

Synergi i Tibet

Allmänt

Scenariot startar i Oxford i England och slutar en bit från klostret Chen-La i Tibet. Det tar 10 veckor att resa mellan dessa två punkter. Om spelarna alltså aldrig tenderar att låta tiden gå, utan spelar varje förbipasserande sekund, en sekund åt gången, så är det en bra idé att ge dem en liten vink om att det kan vara bra att låta tiden gå om de vill nå slutet. Detta innebär dock inte att ni skall bläddra förbi rese-biten. Denna är nämligen ett fantastiskt tillfälle att flöda ut i stora miljöbeskrivningar och möten med underliga figurer. Både Tibet och Indien är länder som man inte är ute och åker i utan att råka ut för lite allt möjligt. Inom rimliga gränser lämnar vi alltså här fältet öppet för improvisationer. För att hjälpa er med detta har vi skickat med några autentiska tibetanska legender (bilaga 1). Läs, begrunda, använd. Låt dem höra talas om dessa händelser och liknande, men låt dem inte uppleva något av magisk karaktär som inte är en del av scenariot. Resan kan genomföras på en halvtimme, eller den kan ta 2 timmar. Avpassa spelhastigheten efter hur skoj spelarna tycker det är att resa och hur väl de rollspelar. Ha skoj.

Resan till Tibet.

Situationen är följande; universitetet har fått en stor donation som de måste använda för att skicka en expedition till Tibet. Detta kom något överraskande och det var ingen som egentligen hade planerat för något sådant, men pengarna finns där och måste användas. Man har alltså frågat runt på Institutionerna, om det är någon som känner sig manad, och karaktärerna har, av olika skäl, velat åka. Ozzy vill studera hur exkrementer ser ut på hög höjd och med markant annorlunda kosthållning. Charles letar efter spår av en meteorsvärm som har slagit ner någonstans i närheten av Chen-La klostret. Urky vill ta sig en titt på språket. Erica är intresserad av Tibetanska, religiösa muralmålningar. Sarah vill studera den tunna luftens effekter på det endokrina systemet. Mattheuz är nyfiken på deras arkeologiska lämningar.

Resan går till klostret Chen-La, dit de har blivit inbjudna. Stället ligger högt upp, är gammalt, borde innehålla muralmålningar, och är alltså intressant ur alla deras respektive synpunkter.

När scenariot startar befinner de sig i Oxford. Om 24 timmar är det dags att ge sig av med tåget till London. Nu har de en sista chans att komplettera sin utrustning. De har en stor budget, och mera ovanliga prylar kan de låna på sina respektive institutioner. Låt dem plocka friskt, men stoppa deras mer vanvettiga försök. Fyra meter långa teleskop är tillåtna, fyra meter långa kanoner är det inte.

Även om de inte säger något om det har de dock med sig den allmänna utrustning som en expedition av deras slag kan

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

förväntas ha . Detta för att de inte skall behöva lägga tid på att plocka ihop alla de tusen-och-en prylar som en expedition av det här slaget består av. Denna allmänna grupp saker är t.ex. vinterkläder, tält, det nödvändigaste i vetenskaplig utrustning inom alla deras speciella gebit. Vad de förväntas plocka ihop själva är således saker av mera speciell natur. Om de, av någon outgrundlig anledning skulle vilja ha 50 liter lime jello med sig, så är det naturligtvis fullt tillåtet, men de måste specificera att de tar med det.

Med på resan är också 6 studenter, en för varje karaktär. Väl användbar som bärhjälp o.dyl.

Studenternas namn är: *Mattias Smith* (Urky)
Charles Jennings (Erica)
Burke Macfarlane (Charles)
Cecila Fogerty (Matteus)
Robert Cunnings (Sarah)
Harold Disch (Ozzy)

Studenter kan växlas in i betjänter om någon karaktär så vill.

Datumet är den 19 februari 1948.

Resan till London går med tåg.

De rullar ut från Oxford tidigt på morgonen. Släkt och vänner är där och vinkar av. Bye, bye old chap och allt det där. Kör det lite småhögtidligt.

Tågresan till London.

Omlastning i bilar, resa till Heathrow.

Inlastning i fraktflygplan.

Flygplanet startar. Skakigt.

Flygplanet mellanlandar i Paris för tankning. stannar en timme. Karaktärerna kan gå ut och sträcka på benen om de vill.

Flygplanet startar mot Calcutta. Lång, obekvämt, skakig flygning.

Flygplanet landar i Calcutta. När dörren öppnas slår en våg av värme emot dem. Denna följs av en stank av otvättade kroppar och curry. Denna följs, i sin tur, av en Mr Sanjib. Mr Sanjib är utsänd av regeringen för att hjälpa karaktärerna rätt genom Calcutta. Han är en mycket prydlig, entusiastisk person. Väldigt angelägen om att ge ett gott intryck. Pratar nästan oavbrutet på lätt bruten engelska (svenska i verkligheten).

Han övervakar inlastningen av packningen i bilarna (4 st lastbilar av äldre modell), och resan till tågstationen. Om karaktärerna vill kan man ta vägen genom Calcutta centrum och handla, titta på tiggare, gå på bibliotek eller vad man nu kan tänkas ha för sig i Calcutta. Schemat är från den här punkten flexibelt, och karaktärerna kan rycka och dra som de själva vill, men de måste säga till om det. Medan de är i Calcutta, är dock Mr Sanjib deras ständige följeslagare. Hela tiden artig, och allt mera nervös ju mera de avviker från tidplanen.

Från Calcutta färdas karaktärerna med tåg. Tåget heter Darjeeling Mail, och expeditionen åker första klass som det anstår engelsmän. Detta innebär att de har en salongsvagn och en sovvagn alldeles för sig själva. Resten av tåget kan å andra sidan beskrivas som boskapsvagnar för människor. Folk sitter väldigt trångt ovanpå taket på tåget, och i tåget trotsar förhållandena all beskrivning. Färden går genom Indien (risfält, bönder), till Pakistan (risfält, sten, bönder, lite berg), tillbaka till Indien igen (gränserna är lite konstiga i

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

det här området). Gradvis tillskjuter mera skog och moskiter. Luften blir kvavare. Tågresan tar lång tid. När det är dags för dem att stiga av i Siliguri i Bengalen har det gått 3 veckor sedan de startade från England.

Siliguri

Siliguri är en trevlig liten indisk byhåla. Expeditionen är inbokad på Hotell Viktoria. Detta är det brittiska imperiets utpost i Siliguri. Vit marmor, den högsta byggnaden i staden, väldigt engelsk. Delvis byggd för att imponera på infödingarna, så har det varit ont om bokningar på hotellet, och hotelldirektören, en Mr Clement Hollingworth är glad att se expeditionen. Hotellet är stort, rymligt, luftkonditionerat, och nästan tomt. Några bengaliska handelsmän är de enda andra gästerna. Hela platsen tenderar att ge ett lätt bisarrt intryck. Det är som om någon tagit en bit England och bryskt transplanterat in den i mitten av Indien. En av orsakerna till detta är Hollingworth, som gör sitt bästa för att vara mer engelsk än England, och hålla imperiets fana högt mitt ute i vildmarken. Han är mycket korrekt av sig, och hälsar personligen karaktärerna välkomna till hotellet. Han kan också berätta att expeditionen 20 sherpas har slagit läger strax utanför byn, och att deras tolk och vägvisare: Chien Man-Ching har varit och sökt dem. Denne individ dyker upp kort efter att expeditionen tagit in på hotellet.

Chien Man-Ching

Han är en klotformad, gladlynt person, som är fullständigt ovetande om alla brittiska sociala konventioner och betraktar expeditionen som en lätt skrämmande samling västerländska trollkarlar. När de första gången träffar honom håller han på att kladda i sig en stekt kyckling. Det är under hela resan väldigt ovanligt att man ser honom vara vaken och ändå inte försöka stoppa något i munnen. Han är en väldigt smutsig figur som stinker av härsket jaksmör. Han är klädd i en färggrann samling plagg, en del europeiska, en del tibetanska. Spela honom som en sidenvägens motsvarighet till en begagnad bilhandlare. Illaluktande, girig, opålitlig och vidskeplig. Han är livrädd för Lama Thupden Oden som skickade honom att hämta expeditionen. Detta av goda skäl. Laman skickade med en slags inresepass till Tibet, en s.k. KAU. Se separat beskrivning av denna. Denna är gjord av guld, och Chien har helt enkelt snattat den. Nu fruktar han lamans hämnd. Under hela den vidare vandringen kommer mannen skräck och girighet att slåss med varandra om överhanden. Ett lyckat Psychologyslag avslöjar att han oroar sig för något. Detta dock bara om någon faktiskt säger att han försöker betrakta den nervöse tolken och se vad det är med honom. Under resans gång kommer han åtskilliga gånger att sitta och titta på KAUn och fundera över vad han skall ta sig till. Om någon av karaktärerna frågar honom om den, kommer han att ögonblickligen gömma undan den och säga att det inte var något och att han inte vet. Om man pressar honom, så bryter han samman och berättar allt. Ge karaktärerna möjlighet att se KAUn, men var inte alltför tydlig. Ett par glimtar av denna vackert utsirade konstskatt borde räcka. Den stackaren har faktisk en sak till att oroa sig

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

över. Laman sa till honom tre gånger att skaffa bärare innan han gick ut ur Tibet, och därefter ta med dem ner i Bengalen. Under inga omständigheter skulle han rekrytera bärare i Indien. Chien, som är en boren fixare och en övertygad "Det ordnar sig"-människa gjorde sitt bästa, men det fanns helt enkelt inte nog mycket ledig arbetskraft att tillgå i Tibet och av den anledningen anställde han två killar i Bengalen. Olyckligtvis för honom var dessa två människor de två onda spionerna som nu är en del av gruppen. Förutom detta, så är Chien Man-Ching en utmärkt guide, som kan ordna nästan allt man kan vilja ha tag i under den vidare färden, och dessutom den enda av bärarna som talar engelska utom de två spionerna, vilka dock låtsas att de bara kan ett och annat ord. Gentemot andra tibetaner är han något av en streber.

Resan i Tibet

För att illustrera denna del av resan, så har ni fått två kartor. Detta i oändliga mängder av journalfilmers efterföljd. Kartorna är Bilaga 2a och 2b. Gör så här: Dela ut Bilaga 2b till spelarna. Se på Bilaga 2a för att se deras resväg. Allt eftersom de rör sig inåt i Tibet och veckorna rullar förbi i sin makliga gång, så ritar ni in detta på kartan, slutar för att beskriva något, fortsätter att rita. När Bilaga 2a ser ut som bilaga 2b, är de framme vid klostret Chen-La.

Vägen mot Sikkim

Landskapet här kan beskrivas i ett enda ord djungel. Den trycker på från alla håll. Luften är kvav och fylld med moskiter. Detta är ett landskap som talar till allt det lägsta hos människan. Alla blir retliga och nervösa. Man känner det som om djungeln betraktade en. Överallt iglar, moskiter och klibbig, "köttig" urskog. Dela ut Bilaga 4 här. Det är en lättnad för alla inblandade när skogen tar slut och man klättrar upp i:

Sikkim

Sikkim är i princip inkörsporten till Tibet från Indien. En slags floddal mellan höga bergskedjor, som slingrar sig upp, upp, upp. Två saker står snart klart för expeditionen. Den första är att Tibet inte är ett land som man bara går in i. Man klättrar in i det. Den andra saken de inser är att en bergskedja inte bara är ett berg djup, den är i själva verket flera berg vilka ligger i serie bakom varandra. I fjärran kan man se Mount Everest. Tibetanerna tror att gudarna bor på toppen. Lite andra toppar man kan se härifrån är: Makalu, Cho oyu och Kanchenjunga. Låt spelarna slå ett Con-slag och se om de klara av det minskade lufttrycket. om någon misslyckas, måste man slå läger och vänta på att de skall acklimatisera sig. Låt de som misslyckas slå igen mot Con + 1 efter en dags vila, Con + 2 efter två dagar, o.s.v. När Con-slaget lyckas mår de bättre och kan fortsätta. När man klättrat fram till kanten av Sikkim in mot Tibet, så befinner man sig på nedre kanten av Bilaga 2-kartan. Sikkim är också en av de folktätaste bitarna i Tibet, just p.g.a att det är den stora handelsvägen till Indien. Här kommer man att möta alla möjliga typer av löst

Synergi i Tibet

Allmänt

Scenariot startar i Oxford i England och slutar en bit från klostret Chen-La i Tibet. Det tar 10 veckor att resa mellan dessa två punkter. Om spelarna alltså aldrig tenderar att låta tiden gå, utan spelar varje förbipasserande sekund, en sekund åt gången, så är det en bra idé att ge dem en liten vink om att det kan vara bra att låta tiden gå om de vill nå slutet. Detta innebär dock inte att ni skall bläddra förbi rese-biten. Denna är nämligen ett fantastiskt tillfälle att flöda ut i stora miljöbeskrivningar och möten med underliga figurer. Både Tibet och Indien är länder som man inte är ute och åker i utan att råka ut för lite allt möjligt. Inom rimliga gränser lämnar vi alltså här fältet öppet för improvisationer. För att hjälpa er med detta har vi skickat med några autentiska tibetanska legender (bilaga 1). Läs, begrunda, använd. Låt dem höra talas om dessa händelser och liknande, men låt dem inte uppleva något av magisk karaktär som inte är en del av scenariot. Resan kan genomföras på en halvtimme, eller den kan ta 2 timmar. Avpassa spelhastigheten efter hur skoj spelarna tycker det är att resa och hur väl de rollspelar. Ha skoj.

Resan till Tibet.

Situationen är följande; universitetet har fått en stor donation som de måste använda för att skicka en expedition till Tibet. Detta kom något överraskande och det var ingen som egentligen hade planerat för något sådant, men pengarna finns där och måste användas. Man har alltså frågat runt på Institutionerna, om det är någon som känner sig manad, och karaktärerna har, av olika skäl, velat åka. Ozzy vill studera hur exkrementer ser ut på hög höjd och med markant annorlunda kosthållning. Charles letar efter spår av en meteorsvärm som har slagit ner någonstans i närheten av Chen-La klostret. Urky vill ta sig en titt på språket. Erica är intresserad av Tibetanska, religiösa muralmålningar. Sarah vill studera den tunna luftens effekter på det endokrina systemet. Mattheuz är nyfiken på deras arkeologiska lämningar.

Resan går till klostret Chen-La, dit de har blivit inbjudna. Stället ligger högt upp, är gammalt, borde innehålla muralmålningar, och är alltså intressant ur alla deras respektive synpunkter.

När scenariot startar befinner de sig i Oxford. Om 24 timmar är det dags att ge sig av med tåget till London. Nu har de en sista chans att komplettera sin utrustning. De har en stor budget, och mera ovanliga prylar kan de låna på sina respektive institutioner. Låt dem plocka friskt, men stoppa deras mer vanvettiga försök. Fyra meter långa teleskop är tillåtna, fyra meter långa kanoner är det inte.

Även om de inte säger något om det har de dock med sig den allmänna utrustning som en expedition av deras slag kan

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

förväntas ha . Detta för att de inte skall behöva lägga tid på att plocka ihop alla de tusen-och-en prylar som en expedition av det här slaget består av. Denna allmänna grupp saker är t.ex. vinterkläder, tält, det nödvändigaste i vetenskaplig utrustning inom alla deras speciella gebit. Vad de förväntas plocka ihop själva är således saker av mera speciell natur. Om de, av någon outgrundlig anledning skulle vilja ha 50 liter lime jello med sig, så är det naturligtvis fullt tillåtet, men de måste specificera att de tar med det.

Med på resan är också 6 studenter, en för varje karaktär. Väl användbar som bärhjälp o.dyl.

Studenternas namn är: *Mattias Smith* (Urky)
Charles Jennings (Erica)
Burke Macfarlane (Charles)
Cecila Fogerty (Matteus)
Robert Cunnings (Sarah)
Harold Disch (Ozzy)

Studenter kan växlas in i betjänter om någon karaktär så vill.

Datumet är den 19 februari 1948.

Resan till London går med tåg.

De rullar ut från Oxford tidigt på morgonen. Släkt och vänner är där och vinkar av. Bye, bye old chap och allt det där. Kör det lite småhögtidligt.

Tågresa till London.

Omlastning i bilar, resa till Heathrow.

Inlastning i fraktflygplan.

Flygplanet startar. Skakigt.

Flygplanet mellanlandar i Paris för tankning. stannar en timme. Karaktärerna kan gå ut och sträcka på benen om de vill.

Flygplanet startar mot Calcutta. Lång, obekvämt, skakig flygning.

Flygplanet landar i Calcutta. När dörren öppnas slå en våg av värme emot dem. Denna följs av en stank av otvättade kroppar och curry. Denna följs, i sin tur, av en Mr Sanjib. Mr Sanjib är utsänd av regeringen för att hjälpa karaktärerna rätt genom Calcutta. Han är en mycket prydlig, entusiastisk person. Väldigt angelägen om att ge ett gott intryck. Pratar nästan oavbrutet på lätt bruten engelska (svenska i verkligheten).

Han övervakar inlastningen av packningen i bilarna (4 st lastbilar av äldre modell), och resan till tågstationen. Om karaktärerna vill kan man ta vägen genom Calcutta centrum och handla, titta på tiggare, gå på bibliotek eller vad man nu kan tänkas ha för sig i Calcutta. Schemat är från den här punkten flexibelt, och karaktärerna kan rycka och dra som de själva vill, men de måste säga till om det. Medan de är i Calcutta, är dock Mr Sanjib deras ständige följeslagare. Hela tiden artig, och allt mera nervös ju mera de avviker från tidplanen.

Från Calcutta färdas karaktärerna med tåg. Tåget heter Darjeeling Mail, och expeditionen åker första klass som det anstår engelsmän. Detta innebär att de har en salongsvagn och en sovvagn alldeles för sig själva. Resten av tåget kan å andra sidan beskrivas som boskapsvagnar för människor. Folk sitter väldigt trångt ovanpå taket på tåget, och i tåget trotsar förhållandena all beskrivning. Färden går genom Indien (risfält, bönder), till Pakistan (risfält, sten, bönder, lite berg), tillbaka till Indien igen (gränserna är lite konstiga i

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

det här området). Gradvis tillskjuter mera skog och moskiter. Luften blir kvavare. Tågresan tar lång tid. När det är dags för dem att stiga av i Siliguri i Bengalen har det gått 3 veckor sedan de startade från England.

Siliguri

Siliguri är en trevlig liten indisk byhåla. Expeditionen är inbokad på Hotell Viktoria. Detta är det brittiska imperiets utpost i Siliguri. Vit marmor, den högsta byggnaden i staden, väldigt engelsk. Delvis byggd för att imponera på infödingarna, så har det varit ont om bokningar på hotellet, och hotelldirektören, en Mr Clement Hollingworth är glad att se expeditionen. Hotellet är stort, rymligt, luftkonditionerat, och nästan tomt. Några bengaliska handelsmän är de enda andra gästerna. Hela platsen tenderar att ge ett lätt bisarrt intryck. Det är som om någon tagit en bit England och bryskt transplanterat in den i mitten av Indien. En av orsakerna till detta är Hollingworth, som gör sitt bästa för att vara mer engelsk än England, och hålla imperiets fana högt mitt ute i vildmarken. Han är mycket korrekt av sig, och hälsar personligen karaktärerna välkomna till hotellet. Han kan också berätta att expeditionen 20 sherpas har slagit läger strax utanför byn, och att deras tolk och vägvisare: Chien Man-Ching har varit och sökt dem. Denne individ dyker upp kort efter att expeditionen tagit in på hotellet.

