

## INTRODUKTION FÖR SPELARE TILL GOTHCON Xs CTHULHU ÄVENTYR

Årets äventyr - en världsomspännande kamp mot klockan; både i spel- och realtid.

Rollfigurerna Ni får välja mellan är tre syskon och deras farbroder. De tre syskonen är födda och uppvuxna på en gård norr om Melbourne i södra Australien. Farbrodern har tillbringat sin uppväxttid i Boston, där han är född. Syskonens fader, Frank Rowham, kom till Australien i sitt arbete; han studerade aboriginals där 1890. Samma år träffade han sin blivande fru, i vars ägo gården var, och innan århundradet gick ut hade de hunnit få tre barn: Richard 1893, Konrad 1897 och Elizabeth 1899. Frank skrev flitigt under den tid han var hemma; 1900 far han på studieresa och kommer hem samma år. 1905 far han åter på studieresa, denna gång för att aldrig mer ses till. Innan han reste bad han dock sin bror Archibald att komma och se till frun och barnen. Den då 35 årige juristen gör detta om än något tveksamt.

Syskonen växer upp. Richard tar del i första världskriget och slåss i Frankrike. Konrad studerar diverse humaniora, och Elizabeth utbildar sig till journalist. Gården lämnas öde 1915 då modern dör efter en längre tids sjukdom. Richard kommer hem från Europa, men skaffar sig varken utbildning eller arbete. Konrad arbetar som lärare i bl.a historia, och Elizabeth får anställning på Melbourne Daily Herald. Archibald försörjer sig som konsulterande jurist, och tiden går; klockan blir 08.00 1 januari 1920. Kvällen innan har samtliga rollfigurer fått var sitt telegram som ber dem komma till gården följande morgon. Det är avsänt av Frank Rowham.

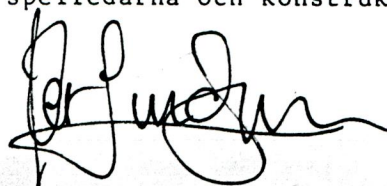
Tillsammans åker släktingarna tidigt på morgonen ut till gården i Elizabeths bil. Äventyret börjar när de smäller igen bildörrarna bakom sig och blickar upp mot det sedan så länge övergivna huset, och ser hur vinden driver bort röken som kommer ur skorstenen.

När Ni har valt rollfigur kommer Ni att få en fyllig beskrivning av den, så att Ni skall kunna rollspela den till Er fulla förmåga; rollspelandet bedöms som mycket viktigt när vi avgör vilken grupp som bäst klarat äventyret.

Ni kommer inte att få något karaktärsblad med uppskrivna procentchanser. Inte heller får Ni i siffror veta Er rollfigurs grundvärden (styrka et.c). Detta är för att främja rollspelade. De allra flesta tärningslagen kommer att göras av spelledaren.

Till sist vill vi passa på och önska Er lycka till; Ni kommer att behöva det.

spelledarna och konstruktören



Tjenixen!

Oavsett av om du heter Jussi, Fredrik eller något annat: här är Cthulhu äventyret utskrivet, med karaktärer, kartor et.c. Vad som kommer att komma till senare är beskrivningen av spelar karaktärerna och teckningar och sånt. Något som äventyret inte har är skriftliga beskrivningar av de platser I (I nvestigators - spelarna) besöker - det kommer an på DIG att sätta till den extra krydda av beskrivning och atmosfärbildande (rollspelande av NPCs och sånt) som gör ett bra äventyr bäst. (Kraven på att ett konventäventyr skall vara så bra på att skapa stämning är väl inte särskilt höga, och tonvikten ligger på rollspelande och klurande inte på att njuta av kusliga stämningar.)

Förhoppningsvis kan vi diskutera mer om äventyret (fredag förmiddag); innan dess kan du ju ringa mig (031 55 58 57) för att fråga om underlig-och oklarheter.

~~Fällan hos Rene i Paris kommer de också att få senare.~~

Viktigt - Spela på en nivå nära verkligheten när det gäller tid. Spelarna skall inte kunna säga; "Vi rånar en bank!" och sedan efter ett tärningsslag ha pengarna i handen. Alla saker de tar sig för skall ta realtid. (Båtresor över Atlanten och dylikt räknas inte hit.)

Spela i första person! Säg helst inte: "Han säger så och så", utan spela NPC:n istället.

Gör egna avskrifter av de olika brev och dylikt som I hittar! (Det är förstås möjligt att klippa i äventyret, men är inte det synd på mitt digra arbete?)

Vissa slag skall modifieras. Den modifikation som bör göras står i parentes eller åtminstone efter det slag det gäller.

Något bedömningsystem har vi ännu inte. Vi får diskutera närmare sedan, men jag föreslår att spelledaren efter att ha lett en grupp skriver ner vad de gjort och de intryck och instaka situationer i vilka spelarna har utmärkt sig. Att dokumentera hur skadade spelarnas karaktärer är, hur långt de har kommit - hur mycket de vet, är ju inte så svårt. Det är det viktiga - rollspelandet - som är lite nötigt att bedöma objektivt.

Djungeln i Sydamerika och indianerna där är lite diffusa. Använd indianerna i enlighet med hur de brukar handla (filmer typ Raiders...); låt de inte döda några I utan att ha ordentliga skäl.

Telegrammen från Frank anlände till respektive adressater kvällen innan (31 december) och i ottan följande morgon begav sig I gemensamt upp till gården. De är där tidigt.

