

Ett rollspelsäventyr baserat på Call of Cthulhu.

Läsanvisning

Läs först sammanfattningen av äventyret i "Till keepern". Sen läser du inledningen och de två första av dom valfria encountrarna. Därefter läser du om bråket med M Larouille och vad spelarna hittar i hans lägenhet. När du sen har läst om hur monstret och spelarna kan försöka döda varandra, ja då har du lärt dig det nödvändigaste för att spela äventyret. Bakgrunderna förmedlas ju i provspelet. I slutet av den här skriften finns mer utförliga beskrivningar av personerna, monstret och olika platser i Paris samt fler valfria encounters så att man kan låta spelarna spela med mindre styrningar.

Till keepern

Äventyret utspelar sig sommaren 1989 i början av juli. Karaktärerna är svenska ungdomar ute på interrail, de anländer den 6:e juli säger vi. Den 14:e juli är det planerat stora händelser. Hela staden sjuder av förberedelserna inför det stora 200-årsfirande av revolutionen som ska gå av stapeln. Medan turisterna väller in flyr parisarna uppståndelsen till lugnare platser.

Samtidigt pågår i underjorden någonting som skulle kunna få omvälvningar i stil med en revolution. För att uttrycka mig kort. Det är en blandad grupp knäppa individer som vill hämnas på världen. Det ska de göra på ett synnerligen spektakulärt sätt. Den 14:e juli, som är Frankrikes nationaldag, ska de förgöra staden i ett rämnande jordskalv. På andra håll över jorden kommer liknande saker att hända inom kort.

Plotten är väldigt enkel och rakt på sak.

1 De anländer till Paris. Atmosfär, bakgrundsfärg. Beskriv allmänna platser och ge så mycket stämning som möjligt. Gruppen installerar sig hos M Larouille.

2 Här följer ett gäng encounters som kan komma i vilken ordning som helst. Var och en av dessa ger lite lagom ledtrådar. Spelarna får en aning om vad som kan hända. Efter två eller flera encounters ska spelarna ha överskott på svaga ledtrådar att något är på gång i underjorden. De får dock inte veta tillräckligt för att gå ner och röja. Gör dom det ändå så dör dom på ett eller annat sätt. Alla encounters är rätt lika varandra och likvärdiga samt lika betydelsefulla.

Dessa händelser tar ungefär en förmiddag, eftermiddag eller kväll/natt var. Det är meningen att man ska låta speltiden flyta en viss tid för alla lag så att de påbörjar förberedelserna för samt själva slutecountern ungefär samtidigt. På så sätt får alla lag rollspela lika länge. Framgång i äventyret är inte beroende av att spelarna löser uppgifterna snabbt. Rollspel och inlevelse är det viktiga.

De encounters som finns är följande:

A Katakomberna

B Gravarna och kryptan vid Pere Lachaise

C Rånaren i tunnelbanan.

D Kloakerna, les Egouts.

+

4 De tvingas döda M Larouille när han blir berusad och gör närmande på någon av karaktärerna. Det får du välja vilken, bara det blir tillräckligt fränstötande och provocerande. Här finns en massa ledtrådar om M Larouille och allt det som han kommit på om världshämarna i underjorden. Spelarna kan eventuellt göra undersökningar på bibliotek mm.

5 Slutstriden när spelarna möter monstret och eventuellt sektmedlemmarna.

Spelarnas inledning

Ni vaknar på tåget i kupen där ni sov huller om buller. Det blev visst lite blött igår, sprit från färjan och ni sjung och berättat historier till femtiden på natten.

Klockan är en kvart över nio, solen steker er genom fönstret och all läsk gick åt till groggvirke igår.

Utanför ser man förstäderna till Paris. Egentligen borde ni vara framme om 10 minuter men tåget är visst försenat.

Spelarnas ankomst, lokalfärg.

Tåget kommer in på Gare du Nord klockan 10:43. Vart ska man ta vägen. Ingen av karaktärerna har varit i Paris förut. Enklast är att ta tunnelbanan till M Larouille och lämna av bagaget.

På 47 Rue S:t Denis ligger huset där han bor. I gathörnen står märkligt lättklädda damer som ger pojkarna i sällskapet uppmuntrande blickar.

I skuggan under 47:ans port sitt portvakten M Gandhi. Han pratar lyckligtvis en slags engelska med tydlig indisk accent. Han kan förklara att M Larouille bor två trappor upp över gården och att han ligger två veckor efter med hyran.

M Larouille vaknar denna dag, med den vanliga huvudvärken, vid 12-snåret.

I skafferiet har han vin, vatten på flaska, torrt bröd, ost. Han har ett gästrum på ca 14 kvadratmeter. Dessutom finns ett vardagsrum, halvstort kök, toalett samt hans eget kombinerade sov- och arbetsrum. Till det senare får spelarna inte tillträde frivilligt.

M Larouille beter sig redan här lite skumt. Han verkar inte ett dugg glad över att få besök. Men samtidigt vill han inte släppa iväg spelarna. Han är pratsjuk men lynnig och missnöjd.

Han försöker få spelarna att besöka någon av encountrarna A, B eller D. Han önskar att de sk komma tillbaka och säga att inget speciellt hände.

Tips på sevärdheter:

Värden kan faktiskt gräva fram en Guide Michelain för Paris. Där kan man läsa om alla möjliga ställen inklusive: Pere Lachaise, Les Egouts och Katakomberna.

Dessutom naturligtvis:

+ La Tour Eiffel

+ Gycklarna (mannen med magen) utanför Beaubourg och Beaubourg självt.

+ pyramiden vid Louvrens gård som är nergång till det berömda konstmuseet med bl a Mona Lisa.

Mera lokalfärg:

+ Metron kan erbjuda spelarna suggestiva trumrytmer i "correspondance"-gångarna i tunnelbanan.

+ Om nån orkar kolla notan på resturang, cafe så stämmer den inte.

+ De kanske tjuvåker i t-banan. De är väldigt vanligt förkommande. Man går in bakvägen genom de automatiska utgångsspärrarna. Kontrollant kommer på 96-100.

+ Tiggare vid cafeborden.

Encounter A: Katakomberna.

Katakomberna kommer man till med metro till Nergången är på och uppgången är ca en kilometer därifrån vid.....

Spelarna besöker Paris katakomber. Det här är ett rätt läskigt ställe. Fuktdrypande, kyligt, trångt, lågt i tak, sluttande neråt. Åt sidorna går mörka gångar som är spärrade med galler eller staket av järnstänger. När man gått ett tag kommer man fram till rummen där alla benknotorna ligger staplade. De är lagda i mönster med korslagda benknotor och döskallar ovanpå massiva högar av lårben med knotorna utåt. Det finns döskallar i högar, kubikmeter efter kubikmeter.

I en stor sal har taket fallit in så att det är minst tio meter upp till det av murbruk förstärkta taket. Man går också förbi en djup vattenfylld brunn.

Den av spelarna som går först eller sist i gruppen lägger märke

till en av de andra turisterna som har ett afrikanskt utseende och ganska slitna smutsiga kläder. Efter att de passerat en krök är han liksom försvunnen.

Om spelarna springer fram och tittar ser de skuggan av någon som har hoppat över staketet och nu springer in i gången och försvinner.

Om nu spelarna dröjer för länge kommer det en vakt som säger att det är förbjudet att gå in där. Vakten kommer att hålla koll på spelarna så att de inte gör något dumt i fortsättningen.

Om någon av spelarna tar up förföljandet kommer han en bit neråt i gångsystemet. Det blir märkbart varmare men han får inte tag på personen han förföljde. Tänk på att det är mörkt här inne. Om spelaren kutar runt för mycket kommer han vilse. Han får då leta i flera timmar innan han kommer ut i en gång i Metron (tunnelbanan).

Spelarna kan bevaka utgången. I så fall kommer figuren upp med en grupp turister men det dröjer två timmar innan han dyker upp. Frågar de honom något så nekar han. Mannens lägenhet ger inget.

Vakterna vid in- och utgångarna säger inget speciellt.

Vattnet i brunnen ovan är 80 grader varmt om de lyckas sänka ner en termometer. Om de bevakar ingången till katakomberna ser de att en del något avvikande personer går in. Det är ensamma afrikaner i 25-årsåldern. Vanligt enkelt klädda. De ser ganska fattiga ut. Vissa av dessa stannar nere hela dagen verkar det om man lyckas mäta temperaturen i den.

Encounter B: Mysteriet med den flummiga försäljarens gåta.

Storyn om vandrande lik. Se till att spelarna kommer hit på sen eftermiddag eller kväll för det är då de möter dealern.

Om de besöker gravplatsen Pere Lachaise så kan de titta på alla berömda gravar. T ex Jim Morrisons (som har ett upp och nervänt kors inristat på stenen men det har ingenting med detta ävetyr att göra. Där vilar ocksåMan kan köpa en karta i kiosken.

Det finns en krypta som består av en stenlagd plats omgiven av en 6 m hög mur i vilken det finns fyrkantiga stenplattor 2*2 dm med inskriptioner om vems stoft som förvaras där. Samma sak finns utefter balkongen som löper en våning upp, runt muren.

I mitten av den stenlagda platsen finns en trappa ner i källaren. Där finns gångar som förbinder dunkla rum med fler gravar bakom stenplattor. På väggarna sitter ringar i vilka facklor stacks i förr i tiden. Nu hänger där vaser med röda nejlikor i.

Här kommer en man smygande och viskar hest - haschiish, wanna buy haschiish. I det här läget får Olle chansen att övervinna sin frestelse på ett eller annat sätt. Om man frågar honom säljer han även grövre pryglar.

Denne man har en historia att berätta. Han håller till därför att

det är en perfekt mötesplats för hans mer ljusskygga kunder. Om man snackar lite skit med honom kommer han att berätta att han ser rätt otäcka saker om nätterna. Han har flera gånger sett hur liken kommer upp ur gravarna. Och vandrar iväg för att hemsöka någon i stan för de vandrar alla iväg mot utgången. Det är hemskt å se. Han är övertygad att undergången är nära. Men vad ska man göra? Det är inget man går till polisen med. Och det skulle föresten inte vara bra för affärerna. Han är ju tvungen att gå hit på eftermiddan och stanna till sena kvällen för det är då hans kunder vaknar och vill ha dagens dos.

De har kommit upp ur av Oscar Wildes grav och nästan i närheten också han minns inte.

Om spelarna bevakar platsen på natten får de mycket riktigt se två mörkt klädda araber komma upp ur samma grav. De vandrar långsamt hemmåt utan att se sig om en enda gång de skiljs efter att ha promenerat en kilometer drygt.

Spelarna kan inte få upp den hemliga gången utan den info de får senare i äventyret hos M Larouille.

Dessa sektmän är lite zombieartade för Monstret har tagit deras själar. De kan kommunicera men de är vresiga och otrevliga och pundiga (deras gamla jag). Av allt som rör katakomberna och monstret mm kommer de inte ihåg ett dugg. De dras dit om nätterna utan att de vet om det. Efteråt kommer de inte ihåg nånting av ritualen.

Hemma hos dom ser det ut som hos en normal småtjuv eller pundare.

Enconter C: Rånaren i tunnelbanan.

Om du har spelat encounter A så är det onödigt att spela den här också för de är väldigt lika. En snubbe springer i väg i en hemlig gång.

Den är rätt kul och dessutom går den att få in i spelet utan problem.

Spelarna åker tunnelbana när de märker att de har blivit rånade. De kanske står och lyssnar på gatamusikanterna eller så har de stannat till för att köpa krimskrams eller godis av någon försäljare som finns i passagerarna mellan olika linjer.

När den rånade karaktären vänder sig om ser han en snubbe springa iväg. Jakten blir våldsam och tar vägen genom ett otal gånger och kanske en tur med ett tåg som just kommer in. Den avslutas i alla fall med att tjuven kutar in i en tågtunnel och försvinner. Om karaktärerna förföljer in tunneln tappar de ändå bort honom för han smiter in i en hemlig gång. De kan stanna och leta men det är dåligt ljus och t-banetågen rusar förbi varannan minut. de hittar gången med ett lyckat Spot Hidden. Om de dröjer för länge i tunneln och inte gömmer sig när tågen passerar blir de rapporterade och polisen kommer ner dit. Det tar dock ca 40 minuter.

Gången är nödtorftigt dold bakom en gråmålad masonitskiva. Inne i gången är det helmörkt. Efter en stund kommer de fram till en

det är en perfekt mötesplats för hans mer ljusskygga kunder. Om man snackar lite skit med honom kommer han att berätta att han ser rätt otäcka saker om nätterna. Han har flera gånger sett hur liken kommer upp ur gravarna. Och vandrar iväg för att hemsöka någon i stan för de vandrar alla iväg mot utgången. Det är hemskt å se. Han är övertygad att undergången är nära. Men vad ska man göra? Detr är inget man går till polisen med. Och det skulle föresten inte vara bra för affärerna. Han är ju tvungen att gå hit på eftermidan och stanna till sena kvällen för det är då hans kunder vaknar och vill ha dagens dos.