Chien Man-Ching

Han är en klotformad, gladlynt person, som är fullständigt ovetande om alla brittiska sociala konventioner och betraktar expeditionen som en lätt skrämmande samling västerländska trollkarlar. När de första gången träffar honom håller han på att kladda i sig en stekt kyckling. Det är under hela resan väldigt ovanligt att man ser honom vara vaken och ändå inte försöka stoppa något i munnen. Han är en väldigt smutsig figur som stinker av härsket jaksmör. Han är klädd i en färggrann samling plagg, en del europeiska, en del tibetanska. Spela honom som en sidenvägens motsvarighet till en begagnad bilhandlare. Illaluktande, girig, opålitlig och vidskeplig. Han är livrädd för Lama Thupden Oden som skickade honom att hämta expeditionen. Detta av goda skäl. Laman skickade med en slags inresepass till Tibet, en s.k. KAU. Se separat beskrivning av denna. Denna är gjord av guld, och Chien har helt enkelt snattat den. Nu fruktar han lamans hämnd. Under hela den vidare vandringen kommer mannen skräck och girighet att slåss med varandra om överhanden. Ett lyckat Psychologyslag avslöjar att han oroar sig för något. Detta dock bara om någon faktiskt säger att han försöker betrakta den nervöse tolken och se vad det är med honom. Under resans gång kommer han åtskilliga gånger att sitta och titta på KAUn och fundera över vad han skall ta sig till. Om någon av karaktärerna frågar honom om den, kommer han att ögonblickligen gömma undan den och säga att det inte var något och att han inte vet. Om man pressar honom, så bryter han samman och berättar allt. Ge karaktärerna möjlighet att se KAUn, men var inte alltför tydlig. Ett par glimtar av denna vackert utsirade konstskatt borde räcka. Den stackaren har faktisk en sak till att oroa sig

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

över. Laman sa till honom tre gånger att skaffa bärare innan han gick ut ur Tibet, och därefter ta med dem ner i Bengalen. Under inga omständigheter skulle han rekrytera bärare i Indien. Chien, som är en boren fixare och en övertygad "Det ordnar sig"-människa gjorde sitt bästa, men det fanns helt enkelt inte nog mycket ledig arbetskraft att tillgå i Tibet och av den anledningen anställde han två killar i Bengalen. Olyckligtvis för honom var dessa två människor de två onda spionerna som nu är en del av gruppen. Förutom detta, så är Chien Man-Ching en utmärkt guide, som kan ordna nästan allt man kan vilja ha tag i under den vidare färden, och dessutom den enda av bärarna som talar engelska utom de två spionerna, vilka dock låtsas att de bara kan ett och annat ord. Gentemot andra tibetaner är han något av en streber.

Resan i Tibet

För att illustrera denna del av resan, så har ni fått två kartor. Detta i oändliga mängder av journalfilmers efterföljd. Kartorna är Bilaga 2a och 2b. Gör så här: Dela ut Bilaga 2b till spelarna. Se på Bilaga 2a för att se deras resväg. Allt eftersom de rör sig inåt i Tibet och veckorna rullar förbi i sin makliga gång, så ritar ni in detta på kartan, slutar för att beskriva något, fortsätter att rita. När Bilaga 2a ser ut som bilaga 2b, är de framme vid klostret Chen-La.

Vägen mot Sikkim

Landskapet här kan beskrivas i ett enda ord djungel. Den trycker på från alla håll. Luften är kvav och fylld med moskiter. Detta är ett landskap som talar till allt det lägsta hos människan. Alla blir retliga och nervösa. Man känner det som om djungeln betraktade en. Överallt iglar, moskiter och klibbig, "köttig" urskog. Dela ut Bilaga 4 här. Det är en lättnad för alla inblandade när skogen tar slut och man klättrar upp i:

Sikkim

Sikkim är i princip inkörsporten till Tibet från Indien. En slags floddal mellan höga bergskedjor, som slingrar sig upp, upp, upp. Två saker står snart klart för expeditionen. Den första är att Tibet inte är ett land som man bara går in i. Man klättrar in i det. Den andra saken de inser är att en bergskedja inte bara är ett berg djup, den är i själva verket flera berg vilka ligger i serie bakom varandra. I fjärran kan man se Mount Everest. Tibetanerna tror att gudarna bor på toppen. Lite andra toppar man kan se härifrån är: Makalu, Cho oyu och Kanchenjunga. Låt spelarna slå ett Con-slag och se om de klara av det minskade lufttrycket. om någon misslyckas, måste man slå läger och vänta på att de skall acklimatisera sig. Låt de som misslyckas slå igen mot Con + 1 efter en dags vila, Con + 2 efter två dagar, o.s.v. När Con-slaget lyckas mår de bättre och kan fortsätta. När man klättrat fram till kanten av Sikkim in mot Tibet, så befinner man sig på nedre kanten av Bilaga 2-kartan. Sikkim är också en av de folktätaste bitarna i Tibet, just p.g.a att det är den stora handelsvägen till Indien. Här kommer man att möta alla möjliga typer av löst

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

folk. Köpmän och vallfärdande tiggarmunkar, lurendrejare och bönder, profeter och galningar. Sikkim är på sitt sätt ett väldigt kosmopolitiskt ställe.

Uppe på tibetanska högplatåen

Härupe sträcker horisonten ut sig, och bara fortsätter att sträcka ut sig. Det mesta man kan se, tar det minst 2 dagar att gå fram till, och allting är liksom byggt på en annan skala än resten av världen. Detta i kombination med den tunna luften, tenderar att få folk att kippa efter andan och tvinga dem att sätta sig ner ett tag. Det är en miljö som naturligt framkallar känslor av människans litenhet och Tibets gigantiska storlek. Bärarna å andra sidan, är vana, och märker inget av allt detta utan kutar glatt på, och Chien kanske låter undslippa sig en kommentar om att alla européer som färdas den här vägen alltid ställer sig och gapar som fiskar, och en försynt undran om det är en europeisk rit.

En tibetansk sedvänja som är mycket i bruk i dessa trakter, är att räcka ut tungan när man hälsar på folk. Det betraktas som både artigt och belevat, men en europé borde bli lite förvånad. Dela ut Bilaga 3 för att ge en uppfattning om hur det ser ut här.

Gangtok

Även Tibet är i viss mån i kontakt med resten av världen. Denna kontakt upphör mer eller mindre efter Gangtok. Detta är den sista platsen med bilväg och telegraf. Andra platser av intresse är sjukhuset, postanstalten och Maharadjans palats. Maharadjan har inbjudet expeditionen att bo i hans palats under deras vistelse i Gangtok. När de kommer dit blir de inbjudna till en bjudning som hålls den kvällen. Det rör sig om en formell historia för att fira expeditionen ankomst. Vid bordet finns:

Maharadja Tashi Namgyal, en liten bräcklig man i praktfull tibetansk dräkt. En snäll och lite vag äldre herre som konverserar med expedition på bruten engelska och hör sig för om deras mål i Tibet. Maharadjan är vänligt inställd till ett ökat europeiskt inflytande i Tibet, eftersom det verkar vara det eller kineserna. Detta innebär att han är beredd att hjälpa karaktärerna med vad de nu kan behöva ha hjälp med.

Prinsessan Pema Chökil (sv den rena trons lotusblomma), En intelligent, stolt och vacker kvinna. Maharadjans förmögenhet har betalat studier vid Sorbonne, vilket innebär att prinsessan talar engelska med lätt fransk brytning. Hon är en konstig blandning av traditionell tibetansk kultur och buddhism och europeiskt mode och umgängesformer. Hon är klädd i en utsökt sidendräkt av traditionellt tibetansk mönster, men på fötterna har hon franska lackskor. Inte bara det, hon har faktiskt gått så långt att hon har målat tånaglarna. Hon är ung och levnadsglad, och kommer att snacka kläder och mode med kvinnorna i gruppen om tillfälle ges. Vogue tar nämligen inte

1 På svenska: Den rena trons lotusblomma.

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

emot prenumeranter i Tibet och de senaste åren har hon inte fått några tillförlitliga rapporter om modefronten. Bilaga 5 är en bild på henne.

Prins Thondrup Har också studerat vid Sorbonne, han är en kultiverad person, som är mycket intresserad av europeisk litteratur och filosofi, och dess förhållande till hans hemlands mysticism. En smula högdragen.

Prinsessan Sonam Palden , Pemas yngre (14 år) syster kan bara några ord engelska och bryter samman i fnissningar när man talar med henne.

Mr och Mrs Cecil Beebe är den brittiska regenten i Indiens representant i Tibet. Ungefär likvärdigt med en ambassadör. Paret Beebe är stockkonservativa briter som blir glada att få någon att tala med som delar deras värderingar. De tror inte på övernaturliga fenomen, österländsk mysticism eller egentligen något alls förutom det brittiska imperiet. Mr Beebe är en kort, rundlagd man med valrossmustascher. Mrs Beebe är en mager skinntorr, tillbakadragen kvinna.

Maharadjans privatsekreterare Ngawang, en respektfull, kultiverad person som ger ett lätt oljigt intryck. Talar utmärkt engelska.

Konversationen under måltiden rör sig mest om handelsavtal och andra intressanta saker, men låt spelarna styra diskussionen dit de själva vill.

Maharadjans familj bär alla gyllene KAUs runt halsen, och om man frågar dem om dem, så berättar de att de är pass, vilka får Tibets demoner att släppa in dem i landet. Dessa andepass delas ut till alla som bjuds in i landet, och det är konstigt att inte karaktärerna har ett. Dra gärna deras uppmärksamhet till KAUerna, men tvinga inte på dem informationen. Om man frågar dem om KAUs får man veta att det är små lådor med inskriptioner i vilka det ligger papper med nedskrivna texter och böner vilka styr deras funktion. Lådan har kraften, men papperet styr den.

Expeditionen rum i palatset är luxuösa och de borde tycka att det är en trevlig omväxling efter deras långa vandring. De är välkomna att stanna så länge de själva vill, men det händer snart saker som kommer i vägen för denna förhoppning.

Under första natten har Chien en uppenbarelse där Lama Thupden Oden talar med honom och ber honom skynda sig. Uppenbarelsen kommer i form av en Tulkus, en skenkropp som flyter fram till honom och talar med honom. Tulkus är en väldokumenterad bit tibetansk övertro, och om karaktärerna frågar om den får de veta att dessa utom i väldigt ovanliga fall är immateriella och kan sändas runt för att överlämna meddelanden. De är vanligen en spöklik kopia av personen som skickade iväg Tulkun.

Denna händelse gör Chien väldigt nervös, och han försöker så mycket som möjligt få folk att skynda sig iväg. Samma natt som Tulkun visar sig har Erica en dröm. Drömmen lämnar bara efter sig vaga minnesfragment av personer i konstiga kläder som talar med henne väldigt respektfullt. Det verkade som om de försökte förklara något väldigt viktigt men hon kan inte komma ihåg vad det var. Hon vaknar med en allmän känsla av att något viktigt

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

någonstans håller på att hända, och att det är bråttom, bråttom. Hon kommer att känna sig gradvis allt mera angelägen om att ge sig iväg. Chien kommer att bli gradvis allt mera nervös ju längre de stannar. Om de stannar en hel vecka, så innebär det att de kommer ohjälpligt för sent till klostret och finner detta utbränt.

5 veckor högplatå till

Klostret Chen-La ligger långt in i Tibet. Det tar lång tid att komma dit. Efter Gangtok går vägen genom ödsliga områden med mycket slätter, is, avlägsna berg, saltträsk och kyla. I början av vandringen möter de en och annan förbipasserande Lama, eremit eller Jakherde, men efter de första tre veckorna tunnas den mötande trafiken ut och de träffar inte en själ på flera dagar. Bilaga 3 och 6 visar hur det ser ut här.

Mötet med McFleming

Plötsligt en natt väcks de av ett avlägset tjutande. Det låter som en själ i nöd och alla bärarna blir livrädda. Ingen vill dock fly ensam ut i mörkret, så de kurar ihop sig runt lägerelden och mumlar till varandra. Efter ett tag slutar vrålandet, och allt lugnar ner sig. Bärarna är livrädda och pratar upphetsat med varandra. De tror att det är en Ro-Lang Morgonen därpå har de inte gått mer än någon timme, när de plötsligt hör ljudet igen. Den här gången mycket närmare. Slutligen uppenbarar sig framför dem en gestalt som är fruktansvärt bisarr och malplacerad i Tibet. En skotte som spelar säckpipa och lugnt vandrar ner mot dem. Mannen är massivt byggd och i femtioårsåldern. Hans namn är Robert McFleming och är desertör ur engelsmännens armé i Indien. Han har vandrat runt i Tibet under de sista 7 åren och fuskat i vapensmuggling och vanlig smuggling och lite allt möjligt. Just nu har han inte något speciellt för sig, utan vandrar bara runt lite, ibland spelande säckpipa, ibland inte. Säckpipan och hans grova skotska accent är hans sista band med hans hemland, och han håller envist fast vid dem. Han är kanske den ende i hela världen som talar tibetanska med skotsk brytning. Han blir riktigt glad över att se karaktärerna, eftersom det är så sällan som han får tala engelska med någon. Att han är desertör avslöjar han dock inte. Allt annat som han känner till, berättar han dock gärna. Han vet dock inte så mycket. Klostret är en plats dit folk ogärna går. Han har hört att man har sett stenar falla från himlen någonstans i de områdena, men han vet inte exakt var. Det ryktas att det är fruktansvärda demoner lösa i de trakterna som vandrar runt om nätterna, fasansfulla att skåda.

Lägg förutom detta in skrönor från förbipasserande, saltorkade lik och andra konstigheter i den mängd som du tycker att du har tid med, och så länge spelarna verkar uppskatta det. En del bra legender finns i bilaga 1.

1 Ro-Lang; De stående liken. Ro-Lang är en slags tibetansk zombie. De uppkommer när en människa träffas av blixten och de sprider sjukdomar genom beröring. Sägs se ut som svartbrända ruttande människolik.

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

Klostret Chen-La

10 veckor efter det att de startade från Oxford, kommer de äntligen fram till klostret. Bilaga 7 visar hur det ser ut. Ge dem denna. Om Chien inte har fåttts att lämna över KAUn än, så gör han det precis när de går in på kloster-området. Han hoppas på detta sätt kunna hävda att han missförstod sina order. Han har kommit fram till att det bara inte är värt all oron att stjäla den. Olyckligtvis är det för sent. Bärarna är redan inne. De första fiender till klostret som har kommit in på 1000-tals år.

Ett lyckat Archeology slag när man betraktar klostret från utsidan, ger vid handen att delar av det är äldre än resten av det. Man får bara slå om man uttryckligen säger att man betraktar klostret. När karaktärerna närmar sig de stora metallportarna hör de ett fruktansvärt ljud. Det påminner lite om ytterligare en säckpipa, men ljudet är grövre och mörkare. Ljudet är så högt att det är nästan omöjligt att höra vad man säger, men genom en skrikande konversation med Chien kan man få veta att det är klostrets munkar som hälsar sina gäster välkomna. De kommer inte att sluta förrän expeditionen har stigit in genom portarna. När man stiger in genom portarna ökar volymen på ljudet från fruktansvärt till outhärdligt och fortsätter på detta sätt till alla har stigit in. När de går in genom portarna ser de att ljudet härrör från ett hundratal munkar som blåser i jättelika lurar. Ge dem bilaga 8.

När ljudet har lagt sig och man kan höra sig själv tänka igen, ser de en munk komma fram mot dem. Han hälsar dem artigt välkomna på tibetanska vilken översätts av Chien. Han berättar att klostrets näst högste lama önskar hälsa dem välkomna personligen. Den högste laman, klostrets ledare, kan tyvärr inte ta emot förrän om tre dagar. De visas därefter in hos den gamle, vördnadsvärde Ngawang Lobsang Gyalden Jigme Chöki Wangehuk. Den vördnadsvärde Ngawang Lobsang Gyalden Jigme Chöki Wangehuk är 8 år gammal och finns avbildad på Bilaga 8. Om de visar någon förvåning över hans ålder, så förklarar han att "Kroppen är som en klädnad som man tar av och på, och att han helt nyligen har reinkarnerats in i denna kropp efter att ha iklätt sig sin förra kropp i 160 år. Han hälsar dem artigt välkomna till klostret. Han är speciellt artig mot Erica, och säger att hon är välkommen att vandra runt i klostret och se sig omkring. Han tror att hon kommer att finna några av de gamla muralmålningarna väldigt intressanta. Han förklarar för dem att de inte får gå ner i klostrets allra äldsta delar, men att han har sagt till om att dessa skall låsas och vaktas, så att det inte är någon risk för att man skulle råka gå dit av misstag. I resten av klostret är de fria att vandra omkring som de själva vill. Han säger också att man har iordningsställt några av klostrets bästa meditationsceller åt expeditionen medlemmar, så att de har någonstans att bo under sin vistelse i klostret. Han verkar betrakta dem som lamor av en annan disciplin, snarare än som vetenskapsmän, eller kanske lamor som vetenskapsmän av tibetansk modell. Eller kanske tibetaner av lamaistiskt modell, eller vetenskapsmän av dadaistiskt modell, eller modeller av ventenskapligt tibetanskt snitt, eller som

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

köksutrustning. Efter en stund småprat tar han artigt adjö av dem och de skickas iväg till sina celler.

Vistelsen i klostret

Efter audiensen visas europeerna till en serie kala meditationsceller där de får vila ut, och bo under vistelsen i klostret. Anledningen till att de får så föga bekväma kvarter, är helt enkelt att lamorna som styr klostret betraktar dem som visa män av ett något annurlunda snitt, och eftersom de själva tycker om att meditera i kala klippkammare, så tror de att alla gör det. Karaktärerna är alltså offer för provinsialism. Deras guider, de som lyckats ta sig i klostret, deras studenter, betjänter och annat löst folk, får fina rum med vackra bonader på väggarna och tjocka mattor på golven. Ingen utom karaktärerna förtjänar nämligen äran att få sova i meditationscellerna. Om de inte kommer på iden att använda sina sovsäckar, så känn er fria att slå ett Con-slag där ett misslyckande betyder lunginflammation. Dvs alla karaktärer utom Erika. Mer om henne senare.

Under de tre följande dagarna är spelarna fria att vandra runt i klostret om andan faller på. De allra äldsta delarna är dock avstängda och får inte besökas. Det krävs endast att man vandrar lite för att man ska förstå att ju längre längre in man går desto äldre är byggnaden. De näst innersta delarna är runt 5000 år gamla och väldigt primitiva. Detta borde de finna väldigt intressant eftersom de äldsta byggnadsverken i Tibet som man funnit är ungefär så gamla. En annan intressant sak är att de stängda delarna verkar vara ännu äldre. Munkarna svarar inte på några frågor utan hänvisar vänligt till Lama Thugden Oden.

Erika har under hela vistelsen i klostret en känsla av att allt detta är välbekant, men kan inte sätta fingret på vad. Ibland ser hon gestalter i vita klädnader som tittar på henne eller bugar sig för henne. Dessa står alltid en bit bort och försvinner när hon närmar sig dem. Ingen annan kan se dem. Så småningom kommer hon att stöta på:

Muralmålningen

Denna ser ut som bilaga 10. Ge dem denna. De fem tecknen i de vita cirkelarna är tecken ur det kinesiska horoskopet. Urky kan tyda dem, men uttydda betyder de bara saker som vattenkanin, träddrake o. dyl. Urky kan inte något om kinesiska horoskop och kan således inte berätta detta. Munkarna kan horoskop, men inte kinesiska. Om man översätter tecknen för munkarna så kan de tala om att det är horoskoptecknen. De kan också tala om vilka datum tecknen står för och spelarna kan lätt komma fram till att de är födda i tecknen.

De vita cirkelarna är målade över resten av målningen och är ett senare tillägg. Målningen är över 2500 år gammal. Cirkelarna är runt 2 år gamla. Denna exakta tidsbestämning kan dock bara erhållas om Erika undersöker målningen och säger att hon försöker tidsbestämma den. Mitten av målningen buktar in så att cirkelarna ligger på kanten av inbuktningen. Om Erika spenderar 3 timmar med att rita av målningen så får de behålla bilaga 10, ta i annat fall in den när de inte faktiskt står och tittar på målningen.

De stängda delarna

I den avdelningen som karaktärerna inte får gå in i finns det ett cellkomplex med 37 celler fyllda med missbildade munkar samt klostrets absoluta kärna, en glob av svart, glaserad och sammansmält sten.

Cellerna är inte meditationsceller utan faktiska fängelseceller, där munkar som har blivit vansinniga av sitt arbete, spärras in. I takt med att de har blivit vansinniga, har deras kroppar förvridits till den milda grad att det kostar 0/1D6 SAN att titta på dem. Deras utseende är väldigt varierande, men den normala fången i den här avdelningen har ögon under fötterna och fötterna över huvudet. Stanken och kakafonin här inne är fruktansvärd. Över ljudet hörs ett högt envetet surrande. Undersöker de varifrån ljudet kommer så hittar de en munk från vars kropp det växer knytnävsstora flugor. Det är flugorna som orsakar surrandet. När man betraktar honom tittar han tillbaka med en plågad blick. En av dörrarna är uppbruten.

Globen i centrum av klostret. På insidan av globen löper en stenbalustrad på vilken munkar ständigt sitter i lotusställning och mässar en entonig formel igen och igen. Kammaren har en känsla av väldig och vördnadsbjudande ålder. Detta med all rätt eftersom den är 10 000 år gammal och det har suttit munkar och mässat sedan den första dagen den byggdes. Det intressantaste i byggnaden är dock den svartbrända högen malm som svävar i mitten av globen. Det verkar röra sig om ca 70 kg sten, bränd och glasartad, som flyter runt i centrum av kammaren. Den rör sig långsamt fram och tillbaka på ett sätt som endast kan beskrivas som medvetet. Den påminner lite om en tiger som vandrar fram och tillbaka i en bur. Över ytan på stenhögen fladdrar ett svart ljus som kastar ljusa skuggor omkring sig. Om man tittar rätt in i ljuset så blir man bländad och kan inte se något på 30 minuter. Man får också en klädsam solbränna. Skuggorna spelar dock aldrig över munkarna som mässar. Trots detta är det den ackumulerade strålningen från stenen som gjort fångarna i cellerna till vad de är. Det rör sig dock inte enbart om radioaktivitet utan mer om radioaktivitet blandad med psykisk aura, eller ur en annan synvinkel, strålning med en intelligent och ond vilja bakom. Charles behöver inte lång tid på sig för att urskilja att stenen är en gammal meteorit bränd vid inträdet i jordens atmosfär. Erika tycker sig vagt minnas att hon sett det här förr. Om någon skulle få för sig att betrakta tingesten länge och ingående, så ge dem ett Idea-roll och om de lyckas så förlorar de 1D6/1D20 SAN. De har då insett lite av vad de har att göra med. Munkarna är i trans och kan inte väckas. Om 5 av de 10 munkarna som befinner sig i kammaren skulle slås ut, så kommer varelsen fri och lämnar kammaren i form av ett moln av damm och sten genom vilket radioaktiva blixtrar löper som hungriga illrar. Den är inte känslig för fysiska attacker och bränner sig genom allt som kommer i dess väg.