Regler för "burst"-fire:

Dela träffchansen i det antal kulor som avlossas, dock inte med fler kulor än tiotalet procents träffchans (40% träffchans, 6 kulor - dela 40% i 4). De kulor som kommer utöver ger +5% träffchans för varje. De intervall som uppkommer (40% träffchans, 2 kulor - 20% intervall) bestämmer hur många kulor som träffar. Inom första intervallet träffar alla, därefter -1 kula för varje intervall. (50% träffchans, 8 kulor - 1-10=alla träffar, 11-20=7 träffar, 21-30=6 träffar, 31-40=5 träffar, 41-50=4 träffar, 51-55=3 träffar, 56-60=2 träffar, 61-65=1 träff.)

Jag hoppas det går att fatta.

## KONRAD ROWHAM

Ålder: 23 år            Längd: 179 cm            Vikt: 90 kg

Födelseort: Melbourne            Fullständigt genomförd skolgång

Stor svårighet att utföra rörelser smidigt, klumpig

Konditionsnedsättning

### Utbildning och intressen, färdigheter:

Konrad är och har alltid varit intresserad av att tillfredställas med minsta möjliga ansträngning. Därför har böcker och mat blivit det han konsumerat mest och det med stor förnöjelse. Konrads främsta intresse är historia, men också klassiska språk, psykologi och så udda fack som geologi, astronomi, antropologi och ockultik har slunkit med. Att tala har Konrad som lärare fått mycket träning i, och har hunnit bli ganska duktig. De många finstilta verken han kämpat sig igenom har raffinerat hans perception.

### Karaktärsbeskrivning:

Konrad är lat och i grunden egocentrerad. Han vill ogärna engagera sig; absolut inte i sådant han inte tycker är kul. Om det däremot gäller något han känner starkt för, familjen t.ex, kan han visa prov på oanad glöd och initiativkraft. Konrad är avspänd och godmodig; han har ett mycket gott humör. Hans positiva inställning har dock gjort honom lite godtrogen, och han kan dra slutsatser lite väl hastigt ibland. Härklyverier och svårighet att se till väsentligheter hör till hans svagheter, liksom en lite halvtaskig humor.

### Vad han anser om sina syskon och farbrodern:

Archibald är lite torr, men väldigt duktig inom sitt område. Han tar allting en aning för allvarligt i Konrads ögon. Archibald är dock en man man kan lita på, och en som vet vad han vill.

Richard är det lite synd om, men han har gjort ett val som Konrad väl kan acceptera; de flesta arbeten är dötrista, och om man kan klara sig ändå - varför överanstränga sig? Richard har lite dåligt självförtroende, och tycker, liksom Konrad, att själv är bästa sällskap, men Konrad tvivlar inte på att Richard hyser starka känslor gentemot familjen - Konrad skattar Richards umgänge högt.

Elizabeth tar sig själv på alldeles för mycket allvar - hon måste hela tiden visa hur duktig hon är. Konrad har ingen förståelse för hennes dylika "hysteri". Hon är dock väldigt praktisk för att vara kvinna, och hennes engagemang för de sämre lottade är ju berömvärdt. Konrad tycker dock mycket om sin syster, och känner faktiskt lite ansvar för henne.

## ARCHIBALD ROWHAM

Ålder: 55 år                      Längd: 178 cm                      Vikt: 64 kg

Födelseort: Boston                      Juridiskexamen 1885

Något nedsatt syn och hörsel

Liten muskelmassa

Lätta koordinationssvårigheter, gikt

Hög tålighet för psykisk stress

### Utbildning och intressen, färdigheter:

Archibald har studerat lagstiftning grundligt och har ett väl utvecklat sinne för ekonomi. Han är känd som en kraftfull debattör, vilken ofta lätt inser var hans motståndares svaga punkter ligger. Strövar under fritiden gärna i skog och mark, och har i sitt arbete kommit att inse vikten av markens komposition. Tog som ungdom en korrespondanskurs i ryska, vilket han hittills inte kommit att ångra.

### Karaktärsbeskrivning:

Archibald är fast i sin tro på rättvisa "inom systemet". Även om han inte är vad man kallar en sällskapsmänniska, tycker han om att umgås med sina nära, och han har hunnit bli mycket fäst vid "sin" nya familj. Han är överlag allvarlig och dessutom mycket stolt; att han äger stor förmåga till grundlighet och precision torde vara uppenbart för alla som mött honom. I svåra situationer utmärker han sig med stor behärskning vilken är sprungen ur hans inre stabilitet. För främlingar kan Archibald verka arrogant och kylig.

### Vad han anser om sina "barn":

Richard är en av de som halkat ur samhällets skyddande nät. Archibald anser inte att det nödvändigtvis enbart är Richards fel; denne har haft svåra upplevelser vilka kommit att prägla honom. Gemensamt med Richard har Archibald sitt uppskattande av naturen; annars är Richard den Archibald har svårast att få "grepp" om av sina "barn".

Konrad är för oambitiös och lat. Pojken är uppenbart intelligent och duktig, men utnyttjar inte sin kapacitet. Konrad har ett något för nonchalant sätt, men kan vara en givande diskussions-partner.

Elizabeth är en mycket kapabel kvinna. I Archibalds ögon ett bevis på att kvinnan är jämställd med mannen. Hon är vaken och har en stark ansvarskänsla; hon är kritiskt granskande och i motsats till Konrad abitiös.

