

DE TUSEN FÅGLARNAS HEMLIGHET

*ett äventyr till Call of Cthulhu
influerat av Hugo Pratts Corto Maltese*

av Linus Andersson



HUGO PRATT OCH CORTO MALTESE

DETTA ÄVENTYR TILL Call of Cthulhu är starkt influerat av Hugo Pratts seriealbum om äventyraren Corto Maltese. Detta innebär att jag försöker skriva in albumens stämning i texten. För dig som inte har haft nöjet att läsa Pratts berättelser, eller för den delen se den nyligen producerade tv-serien om Corto Maltese som visats på Canal + kan jag kortfattat beskriva den speciella stil som präglar verken.

Först och främst präglas äventyren om Corto Maltese av Pratts bilder. Hans stil är atmosfärisk och enkel, med hög kontrast och breda penseldrag. Ofta låter han serierutorna stå utan text, så att bilderna får tala för sig själva.

Hugo Pratt var också mycket noggrann med de historiska detaljerna. Flera av hans verk börjar med ingående historiska fakta – kopparstick och korta essäer om allt från kolonialhistoria till specifika indiantraditioner. Den mest omfattande bakgrundshistorien (vilken visserligen inte är skriven av Pratt själv) har hans sista verk, *Mu*, där de första nitto sidorna beskriver Pratts källor.

Pratt har beskrivits som den första serieförfattaren som i större utsträckning använder litterära referenser. Dessa referenser blandas majestätiskt med verkligheten. I ett äventyr ligger Corto Maltese i sängen och läser Wolfram von Eschenbachs *Parzifal*, somnar, och möter i drömmen den underlige författaren och går genom ett landskap fyllt av graalmysticism och jungianska symboler.

Det sista och kanske viktigaste temat i böckerna om Corto Maltese är att det inte är slutmålet som är det viktiga, utan resan dit. På sina färder genom Sibiriens berg, mellan stilla havets öar ligger fokus på vad som händer med karaktärerna.



Hugo Pratt

Vad innebär då detta för dig som spelare? Förutom att äventyret är skrivet med detta i åtanke kan det vara kul både för dig och dina spelare att försöka anpassa spelledandet en smula, för att så att säga närma sig en serieform. Dröj kvar vid detaljerna. Ifall någon undersöker ett objekt eller en människa, tänk dig att det är en teckning du beskriver. Om någon upplever en underlig dröm, beskriv den som att den vore hastigt ritad med bläck, kanske med hackiga övergångar från serieruta till serieruta.

CARACOL OCH BRITTISKA HONDURAS

Detta äventyr handlar egentligen om en gammal förbannelse som för nästan 900 år sedan drabbade mayastaden Caracol i Brittiska Honduras (nuvarande Belize) västra delar.

Caracol, vars egentliga namn är okänt, upptäcktes först 1938. Längre trodde man att ruinerna djupt inne i regnskogen endast var ett stort ceremoniellt center, tills man 1986 fann en sten som beskrev stadens historia. I sina glansdagar på 600-talet levde upp emot 150 000 människor i staden. Caracol var en krigisk stad, och lade under sig stora delar av de intilliggande städerna, bland annat den kända staden Tikal i nuvarande Guatemala. Sedan skedde någonting. År 1050 var alla människor försvunna och staden slukades av regnskogen.

Brittiska Honduras huvudstad heter Belize, en stad med ungefär 10 000 invånare. Det finns tydliga karibiska influenser i kulturen och arkitekturen, med höga trähus och verandor som får skugga från kokosnötpalmerna. Floden Belize går genom staden, och det är längsmed denna karaktärerna kommer att resa för att ta sig in till Caracol.

Belize har endast en liten hamn, vilket beror på världens andra största barriärrev som finns utanför landets kust. I vanliga fall brukar skepp behöva en lots för att ta sig in till hamnen, men Milagros känner till vattnen.

Flodfärden längsmed Belizefloden kommer att gå trögt, runt sju dagar för att nå Cayo där de måste stiga iland och gå till fots.

Belizefloden är omgiven av mangroveträsk, där krokodiler och moskiter är mångtaliga. De med ögonen med sig kan annars se bland annat tapirer, jaguarer, och färgglada fåglar.

Folk de möter talar spanska.

ANGÅENDE LAGBEDÖMNING

Bedömningen bör orättvist nog bero främst på en sak, nämligen hur väl Milagros Tere Condals spelare karakteriserar hjältinnan.



MYTHOS-BAKGRUND

Tikal (övers: *platsen där andarnas röster hörs*) var en gång mayacivilisationens viktigaste stad. Från dess tillkomst på 300-talet f.Kr till dess fall på 500-talet styrdes Tikal av endast en dynasti. Under 39 generationer efterträdde familjehärskarna varandra. Denna stabilitet berodde på att stadens grundare Yax Ehb' Xook hade blandat sitt blod med sol- och fågelguden K'inich Ajaw, och dennes välsignelse låg således över familjen.