Lama Thupden Oden

Denna 10 000 år gamla lama finns realistiskt avbildad på bilaga nr 11. Ge spelarna denna när de möter honom. Han talar perfekt Engelska utan att röra på läpparna, och är mycket respektfull mot Erika. Han tilltalar henne som "äldre syster" och berömmar hennes val av ny kropp. På detta svarar hon att hennes nya kropp ännu inte är medveten om vem som bor i den och ber honom att inte riva slöjan i förtid. Därefter får spelaren tillbaka kontrollen över sin karaktär och kan fundera över vad hon just har sagt. Laman förklarar därefter artigt att klostrets uppgift, sedan före modern tideräkning, har varit att hålla en demon från stjärnorna fången i dess mitt och att flera delar av demonen alldeles nyligen anlät från stjärnorna, och att detta har lett till att han nu behöver deras hjälp att hitta och oskadliggöra dessa nya demonstycken. Demonen är nämligen uppdelad i flera bitar och om dessa bitar kommer samman så blis dess styrka sådan att den kommer att bryta sig lös. En sak som allvarligt kommer att påverka Tibets

framtida historia. Han tar gärna med dem på en guidad tur till de äldsta delarna i klostret och till demonens fängelse. Som människa är laman artig, snäll och väldigt fast i sina traditioner. Han vet inte exakt vad det är karaktärerna förväntas göra. Ingivelsen att bjuda dit dem fick han i en dröm. Han är villig att bistå dem i alla rimliga krav, men han säger sig ha en känsla av att det är bråttom och att de bör göra något snart. Några timmar efter detta möte kommer klostret att börja skaka. Har de fortfarande inte gjort något efter en dag så spricker klostret och demonen slipper lös. En timme efter det smälter dem ner klostret till lava. Den gör detta helt ljudlöst och utan något tjafs. Den hänger bara över klostret som en minisol. Beskriv denna händelse som en atomexplosion utan ljudeffekter.

Lösningen

Erika har en stark känsla av att det rör sig om någon slags ceremoni.

Charles får en Idea-roll på att det rör sig om en intelligent meteorsvärm som passerar jorden i tidsbundna cykler och släpper delar av sig själv.

Vid det här laget borde det stå klart för alla att det förväntas leta reda på nedslagsplatsen för en meteor. Detta kan göras på flera olika sätt.

1. Fråga lokalbefolkningen. Någonstans åt sydväst tror man.
2. Ställa sig på en hög plats och spana efter kratrar. Lyckas efter 4 timmar.
3. Ta loss en liten bit av den fångna meteormassan och använda den som pendel. En sådan liten bit är helt ointelligent och bara lite radioaktiv.

När de har lokaliserat nedslagsplatsen är det bara att ta sig dit. Detta är dock svårt. För varje timme de letar runt så möter de någon form av tibetansk ande med groteskt utseende. Djurhuvuden i blodiga kadaver-stuket. Dessa varelsor stoppas dock av KAU:n, men karaktärerna får dock slå SAN 1D4/1D10 för varje sådant möte. Om de letar runt rent allmänt så tar det dem 10 timmar att hitta nedslagsplatsen. Det är 3 timmars gångväg till nedslagsplatsen, vilket alltså är vad det tar om de använder pendelmetoden. $3+4=7$ timmar om de använder högplatsmetoden. 10 timmar om de bara vandrar runt. Naturligtvis går det att binda för ögonen och därigenom neutralisera andarna helt.

Nedslagsplatsen

Först när man befinner sig några meter från den så ser man att det rör sig om något mer än bara en vanlig meteorkrater. Stenen på botten bubblar och hoppar som en häxbrygd från självaste helvetet. Vad karaktärerna nu bör göra är att ställa sig på kanten av kratern i de positioner som anges av muralmålningen. Ställer de sig i andra positioner, blir hettan snart outhärdlig. Så fort de har tagit rätt platser flyter något upp ur deras undermedvetna och styr deras kroppar genom en lång mässande besvärjelse av vilken de efteråt bara kan komma ihåg brottstycken. För några ögonblick kommer Erika att inse att hon är en reinkarnation av en prästinna av Lemu-folket.

Detta chockartade sidosteg i hennes karriär kostar henne 1D4 SAN. Slutet är dock något som det aldrig kommer att glömma. Speciellt inte Charles. Det är nämligen ett meteornedslag fast baklänges. En väldig sten som rusar upp mot himlen som om jorden hade stött bort den, vilket är precis vad som har hänt.

Slutet

Allting blir tyst runtomkring dem. Det börjar snöa. Ingen av dom kan bli kvitt känslan att någon planerat deras liv till att leda fram till denna handling långt innan de var födda. Det är dags att gå tillbaka till klostret och så småningom återvända till England.

Spionerna

Detta är två skumma lirare som står på demonens sida. De är medlemmar i ett urgammalt kinesiskt sällskap som försökt befria demonen sedan urminnes tider. Det som främst har stått i deras väg är att klostret vaktas av olika typer av andar och varelser vilka inte släpper in någon i klostret som inte har blivit inbjudna av Laman. Nyligen fick dock sällskapets ledare en dröm, i vilken det meddelades honom att visa män västerifrån skulle bjudas in till klostret. Drömmen sändes av demonen och är i sig ett tecken på hur mycket starkare den blivit nu när fler delar av den har ranlat ner. Dock kunde den inte meddela exakt vart expeditionen skulle komma in i Tibet. Man bestämde sig för att sprida sina styrkor över hela gränsen till Indien, och hoppas på att någon skulle lyckas nästla sig in. Två lyckades tack vare Chien's försumlighet. Deras uppdrag är att komma in i den inre kammaren i klostret och slå ihjäl munkarna som fångslar demonen. De är tränade fanatiker och om de kommer in i kammaren tar det bara två rundor att ha ihjäl de nödvändiga 5 munkarna. Detta förutsatt att de får arbeta ostört. Att komma in i kammaren är ganska svårt och det krävs att någon av karaktärerna med KAU:n först går in av egen fri vilja. Därefter kommer vaktandarna att släppa igenom vem som helst som är del av gruppen. Samma sak gäller för att komma in i klostret. Dock bara om det är Chien som bär in KAU:n. Om den överlämnas till någon av karaktärerna innan Chien's eget samvete tvingar honom att göra det, så måste spionerna bli inbjudna till klostret av någon av karaktärerna. De andra bärarna kommer gärna att vänta utanför, men spionerna vill in. De kommer att be karaktärerna rakt på sak om att få bli inbjudna, så att de kan hjälpa till att bära, eller vad som helst. Om nödvändigt kommer de att ljuga ihop en historia om att de alltid har varit intresserade av hur gamla kloster ser ut innifrån. Detta är en uppenbar lögn då Tibet består nästan uteslutande av gamla kloster och att de är lika intressanta för en tibetan som det är för en västerlänning att se ett snabbköp. De är mycket envisa och om de inte kommer in den första dagen så tjarar de vidare nästa dag. Därefter försöker de smyga sig in och blir ihjälslagna av vaktandarna. De är listiga, men inte omöjliga att avslöja. De lyssnar hela tiden i smyg på karaktärernas konversation. Detta trots att de säger sig inte behärska engelska. Deras tibetanska har en kinesisk brytning något som Urky skulle upptäcka om han talade med dem en stund. Stats: 13HP, 2Attacs/rd, Dam. Bonus +1D6.

KAU

Detta uppfinningsrika respass fungerar sålunda:

En serie isärplockbara guldstycken bildar en liten box (bilaga 13). I denna ligger en pergamentsbit (bilaga 14). Guldboxen är själva KAU:n. Den är i sig en skyddsamulett, men pergamentsbiten styr dess funktion. Framsidan på guldboxen verkar mycket gammal, medan de andra sidorna är mycket yngre, och verkar vara ett senare tillägg. Pergamentsbiten är skriven på tibetanska och liknar ett juridiskt dokument. Den är nämligen uppdelad i separata punkter:

- *1. Bäraren Chien Man Ching har rätt att fritt färdas ut och in i Tibet samt ut och in i klostret Chen-La, detsamma gäller för de som färdas i hans följe.
- *2. När han lämnar över den till den grupp visa västerlänningar han har sänts ut för att möta, så skyddar den fortfarande hela gruppen när de färdas i Tibet, men tillåter endast de visa männen in i klostret Chen-La.

- *3.Om KAU:n lämnas till någon annan blir den verkningslös.
- *4.Om den själs så fungerar den endast som en förbannelse.
- *5.Otydligt (Egentligen fungerar denna punkt som ett respass till klostrets inre delar, men det vet endast Laman om då han är den ende som kan detta tecken.

Bibloteket

Klostret har ett magnefikt bibliotek med mycket gamla och intressanta tibetanska handskrifter. Det finns inget av intresse för scenariot här. Bibloteket finns avbildat på bilaga 12.

Enligt det kinesiska horoskopet är...

Ozzy Froates en Eldhäst
Charles Richmond en Vattentiger
Robert Urqhart en Eldhäst
Erika Freely en Jordapa
Matheuz Stuart en Metalloxe
Sarah O'Connor en Träddrake

Det kinesiska skrivtecknet för varje djur är...

HÄST

馬

TIGER

虎

APA

戊

OXE

牛

DRAKE

龍



ROBERT URQUHART

Senior lecturer of Oriental
Studies

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name ROBERT URQUHART Sex M
 Occupation Sh of Oriental Stud. Age 53
 Colleges _____ Degrees _____
 Nationality G.B Oxford
 Identifying Marks or Scars _____
 Mental Disorders _____

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 10 DEX 8 INT 18 Idea 40
 CON 10 APP 8 POW 16 Luck 80
 SIZ 14 SAN 80 EDU 20 Know 100
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Linguist (0) <u>86</u> |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Listen (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) <u>72</u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | Other Languages (0): |
| <input type="checkbox"/> Chemistry (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> <u>KINESISKA</u> <u>72</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> <u>JAPANSKA</u> <u>74</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> <u>TIBETANSKA</u> <u>22</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) <u>83</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) _____ | <input type="checkbox"/> Physics (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) <u>41</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>34</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x5) <u>100</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Fast Talk (05) <u>62</u> | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) _____ | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> History (20) <u>33</u> | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Law (05) <u>43</u> | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) <u>66</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (0) _____ |
| <u>LATIN</u> <u>72</u> | <u>GREKISKA</u> <u>56</u> |

SANITY POINTS

Permanent Insanity = 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
 93 94 95 96 97 98 99
 (20% current SAN: _____)

INVESTIGATOR PORTRAIT

TYSKA 54

ATTACKS & WEAPONS

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

NOTES

Cash on Hand _____
 Spells _____

 Mythos Tomes Studied _____

Player Name _____

ROBERT "URKY" URQUHART

Född 1 januari 1895 på familjens gods strax utanför

Han var enda barnet i en otursförföljd skotsk adelsfamilj, med rötter tillbaka ända till 1400 - talet. Modern dog tidigt i vad som diagnosticerades som "hysteri" (idag heter det depression), hon dränkte sig. Robert växte upp med guvernanter och sin far Sir Henry, en karg och kärlekslös man, helt oförmögen att visa sin son den minsta lilla omtanke.

Robert blev ett barn av sin miljö, han lärde sig tidigt att det enda sättet att klara sig på var att sätta sig på andra och han blev en fruktad och beundrad pojke på den internatskola han kom till. Pennalism, mobbing och trakasserier var vardagsmat för honom, tyvärr. Denna alltigenom mansdominerade miljö fostrade en kylig, korrekt engelsk gentleman, bördsmäddveten, cynisk och sarkastisk. Han misstänkte tidigt att han var homosexuell, men höll sina lustar under kontroll, tills dess att han började studera vid Cambridge. Språk var hans stora intresse, latin, grekiska blev för enkelt för honom så han började studera asiatiska språk. Han sökte sig till Londons universitet och mötte där Oziah Froates. Dessa två kom på direkt kollisionskurs med varandra och Robert kom att för evigt hysa den djupaste motvilja mot Froates. En nagel i ögat är förstas Ozzy's krigsdekoration, Robert blev frikallad från det militära då hans familjs sjukdomshistoria, ärftlig hysteri, blev känd.

Enligt "Urky" är Ozzy en fånig, naiv tönt som tillbringar dagarna med att titta på skit. Naturligtvis säger han inte detta, han är väluppfostrad, en tvättäkta Baron och gentleman, men han TÄNKER det!

Sina böjelser håller han tyst om, han hade en mycket olycklig kärleksaffär 1917 med en mycket ståtlig major i den engelska armén. De hade t.o.m. talat om att flytta till Indien för att kunna vara ifred, men majoren dog i skyttegravarna vid Somme. Sedan dess har Robert sökt sig till prostituerade kvinnor, eller ibland till andra homosexuella män. Detta sker alltid, när han är i London, vilket han är rätt ofta. Han är en välkänd gäst på vernissager, teater och operan. Han har alltid skött sina "affärer" snyggt.

Han har ett lätt maneriskt kroppspråk, män finner honom ofta obehaglig på något sätt. De kan inte riktigt förklara varför. Så även med kvinnor.

Sista lördagen i varje månad, inbjuder han sina kollegor till

vad han kallar "backanaliska utsvävningar". Han har inrett ett rum i sitt hem som en pre-rafaelitisk romersk villa, där äter man överdådigt, dricker dyrt och gott och konverserar spirituellt och akademiskt. Att Robert egentligen föraktar sina kollegor, stör honom inte. Det är deras natur han ser ned på, inte deras kunskaper han uppskattar en god konversation med ett konjaks-glas i handen.

Robert är faktiskt docent i asiatiska språk. Han talar, läser och översätter japanska och kinesiska. Han tillhörde också dem som arbetade för brittiskt underrättelsetjänst under 2 VK. Nu resan till Tibet, har han intensivt studerat det som finns om det Tibetanska språket och han klarar sig riktigt hyfsat.

Att observera är, att när han undervisar i sina språk är han oklanderligt klädd i Oxfords lärar dräkt, men hemma går han helst omkring i en fotsid vinröd rökrock av siden till den bär han en fez. Han har också en personligt betjänt (ej homosexuell) som med sin fru ser till att Roberts hem fungerar. Det som är mest spännande i hans liv just nu är en uppseglande kärleksaffär, som ju tyvärr kommer att få läggas på is ett tag.

Robert är en mycket långsint man, han glömmer aldrig en oförrätt. Han kan vänta i årtal på sin hämnd, det berör honom inte. Han är mycket sarkastisk, att se folk vrida sig en smula under hans Argusögon är för honom en liten, men dock njutbar, förlustelse. Och lust...det har Robert mycket av!

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- Matteuz Stuart : Lättlurad idiot. Kan nog användas till något.
- Charles Richmond : En av det brittiska imperiets stöttepelare. Sanslöst tråkig, fruktansvärt konventionell, men ganska intelligent. Kan vara farlig om du visar ditt förakt alltför öppet, men din ärliga åsikt är att mannen inte har haft en stjälvständig tanke i hela sitt liv.
- Sarah O'Connor : En intelligent kvinna med en stjälvständig livsstil. Totalt oanvändbar. Du tycker vagt illa om henne.
- Ozzy Froates : Den här människan står du inte ut med. Du har en stark känsla av att han genomskådar dig på något sätt. Skicka gärna en gliring åt hans håll.
- Erica Freely : Tycker inte om, tycker inte illa om. Om hon visar respekt, kan man ju alltid nedlåta sig till att prata litteratur med henne ett tag.

LÄSNING ENDAST FÖR DEN SPELARE SOM
SKALL SPELA ROBERT URQUHART

Robert är ingen fjolla! Det måste du som spelare ha klart för dig. Han hade aldrig kunnat göra akademisk karriär om det hade blivit allmänt känt att han föredrar män.

I hans förhållanden har det funnits en märklig egenhet, Robert vill gärna bli bunden, inte sado-masochism, utan bara...lätt bunden. Han brukar förbereda en dylik kväll med att föra upp ett veckat sidenband bär bak, den person som sedan utför själva bindandet, drar ut sidenbandet och bränner det. Detta är din allra mörkaste hemlighet någonsin, och får någon av dina medspelare reda på detta, då får du skylla dig själv!

Den enda som vet om detta är spelledaren.



CHARLES RICHMOND

Prof. Of Physical sciences/astronomy

CHALES RICHMOND

Född den 3:e Mars 1890 i hemmet, Chales St 11, London.

Fadern, greve Richard Richmond var jurist, modern Margret "Minny" Grosworth, socitetsdam. Det kom att födas två syskon till Elizabeth och Edward, innan Margret sa stopp. Fler barnsängar skulle förstöra hennes figur. Charles uppväxt var rätt märklig. Hemmet var tummelplats för sociteten, mamman hade konstnärsaftnar en gång i veckan, då alla de "unga arga" var inbjudna att förevisa uppläsa eller bara förfäktat sina alster. De passerade alla revy: Oscar Wild, Keats; Lillie Langtry och naturligtvis Prinsen av Wales. Charles blev alltid väl bemött av Oscar Wilde och hade bara ljusa minnen av honom. Senare i livet kom han att alltid försvara poeten som föll i onåd 1895.

Lille Charles, en allvarlig och stillsam pojke skickades till de rätta skolorna och fick en god utbildning. Somadlig blev han naturligtvis officer under 1:a VK, men han var aldrig i stridande tjänst, han tillbringade kriget bakom ett skrivbord. 1920 kunde han fortsätta sina studier vid Oxford, matematik och astronomi. Fadern avled 1924 och Charles fann sig helt plötsligt vara greve Charles Renee Edward Henry Richmond, ägare till 2 stora slott ute på den engelska landsbygden, ett "Chalet" vid rivieran, en sportstuga i Skottland, Charles St 11 och en förmögenhet på ca 4 milj. Visst hade han vetat om det hela tiden, men den dag han iförd regalierna fördes inför kungen, då började han förstå vad det hela rörde sig om. Hela ceremonin med alla andra Baroneter, grevar och adliga fyllde honom på något märkligt vis, med känslan för IMPERIET! Det var naturligtvis så här det skulle vara. Nu fattades bara en god och representativ hustru vid hans sida.

En sådan fann han och gifte sig med henne 1927. Hennes namn, Elizabeth Mary Celestine Mountbatten, bar goda anor och bröllopet blev det årets socitetshändelse. Högsta adeln, representanter för kungahuset och även utländska gäster bevittnade arrangemanget. Det fanns tom en kronprins bland gästerna, Gustav Adolf av Sverige. 1930 fick Charles sin åtrådade professur i astronomi, hans son föddes och han köpte sig en bil. Charles trivdes med att vara stadgad familjefar, han var sträng, men rättvis. 1931 föddes dottern Marah och 1937 sonen Joseph. När England drogs in i 2:a världskriget flyttade familjen från London och ut till ett av godsena i närheten av Oxford. Charles sökte samtidigt professuren i astronomi vid Oxford, men fick den inte.

Han var tvungen att pendla London-Oxford under hela kriget, slitigt, men det gick. Sedan ett par år tillbaka har han studerat meteoritnedslag och deras effekt. Detta är anledningen till att han anmälde sitt intresse till denna expedition.

Charles är en av de män som byggt imperiet. Han är mycket konventionell, strikt, kort sagt en äkta gentleman. En konvensansens riddare oklanderligt klädd i diskreta dyra kostymer, skolans mantel och hatt. Han är av den åsikten att Storbritannien är civilisationens stöttepelare, amerikaner jordens ohyra, det var bara bra att de förvisades från moderlandet. Charles har alltså mycket konservativa åsikter. Han tycker inte om kvinnornas intåg i den akademiska världen, kvinnan är ju hemmets bevarare och moder i första han. Hur ska det nu gå när hon ska "göra karriär"? Hemska tanke! Samtidigt inser han att de har kommit för att stanna. Han beundrar Sarah O'Connor för hennes blixtrande intelligens, skarpsynthet och logiska resonemang. Kvinnor och karriär är ett problem för honom.

