

Svarta vingar över Dolomiterna

Av: Linus Andersson & Robert Johansson

Svarta vingar över Dolomiterna

*Ett äventyr till Call of Cthulhu,
influerat av Hugo Pratts seriealbum om Corto maltese*

BAKGRUND

Detta äventyr till Snökon 2006 är den fristående fortsättningen på förra årets äventyr "De tusen fåglarnas hemlighet". Antagligen kommer det att vara en hel del lag som inte spelade förra års äventyr, därför kommer spelarna att behöva en del information innan spel. Denna information är medvetet sparsmakad – det är bättre att de diktar ihop en egen historia om vad som egentligen har skett, än att de måste vara totalt införstådda i detaljerna.

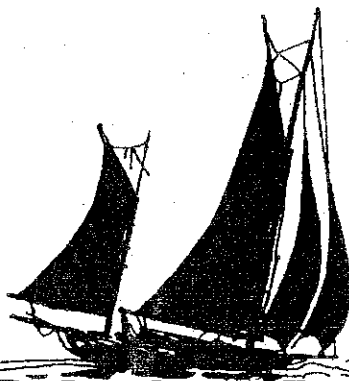
Äventyrets historia handlar om en gammal förbannesle som drabbade en mayastad i nuvarande Brittiska Honduras, en stad av spanjorerna namngiven "Caracol". Efter ett framgångsrikt krig mot staden Tikal tog caracolborna en gudastaty som krigsbyte och guden som bodde däri blev deras. Detta var K'inich Ajaw, den store sol- och fågelguden. Alla som offrade sitt eller erövrade fienders blod till guden fick del av dess välsignelser, och detta gjorde att Caracol blomstrade i många hundra år. Till sist blev dock caracolborna för ivriga då de bad om gudens beskydd. K'inich Ajaw förbjöd människosläktet att någonsin döda en invånare i Caracol, men förvandlade dem samtidigt till fåglar.



Caracol föll i glömska tills en expedition från Miscatonicuniversitetet 1912 fann platsen. Expeditionens ledare, Jackson Elias, var jaktintresserad och sköt många fåglar.

K'inich Ajaw vredgades och expeditionen gick under. Det fanns dock inte nog med expeditionsmedlemmar för att antal döda fåglar kunde jämkas med människorna. Jackson Elias ande blev därför ålagd att söka rätt på fyra själar som kunde offras för att blidka guden. Elias kunde påverka omvärden en smula och lyckades skicka sin koffert till Arkham, där han visade fruktansvärda syner för professor Clark Thurlows dotter Claire. Clark och Claire gav sig av till ön Dominica där de tog hjälp av äventyrerskan Milagros Tere Condal.

Den officiella versionen av förra årets äventyr (vilket spelarna bör få reda på) är som följer: Milagros Tere Condal, hennes osnutne kusin Hans, Clark och Claire Thurlow gav sig av från staden Rosseau på ön Dominica för att enligt Clarks utsago finna Jackson Elias expedition. Detta skedde precis under krigsutbrottet, och det var nära att resan slutade innan den började, eftersom den upp över öronen förälskade tyske kapten Johann von Eichelberger försökte fånga Milagros. Äventyrarskaran lyckades dock undvika honom, men under seglatsen uppenbarade sig nya problem. Elias ande förbannade den unge Hans, så han precis som Claire skulle gå en säker död till mötes ifall han inte tog fyra själar till Caracol. Milagros började ana oråd, och i hamnstaden Belize i Brittiska Honduras



rådfrågade hon en gammal vän, den katolske abboten Hernán Guitérrez de Estrada om Jackson Elias och expeditionen. Han berättade att Elias var förbannad, att han sökte fyra själar som skulle offras inför fågelgudens altare. Clark ställdes mot väggen, men både Hans och Claire var döende, så äventyrarna gav sig ändå ut i djungeln. Fast beslutet att inte låta förbannelsen kräva fler människoliv lyckades Milagros kämpa sig fram genom de aggressiva fåglarnas djungler och Elias ande som vaktade statyn av K'inich Ajaw. Då hon tog i statyn med händer nedsmetade av fågelblod bröts förbannelsen. K'inich Ajaw var nu Milagros gud. Hon hade kommit med blodsoffer från de nu nedgjorda beskyddarna. Hjältinnan tog statyn från Caracol för att sänka den i havet, men bordades utanför Belize av Johann von Eichelberger som tog stenstatyn. Äventyret börjar då Milagros och de andra har förföljt Eichelberger till Europa, till Venedigs neutrala hamn.

HUGO PRATTS SERIEFORM

Precis som förra årets äventyr är Svarta vingar över Dolomiterna starkt influerat av Hugo Pratts seriealbum om äventyraren Corto Maltese. Då du spelleder äventyret kan det därför vara spännande att försöka tillämpa seriestilen på beskrivningar. Uttala dig aldrig om rörelser, fokusera på detaljerna och beskriv hur vissa bläckstreck är accentuerade och nästan lite slarvigt målade. Ge spelarna möjlighet att göra detsamma genom att ge dem ett par serierutor att utveckla exempelvis karaktärens ansiktsuttryck på. Hugo Pratt själv använde sig av breda penseldrag, starka kontraster och bildrutor utan text för att fånga den drömska sekelskiftesatmosfären.

Berättarmässigt är Pratts berättelser noggrant efterforskade. Seriealbumen börjar med flera sidor historiska referenser, kopparstick och kartor för att läsaren ska kunna förstå historien. Han blandade ofta myt och verklighet, vilket innebar att äventyraren Corto Maltese ofta möter hjältar och monster ur sagorna. Han utvecklar en slags mytvärld

där sagofigurer såsom Merlin, kung Arthur och Wolfram von Eschenbach är knutna till deras respektive länder som ett slags beskyddande andar. Sist bör även nämnas att det alltid är resan som är det viktigaste i Pratts seriealbum, inte slutmålet.

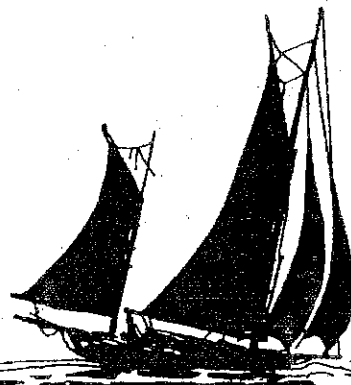
RELATIONER OCH TEMAN

Resan förändrar människan. Berättelsens hjältar har dragits in i en fantastisk och fruktansvärd berättelse, vilket kommer att påverka dem i grunden. Dessa teman är hämtade dels från serierna, dels från klassiskt Call of Cthulhu-spel.

Milagros karisma: Det ska vara tydligt att Milagros är berättelsens hjältinna. De övriga karaktärerna kan visserligen göra goda handlingar och glänsa på sitt eget sätt, men det är Milagros som får den största uppmärksamheten. Alla som befinner sig i hennes närvaro kommer att känna av den där speciella strålgansen. Spelarna ska ha detta klart för sig.

Milagros står även över de gängse ras- och könsfördomarna. Ingen kommer att fälla kommentarer eller tala nedlåtande om henne på grund av att hon är en mörkhyad kvinna. Detta är ingenting som någon spelleddarperson är medveten om – de kan mycket väl tala med överlägsen ton med Claire, för att sedan lojalt ta order av Milagros.

In i en överklig värld: Milagros kumpaner, de andra karaktärerna har förändrats i grunden på grund av att de med egna ögon sett att världen inte är en rationell plats. Detta kommer att vara speciellt tydligt hos Clark Thurlow, som



aktivt söker efter en tro eller ett system som kan förklara alla märkliga ting som händer. Detta kan vara en intressant biberättelse, att låta karaktärerna under en hektisk jakt i oländiga berg stanna upp om nätterna och ställa sig de grundläggande frågorna om livet och universum.