## RICHARD ROWHAM

Ålder: 27 år                      Längd: 181 cm                      Vikt: 68 kg

Födelseort: Melbourne                      Ingen skolgång

Något lomhörd (sedan tiden vid fronten)

Utmärkt fysisk styrka och arbetsförmåga

Smidig, fin precision i finmotoriken

Mindre psykiska men: höjdskräck, dåligt självförtroende

### Utbildning och intressen, färdigheter:

Kom tidigt i kontakt med det fysiska arbetet på gården, och kan sägas vara en god idrottsman. Richard är händig vad det gäller mekanik, och har snabbt kunnat ta upp gevärs och pistolskytte. Vad mer kriget givit honom är träning i konsten att dölja sig, både ljud och synmässigt. Han har lärt sig spåra och göra bedömingar av avstånd utan bättre mätinstrument; han har dessutom fått lära sig något om första förband, vilket kom att utnyttjas flitigt. Lite franska kunde han inte heller undgå att snappa upp under tiden i Frankrike.

### Karaktärsbeskrivning:

Under kriget lärde Richard känna en kamrat vilken han senare misslyckades rädda i en svår situation. Kamraten dog, och Richard tog på sig skulden. Kriget har fått honom att inse att han inte passar in i systemet - upplevelserna har även givit hans självförtroende och tro på människan en ordentlig knäck. Richard tycker mycket om natur och djur - de lever ett riktigare liv. Mot medmänniskor, särskilt auktoriteter, har han en skeptisk inställning. Han litar inte utan vidare på någon. Han har ett allmänt dåligt humör, och trivs bäst med sig själv. Dock är han mycket omtyckt bland de "enklare" människor han lärt känna. Han håller sitt ord, äger en stor portion mod, och han är i grunden mycket godhjärtad. I pressade situationer kan Richards bristande självförtroende få honom att lite förlora herraväldet över sin kropp; särskilt gäller detta situationer när anhörigas liv står på spel.

### Vad han anser om sina syskon och farbrodern:

Archibald står för "samhället". Han är en man med höga ideal, men han kommer att misslyckas i sina försök att driva fram "rättvisa" hos människorna. Han är uppriktigt lite torr och tråkig, men god och pålitlig. Richard anser att farbrodern har för lite förståelse för de som tycker annorlunda.

Konrad är en som kan anpassa sig och ändå få som han vill. Han är mycket godhjärtad och är den mest förstående av familjemedlemmarna. Dessutom har han till skillnad mot Richard ett gott humör

Elizabeth är för prestationsfixerad. Hon är lättstött och mycket stolt. Hon bryr sig för mycket om vad andra skall tycka om henne. Stark hos henne är ansvarskänslan, och också en märkbar sensibilitet. Richard tycker ändå mycket om sin lillasyster, och känner en viss stolthet för henne.

## ELIZABETH ROWHAM

Ålder: 21 år      Längd: 165 cm      Vikt: 54 kg  
Födelseort: Melbourne      Utexaminerad journalist

Fingerfärdig

Uthållig

Hög kapacitet att uthärda mental påfrestning

Inte oävet utseende

### Utbildning och intressen, färdigheter:

Elizabeth är en mycket kompetent journalist, och hon är vad man kan kalla "all-round" när det kommer färdigheter an. Hon behärskar franska och tyska, har insikt i de juridiska sammanhangen, kan tala med folk, kan se vad "folket" är för några innan hon bestämmer sig för "angrepps"-taktik. Hon kör bil, vilket hon är ensam om i familjen. Liksom andra med sinne för vad som är vackert, har hon en "vässad" och intet undanflyende blick. Hon har nödgats träna sig i att ta sig fram obemärkt, och i att bortföra personalier utan att vederbörande märker detta medan bortförandet äger rum.

### Karaktärsbeskrivning:

Elizabeths främsta karaktärsdrag är hennes viljestyrka. Det den får uträtta i vanliga fall är att se till att hon klarar de utmaningar hon möter; att hon klarar dem tycker hon är mycket viktigt; hon vill visa att hon inte är sämre än någon annan, och att hon kan klara sig själv. Hon är rädd för att tappa ansiktet, och detta kombinerat med en mycket stark pliktkänsla gör att hon inte sällan tar sig an saker endast viljan kan ta henne ur. Hon är mycket lättstött, och försvarar sig bitstkt mot angrepp. Hon tar de svagares parti; socialt missanpassade, svältande barn o.s.v. Elizabeth är en kvinna som inte ryggar för några handlingar för att uppnå ett behjärtansvärt mål.

### Vad hon anser om sina syskon och farbrodern:

Archibald är en stabil man med fasta åsikter och höga ideal. Han kan vara lite trångsynt när det gäller medlen, men målet har han och Elizabeth gemensamt: en bättre värld. Man kan lita på Archibald, och han säger aldrig någonting han inte menar.

Richard är det synd om. Kriget har gjort honom till den spillra han är, och Elizabeth tycker det är mycket orättvist att hennes bror skall ha drabbats så hårt, men hon har svårt att förstå att Richard ändå kan välja vagabondens liv i stället för ett normalt - det kan inte vara Richards utan krigets fel. Han är en mycket god människa.

Konrad är lat och trångsynt. Han vägrar acceptera hennes kapacitet, och likaså vägrar han se världen som den är. Hans goda humör går en ibland på nerverna, men Elizabeth tycker trots allt detta kanske ändå bäst om Konrad.

## AUSTRALIEN

### GÅRDEN

(SE SISTA SIDAN FÖR REDOGÖRELSE FÖR MORDET PÅ FRANK.)

En abo under sängen, en abo på loftet i ladan. Den under sängen har faderns amulett. Båda är fullt beväpnade, men flyr helre än illa fåkta. Båda förblir gömda tills de hittas. Om I säger något om att de borde veta hur huset ser ut, så får de kartan utritad.

Faderns meddelande finns i vedtraven i källaren (om I försöker dra sig till minnes något gömställe de hade som barn är det inga problem att minnas denna vedstapel).