Charles har en Akilleshäls, sitt fruktansvärda temperament. Han är lugn, korrekt, lite tråkig för det mesta, men blir han pressad över en gräns tappar han kontrollen helt och blir fullkomligt galen. Efteråt minns han ingenting. Detta var mest ett ungdomsproblem men det har hänt att han i mogen ålder har tappat humöret.

Han har en liten ovanlig hobby, Charles är en passionerad fotograf. Hans sinne för detaljer kan få honom att förbereda "den perfekta bilden" i dagar. Inför Tibetresan har han införskaffat en ny och mycket dyr Hasselbladare. Det finns en spirande idé hos honom att samla bilder och intryck till en reseskildring.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- Sarah O'Connor : Denna kvinna passar inte in i din världsbild. Du löser detta genom att vara väldigt formell mot henne och i största mån försöka glömma att hon inte är en man.
- Erica Freely : Något av en drömmerska och en toka. Skicklig på vad hon gör, men...
- Ozzy Froates : En hängiven forskare vars hand du gärna skulle trycka om han inte alltid var upptagen med att rota i
- Robert Urquhart : Du litar inte på honom. Mannen förefaller dig vara en liten smula falsk under den hala och slippriga ytan.
- Mattheuz Stuart : En bra och pålitlig kollega om än en smula ryckig och nervös.



MATHEUZ STUART

Senior 1 Lecturer of Archeology

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name MATTEUZ STUART Sex M
 Occupation SL of Archeology Age 47
 Colleges _____ Degrees _____
 Nationality GB, Oxford
 Identifying Marks or Scars _____
 Mental Disorders _____

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 6 DEX 12 INT 17 Idea 85
 CON 7 APP 11 POW 10 Luck 50
 SIZ 13 SAN 50 EDU 20 Know 100
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

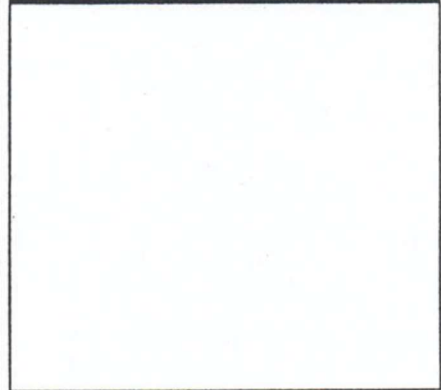
INVESTIGATOR SKILLS

- | | | | |
|---|------------|--|-----------|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) | _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Linguist (0) | <u>31</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Anthropology (0) | <u>41</u> | <input type="checkbox"/> Listen (25) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Archaeology (0) | <u>92</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Make Maps (10) | <u>44</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) | _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) | _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Occult (05) | <u>14</u> |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) | _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Botany (0) | <u>11</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) | <u>66</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Camouflage (25) | <u>35</u> | Other Languages (0): | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (0) | <u>41</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Hebreiska | <u>45</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Climb (40) | <u>25</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Kilskrift | <u>44</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15) | <u>54</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Egypt. Hiero. | <u>41</u> |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) | _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacy (0) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) | <u>63</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Photography (10) | <u>24</u> |
| <input type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) | _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Physics (0) | <u>11</u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) | _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) | _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) | <u>24</u> | <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) | <u>41</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) | _____ | <input type="checkbox"/> Ride (05) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x5) | <u>100</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) | _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) | _____ |
| <input type="checkbox"/> First Aid (30) | _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Spot Hidden (25) | <u>63</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Geology (0) | <u>34</u> | <input type="checkbox"/> Swim (25) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) | _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> History (20) | <u>63</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Track (10) | <u>35</u> |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) | _____ | <input type="checkbox"/> Treat Disease (05) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Law (05) | _____ | <input type="checkbox"/> Treat Poison (05) | _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) | <u>54</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (0) | _____ |
| <u>Grava</u> | <u>95</u> | <u>Tala Egyptiska</u> | <u>32</u> |

SANITY POINTS

Permanent Insanity = 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
 93 94 95 96 97 98 99
 (20% current SAN: _____)

INVESTIGATOR PORTRAIT



ATTACKS & WEAPONS

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

NOTES

Cash on Hand _____
 Spells _____

 Myths Tomes Studied _____

Player Name

MATTHEUZ STUART

Född 19 Februari 1901 i Edinburgh. Såsom en Stuart har familjen förgreningar in i kungahuset. Det märktes inte under hans barn- och ungdomsår, familjen har alltid varit fattig. Fattiga, men respektabla och mycket religiösa. Släkten blev puritaner under 1600-talet och har fortsatt i den linjen. Nu talar vi om MYCKET sträng och asketisk puritanism, svarta kläder, böjda huvuden, husfaderns totala auktoritet. Mattheuz utvecklade tidigt nervösa besvär, hans skolgång blev sporadisk ända tills han skickades iväg till en internatskola. Där, under inflytande av rigorösa lärare, grymma skolkamrater, utvecklades hans nervösa läggning till en psykos och han tillbringade ett par veckor på ett vilohem. Detta hem drevs av Dominikanerbröder (Något som helt gått föräldrarna förbi) och den lättpåverkade ynglingen greps an den katolska trons mysticism och hängivenhet. Han konverterade 1912 och fortsatte sina teologiska studier inom karolska kyrkans ramar. Det behövs nästan inte sägas att familjen försköt honom och betraktade honom som död. Han har inte haft någon kontakt med sin släkt sedan 1912. När 1 VK bröt ut ville han av någon märkelig anledning ansluta sig, men han underkändes när hans sjukdomshistoria blev känd. Han tillbringade kriget på ett sjukhus som frivillig, fortfarande med tanken på att en dag bli katolsk präst, kanske munk. Men, livet kan ta oväntade svängar, även för en teologistuderande. 1923 antogs han vid Oxford och började där studera Gamla Testamentets uttolkning, där det ingick en kurs i arkeologi. Till sin egen förvåning kom detta ämne att uppsluka honom, de teologiska studierna halkade åt sidan och det blev arkeologi för hela slanten. Han slutade bära kaftan och gled långsamt in i studentlivet som en "vanlig" elev. 1929 ombads han vara med vid en utgrävning i Ur, där Sir Leonard Wolley grävt sedan 1926. Mattheuz tillbringade sedan 2 år i Israel och fick under den tiden vara med att utveckla Stratigrafien tillsammans med Kathleen Kenyon. 1933 förflyttade han sig till Mari och hittade där, tillsammans med tre andra arkeologer, 25000 kilskriftstavlor. Han återvände till Oxford tillsammans med fynden och har arbetat med dessa tavlor sedan dess. 1937 gifte han sig med en kollega Gertrude Herschel som hade deltagit i en expedition i Israel. Det tog honom 3 år att upptäcka att han inte alls ville vara gift med Gertrude, men han har inte mod att föreslå en skilsmässa. Han är nöjd så länge han får syssla med sina kilskriftstavlor.

Tyvärr så har hans motvilja mot Gertrude fört med sig att han helst av allt tillbringar sin tid på universitetet, herrklubben eller hos sin älskarinna. Hon heter Marjorie Warren, dotterdotter till Sir Charles Warren, den brittiska arkeologins grundare. De möttes vid en doktorsutnämning och ögonblickligt tycke uppstod. De har haft ett förhållande sedan 1944, Marjorie vill inte att han ska skilja sig, hon trivs alldeles utmärkt med att ha det som det är. Mattheuz har däremot svår ångest över detta ibland, han måste ljuga och föra mäniskor bakom ljuset hela tiden. Det står i skarp kontrast till hans religiösa övertygelse. Marjorie arbetar som florist i oxford, hon är helt ointresserad av arkeologi, universitetsliv och den akademiska världen. Hon odlar blommor, binder buketter och kransar, och klär brudar ibland.

Mattheuz är en ganska sluten person, han vet om sina svagheter och blir lätt nervös. Han lider av Tics, nervösa, okontrollerbara ryckningar i ansiktet, dessutom svettas han kopiöst. Mattheuz är inte någon atletisk figur, han verkar lite "lös" i hullet, ger ett bedagat intryck. Hypokondri är något hans läkare en gång nämnde i samband med en undersökning.

Han har på senare tid fått lätta ångestattacker, han tycker sig inte kunna andas och måste ha frisk luft.

Han spelar faktiskt fortfarande Cricket, han är kastare i herrklubben St Anthony's Men. Dessa herrar är aktiva i en av Oxfords kyrkor (Rom. Kat) och ägnar sig åt välgörenhet och församlingsarbete. Mattheuz har ett klart "Heligare - än - du" syndrom till andra mäniskor, och det finns en osund dubbelmoral i hans liv.

Dina åsikter om de andra i gruppen:

- Sarah O'Connor : Det passar sig inte att en kvinna är så bra på vad hon gör, som hon är. Du respekterar henne som akademiker, men hon passar inte riktigt in i din världsbild.
- Erica Freely : Världsfrånvärd, udda konstnärer. Världigt skicklig, och en av de få personer i gruppen som man kan diskutera gamla kulturer med på ett meningsfullt sätt. Aldeles oseriös dock.
- Robert Urquhart: En bra Akademiker och en mycket trevlig sällskapsmäniska som man kan tillbringa mycket tid tillsammans med.
- Ozzy Froates : Honom hade du tyckt varit mycket trevlig om han hade valt ett annat ämne. Som det är nu så respekterar du honom, men finner honom lite konstig.
- Charles Richmond: En akademiker av den gamla stammen och en av Imperiets stöttepelare.



OZZY FROATES

Prof. of Physical sciences/medicine

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name LAWRENCE "OZZY" FROATES Sex M
 Occupation Prof. of Ph sciences/medicine Age 54
 Colleges _____ Degrees _____
 Nationality G.B., Oxford
 Identifying Marks or Scars _____
 Mental Disorders _____

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 13 DEX 10 INT 17 Idea 85
 CON 12 APP 12 POW 17 Luck 85
 SIZ 12 SAN 85 EDU 20 Know 100
 Damage Bonus/Penalty _____

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Listen (25) <u>23</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) <u>20</u> |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) <u>54</u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | Other Languages (0): |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (0) <u>81</u> | <input checked="" type="checkbox"/> <u>GERMAN</u> <u>67</u> |
| <input type="checkbox"/> Climb (40) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Credit Rating (15) <u>36</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Pharmacy (0) <u>65</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) <u>51</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Photography (10) <u>14</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>65</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Physics (0) <u>13</u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) <u>32</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>42</u> | <input type="checkbox"/> Psychology (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Electrical Repair (0) <u>14</u> | <input type="checkbox"/> Ride (05) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x5) <u>100</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> First Aid (30) <u>62</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Spot Hidden (25) <u>44</u> |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Swim (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Disease (05) <u>72</u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u>83</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) <u>62</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Zoology (0) <u>31</u> |
| <u>Anatomy</u> <u>93</u> | <u>Konst. Phs.</u> <u>71</u> |

SANITY POINTS

Permanent Insanity = 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
 93 94 95 96 97 98 99
 (20% current SAN: _____)

INVESTIGATOR PORTRAIT

ATTACKS & WEAPONS

attack type or weapon name	current skill %	HP destroyed per successful attack	base range	attacks per round	shots in gun	malfunc. number	hit points of item
Fist / Punch (50)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Head Butt (10)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Kick (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
Grapple (25)			touch	1	N/A	N/A	N/A
<u>Enfield Rep.</u>	<u>40%</u>						
<u>Bajonette</u>	<u>50%</u>						

NOTES

Cash on Hand _____
 Spells _____

 Mythos Tomes Studied _____

Player Name

Född den 11:e November 1894 i Lands End. Han är 7:e barnet i en syskonskara på 11.

Fadern var posttjänsteman, modern hemmafru med litterära ambitioner. Hon var dessutom av adlig släkt, så hon hade fört med sig icke alltför oansenliga ekonomiska resurser till hemmet. Detta hade alltid varit en nagel i ögat för Ozzys far, vis större samman drabbningar mellan make och maka drog den senare alltid upp frågan om hennes pengar: Han räckte inte till, hon hade gift ned sig etc. Ozzy insåg rätt tidigt att fadern ansåg sig vara misslyckad och inte "värd" moderns kärlek. Dessa ständiga uppträdanden fick den unge Ozzy att bestämma sig att leva ensam, kärleken kunde inte vara värd allt detta.

Naturligtvis sändes Ozzy, den ende sonen, till privatskolor och sedan Londons universitetet. Hans intresse för Anatomi hade väckts mycket tidigt. 1917 enrollerade i "Nationalistisk yra" som han senare uttryckte det, till Armeni och tillbringade kriget i skyttegravarna. När freden kom återvände han till London för att återuppta sina studier. Av den sorglöse och gladlynte man han en gång varit, återstod inte mycket. En desillusionerad veteran var vad som återstod, dekorerad för tapperhet, men vad hjälpte det?

Vad han mer hade med sig var ett gryende intresse för exkrementer, han som sett den mänskliga kroppen i all dess elände började nu studera dess avfall. Han vet mycket väl att de flesta av hans kollegor gör sig lustiga på hans bekostnad, "Skitforskaren" kallas han, men det gör honom ingenting. Det enda han verkligen har problem med är att få folk att lämna prover.

När 2:a VK bröt ut blev han återigen inkallad, men krigsplacerades den här gången i England. När tyskarna kapitulerade ingick Ozzy i en av de grupper som reste till Tyskland för att vara behjälplig vid upprensningen av koncentrationslägren. För honom och de andra var detta en chockartad upplevelse.

Visst hade man varit medveten om vad som pågått, men avlägsen teori och närvarande praktik går inte alltid ihop. Man skulle nog kunna säga att detta var en vändpunkt i Ozzys liv, kanske en kris av religiös natur. Han visade sig ha en inre styrka och kraft, som hjälpte honom att hjälpa dessa människospillror tillbaka till livet. Under en av resorna mötte han en Zarah Restow, före kriget en ung lovande konsertpianist, nu ett skelett som vägde 40 kg, med avrakat hår och tomma, livlösa ögon.

Ozzy förlorade själ och hjärta till denna fågelliknande kvinna och besökte henne enträget på det sjukhus i London där hon lagts in. Han lyckades så småningom bryta igenom hennes likgiltighet och fick veta att hela hennes familj och släkt hade förintats. Hon hade gift sig i början på 30-talet och det hade fötts en son Marec 1936. När Zarah fängslades 1941 separerades hon från sitt barn.

Här händer något märkligt med Ozzy.

Fylld av mission, att återförenera mor och son, avreser han till Tyskland i December 1945. Han brydde sig inte om alla som sade att hela tilltaget var hopplöst. I Buchenwald tjatade han till sig rätten att få se listorna på alla överlevande och där fanns en Marec Restow, ålder ca 8-10 år. De barn som hade överlevt hade förts till ett barndomshem utanför Berlin. Ozzy reste dit och anlände i mitten av december. Han behövde ingen närmare förklaring om vem som var Zarah's son. Trots svält och umbäranden var han sin mor upp i dagen. Ozzy hade med sig en bild av Zarah att visa för Marec som bevis att hans mor levde. Ozzy telegraferar London och sjukhuset för att meddela att pojken hittats och att de var på väg hem, men här stöter han på allierad efterkrigsbyråkrati och det dröjer ända till Januari 1946 innan de två kan sätta fötter på brittisk mark. Till sin stora förfäran finner Ozzy att någon på sjukhuset "läckt" hela historien om Zarah, Marec och Ozzy själv, till tidningarna. "Den romantiska sagan om flyktingen och Professorn".....orden lyser på löpsedlarna!

Ozzy som hela sitt liv hyst det djupaste förakt för pressens representanter, hämtar Zarah och de tre försvinner till hans barndomshem i Lands End. Där gifter de sig den 1:a Maj 1946.

1946 utlyses en professur i Physical science i Oxford, Ozzy söker och får tjänsten. Redan detta år har det ryktats om en donation till Oxford så att man ska kunna grunda en medicinsk fakultet även här. Ozzy köper ett hus i närheten av universitetet och slår sig ner tillsammans med sin lilla familj. När ryktet om donationen bekräftas begär Ozzy att Sarah O'Connor ska erbjudas en tjänst som visiting Doctor, de två har arbetat tillsammans tidigare och han anser att hon är en stor forskare.

Idag den 18:e Mars 1948, fick Ozzy en verkligt stor överraskning. Staxt innan han gick till sitt arbete talade Zarah om för honom att hon väntade barn!

Det bör nämnas att Ozzy Froates är en mänisko-kännare av stora mått.Hans arbete gör att han kommer i kontakt med de mest olika mänisko-naturer och han har en utstrålning som gör att mänisko känner ett förtroende för honom.Han är principfast,stannar inte för något och han bryr sig inte ett dugg om vad folk tycker och tänker om honom.Ozzy har utvecklats till en stor man med ett rymligt hjärta.Detta rymliga hjärta ömmar väldigt mycket för djur och hans avkoppling från hans arbete är hans katter.

Familjen har 8 stycken;3 Siameser,2 Manx,2blandras och"Mr B" den gigantiske Chartreuxhanen.Men hemmet befolkas även av andra övergivna katter,hundar och tom gäss.Ozzy driver en liten djurförmedling och placerar djur som polisen hittar.

På sommarkvällarna sitter han helst på den lilla verandan,omgiven av sina felina vännen och tänker....Ozzy tänker mycket.



ZARAH FROATES (FD RESTOW)

Ozzy forskar alltså på avföring och vad innebär det egentligen? Han behöver för det första enorma mängdet forskningsmaterial, minst 100 hinkar om dagen.

Ozzy vet, att folk i alla tider varit intresserade av sin avföring. Primitiva människor tar sig en titt när de tömt tarmen för att se om det säger dom något, och det finns många civiliserade människor som gör samma sak. Förr kontrollerade läkarna avföringen på samma sätt som de kontrollerar urin.

Vid en prontagning mäter man kvävet, eterextrakt, neutrala fettämnen, gallsyra, förtorkat slem, galla, bakterier och döda bakterier. Den som inspirerat Ozzy till detta var en forskare vid namn Osler. Han skrev så här 1896: "Vi vet för lite om Succus entericus (kronisk grovtarms kattarr) för att kunna tala om påverkan orsakad av förändringar i kvantitet eller kvalitet".

Han ansåg dessutom att det fanns ett samband mellan cancer, diarré, blodbrist och vissa njurbesvär. Denne mans teorier, tillsammans med W.H Sheldon, forskare i konstitutionell psykologi vid Harvard, som ansåg att det fanns ett samband mellan fysik och temperament, är de som inspirerat Ozzy.

Sheldon arbetade med försöksgrupper om tre.

ENDOMORFA kroppstypen som är mjuk och rund.

MESOMORFA, kraftig och muskulös.

EKTOMORFA, smal och bräcklig.

Sheldon bedrev utförlig forskning när det gällde dessa människors temperament och bakgrund och kartlade hur de levde och vad de ville ha ut av livet, och han fann då att fetknopparna var:

VISCEROTONA - tarmmänniskor, de älskade bekvämlighet i alla former.

SOMATOTONA - de muskulösa, aktiva utåtriktade.

SEREBROTONA - de magerlga, intellektuella och nervösa.

Sheldon visade genom mätningar att alla människor har komponenter av samtliga tre typer och att det är blandningen som avgör temperamentet. Han gjorde en skala från 1-7 som talade om i vilken grad man äger respektive läggning. En 711 skulle därför vara extremt endomorfisk - en fetknopp utan vare sig muskler eller intelligens en riktig luns. En 117 skulle vara ett fysiskt vrak, bara bara hjärna och nerver. En stor hjärna skulle förresten inte innebära ett kapabelt och välordnat intellekt.

Den perfekt balanserade individen skulle vara en 444. Ännu ett exempel är 271, inte särskilt mycke fett, kraftig benstomme inte överdrivet intelligent, inte heller känslig eller nervös.

En 425 är mjuk, men kraftig och full av energi.

De viscerotona mäniskorna har ibland en tarm som är nästan dubbelt så lång som de cerebrotona. De har inte mycket till tarmen är väldigt beroende av sex. De muskulösa är inte tillnärmelsevis lika sexiga, och fetknopparna ägnar sig lika gärna åt mat. Det är de magerlagda typerna som aldrig får nog.

Vad har detta då med exkrementer att göra?

Låt oss lyssna till Ozzys egna ord:

"När jag mindes Osler, fick jag helt enkelt en ingivelse att det skulle kunna förekomma variationer i exkrementernas sammansättning allt efter typ, och att detta skulle kunna vara av intresse. För det folk glömmar eller inte tänker på är att tarmrörelserna är en sorts skapande; alla mäniskor producerar avföring med en frekvens som inom normalskalan varierar från 3 ggr per dag till en gång var 10:e dag, låt oss säga, med en gång vartannat dygn som median. Så är det, och nog vore det väl underligt om det inte fanns något individuellt eller karaktäristiskt över detta och om det inte fanns kraftiga varianter allt efter hälsotillstånd. Ni har väl hört vad man sade på landet förr: "Varje mäniska tycker att hans egen lort luktar gott" Men det tycker inte andra. Avföringen är någonting man framställer, en högst karaktäristisk produkt".