De har kommit upp ur av Oscar Wildes grav och nånstans i närheten också han minns inte.

Om spelarna bevakar platsen på natten får de mycket riktigt se två mörkt klädda araber komma upp ur samma grav. De vandrar långsamt hemmåt utan att se sig om en enda gång de skiljs efter att ha promenerat en kilometer drygt.

Spelarna kan inte få upp den hemliga gången utan den info de får senare i äventyret hos M Larouille.

Dessa sektmän är lite zombieartade för Monstret har tagit deras själar. De kan kommunicera men de är vresiga och otrevliga och pundiga (deras gamla jag). Av allt som rör katakomberna och monstret mm kommer de inte ihåg ett dugg. De dras dit om nätterna utan att de vet om det. Efteråt kommer de inte ihåg nånting av ritualen.

Hemma hos dom ser det ut som hos en normal småtjuv eller pundare.

Enconter C: Rånaren i tunnelbanan.

Om du har spelat encounter A så är det onödigt att spela den här också förde är väldigt lika. En snubbe springer i väg i en hemlig gång.

Den är rätt kul och dessutom går den att få in i spelet utan problem.

Spelarna åker tunnelbana när de märker att de har blivit rånade. De kanske står och lyssnar på gatumusikanterna eller så har de stannat till för att köpa krimskrams eller godis av någon försäljare som finns i passagera mellan olika linjer.

När den rånade karaktären vänder sig om ser han en snubbe springa iväg. Jakten blir våldsam och tar vägen genom ett otal gånger och kanske en tur med ett tåg som just kommer in. Den avslutas i alla fall med att tjuven kutar in i en tågtunnel och försvinner. Om karaktärerna förföljer in tunneln tappar de ändå bort honom för han smiter in i en hemlig gång. De kan stanna och leta men det är dåligt ljus och t-banetågen rusar förbi varannan minut. de hittar gången med ett lyckat Spot Hidden. Om de dröjer för länge i tunneln och inte gömmer sig när tågen passerar blir de rapporterade och polisen kommer ner dit. Det tar dock ca 40 minuter.

Gången är nödtorftigt dold bakom en gråmålad masonitskiva. Inne i gången är det helmörkt. Efter en stund kommer de fram till en

stege som leder fem meter ner till en teletunnel full med kablar av alla de slag. De kan gå runt där ett tag utan att hitta något speciellt. Det är dock onormalt varmt.

Om spelarna är väldigt enträgna kan de få träffa på monstret. Det ser då ut som om en återvändsgränd i tunneln. Monstret liknar då grå skrovlig bergvägg. Det ända som skiljer är att den är varm, 50 grader, skiner svagt rött ljus. En närmare undersökning ger vid handen att den är genomtränglig, fem cm tjock och att den döljer monstrets fångsttentakler som myllrar där bakom och omedelbart sliter in personen som slukas. Det blir nödvändigt med två SAN Roll för alla åskådare. Först D6/D20 för monstret sen D6 för att ens vän dör.

Om spelarna är lite försiktigare och petar med något eller kastar något så försvinner det samt att monstret visar sina tentackler och avancerar mot spelarna. Står man då inom några meter från väggen kan man fastna i de slemmiga tentaklerna och uppslukas. För att klara sig måste man slå under sin CON multiplicerat med antalet decimeter til väggen.

Encounter D

Man kan faktiskt gå på tur i Paris kloaker. Nergången ligger i närheten av Eiffeltornet så encountern kan dyka upp överraskande.

Man betalar 2 franc, får låna en hjälm och vänta lite tills det blir en grupp om 10 personer. Då får man följa en guide ner för en slipprig brant trappa. Där nere är stora avloppstunnlar. Vissa av dom är fem meter höga och kajer till vattenkanalen i mitten. Där promenerar man. Det är varmt och fuktigt. Vattnet dunstar och det luktar illa.

Plötsligt kommer ett köttkadaver flytande från en sidotunnel. En hel gris verkar det vara fast den är lite föruttnad eller anfrätt på något vis. Monstret tappade visst bort den i någon pöl. Alla får göra SAN Roll och kan förlora D3 poäng.

Det är förståss väldigt pinsamt för guiden. Han vet inte riktigt hur han ska förklara bort händelsen på bästa sätt.

Andra mötet med M Larouille och hans lägenhet (som den ter sig när/om spelarna börjar rota i den)

När spelarna kommer tillbaka efter äventyr på stan och när tillräckligt lång speltid har förflutit blir de bjudna på vin. M L blir väldigt upphetsad om spelarna berättar om sina intressantare upplevelser. Sedan lugnar han ner sig igen och super vidare. Han börjar göra närmanden, berätta poänglösa historier, komma med skamliga förslag, hålla politiska brandtal och muckar till sist gräl.

Här är det absolut meningen att spelarna ska tvingas att döda honom så att de får riktig ångest. Alla får också testa sin SAN (D6 för alla utom Jotnt som ev förlorar D8).

Att kalla lägenheten för bohemisk vore en underdrift men å andra sidan

är den inte så farligt skitig heller om man inte är allergisk mot damm.

När man undersöker arbets- och sovrummet finner man att M L dels har hållit på med någon ändlös avhandling om kolonialismens förtryck av tredje världen men också färskare dokument av mer ockult slag. Se vidare i bilagan med kartan och listan.

Vad som står i tidningarna.

Det finns informationer om ett par stycken personer som har försvunnit i underjorden på ett eller annat sätt.

Det har varit extremt varmt på senare tid. Värmeböljan har varat i tre veckor och är den värsta på 79 år. Den här värmen sprids från monstret såklart.

Man har fått problem med mögelangrepp på de gamla benknotorna i katakomberna. Detta beror på att luftfuktigheten i gångarna har ökat i genomsnitt 13% sen man senast gjorde mätningar för ett halvår sen.

Någon har stulit ett par ton salmonellaangripna djurkroppar från ett slakteri där de förvarades i väntan på destruktion.

Stöld av rökdykardräkter på en brandstation.

Vad pysslar dom med i sekten?

Ja dom har ett tempel i anslutning till gångarna. Varje natt dyrkar dom monstret. Det är ett femtontal personer. Alla män och invandrare från nordafrika. Alla är galna och dessutom har de flesta förlorat själen till monstret.

Det är bara Fritz, Bennere och fyra män till som kan agera självständigt. Dessa beger sig då och då upp till markytan. De andra ligger i dvala i den stora sovsalen under dagtid. De vaknar om karaktärerna kommer in men de gör inget.

Gångarna i underjorden.

När spelarna kommer till Paris har monstret växt till ofantlig storlek, men hittills bara nöjt sig med en eller annan titt på världen ovan jorden. Han väntar på rätt tillfälle för att störta hela Paris ned i sin väntande famn. Nu har han bara spridit ut sig under Paris i sina utflytande tentakler som följer alla möjliga underjordiska gångar. Dessa gångar består av delar av tunnelbanan, kloaksystemet, det mesta av katakomberna, tunnarna med el- och teleledning och diverse transporttunnlar och sådant som finns under varje större stad. Han är ute på områden som då och då besöks av någon av stadens arbetare, kriminella eller nyfikna. Dessa blir då ett enkelt byte för honom. För det första blir dom överraskade och för det andra blir dom chockade. Det är då lätt att sluka offren.

Det finns en massa lämpliga nergångar till detta underjordiska system, nämligen; katakomberna, kloakerna, in i gångarna i

tunnelbanan, museet för afrikansk konst i Bois Vincennes,

Dessa finns angivna dels på en lista/beskrivning hos M Larouille och dels genom att läsa tidningsartiklar om mystiska försvinnanden och forska en aning om dessa.

Hur dödar man monstret?

Det fårde försöka gissa sig till. Om de lyckas snoka runt i gångarna utan att dö så förstår de nog sambandet mellan värmen och kylningen.

1 Tar bort vattentillförseln. Då kan han inte kyla sig själv och på några dygn blir han så varm att han smälter marken runt omkring sig till lava. Han kommer då att sjunka tillbaka ner i jordens smälta inre som han kom ifrån. Risk för mindre jordbävning.

2 En 400 A elkabel ger honom D20 skador per runda som den är i kontakt med honom.

3 Gift motsvarande 2 ton magnecyl.

4 Explosiva saker har bara halva effekten mot normalt. Stor risk att man gör en jordbävning under stora bostadsområden.

5 Både M L och Bennere jobbar på en formel för att få makt över monstrets vilja en stund. Den finns färdig men ingen vet hur den funkar. Material component är ett helgat lik.

M Larouille

M Larouille är en försupen akademiker. Han arbetade tidigare som docent i historia men fick sparken från jobbet dels för att han söp lite väl hårt även med franska mått mätt. Dels så brukade han göra sin undervisning lite väl subjektiv. Föreläsningarna fick ofta slagsida åt det agiterande hållet. OK, så gott som alla akademiker på institutionen är marxister men det hindrade inte de yuppieaktiga eleverna från att anmäla honom till studierådet, fakultetsnämnden och även utbildningsministeriet.

Han drog sig alltså tillbaka och lever numera på en förtidspension som han lyckades mygla till sig. Den är knapp men det går. Han lever visserliugen i en eländig misär men pengarna räcker i alla fall till ett par flaskor vin om dan. Och han har ju sina böcker.

Han är med i ett vänsterparti som heter ung De Revolutionärt Kämpande Stalinisterna (RKS). När de gör spektakulära aktioner brukar det finnas ganska gott om pengar tillgängliga. partiet har 37 medlemmar och en hård kärna på några få medlemmar. M L är inte med i den hårda kärnan. Den hårda kärnan brukar göra en del rån mm för att finansiera verksamheten.

Han är galen, schitzofren. Tror att han har lyckats komma över chocken, kan kontrollera det onda inom sig. Han såg monstret vilket gjorde honom helt chockad. Det tog honom två veckor att ta sig ur apatin. Därvidlag hade han hjälp av att han var kraftigt

berusad vid konfrontationen. När han vaknat upp ur dvalan framstod det hela som en ond dröm. När han blir riktigt full återkommer minnet av händelsen tyvärr med full skäpa. Det ger honom återkommande hallucinationer.

Dessutom har han fobier för underjordiska rum numera och för extremt heta saker. Han får tex panik om han ser en rödglödgad spisplatta. Ville egentligen inte ta emot karaktärerna men vågade inte neka av rädsla för att verka konstig (inför sig själv).

Han var med om att utforska gångarna i katakomberna tillsammans med afrikanerna. Det började för hans del som en naiv ide om att man skulle bilda en underjordisk folkfront mot den franska förtryckarregimen. Där i gångarna och de underjordiska salarna skulle man upprätta härbärgen för de fattiga och bostadslösa. Man skulle ha skolor, kök och sjukvård. När det svarta proletariet hämtat kraft och fått en politisk skolning skulle man komma upp som en samlad folkarme och ställa de rättmätiga kraven på fred frihet och rättvisa till det ruttna samhället. De skulle bilda en förtrupp till den allmänna folkresning som helt enkelt måste komma.

Tyvärr kunde han inte klara allt själv så han tog naturligtvis hjälp av några partibröder som han invigde i planerna. Bland dessa fanns Fritz som missbrukade hela tillfället. Fritz bildade en beväpnad arme av svarta kriminella.

De svarta bestod mest av småtjuvar och hashförsäljare men ibland dessa fanns också Bennere Hob el Rha som är medicinman i sin stam av bröder i Paris. Han är sjuk av hämndbegär mot de vita och jobbar på att frammana den onda guden, världsförstöraren som legenderna berättar om.

M Larouilles ide har alltså totalt ballat ur. Han vill inte längre vara med om eländet. Oftast förtränger han att det alls har hänt något i underjorden. Problemet är att om han inte är lagom full så tänker han på det hela tiden. Och om han blir för full får han flashbacks av mötet med Monstret.

När karaktärerna dyker upp får han problem. Å ena sidan vill han inte ha dom där eftersom de kan upptäcka vad han har ställt till med. Å andra sidan vill han att de på något sätt ska ta tag i saken. Kanske kan de hindra det hemska som han anar håller på att inträffa. När han nu har fått karaktärerna på halsen får han väl försöka skjuta skulden på nån anna, araberna. Men det hela är ganska oredigt tänkt av hans förvirrade hjärna. Därför uppför han sig så schitzofrent.

M Larouille är politiskt radikal vänstersympatisör. Han agiterar för solidaritet med de förtryckta folken i tredje världen. Detta har gett honom kontakter med många svarta parisare vilka tidigare invandrat från de gamla franska afrikanska kolonierna. De har delat ut flygblad och agiterat på gator och torg mot det imperialistiska förtrycket.

Han är inte rasist. egentligen ogillar han våld i praktiken men han sympatiserar ändå med den militanta framtoningen som hans parti har. Problemen i världen måste lösas med våld eftersom de är skapade genom våld. Som alla partimedlemmar har han en kalashnikov gömd hemma tillsammans med en massa ammunition. I

gömman finns också en stor armekniv och en uppsättning kammoflagekläder.