Efter det att K'inich Ajaw hade blandat sitt blod med Yax Ehb' Xook tog guden form av en stenstaty, placerades i Tikals största tempel och förärades under hela Tikals historia av blodoffer och riter.

År 562 kom krigare från Caracol och ödelade Tikal. De tog med sig stenguden samt den 39:e härskaren Wak Chan K'awiil (övers: *Den tvådelade fågeln*) till Caracol. De avrättade rituellt Wak Chan K'awiil och dränkte stenstatyn i hans blod, ett tecken på att guden nu var deras.

Under flera hundra år blomstrade Caracol – prästerna offrade till K'inich Ajaw och guden återgäldade folket med goda skördar, jaktlycka och framgång i krig. Men så i mitten av 1000-talet kom ett okänt folkslag från nordöst och besegrade Caracols krigare. I desperation bad man gudastatyn om hjälp, och guden lyssnade, men hjälpen kom i form av en förbannelse. Visserligen förbjöd K'inich Ajaw hela människosläktet att någonsin döda en invånare i Caracol, men förvandlade samtidigt invånarna till fåglar, mer precist den kal-konliknande arten *Crax Rubra*.

Genom fågelgudens välsignelse räddades Caracol, men utan mänskliga händer som höll efter staden försvann den snart i regnskogen. Fåglarna fanns dock kvar, och snart lärde sig folken runt Caracol att det innebar ett brott mot gudarnas ordning att döda dem.



*keramiktallrik föreställandes K'inich Ajaw
funnen vid utgrävningar i Caracol*



Caracol föll i glömska. Befolkningen i de kringliggande områdena tog sig sällan dit, och skadade aldrig fåglarna som bodde i ruinerna.

Detta skulle dock ändras då den moderna människan började utforska världskartans vita fläckar. 1912 kom en expedition från Miscatonicuniversitetet för att söka efter den mytiska staden. Expeditionen leddes av den framsätande upptäcksresanden Elias Jackson, och efter ett par månaders sökande fann de Caracol. Till den jaktintresserade Elias för-tjusning fanns det fåglar i överflöd, och sköt flera stycken för att äta. Detta vredgade den sovande guden, och hela expeditionen gick en fruktansvärd död till mötes. Jackson hade dock dödat fler fåglar än expeditionen hade medlemmar, så K'inich Ajaw ålade Jacksons ande att ge sig av från Caracol för att locka dit fyra andra människor, så att fåglarnas liv kunde jämkas med människornas.

Elias ande försökte först att lura ursprungsbefolkningen, men utan framgång. Inte heller folket i huvudstaden Belize gick på andens hot, så tillslut sökte han sig tillbaka till Arkham. Elias Jacksons ande kan till viss del påverka den fysiska världen, så han lyckades få med sig sin koffert på en av skeppen som exporterade varor till USA. Väl hemma lyckades han leverera kofferten till sin kollega Clark Thurlows dörr. Det var dennes dotter, Claire som öppnade kofferten, och genast började Elias spöke ansätta henne med skräckvisioner om vad som skulle ske ifall de inte gav sig ut efter den förlorade expeditionen.

Clark Thurlow och dotter reste i sinom tid iväg söderut, och det är då de stiger iland på Dominica för att söka Milagros Tere Condals hjälp som spelet börjar.

ELIAS JACKSON, SPÖKET

Elias Jackson dog av att tusentals fåglar slet köttet från hans skelett, och kvarlevorna av hans kropp finns nu på ett altare i Caracol, vaktat av fåglarna. Denna våldsamma död har totalt förändrat den tidigare så trevlige mannen. Han är nu en ond skugga av hans tidigare jag. Han har förmågan att förbanna folk med skräckvisioner genom att permanent offra 2 POW. Detta har han gjort med Claire, och förklarar för henne att de fågelkranier hon tog från kofferten måste tillbaka till Brittiska Honduras. Detta är inte sant. Allt han vill är att få fyra personer att ta sig till Caracol så att hans själ ska bli fri.

Jackson kan förflytta saker genom att bränna magic points. För varje MP får han ett styrkepoäng som han kan använda i den riktiga världen. Jackson ser i drömmarna ut som en blandning mellan en fågel och en människa, eller en fågel.

MP: 28 POW: 12

RELATIONER OCH TEMAN

I linje med Pratts stil att resan är målet, presenteras här ett par teman och relationsutvecklingar som du kan ha i åtanke medan karaktärerna reser till Caracol. Det finns väl två sätt att presentera dem för spelarna, antingen så beskriver du dessa teman innan ni börjar spela, eller så plockar du in dem då och så under spel. Dessa teman är alla inspirerade av serierna.

