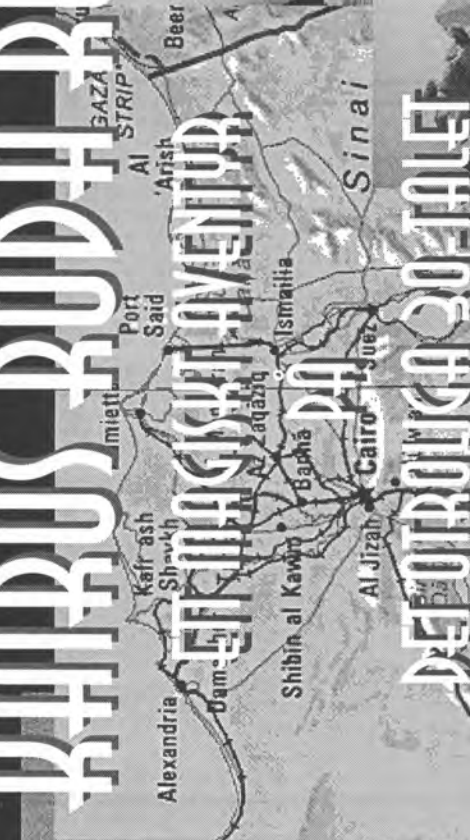


KÄRIBÖDÖR SÖFTIK



MICHAEL FITZPATRICK



JONATHAN GREY



EDWARD HEATH



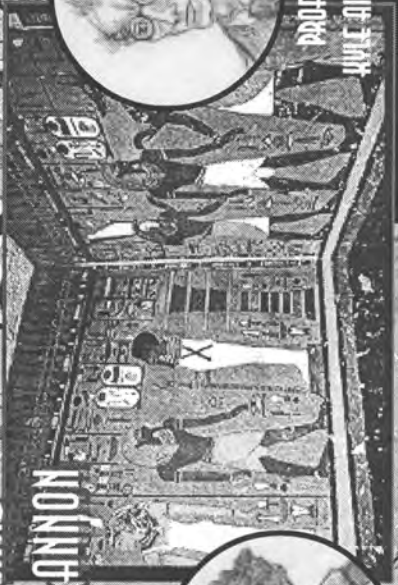
DIETER VON BERCKHOLZ



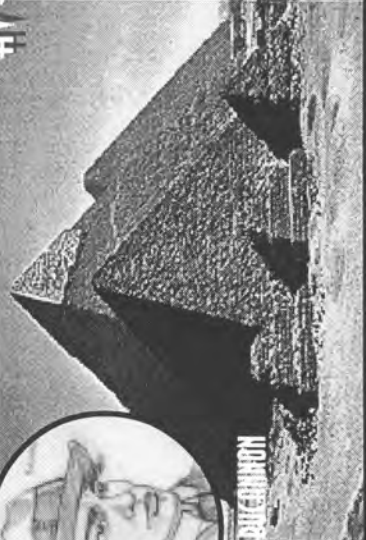
ROBERT BURCHMAN



PROFESSOR HILT OINKWORTH



RUTH GRELL



ETT KENNARIO SOM INOM HORT FINNS SÖLDBARAT HÖR EN SÖLLEFÖRRE NÄRAN DIG ..

1996 07-10 2361 ☎

KAIROS RÖDA ROS

FRITT BERÄTTAD EFTER ROMANEN

“DAGARNA I KAIRO”

AV

ROBERT BUCANNON.

KAIROS RÖDA ROS

DIREKTIV TILL SPELLEDAREN

SCENARIOT	STÄMNINGEN & SPELTEMPO	CLIFFHANGERS
<p>SPELLEDAREN MÅSTE LÄSA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Spelsystemet• Spelarnas karktäarer• Spelledarkaraktererna	<p>Det otroliga kan hända och gör det ofta. Stämningen i scenariot skall vara cinematisk och våra hjältar skall vara karikatyrer av 30-tals figurer.</p>	<p>Du bör som spelledare vid lämpliga tillfällen lägga i sk Cliffhangers, där spelarna råkar ut för till synes omöjliga händelser som de precis klarar av.</p>
<p>SPELLEDAREN BÖR LÄSA: (Kan även läsas medan du leder scenariot).</p> <ul style="list-style-type: none">• Manus - Scen 1 – 22.• Isiris testamente• Handouts• Den historiska bakgrunden	<p>Använd lämplig 30-tals musik och spänningsmusik för öka stämningen.</p> <p>Speltempot SKALL hållas högt.</p>	<p>Ge intrycket av att spelarna hela tiden lyckas med en hårsman.</p>
<p>SPELARNÄ MÅSTE LÄSA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sina karakterer	<p>Du skall hinna med 22 scener på 4 - 5 timmar, så försök håll scenerna korta, mellan 10 - 15 minuter.</p>	<p>Spelarna kommer att behöva sina färdigheter eller/och tvingas offra Tur för att lyckas.</p>
<p>SPELARNÄ BÖR LÄSA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Spelsystemet• Den historiska bakgrunden	<p>Led spelarna igenom scenerna och försök att undvika att de avviker från den röda tråden.</p> <p>Låt inte spelarna tänka efter för mycket, utan kasta dem in i nästa scen med nya problem.</p>	<p>Exempel på Cliffhangers:</p> <ul style="list-style-type: none">• Falla igenom en murken trappa, men precis få tag i ett av trappstegen.• Hamna i framför ett tåg, men precis hinna kasta sig undan innan man träffas.• Sitta i ett störtande plan, men precis kunna räta upp planet innan det går i marken.• (Du fattar galoppen ...) <p>Ett annat bra sätt att göra Cliffhangers är att bryta mitt i spännande scener och ta en kort paus för mat, toalettbesök och dyligt.</p>

OBSERVERA!

Texter i kursiv stil i scenerna i Manus nedan skall EJ läsas för spelarna, utan är spelledarinformation som han/hon använder för att leda scenariot.

Scen	Namn	Antal minuter	Hålltider
1	Gamla kamrater träffas	5	02.00
2	Den årliga rodden mellan Oxford och Cambridge	5—10	
3	Professor Ainsworth hittar ett brev	10	
4	Resan till Kairo	10	
5	Utställningen på Kairo Museet	10	
6	På bal hos High Commissioner sir Miles Lampson	15	
7	Alicia försvunnen och Isiris testamente stulet	10—15	03.00
8	En tid av oro ...	15	
9	Våra hjältar i Framptons hus	10—15	
10	Mötet med Ali Ben Yusef	10	
11	Alicia återfinns på hotellet Arabian Nights	10—15	04.00
12	Mardrömmen	5	
13	Mötet hos polischefen - Överste Mahib	10—15	
14	Mötet med Graf von Berghof	15	
15	Miss Yolanda gråter	10	
(16)	Bortrövade av Muhammed Al Yahmal	10	05.00
17	Spåren leder till Paris	5—10	
18	Boviers lägenhet i Paris	10	
19	2:a Ceremonin	10—15	
20	Stölden på British Museum	5—10	
21	Möte med Aleister Crowley	10	06.00
22	3:e Ceremonin	10—15	
Slut		10	
		265 (4 h 35 min)	

KAIROS RÖDA ROS - SPELARNAS KARAKTÄRER

	JONATHAN GREY					MICHAEL FITZPATRICK					ROBERT BUCKANNON					PROFESSOR WYLE HINSWORTH										
	INGEN	LÅG	MEDEL	STOR	HÖGSTA	INGEN	LÅG	MEDEL	STOR	HÖGSTA	INGEN	LÅG	MEDEL	STOR	HÖGSTA	INGEN	LÅG	MEDEL	STOR	HÖGSTA	INGEN	LÅG	MEDEL	STOR	HÖGSTA	
Intellektuella attribut																										
Intelligens																										
Vilja																										
Ego																										
Fysiska attribut																										
Styrka																										
Snabbhet																										
Fysik																										
Fördelar																										
	Löjligt rik																									
	Orädd och Heroisk																									
	Mycket uppmärksam																									
	Goda kontakter British Museum i London Kairos Universitet Museet i Kairo, Prof. Blackmoore																									
	Sensuell (Blir välbemött av det motsatta könet)																									
	Vän med djur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									
	Tur																									

KAIROS RÖDA ROS - SPELARNAS KARAKTÄRER

	JONATHAN GREY	MICHAEL FITZPATRICK	ROBERT DUNCANNON	PROFESSOR WILE AINSWORTH
Kunskaper				
Administration & Byråkrati	Bildad		Bildad	
Antropologi (Folklivsforskning)	Bildad			
Arkeologi	Bildad			Professionell
Argumentation (Övertalning)	Bildad		Professionell	Bildad
Astronomi				
Ekonomi & affärer	Professionell			
Filosofi & Religion	Professionell			
Första Hjälp	Bildad	Bildad		
Historia	Professionell		Bildad	
Höghastighetsläsning			Bildad	
Journalistik			Professionell	
Kultur				
Araber				Lekman
Egypten				Bildad
Lokalkännedom				
Kairo			Lekman	
Matematik				Bildad
Mekaniker				
Bilar		Bildad		
Flyg		Bildad		
Navigation		Professionell		
Okultism & mysticism	Professionell			
Språk				
Arabiska	Bildad		Amatör	Bildad
Engelska	Professionell	Bildad	Professionell	Professionell
Franska	Bildad			
Grekiska				Professionell
Hieroglyfer				Professionell
Koptiska				Bildad
Latin				Professionell
Tyska			Lekman	
Savior Faire (Världsvana)	Professionell			

KAIROS RÖDA ROS - SPELARNAS KARAKTÄRER

	JONATHAN GARY	MICHAEL FITZPATRICK	ROBERT DUNCANNON	PROFESSOR WILE AINSWORTH
Färdigheter				
Baseball	Säker	Säker	Duglig	
Boxning			Duglig	Säker
Fäktning				
Förare				
Bil	Säker	Urstyv	Säker	
Motorcykel		Urstyv	Säker	
Lastbil		Säker		
Hoppa		Säker		
Klättring	Säker	Urstyv	Nybörjare	Nybörjare
Pilot				
1-motorigt plan		Säker		
Ridning	Säker	Urstyv	Nybörjare	Duglig
Rodd	Säker			
Segling	Duglig	Säker		
Simning	Säker	Urstyv	Duglig	Duglig
Skytte				
Alla typer av vapen		Säker		
Pistol	Duglig		Säker	
Gevär	Duglig			
Spårning		Säker		
Överlevnad i naturen		Urstyv		

KAIROS RÖDA ROS - SPELARNAS KARAKTÄRER

SPELSYSTEMET					
SVÄRIGHETSnivÅ	IDG	ATTRIBUTnivÅ	FÄRDIGHETSnivÅ	KUNSKAPSNivÅ	
Automatiskt	1	Ingen	Otränad	Oskolad	
Väldigt enkelt	2	Låg	Nybörjare	Amatör	
Enkelt	3	Medel	Duglig	Lekman	
Svårt	4	Stor	Säker	Bildad	
Mycket svårt	5	Högsta	Urstyv	Professionell	
Omöjligt	6	Super	Mästare	Expert	

Tips till spelledaren

Låt denna sida ligga framme så att du och spelarna enkelt kan jämföra vilka färdighet-/Kunskapsnivåer som motsvarar en given Svårighetsnivå.

MANUS

<p>Scen 1</p> <p>Datum Fredagen 24/3 1933</p> <p>Plats Stanford on the Vale, England.</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Grey • Robert Bucannon • Michael Fitzpatrick <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • sir Edward Grey 	<p>Gamla kamrater träffas</p> <p>Robert Bucannon och Michael Fitzpatrick har återvänt till England på inbjudan av Jonathan Grey. De anlände i början av veckan och har några trevliga dagar tillsammans. De har ägnat sig åt ridning, jakt och lerduveskytte. På kvällarna har de suttit och pratat gamla minnen.</p> <p>De har träffat Jonathans gamle far sir Edward Grey, som muttrar förmaningar åt sin son.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introducera sir Edward Grey genom att ge lite förmanande uppmaningar till Jonathan om att han faktiskt borde ta sin sista examen och skaffa sig ett hederligt arbete. Det är minsann nyttigt att arbeta ...</i>
<p>Scen 2</p> <p>Datum Lördagen 25/3 1933</p> <p>Plats Oxford universitetet</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Grey • Robert Bucannon • Michael Fitzpatrick • Professor Ainsworth <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alicia Grey • Lester Frampton <p>Statister</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hundratals åskadare, med hejarklackar för både Oxford och Cambridge. <p>Handout</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Brevet från Professor Blackmoore till Professor Ainsworth. Delas ut till spelaren som är Professor Ainsworth i denna scen för att läsas igenom till nästa scen.</i> <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30-tals musik 	<p>Den årliga rodden mellan Oxford och Cambridge</p> <p>Våra hjältar besöker den klassiska årliga rodden mellan Oxford och Cambridge. Där träffar de Jonathans yngre syster Alica Grey och Professor Ainsworth som även de är vid rodden för att heja fram Oxford till seger.</p> <p>Just som roddarna skall förbereda sig så stukar en av Oxfords roddare sin hand. Man saknar en man och Jonathan tillfrågas om han kan hoppa in. ”Be a sport old chap and give us a hand”.</p> <p>Kaptenen för laget från Cambridge är en ung man vid namn Lester Frampton, känd som Lord Hardingtons systerson. Lord Hardington den kände diplomaten och fd ambassadören i Kairo.</p> <p><i>Alica ser honom och påpekar att Frampton är ”Dashingly handsome”.</i></p> <p><i>Kampen mellan de två roddarlagarna är jämn, men Oxford vinner med en kvarts båtlängd. Beskriv den som ett 30-tals sportreferat.</i></p>

Scen 3

Datum

Lördagen 25/3 1933

Plats

Oxford universitetet.
Festen efter rodden.

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth - Mål:
Övertyga de andra spelarna om att följa med till Kairo.

Biroller

- Alicia Grey - Hon är mycket ivrig att få följa med, det här kan vara precis vad hon behöver för sin avhandling om det Koptiska språket.

Statister

- Ett hundratal studenter som firar och festar.

Musik

- 30-tals musik

Professor Ainsworth hittar ett brev

Efter segern vid rodden blir våra hjältar inbjudna till segerbanketten och roar sig kungligt. Festsalen är fyllda av skratt och rop och stämningen är mycket hög.

Professor Ainsworth verkar som vanligt lite frånvarande och sitter och läser ett brev han hittat i sin ficka. Han läser det ivrigt medan han mumlar kommentarer som "Intressant ...", "Mycket intressant ..", "Fantastiskt".

På något vi skall spelarna intresseras att åka till Kairo. De SKALL åka till Kairo.

Scen 4

Datum

Söndag 26/3 — Onsdag 29/3
1933

Plats

Se tabellen nedan.

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Lord Edward Hardington
- Lester Frampton
- Alicia Grey
- Nusrat Fahkim

Statister

- Kaito
- Resenärer, konduktörer och serveringspersonal

Rekvisita

- Bilder från Orientexpressen.

Musik

- 30-tals musik

Resan till Kairo

Resan påbörjas redan nästa dag då våra hjältar stiger på Orient Expressen för att åka till Venedig och sedermera med båt från Venedig till Alexandria och tåg från Alexandria till Kairo.

I Paris stiger Lord Hardington och Lester Frampton ombord tillsammans med betjänten Kaito. De hamnar i samma vagn som våra hjältar. De blir under resans gång bekanta med Lord Hardington och Lester Frampton som även de skall till Kairo. Lord Hardington erbjuder våra hjältar att delta på High Commissioner Lampsons bal som hans personliga gäster. Lester gör stort intryck på Alicia.

- *Lord Edward Hardington*
Mål: Få våra hjältar att komma till High Commissioner Lampsons bal.
- *Lester Frampton*
Mål: Charma Ms Alicia på uppdrag av Lord Hardington.
- *Alicia Grey*
Mål: Alicia visar stort intresse för unge herr Frampton och är mycket intresserad av balen.

På stationen i Kairo vimlar det av folk från hela världen. Här finns Britter, Tyskar, Fransmän, Turkar och Araber i en salig röra. Luften är fylld av ljuden och dofterna från Kairos gator. Våra vänner blir antastade av en ung pojke, som kallar sig Nusrat, som är villig att guida dem eller skaffa dem en taxi.

- *Nusrat Fahkim*
Mål: Kommer att finnas utanför våra vänners hotell, alltid tjänstvillig och glad. Han vill tjäna lite pengar på dessa rika turister genom att hjälpa dem.

Våra hjältar tar in på Shepards Hotell, utom Robert Bucannon som har en egen lägenhet.

Lord Hardington åker till sin villa utanför staden. Våra vänner är trötta och vilar ut efter den långa resan.

Tidtabeller

Sön 26 – Mån 27/3			Mån 27 – Ons 29/3			Ons 29/3		
Orient Expressen	Ankomst	Avgång	King George III	Ankomst	Avgång	Expresståg	Ankomst	Avgång
London	11:00	11:45	Venedig	-	16:30	Alexandria	-	10:30
Folkestone	12:39	-	Alexandria	09:30	-	Kairo	15:00	-
Färja till Frankrike	-	-						
Bolounge	-	16:50						
Paris	22:29	22:35						
Milan	09:52	10:00						
Venedig	13:23							

Orientexpressen är mycket luxiöst utformat med paneler av mahogny och siden. Vagnarna har tavlor av rosenträ med inslag av teak. I sovrummen vilar man mellan silkeslakan och sover tryggt och säkert.

Badrummen är infattade med glas och marmor. Maten i matsalen är av högsta Franska hotellstandard. I barvagnen finns alltid tillgång till vin, whiskey och konjak av högsta kvalitet.

King George III är en lyxkryssare som tar 200 passagerare och reser mellan Venedig - Alexandria - Athen - Venedig. Den har samma luxiösa stil som Orientexpressen.

Expresståget mellan Alexandria och Kairo är ett vanligt tåg, där våra vänner åker första klass.

Scen 5

Datum

Torsdag 30/3 1933

Platser

Shepards Hotell och
Egyptiska Museet
i Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Professor Blackmoore
- Alicia Grey
- Nusrat Fahkim

Statister

- Vakterna i museet

Handout

- Bilden över montern med rullarna, kniven och skålen.

Musik

- Arabisk musik

Utställningen på Kairo museet

Nästa morgon vaknar alla tidigt och träffas på Shepards Hotel.

- Nusrat Fahkim

Mål: Kommer att finnas utanför våra vänners hotell, alltid tjänstvillig och glad. Han vill tjäna lite pengar på dessa rika turister genom att hjälpa dem.

De äter frukost tillsammans och åker sedan till museet för att träffa professor Blackmoore som visar dem Isiris testamente. Professor Blackmoore är mycket upphetsad över fyndet och har placerat det i ett eget utställningsrum i museet.

Rummet ligger i mitten av museet och har inga fönster. Det är alltid bevakat av två beväpnade vakter och rummets tunga metaldörr låses noga varje kväll. Visa bilden med montern för spelarna. Låt den cirkulera och plocka sedan in den igen.

Våra hjältar blir lovade av Professor Blackmoore att få studera rullarna närmare på Måndagen då museet håller stängt.

När våra vänner återvänder till hotellet finns det varsin personlig inbjudan till High Commisioner Lampsons bal.

Alicia blir ivrig och åker iväg för att köpa en ny klänning till balen.

Dela ut inbjudningskortet till spelarna.

Scen 6

Datum

Fredag 31/3 1933

Plats

Pyramiderna i Giza
High Commissioners
Residens
Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- High Commissioner - sir Miles Lampson
- Major von Berghof
- Lord Hardington
- Lester Frampton
- Professor Blackmoore
- Alicia Grey

Statister

- Lawrence av Arabien
- Kung Fuad I
- Le Grande Julian & Ms Yolanda

Musik

- Balmusik - Wienervals

På bal hos High Commissioner sir Miles Lampson

På dagen åker våra hjältar omkring som turister i Kairo, klädda i sina kakikläder. De reser över floden och hyr hästar för att rida till de 3 pyramiderna vid Giza, väster om Kairo.

- *Cheops*pyramiden eller den stora pyramiden 137 yards hög, daterad till ca 2690 f.kr. Den är byggd av ca 2.3 miljoner kalkstensblock. Den är vaktad av den berömda Sphinxen.
- *Chepren* pyramiden, sydost om den stora pyramiden 136 yards hög, daterad till ca 2660 f.kr.
- *Mycernius* Pyramiden, 62 yards hög, byggd mellan 2525 och 2500 f.kr.

På kvällen deltar våra hjältar på grandios bal hos High Commissioner Lampson i Kairo. De blir personligen välkomnade av sir Lampson. Alla Kairos större digniteter är närvarande, inklusive Kung Fuad. I salen finns även Lawrence av Arabien som ivrigt diskuterar med High Commissioner Lampson.

Introducera följande personer för våra hjältar:

- *Polischefen Överste Mahib* - Överste Mahib är en artig med butter typ som talar mycket god engelska.
- *Graf von Berghof*, tysk greve och amatörarkeolog.. Graf von Berghof håller Majors rang i SA och bär en vit uniform. Han är en personlig vän till den nye tyske rikskanslern Adolf Hitler. Berghof håller på med en utgrävning norr om Luxor och verkar mycket intresserad av Isiris testamente.

En mycket duktig trollkarl, Le Grande Julian (Julian Bovier) och Ms Yolanda underhåller.