“Vi är inga hjältar”: Under den drivna färden över bergen kommer det snart att stå klart att karaktärerna inte orkar hålla samma takt som Milagros. Den långa resan har tagit på krafterna, och vissa karaktärer kommer att sinka Milagros så pass mycket att Johann von Eichelberger undkommer. Där ställs karaktärerna inför ett svårt val: Skå de starka fortsätta och lämna de svaga efter sig, eller kämpar de sig framåt med risk för de svagas liv?

MYTOLOGISK BAKGRUND

I förra äventyret var K'inich Ajaw berättelsens övernaturliga kärna. I detta äventyr kommer karaktärerna att stöta på personer och varelser ur de europeiska sagomyterna. Enligt Hugo Pratts tradition fungerar mytosen sålunda:

Varje land har en grupp skyddsandar, vars uppgift är att bibehålla riket och traditionerna. Då den starke guden K'inich Ajaw kommer till Europa gör skyddsandarna allt i deras makt att hindra denne. Deras makt är dock begränsad, så de måste använda agenter i världen. De vill ha Milagros som deras förkämpe. Andarna iakttar därför karaktärerna, och försöker så gott de kan att hjälpa dem under färden. Skyddsandarna är alla figurer ur folksagorna – exempelvis riddaren Klingsor och Regiomontanus träörn.

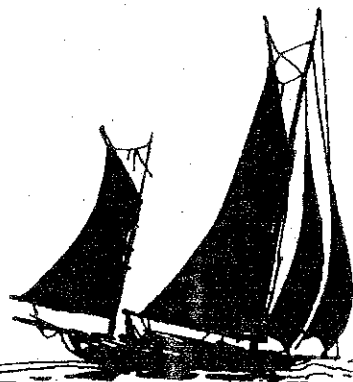
GENOMGÅNG AV ÄVENTYRET

Milagros och de andra karaktärerna anländer till Venedigs hamn. De kan se S/S Edsall som de följt över atlanten ligga för ankar en bit ut i hamnbassängen. Johann von Eichelberger som bär K'inich Ajaws staty är inte ombord, utan har sökt sig in i staden för att finna hjälp. I en hamnsylta kom han i kontakt med Rasputin, en burdus och elak kapten med vagt övermänskliga krafter som ofta dykt upp i

Milagros äventyr. Rasputin lovade hjälpa, men blev påkommen då han försökte stjäla statyn vilket har gjort att Johann har sökt hjälp hos frimurarna. Med färskt gränspass och en armerad bil ger han sig av norrut, upp mot Dolomiterna och passen över bergen, med destination München.

Milagros och hennes kumpaner får svårt att lämna Venedig eftersom frimurarna har ryckt i trådar och utfärdat en arresteringsorder på Milagros. Hjältarna får dock hjälp av en grupp resande artister som erbjuder dem att smuggla ut dem. Gränsvakten passeras och färden går norrut genom de dolomitiska passen. Det blir en svår men vacker resa, och med gemensamma ansträngningar knappar de in på Eichelberger. Då de kommer över österrikiska gränsen blir de dock angripna av Otto Funcke i flygplan, en av Eichelbergers kumpaner. En hård strid utbryter och många av resandefolket dör. Hjältarna möter i stridströtthetens töcken en av tysklands skyddsandar som under hela tiden iakttagit K'inich Ajaw. Han erbjuder hjälp – stärker dem och skyndar på deras resa.

Hjältarna hinner upp Eichelberger på en stridsskådeplats, och en vild jakt genom nygrävda skyttegravar utbryter. Eichelberger söker efter generalen för att ge honom statyn, men Milagros stoppar honom antagligen. Generalen visar sig vara Milagros far, som kallats in till kriget. I slutet skjuter dock Rasputin fadern, tar statyn och sticker.



Introduktion

Höst 1914. Adriatiska havet. Ett segelfartyg i bläck närmar sig Venedig. Ovanför havets streckade vågor breder himlen ut sig. Bolmande moln innanför serierutans ram. Måsar skapade av två enkla drag med pennan. Detta är början. Vi förstår att de ombord segelfartyget är berättelsens huvudpersoner, men vi har inte sett dem ännu. Än så länge finns bara vyerna. Vi ser in i en annan värld där varje ögonblick fångas och förevigas i svart och vitt. Detta är de storslagna kontrasternas berättelse. Här är bergen höga och skarpa, här styrs människorna av ödets ömsom vaggande, ömsom ruskande händer.

I den första rutan med en mänsklig ser vi hjältinnan. Milagros Tere Condal. Hon blickar betänksamt ut mot staden som tecknas ur horisonten i fjärran. Bläckstrecken från hennes cigarr försvinner upp och blandar sig med molnens. I hennes blick ser vi mycket, trots att teckningen är enkel. Beslutsamhet, otålighet och kanske en smula hämndbegär.

I nästa ruta ser vi Venedig. Antagligen är det den södra stadsön Giudecca som porträtteras. En silhuett av en gondoljör, hans långa åra med vilken han för fram den smäckra båten. Kanske är det två tillbakalutade älskare som skymtar som passagerare. Det stilla vattnet bryts dock av bakvattensvågorna från en armerad patrullbåt. Vi påminns att detta är en värld i krig, att berättelsen visserligen är skön, men hyser stor grymhet.

Sista bilden innan vi börjar – Soileu ligger vid en utskjutande pir. Solen verkar ha gått ned, för bleckstrecken är tjockare och ansiktena dunkla. Ute i hamnbassängen det skepp Milagros jagat över Atlanten för att finna – S/S Edsall, en havskoloss i jämförelse med Soileu. En patrullbåt, kanske den från tidigare ruta, har lagt till intill det tyska ångfartyget.





DEL I - VENEDIG

ÖVERSIKT ÖVER STADEN 1914.

Trots att Italien på papperet var allierat med Österrike-Ungern och Tyskland förklarade regeringens ledare Antonio Salandra den 31 Juli att landet ställde sig neutralt i kriget. Stämningen i Venedig är klart påverkad av kriget och sommarens stora problem med arbetaruppror. Därför syns mycket poliser och militärer i staden.

Då Milagros och de andra anländer till staden lägger de till på den stora ön Giudecca (längst ned på kartan, nästa sida.). En bit ut i hamnen ligger även S/S Edsall, Johanns skepp.

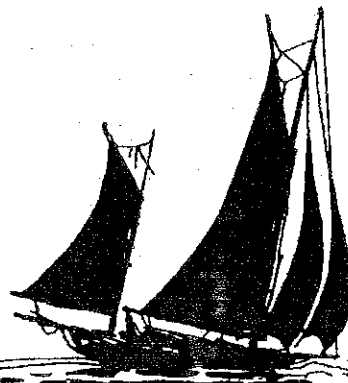
Giudecca är en vacker ö, med stora lager och industrier sida vid sida med gamla palats. Vid den stora hamnen finns enstaka hamnsyltor, ett hamnkontor och kyrkor för sjömännen. Milagros har många gånger varit i Venedig, och känner väl tullarna och hamnarbetarna som jobbar här.

INFORMATION I HAMNEN

Det finns flera hamnsyltor där det går att få tag på information. På krogen Ordelafo känner Milagros igen lotsen Giulio Delluna, av vilken de kan få veta vad som har skett med Johann och S/S Edsall. Han anlände till staden för ett par dagar sedan, men eftersom Italien ställt sig neutralt fick bestättningen restriktioner för hur de fick röra sig i staden. Större delen av Johanns besättning finns fortfarande på S/S Edsall. Johann själv tog sig in i staden, och enligt Delluna bar de på en stor träkoffert.