MILAGROS KARISMA

Under hela spelet ska det vara tydligt att Milagros är berättelsens hjältinna. Villerligen kan de andra karaktärerna beskrivas i ett par små serierutor, men ifall någon ska sitta och titta ut över horisonten eller röka en cigarr på en veranda i Belize är det Milagros som står i förgrunden. Alla som bemöter henne är antingen hemligt förälskade, eller har börjat hata henne för att de aldrig kan få henne.

Detta blir som mest tydligt i Johann von Eichelbergers besatthet, men bör även speglas i andra. Försök att upprätthålla Milagros karisma även gentemot de andra karaktärerna, ifall det går.

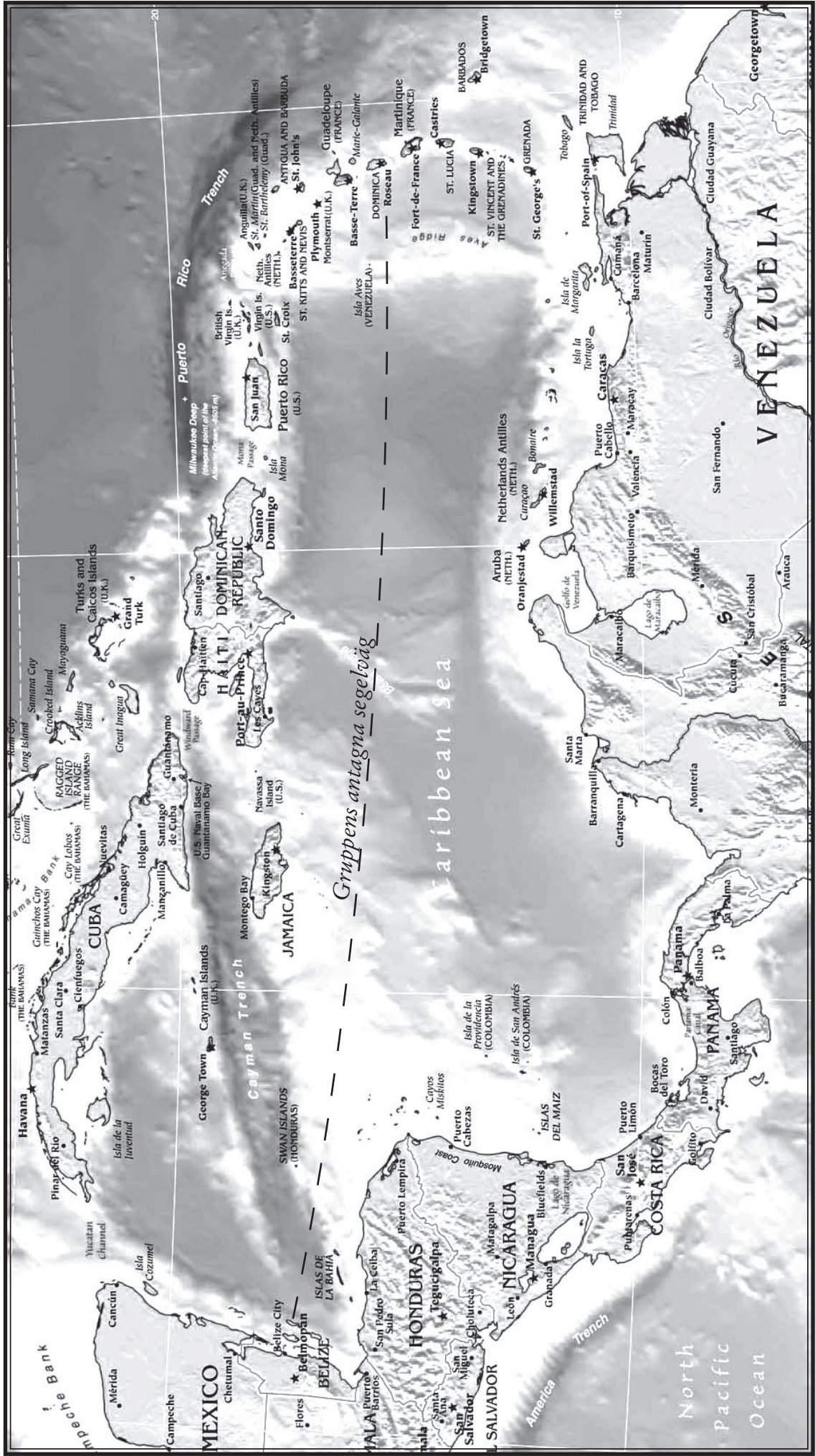
RELATIONSDRAMAT

Ifall du får fem spelare till passet kan du försöka skapa en kärleksrelation mellan Bartholomeus, Claire och Hans. Det kan vara kul att försöka få till det så att Claire blir kär i Bartholomeus, Hans blir kär i Claire och Bartholomeus spelar med, trots att han i hemlighet är otroligt förälskad i Milagros.