Ozzy har ett kartotek över ca 4000 mäniskor som ingår i hans undersökningar. Han fotograferar dem, retucherar bort ansikte och könsorgan.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- Robert Urquhart :Han verkar avsky dig,och det passar dig bra för du tycker han är obehaglig och kan inte med honom.
- Matteuz Stuart :Diffus person,säkert trevlig.
- Charles Richmond :En hygglig prick,lite stel.
- Sarah O'Connor :Där har vi äntligen en trevlig mäniska som man kan diskutera medicin med på ett meningsfullt sätt.Synd att hon inte är så intresserad av skit.
- Erica Freely :Verkar seriös och trevlig.Väldigt konstintresserad och duktig på att teckna.Hm.



SARAH O'CONNOR
Dr. of Physical Sciences

1920s INVESTIGATOR SHEET

Investigator Name SARAH O'CONNOR Sex F
 Occupation Dr. of Ph. Sc. Age 54
 Colleges _____ Degrees _____
 Nationality GB Oxford
 Identifying Marks or Scars _____
 Mental Disorders _____

INVESTIGATOR CHARACTERISTICS & ROLLS

STR 12 DEX 13 INT 18 Idea 90
 CON 15 APP 11 POW 15 Luck 75
 SIZ 7 SAN 75 EDU 21 Know 105
 Damage Bonus/Penalty -

MAGIC POINTS

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

HIT POINTS

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

INVESTIGATOR SKILLS

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Accounting (10) _____ | <input type="checkbox"/> Linguist (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Anthropology (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Listen (25) <u>26</u> |
| <input type="checkbox"/> Archaeology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Make Maps (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomy (0) _____ | <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bargain (05) _____ | <input type="checkbox"/> Occult (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biology (0) _____ | <input type="checkbox"/> Operate Hvy. Machine (0) _____ |
| <input type="checkbox"/> Botany (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Oratory (05) <u>42</u> |
| <input type="checkbox"/> Camouflage (25) _____ | Other Languages (0): |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chemistry (0) <u>62</u> | <input checked="" type="checkbox"/> <u>Tuska</u> <u>43</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Climb (40) <u>35</u> | <input checked="" type="checkbox"/> <u>Latin</u> <u>53</u> |
| <input type="checkbox"/> Credit Rating (15) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| Cthulhu Mythos (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Pharmacy (0) <u>61</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Debate (10) <u>53</u> | <input type="checkbox"/> Photography (10) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Diagnose Disease (05) <u>76</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Physics (0) <u>24</u> |
| <input type="checkbox"/> Dreaming (POW) _____ | <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Dream Lore (1/2 Mythos) _____ | <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (0) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dodge (DEX x2) <u>26</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Psychoanalysis (0) <u>35</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Drive Automobile (20) <u>22</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Psychology (05) <u>24</u> |
| <input type="checkbox"/> Electrical Repair (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Ride (05) <u>45</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> English (EDU x5) <u>100.</u> | <input type="checkbox"/> Sing (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Fast Talk (05) _____ | <input type="checkbox"/> Sneak (10) _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> First Aid (30) <u>61</u> | <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Geology (0) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Swim (25) <u>45</u> |
| <input type="checkbox"/> Hide (10) _____ | <input type="checkbox"/> Throw (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> History (20) _____ | <input type="checkbox"/> Track (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Jump (25) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Disease (05) <u>75</u> |
| <input type="checkbox"/> Law (05) _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Treat Poison (05) <u>32</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Library Use (25) <u>46</u> | <input type="checkbox"/> Zoology (0) _____ |
| <u>Diag. End. sj.</u> <u>45</u> | <u>Skidåkning</u> <u>33</u> |

SANITY POINTS

Permanent Insanity = 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92
 93 94 95 96 97 98 99
 (20% current SAN: _____)

INVESTIGATOR PORTRAIT

MED. PSYKOLOGI 101

ATTACKS & WEAPONS

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

NOTES

Cash on Hand _____
 Spells _____

 Myths Tomes Studied _____

Player Name

SARAH OCONNOR

Född 4 april 1890 på Rye-öarna utanför Irland. Hon var 6:e barnet i en syskonskara på 15. Två bröder och en syster har dödats under de två världskrigen. Familjen har alltid, sedan urminnes tider, brukat jorden, hållit får och fiskat. Modern och två systrar är berömda hantverkare, de broderar, syr och stickar traditionella kläder.

Sarah växte upp i en varmhjärtad och generös familj, hennes far grundade tidigt ett intresse hos henne för detaljer, att se det lilla i det stora hela. Miljön och arvet fostrade henne till en uthållig och asketiskt lagd människa, hennes stora frihetsbehov har alltid varit hennes drivkraft.

Det upptäcktes tidigt att Sarah var begåvad, hon lyckades kämpa sig fram till en plats på Trinity College och sedan till Londons Universitet 1919. Hon insåg snabbt att kvinnliga studenter hade det dubbelt så svårt inom den akademiska/medicinska vägen, och ännu svårare blev det om hon dessutom visade goda resultat. Sarah intresserade sig tidigt för de endokrina körtlarna, hon studerade tillväxt, förändringar i växt och kom därmed i kontakt med missbildade varelser. 1929 publicerade hon en skrift "Missfoster och vidunder", där hon berörde medfödda abnormiteter, mytiska och verkliga missbildade människor. Under hela 30-talet fortsatte hon med detta studium, tills dess att 2:a världskriget stod för dörren. Hon enrollerades i Underrättelsetjänsten, och var bland de första att få studera de koncentrationslägerfångar som smugglades över till England. Nu väcktes hennes intresse för kvinnokroppen och dess funktioner, speciellt amning. Hon anar ett samband mellan hormonerna och amningen och publicerar dessa i en avhandling i januari 1944. Den väcker en enorm uppståndelse! Hon nomineras till Nobelpriset samma år men det går till J. Erlanger och H.S. Gasser för deras upptäckter "angående de enskilda nervtrådarnas mångsidiga funktionella differentiering".

Sarah fortsätter obekymrat på sin forskarbana, hennes tid skall komma. Hon är sträng vegetarian sedan många år, röker inte, nyttjar heller inte alkohol. Sin fritid tillbringar hon i naturen med långa vandringar, bergsklättring, på vintern badar hon isbad och åker skidor. Sedan 1946 undervisar hon i endokrina sjukdomar vid Londons medicinska fakultet. Hennes studenter älskar henne, hon är kvick, rolig och har en ovanligt halsbrytande humor för att vara kvinna. Hennes åsikter är omutliga, envisheten är ett av hennes mest framträdande drag. ..

Hon kan därför kosta på sig att vara en "Good sport" om hon överbevisas om något...det är inte så ofta.

Just nu, i början på mars 1948, har hennes liv plötsligt ändrat riktning. En stor donation från Lord Nuffield till Badcliffe sjukhuset i Oxford har skapat en grund för bildandet av en medicinsk fakultet vid Oxfords Universitet. Sarah har blivit ombedd att delta i uppbyggnaden och organiserandet av den samma.

Den 3:e mars köpte hon ett förtjusande litet hus strax utanför Oxford, cykelavstånd till universitetet, och flyttade snabbt in. Det tog henne en vecka att göra sig hemmastadd och hon är nu för första gången med på en av Prof. Urquharts fester. Hon har träffat Urquhart tidigare, under sina år vid underrättelse-tjänsten, hon kom att avsky honom redan då. Tyvärr så vet hon att hon kommer att bli tvungen att umgås ofta med honom, hon fick idag reda på att hon är en av dem som skall ingå i resan till Tibet.

Sarah är 1.70, väger c:a 50 kg (muskler). Hon har klara, gröna ögon, ett väderbitet ansikte som inramas av svart, gråsprängt hår. Hon har en kraftfull utstrålning, klär sig helst i långbyxor, lågskor och stora tröjor. Hon klär dock upp sig vid festligare tillfällen, men hon har INTE!! högklackat.

Hon är en varm och känslös människa, och engagerar sig mycket i andra, kanske lite för mycket ibland. Hon är karaktärsfast och positiv, MYCKET positiv. Urky finner henne ibland påfrestande i all sin välvilja.

Hon gör ingen skillnad på människor, pratar lika gärna med gat-soparen som med Oxfords borgmästare, för henne är de alla människor. För att vara en kvinna av sin tid är hon mycket liberal och framsynt, hon gör ingen skillnad på människor av olika hudfärg, vilket har orsakat en hel del kontroverser med t.ex. Charles. Alla är födda lika inför Gud, och det står ingens-tans i bibeln att de vita skall utnyttja de färgade. Hennes engagemang ökade ännu mer under 2:a VK och hon hoppas verkligen att Israel skall bli den fristat som skall göra Judarna till ett folk igen.

Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- Erica Freely : Den enda andra kvinnan i gruppen. En medsystem i kampen för jämlikhet, och dessutom ganska trevlig.
- Ozzy Froates : Detta är en människa av ditt slag. En hårt arbetande forskare som den akademiska världen drar sig undan p.g.a att han arbetar med något så harmlöst som mänsklig avföring.
- Robert Urquhart : En slipprig individ som det är svårt att få något klart grepp på. Du tycker inte om honom.
- Matteuz Stuart : Undrar vad hans nervösa ryckningar beror på. Skulle vara skoj att titta på hans talkörtel. Kanske lite av en snobb.
- Charles Richmond : Torr men pålitlig. Hans kvinnosyn kommer tydligt från tidigt 1600-tal.



ERICA FREELY

Doctor of Arts

ERICA FREELY

Född 3:e Januari 1897 i Glastonbury, Somerset. Fadern och modern drev en liten livsmedelsaffär, tills modern avled 1934. Fadern övergick då till att skriva noveller och han utvecklades till en god författare och har på ålderns höst börjat forska i de legender som är förknippade med Glastonbury. Erica är den 7:e dottern till den 7:e sonen vilket gör henne lite speciell. Hennes familj har alltid hållit sig till den gamla religionen, modern var häxa fadern är druid. Allt mycket hemligt naturligtvis, men levande. Två nära vänner till Ericas far heter Margaret Murrey och Gerald Gardener, båda två berömda inom sina områden.

Att bo och växa upp i Glastonbury var bara det ett äventyr, kullen med tornet, den gamla klosterruinen, källträdgården, allt detta var naturligtvis mycket spännande för en liten flicka. Erica ärvde sin fars nyfikenhet och blev tidigt mycket fascinerad av hur man bevarade gamla byggnader och konstverk, detta ledde till att hon 1924 började studera konst vid Oxford. Hennes dröm var att få ägna sig åt konservering av konst. 1927 ingick hon ett kort och misslyckat äktenskap med en studiekamrat, vilket resulterade i tvillingsönerna Gerald och Michael. Hennes mor ställde upp som barnvakt under de år det tog att bli färdig med konststudierna. Hon fick ett rykte om sig att vara en mycket god tecknare och detta ledde till en mycket märklig bekantskap.

1936 blev hon kontaktad av den Brittiska underrättelsetjänsten, som ville ta hennes tjänster i anspråk. Det gällde att restaurera och bedöma konstverk man misstänkte vara falska. Men innan man kunde anställa henne skulle hon få möta en läromästare som hade all den kunskap hon själv inte hade. På så sätt så mötte hon Roberto Uardo. Denne man reste runt i Europa och restaurerade skadade verk. Han grep tag i Erica och började noggrant och målmedvetet att lära henne konsten att måla som målaren själv, att restaurera och förnya. Han visste att många av de stora mästarna anförtrorde en stor del av arbetet åt lärjungar eller medhjälpare. De hade alla sina specialitéer; draperier, händer bakgrunder etc. Dessa medhjälpare målade även sina egna tavlor och det framgick inte alltid om det var mästaren eller lärjungen som stod bakom verket. Erica fick nu lära sig att ta färg på allvar och lära sig något om dem. I Paris vid La Grande Chaumière, tillbringade hon många kladdiga timmar tills dess färgen lydde henne. Måla alltid tunt. Lagg alltid varma färger över kalla färger.

Förtunna med terpentin, sedan kommer den tjocka färgen, blandad med harts eller linolja. Använd alltid färsk färg. Lägg aldrig på mer av färg över samma färg, tumma alltid ut varje färglager långsamt. När hon efter ett års kontiunerligt hanterande med moderna färger, ansågs behärska dem, fick hon äntligen komma till Tancredis slott beläget utanför Florens. Det visade sig att hans värd var av mycket gammal adelssläkt, slottets grund lades på 1200-talet. I sitt nuvarande skick var det en blandning av 1400 och 1500-tal. De stannade inte länge i slottet, Uardo höll på att restaurera ett kapell i Schweitz, så Erica fann sig snart förflyttad till Spitz, en liten sömnig Schweitzisk liten bondhåla, där den regerande adelsfamiljen ville ha sitt slottskapell i användbart skick. Det var ett av Barockens underverk, litet men en konstnärlig sensation. Kyrkorummet var en konfektask av förgyllda detaljer, gipsornament, en kupol som var vriden med hjälp av perspektiv. Taket i ytterst skicklig trompe-l'oeil, var endast verkningsfullt om man stod under det.

Här fick Erica lära sig att stöta mineraler till stoft i en mortel och blanda dem till olika oljor, en mycket tröttsam process. Hon lärde sig att preparera och använda mineralfärger och harts- cinnober, brunsten, kalcinerad umbra och klabbig gulockra. Hon lärde sig att arbeta med samma färger som de gamla mästarna, och hon hade samma tidsrymd som de, nämligen 24 timmar om dygnet. Om hon ville lära sig att göra ett äkta konserveringsarbete på gammal duk eller pannå så var hon tvungen att använda dessa färger. Hon lärde sig även hantverkets svåraste färger ur framställningssynpunkt. Att splinta småbitar från de minst synliga delarna från de praktfulla lapispilastrarna och stöta dessa i en mortel innan hon band dem med indigo för att få en vacker ultramarinblå färg. Hennes favorit blev Vejden, den växt som gav en mörkblå färg. I laboratoriet lärde hon sig att göra en blandning av karbolsyra och Formaldehyd.

Uardo trummade också in hantverkets hederlighet.

Hon lärde sig att med blotta ögat se om en tavla blivit renoverad eller övermålad, det tar ungefär 50 år för en tavla att åldras, då spricker färgen enligt vissa mönster "Craquelure". Sprickorna blir hårfina, en dålig tavla däremot ser ut som ett krokodilskinn, sprickorna går ända ner till grundfärgen. När Tancredi lagade en tavla så målade han nästan om dem. Erica kom på en mycket underlig process, som hon funderade en hel del över innan hon kom på varför han gjorde som han gjorde. Hon fick torka rent tavlorna med en mjuk, fuktig trasa och sedan tvätta

dessa trasor i så lite vatten som möjligt, låta vattnet torka in, tills dammet från tavlan åter blivit damm och kunde sugas upp med en spruta och förvaras i små numrerade flaskor. Roberto kunde tillbringa timmar framför en tavla innan han med hjälp av lösningsmedel tog sig ned till grunden, och målade dit det han ville restaurera. Han klickade ut färg i snåla klickar på paletten, en liten klick fenol - formaldehydmixtur blandad med lite olja och innan han började måla så doppade han penseln i denna kådliknande harts. När så tavlan var restaurerad och förbättrad så stoppades tavlan in i en värmeugn, lät den steka i ca 50 minuter varefter den plockades ut. Då fick Erica pensla på dammet igen. Tavlan var klar. Naturligtvis insåg Erica att Roberto sysslade en hel del med förfalskningar, men hon sade inget, det angick inte henne. Så kom hennes "examen".

Det hade dykt upp en tavla i Holland som påstods vara målad av Hubert van Eyck "Plundringen av Dödsriket". Den orsakade en enorm sensation och samlare från hela världen infann sig för att bjuda på tavlan. Men den Holländska regeringen ville int sälja tavlan och snart kom ryktet i svang att det var en förfalskning.

Man hade bett Uardo komma men han skickade Erica istället.

Det blev bestörtning när hon dök upp, en engelsk konservator istället för den store Uardo, men hennes följebrev från mästaren lugnade dem. Hon fick se tavlan som var en mycket imponerande målning. Hon gick noga tillväga med sin utrustning; en kikare ett rejält förstoringsglas och en mellanstor pensel. Med kikaren tittade hon på målningen från alla vinklar och håll, hon tittade även genom "fel" ända av kikaren. Varken förminskning eller förstoring visade något underligt. Sedan undersökte hon tavlan centimeter för centimeter med förstoringsglas, här och där rörde hon vid tavlan med penseln. Ram, baksida och duk blev lika noggrant undersökta. Hon kramade ihop en näsduk, värmden med en ciggarettändare. I ca 90 sekunder höll hon näsduken mot tvalan sedan luktade hon på den, inget spår av formaldehyd.

Hon kunde inte sätta fingret på vad det var som sade henne att tavlan var förfalskad. Efter lunchen gick hon på en promenad i Amsterdam och återvände till museet. När alla var samlade igen förklarade hon att tavlan var förfalskad, och hon bevisade detta genom att peka ut en apa på tavlan. Innan Columbus upptäckte Amerika så fanns det inga sådana apor i Europa och van Eyck dog 1426. Man behöver inte säga att hennes bevis orsakade bestörtning. Upphittaren av tavlan, en herr Henchel erkände direkt att han

hade målat tavlan med de gamla mästarnas teknik.Han ville bevisa att han också var en stor mästare.

Efter denna episod var Ericas rykte som extraordinär konservator och avslöjare av falsarier grundmurat.Hon kunde "kvittera"ut sin examen av Uardo och hon återvände till Oxford.Det var inte bara av läromässiga skäl som hon lämnade Italien.Uardo insåg vad fascismen skulle komma att göra med landet och han ville inte att hon skulle komma till skada.1943 återvände hon till england och Oxford.Där har hon de senaste åren varit upptagen med att restaurera Pre-Rafaelitiska konstverk,samt utfört en hel del uppdrag åt underrättelsetjänsten.

Tvillingarna som bott hos morföräldrarna är nu på väg att göra en egen akademisk karriär.De har båda kommit in vid Oxford, Gerald studerar historia och Michael filosofi.

Erica är en person som det är lätt att tycka om,hon är uppmärksam och öppen.Hon verkar kunna komma överens med vem som helst och hon accepterar de flesta människor för vilka de är.

I sitt arbete är hon oerhört noggrann och metodisk .När hon undersöker ett verk kan ingenting få henne att skynda sig på. Privat så lever hon ensam i en stor lägenhet i ett tvåvåningshus. Hon hyser ett stort intresse för Jugendt och har sitt hem inrett med tavlor och möbler från den tiden.Hon lever ensam ,men ändå inte.Sedan några år tillbaka har hon ett förhållande med Brandon McVarish,en ung lovande författare.Brandon vill göra deras förhållande respektabelt och gifta sig med den 17 år äldre Erica, men hon har dock spjärnat emot,hon trivs bra som det är.

Erica har en stor last och det är rökning och rökning i stora kvantiteter.Hon vet att hon inte borde röka,men hon kan inte låta bli.

Erica har få nära vänner,hennes allt igenom uppslukande arbete avskär henne från normalt socialt umgänge.

Hon kan ibland verka stel och frånvarande.Då pågår ofta intensivt tankearbete över något problem hon stött på.