Beskriv framträdandet där Le Grande Julian trollar med kort, duvor och gör ett hypnotiskt trick med Ms Yolanda. Vid korttricken använder han en kortlek med en silverstjärna på baksidan. Julian är klädd i en svart frack, med mantel och Ms Yolanda är klädd i en pärlbestödd Kanariegul klänning som går till knäna.

Lester Frampton charmar fröken Alicia. De dansar flera danser tillsammans. Lester Frampton lämnar balen i en vit Bentley.

Innan våra vänner lämnar balen bestämmer Alicia hemligt möte med Lester senare under natten.

Stölden på museet i Kairo (Spelledarinformation - Spelas ej)

Datum

Lördag 1/4 1933, Kl 03.00

Plats

Egyptiska Museet
Kairo

Huvudroller

- Mustafa Al Yahmal
- Julian Bovier

Biroller

Vakterna i museet

Isiris testamente stjäls av en Mustafa Al Yamhal, med hjälp av sin magiska scarabéring (Isiris ring) under natten.

(För information om Scarabé-ringen se Prästen Isiris bland Spelledar-karakterer.)

Julian Bovier har lyckats ta sig in i museet genom att hypnotisera en av vakterna och få honom att öppna för honom. Han skall just själv stjäla testamentet, när han blir besviken blir vittne till stölden. Julian döljer sig i med magiskt mörker och undgår därmed att bli upptäckt av Mustafa Al Yahmal. Eftersom Mustafa kan gå rakt igenom väggarna har Julian svårt att förfölja honom och tappar bort honom.

<p>Scen 7</p> <p>Datum Lördag 1/4 1933</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> Jonathan Grey Robert Bucannon Michael Fitzpatrick Professor Kyle Ainsworth <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> Professor Blackmoore Alicia Grey Mustafa Al Yahmal Lester Frampton Graf von Berghof <p>Statister</p> <ul style="list-style-type: none"> Vakterna i museet 	<p>Alicia är försvunnen och Isiris testamente är stulet</p> <p>Alicia finns inte på hotellet Nästa morgon äter våra hjältar frukost på hotellet. Alicia kommer inte ned till frukosten. När våra hjältar börjar fråga efter henne verkar hon vara inte vara på hotellet.</p> <ul style="list-style-type: none"> Om de undersöker hennes rum finner de att sängen verkar ej ha använts under natten. Alla hennes saker finns dock kvar på rummet. Om de beger sig till polisen tar en konstapel emot deras anmälan och lovar att höra av sig. De kan inte få tala med polischefen eftersom han är på museet och undersöker en stöld som gjorts under natten. Om de ringer runt till sjukhusen hittar de inga spår att Alicia tagits in under natten. Om de undersöker resor från järnvägsstationen eller flygplatsen finner de inga spår att hon lämnat Kairo. Nusrat finns som vanligt utanför hotellet ovanligt villig att hjälpa våra hjältar. Om de frågar Nusrat så kan han berätta att han såg en ung kvinna kliva in i en vit Bentley tillsammans med en ung man kl 02:30 i natt. Bilen kördes av en liten kines med lång hårpiska. Hon har kidnappats av Lester Frampton för att översätta testamentet åt Lord Hardington. Han fört henne till ett hus han hyrt i västra Kairo, där hon tvingas översätta rullarna. Om söker Lord Hardington eller Lester Frampton får de svaret av Kaito att de är på affärsresa i Sudan och kommer tillbaka om några dagar. Om de framför anklagelser mot Lord Hardington eller Lester Frampton till polisen verkar de ej tro dem. Lord Hardington är ju en högt respekterad man och fd Ambassadör, som man inte anklagar för kidnappning hur som helst. <p>Stölden på museet På morgonen upptäcks stölden på museet och stor oro uppstår. Professor Blackmoore ringer polisen och anmäler stölden och Överste Mahib tar personligt intresse i stölden. Professor Blackmoore ringer även sin vän Professor Ainsworth och berättar den dåliga nyheten. Om Professor Ainsworth är ute lämnar han ett meddelande att ringa honom omedelbart.</p> <ul style="list-style-type: none"> Om våra hjältar beger sig till museet träffar de en mycket förvirrad Professor Blackmoore och Överste Mahib som undersöker stölden. Det finns inga spår efter inbrottet. Stölden har genomförts utan att bruka våld varken på dörren till rummet eller den låsta montern. Inga vakter har hört eller sett något misstänkt under natten. Om våra hjältar ser en koppling mellan stölden och Alicias försvinnande kommer Överste Mahib att fatta intresse för Alicias försvinnande. <p>Dagen lider mot sitt slut och våra hjältar återvänder till hotellet för att försöka sova.</p>
	<p>Stöldgods byter händer</p> <p>Mustafa Al Yahmal har under dagen kopierat rullarna i en anteckningsbok som han gömmer under en golvplanka på sitt rum i Kafé Blå Månen. Under dagen åker han till huset som Frampton hyrt i västra Kairo och överlämnar rullarna, kniven och skålen till Lester Frampton.. Han får £ 3000 i betalning enligt överenskommelse med Lord Hardington.</p> <p>På eftermiddagen kontaktar han Graf von Berghof och erbjuder denna att köpa innehållet i Isiris testamente för £ 2000. Graf von Berghof accepterar och de kommer överens att träffas dagen därpå på Kafé Blå Månen för att avsluta transaktionen.</p>

Scen 8

Datum

Söndag 2/4 — Måndag 3/4
1933

Plats

Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Professor Blackmoore
- Alicia Grey
- Mustafa Al Yahmal
- Lester Frampton
- Graf von Berghof

Musik

- Spänningsmusik

En tid av oro ...

Det går två dagar och våra hjältar söker efter Alicia utan att finna henne. Undersökningar kring stölden leder ej heller någon vart. Låt spelarna få chansen att tänka till över vad som hänt och spekulera över vad de skall göra.

*Under tiden hinner du läsa igenom de kommande scenerna **Mord i natten** och **Alicia i Framptons hus**.*

Gatpojken Nusrat är hela tiden villig att hjälpa våra hjältar och springa ärenden i staden.

Söndag 2/4

På Söndagen börjar det bli oroligt i Kairo. Västerlänningar uppmanas att hålla sig inomhus (*). Den muslimska befolkningen löper amok genom staden och polisen försöker slå ned oroligheterna. Det uppges att orsaken till upproret är mordet på en känd muslimsk handelsman Mustafa Al Yahmal. Hans yngre bror Muhammed, en fanatisk muslim, tros ha uppviglat befolkningen till uppror.

Måndag 3/4

På Måndagen fortsätter oroligheterna även om de minskar i omfattning och polisen har kontroll över området runt hotellet. Våra hjältar uppmanas trots detta att ej lämna hotellet (*).

- (*) Om våra hjältar trots varningarna ger sig ut på gatorna, utsätt dem för Cliffhangers. De kan t ex ej få tag i en taxi eller droska och blir attackerade av fanatiska muslimer. De möter hela tiden stora grupper muslimer som attackerar västerlänningar. Eftersom de är hjältar kan de klara av 2 eller 3 stycken, men fler strömmar till och snart blir våra hjältar nedslagna och får 1 skada.

<p>Datum Söndag 2/4 1933 Kl 02:30.</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mustafa Al Yahmal • Julian Bovier <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lester Frampton 	<p>Mord i natten (Spelledarinformation - Spelas ej!)</p> <p>Julian Bovier har under dagen sökt efter den mystiske mannen som genomförde stölden på museet. Efter noggrann undersökning har han funnit att mannen måste vara Mustafa Al Yahmal.</p> <p>Under natten gör han ett besök hos Mustafa på hans rum i Kafé Blå Månen. Med list och hypnos får han Mustafa att berätta hur stölden gick till och vem han sålde sitt stöldgods till. Julian vet dock inget om anteckningsboken som Mustafa har tänkt sälja till Graf von Berghof.</p> <p>Efter att Julian har fått veta vad han behöver skär han halsen av Mustafa tar Scarabé-ringen och de £ 3000 och försvinner i natten. Hans nästa mål är att finna Lester Framptons hus i Västra Kairo och lägga beslag på rullarna, kniven och skålen.</p> <p>Mordet på Mustafa Al Yahmal som var en populär muslimsk ledare får allvarliga konsekvenser. Det är gnistan till ett uppror bland stadens muslimska befolkning, som drar genom Kairos gator och slår sönder och lemlästar som hämnd. Det blir plötsligt mycket svårt och farligt som västerlänning att röra sig i staden.</p>
<p>Datum Söndag 2/4 — Måndag 3/4 1933</p> <p>Plats Framptons hyrda hus Hotel Arabian Nights Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alicia Grey • Lester Frampton • Julian Bovier <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Framptons 2 st arabiska betjänter 	<p>Alicia i Framptons hus (Spelledarinformation - Spelas ej!)</p> <p>Alicia i Framptons hus</p> <p>Alicia hålls fången i Framptons hus i västra Kairo. Hon bevakas av Lester Frampton och två arabiska betjänter. Lester säger "Jag ville verkligen inte det här Alicia, men jag har mina order." Alicia gör flera försök att rymma men lyckas ej. Hon är djupt besviken på Lester och sårad över att han har gjort detta mot henne. På Söndagen kommer Lester med tre st papyrusrullar som han vill att hon skall översätta och säger "När du är klar med översättningarna är du fri att gå." Alicia känner igen rullarna som de rullar hon såg på museet och blir intresserad av dess innehåll. Innan hon vet ordet av har hon påbörjat ett intensivt översättningsarbete.</p> <p>Alicia förs till hotellet Arabian Nights</p> <p>På måndagskvällen är hon nästan färdig. Hon har bara lite kvar på den sista ceremonin, men då händer något underligt. Rummet svartnar och en lugn röst talar till henne: "Jag vill dig bara väl, lyssna på min röst, så skall jag leda dig ut härifrån ...". Sen minns hon inget mer förrän hon vaknar på ett tredje klassens hotell tillsammans med våra hjältar.</p> <p>Vad som händer är att Julian har funnit Framptons hus och på måndagskvällen bryter han sig in. Han dödar Framptons tjänare och hittar sedan Alicia. Julian inser att han kan behöva Alicia för att avsluta översättningen och tar med henne för sedan bort Alicia. Han bär testamentet, kniven och skålen. i en säck på ryggen och Alicia i sin famn. Julian flyr över hustaken och hoppar flera meter ned i en park i närheten.</p> <p>Han för Alicia till hotellet Arabian Nights i östra Kairo för att hon skall slutföra översättningen. Ali Ben Yusefs spioner (männen i de vita kostymerna och röda Fezerna) ser när Alicia förs in på hotellet och meddelar sin chef. Julian kontrollerar henne med hypnos och får henne att glömma tiden på Hotel Arabian Nights.</p>

Scen 9

Datum

Tisdag 4/4 1933

Plats

Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Nusrat Fakhim
- Taxichaffören, Nusrats farbror Ranhi

Musik

- Spänningsmusik

Våra hjältar i Framptons hus

När Frampton på morgonen återvänder till huset där Alicia översätter rullarna får han en chock. Han hittar sina betjänter dödade och Alicia och rullarna är borta. Han får panik och flyr tillbaka till Lord Hardingtons hus. De beslutar snabbt att lämna Kairo, bommar ingen huset och flyger till Athen och reser senare till London.

Våra hjältar får efter lunch ett tips av gatpojken Nusrat att en vit Bentley har synt till i Västra Kairo. Han är villig att leda dem till adressen som den varit parkerad på.

De blir förda till Framptons hus.

- Om de går in finner betjänterna med avskurna halsar, och hela huset verkar vara genomsökt.
- Om de söker igenom huset hittar ett arbetsrum ovanvåningen, där det finns anteckningsblad med Alicias handstil
- Om de söker vidare på ovanvåningen finner de att någon har klättrat ut genom ett fönster och upp på taket.
- Om de söker på taket finner de tunga fotspår som leder bort över hustaken. Följer de spåren kommer de till ett hus som ligger vid en väg och på andra sidan vägen (8–10 yards) ligger en park.
- Om de söker i parken finner de ett par mycket djupa jämnfota spår och sedan spår som leder upp på trottoaren där de slutar.

Om våra hjältar kontaktar polisen finner polisen spåren ovan. Överste Mahib är mycket intresserad av fallet, men har varit upptagen av oroligheterna i staden. De är nu under kontroll och han lovar lägga stor vikt vid Alicias försvinnande.

Om våra hjältar åker till Lord Hardingtons hus finner de det ingenbommat. Lord Hardington har dragit sig ur spelet för att skydda sitt goda namn och flytt från Kairo.

Om de undersöker vart Lord Hardington kan ha rest finner de att han är bokad på ett plan som gick till Athen under förmiddagen.

De hittar ej Alicia och tvingas återvända till hotellet på nytt.

Scen 10

Datum

Onsdag 5/4 1933

Plats

Ali Ben Yusefs hem
Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Ali Ben Yusef
- Nusrat
- Graf von Berghof

Statister

- Ali Ben Yusef män i röda Fez och vita kostymer

Musik

- Arabisk/Turkisk musik

Mötet med Ali Ben Yusef

Våra hjältars efterforskningar efter Alicia och/eller de försvunna rullarna har inte lett någon vart.

De blir under förmiddagen kontaktade av Ali Ben Yusef, en rik turkisk affärsman i staden, som säger sig vara intresserad av att hjälpa våra vänner. De blir inbjudna till hans hem för ett möte.

Ali Ben Yusef är mycket artig och bjuder på "Turkish delights" och starkt kaffe i små koppar. Han säger sig ha hört att de söker en försvunnen dam och säger sig vara villigt att hjälpa dem, mot en gentjänst från våra hjältars sida. Han är villiga att berätta var Alicia finns i utbyte mot att våra hjältar ger honom en ring som han har förlorat. Ringen är av silver och bär en skarabé. Han säger sig ha förlorat den för drygt ett år sedan.

- *Ali Ben Yusef har spioner över hela staden (män i vita kostymer och röd Fez) och vet allt som händer i staden. Om spelarna lovar att hjälpa Ali Ben Yusef berättar han vad han vet. I annat fall kommer han förneka att detta möte har ägt rum.*

- *Om spelarna klantar sig kan de få informationen från Nusrat, som har fått veta var Alicia finns genom att tjuvlyssna till en av Ali Ben Yusefs män.*

När våra hjältar lämnar mötet träffar de på Graf von Berghof i dörren, som är på väg in för att träffa Ali Ben Yusef. Han hälsar artigt och går sedan in.

Scen 11

Datum

Torsdag 6/4 1933

Plats

Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Julian Bovier
- Alicia Grey
- Hotell receptionisten

Statister

- Ev närvarande poliser

Musik

- Spänningsmusik

Alicia återfinns på hotellet Arabian Nights

Våra vänner beger sig till hotellet Arabian Nights. När de kommer dit möter de en tjock arab i receptionen som undrar om han kan hjälpa till. *Om spelarna senare frågar ut hotellreceptionisten om vem som hyrt rummet så får de svaret att han inte vet. "Någon man, han betalade bra. Vem bryr sig ...".*

- *Om de mutar honom kommer han berätta att det finns en ung dam som stämmer med deras beskrivning i rum 211.*
- *Om han inte får pengar kommer han säga att det finns ingen dam med den beskrivningen på hotellet och tillkalla polisen om våra hjältar vill söka igenom hotellet eller hotar honom. Om polisen tillkallas kommer de inom 5 minuter.*
- *Om våra hjältar tillkallar polisen kommer de med Överste Mahib i spetsen inom 10 minuter.*

Oavsett om polisen medverkar eller ej händer följande:

När hjältarna når rum 211 och öppnar den händer följande. Den som går först in i rummet ser en stående mansgestalt och en kvinna som ligger på en säng. Rummet blir sedan totalt svart (*Julian lägger formeln Mörker se Julians karaktärsblad*) och ingen av våra hjältar ser något. *Mörkret varar i ca 30 sekunder och försvinner lika plötsligt som det kom.*

De märker hur någon springer ut ur rummet och ned för trappan. Mörket sträcker sig över hela rummet, i korridoren och halvvägs ned i trappan. *Lägg gärna in Cliffhangers där spelarna faller i trappan eller störtar in i rummet och faller ut genom det öppna fönstret.*

Mannen flyr ut genom hotellets dörr och springer ned för gatan. Han gör ett plötsligt hopp (på flera meter) och flyr över hustaken. *Om spelarna försöker använda Tur för att fånga Julian, så har han Tur och kommer undan ändå.*

I rummet ligger Alicia på en säng och sover som ett barn. Våra hjältar för henne tillbaka till sitt hotell. Alicia sover lugnt hela natten och vaknar nästa morgon.

Om polisen har varit närvarande så arresterar de hotellreceptionisten, utrymmer hotellet och stänger det.

<p>Scen 12</p> <p>Datum Fredag 7/4 1933 Kl 00:00 — 08:00</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den mörke gestalten (Julian Bovier) <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osiris <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spännande musik 	<p>Mardrömmen - (Text som spelarna själva läser)</p> <p><i>Under natten genomför Julian den första ceremonin. Våra hjältar drömmer om ceremonin. Dela ut ett exemplar av drömtexten till var och en av spelarna och låt dem läsa den i lugn och ro.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Medan spelarna läser drömmer SKALL Spelledaren läsa "Inledning" och "Första ceremonin" i "Isiris Testamente". <p><i>Efter att ha utfört första ceremonin lämnar Julian landet för att åka till Paris och stjäla urnan som han behöver för nästa ceremoni. Julian är nu osårbar (i 14 dagar) och kan endast skadas av slag, sparkar eller offerkniven. Alla andra vapen är verkningslösa</i></p> <p><i>Julian använder pengarna han stulit av Mustafa och hyr ett plan till Athen. Från Athen flyger han sedan via Milano till Paris. Han tar med sig rullarna, kniven och skålen.</i></p>
<p>Scen 13</p> <p>Datum Fredag 7/4 1933,</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Grey • Robert Bucannon • Michael Fitzpatrick • Professor Kyle Ainsworth <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Överste Mahib <p>Statister</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diverse poliskonstaplar <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arabisk musik 	<p>Mötet hos polischefen - Överste Mahib</p> <p><i>Våra hjältar vaknar på morgonen kallsvettiga efter en orolig natt. De samlas till frukost på hotellet. Låt spelarna få tillfälle att tala om drömmen de haft och få fråga ut Alicia om vad som hänt henne.</i></p> <p><i>Alicia berättar snyftande om sina upplevelser och om vad hon minns av dokumentet. Drömmen som de alla haft verkar stämma med den första ceremonin på den första av rullarna. Hon kan dock inte minnas innehållet i de två övriga rullarna.</i></p> <p><i>De får ett bud att Överste Mahib vill träffa dem omgående på Polistationen, och en konstapel kommer för att köra dem. Våra hjältar träffar polischefen Överste Mahib för att en rapport skall författas om Alicias försvinnande. De uppmanas att inte lämna staden utan Överste Mahibs tillstånd. De kommer att behövas som vittnen i den pågående undersökningen. För säkerhets skull beslagtar Översten deras pass. Inga kunskaper, protester eller övertalningar hjälper.</i></p> <p><i>En poliskonstapel kommer in med ett papper till Översten. Han läser igenom det muttrar något om en ockulta ceremonier.</i></p> <p><i>Om spelarna frågar får de veta att någon utfört en okult ceremoni vid kyrkogården i gamla Kairo. Man har funnit en utbrunnen cirkel, med ett Horus-öga i blod och huvudet av en död tupp.</i></p> <p><i>Översten påminner sig faktiskt att det hände en liknande ceremoni för fyra år sedan också, som fortfarande är ett mysterium.</i></p>

Scen 14

Datum

Lördag 8/4 1933

Plats

Hotell Hilton
Svit 401
Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Graf von Berghof

Statister

- Grevens SA soldater

Handouts

- De tre papyrusrullarna
- De tre stentavlorna
- Texterna om ceremonierna
- Bakgrundsmaterial om hieroglyfer och Egyptisk mytologi

Musik

- Tysk 30-tals musik - Marlene Dietrich

Mötet med Graf von Berghof

När våra vänner återvänt till hotellet har de fått ett bud från Graf von Berghof, som gärna vill träffa dem under kvällen. Han erbjuder sig att bjuda på middag kl 20.00 på Hotel Hilton.

Om spelarna ringer honom får de reda på att Graf von Berghof vill anlita Alicia för att översätta 3 st stentavlor han funnit vid sin utgrävning norr om Luxor. Han tror sig funnit präsen Isis gravkammare.

Om spelarna inte ringer så ringer Graf von Berghof själv Alicia och vill anlita henne för översättningen.

Alicia är mycket intresserad av att titta på stentavlorna för att hitta svaret på vad den andra och tredje rullen innehöll för information.

Våra hjältar träffar Graf von Berghof i hans svit på hotell Hilton kl 20.00. De blir bjudna på en tre-rätters middag och efter middagen plockar greven fram 3 st papper som han gnuggat mot stentavlorna i graven. Han presenterar även en anteckningsbok som innehåller kompletterande information som han säger.

- *Ge spelarna dokumentet med de tre ceremonierna (spelarversionen utan spelledarens kommentarer) och pappren som föreställer de tre rullarna och de tre stentavlorna. Plocka in detta material igen efter denna scen.*
- *Ge även spelarna sidorna som motsvarar spelarnas kunskaper om Egyptisk mytologi och kunskaper om hieroglyfer. Dessa kan spelarna få behålla resten av scenariot.*
- *Låt spelarna få en stund att utvärdera materialet och dra egna slutsatser.*

Om spelarna inte uppmärksammar det så upptäcker Alicia även en hieroglyf skiljer sig mellan stentavlorna och rullarna. Den hieroglyf som föreställer en Scarbé på den tredje rullen är istället en liggande man (som på de övriga rullarna).