LITTERÄRA VISIONER

Det finns en möjlighet att karaktärerna får reda på vad som egentligen hände med Caracol, genom att läsa en myt nedtecknad av en av de spanska conquistadorerna. Istället för att presentera texten i form av handout eller en uppläsning finns möjligheten att spela upp myten.





Gruppen antagna segelväg

VENEZUELA

North Pacific Ocean

MEXICO

HONDURAS

NICARAGUA

COSTA RICA

PANAMA

CUBA

DOMINICAN REPUBLIC

HAITI

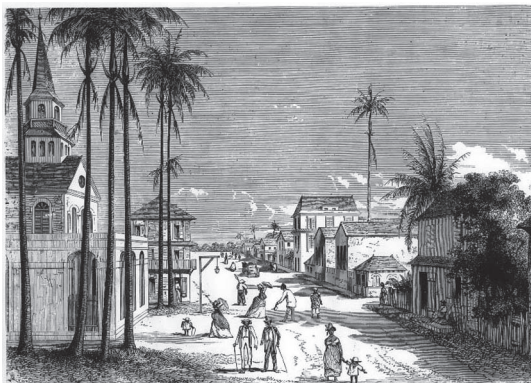
PUERTO RICO

Caribbean sea

ROSEAU, DOMINICA

Dominica är en av karibiens vackraste öar, med höga vulkaner och frodig regnskog. Stränderna är kritvita och kantas av höga palmträd, havet är nästan bländande turkost.

Huvudstaden Roseau namngavs av fransmännen, som skrev över ön till engelsmännen 1763. Arkitekturen kan beskrivas som kolonialt fransk med höga tvåvåningshus av trä eller sten – balkonger som vetter ut mot gatorna, breda dubbelfönster och branta tak. Roseau breder ut sig runt den viktiga hamnen, där limefrukter, kryddor och oljor lastas på fartyg från morgon till kväll.



DE TRE STÖRRE FARTYGEN

För tillfället ligger tre fartyg ankrade en bit ut i bukten – *Astoria* under brittisk flagg, *S/S La Drome* under fransk samt *S/S Edsall* under tysk.

Astoria: En mindre kanonbåt med 26 besättningsmän ledda under kapten Patrick Irwin. Patrick är en härjad man som oroar sig för att hans familj i Nottingham håller på att gå under av pengabekymmer.

S/S La Drome: Ett större ångfartyg som ska vidare till Panama för att köpa kaffe och bananer. 40 besättningsmän under kapten Abelard Doiron. Abelard är en hygglig man som ofta sitter och spelar dragspel på hotellets veranda (se nedan).

S/S Edsall: Ett större krigsfartyg med drygt 50 besättningsmän, vilka mestadels håller sig på skeppet. Kapten Johann von Eichelberger tjänstgjorde en tid under Milagros fader i Togo, och har allt sedan dess varit besatt av henne. *S/S Edsall* ska egentligen inställa sig i en tysk hamn i veckan, men Johann von Eichelberger riskerar allt för att uppvakta hjältinnan.

MADAME EUGENIA SKERRITS HOTELL

Det är i det vackra hotellet i Roseaus södra delar som äventyret kommer att börja. Det är här Milagros Tere Condal, (de två andra) bor. Huset är byggt i vitmålat trä vars färg börjar flagna. En stor balkong och underliggande veranda vetter ut mot stranden och havet. Inredningen är atmosfäriskt kolonial,

med korgstolar och bord i mahogny. Taket i de större rummen bärs upp av dekorerade träpelare, och överallt hänger porträtt, speglar och oljelampor.

Hotellet är välrenommerat i hela karibien, dels på grund av ägarinnan *Eugenia Skerrit* som ingiver respekt och vördnad även hos de mest råbarkade sjöbusarna, dels på grund av *Hortensia Veroa*, Dominicas mörkhyade sångfågel som bor i ett av rummen. Hennes *sodad* på kreol är känd över halva världen.

KAPITEL I – KAFFE PÅ VERANDAN, SEDAN KRIG

En röd sol sänker sig bakom karibiska havets horisont. I dess sista stårlar förvandlas strandens sand till koppar. Måsars skrin, klappret från vindspelet, dova röster från köket. Milagros Tere Condal, berättelsens hjältinna, har lagt upp fötterna på kaffebordet i mahogny, hon rullar en cigarett och stoppar den eftertänksamt i mungipan. Det är den 10:e Augusti 1914. Någonting ligger i luften, en förväntan, som om världen andades in för att förbereda sig på något stort.

Nere vid hamnen sticker Clark Thurlow en silverdollar i handen på tullkaptenen, som visslar på ett par starka gossar. De plockar stånkande upp hans koffertar, sneglar på den härjade Claire och ger sig av mot hotellet. Snart börjar det. Snart stiger amerikanerna in i hotellets foaje, frågar efter Milagros Tere Condal, för att be om hennes hjälp. Snart. Nu.