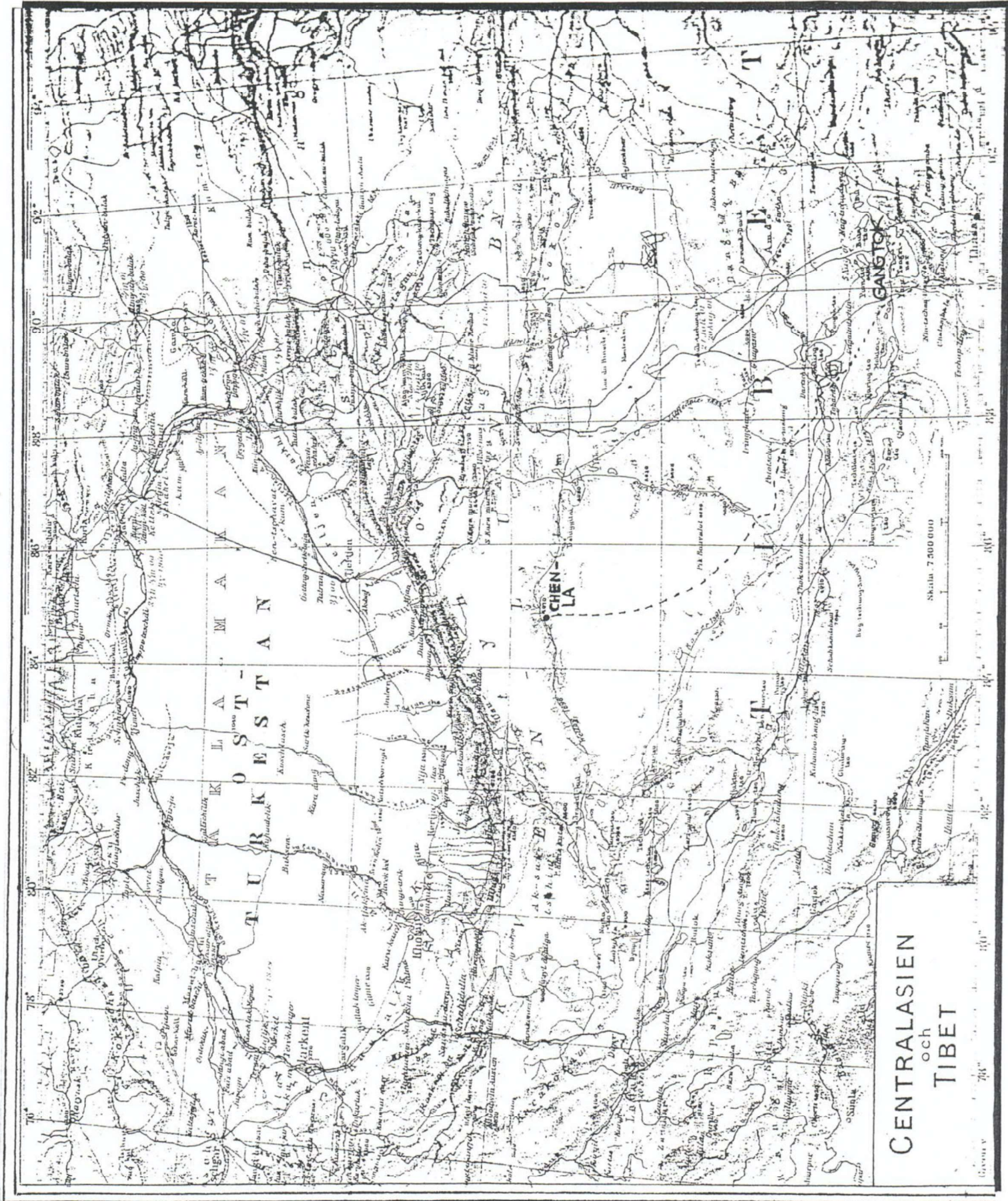
Detta är dina åsikter om de andra i gruppen:

- Ozzy Froates : Skoj fenomen till mäniska.Fantastiskt att någon kan vara så intresserad av skit.
- Robert Urquhart : Mannen gör dig olustig.Det är inget du kan sätta fingret på,men du kan inte med honom.
- Matteuz Stuart : Lite torr och nervös kanske,men inget som ett par nervpiller inte skulle kunna bota.
- Charles Richmond : Mannen är en fossil,men en väldigt lärd och duktig fossil.Det är int hans fel att han växte upp i en onaturlig miljö.
- Sarah O'Connor : Du respekterar henne.Du vet hur svårt det är att nå hennes position i en mansdominerad värld,som den akademiska.Trevlig.

Tibet

Tibet är till sin natur ett väldigt konstigt land. Det består till lika delar av munkar, kloster, tjuvar, heliga män, jakar, eremiter och rena bluffmakare. Tibetanerna tar sin religion väldigt allvarligt. Ingen är dock helt säker på vilken religion det är de tar så allvarligt. Buddhism, tantrism, Bon-tro och allt annat mystiskt blandas till en slags härlig religiös soppa som bara ter sig lite mer förståelig för den enskilda tibetanen, än för en västerlänning. Framförallt är det väldigt fritt. Den enskilde tibetanen har vanligen sin alldeles egna syn på gudar och himmelska företeelser. En syn som är lite annorlunda än hans granne och mycket enklare och lättare att begripa (d.v.s bara väldigt knepig att förstå) än de riktigt seriösa killarnas syn på saker och ting. Som t.ex. en helig eremit som har mediterat fram en egen gudsuppfattning under fem års svält i en grotta. Kort sagt har tibetanerna (1948) en slags religiös anarki där gemene man tror på Buddha, boddhisattvor, hinduiska gudar, Bon-Po-iska andeväsen, spöken, demoner, trollkarlar, monster och lite allt möjligt. Allt detta i växlande grad och beroende på vem de är, var de är födda, vad de jobbar med och vem de talar med. Allt detta är dock ganska mycket endel i deras vardag och inte något särskilt häpnadsväckande. Mirakler tillhör den dagliga gången i Tibet. Europeér å andra sidan är väldigt exotiska och lite skrämmande. Tekniska prylar som kameror, teleskop, klockor o.dyl. är väldigt imponerande, och på samma sätt som europeér gärna tror att att alla tibetaner kan levitera, så tror tibetaner att alla europeér kan laga mekaniska föremål och prylar. Partyt kommer med andra ord att förföljas av respektfulla människor som ber dem laga deras gamla klockor och lås och liknande, under hela deras resa genom Tibet.

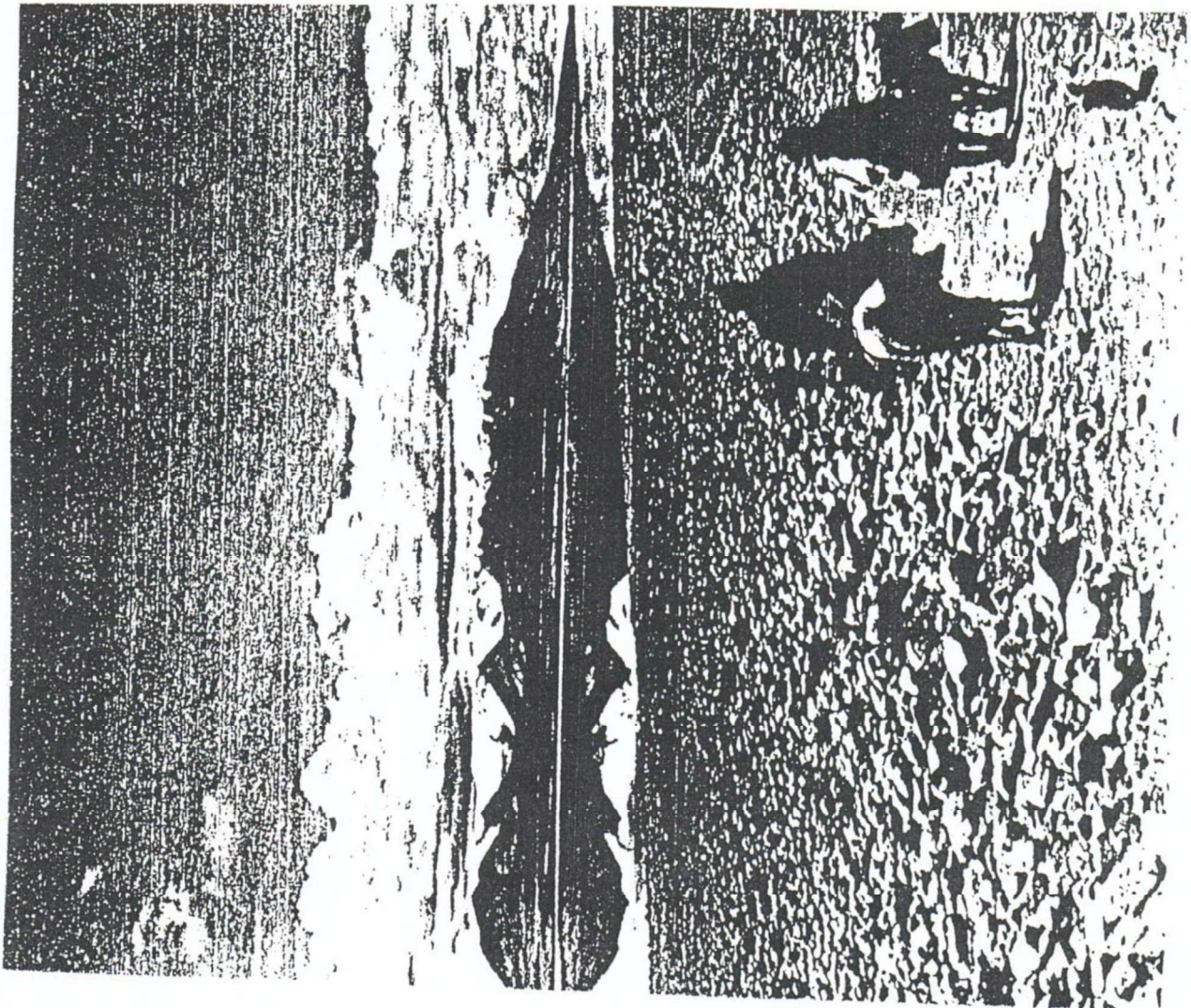
Naturen i Tibet är väldigt öppen. Man kan gå och gå och ändå inte verka komma någonstans eftersom platsen är byggd på en sådan jättelik skala. Horisonten utgörs vanligen av en avlägsen bergskedja som det tar veckor att komma fram till. Marken man går på utgörs av stenig slätt, saltträsk och bergsknallar, allt detta väldigt ödsligt, som inte heller förändras nämnvärt när man rör sig framåt. Myra på ett salsgolv beskriver ganska väl känslan av att gå omkring i Tibet, förutom naturligtvis att de flesta salsgolv inte är pepprade med mediterande eremiter och heliga kloster och snöstormar och alltså inte alls påminner om Tibet. Den väldiga rymden och de jättelika avstånden och den totala tystnaden brukar uppfylla nykomlingar tills de känner sig helt omtumlade. Om allt detta låter överdrivet dramatiskt, så beror det på att Tibet i sig är överdrivet dramatiskt.

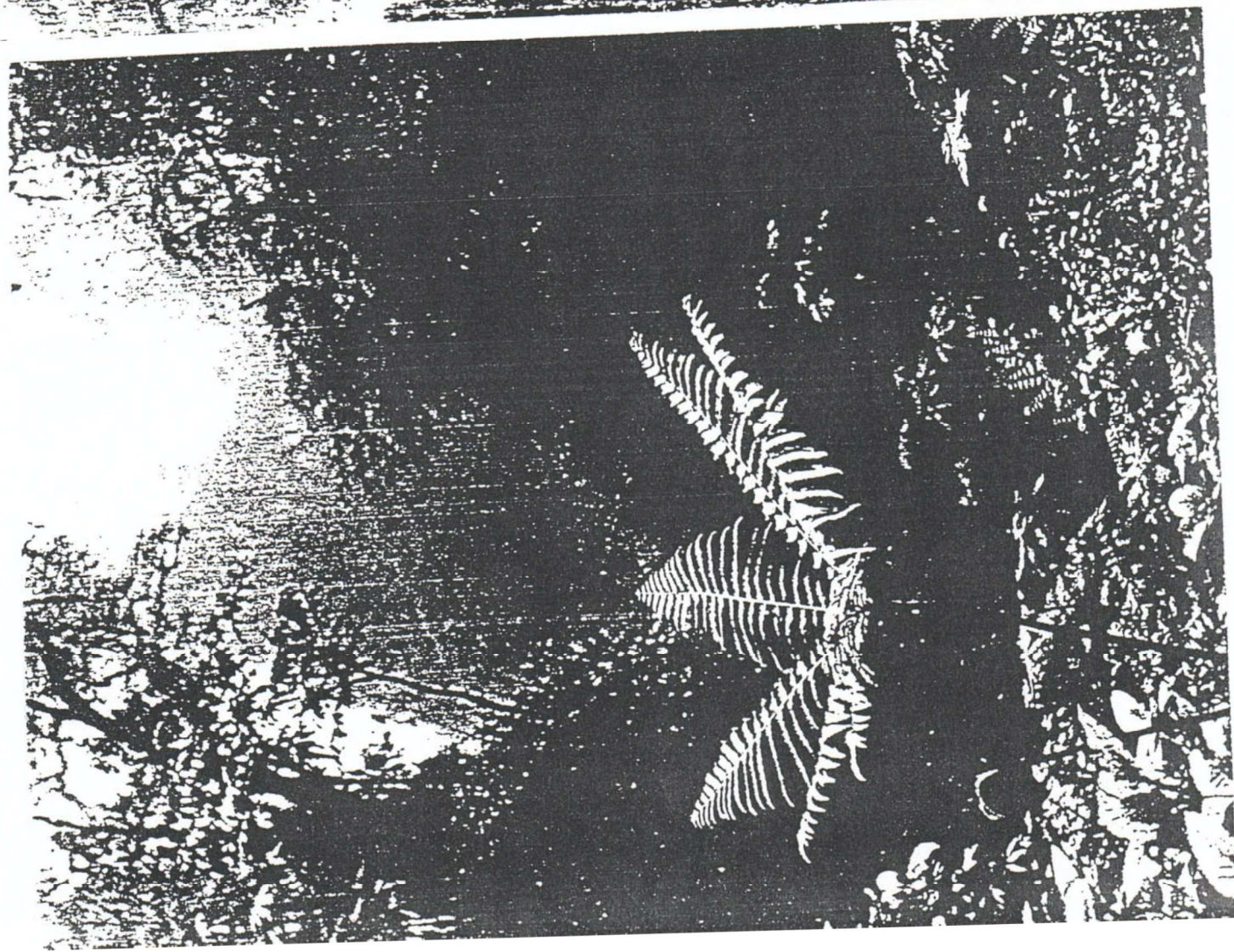


CENTRALASIEN
och
TIBET

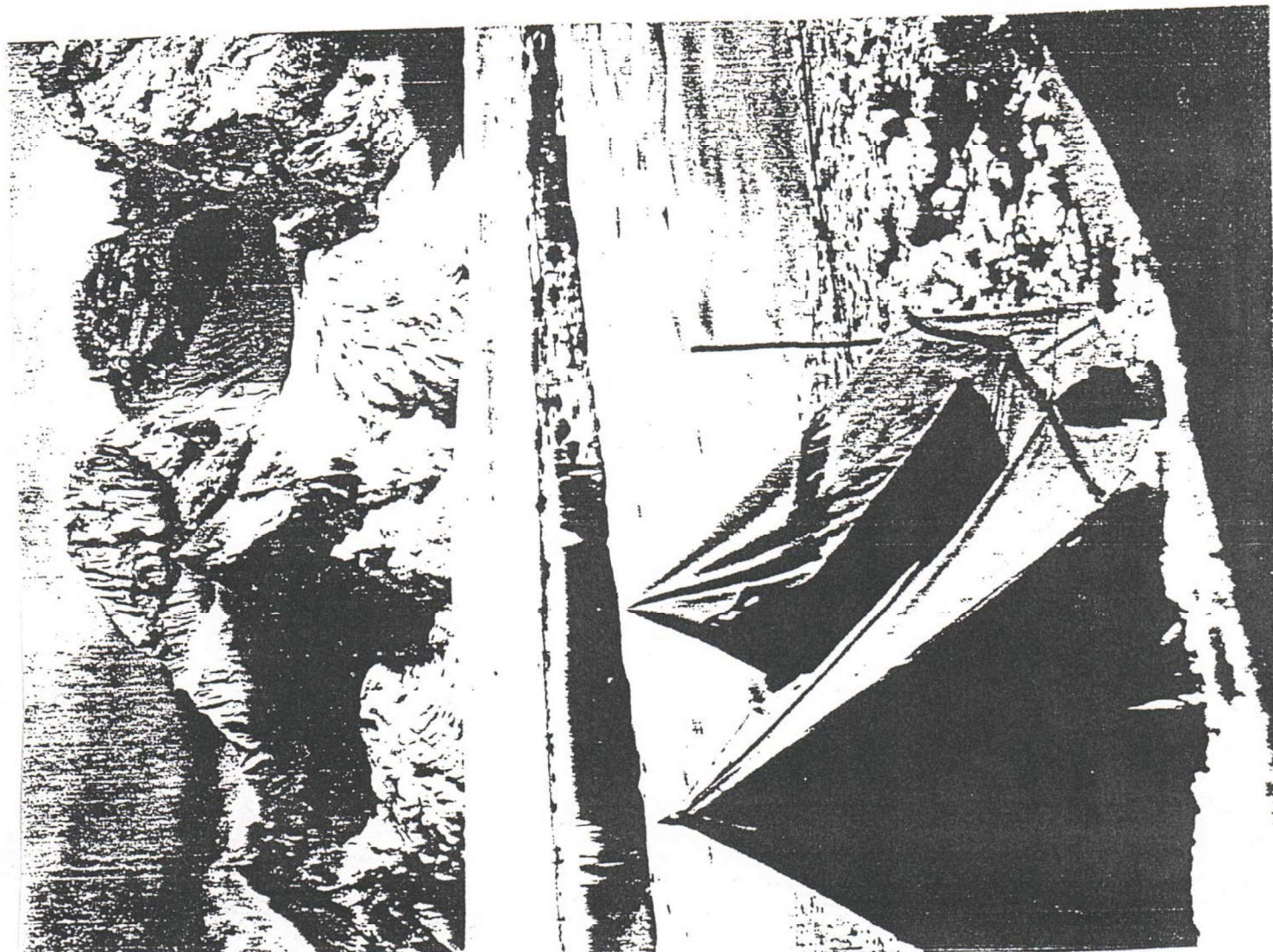
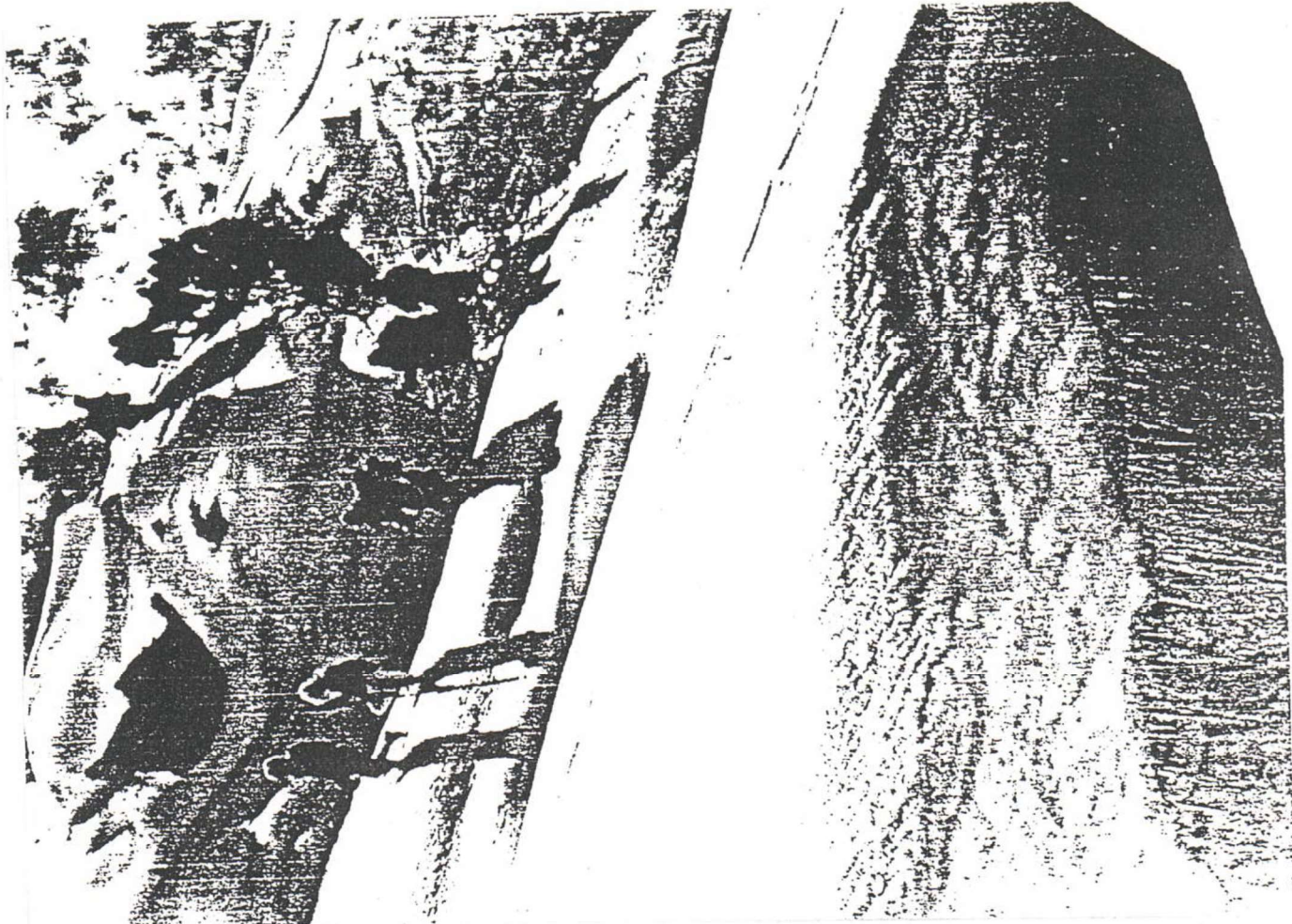
Skala 7 500 000