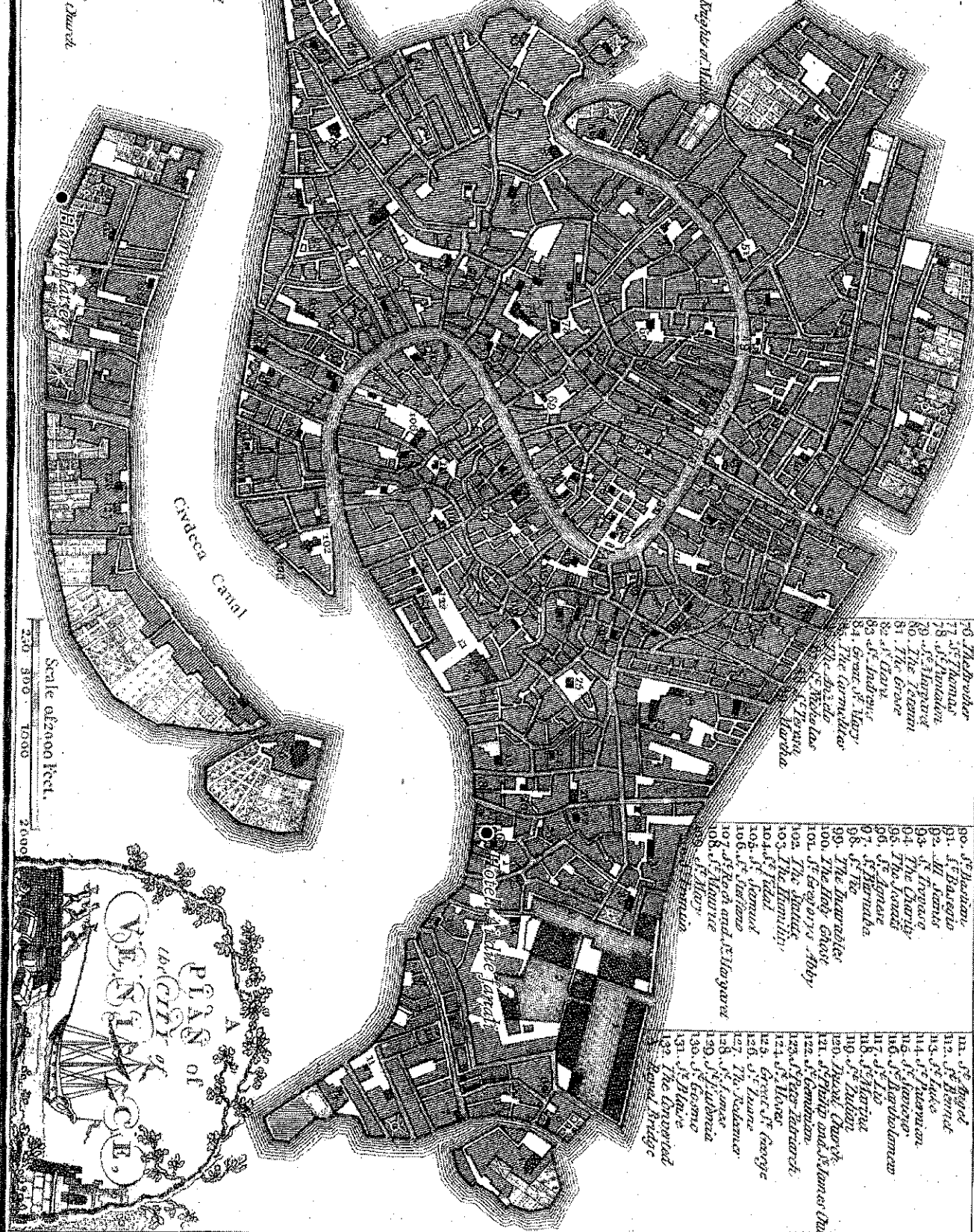
SÖKANDET EFTER VON EICHELBERGER

Det är svårt att spåra Eichelberger, men med ett lyckat Track lyckas den sökande karaktären



References.

1. The Great Hall
2. St. Peter's Church
3. The Great Hall
4. The Great Hall
5. The Great Hall
6. The Great Hall
7. The Great Hall
8. The Great Hall
9. The Great Hall
10. The Great Hall
11. The Great Hall
12. The Great Hall
13. The Great Hall
14. The Great Hall
15. The Great Hall
16. The Great Hall
17. The Great Hall
18. The Great Hall
19. The Great Hall
20. The Great Hall
21. The Great Hall
22. The Great Hall
23. The Great Hall
24. The Great Hall
25. The Great Hall
26. The Great Hall
27. The Great Hall
28. The Great Hall
29. The Great Hall
30. The Great Hall
31. The Great Hall
32. The Great Hall
33. The Great Hall
34. The Great Hall
35. The Great Hall
36. The Great Hall
37. The Great Hall
38. The Great Hall
39. The Great Hall
40. The Great Hall
41. The Great Hall
42. The Great Hall
43. The Great Hall
44. The Great Hall
45. The Great Hall
46. The Great Hall
47. The Great Hall
48. The Great Hall
49. The Great Hall
50. The Great Hall
51. The Great Hall
52. The Great Hall
53. The Great Hall
54. The Great Hall
55. The Great Hall
56. The Great Hall
57. The Great Hall
58. The Great Hall
59. The Great Hall
60. The Great Hall
61. The Great Hall
62. The Great Hall
63. The Great Hall
64. The Great Hall
65. The Great Hall
66. The Great Hall
67. The Great Hall
68. The Great Hall
69. The Great Hall
70. The Great Hall
71. The Great Hall
72. The Great Hall
73. The Great Hall
74. The Great Hall
75. The Great Hall



Scale of 2000 Feet.

A PLAN OF THE CITY OF WINCHESTER.

76. The Bishop's Palace
77. The Bishop's Palace
78. The Bishop's Palace
79. The Bishop's Palace
80. The Bishop's Palace
81. The Bishop's Palace
82. The Bishop's Palace
83. The Bishop's Palace
84. The Bishop's Palace
85. The Bishop's Palace
86. The Bishop's Palace
87. The Bishop's Palace
88. The Bishop's Palace
89. The Bishop's Palace
90. The Bishop's Palace
91. The Bishop's Palace
92. The Bishop's Palace
93. The Bishop's Palace
94. The Bishop's Palace
95. The Bishop's Palace
96. The Bishop's Palace
97. The Bishop's Palace
98. The Bishop's Palace
99. The Bishop's Palace
100. The Bishop's Palace
101. The Bishop's Palace
102. The Bishop's Palace
103. The Bishop's Palace
104. The Bishop's Palace
105. The Bishop's Palace
106. The Bishop's Palace
107. The Bishop's Palace
108. The Bishop's Palace
109. The Bishop's Palace
110. The Bishop's Palace
111. The Bishop's Palace
112. The Bishop's Palace
113. The Bishop's Palace
114. The Bishop's Palace
115. The Bishop's Palace
116. The Bishop's Palace
117. The Bishop's Palace
118. The Bishop's Palace
119. The Bishop's Palace
120. The Bishop's Palace
121. The Bishop's Palace
122. The Bishop's Palace
123. The Bishop's Palace
124. The Bishop's Palace
125. The Bishop's Palace
126. The Bishop's Palace
127. The Bishop's Palace
128. The Bishop's Palace
129. The Bishop's Palace
130. The Bishop's Palace
131. The Bishop's Palace
132. The Bishop's Palace

höra sig för med rätt personer som säger att de har sett en grupp tyskar bråka på hotell Ai due fanali.

Ifall karaktärerna inte finner Eichelberger (vilket de med största sannolikhet inte gör, Eichelberger är på väg ut ur staden då de anländer till Venedig) kommer de att bli ansatta av poliser med arresteringsorder. De kommer även att bli kontaktade av den resande cirkusen (se dessa rubriker nedan). Under vistelsen i Venedig kommer karaktärerna då och då skymta en cirkusapa med piccolohatt som verkar förfölja dem.