Mötet pågår till kl 23.00 och Alicia belönas med £ 2000 och en guldlamé-klänning av Graf von Berghof. Nu har greven all information för att kunna utföra ceremonierna. Nu behöver han bara finna kniven, skålen och bronsurnan.

Alicia berättar att hon är säker på att innehållet i anteckningsboken är en avskrift av innehållet på de tre papyrusrullarna.

Om spelarna kontakter polisen och berättar om vad Graf von Berghof har i sin ägo, kommer polisen att notera det med intresse man kan ej ingripa på grund av Grevens diplomatstatus.

Scen 15

Datum

Lördag 8/4 1933, på kvällen

Plats

Hotell Hilton
Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Alica Grey
- Ms Matilda Parkins

Statister

- Hotellportiern

Musik

- 30-tals musik

Miss Yolanda gråter

I hotell Hiltons lobby finner våra hjältar en gråtande Ms Yolanda, som egentligen heter Ms Matilda Parkins. Hon håller på att bli utkastad från hotellet. Hon har blivit övergiven av Le Grande Julian och kan inte betala hotellräkningen.

Om spelarna hjälper Ms Yolanda berättar hon att:

Le grande Julian, som egentligen heter Julian Bovier har plötsligt checkat ut på morgonen och lämnat henne i sticket. Hon har ej fått sitt gage och kan därmed ej betala hotellräkningen.

Hon berättar i förbigående att han varit ute mycket på nätterna och suttit med sina spåkort (Taro-kort) med silverstjärnor på baksidan och att han läst mycket i konstiga pappersrullar som han nyligen köpt.

Om ingen av spelarna tar notis om Ms Yolanda, påpeka då för Jonathan att han faktiskt brukar hjälpa damer i nöd.

Scen 16

Datum

Lördag 8/4 1933
sent på kvällen

Plats

Beduinläger i öknen utanför
Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle
Ainsworth

Biroller

- Alicia Grey
- Matilda Parkins (?)
- Muhammed Al Yahmal
- Överste Mahib

Statister

- Beduiner
- Poliser

Musik

- Arabisk musik

Bortrövade av Muhammed Al Yahmal

Observera!

Denna scen spelas ej spelas om spelledaren anser att man börjar komma i tidsnöd. Har man tid så spelar man scenen, Spelledaren gör en bedömning.

Våra hjältar är på väg från Hotell Hilton till sitt eget hotell, när de rövas bort av Mohammed Al Yahmal, som kommer ridande med 8 andra män. De kämpar tappert med slås medvetlösa och får 1 skada. De förs till häst till ett beduinläger utanför Kairo.

Efter några timmar vaknar de och träffar då Muhammed Al Yahmal som vill veta vad de har för affärer med Graf Dietmar von Berghof.

Muhammed hävdar att Graf von Berghof är skyldig honom pengar för en anteckningsbok som han stulit. Han misstänker även att han ligger bakom mordet på hans bror Mustafa Al Yahmal.

Han påstår vidare att mördaren stulit Mustafas ring som gått i arv i familjen. En ring med en Scarabé som rätteligen tillhör honom.

Våra hjältar hålls fångar några timmar innan polisen med Överste Mahib i spetsen dyker upp och arresterar Muhammed och hans män. Våra hjältar uppmanas att inte fortfarande lämna staden utan Överste Mahibs tillstånd. De kan behövs som vittnen mot Muhammed Al Yahmal.

<p>Datum Söndagen 9/4 1933 Kl 03:00.</p> <p>Plats Historiska Museet Paris</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Julian Bovier <p>Statister</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vakter vid museet. 	<p>Stölden på Museet i Paris (Spelledarinformation - Spelas ej!!)</p> <p><i>Julian Bovier har nu fått ett försprång mot våra hjältar. Han vet att bronsurnan han behöver för nästa ceremoni finns i Paris. Han åker till sin hemstad och stjäler bronsurnan i den Egyptologiska avdelningen av det historiska museet (oavsett motstånd). Han använder den magiska ringen för att gå in och ut ur byggnaden och ta med sig urnan. Inget kan hindra honom eller skada honom.</i></p> <p><i>En vakt vid museet bevitnar stölden, men ingen tror honom när han berättar vad han såg under natten.</i></p>
<p>Scen 17</p> <p>Datum Söndagen 9/4 1933.</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Grey • Robert Bucannon • Michael Fitzpatrick • Professor Kyle Ainsworth <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Överste Mahib <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30-talsmusik 	<p>Spåren leder till Paris</p> <p><i>Spåren leder nu mot Paris. Professor Ainsworth vet var bronsurnan finns, det står i brevet från professor Blackmoore. Där nämns även en Osiris mask som finns på British museum i London. Om spelaren som är Professor Ainsworth inte uppmärksammat var bronsurnan finns, uppmana honom/henne att läsa brevet från Professor Blackmoore igen.</i></p> <p><i>För att lämna landet måste våra vänner kontakt Överste Mahib för att återfå sina pass. Översten lämnar tillbaka passen om de berättar varför de vill lämna landet så plötsligt. Om spelarna berättar sanningen får de tillåtelse att lämna landet, om de lovar att försöka återbörda de stulna rullarna, kniven och skålen till Egypten.</i></p> <p><i>Våra vänner reser nu snabbast möjligt till Paris för att stoppa Julian Boviers framfart. Genom förfrågningar i Paris får de veta att Julian Bovier bor på Rue National 89 i Paris. Om de reser med flyg eller flyger själva kan de vara i Paris på Måndagsförmiddagen. Om de flyger gör en cliffhanger i under flygresan.</i></p> <p><i>Med hjälp av polisen i Egypten kan de göra förfrågningar i Paris om Julian Bovier och om bronsurnan. De får veta att bronsurnan stulits på natten under mystiska omständigheter. Om de begär så kommer Julian Bovier att efterlysas i Paris för stölden i Kairo och på museet i Paris.</i></p>

Scen 18

Datum

Måndag 10/4 1933.

Plats

Paris

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Madame Gabin

Handouts

- Kartan över Bouloungerskogen

Musik

- Fransk 30-talsmusik

Boviers lägenhet i Paris

Våra hjältar anländer till Paris och beger sig till Rue National 89 för att genomsöka Boviers lägenhet. De kommer till huset strax efter lunch. Lägenheten är en liten takvåning som ligger i ett nedgången gammalt 1700-tals hus. På en porten till huset finns ett antal tryckknappar till ringklockor i husets lägenheter. Vid en av knapparna står namnet J. Bovier. På knappen längst ned står Madame Gabin, vice värd.

Spelarna kommer inte in i huset, utan att någon öppnar porten åt dem. Att bryta ned porten är mycket svårt (nivå 9), likaså att klättra upp för husväggen är mycket svårt (nivå 5).

Om spelarna ringer på J. Bovier får de inget svar.

Om de ringer på hos Madame Gabin träffar de en bastant gammal dam som minsann kan berätta både det ena och det andra om J. Bovier. Han har hyrt lägenhet här i ca 2 år och är ofta borta långa perioder, men han betalar alltid sin hyra i tid. Ibland har det kommit underliga ljud och dofter från hans lägenhet och några grannar har klagat.

Bovier är ju en god betalare så Madame Gabin har inte brytt sig om grannarnas klagomål. Om de vill komma in och besöka herr Bovier säger hon att han inte är inne och vill inte släppa in dem. Om de mutar henne ordentligt släpper hon in dem, i annat fall tillkallar hon en polis som patrullerar gatan utanför.

Om de mutar henne ännu mer så kan hon till och med tänka sig att öppna Boviers dörr, om han inte är hemma.

När spelarna väl hittat ett sätt att komma in i huset.

Den gamla trätrappan i huset knakar betänkligt, när de tar sig uppåt i huset. Lagg in en Cliffhanger, där trappan brakar sönder. Våra vänner kommer till husets fjärde våning och hittar en dörr som det står J. Bovier på.

Om de knackar på får de inget svar. Dörren är låst och måste tvingas upp med våld (nivå 4) eller be spelarna får be Madame Gabin öppna dörren.

I lägenheten finner de ett mycket smutsigt rum med en obäddad säng, ett skrivbord, en bokhylla och ett par stolar. Om spelarna letar igenom skrivbordet hittar de, en karta över Boloungerskogen, med flera mystiska markeringar som bildar mönstret av ett pentagram.

Om de letar i bokhyllan finner de mystiska böcker på latin och någon form av kodat språk. Böckerna verkar behandla magiska formler och involverar oftast blod, aska, inälvor mm. De hittar även böcker på engelska utgivna av föreningen Golden Dawn.

De hittar även böcker och pamfletter utgivna av föreningen A.A. (Arenteum Astrum eller Silverstjärnan) och in en av dessa finner de adressen till Mr Aleister Crowley. 153 Richmond Avenue, Islington, London.

Berätta för spelarna att natten som kommer är det den första natten med fullmåne.

Scen 19

Datum

Måndag 10/4 1933
Sent på kvällen

Plats

Kairo

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle Ainsworth

Biroller

- Julian Bovier
- Osiris
- Alicia Grey

Musik

- Spänningsmusik

2:a Ceremonin

Våra hjältar kan bevaka Boulongerskogen hur de vill. Om de kontaktar polisen får de inget gehör för önskemål eller krav om hjälp. De kan bevaka skogen till fots eller hyra hästar. Mörkret faller och fullmånen stiger upp över himlavalvet.

Hur nu våra hjältar bevakar de fem punkterna i pentagrammet, så kommer de att komma för sent till den punkt där Julian Bovier utför ceremonin. Bredvid honom står en häst tjudrad vid en påle i marken. De kommer precis att se dess avslutning när den stora svarta katten dricker ur urnan och Bovier dricker ur skålen. De får se hur han träffas av ett blått sken och skakar som av en elektrisk chock någon sekund.

Om spelarna angriper Bovier skjuter han ljungade blixtar från sina händer som träffar om spelarna inte offerar tur. Om spelarna skjuter på Bovier så gör deras träffar ingen som helst skada.

När Bovier upptäcker våra hjältar kommer han slumpvis att angripa två av dem med ljungde blixtar. Om spelarna träffas får de 3 skadenivåer i skada. Spelarna träffas såvida de inte offerar Tur.

Därefter lägger Bovier en cirkel av mörker som täcker hela hans magiska eldcirkel. Bovier tar med sig kniven och skålen och slänger sig upp på en häst och försvinner bort. Han verkar känna denna park väl och spelarna förlorar honom i mörkret.

Urnan står dock kvar utanför ringen och våra spelare kan ta hand om den, behålla den, återbörda den till det historiska museet i Paris eller lämna till polisen.

Allt tyder nu på att Bovier har för avsikt att åka till London och stjäla Osiris-masken som finns på British Museum för att utföra den tredje ceremonin om några dagar. Om spelarna inte kommer på detta påpeka för Professor Ainsworth att Osiris-masken nämns i brevet från Professor Blackmoore.

Spelledaren kan nu låta spelarna styra i vilken ordning som de väljer kommande scener, antingen Scen 20 - Stölden på British Museum först och Scen 21 - Möte med Aleister Crowley sedan, eller tvätemot.

<p>Scen 20</p> <p>Datum Tisdag 11/4 1933.</p> <p>Plats Paris eller London</p>	<p>Stölden på British Museum</p> <p><i>Spelarna har nu chansen att agera före Julian Bovier stjäla masken från museet. Berätta för Professor Ainsworth att han har kontakt med Professor Mortimer Lambert som är chef för British Museum. Om de får masken utbytt mot en kopia kommer ceremonin att misslyckas och Bovier är i stor fara. Om spelarna förstör masken kommer de att utsättas för en magisk attack och får 3 skadenivåer i skada, om de inte offrar Tur.</i></p>
<p>Datum Onsdagen 12/4 1933.</p> <p>Plats Paris eller London</p>	<p><i>Inget särskilt händer om spelarna inte besöker Aleister Crowley. (Se scen 21 nedan)</i></p>
<p>Datum Torsdagen 13/4 1933, på natten.</p> <p>Plats Kairo</p> <p>Huvudroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Grey • Robert Bucannon • Michael Fitzpatrick • Professor Kyle Ainsworth <p>Biroller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alicia Grey • Julian Bovier <p>Statister</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vakter och poliser <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spänningsmusik 	<p><i>Julian kommer att lyckas stjäla masken i British museum. Han använder den magiska ringen för att gå in och ut ur byggnaden och ta med sig masken. Om han attackerats försvarar han sig med magiska blixtrar. Alla försöka att stoppa honom är meningslösa.</i></p> <p><i>Om inte spelarna redan har besökt Aleister Crowley så vet de inte var Julian Bovier kan tänkas utföra ceremonin i London. Uppmana dem att uppsöka Aleister Crowley, hans adress fanns ju hos Bovier. Bovier använde dessutom trollerikort med en silverstjärna på baksidan.</i></p>

Scen 21

Datum

Onsdag 12/4 1933 eller
Fredag 14/4 1933.

Plats

London

Huvudroller

- Jonathan Grey
- Robert Bucannon
- Michael Fitzpatrick
- Professor Kyle
Ainsworth

Biroller

- Aleister Crowley
- Alicia Grey

Musik

- Spänningsmusik

Möte med Alestair Crowley

Beskriv Aleister Crowley som en magrande man med tanigt utseende och vilt strirrande blick. Hans spetsiga hörntänder syns när han ler med sina gula tänder.

Om spelarna antyder/berättar om Boviers magiska egenskaper som att kunna mörklägga områden, så demonstrerar Crowley samma förmåga genom att säga "Som så här till exempel ..." Han knäpper i fingarna och plötsligt är rummet mörklagt. Han knäpper igen och mörkret försvinner.

Vid ett möte med Crowley kan de få information om var ceremonin kan hållas. Crowley verkar mycket arg på Bovier och muttrar om hämnd och förbannelser. Han tjänstvillig om de frågar var den sista ceremonin kan tänkas hållas. Crowley gissar att Julian Bovier planerar att genomföra ceremonin i Kensington Gardens vid den stora dammen. Där finns det bästa energifältet för att göra sådana ceremonier.

<p>Scen 22</p> <p><i>Datum</i> Fredag 14/4 1933 På natten</p> <p><i>Plats</i> London</p>	<p>Slutscenen - 3:e Ceremonin i Kensington Gardens</p> <p>Spelarna hittar Julian kl 23.15 när han håller på att genomföra ceremonin. Han har skurit halsen av en ung pojke som ligger vid ringens ena kant. Han står i den brinnande ringens mitt och håller Osiris masken i sina händer och just när spelarna anländer dyker en mystisk spökfigur upp och börjar gå runt ringen.</p> <p>Figuren är klädd i en vit kåpa som är prydd med Hieroglyfer och en stor Scarabé pryder hans bröst. Man ser ej hans anletsdrag för ansiktet är döljt av kåpan.</p>
<p>Lyckliga slut</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Om spelarna har lyckats byta ut Osiris masken dödar Isiris honom med en ljungande blix och Julian förvandlas till en hög med aska.</i> • <i>Om spelarna lyckaas bryta den magiska cirkeln innan den sista ceremonin är klar kommer Isiris att attackera Bovier och döda honom. Isiris attackerar sedan slumpmässigt två av spelarna med magiskt blixlar (3 skadenivåer) innan han försvinner som en blå eldsflamman.</i> • <i>Om spelarna väljer att försöka attackerar Julian. Alla attacker med vapen (utom offerkniven) är verkningslösa. Offerkniven ligger vid den döde pojken i ringens kant. Julian försvarar sig med magiska attacker, och eventuella poliser sätts snabbt ur spel. Endast om våra hjältar alla anfaller samtidigt från olika riktningar, så når minst en fram till honom och kan attackera honom. Om de anfaller en i taget så utsätts den för en ljungde blix (som ger 3 skade nivåer) och slås de ner (om de ej offerar Tur).</i> <p>Om våra hjältar lyckas erhåller de den magiska ringen och har löst scenariot. Om våra hjältar förstör Osiris masken (vilket ger dem skador) eller bronsurman så räknas det som en bonus, eftersom dessa föremål är unika. Det förhindrar att ceremonierna kan utföras igen av någon annan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Våra hjältar får Victoria-ordern av Kungen för mod och att han hjälpt till att bevara Imperiet. • Jonathan Grey, blir adlad av drottningen, och får namnet Sir Jonathan Grey. • Robert Bucannon kommer sedermera att skriva boken "Dagarna i Kairo" som berättar hela förloppet. Den kommer att bli en bestseller under hela 30-talet. • Professor Kyle Ainsworth blir förvaltare av de kungliga regalierna. • Michael Fitzpatrick får tillfälle att uttrycka sin kärlek för Alica Grey. De gifter sig ett år senare och lever sedan lyckliga tillsammans och får 3 barn.
<p>Olyckliga slut</p>	<p>Om våra hjältar misslyckas att avbryta ceremonin kommer Isiris att återuppväckas och ta över Julian Boviers kropp.</p> <p>Isiris dödar alla närvarande och hans vidare öden och äventyr är okända. Polisen tystar ned hela händelsen och världen får ej veta vad som egentligen hände.</p>

KAIROS RÖDA ROS

SPELLEDARKARAKTÄRERNA

SPELEDAKARAKTÄR

NAMN

Alicia Fiona Grey

KÖN

Kvinna

FÖDELSEDATUM

8/2 1906

ETNISKT URSPRUNG

Europe

NATIONALITET

Brittisk medborgare



FÖDELSEORT

Stanford on the Vale

HEMVIS

Oxford

LÄNGD (CM)

5" 6'

VIKT (KG)

129 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Flaschnötsbrunt

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS



VIVA



EGO



FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA



SNABBHET



FYSIK



FÖRDELAR

Språktalang

Löjligt rik

Sensuell

Vacker

Tur. (2)

EGENHETER

NACKDELAR

Romatisk & Amorös

Godtrogen

Jobi (skräck) - Vemar

Synfel - Närsynt (Bär glasögon)

SKADOR

JAG MÅR DÅR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Arkeologi

Bildad

Historia

Bildad

Kultur - Egypten

Bildad

Okultism & mystism

Lekman

Språk

- *Arabiska*

Professionell

- *Engelska*

Expert

- *Franska*

Professionell

- *Grekiska*

Bildad

- *Hieroglyfer*

Professionell

- *Koptiska*

Professionell

- *Latin*

Expert

Savoir faire (Världsvana)

Bildad

FÄRDIGHETER

*Harmlös Boxning *)*

Urstyp

*Harmlost Skytte - Pistol *)*

Urstyp

**) Hon slår stora hål i luften och skjuter stora hål i väggar och fönster, dock utan att skada människor eller djur.*

BAKGRUND

Arketyyp - Språkgeni, Godtrogen romantiker

Alicia är Jonathans yngre syster. Hon är en bortskämd ung dam, som är van att få sin vilja igenom. Hon är mycket svag för vackra unga män och blir lätt amorös i deras närvaro.

Alicia är mycket språkbegärvad och arbetar på en avhandling om det Koptiska språkets uppkomst. Hon har studerat i flera år för Professor Ainsworth i Oxford och är en av Englands främsta experter på tolkning av Hieroglyfer och Koptiska. Tillsammans med Jonathan har hon följt med Professor Ainsworth på utgrävningar i Nordafrika.

RELATIONER

Jonathan Grey - Hennes äldre bror. Hon tycker mycket om sin bror, men han är ju lite för beskyddande många gånger ...

Fredrick Fitzpatrick - Jonthans vän. En kraftfull man, men bara han inte vore så blyg ...

Robert Bucannon - Jonathans vän. En skrytsam Amerikan utan stil, men han är ju i alla fall Jonathans vän.

Tyskar, Turkar -

Inte att lita på ...

Araber -

Ät vänligt folk, med konstiga seder

Britter, Australiensare och Amerikaner -

Hedervärda och tillförlitliga människor.

UTRUSTNING & FINANSER

Pengar

Kontanter £ 2 000

Bank £ 20 000 000

Kläder

Et stort antal klänningar och hattar

Kakikläder m tropikhjälm

Pistol - Walter .22 i handväskan

Skada: 2

Ammunition: 1 st mag. om 6 skott.

Assesoarer

Handväska och litet parasol mot solen

SPELDARHÄRDKÄRTÄR

NAMN

Lester Jampton

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

29/11 1908

ETNISKT URSPRUNG

Europe

NATIONALITET

Britisk medborgare



FÖDELSEORT

London

HEMVIS

Hardington Place

LÄNGD (CM)

5' 8"

VIKT (KG)

140 lbs

ÖGONFÄRG

Blå

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Atletiskt byggd

Sensuell

EGENHETER

NACKDELAR

Beroende av sin morbroder Lord Edward

Hardington

SKADOR

JAG MÅR BÄR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARRA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Argumentation (Övertalning) Bildad

Ekonomi & affärer Duglig

Första Hjälpen Professionell

Medicin Professionell

Biologi Professionell

Språk - Engelska Professionell

- Arabiska Lekman

- Kantoniseiska Amatör

- Franska Bildad

Savoir Faire (Världsvana) Professionell

FÄRDIGHETER

Boxning Duglig

Förare - Bil Säker

- Motorcykel Säker

Hästpolo Säker

Ridning Säker

Sinning Säker

Skytte - Pistol Duglig

BAKGRUND

Arketypp - Den bildsköne doktorn, Kvinnornas gundsling, Den eftertraktade arvingen

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 2 000</i>	<i>Kläder</i>	<i>Et antal kostymer</i>
	<i>Bank £ 10 000</i>		<i>En svart smoking</i>

Pistol *Webley & Scott .45*
Skada: 2
Ammunition: 6 skott i vapnet
och 6 extra skott.