Titta på kartan hur dammet är uppvirvlat. Säg inget om spåren om I inte frågar! Vaxdockan i den öppna spisen förvinner efter 30 sek. realtid.

Faderns amulett har lämnat spår på hans brända hud. Detta märker I om de letar efter amuletten på honom, eller annars noggrant undersöker honom. Hans kläder är i dåligt skick bortsett från den mkt. tjusiga och nya rocken i vars innerficka följande lapp finns:

Andrew Smythe  
14 Longroad 2 tr.  
100 01 Melbourne

En obduktion eller mindre noggrann läkarundersökning kan fastställa dödsorsaken till kraftig fraktur på skallbenet ovanför nacken, orsakat av ett trubbigt föremål.

Fyllbunten Oscar i ladan har tidigt på morgonen sett "korvgrillning". Han kom till gården sent i går kväll och väcktes av abossarnas lilla party. Han kunde inte avgöra hur många de var, utan gick åter till sin favoritsyssla näst drickande; tupplurande. Han sover i höet när I kommer.

Detta är meddelandet som ligger på vardagsrums-bordet när I kommer dit:

Sök ni vet var! Farväl! För Guds skull gör som jag

Och detta hittar I i vedtraven:

Kära barn! Käre Archibald!

Om ni läser detta är jag död. Ni måste då göra mig en sista, en enda tjänst, som är av sådan betvelse för hela världens framtid att ni inte får misslyckas.

..... Finn Pierre Flageolet! Säg honom att tiden är inne, och varna honom för Rene. Be honom förlåta mig!

Ni är jordens sista hopp, Frank Rowham

(Skit fullständigt i tipp-ex raden!)

Amuletten är knytnävsstor och hänger i en halskedja. Den är helt i jade och föreställer en i lotusställning sittande Buddha-liknande, men huvudlös, figur.

### BYN

Den by som ligger dryga kilometern från gården är stor nog att hålla sig med ett ställe för ätande övernattande et.c. Ett vårdshus m.a.o. Där finns telefon. Att få veta på världshuset:

Aboriginals har strukit omkring i trakten de senaste 2 månaderna. De äldre tror dessa ligger bakom ett antal fårstölder under denna tid.

Oskar är välkänd och anses som harmlös. Även abossarna ses i allmänhet på med översyn.

Stamgästerna på världshuset är Richards gamla kamrater. Han kan lätt få ur dem informationen ovan. De andra I måste slå en Oratory. (Laget runt-erbjudande +25%). Om I lyckas med Oratory eller låter Richard sköta saken själv, kan de (eller Rick ensam) om så önskas ragga folk att jaga Abos. För att det skall gå behövs en lyckad Oratory. (Ingen laget runt-bonus.) Drängarna vet var abossarna håller till och kan visa I dit i detta fall.

Läkare och dylikt (polis) kommer från Melbourne på 2 timmar, om I kallar på dem förstås.

## MELBOURNE

Om I vill dra sig till minnes något om faderns tillhörigheter, om han skrev något, om han ägde några böcker och vad som hänt med dem så skall de informeras om att de av faderns böcker mamma tog med sig gavs till Melbourne University Library när hon dödades (dog för er som inte hajjar svenska). Denna upplysning skall vara relativt lätt att få. Var inte petigt sträng med att kolla exakt om de frågar efter just böcker t.ex. I vet ju egentligen mycket väl att faderns böcker finns på MUL; det är frågan om att de skall komma att tänka på det, minnas rättare sagt.

## MELBOURNE UNIVERSITY LIBRARY

Faderns böcker, korrekt; några av faderns böcker, finns här att hämta. I kan få dem utan några besvärligheter. De är av följande art:

Namn, författare	Allmänt innehåll och fakta av intresse
Kulturell egenart hos aboriginals i södra Australien. Frank Rowham	Stammen och dess tillhåll i träskan utanför Hay beskrivs. Abona i byn påstås vara influerade av en gammal kringvandrande kultur med kontakter till Sydostasien och Afrika. Noteringar om abossarnas dyrkan av en varelse som bara kan leva i sötvattenstråk på grund av dess "allergiska" reaktion på även den lägsta salthalt. Boken är tillägnad Roy Palmhead utan vars hjälp den inte skulle sett dagens ljus.
Arkeologiens grunder 1 Pierre Flageolet	Grundläggande tillvägagångssätt vid arkeologiska utgrävningar beskrivs. (Medhavad eller studerad (1 vecka) ger den +10% på Archaeologyslag som har något med själva utgrävandet att göra.) På första bladet finns en handskriven dedikation: Till Frank, en vän att lita på. Boken är på franska(!), och utgiven på förlaget Petit, vars adress även finns tryckt i boken. (Sväng ihop nåt franskt!)
Arkeologiens grunder 2 Pierre Flageolet	Se ovan. +10% på Archaeologyslag som har med åldersbestämmande av föremål att göra i stället.
Voodoo - psykologisk prägling eller fysisk påverkan? Roland Attkins	Struntsnack om voodoo. Studera den i en vecka och du får +5% Occult.

I MUL finns även fakta om Pierre Flageolet att få. Vad som krävs är en lyckad Library use:

Född 1865 i Paris. Uppmärksam för fynd vid Gizeh 1910. Författare till arkeologiska handböcker samt verket "Bakom Buddha".

Vilket annat stort bibliotek som helst kan ge samma information vid lyckad Library use.