HOTELL AI DUE FANALI

I närheten av St. Markusplatsen ligger hotellet Ai due fanalis lägenheter. Byggnaden är av venetianskt 1700-talssnitt med höga smala fönster och röd tegelfasad. Johann von Eichelberger tog sig hit för att söka rätt på den märklige kapten Rasputin, av vilken han tänkte avkräva hjälp. Rasputin försökte stjäla gudastatyn men blev påkommen och flydde ut i staden. Ifall karaktärerna kommer till hotellet kommer de att stöta på Rasputin.



RASPUTIN

Denne märklige kapten har ständigt återkommit i Milagros äventyr – ibland som räddare, ibland som förrädare. De båda har utvecklat ett underligt förhållande där ingen av dem litar på den andre, men där båda skulle hjälpa den som kom i nöd. Rasputin känner till att Johann von Eichelberger funderade på att söka upp frimurarna för att ta sig ut ur staden, och att han snabbast möjligt ville komma över Dolomiterna in till Österrike-Ungern eller Tyskland. Rasputin har förstått att statyn är viktig, men har inte begripit allt. Därför luskar han gärna reda på det karaktärerna vet.

Rasputin är en tivelaktig hjälte, med egenskaper just under Milagros. Han har vissa speciella förmågor, som att kunna lista ut vad folk tänker ifall den berörda karaktären misslyckas med ett POW*5-slag.

EFTERSATTA AV POLISEN

Johann von Eichelberger har genom frimurarna i staden lyckats utfärda en arresteringsorder på Milagros och hennes vänner. Ifall karaktärerna passerar en polis är det 40% chans att de blir eftersatta. Anklagelserna är vaga (lösdriveri, störande av allmän ordning), bara nog för att sinka förföljarna. Det ska vara tydligt en bit in i venedigkapitlet att situationen börjar bli ohållbar. Ifall karaktärerna fångas kommer de att ha mycket svårt att hinna ikapp Eichelberger.

1T4+1 POLISER

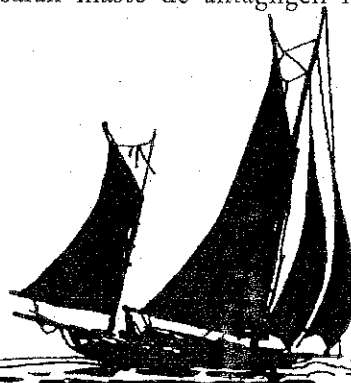
STR: 13; DEX 9; HP: 12; FIST 55% (1D3+1D4);
CLUB 35% (1D6+1D4); SPOT HIDDEN:
40%

Ifall Rasputin är med då poliserna frågar ut karaktärerna, kommer han att skjuta dem med sin revolver, dumpa liken i en kanal och säga att det nu är bråda tider och att de ska mötas vid fastlandet.

Rasputin kommer dock aldrig att möta upp med dem igen. Han visar sig först i slutet av detta äventyr.

SOILEU BORDAD! VI ÄR FAST...

Ifall karaktärerna återvänder till hamnen kommer de att märka att en italiensk kanonbåt har lagt till bredvid Soileu. Det är åtta marinkårssoldater som är i färd med att söka igenom och bogsera bort skeppet. Självfallet finns en möjlighet att återta skeppet, men isåfall måste de antagligen fly från Venedig

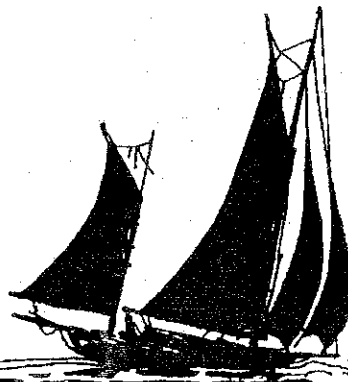


med skeppet. För soldaternas egenskaper, använd polisernas färdigheter men med gevär istället för klubba (2t6+2 skada).

Utan Soileu blir det svårt (men återigen inte omöjligt) för karaktärerna att lämna staden för egen maskin. De är efterlysta och har egentligen inga bundsförvanter.

EN HJÄLPANDE HAND

Någon gång då det passar, kommer Jacopo Rossa, Maria Estrana och apan Alexander att kontakta Milagros i Venedig. För att inte göra denna scen så påtvingad kan det kanske vara bättre att låta karaktärerna få syn på apan eller kanske Maria Estrana som spionerar på dem. Efter en kort språngmarsch kan Milagros & co. konfrontera dem. Jacopo presenterar sig, är först lite osäker på om det är rätt personer och försöker därför fråga dem en smula om deras historia, men förklarar sedan att de kan hjälpa dem att ta sig ut ur Venedig och Italien. Ifall karaktärerna följer med, förklarar de, kommer de att få veta mer. Jacopo har lyckats få tag på en pråm, och ifall Milagros inte har lyckats återta Soileu på något underligt sätt, så tar de denna skuta över till fastlandet. Detta måste ske nattetid, och ifall du vill ha lite mer tryckt stämning kan du lägga in patrullerande båtar eller gränsvakter.



Cirkusen Pulcinella

En del grupperingar i världen har kontakt med skyddsandarna, däribland cirkusen Pulcinella. För ungefär en månad sedan, då Pulcinella var i sydfrankrike, fick de ett meddelande från skyddsandarna att de skulle ta sig till Venedig och vänta. Cirkusen består av runt 30 individer – artister och medarbetare. De färdas i hästdragna vagnar, samt en egenhändigt konstruerad husbuss. Större delen av Pulcinella finns på fastlandet. En liten grupp har skickats ut till Venedig för att kontakta Milagros.

JACOPO ROSSA

Cirkusens 40-åriga ledare och presentatör. En vecker man i hög, bucklig hatt och mörkgrön bonjour. Har rest runt i hela Europa och har ett sätt som gör honom mycket omtyckt av de flesta. Han oroar sig dock för att denna resa kan bli mycket kostsam, och kommer att försöka att få tag på pengar på de sätt han kan. DEX 14; APP 18; INT 16; HP 10; värjkäpp 46% (1t6+1)

ELIZAVETA LEWICKA

Cirkusens polska spådam. En gammal krum kvinna med spindellika fingrar och dammiga klänningar. Hon har en kontakt med andarna – de talar med henne genom bildlika dockor som hon har i sin vagn. De är allt som oftast tysta, men kommer ibland med kryptiska meddelanden. Elizaveta kan mycket väl fungera som den visa ledsagare Clark behöver i denna nya märkliga värld. Hon kan ge honom hopp om försoning och förlåtelse, kanske även tro.

MARIA ESTRANA

Dolkkastarska, brännmärkt tjuv och äventyrerska. Maria är en Milagros i miniatyr, och kommer antagligen att komma väl överens med henne, kanske se henne som en storasyster efter ett tag. Bär en rödjacket, snusnäsduk över håret och fladdriga byxor. Det är Maria som äger apan Alexander.

STR 13; DEX 17; HP 13; kastdolk 88% (1t4+1t4); dodge 67%

APAN ALEXANDER

Alexander är en klipsk chimpanse som ofta får fungera som spion och spanare åt cirkusen. Han bär en liten röd piccolohatt, en arnejacka och en plåtmugg med ett par mynt i.