*Bil: Silvergrå Bentley *)*
*Svart Bentley *)*

**) Lord Hardingtons bil*

SPELERARVINDAHTÄR

NAMN

Sir Edward Hardington

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

5/1 1878

ETNISKT URSPRÅNG

Europe

NATIONALITET

Britisk medborgare



FÖDELSEORT

Cornwall

HEMVIS

Hardington Place

LÄNGD (CM)

5' 10"

VIKT (KG)

228 lbs

ÖGONFÄRG

Blå

HÅRFÄRG

Grå (Flintskallig)

RÖST

Hes och släpig (långsam)

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Jed Diplomat - Goda kontakter på U.D
Respekterad - oklanderligt (gott) rykte
Löjligt Rik
Tour (2)

EGENHETER

Röker stora Kubanska cigarrer
Alltid klädd i: Plomnstop, käpp,
kritstreakskostymer, storblommiga västar och skor
med vita damsker.

NACKDELAR

Mycket fet (Överviktig)
Dödlig sjukdom (dör inom 3 månader)
Jobi (skräck) för döden

SKADOR

JAG MÅR BAA DET ÄR INGET STORT SÅR ...
 INGEN FARA ... DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...
 BARA ETT BLÅMÄRKE ... OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

<i>Administration & byråkrati</i>	<i>Professionell</i>
<i>Argumentation (Övertalning)</i>	<i>Professionell</i>
<i>Arkeologi</i>	<i>Lekman</i>
<i>Diplomati & Förhandling</i>	<i>Professionell</i>
<i>Ekonomi & Affärer</i>	<i>Professionell</i>
<i>Kultur - Egypten</i>	<i>Bildad</i>
<i>Okultism & mysisism</i>	<i>Lekman</i>
<i>Språk - Arabiska</i>	<i>Lekman</i>
<i>- Engelska</i>	<i>Bildad</i>
<i>- Kantonesiska</i>	<i>Amatör</i>
<i>- Latin</i>	<i>Lekman</i>
<i>Savoir Faire (Världsvana)</i>	<i>Professionell</i>

FÄRDIGHETER

<i>Förare</i>	<i>- Bil</i>	<i>Duglig</i>
<i>Skytte</i>	<i>- Pistol</i>	<i>Duglig</i>

BAKGRUND

Arketyyp - Den välaktade diplomaten, den sluge gamle räv

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 10 000</i>	<i>Kläder</i>	<i>Ett antal kritstreckskostymer</i>
	<i>Bank £ 70 000 000</i>		<i>En svart smoking</i>

<i>Pistol</i>	<i>Smith & Wesson .38</i>	<i>Assesoarer</i>	<i>Silverklocka i kedja</i>
	<i>Skada: 2</i>		<i>Guldring på vänster lillfinger</i>
	<i>AmmuPengar</i>		<i>Plomonstop och käpp</i>

<i>Kontanter £ 10 000</i>	
<i>Bank £ 70 000 000</i>	

<i>Pistol</i>	<i>Smith & Wesson .38</i>
	<i>Skada: 2</i>
	<i>Ammonition: 6 i pistolen.</i>

<i>Bilar:</i>	<i>Silvergrå Bentley i Kairo.</i>
	<i>Svart Bentley i</i>

<i>England.Kläder</i>	<i>Ett antal</i>
<i>kritstreckskostymer</i>	

En svart smoking

<i>Assesoarer</i>	<i>Silverklocka i kedja</i>
-------------------	-----------------------------

SPELERADKARAKTÄR

NAMN

Kaito

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

4/4 1906

ETNISKT URSPRUNG

Kinaman

NATIONALITET

Brittisk medborgare

FÖDELSEORT

Hong Kong

HEMVISIT

Hardington Place

LÄNGD (CM)

5' 1"

VIKT (KG)

125 lbs

ÖGONFÄRG

Svarta

HÅRFÄRG

Svarta

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIVA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STYRKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Atletiskt byggd

Kung Fu mästare

- 2 attacker & 2 försvar per stridsrond

EGENHETER

Verkar fredlig och stillsam

Varnar alltid att han inte vill skada någon innan han slåss

NACKDELAR

SKADOR

JAG MÅR BARR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MUCKET ...

BARRA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Butler

Professionell

Förfölja (skugga)

Bildad

Språk - Kantonesiska

Professionell

- Engelska

Lekman

FÄRDIGHETER

Förare - Bil

Säker

Klättra

Säker

Knivkastning

Urstyp

Kung Fu

Urstyp

Smyga

Säker

Simma

Säker

BAKGRUND

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

Kastknivar 6 st Skada:1

SPELLEDARHÄRDKÄRTÄR

NAMN

Nusrat Fakhim

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

1/8 1921

ETNISKT URSPRUNG

Arab

NATIONALITET

Egyptier



FÖDELSEORT

Kairo

HEMVIST

Kairo

LÄNGD (CM)

4' 9"

VIKT (KG)

88 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VILJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STYRKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Ledare för gatugäng av föräldralösa pojkar

*Goda kontakter - *Hälare**

*- *Taxichafförer**

Uppmärksam

Charmig

EGENHETER

*Beukar vara guide till turister i *Kairo**

Springer ofta ärenden för turisterna

NACKDELAR

Jagad av polisen

Illä omtyckt av handelsmännen vid basaren

*Girig (*Pengar*)*

SKADOR

JAG MÅR DRA

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Förfölja

Bildad

*Lokalkännedom - *Kairo**

Professionell

Tjuvlyssning

Professionell

FÄRDIGHETER

Ficktjw

Säker

Fingerfärdighet

Säker

Hoppa

Säker

Kniv

Duglig

Knivkastning

Duglig

Klättra

Västyv

Smyga

Säker

Simma

Duglig

BAHGRUND

Arketyyp - Den smarte gatupojken, Ficktjuven, Den villige gälden och springpojken

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 5</i>	<i>Kläder</i>	<i>Torasiga kläder</i>
			<i>Barfota</i>
<i>Arabisk dolk</i>	<i>Skada: 2</i>	<i>Övrigt</i>	<i>En filt</i>
			<i>Ett rep (60')</i>

SPELLEDARVÄRDNING

NAMN

Overste Shams Mahib

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

6/8 1888

ETNISKT URSPRUNG

Arab

NATIONALITET

Egyptier

FÖDELSEORT

Kairo

HEMVIS

Kairo

LÄNGD (CM)

5' 8"

VIKT (KG)

158 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIUA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STARKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

*Polischef i Kairo
Polisstyrka 100 man*

EGENHETER

NACKDELAR

Lyder Kungen och High Commisioner

SKADOR

JAG MÅR BARR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARRA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

<i>Arkeologi</i>		<i>Amatör</i>
<i>Historia</i>		<i>Lekman</i>
<i>Kultur</i>	- <i>Egypten</i>	<i>Bildad</i>
	- <i>Araber</i>	<i>Professionell</i>
<i>Förhörsteknik</i>		<i>Professionell</i>
<i>Språk</i>	- <i>Arabiska</i>	<i>Bildad</i>
	- <i>Engelska</i>	<i>Bildad</i>

FÄRDIGHETER

<i>Boxning</i>		<i>Duglig</i>
<i>Jäktning</i>		<i>Duglig</i>
<i>Förare</i>	- <i>Bil</i>	<i>Säker</i>
<i>Ridning</i>		<i>Säker</i>
<i>Skytte</i>	- <i>Pistol</i>	<i>Säker</i>
	- <i>Gevär</i>	<i>Säker</i>

BAKGRUND

Arketyyp - Den nitiske polisen, Den egyptiske patrioten

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 1 000</i>	<i>Kläder</i>	<i>Polischefs uniform</i>
	<i>Bank £ 5 000</i>		

<i>Pistol</i>	<i>Webley & Scott .45</i>
	<i>Skada: 2</i>
	<i>Ammunition: 6 skott i vapnet</i>
	<i>och 6 extra skott.</i>

SPELENDARHÄRLETTÄR

NAMN

Graf Dietmar von Berghof

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

5/7 1894

ETNISKT URSprung

"Arier"

NATIONALITET

Tysk



FÖDELSEORT

Munchen

HEMVIS

Munchen

LÄNGD (CM)

172 cm

VIKT (KG)

86 kg

ÖGONFÄRG

Blå

HÅRFÄRG

Grått

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIVA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Nära vän till Rikskansler Adolf Hitler

Diplomatstatus

Militär rank: Major i S.A.

Löjligt rik

Tour (2)

EGENHETER

Talar om Tysklands rätt till likaberättigande

Talar beundrande om Rikskansler Hitler

NACKDELAR

Maktthungrig

Otur

Synfel (Bär monokel på höger öga)

SKADOR

JAG MÅR BRA

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Arkeologi

Professionell

Filosofi & Religion

Bildad

Okultism & mysticism

Lekman

Historia

Bildad

Kultur - Egypten

Bildad

- Araber

Lekman

Förehörsteknik

Bildad

Språk - Arabiska

Bildad

- Engelska

Bildad

- Hieroglyfer

Lekman

- Latin

Lekman

- Tyska

Professionell

FÄRDIGHETER

Boxning

Duglig

Förare - Bil

Säker

Ridning

Säker

Skytte - Pistol

Säker

- Gevär

Säker

BAKGRUND

Arketypp - Den vetgirige amatörarkeologen, Den sluge tysken, Den militäriske aristokraten

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kläder</i>	<i>En vit uniform</i>
<i>Kontanter £ 8 000</i>		<i>En vit smoking</i>
<i>Bank 5 000 000 000 000 000 D-Mark*)</i>	<i>Assesoarer</i>	<i>Monokel</i>
<i>Pistol</i>		
<i>Luger P08, 9 mm</i>		
<i>Skada: 2</i>		
<i>Ammunition: 2 mag. om 8 skott.</i>		
<i>Flygplan: Junkers 88</i>		
<i>Bilar: Mercedes Bens (vit)</i>		

**) Hög inflation*

SPELERARAKTÄR

NAMN

Ali Ben Yusef

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

23/10 1890

ETNISKT URSPRÅNG

Turk

NATIONALITET

Egyptier



FÖDELSEORT

Kairo

HEMVIST

Kairo

LÄNGD (CM)

5' 6"

VIKT (KG)

204 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIVA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

Goda kontakter i Kairo - "Det allt"
Respekterad - framgångsrik affärsman
Rik
Tur (2)

EGENHETER

Lämnar ogärna sin villa.

NACKDELAR

Mycket fet (Overviktig)

SKADOR

JAG MÅR DÅR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MUCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

<i>Administration & byråkrati</i>	<i>Professionell</i>
<i>Argumentation (Övertalning)</i>	<i>Professionell</i>
<i>Ekonomi & Affärer</i>	<i>Professionell</i>
<i>Kultur - Egypten</i>	<i>Bildad</i>
<i>Lokalkänning - Kairo</i>	<i>Professionell</i>
<i>Okultism & mysisism</i>	<i>Lekman</i>
<i>Språk - Arabiska</i>	<i>Professionell</i>
- Engelska	<i>Bildad</i>
- Franska	<i>Lekman</i>
- Turkiska	<i>Professionell</i>
<i>Savoir Faire (Världsvana)</i>	<i>Professionell</i>

FÄRDIGHETER

Skytte - Pistol Duglig

BAKGRUND

*Arketyyp - Den välunderriktade affärsmannen, Den baksluge turken
Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.*

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

SPELLEDARVÄRDETTÄR

NAMN

Muhammed Al Yahmal

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

16/2 1901

ETNISKT URSprung

Arab

NATIONALITET

Egyptier

FÖDELSEORT

Kairo

HEMVIS

Kairo

LÄNGD (CM)

6' 1"

VIKT (KG)

156 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VIUA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STYRKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

*Atletiskt byggd
Orädd och Heroisk
Djurvän (Hästar & Apor)
Tur (6)*

EGENHETER

Har en liten tjatttrande apa med sig som brukar sitta på hans axel.

NACKDELAR

Makthungrig

SKADOR

JAG MÅR DÅR

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

DÅRÄR ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

*Argumentation (Övertalning) Bildad
Navigation Professionell
Språk - Arabiska Professionell
- Engelska Lekman*

FÄRDIGHETER

*Brottning Säker
Djuvträning Säker
Jäktning Ustyp
Kniv Säker
Ridning Ustyp
Skytte - Gevär Säker
Spärning Säker
Överlevnad i öken Ustyp*

BAKGRUND

Arketyyp - Den hämndlystne yngre broder, Den fanatiska nationalisten

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

Pengar

Kontanter £ 300

Kläder

Vit arabisk kaftan

Svart turban med ansiktsskyrke

Arabiskt gevär

Skada: 2

Ammunition: 5 skott i vapnet och 5 extra skott.

Häst:

Ett vitt arabiskt fullblod

NAMN

Matilda Parikins

KÖN

Kvinna

FÖDELSEDATUM

14/3 1908

ETNISKT URSPRUNG

Europe

NATIONALITET

Brittisk medborgare



FÖDELSEORT

London

HEMVIS

London (East End)

LÄNGD (CM)

5' 4"

VIKT (KG)

96 lbs

ÖGONFÄRG

Blå

HÅRFÄRG

Blond

RÖST

Normal

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS



VIUA



EGO



FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA



SNABBHET



FYSIK



FÖRDELAR

Vacker

EGENHETER

*Artist namn: Ms Yolanda, Julian
Boviets assistent*

NACHDELAR

Godtrogen

SKADOR

- JAG MÅR BARR DET ÄR INGET STORT SÅR ...
 INGEN FARRA ... DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...
 BARRA ETT BLÅMÄRKE ... OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

*Savoir Faire (Världsvana) Amatör
 Servitirs Bildad
 Språk - Engelska Bildad*

FÄRDIGHETER

*Sång Säker
 Dans Duglig*

BAKGRUND

Arketyyp - Den godtrogna unga kvinnan, Den blonda "bimbon"

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

SPELDARSKARAKTÄR

NAMN

Julian Bovier

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

13/7 1905

ETNISKT URSPRUNG

Europe

NATIONALITET

Fransk medborgare



FÖDELSEORT

Paris

HEMVIS

Paris

LÄNGD (CM)

5' 9"

VIKT (KG)

144 lbs

ÖGONFÄRG

Bruna

HÅRFÄRG

Svart

RÖST

Mjuk

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VILJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STYRKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

** Övertygande (Övervinner alla med lägre vilja)
Tour (5)
Magiker (Kan riktigt magi)*

EGENHETER

*Artistnamn: Le grande Julian
Talar med tydliga s-ljud.*

NACKDELAR

*Maktgalen
Lämnar/tappar tarokkort (med en silverstjärna
på baksidan) efter sig ibland.*

SKADOR

- JAG MÅR BÄR DET ÄR INGET STORT SÅR ...
 INGEN FARRA ... DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...
 BARRA ETT BLÅMÅRKE ... OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

** Argumentation (Övertalning) Professionell
Filosofi & Religion Bildad
Historia Bildad
* Hypnos Professionell
Okultism & mystism Professionell
Språk - Arabiska Amatör
- Engelska Bildad
- Franska Professionell
- Tyska Lekman
- Latin Professionell*

**) Se Fördelen 'Övertygande' ovan.*

FÄRDIGHETER

*Boxning Duglig
Fingerfärdighet Urstyp
Förare - Bil Duglig
Magi - Möcker (a) Urstyp
- Hoppa (a) Urstyp
Skytte - Pistol Duglig
Trolleri & kortkonster Urstyp*

(a) Se förklaring i bakgrund på nästa sida

BAKGRUND

Arketyp - Den sluge magikern (Den elake Mandrake), Gentlemannatjuven
Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

Magiska formler

Mörker - Formeln skapar en cirkel av totalt mörker som är 3 meter hög och med en diameter på upp till 20 yards. Formeln har omedelbar verkan och mörkret är totalt, dvs inget ljus från tändstickor, ljus eller elektriska lampor, har effekt i mörkret.

Magikern ser dock normalt och kan röra sig obehindrat, övriga är helt förblindade. Cirkeln utgår i från den punkt där magikern stod när han lade formeln och varar i upp till 8 stridsronder. Formeln kan utföras obegränsat antal gånger per dygn.

Hopp - Formeln innebär att magikern kan göra övernaturliga hopp vertikalt och/eller horisontellt. Han kan hoppa 40 fot uppåt och/eller framåt/bakåt från stillastående position.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 4 000</i>	<i>Kläder</i>	<i>Ett antal kostymer</i>
	<i>Bank £ 5 000</i>		<i>En svart smoking</i>
			<i>En stor svart mantel</i>
<i>Pistol</i>	<i>9 mm Walter P38</i>		<i>Hög svart hatt och vita handskar</i>
	<i>Skada: 2</i>		
	<i>Ammunition: 2 mag om 8 skott.</i>		

NAMN

Alister Crowley

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

Oktober, 1875

ETNISKT URSPRUNG

Europe

NATIONALITET

Brittisk medborgare



FÖDELSEORT

London

HEMVIS

London (East End)

LÄNGD (CM)

5' 9"

VIKT (KG)

141 lbs

ÖGONFÄRG

Grå

HÅRFÄRG

Svart (med gråa linjer)

RÖST

Raspig

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VILJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

** Övertygande (Övervinner alla med lägre vilja)*

Charm

Tur (2)

Magiker (Kan rikigt magi)

EGENHETER

Kallad "Väldens ondaste man"

Har vässat sina hörntänder.

Ser sliten ut (pga sin narkomani)

NACKDELAR

Psykopat

Narkoman (Opium, heroin, Mescaline)

SKADOR

JAG MÅR BRA

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARRA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

** Argumentation (Övertalning) Professionell*

Filosofi & Religion Bildad

Historia Bildad

** Hypnos Professionell*

Okultism & mysticism Professionell

Språk - Arabiska Lekman

- Engelska Professionell

- Franska Professionell

- Latin Professionell

**) Se Fördelen 'Övertygande' ovan.*

FÄRDIGHETER

Magi - Mörker (a) Urtyp

- Hoppa (a) Urtyp

- Tankeläsning Urtyp

Skytte - Pistol Duglig

(a) Se förklaring i bakgrund på nästa sida

BAKGRUND

Arketyp - Den karismatiska psykopaten, Den sluge magikern

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

Magiska formler

Mörker - Formeln skapar en cirkel av totalt mörker som är 3 meter hög och med en diameter på upp till 40 yards. Formeln har omedelbar verkan och mörkret är totalt, dvs inget ljus från tändstickor, ljus eller elektriska lampor, har effekt i mörkret.

Magikern ser dock normalt och kan röra sig obehindrat, övriga är helt förblindade. Cirkeln utgår i från den punkt där magikern stod när han lade formeln och varar i upp till 8 stridsronder. Formeln kan utföras obegränsat antal gånger per dygn.

Hopp - Formeln innebär att magikern kan göra övernaturliga hopp vertikalt och/eller horisontellt. Han kan hoppa 40 fot uppåt och/eller framåt/bakåt från stillastående position.

Tänkläsning - Crowley läser spelarnas tankar och kan agera före ev attacker mot honom.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

<i>Pengar</i>	<i>Kontanter £ 200</i>	<i>Kläder</i>	<i>En antal svarta kostymer</i>
	<i>Bank £ 4 000</i>		<i>En stor svart mantel</i>

SPELEDAKARAKTER

NAMN

Prästen Isiris

KÖN

Man

FÖDELSEDATUM

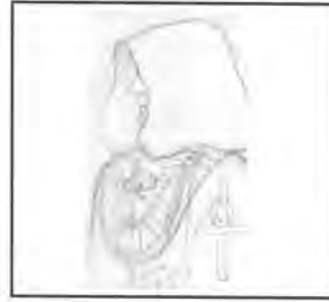
11/4 1341 f.kr.

ETNISKT URSPRUNG

Egyptier

NATIONALITET

Egyptier



FÖDELSEORT

El Balyana

HEMVIST

-

LÄNGD (CM)

6' 2"

VIKT (KG)

152 lbs

ÖGONFÄRG

Grå

HÅRFÄRG

Vit

RÖST

Dundrande (åskmuller)

INTELLEKTUELLA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

INTELLIGENS

VILJA

EGO

FYSISKA

INGEN LÅG MEDEL STOR HÖGSTA SUPER

STURKA

SNABBHET

FYSIK

FÖRDELAR

*Slavgud
Oödlig
Osärbar*

EGENHETER

NACKDELAR

*Kan dödas med offerkniven
Makgaten*

SKADOR

JAG MÅR BRA

DET ÄR INGET STORT SÅR ...

INGEN FARA ...

DET BLÖDER INTE SÅ MYCKET ...

BARA ETT BLÅMÄRKE ...

OJ, MEN ... OOPS .. ATTANS!

KUNSKAPER

Allvetande

Expert

FÄRDIGHETER

Magi

- *Magisk kraft*

Mästare

- *Mörker*

Mästare

- *Ljus*

Mästare

- *Skräck*

Mästare

- *Spökgestalt*

Mästare

- *Tänkeläsning*

Mästare

- *Teleportering*

Mästare

BAKGRUND

Arketyper - Den odödliga prästen, Den maktgalne halvguden

Läs beskrivning av karaktären i Spelledarkkaraktärer i scenariomaterialet.