Bennere Hob el Rha.

Vill hämnas på världen genom "sitt" monster.

Bennere Hob el Hha är överstepräst i sekten. Han är från det mörka afrika. Det är han som har frammanat monstret genom en formel han läst i en gammal inskription på en stentavla. De tror han i alla fall men i själva verket har han fattat inskriptionen fel och det var ju monstret som hittade honom. Räknar med att snart ha brutit ner Fritz psyke så att han ska kunna få kontrollen över denne genom en makt formel.

Hur som helst har Bennere tänkt att det vore en lagom hämnd på i-länderna för deras utsugning av tredje världen att släppa fram det här monstret så att det får röja bort Paris från Europa-kartan. För att utföra detta har han samlat en massa landsmän omkring sig. det är både Algerier och Marockaner med i sekten.

Fritz van der Lang.

Vill råna som politisk handling.

Den militante ledaren, tillika chef över den militära grenen i RKS. Så klart insyltad i sekten. Svarar för skyddet och försvaret av deras bas.

Om hur sekten i underjorden bildades.

Fritz tog dit Bennere och dennes polare som behövde gömma sig för snuten tex. De hade några haschpartyn nere i en stor sal i ytterkanten av katakomberna, inte där turisterna promenerar omkring alltså.

Araberna hade låg motståndskraft (POW) eftersom de var undernärda och nerknarkade. Monstret låg i underjorden svag och liten sen tusentals år. Den första själen tog han av en snubbe som hade sex med en hora i en grotta helt nära där han låg inbäddad i sandstenen. Just i ögonblicket för extasens höjdpunkt upptäckte han en en själ svävande helt fritt i etern omkring honom utan starka band till den tidigare boningen var det lätt att fånga in den. Det stackars offret för sina lustar hade inte ens mössa på sig. Sedan låta han sin aura ta plats i offret som gick iväg och lotsade ner ett nytt offer.

Till en början gick det bra. Han samlade kraft och började nära planer om att komma upp i ljuset. Då mötte han för första gången motstånd. Det var en stark själ i kroppen som hette Bennere Hob el Rha. De slöt ett förbund. Bennere skulle skicka ner offer med lagom intervall för att han skulle kunna tillgodogöra sig dom. I gengäld fick Bennere lära sig en formel. Den gav honom lite makt överförd till sig för varje person han kontrollerade och förde fram till Monstret. Monstret brukade ge ungefär en hundradel av energin i själarna till Bennere. Det kändes helt överväldigande

för Bennere....

Monstret tog sig loss ur klippan det var instängd i. När araberna samlades för att ha fest nere i grottan uppenbarade sig monstret som en ljusskimrande skepnad som svajande uppenbarade sig i en mörk gång. Framför sig hade han de själlösa varelserna som dansande dyrkade honom. Bennere lyckades egga de andra närvarande till en extatisk dans. På så vis bildades en sekt som regelbundet kom ner och dyrkade Monstret som de kallade m Bakhelaa djem el Fnaa vilket är en gammal afrikansk fruktbahets- och skördegud.

För att de lättare skulle kunna komma osedda ner i underjorden byggde de några tvär förbindelser mellan de olika systemen. Tanken är också at Monstret ska kunna undergräva hela Paris och på så sätt slå till samtidigt över en enorm yta. Hela Paris ska krossas och försvinna ner i Monstrets gap.

Monstret.

Monstret är ett stycke levande lava som lyckats få kontroll över sig och komma upp ur jordens inre. Det är nödvändigt att kontrollera temperaturen för att han ska kunna existera i en sammanhållen enhet. Amöbaliknande, ofantligt, oformligt. Det är rött svagt lysande, glödande inuti och varmt. Han är ca 500 grader ute vid tentaklerna och mycket varmare inne i centrum av kroppen, ingen vet hur varm.

Det är livsnödvändigt för monstret att ha tillgång till vatten för sin kylning. Energiomvandlingen när han växer måste kylas ner. Antingen genom att han doppar sig i vatten eller genom att att suger upp vatten och pumpar runt i sina artärer. Utan denna kylning skulle monstret bli så varm att han börjar smälta stenar och jord runt sig.

Monstret måste nå en viss volym för att kunna föröka sig genom delning. Han planerar att ta all den goda maten där uppe genom en jordbävning som får den att ramla i gapet på honom. Och samtidigt får han nog föda för sin avkomma. Sedan kan han dra sig ner en bit i underjorden och planera nästa återkomst.

Ett sätt att förgöra monstret är att förgifta vattnet. Det går åt ca två ton sömnmedel för att ge honom en överdos. Med starkare gift krävs det proportionellt mindre gift. Monstret kan inte känna smaken av gift eftersom han är van att äta det mesta.

Om man stoppar tillförseln av vätska till monstret så att kylningen försvinner kommer temperaturen att öka sakta till det att allt runt honom smälter till gödande lava och han sjunker in i jordens inre varifrån han kommer.

Han kan numera sluka de varelsor som kommer för nära med både kropp och själ. Han omsluter dem med sin oformliga kropp. Då får han dels föda som tillåter honom att växa ytterligare och dels får han mer kraft (POW)

Han har förmågan att på ett kameleontlikt vis låta en utlöpare av sin kropp ändra färg och form och likna vad som helst som han kan föreställa sig. Problemet är bara att utlöparen ändå är en del av honom själv. En tentakel som är minst en tum tjock förbinder hela

tiden alla delar av Monstret. Om han tex gör en avbild av en venetiansk vas som står i en gång så kan han avslöjas av den halvgenomskinliga tumstjocka tentakeln som ringlar iväg bort mot resten av Monstret.

Han är dock väldigt långsam. En fiende måste först klara chocken av mötet (SAN roll D6/D20). Sen är det lätt att hinna undan med en rask promenadtakt.

Skydd mot shocken finns, nämligen en amulett hos M Larouille som ger plus 20 % på SAN roll för alla som håller i den eller har fysisk kontakt med den som håller i den.

Benerre har börjat mata Monstret med kött från ett slakteri dom stal ifrån. På det sättet kan han mätta monstret utan att alla av hans mannar går åt. Det är då de behöver rökdykardräkterna för de tillåter dem att gå i närheten av monstret utan att förgås av hettan. Monstret är så pass långsamt att de måste lägga maten inom ett avstånd av tio meter. Det är ofarligt så nära, man hinner lätt undan den glupska besten.

Det går heller inte att mata honom för ofta på samma ställe för den långsamma matsmältningen pågår i flera dygn och temperaturen ökar ca 50 grader per kropp.

Om karaktärerna, men sånt som dom inte vet eller kan räkna ut själva.

Dom är unga amerikaniserade, svenskt präktiga ungdomar med solbränna, pengar, oskuld och kondomer i bagaget. Spelarna får välja själva vad de har med sig, men absolut inget ovanligt för en tågloffare.

Pelle får ju reda på att han är DM 2:a i luftpistolsskytte. Hur användbart är det då? Han har ingen luftpistol med sig. Om han får tag på andra skjutvapen så har han 10% bättre än baschans att träffa.

När karaktärerna är fulla gäller vissa modifikationer av färdigheterna.

Färdighet	salongsberusad	full	skitfull
Debate	+20	- 5	-25
Dodge	+10	-10	-30
Drive	+10	-10	-30
Fast talk	+35	+15	-20
Oratory	+25	+15	+ 5
Pick pocket	+15	-10	-35
Spot hidden	+25	+15	-10
Weapons	+20	-20	-45

Vad man kan hitta hemma hos M Larouille.

Under sängen.

En Kalashnikow plus extra magasin plus 200 kulor.
En potta i emaljerad metall.

I datorn (Macintosh).

Lista över nergångar till systemet.
Hans påbörjade avhandling.
En dagbok.
En databas med info och litteraturhänvisningar till avhandlingen.
En telefonlista. Fritz finns med på denna.

På skrivbordet.

En karta (föreställer gångsystemet och Monstrets utbredning).

Adresser till nergångarna på en separat lapp:
Spelarna får gissa vad listan hör ihop med.

- 1 126 Boulevard Piere Fluchair, källaren
- 2 Jardin des Plantes, monument inuti
- 3 Boul Mich et Boul S:t Nazare, lufttrumman
- 4 Sur Pont Neuf
- 5 La Piscine
- 6 a Charles
- 3

Average Zombie

SAN 1D3
ANTAL 6 st.

STR:9 CON:2 SIZ:7 INT:6 POW:3 DEX:5 APP:4 MOVE:12 HP:4

BITE:37% 1D3
CLAW:46% 1D4

Dessa Zombier biter och släpper inte taget förrän den stridande är död eller zombien själv förintad.

Average Arab

SAN 0
ANTAL 3 st, bor ej i grottan.

STR:9 CON:6 SIZ:7 INT:13 POW:12 DEX:11 APP:10 EDU:11

KNIFE:67%/30% 1D6

Detta är fanatiska araber med springknivar.

Fritz Heineken

STR:14 CON:11 SIZ:12 INT:10 POW:13 DEX:14 APP:8 EDU:12 MP:13 HP:1

PISTOL BERETTA CAL 22 30% 1D6

Bennere X

STR:8 CON:8 SIZ:6 INT:11 POW:10 DEX:14 APP:10 EDU:13 MP:10 HP:7

KICK 62% 1D6

FIST 45% 1D3+2

M.LAROUILLE

STR:8 CON:7 SIZ:10 INT:17 POW:14 DEX:12 APP:9 EDU:17 MP:14 HP:7

KITCHENKNIFE:45%/30% 1D6

BOTTLE WITH SHARP EDGE:64%/20% 1D3

FIREFORK:20%/30% 1D8

Lavamonstret

SAN 1DMassor(välj själv)

Monstret har inga Spells.

Regenerar 2 Hp/ Runda

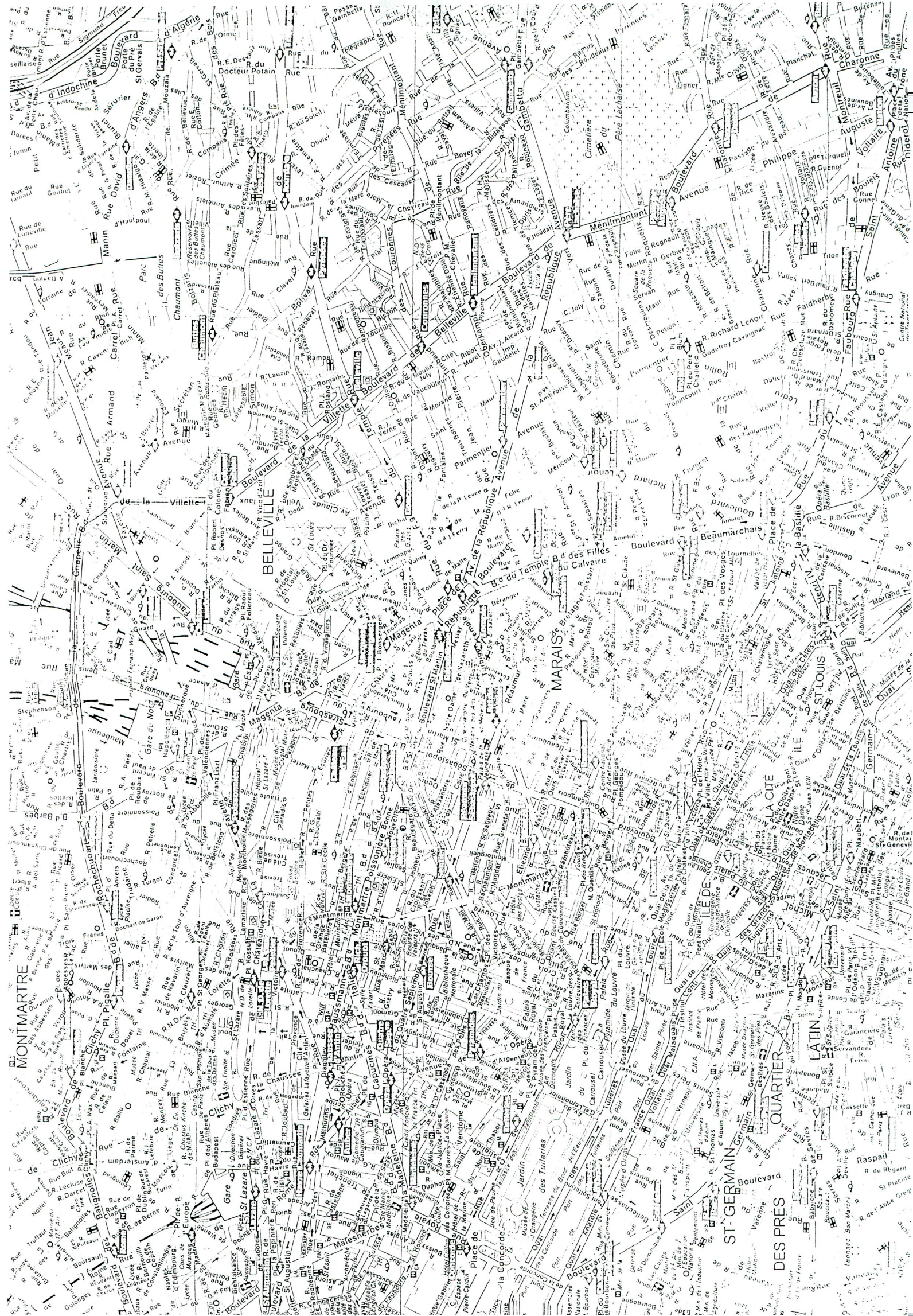
Attack 1/ runda

Suga CON:100% 1D3/runda

För egen del är monsterhelvetet totalt okänslig för annat än gifter, vatten, magnecyl och personliga, ärekränkande påhopp. Tar bara halv skada av skjutvapen.