Jacopos märkliga husbil

TVILLINGSYSTRARNA HELGA OCH HEIDI

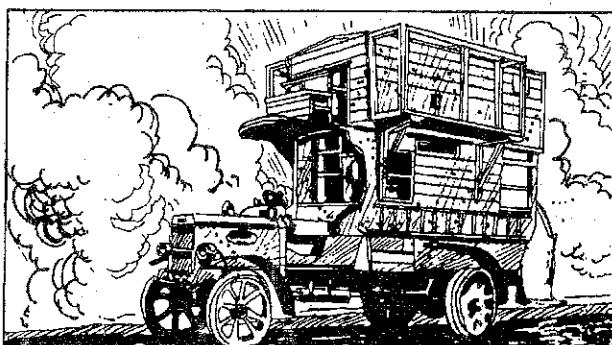
Två 20-åriga tyroska jättekvinnor, närmare två meter långa. Dessa två talar endast schweizisk tyska, är ganska enfaldiga och känslösa. De har dock en orubblig lojalitet till cirkusen. De arbetar förstas som starka kvinnor.

STR 19; SIZ 17; CON 18; HP 18; björnkram 59% (1t4+1t6)

TRAPETSKONSTNÄRERNA OCH AKROBATERNA LAZLO (FAR), ANGELIKA (MOR), MILOS (SON) OCH RENATA (DOTTER) ROMOSZ

Denna familj utgör cirkusens huvudartister. De är vackra, mystiska och godhjärtade. Claire kommer under resan att bli mycket förälskad i Milos, den 18-åriga mannen (eller om det är mer passande kommer Hans att bli kär i Renata. Här finns möjlighet till ett svartsjukedrama).

Utöver dessa finns en mängd andra resenärer. Cirkusen bör fungera som en magisk och god gruppering i en grym värld. Här behandlas karaktärerna gott, i vagnarna kan de vila och känna sig trygga. Ival det fungerar bra, spela gärna ut flera scener med cirkusen, då de reser över Dolomiterna. Detta hopp bör förvandlas till förtvivlan då cirkusen blir angripen.



MÖTET MED ELIZAVETA

En bit utanför (staden utanför Venedig) har cirkusgruppen Pulcinella ställt upp sina vagnar. Jacopo förklarar att det var spådamen Elizaveta som nämnde att karaktärerna skulle komma: *”Från väst, över havet kommer en kämpe. Hennes blod knutet till en mörk sol ur vilken fåglars ögon plirar. Hon kommer med hopp och förödelse.”*

Elizaveta sitter inne i sin vagn tillsammans med hennes dockor, vilka fungerar som skyddsandarnas medium. Hon frågar varför karaktärerna jagar över världen. Är svaret tillräckligt, kommer hon att erbjuda cirkusens hjälp. Med cirkusen är det inga problem att smugla ut folk ur landet, eller ta sig någorlunda snabbt över bergen i norr.

RESAN NORRUT

Med största sannolikhet kommer karaktärerna att resa över Dolomiterna tillsammans med cirkusen. Ifall de har valt en annan väg kommer situationen inte att vara så mycket annorlunda. De kommer dock att ha mycket större problem att ta sig över gränsen med ett fordon.

FÄRDEN

Ifall karaktärerna reser med cirkusen kommer vägvalen inte att vara några problem. Elizaveta är ständigt i kontakt med skyddsandarna, och de för henne rätt. Detta sker genom att Elizaveta spanar efter en örn högt i skyn, som varje natt landar på hennes tak och visar korrekt färdväg. En uppmärksam iakttagare kan se att örnen inte är riktig, utan är skapad av trä. Detta är Regiomontanus träörn, som enligt myten skapades av astrologen Regiomontanus, flög från Königsberg till kejsaren för att hälsa honom.

Ifall karaktärerna reser själva kommer berättelsen i större utsträckning att fokusera på svårigheterna att finna samma väg som von Eichelberger använder. Färden över Dolomiterna beskrivs inte ytterligare, du kan referera till kartan över Dolomiterna. Tanken

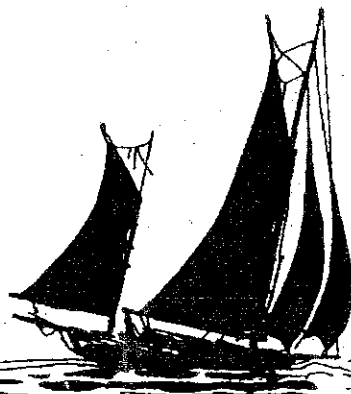
är att karaktärerna ska få insupa atmosfären av resan, tala med varandra och umgås med cirkusmänniskorna. Beroende på spelsituation kan du spela ut scener som kan verka passande. Kanske har Eichelberger experimenterat med statyn och förvandlat invånarna i en liten bergsby till fåglar. Kanske kommer karaktärerna till en plats där K'inich Ajaws solgudsaspekt har visat sig: Ett stort område har blivit sönderbränt av en mycket stark eld.

Om karaktärerna är intresserade av att veta mer om de krafter som verkar runt dem, kanske om de frågar hur Elizaveta kunde veta att de skulle till Venedig, kan eventuellt karaktärerna få en audiens med sierskans dockor. De livlösa dockorna (besatta av riddardiktaren Wolfram von Eschenbach) vänder sig mot karaktärerna och förklarar på ett svårbegripligt sätt att K'inich Ajaw har invaderat Europa, och att någon måste hindra denna gud innan dess krafter förvrider myterna och världen i stort.

Ifall du känner att karaktärerna måste arbeta med något handgripligt kan du låta von Eichelbergers lilla hästvagnskonvoj skymta mellan avlägsna toppar, eller en kikarlinreflex som kommer från bergssluttningarna. Då von Eichelberger märker att han är förföljd kan han mycket väl spränga bergsvägen eller begrava den i ett stenras. På det sättet måste karaktärerna snabbt få undan hindret.

ANFALLET

Då cirkuskonvojen närmar sig Österrike-Ungerns gräns, på norra sidan av Dolomiterna, kommer den gemytliga stämningen snabbt att förändras. En av Johann von Eichelbergers kumpaner, Otto Funcke, har rekviderat ett flygplan och angriper nu förföljarna. Först



Höst i Dolomiterna

Dolomiterna är ett bergsområde som tillhör de italienska alperna. Dolomiterna är namngivna efter den franske mineralologen Deodat de Dolomieu (1750 -1801) och sträcker sig över tre norditalienska provinser: Sydtyrolen, Trentino och Belluno. I våra dagar finns många vägar genom de dolomitiska passen, och området är en stor turistattraktion. 1914 var läget annolunda. På sluttningarna vilar pittoreska bergsbyar, tillsynes orörda av tidens gång. Vägarna är på sina håll inte mer än djurstigar, och det är därför inte helt lätt att ta sig fram.

Dolomiternas överdådiga natursceneri kommer att skaka karaktärerna (förutom kanske Milagros). Speciellt Clark fångas av naturens skönhet här: Edelweiss som nu under höstmånaderna börjar försvinna, rhododendronbuskarna och fälten med smörblommor som har vissnat under höstsolen; Tidigt om morgnarna kan man skymta rådjur, bergsgetter och harar som tar sig ut ur snåren för att samla mat inför vintern; Lövträden som börjar tappa sina blad kring spegelblanka bergssjöar; den oändliga himlen.

Resan över bergen kommer att ta drygt två veckor, och det är inte omöjligt att det börjar snöa då de närmar sig Österrike-Ungern. Cirkusen har vana jägare i sin grupp, och en del förnödenheter kan även köpas eller på annat sätt tillskansas i bergsbyarna. Ett förslag då du dpelar upp resan genom Dolomiterna är att fokusera på ett par intressanta scener. Det är inte tänkt att vi måste följa hela resan genom varje bergspass.

NAMN:

Adalberto Marcuccilli

Maria Tessorievi

Emilio Giordano

Paola Bruno

Lorenzo Brion



ser det ut som om en stor svart fågel närmar sig genom molnen, men det blir snart tydligt att det rör sig om ett militärflygplan. Striden kommer att vara fruktansvärd, och tanken är att många cirkusartister och även karaktärer kommer att såras dödligt.