Kanske inte i själva biblioteket, men väl på universitetet (eller någon annan liknande instans någon annanstans), kan I, om de så önskar, träffa någon arkeologiintresserad/kunnig. Denna kan i så fall på förfrågan om Pierre Flageolet erinra sig att denne gjort fynd av omtvistad art vid Gizeh. Fynden är svåra att placera kulturellt, och Pierre hade förfäktat att de var bevis på att en kringvandrande skara med egen kultur besökt och bebott norra Afrika. Vad en sådan arkeologiintresserad vet, bor Pierre ännu i Kairo. Fyndföremålen finns på Egyptiska Muséet i Kairo. EN SÅDAN VET OCKÅ ATT PIERRE TIDIGARE VARIT I BURMA.

## MELBOURNE DAILY HERALD

Elizabeth arbetar vid den här tidningen, och dess arkiv är sålunda lättillgängligt. Om I letar efter något om P. Flageolet så hittar de en artikel om de klarar Library use (Elizabeth får +25%



men I måste göra klart hur långt tillbaka i tiden de letar. Varje helt år tar för en person en timme att söka igenom.). Artikeln är 9 år gammal och är hämtad från Le Monde:

Utanför Kairo har arkeologen och kulturhistorieforskaren Pierre Flageolet gjort just de fynd han sökt. Enligt herr Flageolet tyder de föremål och rester av föremål (bl.a krukor, kärl och andra nyttosaker) man funnit på att Nordafrika besökts av ett kringresande folkslag redan för mycket länge sedan. Många ansedda arkeologer har velat ställa sig frågande till om så verkligen är fallet, men herr Flageolet hävdar det med beständhet:

-Det rör sig definitivt om bevis på att detta folk varit bosatt på nuvarande Egyptisk mark redan under det Äldre rikets tid. Jag förväntar mig att liknande indikationer på deras vittberesthet skall dyka upp i t.ex Sydamerika och Europa.

Så långt alltså Pierre Flageolet, som under tiden för utgrävandet gjort även sig bofast i Kairo, där han har funnit sin nuvarande fru, Keia.

(Här finns ett fotografi av Pierre och hans fru.)

Ur Le Monde

Armand Ecole

Denna artikel finns även att tillgå i Paris.

#### ANDREW SMYTHE

Denna hårt arbetande byggnadsarbetare, lyckligt gifta äkta make och charmerande klädsnobb är givetvis helt oskyldig. I sovrummet till hans lägenhet finns hans välförsedda garderob, vari matchande rockar, kostymer et.c alla är i innerfickorna försedda med visitkort. Rocken Frank norpade hade Andrew tappat i fyllan och villan för 3 dagar sedan (utgått från 1 januari då äventyret börjar). Han har anmält den som stulen, och han har lyckats bli lovad att få ut försäkringspengar för den. Hans fru är lite velig och dum, men mycket attraktiv (INT 7, APP 17). Hon lystrar till namnet CHARLOTTE. Andrew arbetar från 7 till 17, men jobbar ofta över till framåt 19. Tillsammans går paret ofta ut och dansar; då dricks det lite mer än måttligt ibland.

#### PIERRE FLAGEOLET - DEN PENSIONERADE REVISORN

Denne hedervärde medborgares telefonnummer kan ihärdiga I få fatt i om de vill. Han bor numer i Melbourne (för att vi inte skall vara för taskiga). Hans adress: 16 Southlane, 123 32 Melbourne. Pierre är en passionerad frimärkssamlare och har gott anseende hos de äldre grannarna. Pierre vill ogärna råka i besvärligheter och kan karaktäriseras som liten, anspråkslös och mjäkig. Dessutom har han glasögon på 5-6 dioptrier. Flintskallig är han oxå.

#### HAY

Hay ligger två dagsresor med bil från både gården och Melbourne. Här finns järnaffär, post och värdshusinstallationer. Lätt runtsnokande om abossarna eller t.o.m efter Roy Palmhead, ger vid lyckad Oratory (+10%) ett vänligt bemötande och Roy Palmheads adress. I som är än mer efter hänsna kan efter detta lyckade Oratoryslag även ta reda på att Hays innevånare inte gillar sina grannar i träsken, och att den vite man som bor hos dem sannerligen verkar skum. I kan fortsätta fråga och få veta att denne vite man kommer in till Hay en gång varje månad för att lämna något på posten.

Roy Palmhead hjälpte Frank Rowham för 30 år sedan, och han var gammal då. Som det är nu finns det ingen chans att få Roy med sig, men om I verkar seriösa och berättar om deras släktskap med Frank ger Roy sitt beklagande och en beskrivning av vägen till åboby, den vite mannen och hans förehavanden en gång i månaden (paket på posten, drop-in i järnaffären). Om I särskilt frågar om Roy har något av fadern, så kan han plocka fram "Kulturell...".

På posten finns en pliktmedveten och något disträ tjänsteman i övre medelåldern. Om I kan snacka omkull honom (Debate, +1% per 5% Law), får de veta vart paketet skickas: BOX 25 50, Mandalay, Burma.

I järnaffären köper den vite mannen plåtburken.

Det finns inga vapen att få tag på i Hay, men båtar och dylik utrustning är inget problem att fixa.

ABOBYN - ANTHROPOLOGY SLAG VID BYN GER INFO. OM ATT DERAS KULTUR AVSEVÄRT SKILJER SIG FRÅN NORMALA ABORIGINIES'.

Om I kommer hit innan en vecka hunnit förflyta så vet byn ännu inget om att Frank är död. Den vite mannen, Eduardo Nan, känner ändå till Franks släktingars existens, och han är smart nog att lägga ihop 1 och 3. Om I kommer efter en vecka och abossarna vid gården lyckats smita därifrån, det räcker med en av dem givetvis (abossarna alltså), så vet byn att Frank är död och att barnen är "på gång". I det senare fallet är alla män fullt beväpnade. Den abo som norpat amuletten har fått ge den till medicinmannen.