Lista över Handouts

- 1 framsidan till äventyret visar sektens kapell
- 2 kartan över gångsystemet under Paris
- 3 sakerna hemma hos M Larouille
- 4 karta över sektens kapell och boytor mm
- 5 oviktig annons hos M L
- 6 kemisk skiss hos M L
- 7 tidningsartikel om Paris nöjesliv
- 8 fyra bilder från kyrkogården Père Lachaise
- 9 en mysco lufttrumma/nergång ifall du behöver och benknotorna som ligger lagrade i katakomberna sen dom flyttade en kyrkogård dit för länge sen.
- 10 några blandade vyer från Paris
 - Mitterands pyramid på Louvrens borggård
 - en gycklare utanför kulturhuset Beaubourg
 - den nyaste triumfbågen i framtidsstaden, förorten La Defense
- 11 karta för encounter B. kyrkogården där man finner den flummiga försäljaren i columbariumet. i Oscar Wildes grav finns en hemlig nergång.



**Information
Information**

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Sabot d'Accueil de l'Hotel de Ville
1, r. de la Ville, D/5

Bureau d'Accueil
1, r. de la Ville, D/5

Office de Tourisme
1, r. de la Ville, D/5

Office de Tourisme
1, r. de la Ville, D/5

Office de Tourisme
1, r. de la Ville, D/5

Objets trouvés
1, r. de la Ville, D/5

SOS



Police - Emergency
Polizei - Notfall
Police - Premiers secours
Politie - Desnoods
Polizia - Bisogno
Policia - Emergencia
Polis - Nodhjælp
Polis - Nödfall

17

Fire Brigade
Feuerwehr
Pompiers
Brandweer
Vigile del fuoco
Bomberos
Brandvæsen
Brandstation

18

S.O.S. Médecin **47077777**

Préfecture de Police

9, B^d. du Palais
H6

- Maison de Dalrac. C6
- Maison de Victor Hugo. 16
- Musée de l'Armée, Hôtel des Invalides. E6
- Musée d'Art Juif. G2
- Musée d'Art Moderne. D5
- Musée des Arts Africains et Océaniques. I/M8
- Musée des Arts Décoratifs. G5
- Musée National des Arts et Traditions Populaires, Bois de Boulogne. B4
- Musée National Auguste Rodin (Hôtel Biron). F6
- Musée des Beaux-Arts de la Ville de Paris, Petit Palais. F5
- Musée Dourdelle. F7
- Musée Carnavalet. 16
- Musée du Cinéma Henri Langlois, Palais Chaillot. D5
- Musée de Cluny. H7
- Musée Cognac-Jay. G4
- Musée du Cristal. H4
- Musée Delacroix. G6
- Musée Grévin (Forum des Halles) H5
- Musée Guimet. D5
- Musée National d'histoire Naturelle. 17/B
- Musée de Photographie (Forum des Halles) H5
- Musée de l'Homme, Palais Chaillot. D5
- Musée Jacquemart-André. E4
- Musée Jeu de Paume. F5
- Musée du Louvre. G5/G6
- Musée de la Marine, Palais Chaillot. D5
- Musée Marmottan. H6
- Musée de Minéralogie (Université Paris VI-VII). I/7
- Musée de la Motte et du Costume, Palais Galliera. D5
- Musée de Montmartre. G2
- Musée des Monuments Français, Palais Chaillot. D5
- Musée Nissim de Camondo. E3
- Musée de l'Orangerie des Tuileries. F5
- Musée d'Orsay. F/G6
- Musée Picasso. 16
- Musée National des Techniques (Conservatoire National des Arts et Métiers). H/15
- Musée des Transports. M8
- Musée du Vin. C6
- Palais de la Découverte, Grand Palais. E5



Theatres & Concert Halls
Theater, Konzertgebäude
Théâtres, salles de concert
Schouwburgen, concertgebouwen
Teatri e sale per concerti
Teatros y salas de concierto
Teatre, concertsale
Teatar, konserthus

- Casino de Paris. G3/4
- Comédie-Carnot. G4
- Comédie-Française. G5
- Crazy Horse Saloon. E5
- Folies Bergère. H4
- Lido. E5
- Moulin Rouge. G3
- Olympia. G4
- Opéra Bastille. J6
- Opéra de Paris. G4
- Opéra Comique (Salle Favart). G4
- Paradis Latin. H7

- Théâtre de Champs Élysées. E5
- Théâtre Marigny. E5
- Théâtre Musical de Paris Chatelet. H6
- Théâtre National de l'Odéon. G7
- Théâtre du Rond-Point. E5
- Théâtre de la Ville. H6

Transport Terminals
Wichtige Verkehrsstationen
Stations de transports publics
Transport terminals
Stazioni di trasporto
Terminales
Transportterminal
Reisestationen

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Points of Interest, Selected Public Buildings
Schauswürdigkeiten, öffentliche Gebäude (Auswahl)
Curiosités (choix de) bâtiments publics
Begrijpswaardigheden, openbare gebouwen (geselecteerd)
Luoghi di interesse, edifici pubblici (selezione)
Puntos de interés, edificios publicos (selección)
Sevärdigheter, offentliga byggnader (utvalgt)
Sevärigheter, offentliga byggnader (utval)

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

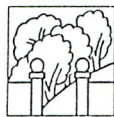
Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4

Office de Tourisme/Bureau d'Accueil Central
1, r. des Champs-Élysées, D/4



Parks & Gardens/Parks
Parcs/Parken
Parchi e giardini pubblici/Parques y jardines
Parker/Parker

- Bois de Boulogne
- Lac Inférieur
- Lac Supérieur
- Pré Catelean. A/B 4-G
- Bois de Vincennes. L/M9
- Jardin d'Acclimatation (Bois de Boulogne). B3/4
- Jardin des Plantes. 17/B
- Jardin des Tuileries. F/G5
- Jardin du Luxembourg. G7
- Jardin du Palais Royal. G5
- Parc de Bagatelle (Bois de Boulogne). A4
- Parc des Buttes
- Chaumont. J/K3
- Parc du Champs de Mars. D/E6
- Parc Loral de Paris (Bois de Vincennes). M9
- Parc Monceau. E3/4
- Parc Montsouris. G10
- Parc Zoologique (Bois de Vincennes). M8/9



Street Markets/Straßenmärkte
Marchés en plein air/Markten
Mercati aperti/Mercados callejeros
Gademarkeder/Gatemarknader

- Marché aux Pices, Porte de St-Ouen. G1
- Place Louis Léprieux, Quai de la Corse. H6
- Place du Tertre, Montmartre. G3
- Quai de Montebello. H6
- Quai St-Michel. H6
- Rue Buci. G6
- Rue Mouton-Lavallée. H7/B



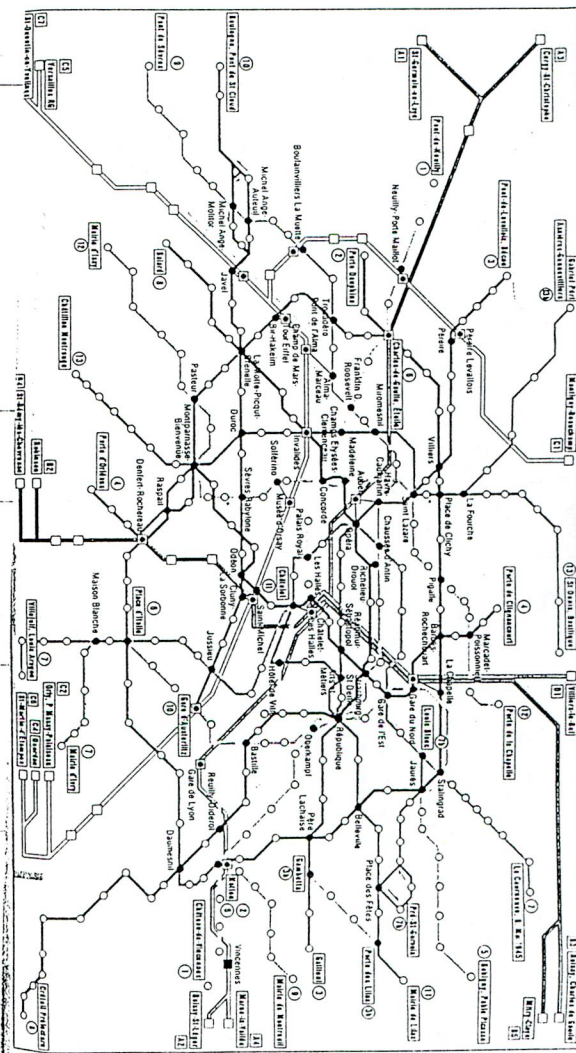
Shopping Streets
Einkaufsstrassen
Rues commerciales
Winkelstraten
Vie commerciali
Calles comerciales
Forretningsgader
Shoppinggator

- Avenue des Champs Élysées. D/E 4 - E/1 5
- Avenue Montaigne. E5
- Avenue de l'Opéra. G5
- R^{ue} Haussmann. E/F/G4
- R^{ue} des Italiens. G4
- R^{ue} de la Madeleine. F4
- R^{ue} Montmartre. G/H4
- R^{ue} St-Germain. F5/G6 - G6
- Forum des Halles. H5
- Place Vendôme. G5
- Rue du Faubourg St-Honoré. D/E/F4 - F5
- Rue de Rivoli. F/G5 - H/16
- Rue St-Honoré. F/G5

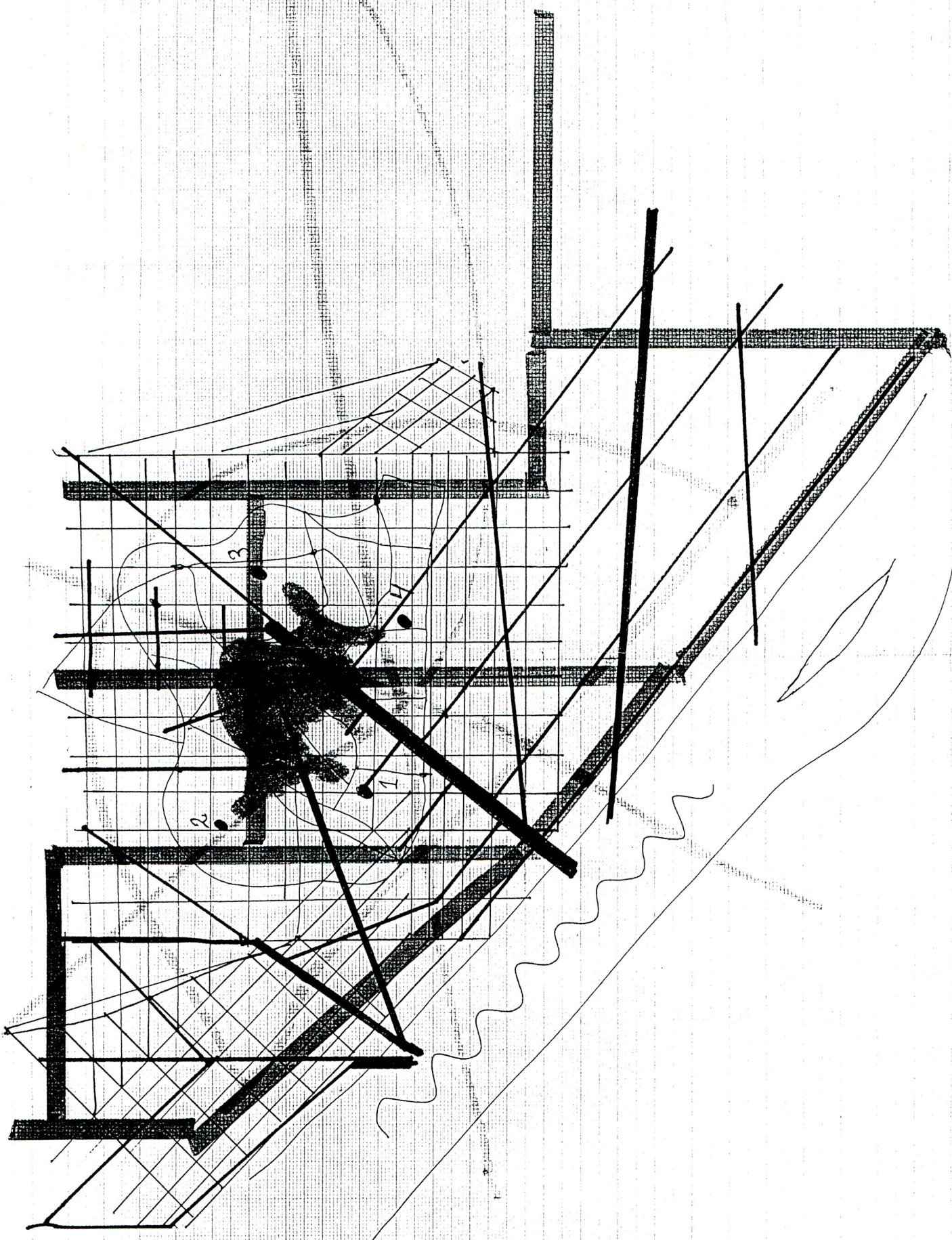


**Youth Hostels/Jugendherbergen/
Albergues de jeunesse/Jugendherbergen/
Ostelli/Albergues juveniles/
Vandrehjem/Vandrarhem**

City University of Applied Sciences



V AR DET FINNS.