STRIDEN

Otto Funcke har 59% i Pilot Aircraft och 54% i flygplanskulspruta. För att positionera sig för ett anfall måste han först lyckas med ett Pilot Aircraft. För att träffa cirkusen slår han ett slag för flygplanskulspruta. Lyckas han sker något av det följande (1t3):

- 1: 1t10 av cirkusmänniskorna dör
- 2: 1t4 av de beskrivna karaktärerna i cirkusen eller någonavspelar karaktärerna dör, respektive blir dödligt sårad.
- 3: Ett fordon förstörs.

Ifall cirkusen står stilla får Otto Funcke +20% på positionerinslaget och +10% på flygplanskulspruteslaget. Ifall de rör på sig (den som kör Jacopos husbil måste lyckas med ett Drive Auto, de som sitter i en hästdragen vagn måste lyckas med ett Ride), får Otto ingen bonus.

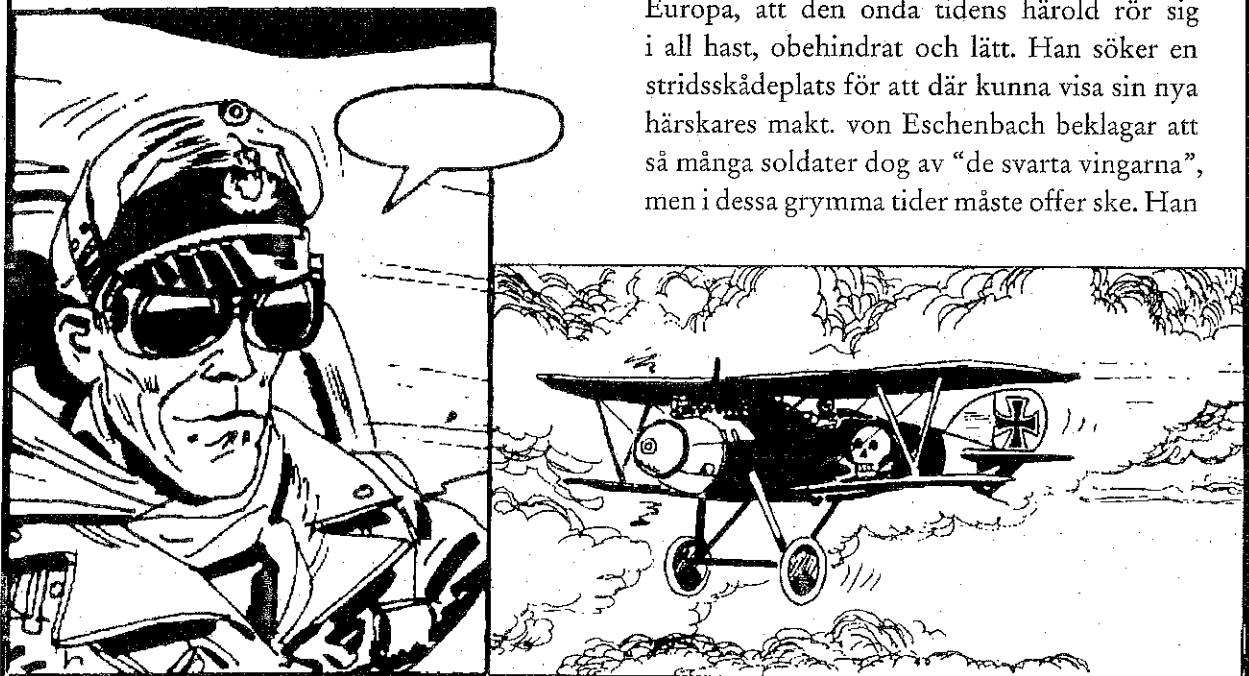
Cirkusen har allt som allt fyra gevär. Det blir en ojämn strid, men ifall någon slår ett Impale (1/10 av sin färdighet) lyckas de träffa

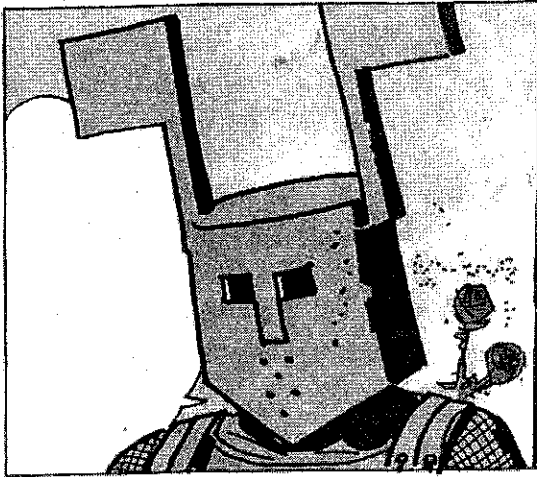
Otto Funcke och han störtar. Cirkusen kan skjuta tillbaka efter vart och ett av Funckes förbiflygningar, dock inte det första. Ifall det går riktigt dåligt för cirkusen kan du låta dem bli hjälpta av skyddsandarna. Då skymtas svårigen en glänsande gestalt på en närliggande bergstopp, och en örn i trä landar på Milagros (eller den som fortfarande har ett gevär och står upp) axel. Den som örnen landar på får skjuta på hela sitt färdighetsvärde för att träffa Otto Funcke.

ANDARNA VISAR SIG

Efter striden bör förödelsen vara uppenbar. Många är döda, och kanske har husbilen eller vagnar gått sönder. von Eichelberger befinner sig antagligen hos allierade. Spela gärna ut misären ett tag.

Karaktärerna är in till döden trötta. Det som sker nu kan mycket väl beskrivas i form av en vision, att karaktärerna förljer berättarens röst som visar dem scener ur framtiden. En dimma sveper in över skådeplatsen och en mängd skepnader kan anas däri. Det är gamla skäggiga gubbar, små dvärgliknande varelser, en drakliknande jätteödlas och smala älvor. En skepnad ter sig tydligare än de andra, och ur dimman framträder en riddare, ansiktet dolt av den behornade tunnhjälmen. Han presenterar sig som Ritter Wolfram von Eschenbach. Med långsam och högtidlig röst förklarar han att solfågeln snart kommer att riva sönder gamla Europa, att den onda tidens häröld rör sig i all hast, obehindrat och lätt. Han söker en stridsskådeplats för att där kunna visa sin nya härskares makt. von Eschenbach beklagar att så många soldater dog av "de svarta vingarna", men i dessa grymma tider måste offer ske. Han





frågar dem högtidligt ifall de ämar ge upp, eller ifall de ämnar kämpa. Ifall de vill kämpa vidare, drar Wolfram von Eschenbach högtidligt sitt svärd och ger det till Milagros. Därefter kliver en gammal krum gestalt fram ur dimman och presenterar sig som mästare Klingsor från Ungerns land. Han bär en trollstav i sin hand och kallar på den höga anden Naison, som i form av en mäktig eldslåga för karaktärerna genom dimman. Karaktärerna förändras, känner sig starkare och vid långt bättre mod (alla får +5 på STR, CON, DEX och POW. Utöver det får de +20% på sina stridsfärdigheter. Observera att karaktärerna antagligen kommer att slåss med gevären, antingen som skjutvapen eller som klubbor. Det svärd Milagros fick gör 1d10+2+skadebonus i skada. Det kan genomtränga von Eichelbergers skydd).

