunna prata med i timmar i sträck”

George Price: ”Det finns folk som påstår att han är lite konstig i skallen, men jag kan inte hålla med. Han är en lojal vän och en entusiastisk forskare. Fast ibland kanske han lite väl besatt av sin forskning, men han är definitivt inte konstig. Om de andra bara skulle spendera lite av deras tid med honom skulle de upptäcka det”

Carl Evans: ”Jag gillar hans försök att hålla ordning och reda här på basen, men det är synd att han verkar bry sig mer om reglementet än människorna här på basen”

Robert Bailey: ”Han är lite vild av sig, men jag älskar han lättsamma sätt att se på livet. Även om han då och då borde ta saker och ting med på lite mera allvar”

Walther Naumann: ”Walther är ingen person jag spenderar så himla mycket tid med, men då och då brukar vi samtala om lite allt möjligt”

Xavier Barat: ”Jag respekterar honom som ledare, men ibland så går han kanske lite för långt i sitt bestämmande”

Arthur Ward: ”Jag har bara träffat honom en endaste gång... och det var när jag skulle åka här ifrån till permissionen. Han kom hit i den helikoptern som vi fyra skulle åka härifrån med. Fast han verkade trevlig”

Present Day Investigator's Sheet

Player's Name _____



CALL OF CTHULHU



STR 7	DEX 12	INT 18	Idea 90%
CON 11	APP 13	POW 12	Luck 60%
SIZ 12	SAN 60	EDU 19	Know 95%
99-Cthulhu Mythos		Damage Bonus None	

Insane 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					

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	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Dead	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	32	33	34
36	37	38	39	40	41	42

<input type="checkbox"/> Accounting (10%)	_____	<input type="checkbox"/> History (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Anthropology (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Jump (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Archaeology (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Law (05%)	_____
Art (05%):	_____	<input type="checkbox"/> Library Use (25%)	<u>65%</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Listen (25%)	<u>50%</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Locksmith (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Astronomy (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Martial Arts (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Bargain (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Mech. Repair (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Biology (01%)	<u>75%</u>	<input type="checkbox"/> Medicine (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Chemistry (01%)	<u>75%</u>	<input type="checkbox"/> Natural History (10%)	<u>60%</u>
<input type="checkbox"/> Climb (40%)	_____	<input type="checkbox"/> Navigate (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Computer Use (01%)	<u>11%</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Conceal (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Opr. Hvy. Mch. (01%)	_____
Craft (05%):	_____	Other Language (01%):	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> <u>German</u>	<u>50%</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
Cthulhu Mythos (00)	_____	Own Language (EDUx5%):	_____
<input type="checkbox"/> Disguise (01%)	_____	<input type="checkbox"/> <u>English</u>	<u>95%</u>
<input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2%)	_____	<input type="checkbox"/> Persuade (15%)	<u>45%</u>
<input type="checkbox"/> Drive Auto (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Pharmacy (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Electr. Repair (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Photography (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Electronics (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Physics (01%)	<u>40%</u>
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)	<u>45%</u>	Pilot (01%):	_____
<input type="checkbox"/> First Aid (30%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Geology (01%)	<u>27%</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Hide (10%)	<u>30%</u>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%)	_____

<input type="checkbox"/>	Psychology (05%)	<u>45%</u>
<input type="checkbox"/>	Ride (05%)	_____
<input type="checkbox"/>	Sneak (10%)	_____
<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25%)	<u>70%</u>
<input type="checkbox"/>	Swim (25%)	_____
<input type="checkbox"/>	Throw (25%)	_____
<input type="checkbox"/>	Track (10%)	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____

Firearms

<input type="checkbox"/>	Handgun (20%)	_____
<input type="checkbox"/>	Machine Gun (15%)	_____
<input type="checkbox"/>	Rifle (25%)	_____
<input type="checkbox"/>	Shotgun (30%)	_____
<input type="checkbox"/>	SMG (15%)	_____

melee							firearm							
	%	damage	hnd	rng	#att	hp		%	damage	malf	rng	#att	shots	hp
<input type="checkbox"/> Fist (50%)	___	1D3+db	1	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/>	___	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	___	special	2	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/>	___	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Head (10%)	___	1D4+db	0	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/>	___	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	___	1D6+db	0	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/>	___	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> _____	___	_____	___	_____	___	___	<input type="checkbox"/>	___	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							