RELATIONER

UTRUSTNING & FINANSER

SPELLEDARKARAKTÄRERNA

Texterna om spelledarkaraktärerna är indelade i två typer av texter:

- Texten i vänsterspalten MÅSTE läsas av spelledaren innan scenariot.
- Texten i högerspalten kan spelledaren läsa om han/hon har tiden. Den ger mer bakgrund, men måste ej läsas igenom för att kunna leda scenariot

PRÄSTEN ISIRIS

Bakgrund

Isiris var farao Ramesses I:s närmaste rådgivare och överstepräst för Osiris kulten.

Isiris genomförde de 3 ceremonierna och blev osårbar, fick magisk styrka och blev till slut odödlig.

Han kropp vittrade dock och han band sin själ i Osiris masken.

Om någon genomför den 3:e ceremonin av Isiris testamente, så kan Isiris själ återvända till livet i besvärjarens kropp.

Motiv och mål

Att återfödas och få leva för evigt.

Isiris magiska ting

• **Skarabé- ringen**

Blev kvar i Kairo och hamnade till slut hos en köpman vid namn Ali Ben Yusef. Han tappade ringen söker den med ljus och lykta. Ringen hittades av Mustafa Al Yahmal som snabbt förstod dess betydelse och behöll den för egen del.

• **Papyrusrullarna, offerkniven och silverskålen**

De finns på museet i Kairo. De har nyligen ställts ut i en specialmonter på museet.

• **Bronsurnan**

Den fördes som en krigsskatt till Paris av Napoleon, och finns på Historiska museets Egyptologiska avdelning.

• **Osiris masken**

Den är tillsammans med en mumie från en senare Egyptisk era utlånad för en utställning på British Museum i London.

Isiris var farao Ramesses I:s närmaste rådgivare och överstepräst för Osiris kulten. Han var ceremonimästare vid alla viktiga högtider ägnade åt Osiris. Isiris studerade de uråldriga riterna och ceremonierna för kulten. Han lärde sig att behärska Konsten (magi) och skapade magiska åkallelser och formler för att använda Osiris makt.

Några av dem lyckades han binda i objekt som den magiska Skarabéringen han alltid bar på sig. Ringen var av silver och prydd med en blåskimrande Skarabé i relief. Han fick offra flera år av sitt liv för att skapa och binda magin i ringen.

Hur Isiris lurade döden ...

Prästen Isiris största bedrift var att han lyckas besegra döden. Genom en ceremoni i tre delar avsåg han genom böner och offer till Osiris få evigt liv åt sin Faraos Ramesses I. Han lät hugga 3 stentavlor som beskrev de 3 ceremonierna för evigt liv.

Isiris arbetade i 4 månader på att framställa en Osiris mask som skulle användas för att binda dessa magiska formler och göra Ramesses I:e till en verklig gud, hans arbete var dock förgäves.

Faraos Ramesses I:e dog tyvärr, efter att ha regerat i endast 1 år (1307-1306 f.k), innan ceremonin kunde genomföras. Enligt traditionen skulle Isiris följa sin herre i döden, för att gå vid hans sida i dödsriket.

Isiris hade gjort allt för att rädda sin herre, men han ville inte offra sig nu när Ramesses var död. Genom sin position som Osiris präst lyckades han fördröja begravningsceremonierna i tre veckor.

Isiris genomförde de 3 ceremonierna och blev osårbar, fick magisk styrka och blev till slut odödlig. Vid begravningsceremonin Isiris drack ett "dödligt gift" och lät sig sedan begravas i en sarkofag tillsammans med de 3 stentavlorna, varefter gravkammaren slöts.

Med sin magiska skarabéring lyckades Isiris befria sig från graven och fly norrut. Isiris fortsatte att leva i många hundra år under olika identiteter. Han upptäckte dock att han ej lyckats bli odödligt, ty sakta blev hans kropp åldrades sakta och blev allt svagare.

Efter århundraden av erfarenhet hade han blivit ofattbart mäktig som magiker och präst. Han levde ett stilla liv genom alla Egyptens dynastier tills Alexander den store erövrade Egypten och grundade Alexandria. Isiris flyttade till Alexandria för att studera den nya kulturen. Trots sin makt kunde han ej återfå sin ungdom och hans kropp blev allt svagare.

Isiris Skarabé-ring

Denna silverring är magisk och kan omvandla sin bärare till en skuggfigur. Magin skyddar bäraren från skada och han kan gå igenom solida föremål, om han önskar. Föremål som han bär eller väljer att ta i blir en del av honom.

Ringens aktiveras genom att man vrider Skarabén inåt i handen.

Magin fungerar en gång per dag efter solens nedgång och varar upp till en timme eller tills man vrider tillbaka ringen igen.

Ingen kropp varar i nästan 1000 år inte ens med Isiris makt. Isiris gjorde då ett sista desperat försök att få leva vidare. Isiris hämtade Osiris masken sin gravplats och använde sina magiska kunskaper och lyckades omvandla masken till ett vilohem för hans själ.

Isiris skrev ned formlerna från stentavlorna i gravkammaren och kompletterade med anteckningar om de 3 ceremonierna i ritualen. De ursprungliga formlerna används av besvärjaren för att nå osårbarhet, magisk styrka och odödlighet. Isiris ändrade den tredje formeln så att den som bär Osiris masken (som binder hans odödliga själ) och genomför den tredje ceremonin kommer att väcka honom åter till livet och ta emot Isiris själ i sin kropp.

Isiris bad sin gode vän, huvudbibliotekarien vid Alexandrias bibliotek, att hjälpa honom. Isiris berättade att han snart skulle dö och bad om en sista önskan av sin vän. Han gav bibliotekarien i uppdrag att bevara några magiska ting. De skulle ärvas av kommande generationer som skulle förvara dem, så att Isiris en dag skulle kunna återfödas och återfå dem. Hans vän lovade honom dyrt och heligt att han skulle hedra Isiris önskan.

Isiris tog farväl av bibliotekarien och bad honom hämta tingen dagen därpå i Isiris hus. På kvällen genomförde Isiris ritualen som band hans själ i Osiris masken. Bibliotekarien kom tidigt på morgonen och tog hand om skarabéringen, offerkniven, silverskålen, bronsurnan, masken och de 3 rullarna. Isiris kropp blev begravd på en gravplats utanför Alexandria.

Bibliotekarien bevarade Isiris ägodelar i biblioteket där han arbetade. Några år efter Isiris död utbröt den stora branden i biblioteket i Alexandria. Panik utbröt och bibliotekarien bad sina hjälpredor att rädda ett antal saker åt honom. Han fördelade Isiris ägodelar bland dem och bad dem att skynda sig. När han så själv återvände för att rädda fler böcker föll en brinnande bjälke över honom och han dog i branden.

Isiris magiska ting vandrade genom många händer genom århundradena och fanns när vår berättelse hos:

ALEISTER CROWLEY

Bakgrund

År 1904 besökte Aleister Crowley Kairo. Han hörde talas om en mystisk berättelse om en mycket gammal egyptisk ritual som skulle kunna ge evigt liv.

Ritualen byggde på 3 gamla stentavlor med hieroglyfer, som sägs innehålla nyckeln till evigt liv. Dessa hieroglyfer beskriver 3 ritualer som skall utföras för att få evigt liv.

Ritualerna lär ha skapats och nedtecknats av en Osiris präst vid namn Isiris. Isiris tjänade Farao Ramesses I och skapade ritualen för att ge sin Farao evigt liv.

Crowley gjorde efterforskningar i Kairo och lyckades finna 3 papyrusrullar som skulle vara kopior av texterna på stentavlorna. Han fick även tag i den offerkniv och silverskål som skulle användas för ritualerna.

Crowley försökte utföra ritualen en natt på en kyrkogård i Kairo. Det misslyckades eftersom ritualen stördes och Alestair Crowley fick betala ett högt pris. Han blev allvarligt skadad och fick permanenta skador som gav honom ständiga smärtor.

Crowley flydde från platsen utan testamentet och verktygen för ritualen. Testamentet och verktygen togs om hand av polisen och lämnades sedan till Museet i Kairo.

(Faktauppgifterna är hämtade ur boken "Magi – En resa i myt och verklighet" av Jörgen Peterzén, utgiven av bokförlaget Fabel år 1982. Text som är markerad med *kursiv stil* är ej faktauppgifter, och har skrivits av scenarieförfattaren för att passa in i Kairos Röda Ros.)

Aleister Crowley föddes i den lilla staden Leamington i oktober 1875, inte långt ifrån Stratford-on-Avon. Han hade en ombonad uppväxt i ett strängt religiöst hem. Hans far, som var en förmögen bryggare, dog när Aleister var 11 år och det var en stor chock för honom.

Ständig bibelläsning och kontakt med kristen mystik gjorde att den unge Crowley var väl förtrogen med den kristendomens symbolvärldar, och han blev fascinerad av Vilddjuret och Vilddjurets tal 666. Som 14 åring förförde han moderns jungfru och hans sexuella aptit hade därmed väckts.

Alestair upptäckte att hans sympatier mellan det onda och det goda låg på det ondas sida. Han placerade t o m det onda i Guds ställe.

År 1888 vid en bergsklättring träffade han en medlem av "The Hermetic Order of the Golden Dawn" och introducerad för dess ledare S L MacGregor Mathers. Crowley hade vid det här laget konsumerat en hel del okulta böcker och kände sig starkt attraherad till det han kände och sökte nu en mästare. Aleister blev medlem 1898 och tog sig det magiska namnet Perdurabo. Crowley kom sedermera på kant med Golden Dawn och uteslöts ur sällskapet, efter missnöje från bland annat medlemmen William Butler Yeats.

1903 gifte sig Crowley med Rose Kelly och begav sig på en bröllopsresa till Ceylon. På vägen tillbaka året efter stannade de en tid i Kairo. Crowley var nu prisen Chiva Khan och hans fru prinsessan Khan, titlar han fått av en sultan i Öster.

Hans fru började "höra" saker och gav honom instruktioner hur han skulle åkalla guden Horus. Han fick kontakt med Horus och sin andlige rådgivare Aiwass. Crowley skrev därefter verket "The Book of the Law", som skulle lösa världens problem. Han jämförde sig med profeter som Jesus och Mohammed och förklarade att: "Det tidigare funnits två världsåldrar, Isis ålder, som var matriarkatets tid, och Osiris ålder, som var mannens tid. År 1904 gled världen in i Hours ålder. Det är barnets tid. Den kännetecknas av Thelma, viljan. Människan är Gud. Bort med alla yttre auktoriteter. Gör det du har lust till, för det är det rätta. Beskydda inte de svara och de lastbara från resultatet av deras egen underlägsenhet."

Motiv och mål

Crowley börjar nu som 57-åring bli hårt märkt av intag av narkotika och alkohol.

Han betraktar sitt liv och känner djupt missnöje, men så en dag minns han den där ritualen han försökte utföra 1904 i Kairo.

I sin desperata situation ber Crowley en av sina elever, Julian Bovier, att göra en resa till Kairo för att hämta några saker han behöver för en ritual.

Ritualen kanske kan rädda honom och till och med ge honom evigt liv.

Crowley levde ett hårt liv under åren 1905–1910. Crowley reste i Kina (där han rökte opium i 4:a månader) och via USA tillbaka till England. Han fick en dotter som dog och hans fru Rose blev alkoholiserad och sedermera sinnessjuk. Rose fick en andra dotter, men då var äktenskapet redan upplöst.

År 1910 bildade han ordern A.A (Arenteum Astrum eller Silverstjärnan) och började ge ut tidsskriften Equinox. Han började experimentera med mescaline (LSD) och blev 1912 intresserad av sexmagi. 1913 startade han ett satanistiskt tempel, vilket lockade många aristokratiska unga damer. Han lät fila sina hörntänder spetsiga så att han kunde ge dem "ormkyssen".

Mellankrigstiden var Crowley i U.S.A. och gjorde propaganda för tyskarna. Amerikanerna ansåg att han bara sökte publicitet och lät honom hållas. Crowley blev allt mer beroende av droger som mescaline, cocain, haschisch, heroin och opium. Han gifte om sig med Leah Hirsig och återvände 1919 till England. Där upptäckte han att han inte längre tålde det engelska fuktiga klimatet och flyttade till Sicilien. I ett hus i Cefalu på Sicilien inrättade han Den Nya Eonens Helgedom. Hans mål vara att detta Thelemas kloster (som det även kallades) skulle bli ett centrum för okultuta studier, inte minst i sexuell magi.

De hygienska förhållandena och maten vid templet var dåliga och Crowleys dotter Anna Leah dog. En manlig besökare dog av det dåliga vattnet och Crowley själv blev sjuk men överlevde. 1922 tvingas han lämna Sicilien när Mussolini har tagit makten i Italien.

Han återvänder till England 1922 och lever i skymundan i en lägenhet i East End i London. Han är känd som den galnaste/farligaste mannen i världen och hans väg (bakgrund) är kantad av självmord, tragiska dödsfall och kvinnor som drivits från vett och sans.

Crowley lever nu på de människor som uppsöker honom och som betraktar honom som - Mästaren. *Han uppsöks av en ung fransman vid namn Julian Bovier, som är mycket kunnig i det okulta och visar sig ha speciella talanger. Crowley tar honom till sig som elev och lär honom mycket.*

JULIAN BOVIER - LE GRANDE JULIAN

Bakgrund

Julian har märkt att de senaste åren har Aleister Crowley är på väg in i ett allt starkare drogmissbruk och har förlorat den kraft och vitalitet som han hade några år tidigare.

Julian ser resan till Egypten som en möjlighet att avsluta sin tid hos Crowley och komma över hemligheten till evigt liv.

Julian har inga planer på att återvända för att ge denna hemlighet till Crowley.

För att citera Mästarens eget verk "The book of the Law" - Det är barnets tid. Den kännetecknas av Thelma, viljan. Människan är Gud. Bort med alla yttre auktoriteter. "Gör det du har lust till, för det är det rätta. Beskydda inte de svara och de lastbara från resultatet av deras egen underlägsenhet."

Han anländer till Kairo och uppträder som illusionist och trollkarl. För att hjälpa honom under sina trolleriföreställningar anställer han Ms Matilda Parkins som assistent, och ger henne artistnamnet - Ms Yolanda.

Motiv och mål

Att stjäla Isis Testamente, utföra ceremonierna och behålla makten själv.

Julian kommer inte att sky några medel för att lyckas.

Julian är född den 17/4 1903 i Paris. Han var son till en cirkusdirektör och växte upp i familjen kringresande cirkus - Circus Fantastic.

Redan som barn var han mycket förtjust i trolleri och magi. Han blev lärlunge till cirkusen trollkarl Leonard och arbetade som hans assistent i flera år.

Julian blev snabbt mycket skicklig som trollkarl och artist. Han blev dock lite besviken över att det som verkade vara magi, bara var enkla illusioner och trick. Han började studera latin och började söka efter skrifter där han kunde lära riktig magi.

Som 20 åring var han en fullfjädrad cirkustrollkarl och ersatte Leonard som Cirkus Fantastic's trollkarl - Le Grande Julian. Han blev mycket populär och var en av cirkusens största attraktioner. Efter två år tröttnade han dock och beslutade att bege sig ut på egen hand för att finna den sanna magin. Han började resa världen över och försörjde sig genom att göra framträdanden dit han kom.

Under sina resor fann han många intressanta böcker och manuskript i bibliotek och kyrkor över hela Europa. Han träffade under dessa 3 år många intressant personer som sysslade med magi. Han blev speciellt betagen av en engelsman vid namn Aleister Crowley.

Julian uppsökte Aleister Crowley i England har varit hans lärlunge i ca 2 år. Crowley lärde sig att kunna böja av ljuset och skapa totalt mörker runt sig som bara han kunde se igenom.

Han lärde sig även behärska sin egen kroppsvikt så att han kan göra i det närmaste övermänskliga hopp. Av Crowley lärde han sig även hypnos och hur man med hypnos kan behärska och styra den mänskliga hjärnan.

Crowley har givit Julian i uppdrag att hämta Isis testamente och de ting som behövdes för att utföra ritualen och återvända med dem till London.

Testamentet är skrivet på papyrusrullar som nyligen ställts ut på museet i Kairo. I montern med rullarna finns även en silverskål och en offerkniv. Julian skall stjäla rullarna, skålen och kniven och föra dem till Crowley, som då skall belöna honom rikligt.

MS MATILDA PARKINS - MS YOLANDA

Bakgrund

Matilda har nyligen fått anställning hos Le Grand Julian som assistent under artistnamnet Ms Yolanda.

Motiv och mål

- Att bli en duktig assistent och få en permanent anställning hos Le grand Julian.
- Att bli en stjärna i "Show-buissness".

Matilda arbetade som servtris på Hotel Sheraton i Kairo tills för tre veckor sedan. Då dyker en snygg ung främling upp och erbjuder henne ett jobb som assistent i hans trolleriföreställning. Matilda har alltid drömt om att få arbeta i "show-buissness" och tar givetvis genast chansen. De repeterar i ett par dagar och börjar sedan uppträda i Kairo.

Deras nästa uppträdande blir på den årliga vårbalen som skall ordnas av High Commissioner Lampson. Hon ser verkligen fram emot att få komma till balen och få se överklassen roa sig, utan att behöva servera dem drinkar och småvarmt.

ALI BEN YUSEF

Bakgrund

Ali Ben Yusef är en av Kairos med respekterade och framgångsrika affärsmän.

Han vet allt som händer i Kairo. Hans män i vita kostymer och röda Fez ser allt och rapporterar regelbundet till honom.

Ali Ben Yusef tappade för några år sedan sin lyckoring (Isiris Skarabé-ring) och har länge sökt den.

Mål och motiv

- Att få tillbaka sin lyckoring.
- Att hålla sig välinformerad om vad som händer i Kairo. God information är nyckeln till framgång.

Ali Ben Yusef är en känd turkiska affärsmän i Kairo och var tills för några år sedan Kairos mest framgångsrike affärsmän.

Han hade en turkisk far och en egyptisk mor och kommer från den kända handelsfamiljen Yusef som funnits i staden i över 100 år. Ali arbetar mest med tyg- och fruktexport, men har även en hel del oredovisade sidoinkomster från försäljning av vapen, slavar och information.

För några år sedan förlorade han sin lyckoring, som han kallar den, vid nyårsbasaren för köpmännen i staden. Ringen har gått i arv i familjen och är mycket viktig för Ali. Dess magiska egenskaper gör att han kan skaffa sig ovärderlig information och gods utan problem.

Det finns en hittelön för ringen på £ 500, men har någonsin kommit till Ali med ringen. Han har i flera år misstänkt att den så plötsligt framgångsrike affärsmannen Mustafa Al Yahmal är mannen som har hans ring i sin ägo. Han har dock inte kunnat bevisa det, men det är bara en tidsfråga.

Ali har många ögon och öron på stadens gator, dvs många män arbetar för honom och ger honom god information. Ali gör affärer av allt han kan och genom att hålla sig välinformerad kan han ofta ingripa i tid för att tjäna stora summor pengar. Det finns väldigt få hemligheter i Kairo som Ali Ben Yusef inte vet något om, och kan avslöja för den som har råd att betala.

MUSTAFAL YAHMAL

Bakgrund

Han är känd som en 'fixare' och svarta börshandlare. Det som Mustafa inte kan fixa fram inom 48 timmar går inte att få tag i Kairo.

Mustafa driver kaféet 'Den blå månen' i utkanten av de fattiga muslimska delarna i staden.

Mustafa blev nyligen kontaktad av Lord Hardington, som är på jakt efter Isiris testamente, (papyrusrullarna, kniven och skålen) som finns på museet i Kairo. Han erbjuder £3000 för att stjäla dem och accepterar.

Mustafa förstår dock värdet av dessa varor och har för avsikt att kopiera av texterna för att kunna studera dem själv eller sälja informationen vidare till andra intresserade köpare.

Mål och motiv

- Att tjäna pengar och få tillfälle att studera Isiris testamente närmare.

Mustafa har på några år blivit en av Kairos mest inflytelserika män i den muslimska befolkningen i staden. Mustafas karriär har på några år gått framåt med en häpnadsväckande fart. För 5 år sedan hade nästan ingen hört talas om Mustafa Al Yamal, men idag är han välkänd och betraktas med vördnad och respekt.

Han är känd som en 'fixare' och svarta börshandlare, men håller sig god med lagens tjänare och råkar sällan illa ut. Det som Mustafa inte kan fixa fram inom 48 timmar går inte att få tag i Kairo. Han handlar med allt och alla utan urskiljning och har gjort sig en förmögenhet. Han skryter dock inte med sin rikedom, men äger ett stort antal affärslokaler och andra klassens hotell som han hyr ut till andra affärsmän.

Mustafas lyckliga stjärna började lysa när han på den årliga festen hos stadens rika handelshus fann en mystiska ringen som bringat honom tur och glädje. Ringen som är av silver och är prydd med en blåskimrande skarabé.

Han fann den vid en basar för stadens köpmän och tyckte den var vacker och tog hand om den. En kort tid han veta att ringen tappats av den turkiske handelsmannen Ali Ben Yusef. Mustafa vet att turken Ali Ben Yusef är en slug handelsman som aldrig gjorde en dålig affär och ofta haft mer tur i affärer än andra. Mustafa förstod att ringen måste vara värdefull och behöll därför den. Den visade sig dock vara mer fantastisk än vad han först trodde.