DEL III – SLUTSTRIDEN

FÄLTSLAGET

Ett par mil söder om staden Metz, vid Nancy, pågår ett fältslag mellan kronprins Ruprechts sjätte division (Tyskland) och Dubails första (Frankrike). Resan genom dimman har tagit nästan en vecka, och Johann von Eichelberger närmar sig sitt mål: att presentera statyn för en general, visa K'inich Ajaws potential och förvandla fienden till fåglar. Naison leder hjältarna till en liten bäck bredvid vilken von Eichelberger och hans kumpaner fyller

bilen med kylarvatten. I bakgrunden hörs bombkrevader, knallar och skrik. Johann von Eichelberger får syn på karaktärerna. Vid dennes sida står Gottfried von Liebhal och Rutger Dorndorfer, hans kumpaner. Det är tydligt att Johann har påverkats av K'inich Ajaw. hans näsa har växt längre och det växer svarta fjädrar från hans hårbotten.

Johann von Eichelberger biter sig själv i handen och smetar blod på statyn, ropar på K'inich Ajaw och ber om hjälp. Gottfried och Rutger förvandlas, förvrängs till fågelavatarer och angriper karaktärerna. Johann skrattar ett djävulskt skratt och börjar springa iväg mot slagfältet.

FÅGELAVATARERNA, 2 ST

SAN-loss (för båda): 1/1d8

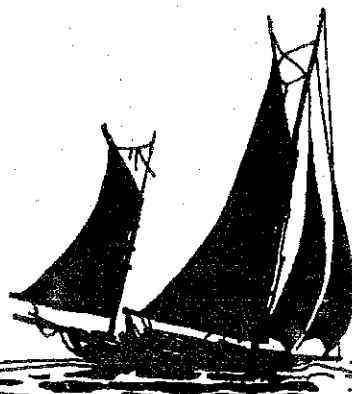
hp: 18

2 klor: 30%, skada 3d6

1 näbb: 40%, skada 1d8

armour: 4p

Ifall alla karaktärer kämpar mot fågelavatarerna kommer Johann undan. Detta bör stå klart för dem. Ifall alla försöker ge sig av efter Johann kommer avatarerna att fånga (och försöka döda) de två svagaste karaktärerna. En bra scen skulle vara att låta Milagros jaga Johann, medan hennes vänner kämpar mot avatarerna. Medan Johann flyr mot fronten skymtar soldater genom stridsdimman, men dessa förvandlas snart till svarta fåglar. Johann är långsammare än Milagros, och efter ett tag möts de i en skyttegrav eller på ett krön. Slutstriden utbryter:



JOHANN VON EICHELBERGER

Stärkt av K'Inich Ajaw, med mord i sinn och på väg till generalen och kronprinsen Ruprecht. Han har blivit övermänskligt stark, och den som kämpar mot honom kan endast parera ett av hans två hugg. Det gäller att få ned honom snabbt.

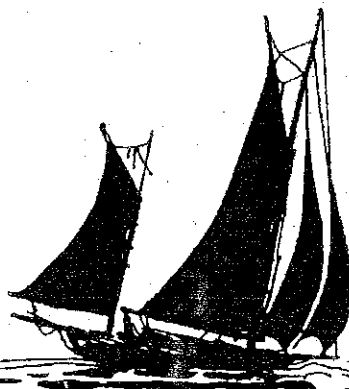
hp: 25

2 x Sabel 75%, 2d6+2

armour: 6 (0 mot Milagros svärd)

SLUTSCENEN

Då en av kämparna börjar förlora, kommer en mindre trupp tyska soldater. Dessa leds av Milagros fader, överste Edmond Brückner. Det blir minst sagt ett underligt återseende. Johann von Eichelberger förklarar att statyn kan användas i kriget, men antagligen övertalar Milagros sin fader att det inte är någon god idé. Medan diskussionen fortlöper anländer fler soldater, däribland själve kronprins Ruprecht av Bayern. Edmond Brückner saluterar och förklarar att han just skulle arrestera von Eichelberger, då en skugggestalt lösgör sig från dimman och skjuter Brückner medan soldaterna tar statyn. Gestalten bugar mot kronprinsen och karaktärerna ser (återigen) den fördömde Rasputin, nästa och sista dels huvudmotståndare.



MILAGROS TERE CONDAL

äventyrerskan från Togo, berättelsens odödliga hjälte

Du är Milagros Tere Condal, dotter till upptäcksresanden Edmond Brückner samt krigardrottningen Cornelia Ramatou Condal. Din barndom tillbringade du dels i den tyska kolonin Togo där dina föräldrar möttes och där din mor födde dig, dels på resande fot genom världen. Redan som ung utvecklade du ett egensinnigt lynne, lika delar din faders äventyrslusta som din moders själstyrka. Du visade dig vara en talang på det mesta du sysslade med, och kunde vid 15-års ålder tala över tjugo språk och smälta in i de flesta kulturer utan problem.

Människor har alltid dragits till dig. Kanske ser de en individ som gör allt det som vanligt folk bara drömmer om. De beundrar dig, vördar dig, men det är ingenting du reflekterar över. Du är en människa som inte låter dig tyngas ned av någonting. Istället seglar du över världens hav i ditt segelfartyg Soileu, rider kamel över Sahara, dricker öl i Münchens ölhallar och spelar Mah-Jong med mongoler – du låter varje dag föra dig dit den vill. Ändå är du ingen kringflackande spänningssökare. Du kan lika gärna sitta och blicka bort över horisonten på en kolonial veranda, med en betänksam min och en cigarr i mungipan.

Du är äventyrets hjälte, och således större än livet. Du klarar saker ingen dödlig skulle orka med, behåller din värdighet även i de mest fruktansvärda situationer, men är ändå känslomässigt engagerad i allt som händer runt omkring dig. Du är historiens fokus, det som gör berättelsen värd att berätta.

STR 15	DEX 18	INT 16
CON 20	APP 20	POW 20
SIZ 14	SAN 95	EDU 13

Damage bonus: 1d4

Hit points: 17

SKILLS:

Anthropology 50%, Astronomy 35%, Bargaining 85%, Climb 95%, Credit Rating 85%, Dodge 85%, Fast Talk 65%, History 60%, Marital arts (boxing) 50%, Mechanical Repair 90%, Navigate 95%, Occult 30%, Operate heavy machine 50%, Most of the world's languages 60%, Pilot Boat 95%, Ride 60%, Sneak 70%, Swim 90%, Track 60%

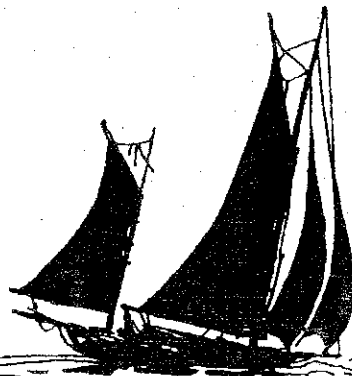
WEAPONS:

Fist 90%, 1d3+1d4 (+1d3)

Club 80%, 1d6+1d4

Rifle 80%, 2d6+4

Revolver 85%, 1d10



CLAIRE THURLOW

dotter till professorn, härjad av mardrömmar

Du är professor Thurlows snart 15-åriga dotter. Din uppväxt har du tillbringat hos dina kusiner, systrarna Hart i Boston, samt hemma hos din far i Arkham. Du har gått grundskola, men har fortsatt studierna på egen hand, till tjänstefolkets stora förtret. Du sitter allt som oftast i din faders arbetsrum då han är på Miscatonicuniversitetet, och läser böcker.

Du är ganska liten till växten, och har en dålig fysik som ofta tvingar dig att tillbringa veckor i sängen. Det har gjort dig introvert och drömmande, även något melankolisk. Under den tidiga våren 1914 kom en koffert utan adressat till husets dörr. Tjänstefolket bar in den till arbetsrummet, och då de var ute kikade du däri. Däri fanns början till den olycksaliga historia som drivit dig från USA, till karibiska havet och nu till Italien. Du blev förbannad av den ande som bodde i kofferten, och ifall du inte tog fyra själar till djungeltemplet Caracol skulle du för evigt bli en osalig ande. Du räddades dock av hjältinnan Milagros Tere Condal, och gör allt för att hjälpa henne förstöra den oheliga staty som togs från jungeln och stals av tysken Johann von Eichelberger.