Det är den 10:e Augusti 1914. Professor Clark Thurlow stiger in i hotellets foaje tillsammans med dottern Claire. Mörkhyade bärare lastar av flera koffertar på det blankpolerade golvet, nickar mot mrs. Skerrit som hälsar gästerna välkomna, och ger sig av.

Milagros Tere Condal sitter på verandan, röker cigaretter och dricker starkt columbianskt kaffe. Spela ut en scen där de beskriver varandra, kanske de går igenom vad professorn och Claire gör där, och varför de behöver hjälp.

Senare på kvällen, då solen har gått ned, kommer sjömännen och ortsbefolkningen till hotellet för att lyssna till Hortensia Veroa. Tjänstefolket ställer i ordning bord och stolar i stora salen, och snart är nattens nöjen igång. Man dricker rom, röker cigarrer och väsnans. Sjomännen från storbritannien och frankrike spelar kort, bjuder upp till dans och bryter arm.

Ett par tyskar är också här. Det är Johann von Eichelberger tillsammans med hans närmaste män (Gottfried von Liebals, Otto Funcke samt Rutger Dorndorfer). Johann dricker mycket, och försöker efter hand att bjuda upp Milagros till dans. Spela vidare på komplikationer, intressanta konflikter och så vidare, så länge det känns okay.

Den höga stämningen avbryts så av att hemntelegrafisten och radiooperatören Nestoria Felin rusar in med ett papper i handen. Hon har fått ett meddelande från USA att Tyskland har förklarat krig med Ryssland och Frankrike efter det att österrike förklarat krig mot Serbien (då meddelandet skickades är Tyskland och England fortfarande inte i krig).

Det blir en stor förvirring, meddelandet läses flera gånger. Johann försöker övertala Milagros att komma ombord på hans skepp, sedan sticker han ut i mörkret (notera att det är mycket möjligt att karaktärerna godtar tyskarnas beskydd, varpå äventyret helt enkelt utgår ifrån skeppet S/S Edsall. Detta kräver förstås en hel del improvisation, men kan säkerligen bli ganska kul. Ifall karaktärerna blir tillfångatagna eller frivilligt tar sig ombord på S/S Edsall kommer Elias Jacksons ande att övertyga Johann om att ta sig till Caracol, med antydningar om stora rikedomar och kunskaper som kan användas i kriget).

KAPITEL 2 – MORGONBOMBARDEMANG

Alldeles innan gryningen väcks Roseau av att det tyska skeppet skjuter skräm-selskott mot Astoria och S/S La drome som fortfarande ligger längre in i hamnen. Förstestyrmannen Gottfried von Liebhal skickas ut i båt från tyskarnas skepp och kräver att engelsmännen och fransmännen kapitulerar.

Gottfried söker även upp Milagros och rekommenderar henne att mot-taga Johanns beskydd, han antyder även att denne inte kommer att acceptera ett nej.

Beroende på hur du upplever situationen kan du antingen, vilket är det vettigaste alternativet, låta fransmännen och engelsmännen kapitulera. Ifall du å andra sidan vill kickstarta spelarna kan du låta tyskarna sänka skeppen.

Karaktärerna, kanske främst Milagros, måste fundera ut ett sätt att lämna Roseau för att inte bli tillfångatagna av tyskarna. Vettiga alternativ kan vara att segla mot S/S Edsall för att sedan slå upp fulla segel och snabbt ta sig ut på havet, eller att utnyttja korallreven där det större skeppet riskerar att gå på grund. Dessa manövrar kan kräva en, två eller tre *Pilot Boat*-slag.

KAPITEL 3 – UTE PÅ ÖPPNA HAVET

Förhoppningsvis tar sig karaktärerna slutligen ut på karibiska havet. Beroende på hur lång tid de har tagit på sig på Dominica kan den här delen antingen bli relativt kort, eller utgöra en av de längsta scenerna. Ute på havet finns tid för reflektion och karaktärsspel. Det kan passa speciellt bra att spela ut kärlekstri-angeln mellan Claire, Hans och Bartholomeus. Peppade lirare kan antagligen

hitta på mycket intressant att göra ombord på *Soileu*.

Vinden är med dem, så seglatsen går snabbt. För att inte komma ur kurs måste de dock lyckas med två *Navigation*-slag.

ONDA ANDAR, ONDA DRÖMMAR

Elias Jacksons ande är inte överksam ombord på fartyget. För att säkra sin plan börjar han tala till Claire. Claire vaknar mitt i natten av en fågels kuttande. En svart *Crax Rubra* kommer in i hennes rum, dess svarta ögon glänsar i månljuset. Fågeln säger till Claire att placera fågelkraniet (eller någon annan av Elias Jacksons tillhörigheter) under Hans eller Bartholomeus säng.