Han började forska efter ringens ursprung och fick höras talas om att en sådan ring burits av översteprästen Isiris i Osiriskulten för länge sedan. Ringen skulle kunna vara en kopia av den mytomspunne Isiris ring eller t.o.m. det var Isiris ring.

Mustafa gjorde djupare studier av ringen och upptäckte så av en slump dess hemlighet. Ringen var magisk och med den kunde han ta sig in i hus och byggnader genom att helt enkelt gå genom väggen. Han lycka var gjord, nu skulle han bli en rik man. Mustafa byggde så sin affärsverksamhet genom att med sin ring skaffa sig information, stjäla gods eller pengar och sedan göra kloka investeringar.

Mustafa driver kaféet 'Den blå månen' som ligger i precis i utkanten av de fattiga muslimska delarna i staden. Han har en privat våningen ovan kaféet där han oftast övernattar i veckorna.

Mustafa är gift och hans familj bor i en villa norr om Kairo.

	<p>Familjen består av 3 fruar och 8 barn (5 söner och 3 döttrar) och Mustafa brukar bo där under helgerna. Han har som en fritidssyssla att samla på berättelser och sägner om mystiske Isiris och har börjat intressera sig för magi.</p> <p>Mustafa blev helt nyligen kontaktad av en f.d. brittisk diplomat, Lord Hardington. Denne är på jakt efter papyrusrullarna kallade Isiris testamente, kniven och skålen som finns på museet i Kairo. Mustafa har många nätter smugit sig in i museet och studerat dem, men har aldrig vågat stjäla det.</p> <p>Han erbjuds nu £3000 för uppdraget och kan helt enkelt inte tacka nej. Han förstår dock värdet av dessa varor och har för avsikt att kopiera av texterna för att kunna studera dem själv eller sälja informationen vidare till andra intresserade köpare.</p>
--	---

MUHAMMED AL VAHMAL

Bakgrund

Muhammed är yngre bror till Mustafa och är känd som en religiös fanatiker.

Muhammed har en handfull män (8 st) som följer honom i vått och torrt.

Motiv och mål

- Att med Mustafas förmögenhet bygga en motståndsrörelse och uppvigla folk till revolt för att kunna få Egypten fritt från monarker och briter.
- Att finna Mustafas mördare för att få hämnd.
- Att återfinna Mustafas ring.

Tips till Spelledaren

Om spelarna bjuder Muhammed motstånd kan du använda han 8 fanatiska män.

De har färdigheterna Ridning till nivå 5, Urstuv och Skjuta - Gevär och Boxning till nivå 4.

Muhammed är bokstavstroende muslim och vill störa kungen, kasta ur briter och bilda en Islamisk stat i Egypten.

När Mustafa blivit mördad är Muhammed den närmaste släktingen och ärver han allt hans gods och ansvaret för Mustafas familj. Muhammed vet att Mustafa hade stulit Isiris testamente, silverskålen och kniven, samt att han skulle få flera tusen pund vid leveransen.

Han vet även att Mustafa gjort en kopia av testamentet som han skulle sälja till Graf von Berghof. Muhammed vill nu finna Mustafas mördare för att hämnas.

Muhammed vet att Mustafas försvunna ring var speciell (men inte på vilket vis) och han vill gärna återfå den. Han vet att den tidigare tillhörde Ali Ben Yusef, som säkert även han är på jakt efter ringen.

Muhammed har en handfull män (8 st) som följer honom i vått och torrt. De rider oftast i en grupp tillsammans med Muhammed. De är fanatiska muslimer som Muhammed själv och följer honom vart han beger sig.

LORD EDWARD HARDINGTON

Bakgrund

Lord Hardington är en pensionerad diplomat, numera affärsman som lever ett stilla liv på sitt gods Hardington House i sydvästra England. Han har tidigare varit ambassadör i bland annat varit ambassadör i Kairo.

Under och efter sin diplomatkarriär tjänat stora pengar på handel med antikviteter och arkeologiska fynd och har en mycket extravagant livsstil.

Motiv och mål

Lord Hardington är kroniskt sjuk och kommer nog inte att leva mer än 3 månader till.

Lord Hardington är desperat och vill få tag i Isiris testamente för att få dem översatta och lära hemligheten till evigt liv.

Han är beredd att betala stora summor och gå väldig långt för att nå sitt mål.

Han behöver hjälp med översättningen av rullarna och har funnit en lämplig översättare i Alicia Lynford.

Han får veta att hon är på väg till Kairo och ger Lester Frampton i uppdrag att charma henne. När de har fångat Alicia skall de tvinga henne att översätta rullarna.

Lord Hardington var i 15 år diplomat och tjänstgjorde i Rom, Hong Kong och Kairo. I Kairo var han ambassadör i 4 år tills han pensionerade sig som diplomat och återvände till England. Lord Hardington är ungar och har inga egna söner eller döttrar. Hans närmaste arvinge är systersonen Lester Frampton.

Under sin tid som diplomat köpte han många mycket värdefulla antikviteter från Arabvärlden och Orienten. Han undgick lagens ögon och publicitet genom att sända hem antikviteterna som diplomatisk post. Lord Hardington har många kontakter i Asien och Arabvärlden, men även många fiender som anser honom vara en bedragare och tjuv, som stulit deras nationella skatter.

Lord Hardington börjar nu bli till åren och känner att hans hälsa sviktar allt mer. Hans personlige läkare har förklarat att Lord Hardington är kroniskt sjuk och kommer troligen inte leva mer än 3 månader till. Lord Hardington har blivit allt mer desperat och vill så gärna återfå sin hälsa och fortsätta leva vidare.

Han kom ihåg en berättelse om Isiris testamente, en gammal egyptisk legend från Faraos Ramesses I:s tid som berättar hur en Osiris präst vid namn Isiris sägs uppnått evigt liv.

Det finns historiska bevis på att Faraos Ramesses I:e hade en överstepräst vid namn Isiris. Man har dock ej funnit några spår på att han skulle ha levat längre än någon annan man. Ingen har tillåtit få studera rullarna för att tyda innehållet.

Papyrusrullarna "Isiris testamente" har nyligen ställts ut tillsammans med en skål och en kniv i en speciell monter på museet i Kairo. Lord Hardington har blivit besatt av tanken på att komma över papyrusrullarna och översätta dem för att kunna genomföra ritualen.

Han tar kontakt med Mustafa Al Yahmal och erbjuder honom £ 3000 om han lyckas stjäla rullen, kniven och skålen åt Lord Hardington. Han kommer personligen att åka till Kairo för att slutföra affären och få rullen levererad och översatt så fort som möjligt. Till sin hjälp har han systersonen Lester Frampton och sin trogna tjänare Kaito, som har följt med honom över världen sedan hans tid i Hong Kong.

LESTER FRAMPTON

Bakgrund

Lester Frampton är Lord Hardingtons systerson och ende arvinge. Lester är en charmig man i sina bästa år med ett mycket belevat sätt och uppträdande. Han gör alltid ett gentlemannamässigt intryck och har god hand med damerna.

Motiv och mål

Lester blir beordrad av Lord Hardington att assistera honom i hans försök att komma över hemligheten i Isiris testamente.

”Den gamle uven är övertygad om att testamentet innehåller hemligheten till evigt liv.

Det är ju naturligtvis nonsens, men man måste ju lyda gubbens nycker för att bli kvar som arvinge.

Dessutom kanske det är bäst att hålla ett vakande öga, det kan ju rent av finnas ett korn av sanning i den gamla legenden.

Tanken svindlar, tänk om gubben får evigt liv ... eller tänk om jag kunde få evig liv !!! ”

Lester Frampton är 32 år gammal och har en medicinexamen från Cambridge.

Han har dock inte arbetat som läkare, utan istället varit Lord Hardingtons assistent i 4 år. Han är lite trött på den gamle fetknoppen som alltid skall bestämma allt, men han vet om att Lord Hardington har en dödlig sjukdom och att inom några år skall han bli en rik man och ärva titeln.

Han är känd betraktas som en världsvan ungtkarl och umgås regelbundet med flera vackra damer i den överklassen i London. Att fånga honom i äktenskapet anses allmänt som ett mycket gott parti.

KAITO

Bakgrund

Kaito är Lord Hardingtons tjänare och har följt med Lord Hardington sedan hans tid i Hong Kong.

Motiv och mål

Att tjäna Lord Hardington och Lester Frampton.

Tips till Spelledaren

Om spelarna kommer för nära Lord Hardington och Lester Frampton kan du använda Kaito att i strid slåss med våra hjältar.

Den till synes lugne kinesen, är i stridens hetta ett krutpaket. Låt dem få känna på hur det är att möta en urstyv Kung Fu mästare som är kvick som en vässla.

Se till att Kaito kommer undan. Han skall verka oövervinnerlig.

Kaito är 27 år gammal och är en mycket duktig och uppmärksam tjänare. Han ordnar med Lord Hardingtons kläder, mat, resor mm och alltid på ett tadellöst sätt. Lord Hardington ser honom som en trogen tjänare och litar på honom till fullo.

Kaito är dessutom mycket duktig på Kung Fu och kan med en blixande hastighet och precision övermanna flera motståndare.

Han har tränat sedan 5 års ålder och gör dagligen övningar för att hålla skärpan uppe. Han har vid några tillfällen även hjälpt till att försvara Lester Frampton, när han råkat i bråk.

KAIROS RÖDA ROS

SPELSYSTEMET

KÄRA SPELLEDARE OCH ROLLSPELARE

TIPS TILL SPELLEDAREN

Detta enkla spelsystem är inte ett försök att göra ett generellt och perfekt spelsystem som passar för alla situationer.

Systemet är avsiktligt mycket förenklat och till för att användas för att spela scenarion, där man är intresserad av att få berättelsen så levande och spännande som möjligt.

Avsikten är att ett enkelt regelverk inom vilket berättelsen och spelarnas rollprestationer kan få så stort utrymme som möjligt.

Jag hoppas därför ni kan bortse från eventuella fel och brister och tillägna er systemet som ett enkelt hjälpmedel för att ha kul när ni rollspelar.

Försök få spelarna att använda sitt eget intellekt och rollspel framför att slaviskt förlita sig på sina karaktärens Attribut, Färdigheter och Kunskaper etc.

Om spelaren på egen hand kan lösa ett problem eller en gåta, utan att förlita sig på karaktärens attribut, kunskaper och färdigheter så skall detta tillåtas. (Det får dock bedömas av spelledaren från fall till fall).

Exempel:

John har lyckats smita ifrån festa in på skurkens kontor. Han vill söka igenom rummet för att finna bevis mot skurken. Det beskrivs i scenariot att karaktärer med färdigheten Undersöka >= Duglig snabbt finner det gömda brevet som sitter klistrat på undersidan av skrivbordslådan.

Karaktären John har Undersöka = Nybörjare, dvs han kommer inte att hitta brevet om spelaren säger: "Jag (John) använder färdighet Undersöka för att söka igenom rummet".

Om spelaren däremot beskriver hur han letar igenom rummet i detalj och säger "Jag (John) undersöker skrivbordet genom att dra ut låda för låda, söka igenom varje låda och titta under lådorna." Detta egna initiativ (goda rollspel) från spelaren gör att han lyckas trots att karaktären John bara var Nybörjare på att Undersöka.

ALLMÄNT

<p>Scenario</p>	<p>Scenariot är berättelsen som beskriver vad som händer karaktärerna och den spelvärld som det omfattar under en given tidsperiod. Berättelsen bör lämpligen vara indelade i ett antal scener som spelarna agerar i enligt sina rollfigurer och försöker uppnå karaktärernas gemensamma och individuella mål vid scenariots upplösning.</p> <p>För att ge scenariot liv rekommenderas spelledaren använda hjälpmedel som rekvisita, musik och effekter.</p>
<p>Handouts och Rekvisita</p>	<p>För att ge mer realism till scenariot kan man använda handouts (dvs material som delas ut till spelarna) eller rekvisita som föreställer omgivningen som karaktärerna befinner sig i eller t ex ledtrådar som de finner.</p> <p>Exempel på handouts/rekvisita är fotografier, diabilder eller objekt som föreställer ett ting från scenariot, som t ex en ljusstake som är mordvapnet i scenariot.</p>
<p>Musik</p>	<p>Man kan använda musik för att illustrera en plats eller ett land, eller för att skapa en stämning av spänning, skräck, glädje osv.</p>
<p>Effekter</p>	<p>Man kan använda effekter till scenariot i form av ljus, ljud och dofter för att ytterligare ge stämning.</p>
<p>Realism</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal • Hjältar • Superhjältar 	<p>Det finns 3 nivåer av realism som kan användas i systemet. Nivån påverkar värden för attribut, skador, färdigheter, kunskaper och svårighetsnivåer mm.</p>
<p>Tidsskalor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detaljerad (2 sek) - Stridsrond • Realtid • Normal 	<p>Det finns 3 typer av tidsskalor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detaljerad (2 sekunder). Används i strid och kallas även <i>Stridsrond</i>. • Realtid. Används när spelarna måste besluta sig snabbt. • Normal. Följer scenariots tidsschema.

KARAKTÄRERNA

<p>Karaktärerna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spelarnas karaktärer • Spelledarkaraktärer 	<p>Karaktärerna är de rollfigurer som scenariot handlar om.</p> <p>Spelarna tar på sig roller och skall försöka att sätta sig in i rollfigurernas bakgrund, personlighet och relationer för att kunna agera i enlighet med karaktärerna och försöka uppnå deras gemensamma och individuella mål i scenariot.</p> <p>Spelledaren ikläder sig rollerna av de personer som spelarna möter och interagerar med under scenariots gång.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Karaktärsbeskrivning 	<p>Karaktärernas utseende beskrivs med:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Namn • Kön • Födelsedatum • Etniskt ursprung • Nationalitet • Födelseort • Längd • Vikt • Ögonfärg • Hår (Färg & frisyr) • Röst
<p>Attribut</p> <p><i>Fysiska</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Styrka • Snabbhet • Fysik <p><i>Intellektuella</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelligens • Vilja • Ego 	<p>Attributen beskriver karaktärens fysiska och intellektuella förutsättningar.</p> <p>För scenario med Realism: Normal eller Hjältar, beskrivs attributen med nivåerna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingen • Låg • Medel • God • Högsta <p>För Realism: Superhjältar finns även ytterligare en nivå:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Super

Fördelar	Fördelar är speciella egenskaper som karaktären besitter som kan hjälpa karaktären. De skall rollspelas och påverkar t ex hur karaktären blir bemött av andra karaktärer eller ökar chansen att lyckas med en viss färdighet eller kunskap.
Nackdelar <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="188 546 312 577">• Tur (n) <li data-bbox="188 837 284 869">• Otur 	<p>Nackdelar är speciella brister eller svagheter som karaktären lider av. De skall rollspelas och påverkar hur karaktären blir bemött och minskar chansen att lyckas med en färdighet eller kunskap.</p> <p>Vissa karaktärer har fördelen Tur (n) eller nackdelen Otur. De kan påverka om karaktären lyckas med en färdighet eller kunskap.</p> <p>Tur (n) innebär att en karaktär automatisk lyckas med en färdighet eller kunskap. (n) anger antalet gånger som spelaren under scenariot kan utnyttja denna färdighet. Tur används av karaktären för att kompensera när han/hon verkligen måste lyckas.</p> <p>Otur betyder att karaktären automatiskt misslyckas med en färdighet eller kunskap. Otur är ej antalsbegränsat och används av spelledaren för att ställa till besvär för karaktären.</p>
Egenheter	Egenheter är något som karaktärerna har som hjälper till att på ett mer färgglatt sätt visa karaktärens personlighet. De skall rollspelas men påverkar varken positivt eller negativt karaktärens chanser att lyckas eller misslyckas med en färdighet eller kunskap.

KUNSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Kunskaper och Färdigheter

Kunskaperna och färdigheterna visar vad karaktären lärt sig i livet och hur han/hon behärskar dessa kunskaper och färdigheter.

Man skiljer på:

- Kunskaper. Egenskaper som karaktären lärt sig med sitt intellekt (Intelligens, Vilja, Ego).
- Färdigheter. Egenskaper som karaktären lärt sig fysiskt (Stryka, Snabbhet, Fysik).

Karaktärernas kunskaper och färdighet har ett antal nivåer, som beror på graden av realism. Nivåerna beskrivs med en text efter färdigheten eller kunskapen. För färdigheter för närstrid anges även en siffra som motsvarar det högsta tal som spelaren får slå med 1d6 för att lyckas. (Se avsnittet strid).

Realism	Nivåer
Normal / Hjälte	1 -- 5
Superhjälte	1 – n

- Svårighetsnivåer

- Attributnivåer

- Färdighetsnivåer

- Kunskapsnivåer

Det finns 6 svårighetsnivåer som används beskriva vilken nivå av Färdighet eller Kunskap som krävs i en given situation för att lyckas:

1d6	Svårighetsnivå	Attributnivå	Färdighetsnivå	Kunskapsnivå
1	Automatiskt	Ingen	Otränad	Oskolad
2	Väldigt enkelt	Låg	Nybörjare	Amatör
3	Enkelt	Medel	Duglig	Lekman
4	Svårt	Stor	Säker	Bildad
5	Mycket svårt	Högsta	Urstyv	Professionell
6	Omöjligt	Super	Mästare	Expert

Scenariot (eller spelledarens bedömning) kan ibland leda till svårighetsnivåer som är högre än 6. Det anges specifikt i scenariot (eller bedömas av spelledaren) från fall till fall.

Om något anses omöjligt (och det är ej tillåtet att kombinera flera karaktärers färdigheter eller kunskaper) kan det endast lyckas om någon karaktär har Fördelen Tur (n). (Se Tur och Otur ovan).

<p>Samarbete</p>	<p>Karaktärer kan ibland lyckas med det omöjliga eller svårighetsnivåer > 6, om de samarbetar. Det skall dock anges i scenariot (eller bedömas av spelledaren) om det är möjligt.</p> <p>Exempel: Tillåtet samarbete. Karaktärerna John, Bill och Peter vill försöka öppna en tung stendörr med svårighetsgrad 9. John har Styrka=4, Bill har Styrka=3 och Peter har Styrka=4. Ingen av dem kan öppna dörren själv, men spelledaren bedömer att de tillsammans kan de kan alltså endast öppna dörren.</p> <p>Exempel: Ej tillåtet samarbete. Karaktärerna John, Bill och Peter skall skjuta på skurken Ben på en tågplattform. Alla har de färdigheten Skugga=3. Ben springer i folkmassan på perrongen. Att följa efter Ben beskrivs i scenariot (eller bedömer spelledaren) som Mycket svårt. Ingen av spelarna kan träffa Ben. De kan alltså INTE lägga samman sina färdigheter och få 6 eller 9 och lyckas. Var och en måste lyckas träffa mot 4.</p> <p>När spelledaren beskriver en svårighetsnivå bör han/hon undvika att använda siffran för svårigheten, utan istället beskriva i ord för spelarna hur svårt det är. Om vi anknyter till föregående exempel där de tre karaktärerna John, Bill och Peter skall skjuta på Ben, så kan spelledaren säga t ex "Det verkar svårt att träffa Ben för han rör sig snabbt bland folket på tågplattformen ...". Om folkmassan tättnar kan spelledaren säga "Det stiger av folk från tåget och det är nu så mycket folk mellan er att det verkar omöjligt att träffa Ben".</p>
<p>Bakgrund</p>	<p>En text som kortfattat beskriver karaktärens bakgrunds historia.</p>
<p>Relationer</p>	<p>Relationer beskriver hur karaktären förhåller sig till de andra karaktärerna i scenariot. De skall rollspelas för att återge karaktärens förhållanden till varandra och sin omvärld.</p>
<p>Utrustning</p>	<p>Utrustningen beskriver de egendomar, ting och pengar som karaktären har tillgång till.</p>

STRIDSSYSTEMET

<p>Strid</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avståndsvapen • Närstrid <ul style="list-style-type: none"> • Stridsrond (2 sek.) • Initiativ • Attack • Försvar 	<p>Ibland förekommer det i scenarion att karaktärerna blir involverade i stridigheter med andra karaktärer. För att lösa detta på ett enkel sätt gäller följande stridsregler.</p> <p>Avståndsvapen avser skjutvapen, kastvapen eller projektilvapen. För dessa gäller att den som attackerar med ett skjutvapen, kastvapen eller projektilvapen så måste karaktärens färdighet vara \geq svårighetsnivån som beskrivs i scenariot (eller bedöms av spelledaren). Man kan ej ducka undan dessa vapen. Skada tilldelas enligt tabellen <i>Fysiska skador</i> nedan.</p> <p>Närstrid är det enda tillfället när slumpen behövs i systemet, dvs tärningar. Om två karaktärer skall slåss i närstrid avlöper det enligt följande regler:</p> <p>Initiativ Den som har högst snabbhet agerar först. Om båda/flera karaktärer är lika snabba så agerar de samtidigt. En karaktär kan utföra två aktiviteter under en stridsrond (2 s), en attack och ett försvar.</p> <p>Om karaktärerna agerar samtidigt så får de välja att göra en aktivitet, dvs attack eller försvar. (Det kan finnas karaktärer som kan agera flera än 2 ggr / stridsrond. Det anges i så fall som en fördel på karaktären).</p> <p>Attack Karaktären som attackerar slår 1d6 mot sin färdighet att slåss. Om anfallaren slår \leq sin färdighet så lyckas attacken. (Det finns dock en chans att försvaren klarar sig oskadd).</p> <p>Försvar Den försvarande karaktären slår 1d6 mot sin färdighet att slåss i försvar. Om försvararen slår \leq sin färdighet så lyckas han/hon att ducka eller parerar attacken. Om försvaret misslyckas tilldelas försvararen skada enligt tabellen <i>Fysiska skador</i> ovan. Skadan påverkar karaktärens färdighet som skall modifieras inför nästa stridsrond.</p> <p>Normalt avlöper stridsrond med en attack från den snabbare och ett försvar från den långsammare, följt av en attack från den långsammare och ett försvar från den snabbare.</p>
--	--