(Received 12 June 1985; accepted for publication 16 September 1985)

The rate of oxide formation over Ru₂Si₃, a semiconductor with a band gap of about 1 eV, is about as slow as that for Ir₃Si₅, another semiconducting silicide, and comparable to the rate observed over silicon itself. This is in opposition to what one obtains over metallic silicides where the linear term of oxidation kinetics is at least an order of magnitude greater than that for silicon. Analysis of these contrasting results leads to the conclusion that the enhanced rate over metallic silicides is due to the greater density of states at the Fermi level which facilitates charge transfer between the oxygen atoms and the oxidizing material. The possibility that the rate of oxidation should depend strongly on the metallic or covalent character of the Si bonding appears to be excluded by the fast oxidation rate observed over NiSi₂ and CoSi₂.

It is now a well established fact that silicide layers on a silicon substrate can be oxidized to form SiO₂ without destroying the silicide layers which become buried below the growing film of SiO₂. With the exception of HfSi₂,¹ and provided that some obvious kinetic requirements regarding the relative rates of silicon supply and of silicon consumption are met, the metals are not oxidized. Only SiO₂ forms even though the process occurs sometimes via the diffusion of silicon atoms^{2,3} through the silicide as in the case of WSi₂, or via the decomposition of the silicide at the silicide/oxide interface followed by the reverse diffusion of the metal atoms with reformation of silicide^{4,5} at the silicon/silicide interface, as with NiSi, NiSi₂, or CoSi₂. An analysis of these phenomena, including thermodynamic considerations, has been recently published.⁶ With respect to the kinetics of oxidation it was reported⁷ that the growth of SiO₂ over silicide layers can be shown to follow the same laws as obtained⁸ over silicon itself, namely, for thin layers the dominant term (*B/A*) is linear, whereas for thick layers the dominant term (*B*) is parabolic. The thickness *x* of oxide is related to the time *t* according to

$$x^2 + Ax = Bt,$$

where the linear term corresponds to the interfacial reaction, and the parabolic term to the transport of oxidant through the growing oxide film. Although finite values of the linear term can be obtained for the oxidation of metal-like (conducting) silicides (e.g., Ref. 9 for TiSi₂), it is usually sufficiently large that the square of the oxide thickness plotted against time yields a straight line, if not for all silicides at least for some, e.g., NiSi₂ (Ref. 10) and WSi₂ (Ref. 11). In these systems, the kinetics are mainly under diffusion control.

(about 1 eV). The parabolic term was found to be about the same for all of the silicides with a value of approximately a factor of 2 larger than for pure silicon. This not only confirms other results^{7,11} it strongly suggests that the controlling transport mechanism is the diffusion of oxygen regardless of whether one is oxidizing silicides or silicon.¹⁴ For the linear term the behavior is different. For the metallic silicides *B/A* is about ten times greater than for silicon, but for Ir₃Si₅ *B/A* was found to be intermediate between the values for silicon and the metallic silicides. In the present study these earlier results have now been repeated. New thin-film samples of Ir₃Si₅ and CoSi₂ were prepared by metal-silicon interaction at 700 °C (in helium purified over hot titanium). These were oxidized at 750 °C in dry oxygen (H₂O less than 20 ppm). The oxide thicknesses were measured by ellipsometry, rather than by Rutherford backscattering as in the previous investigation.¹¹ After 1140 minutes the oxide thicknesses were 23, 39, and 79 nm for <100> silicon, Ir₃Si₅, and CoSi₂, respectively. The earlier data¹¹ showed a greater difference between Ir₃Si₅ and CoSi₂, i.e., after 120 minutes the respective oxide thicknesses were 5 and 24 nm. (The data quoted here for silicides are averages of very close values obtained for films prepared both on <111> and <100> silicon.) Although the data are still too limited to allow a precise determination of the rate constants for oxidation, the results leave no doubt that the linear term for Ir₃Si₅ should be considerably smaller than for the metallic CoSi₂.

The main point of this letter is that very similar oxidation results have been obtained, in three different laboratories, using different oxidation conditions, and different measurement techniques on another semiconducting silicide Ru₂Si₃, also prepared by metal-silicon interaction.¹⁵ The electrical properties of this material have not been reported, since precise electrical measurements were not possible due to difficulties in making ohmic contact, and since the band gap is evidently close to that of silicon, optical measurements in transmission were obscured by interference phenomena.

greater than for silicon. Thus the tentative conclusion of the previous study¹¹ that the rate of formation of SiO₂ over semiconducting silicides is nearly as slow as over silicon in contrast to the much faster rate which is observed with metallic silicides, is confirmed here and also found true for Ru₂Si₃.

One may venture some explanation for these observations which carry significant implications not only for a proper understanding of the mechanism of oxide formation over the silicides, but also of the more weighty question of oxide formation over silicon itself. As a first hypothesis it could be assumed that the increased rate of oxide formation (referring only to the linear term) over metallic silicides results from the lack of the sp hybridization¹⁶ which is charac-

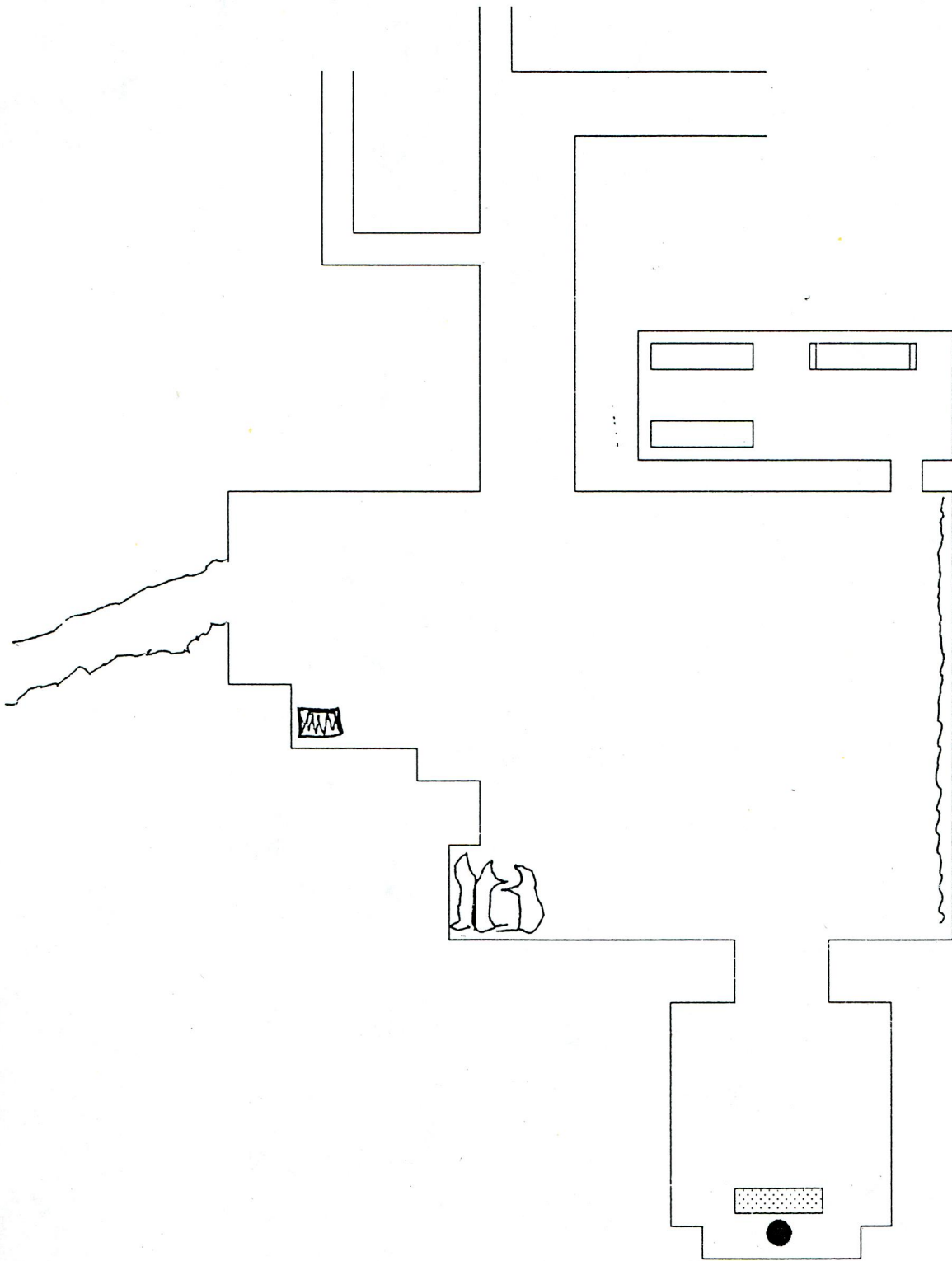
the order of 1 eV. The Ru₂Si₃ samples were prepared by solid state reaction of ruthenium films nominally 90 nm thick with a silicon <100> substrate at 700 °C for one hour, which gives a film of Ru₂Si₃ (verified by Rutherford backscattering) with a thickness of 220 nm. A set of coupons from these films was oxidized at 800 °C in dry oxygen, with a water vapor content estimated to be about 20 ppm. Other samples, silicon <111> and <100>, and RhSi (390 nm thick) were oxidized simultaneously. The oxide thicknesses, as measured by Rutherford backscattering, are displayed in Fig. 1. It can be

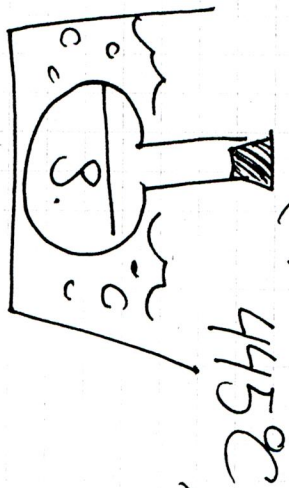
ioPlk qwertj cvzbn znm

ş ûè è ðõñèè ş ûè èä ðõñèè

cvzbn znm cvzbn znm

Il faut que on a un corps d'un bon homme a preparer avec garcie le feu de l'empereur les perles et tout