I byn finns 9 stridsföra män, 8 avelsobjekt, 4 minderåriga, 1 gammalt par (byäldste+fru), 1 st medicinman, 1 st vit man med sexobjekt, kläder och mat samt andra förnödenheter. På dagen finns 4 av de stridsföra männen i byn, på natten vaktar alltid 2. Normalt är männen beväpnade endast med klubbor.

I medicinmannens hydda finns förutom den stulna amuletten, en mängd små vaxdockor gömda (Spot hidden). Det finns en docka för varje byinnevånare. Abossarna fruktar faktiskt att deras liv kan utplånas i och med utplånandet av sin docka. Eduardo tror så klart inte på detta hokus-pokus trams, men han uppmuntrar det.

I kommer att av Eduardo bjudas på middag. Han kommer att försöka droga dem, för att sedan helt kallt offra dem till träskmonstret. Eduardo har ju SAN 0. Det innebär även att I inte kan pressa någon information ur honom. Drogade eller under pilbågshot kommer I att på natten sättas ut på "dödsön". Trummor kommer att börja ljuda, vattenytan krusa sig och monstret stiga upp ur djupet. (Passa på att skapa stämning här.) På dödsön finns två trädpåkar (Clubs) och tre stenar (Throw, 1d3) att använda som vapen. Större muskedunder (-.45) kommer att plockas av I innan de sätts ut. I som försöker simma därifrån medan abossarna är kvar kommer att bli beskjutna. Det är fullmåne och helt molnfritt, så det är inga problem med ljusförhållandena (apropå siktnings, sanityloss et.c). Saltet bör I få ta med sig till ön utan större besvär.

Om I besegrar monstret är det inga svårigheter att komma därifrån - abossarna har flytt. I byn kommer dock Eduardo och två av hans närmaste att stanna kvar.

I "tenpel"-hyddan finns en lucka i golvet (Listen eller Spot hidden eller grundlig genomletning). Under luckan finns en stege ner till det rum vari apparaten för uttagande av träskgas och konservering av denna finns. Det luktar mycket illa här. Om I sliter loss den burk som håller på att fyllas och lukan är stängd kommer rummet att fyllas med gas, vilket leder till medvetlöshet efter ett tag. (Drunkningsregler. Skadan är bara helt tillfällig.) Alltsomallt finns här nere 11 fyllda burkar och den sista, tolfte, håller på att fyllas. Eduardo tänker gå till posten dagen efter I anlant.

Var ganska snäll mot I här i byn. De kan lätt dödas, men eftersom det är ett villospår och så tidigt i äventyret behöver vi inte vara onödigt stygga.

Om I dödar Eduardo och dennes HP inte överstigs med mer än 2 poäng, yttrar han som sista ord: "Mottag mig Atlantis..."

KAIRO - ALLMÄNNARE KAIRO INFO. (KONSULAT ET.C) SENARE.

EGYPTISKA MUSEUMET

En intendent blir den som hjälper I tillrätta här. Han är kortväxt, prydligt klädd och bryter lätt på tyska. Han har dessutom aldrig långt till ett leende och försöker alltid hjälpa till så mycket han kan.

Det rum vari Pierres fynd förvaras är behängt med mattor. Väggarna är helt täckta av dessa mycket vackert färgade och dekorerade vävnader. Intendenten har faktiskt glömt att Pierres arbetsrum finns bakom en av dessa väggar. Om man flyttar på rätt mattor hittar man en låst dörr in dit. Intendenten har nycklar, men måste bevakas för att låsa upp (Oratory +10%). Det går även att ta sig in i rummet via det fönster som vetter därifrån ut till gården. Fönstret släpper igenom SIZ 8.

I utställningsrummet ligger föremålen i glasmontrar. Krukor, vaser, skålar och skärvor dominerar bland fynden. Innuti en av vaserna ligger NYCKELN. Den kan bara upptäckas om man stoppar ner handen, skaker på krukans eller glor in i den och slår Spot hidden (-10%). Ut får man den bara genom att krossa vasen. (Archaeologoslag kan avslöja att vasen är högst ett år gammal.)

Om I nödgas forcera dörren till Pierres arbetsrum så krävs restistance slag: STR+SIZ mot 32. Bara en person i taget kan försöka. I rummet finns en hylla, ett skrivbord och ett kassaskåp. I hyllan finns böcker på franska som handlar om Arkeologi (1 vecka +10%) + allmänt krams och damm. I skrivbordslådorna finner man allehanda papper, ur vilka man kan sortera ut följande information:

Adressen hem till Pierre, adress till matthandlare, adress till föräldrar i Paris, en okänd adress i Paris (Rene), adress till skulptör (i Kairo).

Denna information kräver dock ett lyckat Frenchslag (+30%). Om I söker av hyllan noggrant (slår en Spot hidden), finner de ett fint arbandsur med Pierres initialer. Det fungerar inte.

Kassaskåpet har tre rattar som vardera kan ställas in på fem bokstäver. På skåpet sitter en lapp fästad. Där står på Burmanska (vilket Linguistslag ger upplysning om): "Öppna vid fel kombination och innehållet förstörs. Må era förfäder ruttna i sina gravar."

Bokstäverna på rattarna är: A,B,F,H,T A,E,F,S,U B,J,L,P,R Kassaskåpet öppnas vid dessa kombinationer, varvid innehållet sprängs: A,A,B F,E,L T,U,R Rätt kombination är B,E,B Kassaskåpet står från början inställt på H,E,J I skåpet finns en kopia av NYCKELN.