SKADOR

Skador	REALISM																													
	Normal	Hjälte	Superhjälte																											
<ul style="list-style-type: none"> • Fysiska skador 	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-bottom: 5px;">Skadetyyp</th> <th style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">Normal</th> <th style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">Hjälte</th> <th style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">Superhjälte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Slag / Spark</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">1</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">1</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Kniv, Påk , Pil,</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Svärd, Spjut</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Lätt skjutvapen</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Skjutvapen (tungt)</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">3</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">3</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">Magi</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">Finns ej</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">3</td> <td style="text-align: center; padding-bottom: 5px;">2</td> </tr> </tbody> </table>	Skadetyyp	Normal	Hjälte	Superhjälte	Slag / Spark	1	1	0	Kniv, Påk , Pil,	2	2	0	Svärd, Spjut	2	2	0	Lätt skjutvapen	2	2	0	Skjutvapen (tungt)	3	3	1	Magi	Finns ej	3	2	<p>Övriga typer av fysiska skador beskrivs i scenariot (eller bedöms av spelledaren).</p>
Skadetyyp	Normal	Hjälte	Superhjälte																											
Slag / Spark	1	1	0																											
Kniv, Påk , Pil,	2	2	0																											
Svärd, Spjut	2	2	0																											
Lätt skjutvapen	2	2	0																											
Skjutvapen (tungt)	3	3	1																											
Magi	Finns ej	3	2																											
<ul style="list-style-type: none"> • Sjukdomar 	<p>Med sjukdom avses allvarligare sjukdomar som kan ha dödlig utgång för karaktären eller ge men för karaktären. (Alltså inte förkylningar o dyl). Sjukdomar ger X antal skador under en period av Y veckor/dagar/timmar. Effekten av sjukdomen beror på aktuell sjukdom, och beskrivs i scenariot (eller bedöms av spelledaren).</p> <p>Chansen att bli smittad beror på typen av sjukdom och på hur karaktären har agerat. Hur varje sjukdomen fungerar beskrivs i scenariot (eller bedöms av spelledaren).</p> <p>Läkning av sjukdomar kan endast ske med läkarvård och/eller medicin.</p>																													
<ul style="list-style-type: none"> • Utsläpp - Gas, - Radioaktivitet etc 	<p>Med utsläpp avses allvarligare utsläpp som kan ha dödlig utgång för karaktären eller ge men för karaktären. Utsläpp ger X antal skador under en period av Y veckor/dagar/timmar. Effekten av utsläppet beror på aktuell substans, t ex giftgaser, radioaktivitet mm.</p> <p>Hur varje utsläpp fungerar beskrivs i scenariot (eller bedöms av spelledaren).</p> <p>Läkning av skador från utsläpp kan endast ske med läkarvård och/eller medicin.</p>																													

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Droger</i> 	<p>När en karaktär utsätter sig för droger som alkohol eller narkotika, sker en påverkan under en kortare tidsperiod, då karaktären får försämrade fysiska och/eller intellektuella attribut och färdigheter under inflytande av drogen.</p> <p>Om drogen har kända bieffekter som t ex sk bakfylla vid rus av alkohol, beläggs karaktären med avdrag på fysiska och/eller intellektuella attribut och färdigheter.</p> <p>Drog Alkohol</p> <p>Rus -1 nivå på alla attribut, färdigheter och kunskaper under ruset</p> <p>Bakfylla -1 nivå på alla attribut, färdigheter och kunskaper i 1d6 timmar</p>																																								
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Skador på karaktärer</i> 	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Skadenivå</th> <th>Normal</th> <th>Hjälte</th> <th>Superhjälte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-3</td> <td>Finns ej</td> <td>Finns ej</td> <td>Du skojar ...</td> </tr> <tr> <td>-2</td> <td>Finns ej</td> <td>Finns ej</td> <td>Sluta skoja nu ...</td> </tr> <tr> <td>-1</td> <td>Finns ej</td> <td>Finns ej</td> <td>Ge dig nu ...</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Finns ej</td> <td>Jag mår bra</td> <td>Jag mår bra</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Blåmärke</td> <td>Ingen fara ...</td> <td>Ingen fara ...</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Lätt skada</td> <td>Bara ett blåmärke</td> <td>Bara ett blåmärke</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Skada</td> <td>Det är inget stort sår</td> <td>Det är inget stort sår</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Svår skada</td> <td>Det blöder bara lite</td> <td>Det blöder bara lite</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Död</td> <td>Oj, men .. aaaahhh</td> <td>Oj, men .. aaaahhh</td> </tr> </tbody> </table> <p>Den fysiska skadan som åsamkas en karaktär påverkar färdigheterna hos karaktären. När karaktären får skador som når skadenivåerna 1 – 5 så skall alla karaktärens färdighetsnivåer minska med motsvarande nivå tills skadan läkts.</p> <p>Exempel: (Realism: Hjälte) John har färdigheterna Skjuta pistol=4 och Simma=3. Han får 1 skada av en spark från en motståndare. Han kommer då till skadenivån "Jag mår bra" och eftersom han är en hjälte så påverkas han ej av skadan.</p> <p>John får dock ytterligare en spark av sin motståndare och hamnar nu på nivån "Ingen fara ...". John får nu ett avdrag på -1 på alla sina färdigheter, dvs Skjuta pistol=3 och Simma=2, till skadan läkts.</p>	Skadenivå	Normal	Hjälte	Superhjälte	-3	Finns ej	Finns ej	Du skojar ...	-2	Finns ej	Finns ej	Sluta skoja nu ...	-1	Finns ej	Finns ej	Ge dig nu ...	0	Finns ej	Jag mår bra	Jag mår bra	1	Blåmärke	Ingen fara ...	Ingen fara ...	2	Lätt skada	Bara ett blåmärke	Bara ett blåmärke	3	Skada	Det är inget stort sår	Det är inget stort sår	4	Svår skada	Det blöder bara lite	Det blöder bara lite	5	Död	Oj, men .. aaaahhh	Oj, men .. aaaahhh
Skadenivå	Normal	Hjälte	Superhjälte																																						
-3	Finns ej	Finns ej	Du skojar ...																																						
-2	Finns ej	Finns ej	Sluta skoja nu ...																																						
-1	Finns ej	Finns ej	Ge dig nu ...																																						
0	Finns ej	Jag mår bra	Jag mår bra																																						
1	Blåmärke	Ingen fara ...	Ingen fara ...																																						
2	Lätt skada	Bara ett blåmärke	Bara ett blåmärke																																						
3	Skada	Det är inget stort sår	Det är inget stort sår																																						
4	Svår skada	Det blöder bara lite	Det blöder bara lite																																						
5	Död	Oj, men .. aaaahhh	Oj, men .. aaaahhh																																						

LÄKNING AV SKADOR

Läkning

Läkning av skador beror på nivån av realism.

Realism	Normal Läkning	Läkarvård
Normal	1 skadenivå per vecka	+1 skadenivå per vecka
Hjälte	1 skadenivå per dag	+1 skadenivå per dag
Superhjälte	1 skadenivå per timme	+1 skadenivå per timme

• Första hjälpen

Första Hjälpen är en kunskap som används för att inom en kort tid efter skadans inträffande plåstra om den skadade. Den läker automatiskt 1 skadenivå om skadenivån ≤ 3 . Skada / "Det är inget stort sår".

Vid skadenivå ≥ 4 . Svår skada / "Blöder bara lite ..." eller högre kan Första Hjälpen stoppas eventuell blödning, men det ger ingen läkning.

Första hjälpen kan endast utföras en gång per karaktär (dvs en gång av en karaktär på en annan karaktär) vid samma tillfälle.

Första hjälpen	Skadenivå	Läkning
Oskolad	1 Blåmärke / Ingen fara ...	1
Amatör	2 Lätt skada / Bara ett blåmärke	1
Lekman	3 Skada / Det är inget stort sår ...	1
Bildad	4 Svår skada / Det blöder bara lite ...	-
Professionell	5 Död / Oj, men .. aaaahhh	-

• Läkarvård

Kunskap som läkarvård kan användas för att tillskynda läkning av skador. Om karaktären kommer under läkarvård kommer skadorna att läka ytterligare en skadenivå under perioden.

Om särskilda regler gäller angående läkarvård av t ex en sjukdom beskrivs det i scenariot (eller bedöms av spelledaren).

GRAF DIETMAR VON BERGHOF

Bakgrund

Graf von Berghof är en 42-årig man och kommer från en gammal adelssläkt i Bayern. Han är god vän med rikskansler Adolf Hitler och betraktar honom som ett geni och en ledstjärna.

Genom sina kontakter med Hitler har han fått titeln som Major i SA och har en egen livvaktsgrupp om 6 st SA soldater som lyder under hans befäl.

Motiv och mål

- Att tolka och förstå innehållet på de 3 stentavlorna.
- Att få tag i anteckningsboken med testamentet, som Mustafa Al Yahmal lovade honom.
- (Om Isiris testamente innehåller en ritual för att uppnå evigt liv).

Att utföra den för Hitler så att det kommande Tredje riket kan få en evig ledare.

Tips till Spelledaren

Om spelarna kommer för nära Graf von Berghof kan du använda de 6 SA Soldaterna att i strid slåss med våra hjältar.

De är hårda typer som har färdigheterna Skjuta - Pistol och Boxning till nivån Säker.

Graf von Berghofs stora passion är arkeologi och han har arbetat på flera utgrävningar i Palestina och Egypten. Han är mycket kunnig i historia och legender från Egypten och har många gånger berättat för Hitler ur de otaliga historierna i den Egyptiska mytologin.

På en middag för ca ett år sedan berättade han om legenden om Översteprästen Isiris, som sägs ha blivit odölig. Hitler blev intresserad av historien och ville veta mer om Isiris, och von Berghof berättade legenden.

Hitler är fascinerad av tanken på evigt liv och om det evige riket - Det tredje riket. Idealet för ett sådant rike skulle givetvis vara att få goda ledare leva i evig tid.

För 4 månader sedan fick Graf von Berghof möjlighet att göra en utgrävning av en nyfunnen gravkammare i Luxor (Thebe). Von Berghof misstänker att han har funnit Isiris gravkammare.

Han skrev genast nyheten för Hitler som blev mycket intresserad och skickade genast von Berghof 6 st SA soldater och pengar för finansiering av utgrävningen. Om han fann några intressanta spår om sanningen bakom legenden skulle han genast kontakta Hitler.

För en vecka sedan öppnade de graven och fann sarkofagen tom, men fann även 3 st mystiska stentavlor.

ÖVERSTE SHAHUD MAHIB

Bakgrund

Överste Shahud Mahib är polischefen i Kairo.

Motiv och mål

- Att hålla lugn och ordning i Kairo.
- Att förhindra utförsel av historiska Egyptiska föremål ur landet.

Tips till Spelledaren

Om spelarna har behov av poliser, kan Översten skicka ut 5-12 poliser.

Poliserna är hårda typer som har färdigheterna Skjuta - Pistol och Boxning till nivån Duglig.

Han är en tjänsteman för det Brittiska imperiet, men har inga högre tankar om briter. Han är mest intresserad av att Egypten skall få sköta sig själv och att förhindra att ovärderliga Egyptiska skatter förs ut ur landet.

Han är oroad över de muslimska grupper som finns i staden som ropar på frihet för Egypten och bildandet av en muslimsk stat.

PROFESSOR BLACKMOORE

Bakgrund

Professor Blackmoore är en gammal vän och kollega till Professor Ainsworth.

Han har nyligen ställt ut Isiris testamente (papyrusrullarna, offerkniven och skålen) i ett särskilt rum i museet i Kairo.

Professor Blackmoore har skrivit ett långt brev till sin vän Professor Ainsworth. I brevet berättar han om fynden och ber Professor Ainsworth besöka Kairo för att studera materialet närmare.

Motiv och mål

- Att få veta vad materialet i Isiris testamente avser.
- Att katalogisera materialet från Tut-Ankh-Amons gravkammare.

Han ansvarar för museet i Kairo och har de senaste åren arbetat hårt med den enorma mängd material som man funnit i Tut-Ankh-Amons grav. För att få plats med allt är de tvungna att magasinera en stor del av fynden, för att kunna katalogisera dem innan de ställs ut.

I magasinet finns idag en rad material som måste sorteras ut, för att få plats med de nya fynden från Tut-Ankh-Amons grav.

Professor Blackmoore kommer på den lysande idén att låna ut en del av samlingarna till andra museer i Europa och därmed få plats i magasinet. Han lånar t ex ut en gammal mumie och en dödsmask till British Museum på 6 månader.

När han går igenom magasinet hittar han 3 st papyrusrullar, en kniv och en silverskål, som är prydd med scabéer. Han söker igenom museet arkiv och finner att det avser det sk Isiris testamente.

Han blir fascinerad av materialet och beslutar att museet skall ställa ut materialet.

NUSRAT FAKHIM - GATPOJKE

Bakgrund

Nusrat Fakhim är en föräldralös 12 åring som drar runt på Kairos gator och försörjer sig som gudiö och springpojke åt turisterna.

Nusrat känner hela Kairo utan och innan och kan snabbt ta sig från stadens ena ända till den andra.

Motiv och mål

Att tjäna lite pengar genom att hjälpa våra hjältar.

Nusrat brukar finnas vid stationen i Kairo och försöka skaffa sig tillfälligt arbete hos turisterna. Han upptäcker våra hjältar och beslutar att hålla sig i deras närhet för att se om han kan tjäna lite pengar.

Han leder ett litet gäng av gatupojkar (ca 10 st) som drygar ut sina magra inkomster genom ficktjuveri och småstölder. Han är jagad ofta jagad av polisen från stölder som han begår på basaren i gamla Kairo, men kommer oftast undan. En gång hann de ikapp honom och pryglade honom ordentligt.

KAIROS RÖDA ROS

APPENDIX

HISTORISK BAKGRUND

1914

28:e Juni	Den österrikisk-ungerske tronföljaren, ärkehertig Frans Ferdinand, och hans gemål mördas av den serbiske studenten Gavrilo Princip i Sarajevo.
28:e Juli	Österrike förklarar krig mot Serbien.
31:e Juli	Österrikes bundsförvant Tyskland förklarar krigstillstånd.
1:a Aug.	Tyskland förklarar krig mot Ryssland.
3:e Aug.	Tyskland förklarar krig mot Frankrike
2:a Aug.	Turkiet går med i kriget på Tysklands sida och förlorar samtidigt överhögheten över Egypten.
15-17:e Aug.	Engelska trupper till Frankrike.
7:e Dec.	Egypten förklaras som brittiskt protektorat och väljer sin första sultan Husain Kamil.

1915 – 1916

	<p>Det stora kriget rasar i Europa. Tusentals och åter tusentals dör. Strider pågår i Europa på både västfronten, mellan Frankrike, Storbritannien och Tyskland, samt på Östfronten mellan Tyskland och Ryssland.</p> <p>I söder pågår strider mellan Turkarna och Storbritannien vid Grekland och i Palestina. Kriget böljar och först har Tyskland stora framgångar på både västfronten och östfronten.</p> <p>Efter U.S.A:s intåg i kriget vänder dock krigslyckan och det går allt sämre för Tyskland.</p>
--	--

1917

	<p>Egyptens sultan Husain Kamil avlider och hans bror Fuad Kamil väljs som sultan över Egypten.</p> <p>Ett nationalistiskt parti lett av Zaghlul pasha bildas börjar skapa oro i Egypten.</p> <p>Internationella rödakorskommittén får Nobels fredspris.</p>
6:e April	USA förklarar krig mot Tyskland
6:e Nov.	General Allenby bryter genom den turkiska fronten i Palestina vid Sheria.
7:e Nov.	Bolsjevikerna gör revolution i Ryssland, vilket leder till inbördeskrig i Ryssland.
11:e Dec.	General Allenby tågar in i Jerusalem.

1918

3:e Mars	Freden mellan Tyskland och Ryssland
2:a Maj	Inbördeskrig i Finland.
16:e Maj	General Mannerheim tågar in som 'de vitas' segrare i Helsingfors.
17:e Juni	Den ryska tsar familjen mördas.
7:e Nov.	Tyskland kapitulerar

1919

	Den amerikanske presidenten T W Wilson får Nobels fredspris.
18:e Jan.	Fredskonferensen i Versailles öppnas.
14:e Feb.	Nationernas Förbund bildas.
13:e April	General Reginald Dyer ger försöker skinga en folksamling på 15 – 20 000 i Amritsar i Indien. Ca 400 personer dödas och ca 1200 såras.
7:e Maj	Freden dikteras för Tyskland i Versailles.
1:a Juli	Spritförbud införs i U.S.A.

1920

	Radion börjar göra sitt intåg i de amerikanska hemmen. De första offentliga sändningarna påbörjas.
27:e Mars	Röda armén underledning av Trotskij besegar de vita trupperna.
1:a Aug.	Mahatma Gandhi uppmanar till passivt motstånd i Indien. Han föreslår bojkott av brittiska varor och vägran att samarbeta.
10:e Aug.	Sultan Muhammed VI skriver under freden för Turkiet. I Turkiet finns dock en stark man vid namn Mustafa Kemal som samlar många anhängare.
Nov.	Den brittiske utrikesministern Lord Balfour lovar att Storbritannien efter segern i Palestina vill skapa ett nationellt hem för judarna. Storbritannien får mandat av Nationernas Förbund att styra över Palestina och sir Herbert Samuel blir överkommisarie i Jerusalem.

1921

	Den argentinska dansen Tango blir allt mer populär i Europa.
	Den oroliga stämningen i Indien fortsätter.
	Den tyske fysikern Albert Einstein får Nobelpriset i Fysik.
	Charles Chaplins film "The kid" visas för första gången.
21:e Jan.	Den ryske revolutionären Lenin dör och blir begravd i ett mausoleum i Moskva.
20:e Okt.	Turkarna besegrar Grekerna under ledning av Mustafa Kemal.

1922

	Den norske fysikern Niels Bohr får Nobelpriset i Fysik.
	Rudolf Valentino har stor framgång med filmen "The Sheik, Blood and Sand".
Mars	Det nationalistiska partiet Wafd lett av Zaghlul pascha har utfört omfattande sabotage mot engelsmännen i Egypten. Zaghlul pascha och 8 andra Wafdister arresteras och deporteras från Egypten.
	Lord Allenby, segraren från Palestina, blir High Commisioner över Egypten och försöker förbättra relationen med Wafd-partiet genom att låta Zaghlul återvända.
10:e Mars	Mahatma Gandhi arresteras och döms till 6 års fängelse.
15:e Mars	Storbritannien förklarar Egypten självständigt och sultan Fuad Kamil blir kung över Egypten. Storbritannien förbehåller sig rätten till militära baser, kontroll över Suezkanalen och rätt att beskydda främmande medborgare. Dessutom behåller Storbritannien kontrollen över den egyptiska delen av Sudan och därmed även kontrollen över regleringen av Nilen, som är livsviktig för Egypten.
1:e Sept.	Palestina får ny författning.
30:e Okt.	Fasisten Benito Mussolini övertager makten i Italien.
22:e Nov.	Lord Carnarvon och Howard Carter når fram till Faraos Tut-Anch-Amons gravkammare i Biban el Molúk i Konungarnas dal

1923

	William Butler Yeates från Irland får Nobelpriset i litteratur:
1:e Feb.	Tut-Anch-Amons gravkammare öppnas.
24:e Juni	Kemal pascha sluter freden i Lusanne för Turkiet.
29:e Okt.	Turkiet förklaras som republik och Kamal Atatürk ('Turkarnas fader'), tidigare kallad Kemal pashca eller Kemal El Ghazi ('Den segerrike'), blir president.
5:e Nov.	Den tyska depressionen blir allt djupare, inflationen skjuter i höjden och man ger ut
2-biljon marksedlar.	
8:e Nov.	Adolf Hitler gör ett misslyckat försök till statskupp i Tyskland.
9:e Nov.	Kuppförsöket i Tyskland slås ned
1:e April	Adolf Hitler döms till 5 års fängelse för sitt misslyckade kuppförsök.

1924

	Surrealismen gör sitt intåg i konstvärlden.
Januari	Zaghlul pascha blir premiärminister i Egypten.
3:e Mars	Kamal Atatürk avskaffar kalifatet i Turkiet.