Den långa resan har dock krävt sin tribut, och du känner dig mycket trött både till kropp och själ. Du oroar dig för att du kanske inte kommer att kunna hålla Milagros tempo, men försöker hålla god min.

Du har efter historien i Brittiska Honduras förstått att det i stor utsträckning var din far som styrde den osaliga anden att förbanna dig istället för honom. Du har inte bestämt hur du ska tackla det än.

STR 12	DEX 14	INT 14
CON 6	APP 14	POW 13
SIZ 11	SAN 48	EDU 14

Damage bonus: n/a

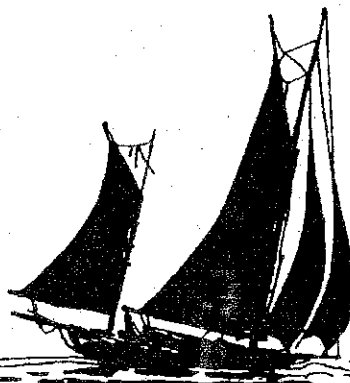
Hit points: 9

SKILLS:

Anthropology 15%, Climb 55%, Conceal 30%, Cthulhu Mythos 4%, Dodge 30%, Hide 50%, Sneak 40%, Spot Hidden 40%

WEAPONS:

Fist 50%, 1d3
Club 20%, 1d6
Rifle 20%, 2d6+4



CLARK THURLOW

Den kvalfyllda men drivne professorn

Du är Clark Thurlow, den omtyckte professorn i antropologi på Miscatonic University, men även världens ondaste och fegaste man. Det var på grund av dig som din dotter Claire nästan dog av en förbannelse från din gamle vän Jackson Elias osalige ande.

Då du gav sig ut på din resa för att rädda Claire och Jackson, var du inställd på att offra fyra människor till den onda guden K'inich Ajaw, för att dina nära skulle kunna gå fria. Nu, då det visade sig att förbannelsen kunde brytas utan spillda människoliv, har du förstått vidden av det du höll på att göra – att döma fyra oslyldiga själar till försömmelsen.

Det är en svår börda att bära. Du inser att ditt gamla liv är förverkat, meningslöst. Du har fortfarande inte funnit katharsis, själareningen genom smärta, och frågan är om du någonsin kommer att göra det. Du är dock fast inställd på att nu göra det rätta, även om det skulle kosta dig livet. Du oroar dig dock för att du ska falla till föga då du provas på riktigt.

Du är 57 år gammal, men fortfarande vid god vigör och med ditt skarpa intellekt någolunda intakt. Det är svårt för dig att vakna upp till en värld som är så långt från akademins snusförnuft.

STR 11	DEX 8	INT 17
CON 13	APP 9	POW 14
SIZ 15	SAN 39	EDU 18

Damage bonus: 1d4

Hit points: 14

SKILLS:

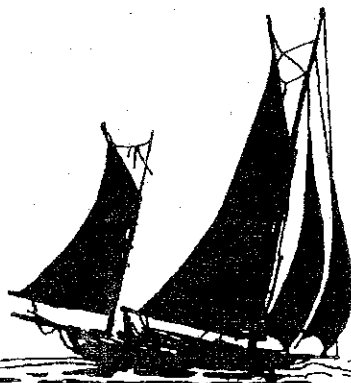
Anthropology 80%, Arcaeology 60%, Astronomy 25%, Biology 45%, Credit Rating 55%, First Aid 50%, History 60%, Library Use 70%, Natural History 35%, German 40%, Spanish 35%, French 40%, Latin 50%, Greek 30%

WEAPONS:

Fist 40%, 1d3+1d4

Club 20%, 1d6 + 1d4

Rifle 40%, 2d6+4



HANS REINER BRÜCKNER

Den artige men något fege kusinen till Milagros Tere Condal

Du är uttvingad i världen av en alldeles för okultiverad fader. Allra helst hade du velat sitta hemma i München, som du anser är världens vackraste plats. Du gillar förstås din kusin Milagros, men hon behandlar dig inte som en jämlike. Istället låter hon dig skrubba däck och hjälpa den förbannade enfaldige tölpen Bartholomeus med maskinsmörjning.

Du har slagits med häpnad inför den resa ni nu företar er. Att i all hast ta sig efter Johann von Eichelberger, att ständigt vara vaksam har förändrat dig en smula. Du är inte samma bortskämd pojke du var för bara ett par månader sedan. Du förstår vikten av att hindra von Eichelberger att väcka statyguden, men har ändå ambivalenta känslor inför det ni gör. Antagligen kommer statyguden att vara ett mäktigt vapen på Tysklands sida, varför inte använda det?

Du är femton år, och redan en herreman om du får säga det själv. Du försöker så gott det går att skydda dig mot solen för att behålla hudens blekhet, och skriver varje dag brev till din familj.

Du har under resan blivit upp över öronen förälskad i Claire Thurlow, men försöker att visa din affektion på ett belevat och passande sätt, något som tyvärr har gått henne förbi.

STR 8	DEX 10	INT 13
CON 10	APP 15	POW 9
SIZ 12	SAN 45	EDU 14

Damage bonus: n/a

Hit points: 11

SKILLS:

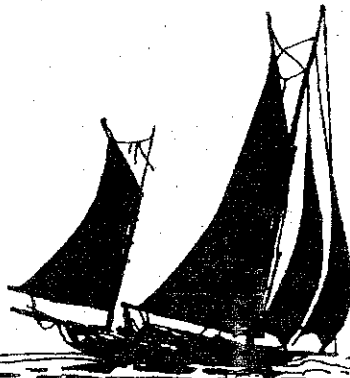
Climb 40%, History 40%, English 40%, Latin 50%, Pilot Boat 39%, Ride 50%

WEAPONS:

Fist 40%, 1d3

Club 15%, 1d6

Rifle 20%, 2d6+4



BARTHOLOMEUS VAN EGGEL

Milagros Tere Condals sprättige och skojfriske följeslagare

Du är född i Amsterdam, men växte upp i norra Tyskland. Du har alltid varit en överlevare, som traskat genom livets svårigheter – sjukdom och svält, med ett leende på läpparna. På din moders inrådan tog du vid 16 års ålder värvning ombord på ett fartyg, och lyckades ta dig till den tyska kolonin Togo, där du träffade Milagros Tere Condal. Då hon gav sig av ut i världen hängde du på, och har sedan dess varit en god medhjälpare åt henne.

Du är visserligen en uppsluppen man, men är också väldigt vidskeplig. Du räds havsmoster och onda ögat mer än knivslagsmål och polisproblem. Ditt största problem för tillfället är att du inte har lyckats få tag på Lucky Strikes på väldigt länge. Du har försökt röka annat – pipa och handrullade kubanska cigarrer, men inget går upp mot en lucky i mungipan. Du är trots din uppsluppenhet en god arbetare, och in till döden trogen mot Milagros.

Dö börjar förstå vidden av den resa ni nu gett er ut på, och du börjar faktiskt oroa dig att du ska falla till föga och inte lyckas hjälpa Milagros då det verkligen behövs.

STR 13	DEX 13	INT 11
CON 14	APP 9	POW 13
SIZ 14	SAN 60	EDU 9

Damage bonus: 1d4

Hit points: 14

SKILLS:

Accounting 35%, Bargain 50%, Dodge 40%, Electrical Repair 40%, Fast Talk 60%, Italian 30%, Mechanical Repair 50%, Navigate 50%, German 50%, English 50%, Spanish 60%, Portugese 30%, Pilot Boat 47%, Swim 40%

WEAPONS:

Fist 65%, 1d3+1d4

Club 50%, 1d6 + 1d4

Rifle 50%, 2d6+4