Intendenten kan upplysa om att P. försvann runt 1 november, och att även P.s lärning på museet åkte iväg någon vecka senare. Intendenten kan ge I lärningens adress i Kairo.

#### KEIA OCH ACHMED FLAGEOLET

Keia är vänlig och tillmötesgående, men vill inte låta I besöka Pierres rum utan vidare (Oratory -30% om man inte först klara en Debate (det behöver inte alls vara samma I som klarar båda slagen)).

På Pierres rum finns hans bok "Bakom Buddha", vilken man för att komma igenom måste klara French och Occult (samma I). Det en dags genomläsning (lyckad) ger är:

"Buddha medlem av sekt med lidandet som huvudaspekt på livet. Lidandet ses som personifierat och det finns ingen väg alls bort från det."

I övrigt finns allmän litteratur om buddhism, sydostasien, religion och arkeologi. De är alla av äldre dato. En nyare handlar om utgrävningar i Sydamerika (dock inte den utgrävningen som fått Pierre att åka dit).

I skrivbordslådorna kan man sovra ut en lapp varpå översättningen till lappen på kassaskåpet står, tillsammans med skriften på burmanska. Översta skrivbordslådan är tom. Om man lyfter ut den hittar man den lapp som är fäst med häftstift på lådans baksida. Där står:

B urma  
E gypsen  
B rasilien

I nattygsbordslådan finns Pierres lilla svarta adressbok, vari man finner adresser till: matthandlare, skulptör, lärning, samt en understruken adress (Aron Stanleys), och notering om prenumeration på Times.

Om I sköter sig bra i Pierres rum, och frågar efter mer info visar Keia ett brev hon fått från Pierre. Det är poststämplat 7 november 1919, Paris. I brevet står:

Kära Keia,

jag har rest för att ostört fortsätta mitt arbete. Det är för såväl din som min säkerhet du inte får veta var jag är. Förhoppningsvis kan jag komma hem om ett år ungefär. Var inte orolig! Om du tycker situationen är sådan att du måste få veta var du kan finna mig, kan du ta kontakt med René Pochard, Rue Avignon 3, 34 54 Paris.

hälsningar, Pierre Flageolet

Keia kan översätta brevet om I misslyckas med Frenchslag (+15%). Det råder inga tvivel om att det är från Pierre.

Övrig information Keia kan ge utan Oratory är fotografier, upplysning om att Pierre är uppvuxen i Paris och att han varit i Burma i två omgångar (1885-1890, 1900). Hon vet även att han kände Frank Rowham.

I kan fråga om familjens prenumeration på the Times. De sparar alla exemplar som inte är äldre än 4 månader. I kan få leta igenom tidningsbunten och kan då, om de markerar att de letar kring, innan, månadsskiftet oktober/november, finna att en tidning saknas. Denna kan I sedan lätt fixa på t.ex the Times filial i Kairo, på bibliotek o.dyl. I den finns följande artikel:

I Brasiliens täta djungler har man nu funnit ännu en samling ruiner som vittnar om de gamla indianernas storslagna arkitektoniska skicklighet. Söder om Manaus, mitt i Amazonas, ligger de tempelruiner som djungelen så länge gömt. Ett flertal fynd av krukskärvor och verktyg har gjorts, och enligt expertis tyder de på långväga handel.

(Här finns en bild av funna föremål.)

Denna artikel kan I finna även i andra tidningsregister, antingen om de letar efter just den, eller om de bara letar i allmänhet, har studerat utsällningen av Pierres föremål i Kairo, och slår en Archaeology (+25%).

Oberoende av hur väl I interagerar med Keia, blir Achmed kär i Elizabeth. Han kommer att ta kontakt med I efter deras besök, och erbjuda dem all hjälp han kan komma med. (Han kan dock inte ordna Pierres brev till Keia, eller kassaskåpskombinationslappen i Pierres rum.) Han berättar att han sett en suspekt typ smyga omkring nära bostaden sedan 1 januari ungefär. Samme man hängde omkring på samma sätt för ett drygt år sedan. (Mannen är Aron Stanley.)

### ARON STANLEY

Denna nerdekade slashas är satt att hålla Fageolets hem under uppsikt. Efter det att I har varit hemma hos Keia, kommer Stanley att försöka skugga dem; han kommer då att göra bort sig på ett lämpligt ställe vid en lämplig tidpunkt (upp till dig!). Se bara till att de träffar honom innan de lämnar Kairo.

Han är en nervös typ och kommer att under minsta hot svara på Is frågor\*. Han vet dock bara att Palaza är något slags högkvarter i Kairo. Han erbjuder sig att följande kväll visa dem något de säkerligen är intresserade av att se. I kan tacka nej om de vill, men de kan inte få Stanley att yppa exakt vad det rör sig om. Han stämmer möte med dem utan för Palaza kl 19.00. Vad han egentligen tänker göra är att erbjuda I som extra offer till den kvällens "föreställning".

I kanske önskar hemsöka Arons bostad. Den ligger i de dåliga kvarteren, och är mycket ostädad. Genomletning av allrummet låter I finna:

Order om att Flageolets hem skall hållas under uppsikt. Undertecknat Rene.

Tändsticksaskar med kamelmotiv och "Palaza" skrivet på dem.

Ammunition till en .32.

Om I tullar Aron bär han en laddad .32 samt en amulett av samma typ som Frank fast med huvud.

\*HAN VET OXÅ ATT RENÉ JAGAR PIERRE, OCH ATT HAN TIDIGARE JAGADE NÅN "ROWLAND".