Efter ett par tillbörliga *sneak*-slag (drömmen avbryts om Hans eller Bartholomeus vaknar) vaknar även den drabbade inuti drömlandskapet.

Fågeln går ut på däck och hoppar ned på mångatan i vattnet. Ifall drömmarna gör detsamma märker de att man kan gå på vattnet. Ifall de försöker ta sig tillbaka till sina sängar landar fler fåglar och biter dem (SAN 1/1d3).

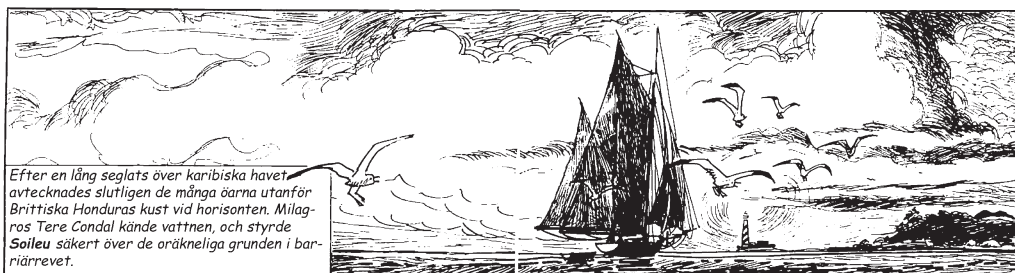
Ute i vattnet reser sig en mayapyramid, mångatan leder dit. På en avsats en bit upp på pyramiden finns ett altare med ett halvt uppätet människolik, detta är Elias Jackson. Flera *Crax Rubror* sitter och pickar på hans kött. Elias säger åt dem att föra tillbaka fågelkranienierna och rädda honom från förbannelsen.

Fåglarna börjar picka på drömmarna, och Jackson ropar ut att det inte är dags än (alltså att äta upp karaktärerna). Fåglarna verkar inte lyssna till honom, utan börjar slita stycken ur de drömmande. Ifall karaktärerna bär hand på en fågel växer fågeln till en väldig fågelgudagestalt som biter huvudet av karaktären. Denne karaktär ser nu endast ett fågelkranium i sin spegelbild, precis som Claire.

Ifall karaktärerna låter fåglarna vara blir de uppätna. Hursomhelst förlo- rar de 1/1d6 SAN.

Vad som sker efter drömmen är upp till spelarna. Frågar de ut Claire? Kommer Clark med en bekännelse? Rinner det ut i sanden? De kan mycket väl komma fram till att det inte är någon bra idé att sticka till Brittiska Honduras, men isåfall dömer de Claire och eventuellt ännu en till en tidig död. Förbannelsen är potent, och om den drabbade inte gör allt för att blidka K'inich Ajaw kommer personen att dö.

Ifall Clark förklarar vad som skett har de fortfarande det moraliska dilemmat kvar – vilka fyra ska dö?



KAPITEL 4 – BELIZE

Slutligen anländer karaktärerna i Belize. Tulltjänstemännen är misstänksamma på grund av kriget, och undersöker lasten noga. Trötta äventyrare gör bäst i att ta in på Bellevue Hotel på 5 Southern Foreshore en bit från stadskärnan.

För att få tag på bärare måste Clark betala ganska bra, upp till 100 dollar. Bästa platsen för att få tag på folk är nere vid Belizeflodens södra strand. Där, bland skraltiga trähus och bryggor samlas flodkarlarna på sjaskiga syltor.

Miguel – Tyst infödd man som talar spanska någorlunda bra
Lionel – Misstänksam men pengahungrig karl
Juan – Ansvarstagande och vänlig
Felipe – Ung och nyfiken

Bland flodkarlarna kan de också fråga runt om Elias Jackson. Många känner igen namnet, men få vill tala om det. Han reste upp längs floden och steg av vid gränsen till Cayo, som är ett distrikt i Brittiska Honduras västra del. Sedan gav han sig av söderut, och ingen vet var han tog vägen.

DET KATOLSKA KLOSTRET

Inbitna call-spelare kan eventuellt vilja undersöka myten om ruinstaden i djungeln innan de ger sig av, och detta kan vara en god sak att göra. Alldeles intill den vackra st. Johns-katedralen ligger det gamla klostret vars äldsta delar byggdes av spanjorerna på 1600-talet.

Klostret utgörs av en samling stora stenbyggnader som inhängnas av ett högt trästaket. Palmer och fruktträd växer på innergården och ger skugga till de arbetande munkarna. Det finns ett litet kapell, ett dormitorium, ett kök, ett skriptorium samt ett litet stall där en häst och ett par grisar och höns står.

Det är abboten Hernán Gutiérrez de Estrada som kommer att bemöta karaktärerna. Han är bekant med Milagros, och bjuder genast på starkt kaffe inne i köket och undrar vad de gör här. Han blir först mycket glad för besöket, men ifall de nämner Elias Jackson blir han mer reserverad.