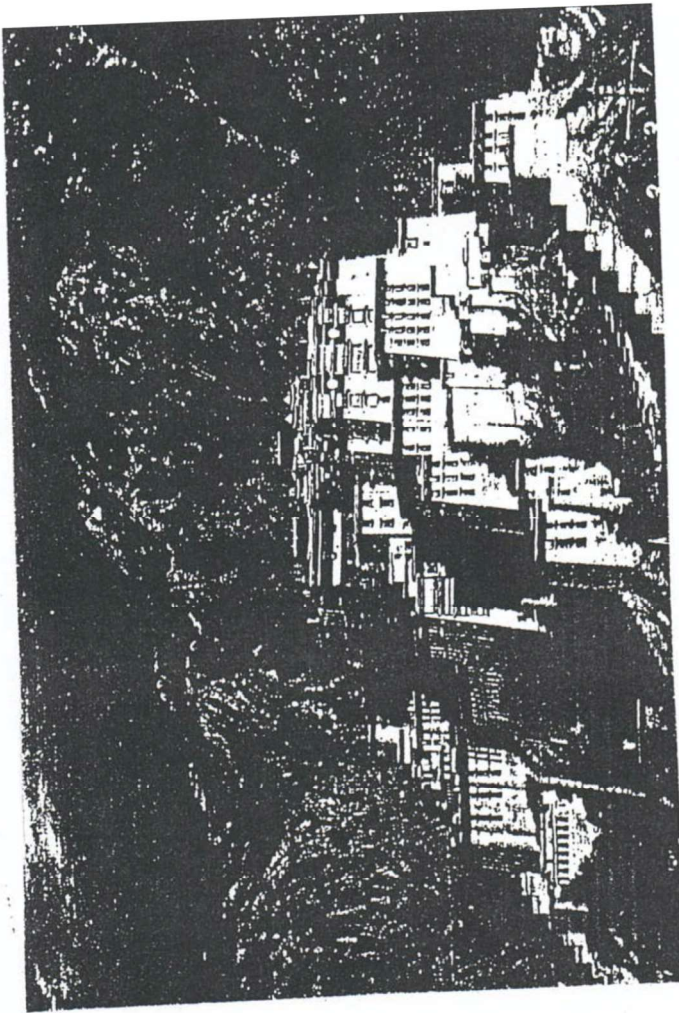
Geogr. v. 75







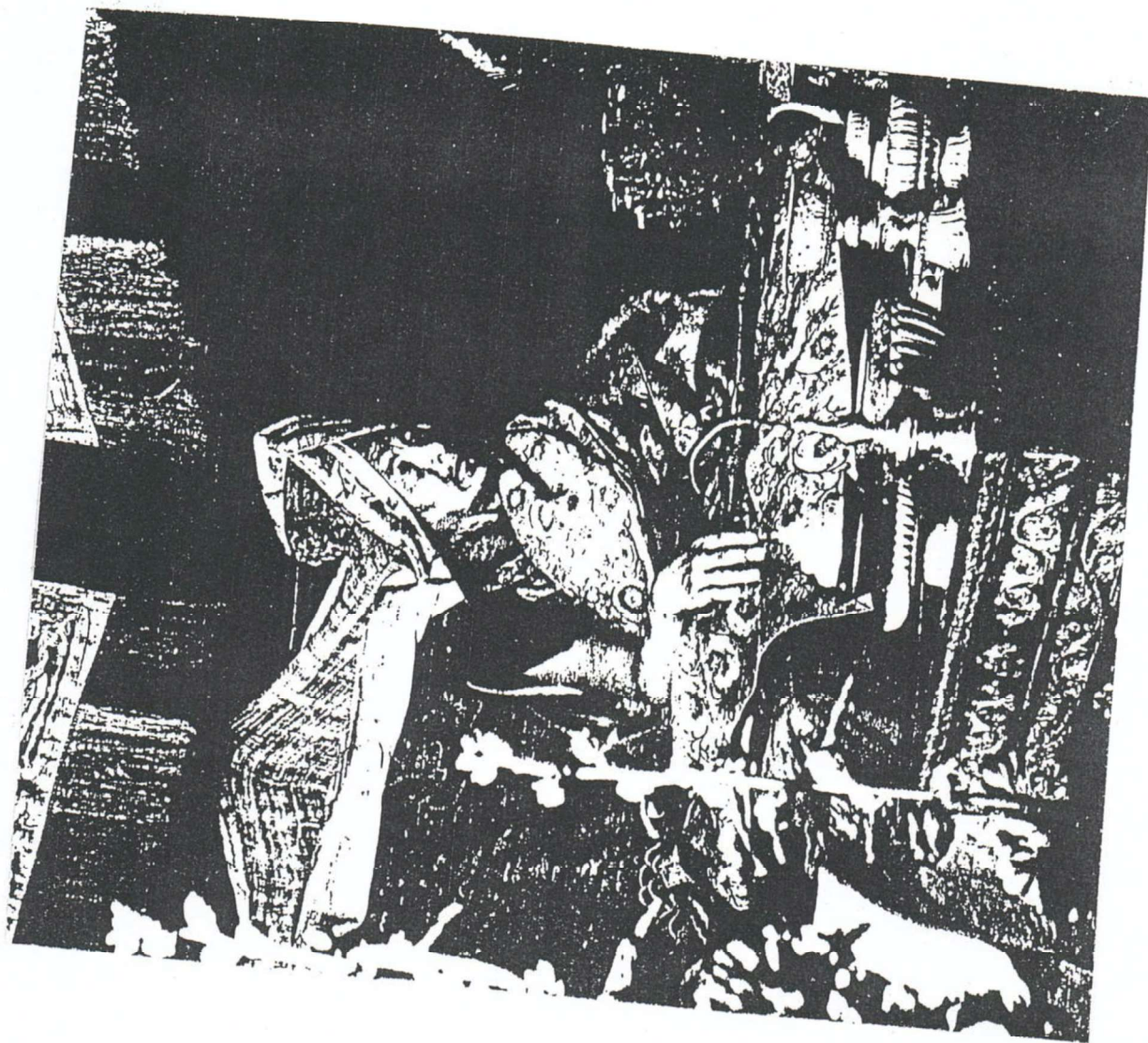


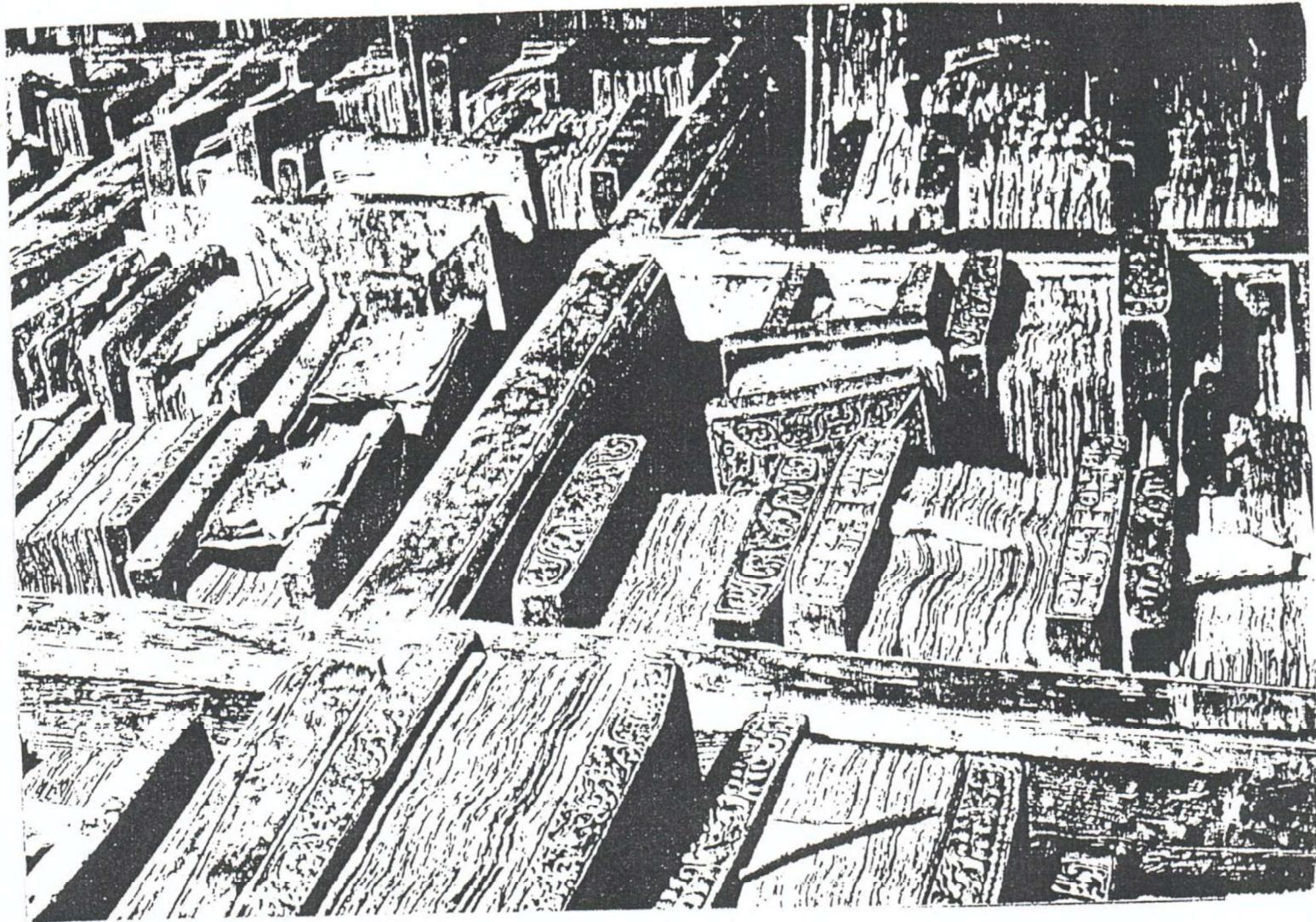




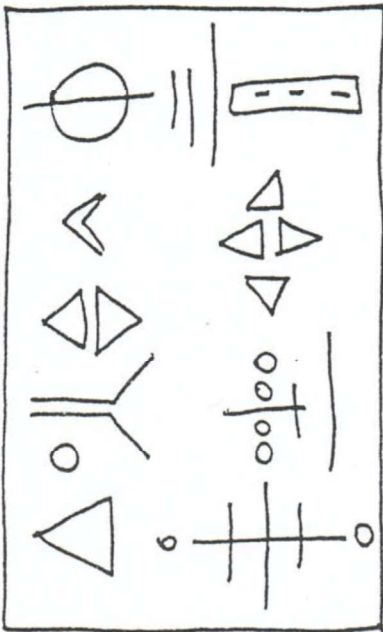




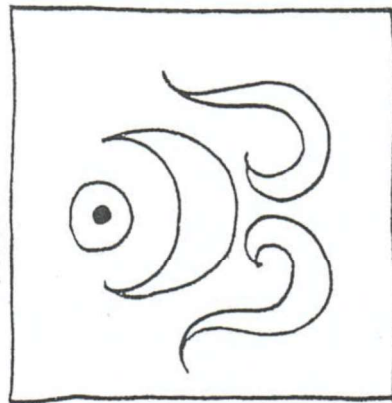




OVAN SIDA



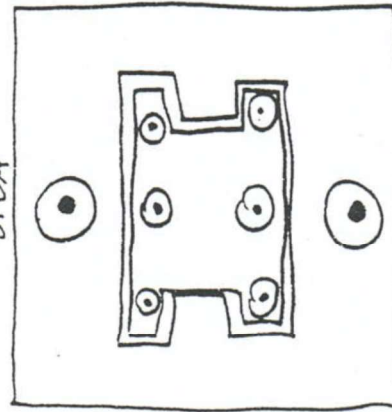
SIDA



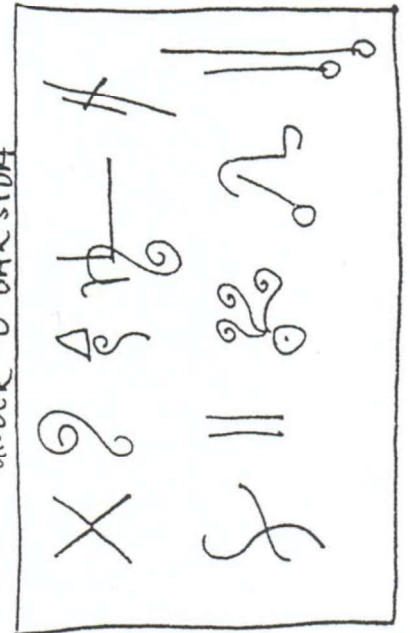
FRANSIDA



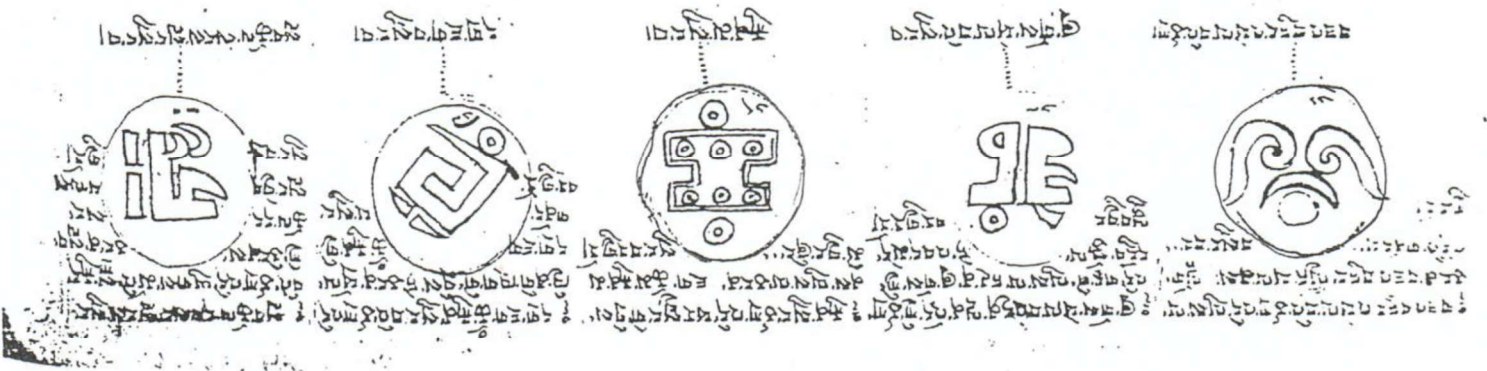
SIDA



UNDER O BAK SIDA



KAU



Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

folk. Köpmän och vallfärdande tiggarmunkar, lurendrejare och bönder, profeter och galningar. Sikkim är på sitt sätt ett väldigt kosmopolitiskt ställe.

Uppe på tibetanska högplatåen

Häruppe sträcker horisonten ut sig, och bara fortsätter att sträcka ut sig. Det mesta man kan se, tar det minst 2 dagar att gå fram till, och allting är liksom byggt på en annan skala än resten av världen. Detta i kombination med den tunna luften, tenderar att få folk att kippa efter andan och tvinga dem att sätta sig ner ett tag. Det är en miljö som naturligt framkallar känslor av människans litenhet och Tibets gigantiska storlek. Bärarna å andra sidan, är vana, och märker inget av allt detta utan kutar glatt på, och Chien kanske låter undslippa sig en kommentar om att alla européer som färdas den här vägen alltid ställer sig och gapar som fiskar, och en försynt undran om det är en europeisk rit.

En tibetansk sedvänja som är mycket i bruk i dessa trakter, är att räkka ut tungan när man hälsar på folk. Det betraktas som både artigt och belevat, men en europé borde bli lite förvånad. Dela ut Bilaga 3 för att ge en uppfattning om hur det ser ut här.

Gangtok

Även Tibet är i viss mån i kontakt med resten av världen. Denna kontakt upphör mer eller mindre efter Gangtok. Detta är den sista platsen med bilväg och telegraf. Andra platser av intresse är sjukhuset, postanstalten och Maharadjans palats. Maharadjan har inbjudet expeditionen att bo i hans palats under deras vistelse i Gangtok. När de kommer dit blir de inbjudna till en bjudning som hålls den kvällen. Det rör sig om en formell historia för att fira expeditionen ankomst. Vid bordet finns:

Maharadja Tashi Namgyal, en liten bräcklig man i praktfull tibetansk dräkt. En snäll och lite vag äldre herre som konverserar med expedition på bruten engelska och hör sig för om deras mål i Tibet. Maharadjan är vänligt inställd till ett ökat europeiskt inflytande i Tibet, eftersom det verkar vara det eller kineserna. Detta innebär att han är beredd att hjälpa karaktärerna med vad de nu kan behöva ha hjälp med.

Prinsessan Pema Chökil (sv den rena trons lotusblomma), En intelligent, stolt och vacker kvinna. Maharadjans förmögenhet har betalat studier vid Sorbonne, vilket innebär att prinsessan talar engelska med lätt fransk brytning. Hon är en konstig blandning av traditionell tibetansk kultur och buddhism och europeiskt mode och umgängesformer. Hon är klädd i en utsökt sidendräkt av traditionellt tibetansk mönster, men på fötterna har hon franska lackskor. Inte bara det, hon har faktiskt gått så långt att hon har målat tånaglarna. Hon är ung och levnadsglad, och kommer att snacka kläder och mode med kvinnorna i gruppen om tillfälle ges. Vogue tar nämligen inte

1 På svenska: Den rena trons lotusblomma.

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

emot prenumeranter i Tibet och de senaste åren har hon inte fått några tillförlitliga rapporter om modefronten. Bilaga 5 är en bild på henne.

Prins Thondrup Har också studerat vid Sorbonne, han är en kultiverad person, som är mycket intresserad av europeisk litteratur och filosofi, och dess förhållande till hans hemlands mysticism. En smula högdragen.

Prinsessan Sonam Palden , Pemas yngre (14 år) syster kan bara några ord engelska och bryter samman i fnissningar när man talar med henne.

Mr och Mrs Cecil Beebe är den brittiska regenten i Indiens representant i Tibet. Ungefär likvärdigt med en ambassadör. Paret Beebe är stockkonservativa briter som blir glada att få någon att tala med som delar deras värderingar. De tror inte på övernaturliga fenomen, österländsk mysticism eller egentligen något alls förutom det brittiska imperiet. Mr Beebe är en kort, rundlagd man med valrossmustascher. Mrs Beebe är en mager skinntorr, tillbakadragen kvinna.

Maharadjans privatsekreterare Ngawang, en respektfull, kultiverad person som ger ett lätt oljigt intryck. Talar utmärkt engelska.

Konversationen under måltiden rör sig mest om handelsavtal och andra intressanta saker, men låt spelarna styra diskussionen dit de själva vill.

Maharadjans familj bär alla gyllene KAUs runt halsen, och om man frågar dem om dem, så berättar de att de är pass, vilka får Tibets demoner att släppa in dem i landet. Dessa andepass delas ut till alla som bjuds in i landet, och det är konstigt att inte karaktärerna har ett. Dra gärna deras uppmärksamhet till KAUerna, men tvinga inte på dem informationen. Om man frågar dem om KAUs får man veta att det är små lådor med inskriptioner i vilka det ligger papper med nedskrivna texter och böner vilka styr deras funktion. Lådan har kraften, men papperet styr den.

Expeditionen rum i palatset är luxuösa och de borde tycka att det är en trevlig omväxling efter deras långa vandring. De är välkomna att stanna så länge de själva vill, men det händer snart saker som kommer i vägen för denna förhoppning.

Under första natten har Chien en uppenbarelse där Lama Thupden Oden talar med honom och ber honom skynda sig. Uppenbarelsen kommer i form av en Tulkus, en skenkropp som flyter fram till honom och talar med honom. Tulkus är en väldokumenterad bit tibetansk övertro, och om karaktärerna frågar om den får de veta att dessa utom i väldigt ovanliga fall är immateriella och kan sändas runt för att överlämna meddelanden. De är vanligen en spöklik kopia av personen som skickade iväg Tulkun.

Denna händelse gör Chien väldigt nervös, och han försöker så mycket som möjligt få folk att skynda sig iväg. Samma natt som Tulkun visar sig har Erica en dröm. Drömmen lämnar bara efter sig vaga minnesfragment av personer i konstiga kläder som talar med henne väldigt respektfullt. Det verkade som om de försökte förklara något väldigt viktigt men hon kan inte komma ihåg vad det var. Hon vaknar med en allmän känsla av att något viktigt

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

någonstans håller på att hända, och att det är bråttom, bråttom. Hon kommer att känna sig gradvis allt mera angelägen om att ge sig iväg. Chien kommer att bli gradvis allt mera nervös ju längre de stannar. Om de stannar en hel vecka, så innebär det att de kommer ohjälpligt för sent till klostret och finner detta utbränt.

5 veckor högplatå till

Klostret Chen-La ligger långt in i Tibet. Det tar lång tid att komma dit. Efter Gangtok går vägen genom ödsliga områden med mycket slätter, is, avlägsna berg, saltträsk och kyla. I början av vandringen möter de en och annan förbipasserande Lama, eremit eller Jakherde, men efter de första tre veckorna tunnas den mötande trafiken ut och de träffar inte en själ på flera dagar. Bilaga 3 och 6 visar hur det ser ut här.