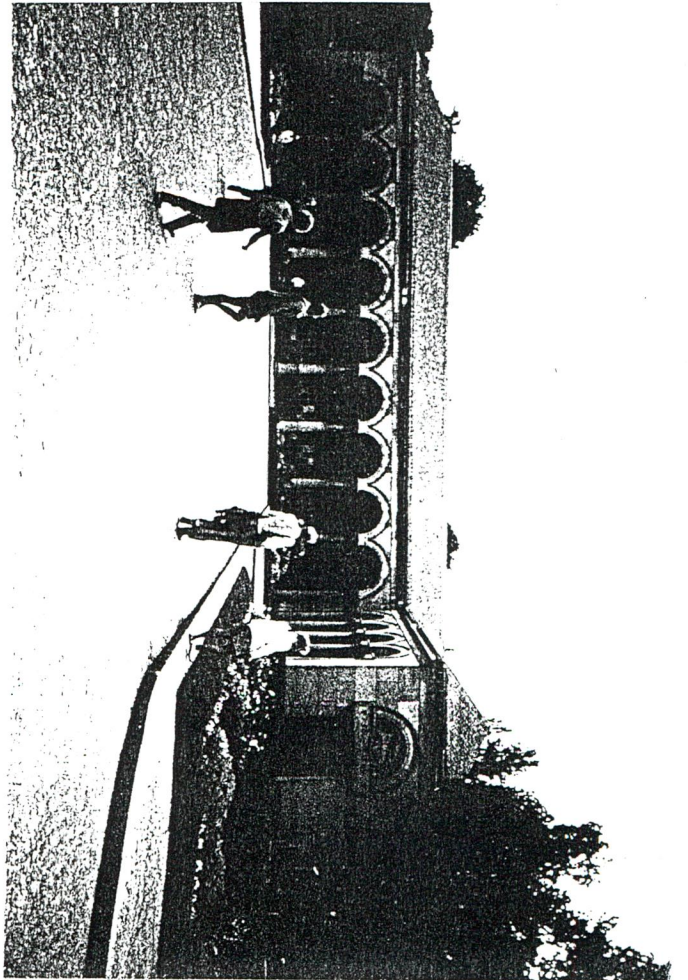
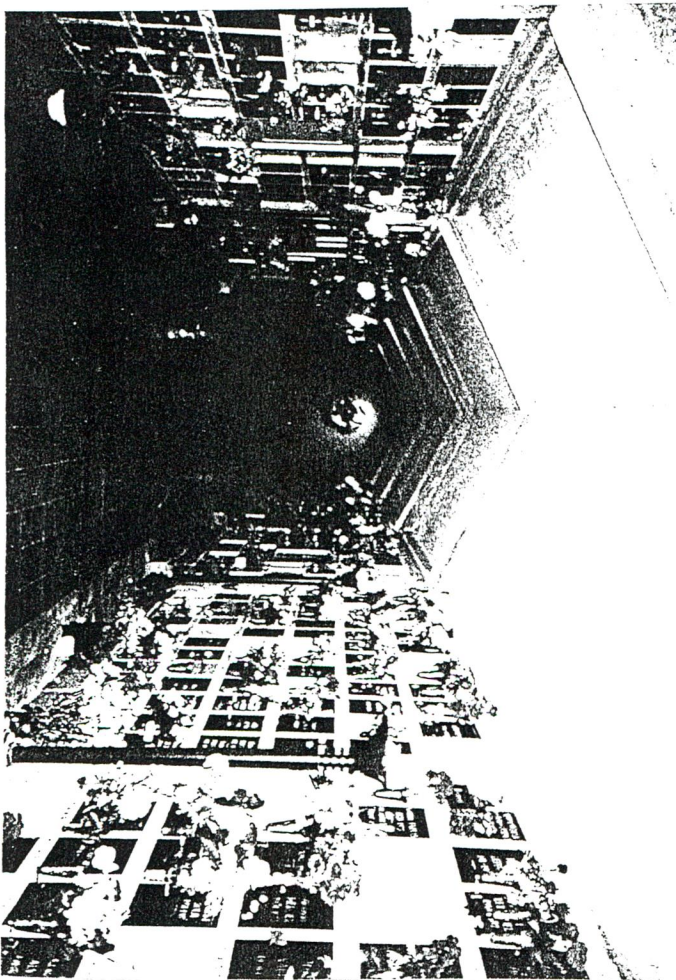
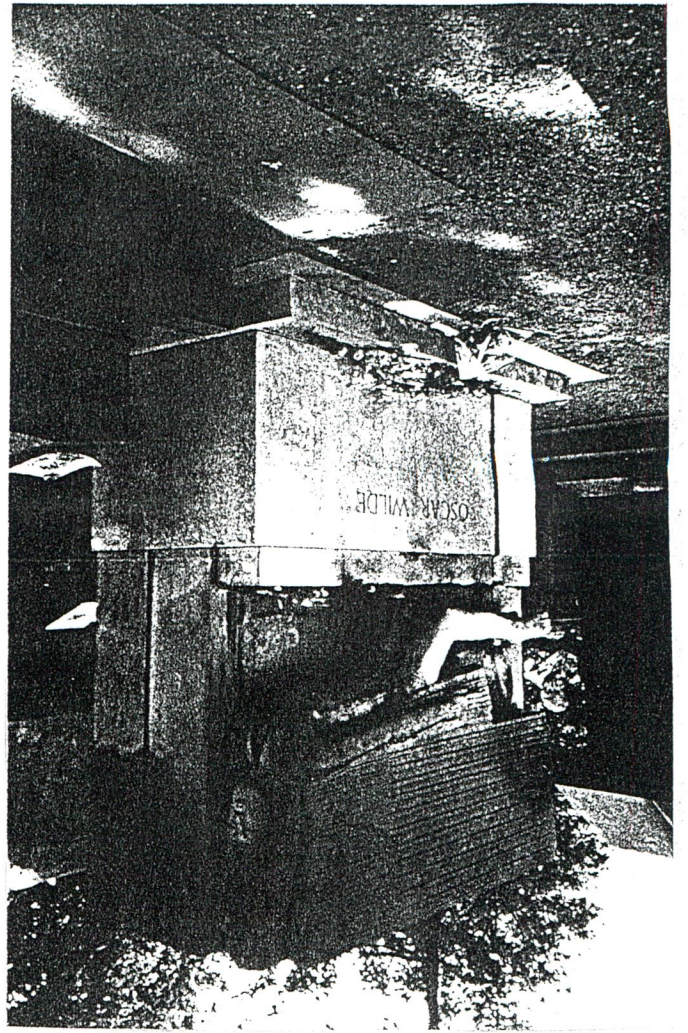
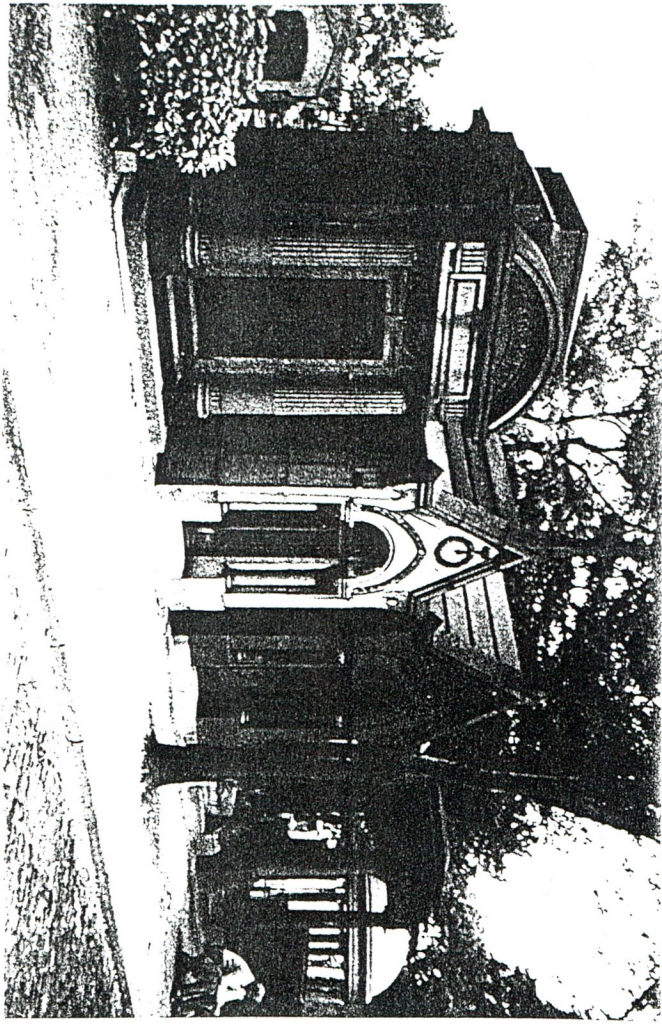


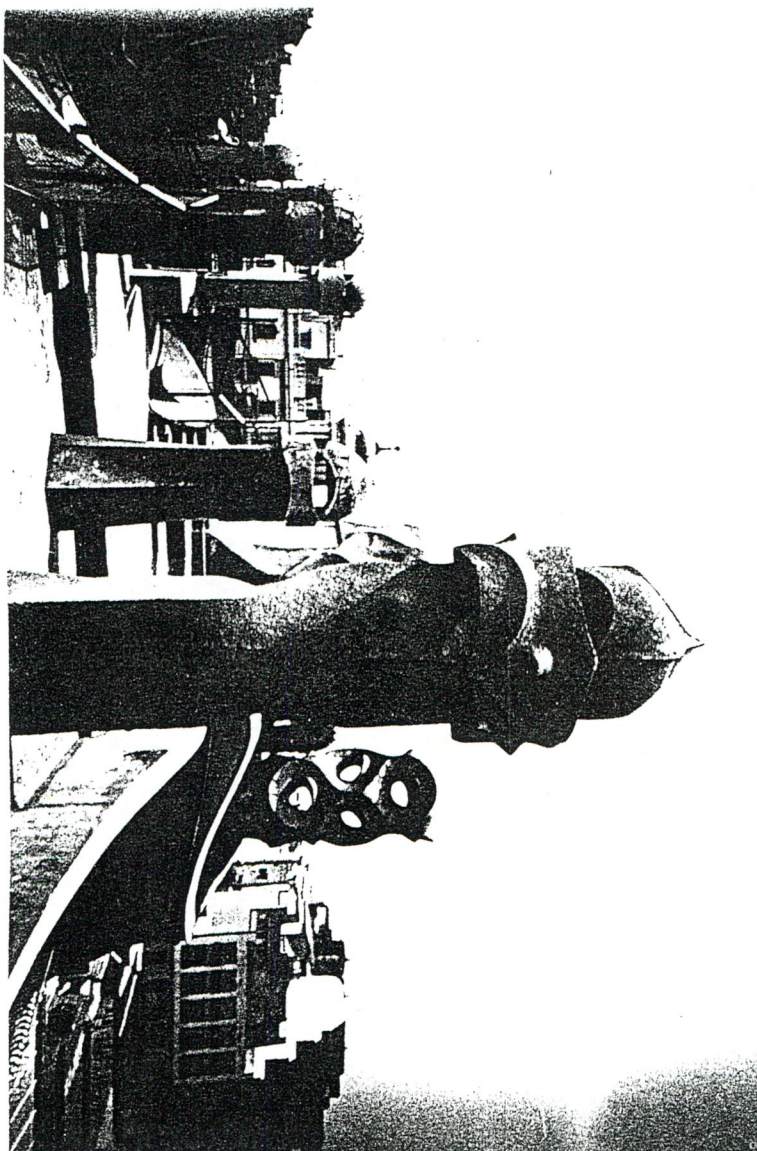
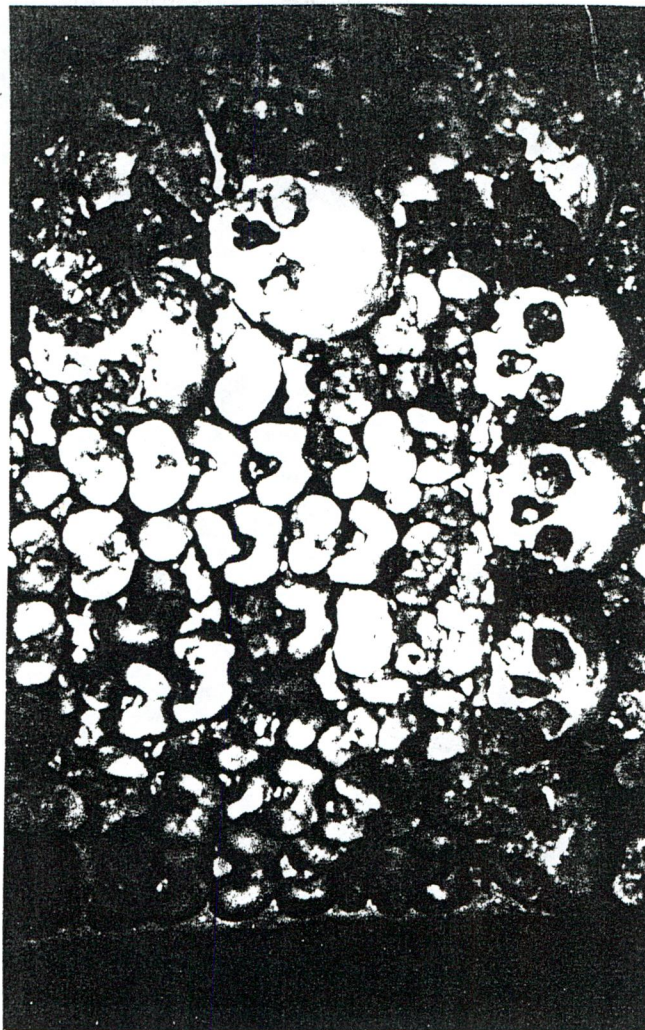