1925

<p>3:e Jan. 26:e April 25:e Juli</p>	<p>Egyptens premiärminister Zaghlul pascha tvingas avgå efter att den engelske överbefälhavaren över Egyptens armé mördats.</p> <p>Utgrävningen av Tut-Anch-Amons gravkammare avslutas. Fyndet är otroligt i sin rikedom och endast metallvärde uppskattas till ca £100 000.</p> <p>Charles Chaplins film "Gold Rush" har premiär.</p> <p>Den tjeckiske författaren Franz Kafka ger ut sin bok "Processen".</p> <p>Den ryske filmregissören Sergej Eisensteins film "Pansarkryssaren Potemkin" har premiär. Filmen totalförbjuds bl a i Sverige.</p> <p>Bernard Shaw får Nobelpriset i litteratur.</p> <p>Austen Chamberlain (GB) och Charles Dawes (U.S.A.) får Nobels fredspris.</p> <p>Il Duce – Benito Mussolini utnämner sig till diktator i Italien.</p> <p>Fältskalk von Hindenburg väljs till President i Tyskland.</p> <p>Klu Klux Klan, en amerikansk rörelse med 5-6 miljoner medlemmar, håller massmöte i Washington D.C.</p>
--	---

1926

<p>8:e Sept. 10:e Sept.</p>	<p>Den nya förkastliga musikformen Jazzen, börjar göra sig gällande. Den härstammar från de svarta i New Orleans och sprider sig till Chicago och New York, och sedermera över Atlanten till Europa.</p> <p>Aristilde Briand (FRA) och Gustav Stresemann får Nobels fredspris.</p> <p>Rudolf Valentino spelar in sin sista film "The Son of the Sheik". Han avlider senare under året endast 31 år gammal.</p> <p>Tyskland upptas som fullvärdig medlem i Nationernas förbund.</p> <p>Den tyske utrikesministern Gustav Stresemann håller tal i Nationernas Förbund i Geneve: "Freden har ingen fastare grund än då den bygger på likaberättigande mellan folken."</p> <p>Franske utrikesministern Aristilde Briand: "Denna dag kommer att minnas i världshistorien som inledningen till en ny era utan krig. Aldrig mera krig, gevär och kanoner tillhöra det förflutna."</p>
---------------------------------	--

1927

	<p>Den f.d. egyptiske premiärministern Zaghlul pascha avlider.</p> <p>Berthold Brecht sätter upp "Tolvshillingsoperan".</p> <p>Agatha Christie firar stora framgångar och publiceras i miljonupplagor på flera olika språk.</p> <p>Al Jolson sjunger med ljud i filmen The Jazz Singer</p> <p>Kvinnomodet blir allt radikalare, kjolarna skyler inte ens knäna längre. Nya påfund som läppstift blir allt populärare, silkes- och rayonstrumporna blir stort mode för damerna.</p> <p>Den svarta dansösen Josephine Baker chockerar Paris genom att dansa i en kjol av bananer i föreställningen "Bal Nègre".</p>
20-21 Maj	Charles Lindberg genomför den första direkta flygningen, utan mellanlandning, över Atlanten.
15:e Nov.	Stalin tar över makten i Ryssland. Trotiskij, Sinovjev och Kamenev utesluts ur Kommunist partiet.

1928

	<p>Kung Fuad gör statskupp i Egypten och upplöser parlamentet på tre år.</p> <p>Författaren D.H. Lawrence ger ut romanen "Lady Chatterleys älskare". Boken betraktas som pornografi och förbjuds i Storbritannien.</p> <p>De första ljudfilmerna börja komma.</p> <p>Allmän rösträtt införs i för alla män och kvinnorna över 21 år.</p>
7:e Nov.	Republikanen och före detta handelsministern Herbert Hoover väljs till U.S.A:s President.

1929

14:e Feb.	Den ökände Al Capone, även kallad Scarface, döms till 11 års fängelse för skattebedrägeri, att avtjänas på Alcatraz.
8-29 Aug. 25:e Aug.	Det tyska luftskeppet Graf Zeppelin flyger jorden runt styrt av dr Hugo Eckener. Oroligheter i Jerusalem mellan araber, judar och brittiska trupper.
Sept.	Sir Percy Loraine ersätter Lord Allenby som High Commisioner i Egypten.
24-29:e Okt.	Kris på börsen i New York, miljontals dollar förloras. Paniken sprider sig och kurserna faller. Miljontals amerikaner drabbas direkt eller indirekt på grund av företag som går i konkurs.

1920

	<p>En ny författning i Egypten förbjuder Wafd partiet</p> <p>Marlene Dietrich har stor framgång med filmen "The Blue Angel". Greta Garbo medverkar i sin första ljudfilm "Anna Christie".</p>
14:e Sept.	Det tyska nationalsocialistiska partiet under ledning av Adolf Hitler får 107 mandat i det tyska riksdagsvalet.
5:e Okt.	Det engelska luftskeppet R. 101 råkar i brand över Beauvais i Frankrike, just som det skall landa. Konstruktören Major Richmond och flygministern Lord Thomson omkommer tillsammans med 46 andra passagerare. Storbritannien beslutar att upphöra att bygga luftskepp.

1921

	<p>Uppfinnaren Thomas Alva Edison dör 84 år gammal.</p> <p>Jacob Schick uppfinner den elektriska rakapparaten i USA.</p> <p>Charles Chaplins film "City lights" har premiär. Boris Karloff har stor framgång i filmen "Frankenstein".</p>
30/4	Världens högsta byggnad Empire State Building, med 86 våningar 1250 fot hög, invigs i New York.
13:e Maj	Paul Doumer utnämns till stadsöverhuvud i Frankrike.
24:e Aug.	En ny brittisk nationell regering tillsätts under ledning av premiärminister MacDonald
14:e Sept.	Rundabordskonferens i London om det brittiska Indiens författning.
21:e Okt.	Det brittiska pundet lösgörs från guld, och krisen i Europa förvärras.

	Aldus Huxley ger ut sin framtidsvision "Du sköna nya värld".
	Marlene Dietrich medverkar i filmen Shanghai Express.
1:e Mars	Japanerna förklarar Manchuriet självständigt som kejsarriket Manchukuo, och den tidigare kejsaren av Kina, Pu-yi (som störtades 1911) utnämns till kejsare under namnet Kang-te.
2:e Mars	Atlantflygaren Charles Lindberghs son bortrövas och en lösensumma begärs. Lösesumman utbetas men barnet återlämnades icke och fanns senare död. Det hade mördats omedelbart efter bortförandet sk kidnappning (kid=barn, nap=stjäl) och hittades i en närliggande skogsdunge. Bruno Richard Hauptmann ställs inför rätta för dådet och döms till döden.
10:e April	Hindenburg väljs till President i Tyskland med 19,4 miljoner röster. Adolf Hitler gör stora framgångar och kommer två i presidentvalet med 13,4 miljoner röster.
13:e April	De tyska nationalsocialisternas militära organisationer förbjuds. S.A. (Sturm-Abteilungen), S.S. (Schutz-Staffel) och H.J. (Hitler Jugend) blev olagliga.
6:e Maj	Det franska statsöverhuvudet Paul Doumer skjuts av en galen ryss vid namn Gorgulov.
10:e Maj	Nyval i Frankrike - Albert Lebrun väljs till President.
Okt.	Oswald Mosley bildar British Union of Fascists i England.
6 Nov.	Förbudet mot S.A. i Tyskland upphävs.
11 Nov.	Vid nedrustningsförhandlingarna i Lusanne erkänner Storbritannien, Italien, Frankrike och U.S.A Tysklands krav på likaberättigande på rustningarnas område. Uppgifter gör gällande att den Tyska armén som består av 100 000 man (enligt överenskommelser) omfattar 100 000 underofficerare — en ram inom vilken en betydligt större armé kan bildas.
8:e Nov.	I U.S.A. väljs Franklin D. Roosevelt till President.

	<p>President Roosevelt påbörjar New Deal programmet för den amerikanska ekonomin.</p> <p>Greta Garbo medverkar i den nya filmen "Queen Christina".</p>
Jan.	<p>Premiärministern i Egypten Sidqi Pasha avgår pga hälsoskäl. Abdul Fattah Pasha Yehia blir utsedd till Premiärminister.</p> <p>Sir Miles Lampson, fd Britisk minister i Kina, ersätter sir Percy Loraine som High Commisioner i Egypten.</p>
30:e Jan. 27:e Feb.	<p>Adolf Hitler utses till rikskansler.</p> <p>Riksdagshuset i Berlin brinner, en murarhantlangare vid namn van der Lubbe arresteras för dådet.</p>
5:e Mars 21:e Mars	<p>Nationalsocialisterna erövrar 288 mandat och får majoritet i den tyska riksdagen. Riksdagen i Berlin öppnas. De kommunistiska ledamöterna har blivit arresterade och bortförda till arbetsläger. Republiken får en ny fana, en röd fana med en vit cirkel och ett svart hakkors.</p> <p>Offentliga arbeten inrättas i form av vägbyggen för att avskaffa arbetslösheten. Obligatorisk arbetstjänst införs.</p>
27:e Mars	<p>Japanerna lämnar Nationernas Förbund och har inlett ett fälttåg från Manchuriet mot den kinesiska provinsen Jehol.</p>
1:a April	<p>Bojkott införs mot judarna i Tyskland under parollen - "Deutche! Wehrt Euch! Kauf nicht bei Juden!" (Tyskar! Försvara Er! Köp ej av Judar!). Judarna mister sin medborgarrätt (rösträtt mm). Vid anställning i företags krävs efterhand bevis på arisk tillhörighet i fyra generationer. Judar på ledande poster avstängs helt.</p>
10:e Maj	<p>Bokbål i Berlin. Böcker av judiska författare förbjuds och bränns. Även kommunistisk, socialistisk och liberal litteratur förbjuds. Jazzmusik förbjuds i Tyskland.</p>

KÄLLOR

Denna historiska bakgrund om åren 1914 — 1933 bör läsas för att ge lite mer kunskaper om den tid i vilken scenariot utspelar sig.

Uppgifterna är hämtade från följande källor:

- "Bra Böckers världshistoria del 13 - Från krig till krig", Henning Poulsen, Bra Böcker.
- "Världen sedan 1914", Karl Hildebrand, Stockholms-Tidningen och bokförlaget Natur och Kultur.
- "Kunskapsboken, När?Var?Hur?Serien", bokförlaget Forum.
- "Anglo-Egyptian relations 1800-1953", John Marlowe, The Cresset Press, 1954.

KAIROS RÖDA ROS

ISIRIS TESTAMENTE

'ISIRIS TESTAMENTE'

PAPYRUSRULLARNA OCH STENTAVLORNA

Spelledare som har kort tid att förebreda sig behöver ej läsa rullarna i förväg utan kan läsa den när de kommer till respektive ceremoni i manuset nedan.

Text med *kursiv stil* är endast avsedd för spelledaren och skall ej läsas upp för spelarna.

Isiris testamente

Består av 3 st stentavlor som finns i Isiris gravkammare. Innehållet på dessa stentavlor är avtecknad och kommenterade med Koptisk text på 3 st papyrusrullar som Isiris skrivit. Papyrusrullarna tillsammans med silverskålen och offerkniven har nyligen ställts ut på Kairos museum.

Den koptiska texten finns även nedtecknad i en anteckningsbok som Mustafa Al Yahmal hade gömt i Café Blå Måne. Anteckningsboken hamnar sedermera i Graf von Berghofs ägo. De 3 stentavlorna hittar Graf von Berghof vid sin utgrävning av Isiris grav och gnuggar av dessa på ett papper.

OBSERVERA!

Inskriptionen med hieroglyfer skiljer sig på den tredje tavlan och den tredje papyrusrullen. Se beskrivningen angående den tredje papyrusrullen nedan.

1:A PAPYRUSRULLEN / 1:A STENTAVLAN

Inledningstexten

”Det är nu tre dagar och tre nätter sedan jag fullbordade den sista ritualen. Nu vet jag att Osiris makt står mig bi. Hans makt har uppenbarats ...”

”... har givits mig. Om jag ändå haft tid att fullfölja ritualen för min herre, ty ingen var som honom värdig dessa gåvor. O Farao med dessa gåvor hade vi styrt Egypten i eviga tider under solens och månens ljus.”

... (Kommentar: Nästa stycke är oläsligt)

”.. under månens skiftande anlete om natten. Ritualen skall utföras trenne gånger, trenne gånger för att väcka, binda och styra Osiris gåvor. Till den som är trogen skall makten givas i evighet ... ”

”.. ritualerna skall utföras i den ordning som den gives för att kraften skall flöda fritt från Osiris ... ”

1:a Ceremonin

”Under månens nya skära skall offerkniven med livgivaren gjuta det heliga blodet och skålen. Cermonin kan endast utföras innan månen blir full. Finn en avskiljd plats och skapa en ring av eld för att skydda dig mot Osiris vrede. Offra en svart tupp och gjut blodet i skålen.

Tag en munfull av blodet och höj skålen mot månskäran över ditt huvud. Skapa det magiska ögat i ringens mitt av större delen av offerblodet. Ställ dig i ögats centrum, drick resten av blodet och åkalla Osiris med orden:”

Uttala de heliga orden: ”O Osiris underjordens härskare. Dödens herre. O Evige mästare. Hör min röst och visa ditt anlete. Jag befaller dig att tjäna mig din trogne undersåte. Tag mitt offer av och hör min bön. Giv mig skydd från all skada, giv makt mot knivens stöt, spjutets bana, pilens flykt och svärdets hugg. Låt mig oskadd gå under sol och måne.”

Osiris kommer att visa sig som en svart fågel som cirklar ringen av eld. Kasta upp tuppen till honom och förbered dig på att ta emot gåvan.

Kommentar till spelledaren

Osiris kommer att visa sig som en stor svart fågel och flyga runt cirkeln. Om ringen ej är bruten är besvärjaren skyddad från hans vrede Vreden över att ha blivit väckt och förd till de levandes värld. Osiris kan ej återvända utan att besvärjarens bön har uppfyllts. Kasta den svarta tuppen upp till honom. Han kommer att fånga den i sina klor och ett rött ljussken slår ned på besvärjaren som får en elektrisk chock och sin önskan uppfylld.

Hieroglyfer

Effekten av ceremonin

Cermonin fungerar som den beskrivs och om ringen ej bryts. Ringen bryts genom att den slocknar någonstans eller någon annan går in i ringen efter att man åkallat Osiris. Om ringen bryts attackerar Osiris med all sin kraft slumpmässigt alla närvarande med Magi (). Om cermonin är genomförs korrekt är besvärjaren osårbar till nästa ny måne och hans Ego stiger permanent en nivå.*

Osårbarheten gäller knivar, svärd, skjutvapen och projektilvapen. Han kan dock skadas av offerkniven som används i ceremonin eller av slag och sparkar.

() Denna magiska kraft är en magisk vapenfärdighet och innehavaren har nivån Urstyv och magin ger 3 skadenivåer i skada när den träffar. För att undvika bli träffad måste ha Snabbhet = Super eller offra Tur för att lyckas undvika att bli träffad.*

Den första rullens/tavlans hieroglyfer visar att en ceremoni för Osiris skall utföras när månen är ny. En svart tupp skall offras och att besvärjaren uppnår styrka eller pånyttfödelse.

2:a Ceremonin

”När mänskivans anlete är helt skall besvärjaren åter gjuta heligt blod för Osiris. Ceremonin kan endast utföras när månen är full. Finn en avskiljd plats och skapa en ring av eld för att skydda dig mot Osiris vrede. Offra en svart katt och gjut blodet i bronsurnan med livgivaren. Gjut även lite av ditt eget blod i urnan. Skapa det magiska ögat i ringens mitt av större delen av offerblodet.

Häll en liten mängd blod i skålen och sätt den utanför den brinnande ringens i nordlig riktning. Besvärjaren ställer sig i ögats mitt och åkalla Osiris med orden: ”

Uttala de heliga orden: ”O Osiris underjordens härskare. Dödens herre. O Evige mästare. Hör min röst och visa ditt anlete. Jag befäller dig att tjäna mig din trogne undersåte. Tag mitt offer av och hör min bön. Giv mig av din heliga styrka. Giv mig gudomlig kraft så att jag kan tjäna dig bland de levande och fälla de otrogna som besudlar ditt namn.”

Osiris kommer att visa sig som en stor svart katt som cirklar ringen av eld. När katten dricker ut urnan skall besvärjaren dricka ur skålen och bereda sig på att ta emot gåvan.

Kommentar till spelledaren

”Osiris visar sig som en stor svart katt och springer flera varv runt den brinnande cirkeln. Om ringen ej är bruten är besvärjaren skyddad från hans vrede. Vreden över att ha blivit väckt och förd till de levandes värld. Ännu en gång är han fångad och kan ej återvända utan att besvärjarens bön har uppfyllts. Medan han dricker offerblodet ur skålen utanför cirkeln, skall besvärjaren dricka en munfull ur urnan. Besvärjaren kommer att träffas av ett blått sken och få en elektrisk chock och sin önskan uppfylld. När katten druckit blodet försvinner den bort i natten.”

Hieroglyfer

Effekten av ceremonin

Cermonin fungerar som den beskrivs och om ringen ej bryts. Ringen bryts genom att den slocknar någonstans eller någon annan går in i ringen efter att man åkallat Osiris. Om ringen bryts attackerar Osiris med all sin kraft slumpmässigt alla närvarande med Magi(). Om cermonin är genomförs korrekt har besvärjaren samma magiska kraft som Osiris till nästa full måne och hans Ego stiger permanent en nivå.*

() Denna magiska kraft är en magisk vapenfärdighet och innehavaren har nivån Urstyv och magin ger 3 skadenivåer i skada när den träffar. För att undvika bli träffad måste ha Snabbhet = Super eller offra Tur för att lyckas undvika att bli träffad.*

Den andra tavlans hieroglyfer visar att en ceremoni för Osiris skall utföras när månen är full. En get skall offras och att besvärjaren uppnår magisk styrka.

3:a Ceremonin

”Under månens gång från full till halv skall offerkniven med livgivaren för sista gången gjuta det heliga blodet och skålen. Ceremonin kan endast utföras efter att månen varit full och innan den blir ny igen. Finn en avskiljd plats och skapa en ring av eld för att skydda dig mot Osiris vrede. Offra en ung flicka som ännu ej varit med en man och gjut hennes blodet i urnan. Tag torkade vingar från livgivaren och smula dem ned i blodet. Skapa det magiska ögat i ringens mitt av större delen av offerblodet. Håll en munfull av blodet i silverskålen. Ställ urnan med återstoden av blodet utan för den brinnande ringen i sydlig riktning. Ställ dig i ögats och åkalla Osiris med orden:”

Uttala de heliga orden: ”O Osiris underjordens härskare. Dödens herre. O Evige mästare. Hör min röst och visa ditt anlete. Jag befäller dig att tjäna mig din trogne undersåte. Tag mitt offer av och hör min bön. Giv mig kraften att övervinna sjukdom och ålderdom. Giv mig evigt liv.

När Osiris når urnan och dricker ur den håll Osiris masken över ditt anlete och buga 3 gånger mot Osiris. Yttra orden – Echilmaj jirodenvai O Osiris nultav i Isiris, och bered dig på att ta emot gåvan.

Kommentar till spelledaren

”Osiris kommer att visa sig som en man med shakalhuvud och går ett varv runt cirkeln. Om ringen ej är bruten är besvärjaren skyddad från hans vrede Vreden över att ha blivit väckt och förd till de levandes värld. Osiris kan ej återvända utan att besvärjarens bön har uppfyllts.

Om besvärjaren lyckas genomföra hela ceremonin kommer Osiris att förvandlas till en blå eldsflamma som går igenom besvärjarens kropp och denne tilhör nu ej längre de dödligas skara.

Effekten av ceremonin

Cermonin fungerar som den beskrivs och om ringen ej bryts. Ringen bryts genom att den slocknar någonstans eller någon annan går in i ringen efter att man åkallat Osiris. Om ringen bryts attackerar Osiris med all sin kraft slumpmässigt alla närvarande med Magi(). Om cermonin är genomförs korrekt har besvärjaren samma magiska kraft som Osiris till nästa full måne och hans Ego stiger permanent en nivå.*

() Denna magiska kraft är en magisk vapenfärdighet och innehavaren har nivån Urstyv och magin ger 3 skadenivåer i skada när den träffar. För att undvika bli träffad måste ha Snabbhet = Super eller offra Tur för att lyckas undvika att bli träffad.*

Medan ceremonin utförs kommer en mansfigur att dyka upp och gå runt ringen. Figuren är Isiris ande och den formel som besvärjaren yttrar ber Osiris att befria besvärjaren från denna värld och skänka hans/hennes kropp till Isiris och ge Isiris odödlighetens gåva åter.

Formeln " Echilmaj jirodenvai O Osiris nultav i Isiris" lade Isiris till på rullen som han gav till bibliotekarien i Alexandria. Den finns ej med på stentavlorna. Om man utför ceremonin utan denna formel befrias ej Isiris och besvärjaren blir istället odödlig.

I bägge fallen förändras besvärjarens permanent genom att Vilja = Super, Ego = Super och Fysik = Super. Besvärjaren får även Nackdelarna - Fanatiskt Osiris dyrkare, Makthunger och Psykopat.

Hieroglyfer

Den tredje rullens/ tavlans hieroglyfer skiljer sig åt.

Stentavlarn visar att en ceremoni för Osiris skall utföras när månen är i nedan. En ung flicka skall offras och att besvärjaren uppnår odödlighet.

Papyrusrullen visar en ceremoni för Scarabén som skall utföras när månen är i nedan. En ung flicka skall offras för att uppnå odödlighet för Isiris.