Elias Jackson kom hit för två år sedan och sökte en gammal handskrift från 1500-talet. Ett par månader efteråt svävade Jacksons osaliga ande runt i Belize tills dess att anden fördrevs under en högmässa.

Ifall abboten får reda på vad som hänt Claire och eventuellt en av de andra rekommenderar han dem att genast resa till vaticanen för att få anden utdriven av exorcister. Endast med ett lyckat *persuade* får karaktärerna tillgång till handskriften.

HANDSKRIFTEN OCH DEN LITTERÄRA DRÖMMEN

Texten består av ett gammalt handskrivet dokument som sytts in i en bok, och försiktigt kan vikas ut för att läsas. Den är skriven av prästen Sancho Sánchez de Muñon och handlar om en av spanjorernas upptäcksfärder i djungeln. Från en gammal kvinna får de Muñon en någorlunda god uppfattning om vad som hänt i Caracol.

Här är passande att spela upp en dröm – kanske om karaktärerna sitter ute på klostergården och dåsar till i värmen.

Drömmen tar dem till ett brinnande Tikal, där svettiga soldater – män och kvinnor, drar ut folk från husen och slår dem i huvudet med långa träklubbor. Från en av pyramiderna slår ett ljus ut, och soldaterna från Caracol bär ned den endast meterhöga statyn av fågelguden.

Nästa scen är i Caracol. en fjäderprydd vacker man dör framför ett altare och hans blod rinner ut på statyn. Tiden går, och Caracol växer.

Karaktärerna är del i en prästprocession som skyndar upp till statyn. Översteprästen kastar sig på knä, människor offras och man frågar guden om hjälp. Han ber guden att förbjuda invasionsstyrkan att döda dem, och låta folket välsignas med säkerhet. Gudens ögon börjar lysa, och alla blir fåglar.

KAPITEL 5 – FÄRDEN TILL CARACOL

Det går att färdas uppför Belizefloden med Milagros båt. Resan genom mangroveträskan tar sju dagar. Alldeles innan de ska stiga iland blir de överfallna av en grupp indianer. Indianerna slåss med träklubbor och machetes. Under striden kommer även Elias ande att hjälpa till, vilket snart skrämmer indianerna på flykten. Elias ande talar till Clark för att beskriva vägen för honom.

Krigare (14 stycken) hp: 14 Klubba: 50%, 1d6+1d4

Färden fortsätter förhoppningsvis mot Caracol. Regnskogen är svårgenomtränglig här, och på flera ställen måste man slå sig fram. Färden tar allt som allt tre dagar. Under den senare delen av etappen börjar flera *Crax Rubror* följa dem i spåren.



KAPITEL 6 – CARACOL

Till sist når de resans mål, den glömda och nästan helt övervuxna staden. Endast de stora pyramidtemplerna sticker upp från den täta undervegetationen. Tusentals fåglar sitter i träden och på ruinerna och väntar (1/1d6 SAN). Den största samlingen finns vid den nordligaste delen (*markerat Caana på kartan*). Det är i en byggnad längst upp på pyramiden som K'inich Ajaw väntar. Utanför den lilla stenbyggnaden, på ett altare, finns Elias Jacksons vitpickade ben. Elias ande börjar nu ta kroppslig form, och ropar åt guden att han har kommit med de fyra människorna.

Här är det mycket upp till spelarna hur de väljer att göra. Ifall de offerar de fyra bärarna försvinner Elias ande, förbannelsen bryts och fåglarna drar sig inåt i skogen igen. Ifall de å andra sidan väljer att strida mot guden och Elias finns det två sätt att vinna – antingen genom att döda en fågel och smeta dess blod på statyn (*precis som Caracolborna gjorde med Tikals härskare*), eller genom att förstöra gudastatyn, vilket inte är så svårt.

Ett alternativt sätt att avsluta äventyret på kan vara att låta K'inich Ajaw uppträda i en avatarform de kan slåss mot, en stor fågelmänniska med gyllene fjädrar.