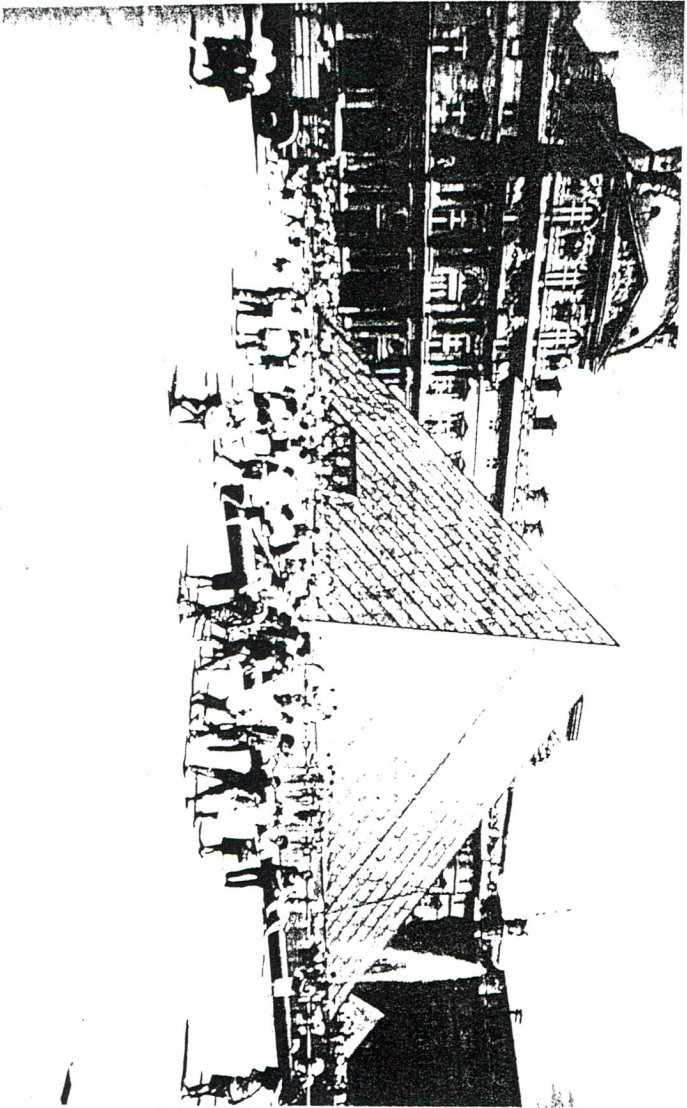
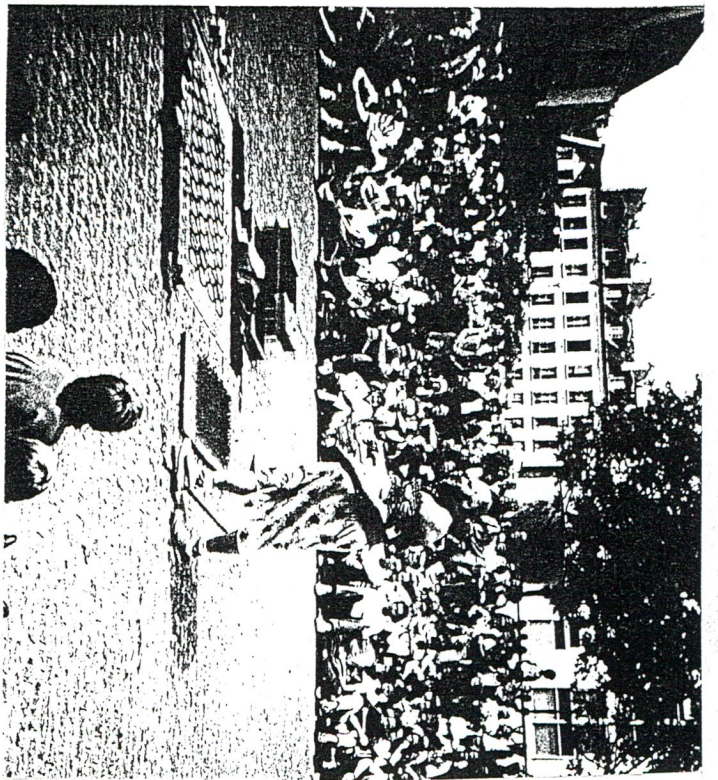
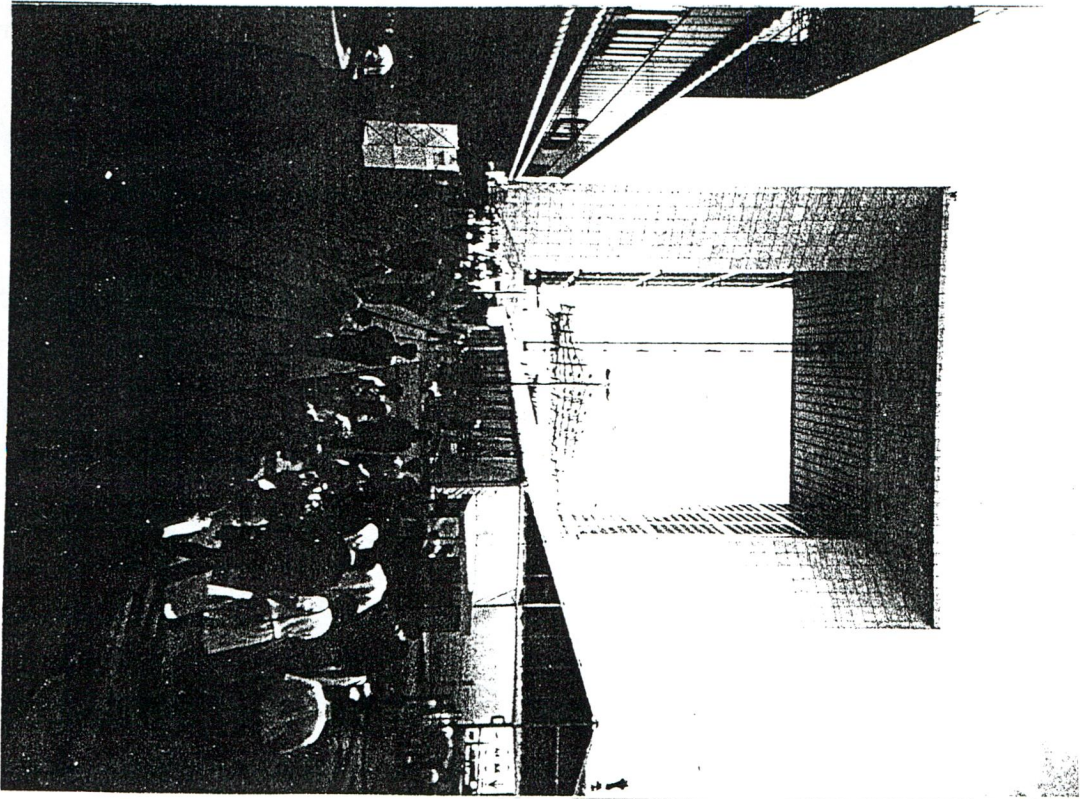
711 form

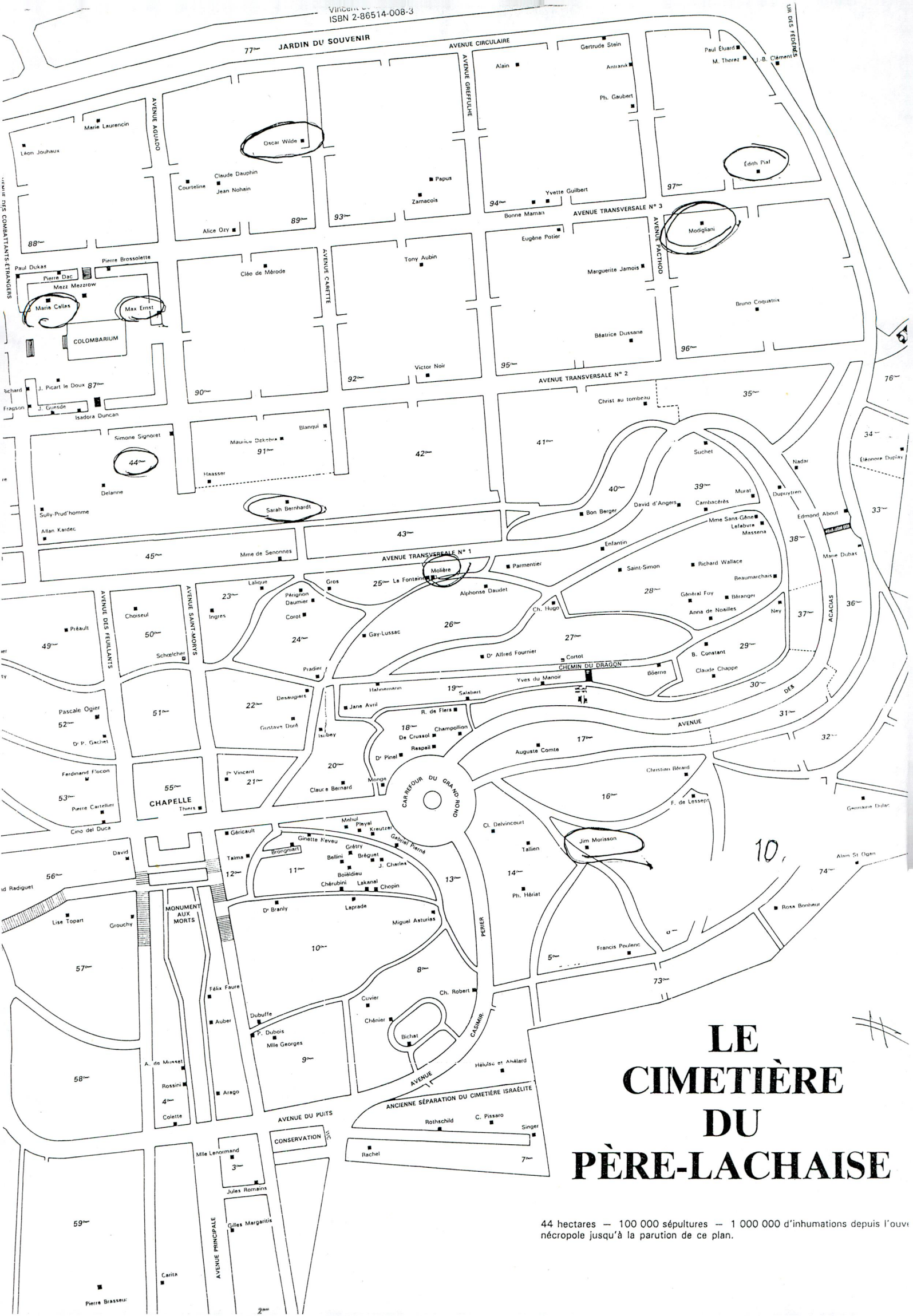
711 form

$$P_{tot} - P_{g.(0)} = \underline{711 \text{ form.}}$$









LE CIMETIÈRE DU PÈRE-LACHAISE

44 hectares — 100 000 sépultures — 1 000 000 d'inhumations depuis l'ouverture de la nécropole jusqu'à la parution de ce plan.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

INCOME AND SAVINGS

Yearly Income *...9.000 SEK

Savings

2500

Pelle

Han är tekniker. Tänker fortsätta i fyran för att få en riktig utbildning men siktar eventuellt på Teknis. Hade 4,3 i snitt. Kan inte tala franska. Gillar maskiner och sånt.

Pelle har känt Olle sen de gick i lekis. Nu har de väl glidit ifrån varandra en aning, men man ska vara rädd om gamla kompisar. Tågluffen var hans ide. Kul att Olles tjejkompisar hängde med. Det blir liksom lite mer ordning då. Man kan ju inte sova i parker och på järnvägsstationer som en del gör. Det är oerhört lätt att bli rånad då.

Undrar vad Jonte är för en typ egentligen. Verkar lite missanpassad, fast glad ändå. Bara han inte strular till det på nåt sätt.

Pelle är inte rasist direkt. Men han ogillar vissa nationaliteter. Utan att vara antiimperialistisk så ogillar han japaner och amerikaner och tyskar. Det finns så många av dom. I Europa. På sommaren alltså. Och dom är så högljudda. Och gödda, dvs rika och dom pratar och pratar utan att veta något. Helt okulturella. Bättre fransoser då. De har stil och charm. Intellektuella. Visst pratar de. Men på ett engagerat sätt.

Länktar efter en tjej, på riktigt alltså. Hoppas man träffar på nåt mysigt nu på tågluffen.

Pelle blev en gång 2:a i DM i luftpistol.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

INCOME AND SAVINGS

Yearly Income \$ 50,000...

Savings

0

Olle

Gick tre år på teknisk på Thorildsplan. Han sökte samma som Pelle gjorde för han kom inte på nåt bättre. Ska försöka hitta ett jobb när han kommer hem. 3,5 i snitt. Han är nästan alltid pank.

Gillar öl och vin och knark är visserligen gott men man blir dum i huvudet av det så det låter han numera bli. Det är ett heligt beslut sen den gången han hade en nojja som var riktigt hemsk. Han diggar reggae och har rastaflätor i sitt blonda hår.

Olle är fena på att ragga brudar. Lyckas jämnt. Det beror på att han har charm. Och han vet vilka han ska stöta på. Alla. Det ska bli häftigt att komma ner till Rivieran.