Mötet med McFleming

Plötsligt en natt väcks de av ett avlägset tjutande. Det låter som en själ i nöd och alla bärarna blir livrädda. Ingen vill dock fly ensam ut i mörkret, så de kurar ihop sig runt lägerelden och mumlar till varandra. Efter ett tag slutar vrålandet, och allt lugnar ner sig. Bärarna är livrädda och pratar upphetsat med varandra. De tror att det är en Ro-Lang Morgonen därpå har de inte gått mer än någon timme, när de plötsligt hör ljudet igen. Den här gången mycket närmare. Slutligen uppenbarar sig framför dem en gestalt som är fruktansvärt bisarr och malplacerad i Tibet. En skotte som spelar säckpipa och lugnt vandrar ner mot dem. Mannen är massivt byggd och i femtioårsåldern. Hans namn är Robert McFleming och är desertör ur engelsmännens armé i Indien. Han har vandrat runt i Tibet under de sista 7 åren och fuskat i vapensmuggling och vanlig smuggling och lite allt möjligt. Just nu har han inte något speciellt för sig, utan vandrar bara runt lite, ibland spelande säckpipa, ibland inte. Säckpipan och hans grova skotska accent är hans sista band med hans hemland, och han håller envist fast vid dem. Han är kanske den ende i hela världen som talar tibetanska med skotsk brytning. Han blir riktigt glad över att se karaktärerna, eftersom det är så sällan som han får tala engelska med någon. Att han är desertör avslöjar han dock inte. Allt annat som han känner till, berättar han dock gärna. Han vet dock inte så mycket. Klostret är en plats dit folk ogärna går. Han har hört att man har sett stenar falla från himlen någonstans i de områdena, men han vet inte exakt var. Det ryktas att det är fruktansvärda demoner lösa i de trakterna som vandrar runt om nätterna, fasansfulla att skåda.

Lägg förutom detta in skrönor från förbipasserande, saltorkade lik och andra konstigheter i den mängd som du tycker att du har tid med, och så länge spelarna verkar uppskatta det. En del bra legender finns i bilaga 1.

1 Ro-Lang; De stående liken. Ro-Lang är en slags tibetansk zombie. De uppkommer när en människa träffas av blixten och de sprider sjukdomar genom beröring. Sägs se ut som svartbrända ruttande människolik.

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

Klostret Chen-La

10 veckor efter det att de startade från Oxford, kommer de äntligen fram till klostret. Bilaga 7 visar hur det ser ut. Ge dem denna. Om Chien inte har fåttts att lämna över KAUn än, så gör han det precis när de går in på kloster-området. Han hoppas på detta sätt kunna hävda att han missförstod sina order. Han har kommit fram till att det bara inte är värt all oron att stjäla den. Olyckligtvis är det för sent. Bärarna är redan inne. De första fiender till klostret som har kommit in på 1000-tals år.

Ett lyckat Archeology slag när man betraktar klostret från utsidan, ger vid handen att delar av det är äldre än resten av det. Man får bara slå om man uttryckligen säger att man betraktar klostret. När karaktärerna närmar sig de stora metallportarna hör de ett fruktansvärt ljud. Det påminner lite om ytterligare en säckpipa, men ljudet är grövre och mörkare. Ljudet är så högt att det är nästan omöjligt att höra vad man säger, men genom en skrikande konversation med Chien kan man få veta att det är klostrets munkar som hälsar sina gäster välkomna. De kommer inte att sluta förrän expeditionen har stigit in genom portarna. När man stiger in genom portarna ökar volymen på ljudet från fruktansvärt till outhärdligt och fortsätter på detta sätt till alla har stigit in. När de går in genom portarna ser de att ljudet härrör från ett hundratal munkar som blåser i jättelika lurar. Ge dem bilaga 8.

När ljudet har lagt sig och man kan höra sig själv tänka igen, ser de en munk komma fram mot dem. Han hälsar dem artigt välkomna på tibetanska vilken översätts av Chien. Han berättar att klostrets näst högste lama önskar hälsa dem välkomna personligen. Den högste laman, klostrets ledare, kan tyvärr inte ta emot förrän om tre dagar. De visas därefter in hos den gamle, vördnadsvärde Ngawang Lobsang Gyalden Jigme Chöki Wangehuk. Den vördnadsvärde Ngawang Lobsang Gyalden Jigme Chöki Wangehuk är 8 år gammal och finns avbildad på Bilaga 8. Om de visar någon förvåning över hans ålder, så förklarar han att "Kroppen är som en klädnad som man tar av och på, och att han helt nyligen har reinkarnerats in i denna kropp efter att ha iklätt sig sin förra kropp i 160 år. Han hälsar dem artigt välkomna till klostret. Han är speciellt artig mot Erica, och säger att hon är välkommen att vandra runt i klostret och se sig omkring. Han tror att hon kommer att finna några av de gamla muralmålningarna väldigt intressanta. Han förklarar för dem att de inte får gå ner i klostrets allra äldsta delar, men att han har sagt till om att dessa skall låsas och vaktas, så att det inte är någon risk för att man skulle råka gå dit av misstag. I resten av klostret är de fria att vandra omkring som de själva vill. Han säger också att man har iordningsställt några av klostrets bästa meditationsceller åt expeditionen medlemmar, så att de har någonstans att bo under sin vistelse i klostret. Han verkar betrakta dem som lamor av en annan disciplin, snarare än som vetenskapsmän, eller kanske lamor som vetenskapsmän av tibetansk modell. Eller kanske tibetaner av lamaistiskt modell, eller vetenskapsmän av dadaistiskt modell, eller modeller av ventenskapligt tibetanskt snitt, eller som

Synergi i Tibet
Fel! Bokmärke inte definierat.

köksutrustning. Efter en stund småprat tar han artigt adjö av dem och de skickas iväg till sina celler.

Vistelsen i klostret

Efter audiensen visas europeerna till en serie kala meditationsceller där de får vila ut, och bo under vistelsen i klostret. Anledningen till att de får så föga bekväma kvarter, är helt enkelt att lamorna som styr klostret betraktar dem som visa män av ett något annurlunda snitt, och eftersom de själva tycker om att meditera i kala klippkammare, så tror de att alla gör det. Karaktärerna är alltså offer för provinsialism. Deras guider, de som lyckats ta sig i klostret, deras studenter, betjänter och annat löst folk, får fina rum med vackra bonader på väggarna och tjocka mattor på golven. Ingen utom karaktärerna förtjänar nämligen äran att få sova i meditationscellerna. Om de inte kommer på iden att använda sina sovsäckar, så känn er fria att slå ett Con-slag där ett misslyckande betyder lunginflammation. Dvs alla karaktärer utom Erika. Mer om henne senare.

Under de tre följande dagarna är spelarna fria att vandra runt i klostret om andan faller på. De allra äldsta delarna är dock avstängda och får inte besökas. Det krävs endast att man vandrar lite för att man ska förstå att ju längre längre in man går desto äldre är byggnaden. De näst innersta delarna är runt 5000 år gamla och väldigt primitiva. Detta borde de finna väldigt intressant eftersom de äldsta byggnadsverken i Tibet som man funnit är ungefär så gamla. En annan intressant sak är att de stängda delarna verkar vara ännu äldre. Munkarna svarar inte på några frågor utan hänvisar vänligt till Lama Thugden Oden.

Erika har under hela vistelsen i klostret en känsla av att allt detta är välbekant, men kan inte sätta fingret på vad. Ibland ser hon gestalter i vita klädnader som tittar på henne eller bugar sig för henne. Dessa står alltid en bit bort och försvinner när hon närmar sig dem. Ingen annan kan se dem. Så småningom kommer hon att stöta på:

Muralmålningen

Denna ser ut som bilaga 10. Ge dem denna. De fem tecknen i de vita cirkelarna är tecken ur det kinesiska horoskopet. Urky kan tyda dem, men uttydda betyder de bara saker som vattenkanin, träddrake o. dyl. Urky kan inte något om kinesiska horoskop och kan således inte berätta detta. Munkarna kan horoskop, men inte kinesiska. Om man översätter tecknen för munkarna så kan de tala om att det är horoskoptecknen. De kan också tala om vilka datum tecknen står för och spelarna kan lätt komma fram till att de är födda i tecknen.

De vita cirkelarna är målade över resten av målningen och är ett senare tillägg. Målningen är över 2500 år gammal. Cirkelarna är runt 2 år gamla. Denna exakta tidsbestämning kan dock bara erhållas om Erika undersöker målningen och säger att hon försöker tidsbestämma den. Mitten av målningen buktar in så att cirkelarna ligger på kanten av inbuktningen. Om Erika spenderar 3 timmar med att rita av målningen så får de behålla bilaga 10, ta i annat fall in den när de inte faktiskt står och tittar på målningen.

De stängda delarna

I den avdelningen som karaktärerna inte får gå in i finns det ett cellkomplex med 37 celler fyllda med missbildade munkar samt klostrets absoluta kärna, en glob av svart, glaserad och sammansmält sten.

Cellerna är inte meditationsceller utan faktiska fängelseceller, där munkar som har blivit vansinniga av sitt arbete, spärras in. I takt med att de har blivit vansinniga, har deras kroppar förvridits till den milda grad att det kostar 0/1D6 SAN att titta på dem. Deras utseende är väldigt varierande, men den normala fången i den här avdelningen har ögon under fötterna och fötterna över huvudet. Stanken och kakafonin här inne är fruktansvärd. Över ljudet hörs ett högt envetet surrande. Undersöker de varifrån ljudet kommer så hittar de en munk från vars kropp det växer knytnävsstora flugor. Det är flugorna som orsakar surrandet. När man betraktar honom tittar han tillbaka med en plågad blick. En av dörrarna är uppbruten.

Globen i centrum av klostret. På insidan av globen löper en stenbalustrad på vilken munkar ständigt sitter i lotusställning och mässar en entonig formel igen och igen. Kammaren har en känsla av väldig och vördnadsbjudande ålder. Detta med all rätt eftersom den är 10 000 år gammal och det har suttit munkar och mässat sedan den första dagen den byggdes. Det intressantaste i byggnaden är dock den svartbrända högen malm som svävar i mitten av globen. Det verkar röra sig om ca 70 kg sten, bränd och glasartad, som flyter runt i centrum av kammaren. Den rör sig långsamt fram och tillbaka på ett sätt som endast kan beskrivas som medvetet. Den påminner lite om en tiger som vandrar fram och tillbaka i en bur. Över ytan på stenhögen fladdrar ett svart ljus som kastar ljusa skuggor omkring sig. Om man tittar rätt in i ljuset så blir man bländad och kan inte se något på 30 minuter. Man får också en klädsam solbränna. Skuggorna spelar dock aldrig över munkarna som mässar. Trots detta är det den ackumulerade strålningen från stenen som gjort fångarna i cellerna till vad de är. Det rör sig dock inte enbart om radioaktivitet utan mer om radioaktivitet blandad med psykisk aura, eller ur en annan synvinkel, strålning med en intelligent och ond vilja bakom. Charles behöver inte lång tid på sig för att urskilja att stenen är en gammal meteorit bränd vid inträdet i jordens atmosfär. Erika tycker sig vagt minnas att hon sett det här förr. Om någon skulle få för sig att betrakta tingesten länge och ingående, så ge dem ett Idea-roll och om de lyckas så förlorar de 1D6/1D20 SAN. De har då insett lite av vad de har att göra med. Munkarna är i trans och kan inte väckas. Om 5 av de 10 munkarna som befinner sig i kammaren skulle slås ut, så kommer varelsen fri och lämnar kammaren i form av ett moln av damm och sten genom vilket radioaktiva blixtrar löper som hungriga illrar. Den är inte känslig för fysiska attacker och bränner sig genom allt som kommer i dess väg.

Lama Thupden Oden

Denna 10 000 år gamla lama finns realistiskt avbildad på bilaga nr 11. Ge spelarna denna när de möter honom. Han talar perfekt Engelska utan att röra på läpparna, och är mycket respektfull mot Erika. Han tilltalar henne som "äldre syster" och berömmar hennes val av ny kropp. På detta svarar hon att hennes nya kropp ännu inte är medveten om vem som bor i den och ber honom att inte riva slöjan i förtid. Därefter får spelaren tillbaka kontrollen över sin karaktär och kan fundera över vad hon just har sagt. Laman förklarar därefter artigt att klostrets uppgift, sedan före modern tideräkning, har varit att hålla en demon från stjärnorna fången i dess mitt och att flera delar av demonen alldeles nyligen anlät från stjärnorna, och att detta har lett till att han nu behöver deras hjälp att hitta och oskadliggöra dessa nya demonstycken. Demonen är nämligen uppdelad i flera bitar och om dessa bitar kommer samman så blis dess styrka sådan att den kommer att bryta sig lös. En sak som allvarligt kommer att påverka Tibets

framtida historia. Han tar gärna med dem på en guidad tur till de äldsta delarna i klostret och till demonens fängelse. Som människa är laman artig, snäll och väldigt fast i sina traditioner. Han vet inte exakt vad det är karaktärerna förväntas göra. Ingivelsen att bjuda dit dem fick han i en dröm. Han är villig att bistå dem i alla rimliga krav, men han säger sig ha en känsla av att det är bråttom och att de bör göra något snart. Några timmar efter detta möte kommer klostret att börja skaka. Har de fortfarande inte gjort något efter en dag så spricker klostret och demonen slipper lös. En timme efter det smälter dem ner klostret till lava. Den gör detta helt ljudlöst och utan något tjafs. Den hänger bara över klostret som en minisol. Beskriv denna händelse som en atomexplosion utan ljudeffekter.

Lösningen

Erika har en stark känsla av att det rör sig om någon slags ceremoni.

Charles får en Idea-roll på att det rör sig om en intelligent meteorsvärm som passerar jorden i tidsbundna cykler och släpper delar av sig själv.

Vid det här laget borde det stå klart för alla att det förväntas leta reda på nedslagsplatsen för en meteor. Detta kan göras på flera olika sätt.

1. Fråga lokalbefolkningen. Någonstans åt sydväst tror man.
2. Ställa sig på en hög plats och spana efter kratrar. Lyckas efter 4 timmar.
3. Ta loss en liten bit av den fångna meteormassan och använda den som pendel. En sådan liten bit är helt ointelligent och bara lite radioaktiv.

När de har lokaliserat nedslagsplatsen är det bara att ta sig dit. Detta är dock svårt. För varje timme de letar runt så möter de någon form av tibetansk ande med groteskt utseende. Djurhuvuden i blodiga kadaver-stuket. Dessa varelsor stoppas dock av KAU:n, men karaktärerna får dock slå SAN 1D4/1D10 för varje sådant möte. Om de letar runt rent allmänt så tar det dem 10 timmar att hitta nedslagsplatsen. Det är 3 timmars gångväg till nedslagsplatsen, vilket alltså är vad det tar om de använder pendelmetoden. $3+4=7$ timmar om de använder högplatsmetoden. 10 timmar om de bara vandrar runt. Naturligtvis går det att binda för ögonen och därigenom neutralisera andarna helt.

Nedslagsplatsen

Först när man befinner sig några meter från den så ser man att det rör sig om något mer än bara en vanlig meteorkrater. Stenen på botten bubblar och hoppar som en häxbrygd från självaste helvetet. Vad karaktärerna nu bör göra är att ställa sig på kanten av kratern i de positioner som anges av muralmålningen. Ställer de sig i andra positioner, blir hettan snart outhärdlig. Så fort de har tagit rätt platser flyter något upp ur deras undermedvetna och styr deras kroppar genom en lång mässande besvärjelse av vilken de efteråt bara kan komma ihåg brottstycken. För några ögonblick kommer Erika att inse att hon är en reinkarnation av en prästinna av Lemu-folket.

Detta chockartade sidosteg i hennes karriär kostar henne 1D4 SAN. Slutet är dock något som det aldrig kommer att glömma. Speciellt inte Charles. Det är nämligen ett meteornedslag fast baklänges. En väldig sten som rusar upp mot himlen som om jorden hade stött bort den, vilket är precis vad som har hänt.

Slutet

Allting blir tyst runtomkring dem. Det börjar snöa. Ingen av dom kan bli kvitt känslan att någon planerat deras liv till att leda fram till denna handling långt innan de var födda. Det är dags att gå tillbaka till klostret och så småningom återvända till England.

Spionerna

Detta är två skumma lirare som står på demonens sida. De är medlemmar i ett urgammalt kinesiskt sällskap som försökt befria demonen sedan urminnes tider. Det som främst har stått i deras väg är att klostret vaktas av olika typer av andar och varelser vilka inte släpper in någon i klostret som inte har blivit inbjudna av Laman. Nyligen fick dock sällskapets ledare en dröm, i vilken det meddelades honom att visa män västerifrån skulle bjudas in till klostret. Drömmen sändes av demonen och är i sig ett tecken på hur mycket starkare den blivit nu när fler delar av den har ranlat ner. Dock kunde den inte meddela exakt vart expeditionen skulle komma in i Tibet. Man bestämde sig för att sprida sina styrkor över hela gränsen till Indien, och hoppas på att någon skulle lyckas nästla sig in. Två lyckades tack vare Chien's försumlighet. Deras uppdrag är att komma in i den inre kammaren i klostret och slå ihjäl munkarna som fångslar demonen. De är tränade fanatiker och om de kommer in i kammaren tar det bara två rundor att ha ihjäl de nödvändiga 5 munkarna. Detta förutsatt att de får arbeta ostört. Att komma in i kammaren är ganska svårt och det krävs att någon av karaktärerna med KAU:n först går in av egen fri vilja. Därefter kommer vaktandarna att släppa igenom vem som helst som är del av gruppen. Samma sak gäller för att komma in i klostret. Dock bara om det är Chien som bär in KAU:n. Om den överlämnas till någon av karaktärerna innan Chien's eget samvete tvingar honom att göra det, så måste spionerna bli inbjudna till klostret av någon av karaktärerna. De andra bärarna kommer gärna att vänta utanför, men spionerna vill in. De kommer att be karaktärerna rakt på sak om att få bli inbjudna, så att de kan hjälpa till att bära, eller vad som helst. Om nödvändigt kommer de att ljuga ihop en historia om att de alltid har varit intresserade av hur gamla kloster ser ut innifrån. Detta är en uppenbar lögn då Tibet består nästan uteslutande av gamla kloster och att de är lika intressanta för en tibetan som det är för en västerlänning att se ett snabbköp. De är mycket envisa och om de inte kommer in den första dagen så tjatar de vidare nästa dag. Därefter försöker de smyga sig in och blir ihjälslagna av vaktandarna. De är listiga, men inte omöjliga att avslöja. De lyssnar hela tiden i smyg på karaktärernas konversation. Detta trots att de säger sig inte behärska engelska. Deras tibetanska har en kinesisk brytning något som Urky skulle upptäcka om han talade med dem en stund. Stats: 13HP, 2Attacs/rd, Dam. Bonus +1D6.

KAU

Detta uppfinningsrika respass fungerar sålunda:

En serie isärplockbara guldstycken bildar en liten box (bilaga 13). I denna ligger en pergamentsbit (bilaga 14). Guldboxen är själva KAU:n. Den är i sig en skyddsamulett, men pergamentsbiten styr dess funktion. Framsidan på guldboxen verkar mycket gammal, medan de andra sidorna är mycket yngre, och verkar vara ett senare tillägg. Pergamentsbiten är skriven på tibetanska och liknar ett juridiskt dokument. Den är nämligen uppdelad i separata punkter:

- *1. Bäraren Chien Man Ching har rätt att fritt färdas ut och in i Tibet samt ut och in i klostret Chen-La, detsamma gäller för de som färdas i hans följe.
- *2. När han lämnar över den till den grupp visa västerlänningar han har sänts ut för att möta, så skyddar den fortfarande hela gruppen när de färdas i Tibet, men tillåter endast de visa männen in i klostret Chen-La.

- *3.Om KAU:n lämnas till någon annan blir den verkningslös.
- *4.Om den själs så fungerar den endast som en förbannelse.
- *5.Otydligt (Egentligen fungerar denna punkt som ett respass till klostrets inre delar, men det vet endast Laman om då han är den ende som kan detta tecken.

Bibloteket

Klostret har ett magnefikt bibliotek med mycket gamla och intressanta tibetanska handskrifter. Det finns inget av intresse för scenariot här. Bibloteket finns avbildat på bilaga 12.

Enligt det kinesiska horoskopet är...

Ozzy Froates en Eldhäst
Charles Richmond en Vattentiger
Robert Urqhart en Eldhäst
Erika Freely en Jordapa
Matheuz Stuart en Metalloxe
Sarah O'Connor en Träddrake

Det kinesiska skrivtecknet för varje djur är...

HÄST	馬
TIGER	虎
APA	猴
OXE	牛
DRAKE	龍