K'INICH AJAWS AVATAR

SAN-loss: 1/1d8

HP: 30

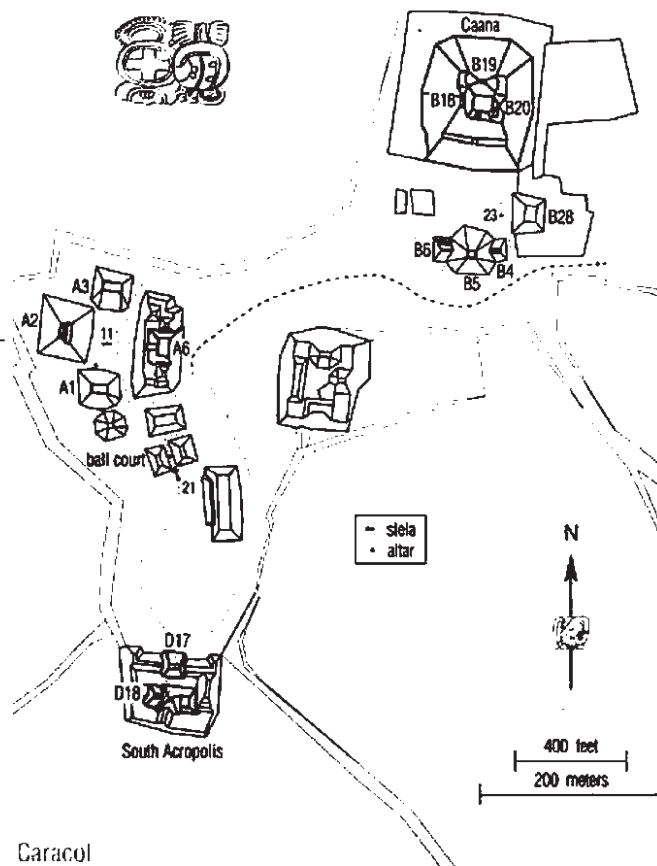
2 KLOR: 40%, SKADA 3D6

1 NÄBB: 60%, SKADA 1D8

ARMOUR: 4P

Ett utökat slut kvan vara att följa gruppen tillbaka till Belize. Där väntar Johann von Eichelberger. Ifall karaktärerna har tagit med sig statyn tar han den, för att använda den i kriget.

fin



VERSION I. I

Ja, hrrm. Jag tänkte flika in ett par kommentarer innan vi kör det här på Snökon. Jag måste medge att jag inte riktigt hade tid att finslipa äventyret innan inlämningsdatumet, men det berodde egentligen inte på dålig planering. Nej, orsaken var snarare att jag lade alldeles för lång tid på bakgrundshistorien.

Från början var temat med fåglarna väldigt vagt, men så fann jag en guldåder i berättelsen om K'inich Ajaw. Denna historia, om Caracol och Tikal, är till stora delar korrekta, så till vida att den bygger på verkliga myter funna vid utgrävningar. Det vill säga, här har man stoff som skulle passa i en kampanj. Jag kunde inte låta bli, utan fortsatte att gräva, och höll mig till historisk korrekthet snarare än ett stort persongalleri och uttalad plot. Det är ju förstås ett problem när det kommer till konventsspel. Ni får få scenbeskrivningar och en massa öppningar som inte leder någonstans. Men grundidén är intressant. Därför vill jag be er att fylla i hålen själva, hoppa över delar ni inte gillar. Helt enkelt – spela äventyret som en kampanj i miniatyr.

Jag ska klargöra en del grejer:

- 1. Claire ser alltid ett fågelkranium i spegeln. Det är upp till dig om andra gör det. I vissa scener passar det, i andra inte.*
- 2. Clark vet att Elias Jackson sist sågs i staden Belize och att han måste ta fyra personer ut i djungeln för att rädda sin dotter. Han har kontakt då och då med Elias ande. Denne kommer att föra honom på rätt spår ifall det baskar åt skogen.*
- 3. Det ska inte vara omöjligt att klara äventyret. Ifall Milagros kommer på någon bra, eller till och med bara halvbra idé i slutet är det antagligen en stor chans att hon lyckas med sin plan. Du kan till och med låta det hela avgöras med ett tärningslag. Hon är en hjälte som passar bättre i ett seriealbum än i tungsint call.*
- 4. Elias koffert kan vara intressant att gå igenom. Den innehåller följande: Pass; intyg från Miscatonicuniversitetet; anteckningsböcker där han har målat av mayatecken, infödingar, djur och ruiner – i slutet av blocket har han skrivit upp två namn: Sancho Sánchez de Muñon (han som skrev om Caracolmyten), Hernán Gutiérrez de Estrada (Milagros känner till namnet, en abbot i Belize); ficklampport, kläder, stövlar, en revolver och 50 patroner, en bild på sin syster Mary.*
- 5. Vad som än händer, även om alla har dött en gräslig död, slutar äventyret med att Milagros sitter och röker på en veranda och tittar ut mot karibiska havet.*
- 6. Clark och Milagros är gamla vänner. De träffades i Bagdad för fyra år sedan.*

LÅTTLISTA

1. Tema för veranda och båtdäck
- 2 – 5. Hortensia Veroas sodad
- 6 – 9. Tyskarnas anfall
10. Flykt från Dominica
11. Resetema
12. Stjärnklar natt
- 13 – 14. Mysteriet Elias Jackson
15. Onda drömmar om fåglar
16. Upp längsmed Belizefloden
17. Drömmar om Caracol
18. Djup djungel
19. Ruinerna i jungeln
20. Slutkör
21. Slutstrid
22. Allt löste sig ändå