- Vem hade bett det där häftplåstret Bettan hänga med egentligen? Bara man knysta att man ska iväg så hakar hon på. Fast hennes polare Gurre har ju en jäkla mysig häck.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

INCOME AND SAVINGS

Yearly Income \$ 187,000:

Savings

1000

Jonte

Rödhårig, fräknar. Vältränad.

När han var sex stack morsan med en annan karl. Bodde med farsan efter det. Farsan tog det ganska hårt för han söp mest hela tiden efter det att morsan stack. När han var nykter brukade dom lira fotboll. Farsan dog för tre år sen. Levern palla inte längre.

Så vid jul i ettan slutade han från Thorildsplans Gymnasium. Fick jobb på ett bygge. Inte så dumt faktiskt. Man tjänar bra, fast det är kallt på vintern. Han gillar att äta. Ofta och mycket är hans melodi. Brukar äta ett durkslag fullt med makaroner och skita innan han går och lägger sig. Ifall han dör i sömnen ska han i alla fall inte skita ner sängen.

Tänker eventuellt börja på komvux. Man kan ju inte snickra gjutformar hela sitt liv.

En överlevare. Födgeni. Han kan snacka med alla. Han är liksom en enkel typ som snackar om vanliga saker med folk. Han är nyfiken och är spontan och lättsam. Är alltid ute på grejor, kultur eller krogen eller hemma hos nån tjej eller på arbetsinterju. Han är

ganska rastlös. Ofta förvånar han genom att börja prata om nån ganska djup eller seriös sak.

Kan lite franska eftersom han gick en ABF-kurs en gång.

Brorson till M Larouille som har en lägenhet i Paris där man säkert kan kvarta. Vet inte så mycket om M Larrouille eftersom de inte har träffats på många år. De brukar skicka kort till varandra då och då.

M Larouille är visst docent i historia vid nåt univeresitet.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

INCOME AND SAVINGS

Yearly Income \$...14,000....

Savings

9,500

Bettan.

Vill prata franska som hon är rätt bra på. Hon är rätt bra på att prata över huvud taget. Bättre på att prata än att tänka.

Blivande apotekare. Pagefrisyr. Hel och ren som motto. Snål eller skulle själv säga kostnadsmedveten. Vegetarian. Tror att hon har dålig andedräkt men det har hon inte.

Hon gick på en fest som teknikerna på Thorildsplan ordnade. Hennes klass var inbjudna eftersom de var nästan bara tjejer. Sent på kvällen dansade hon med Olle. Hon blev kär direkt. Och Olle var kär i henne också fast han var så himla full. Hon följde med hem till honom. Efteråt verkar han inte riktigt komma ihåg vad som hände. Han är nog rätt blyg egentligen, men tuff på ytan. Men hon tror att han älskar henne ändå. Hon blev så himla glad när han frågade om hon ville följa med på tågluffen.

Men Olle skulle ju åka med sina polare så det var ju bäst att ta med väninnan Gertrud så man har nån att prata med.

Vad stelt och konstigt Olle uppför sig förresten, undrar vad det är med honom.

Bettan tänker flytta hemifrån så snart hon får råd. Hemma står hon inte ut, mamma bara lägger sig i allting. Det gör ju alla vuxna förresten.

PERSONAL HISTORY AND NOTES

INCOME AND SAVINGS

Yearly Income \$ 29.000...

Savings

12 000

Gurre (Gertrud)

Vill absolut inte kallas för Gertrud. Gurre låter käckare.

Pappa har en ICA-butik där alla i familjen jobbar så ofta dom hinner. Men pappa tyckte det var en bra ide att åka på tågluff. Han tyckte att jag behöver roa mej lite. Men det är ju jättemycket att göra i butiken nu på sommaren. Ska han behöva anställa nån istället för mej. Hade det inte varit för Bettans skull så hade hon stannat hemma. Men tänk vad spännande med Bettan och Olle.

Pappa tyckte det var en bra ide med interrail. Det går inte att resa billigare än så sa han.

Men vad följde jag med för det går ju helt vilt till? Dom kutar ju runt på tågen som vettvillingar.

Hon är lite mullig kan man lugnt säga. Den som var duktig i skolan. Dålig i idrott. Sämre hy. Men rika föräldrar. Tror på den sanna kärleken och inget sex före äktenskapet. Hoppas träffa den enda, rätte snart. Egentligen så är hon förtjust i Pelle men eftersom hon drömmer om en prins så har hon förträngt det.

Gurre gillar att se skräckfilmer. Hon kan inte alls hålla med om att de är dåliga, äckliga eller våldsförhärlikande. Hon tycker helt enkelt att de är kul.

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name PELLG Sex Kille
 Occupation _____ Age 20
 Colleges _____ Degrees _____
 Nationality Svensk, Stockholm
 Identifying Marks or Scars _____
 Mental Disorders _____

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 13 DEX 12 INT 14 Idea 70
 CON 10 APP 11 POW 18 Luck 90
 SIZ 11 SAN 99 EDU 18 Know 90
 Damage Bonus/Penalty +104

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

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) <u>30</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>67</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) <u>15</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <u>45</u> | Other Languages (0): |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> <u>Engelska</u> <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) _____ | <input type="checkbox"/> Photography (10) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>24</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u>46</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x.5) <u>90</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (0) _____ |

SANITY POINTS

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
 (20% current SAN: 18)

INVESTIGATOR PORTRAIT

ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunct. number	hit points of item
Fist / Punch (50)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)	_____	_____	touch	1	N/A	N/A	N/A
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

NOTES

Cash on Hand 7000 SEK.
1000 FFR.
 Spells _____

 Mythos Tomes Studied _____

Player Name _____

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name OLLE Sex Kille
 Occupation - Age 20
 Colleges - Degrees -
 Nationality Svensk Arsta
 Identifying Marks or Scars -
 Mental Disorders -

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 13 DEX 8 INT 10 Idea 50
 CON 9 APP 16 POW 16 Luck 80
 SIZ 8 SAN 99 EDU 12 Know 60
 Damage Bonus/Penalty +104.

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

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Linguist (0) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) <u>7</u> | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) <u>7</u> | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) <u>3</u> | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u>27</u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <u>-</u> | Other Languages (0): |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> <u>Engelska</u> <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> <u>-</u> <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> <u>-</u> <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) <u>2</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) <u>14</u> |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Physics (0) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>16</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>-</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x5) <u>60</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u>36</u> |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>48</u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) <u>4</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Throw (25) <u>51</u> |
| <input type="checkbox"/> History (20) <u>28</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>-</u> | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) <u>-</u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05) <u>17</u> | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u>12</u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>33</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (0) <u>-</u> |

SANITY POINTS

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
 (20% current SAN: 16)

INVESTIGATOR PORTRAIT

ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

NOTES

Cash on Hand 4000 SEK.
 Spells _____

 Mythos Tomes Studied _____

Player Name

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name JONTE Sex Kille
 Occupation — Age 19
 Colleges — Degrees —
 Nationality Svensk, Blackeberg
 Identifying Marks or Scars —
 Mental Disorders —

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 14 DEX 9 INT 9 Idea 45
 CON 14 APP 12 POW 14 Luck 70
 SIZ 15 SAN 99 EDU 11 Know 55
 Damage Bonus/Penalty +104

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

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____ | <input type="checkbox"/> Oratory (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | Other Languages (0): |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) _____ | <input type="checkbox"/> <u>Engelska</u> <u>55</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> <u>Franska</u> <u>9</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>22</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>46</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u>25</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>English</u> (EDU x5) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) <u>29</u> | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) <u>33</u> |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u>61</u> | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) _____ | <input type="checkbox"/> Zoology (0) <u>22</u> |

SANITY POINTS

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
 (20% current SAN: 14)

INVESTIGATOR PORTRAIT



ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

NOTES

Cash on Hand USA Kont.
 Spells 6000 SEK.
500 FFR.
 Mythos Tomes Studied _____

Player Name

permission granted to photocopy for personal use only—copyright © 1991 by Chaosium Inc.

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name BETTAN Sex ti
Occupation — Age 19
Colleges — Degrees —
Nationality Svensk, Bromma
Identifying Marks or Scars —
Mental Disorders —

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 7 DEX 12 INT 11 Idea 55
CON 10 APP 12 POW 15 Luck 75
SIZ 8 SAN 99 EDU 15 Know 75
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

HIT POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

- Accounting (10) 10
- Anthropology (0) —
- Archaeology (0) —
- Astronomy (0) —
- Bargain (05) 5
- Biology (0) —
- Botany (0) —
- Camouflage (25) —
- Chemistry (0) 11
- Climb (40) —
- Credit Rating (15) —
- Cthulhu Mythos (0) —
- Debate (10) —
- Diagnose Disease (05) 15
- Dreaming (POW) —
- Dream Lore (1/2 Mythos) —
- Dodge (DEX x2) 24
- Drive Automobile (20) —
- Electrical Repair (0) —
- English (EDU x5) 75
- Fast Talk (05) 35
- First Aid (30) 55
- Geology (0) —
- Hide (10) 35
- History (20) —
- Jump (25) —
- Law (05) —
- Library Use (25) 35
- Linguist (0) —
- Listen (25) —
- Make Maps (10) —
- Mechanical Repair (20) —
- Occult (05) —
- Operate Hvy. Machine (0) —
- Oratory (05) —
- Other Languages (0):
 Engelska 47
- Franska 38
- Pharmacy (0) 83
- Photography (10) —
- Physics (0) —
- Pick Pocket (05) —
- Pilot Aircraft (0) —
- Psychoanalysis (0) —
- Psychology (05) 26
- Ride (05) —
- Sing (05) —
- Sneak (10) —
- Spot Hidden (25) —
- Swim (25) —
- Throw (25) —
- Track (10) —
- Treat Disease (05) 15
- Treat Poison (05) 15
- Zoology (0) 5

SANITY POINTS

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
(20% current SAN: 15)

INVESTIGATOR PORTRAIT

ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

NOTES

Cash on Hand 6000 SEK
(Resecheckar)
Spells + 300 FFR
Mythos Tomes Studied —

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name GURRE Sex TJ
 Occupation Age 20
 Colleges Degrees
 Nationality Svensk, Atvik
 Identifying Marks or Scars
 Mental Disorders

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 12 DEX 9 INT 12 Idea 60
 CON 13 APP 10 POW 15 Luck 75
 SIZ 14 SAN 99 EDU 13 Know 65
 Damage Bonus/Penalty +104

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

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

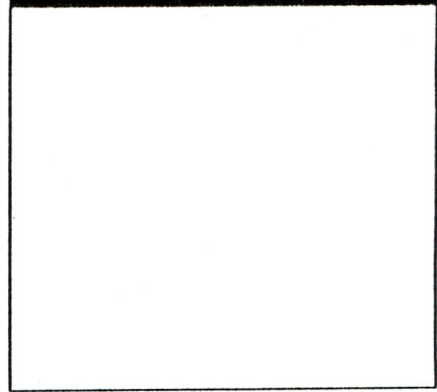
INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) <u>33</u> | <input type="checkbox"/> Linguist (0) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) <u>9</u> | <input type="checkbox"/> Listen (25) <u>55</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) <u>47</u> | <input type="checkbox"/> Occult (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) <u>37</u> | <input type="checkbox"/> Oratory (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) <u> </u> | Other Languages (0): |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> <u>Engelska</u> <u>25</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) <u>43</u> | <input type="checkbox"/> <u>Franska</u> <u>2</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>39</u> | <input type="checkbox"/> <u> </u> <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) <u>10</u> |
| <input type="checkbox"/> Debate (10) <u>26</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>16</u> | <input type="checkbox"/> Physics (0) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>18</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) <u> </u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> <u>Sw</u> English (EDU x5) <u>65</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>24</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) <u>41</u> |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Throw (25) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> History (20) <u>38</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) <u> </u> | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05) <u>15</u> | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Library Use (25) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (0) <u> </u> |

SANITY POINTS

Permanent Insanily = 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
 (20% current SAN: 15.)

INVESTIGATOR PORTRAIT



ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A

NOTES

Cash on Hand 7000 SEK.
 Spells 200 FFR.

 Myths Tomes Studied _____

Player Name

SOLNA

ggd fastighet
edig för omg.
19 000,- Lars Klart

is AB LE Lundberg

TAN

m m pe
l m

Exklusiv butikslokal i Jordbro
Industriområde 20 kvm - 70 kvm
uthyras för 2750-211 00
Peter Nordström

Gröndal kontor med 4 rum wc
+ pentry förråd 72 kvm
3168,-/mån överl med invent
50.000,- Wissmars 0758-35492

Kallager ca 800 kvm uth omg i
Upplands Väsby-trakten
Tel. 08 28 010-12 10 06

K
Hornstull.
3r, 50 kvm
08-84 25 75

entrait Lidingö,
de snarast.
85 08

Vasastan

VERKSTADSL

KONTOR, BOSTAD U.
Telefon 0753-251 25

Sigtuna centra

Kontor/ateljé i vind
sjöuts. Ca. 110 kvm

90 kvm butiksloka
Solna Ypperlig
"S-Stora skylt"

SAI

Kon