### PALAZA

En lyxig bar/restaurang med live musik och sång. För särskilda medlemmar finns hasardspel tillgängligt på andra våningen. Dessa särskilda medlemmar samlas även till nattliga möten i källaren, där opium brukas och barn offras. Palaza öppnar kl 18.00 och alla normala gäster ses ut till kl 24.00. Under kvällen går 10 gäster via köket upp till spelvåningen. Dessa är alla särskilt välbärgade. När Palaza stänger 24.00 klär personalen (kockar, musiker et.c) om i omklädningsrummet till blå-dräkter. De är in alles 12. (Det finns 14 dräkter i garderoben.) 2 stycken sätter sig i andra våningens hall. De är beväpnade med .38. 2 andra av de 10 dom följer med de 10 gästerna och Palazas chef är även de beväpnade med .38. De går sist ner. I källaren finns 4 med tommyisar beväpnade vakter. De bär alla blå ceremonidräkter.

Om I vågat lita på Stanley kommer han att leda upp dem till chefens kontor, där han för chefen, en stor, fet, arabier, förklarar att I är blivande medlemmar. Han stannar kvar hos chefen när I visas ut till spelhallen innan det är dags att gå ner. De smarta I som lyssnar vid dörren till kontoret kan höra (Listen +55%) Stanley säga: "...och de betalade till och med!" (En smärre summa på \$50 per I har de måst avlägga. Om de vägrar (inte vill) betala, kan de ostört trava därifrån.) Efter att ha hört detta kan de likaledes lätt slinka därifrån. Om de följer med ner. (Stanley går inte med.) Kommer de att under ceremonien bli övermannade och offrade. (De är chanslösa.)

Om de på annat sätt vill nästla sig in, t.ex låtsas höra hemma där, eller gömma sig och smyga efter ner i källaren gäller följande:

Om de är välklädda, spelar bort pengar och uppträder som om de hörde hemma där (Oratory), kommer de att accepteras\*. I annat fall visas de ut av en anställd.

Om de smyger efter ner i källaren måste de först komma förbi de två vakterna i övre hallen. Dessa kan bluffas med Fast talk. Om I kommer ner inte alltför långt efter hör de hur någon nedanför källartrappen frågar efter lösenordet. Om de är alldeles i hälarna på den stora gruppen, kan de uppfatta lösenordet: "Tatranah arnarah." (Säg det tydligt bara en gång. Om I inte minns det då är det värst för dem.

\*ATT VISA UPP EN AMULETT INGER RESPEKT. I'S RÄTT ATT NÄRVARA IFRÅGASÄTTS INTE.  
(ARON'S "FÖRRÄDERI" GÅR DOCK ÖVER DEN LILLA AUKTORITET AMULETTEN GER.)

Vakterna har kikhål och hål för tommysarna i väggen till rummet. De frågar efter lösenordet när de ser någon komma in i rummet. Om denna person tvekar längre än 5 sekunder, säger fel eller gör något annat dumt, ser de till att blyhalten i personens i fråga kroppshydda drastiskt och mycket plötsligt ökas med flera hundra procent. I har chansen att omedelbart kasta sig till marken, och med en lyckad Dodge ta sig ut ur rummet oskadd. I annat fall fyller vakterna på till magasinet tar slut.

Dörrarna öppnas maskinellt från vaktrummet. En lyckad Mech. repair kan få upp dörren utan att manöverspakarna behöver röras. Dörr 2 öppnas inte förrän dörr 1 gått i lås. I andra vaktrummet finns den kommunikator som håller Palaza i förbindelse med Bahamas.

Under ceremonien sitter alla 10 gästerna samt 10 obälvade blåklädda på bänkarna. Opiumångorna tätar, och en av de blåklädda leder själva åkallan och resten av liturgien. Täckelsen över den staty som liknar Stanleys amulett faller, ett barn hämtas från sin förvaring och offras (SAN 1d6/1). Därefter blir de 4 tommy-vakterna avlösta och resten av folket går hem.

Polisen vet om Palazas illegala spelverksamhet, men avhåller sig från att ingripa. Däremot ser de mycket strängt på opiumbruk.

Dörrarna i källaren är mycket hårdiga. Övriga dörrar i Palaza har Lock picking -15% och STR 40. (Resistance mot medel av STR och SIZ, en I i taget.)

### HEMMA HOS RANJIIT BAKHSI

Pierres lärling fick meddelande från Pierre att möta denne i Le Havre, men Pierre betonade att ingen fick veta vart han skulle. Ranjiit har därför låtit familjen tro att han skall besöka en farbroder i Indien (Calcutta). Familjemedlemmarna (mamma, pappa, storebror) talar dålig engelska (15%). I kan i alla fall få ur dem att Ranjiit åkt till "India, India." Storebrodern, Inrit, uppträder mycket åter-hållet vid förfrågan om vart Ranjiit åkt. Psychology avslöjar att han vet mer än han verkar. I kan få honom att tala genom att få honom påverkad av rusningsmedel och sedan slå en Oratory (-15%). Då sluddrar han om att Ranjiit åkt till Para. (Vilket är ett annat namn för Belém.) Att Ranjiit åkte 11 november kan I få ut av familjen utan större besvär.

Ranjiits rum på Egyptiska Museet kan intendenten visa I om de så önskar. Av intresse där finns ett kuvert med franskt frimärke och poststämpel 7 november 1919, Paris. Om I kan jämföra handstilen är det ingen tvekan om att detta brev till Ranjiit Bakhsi är skrivet av Pierre Flageolet.

### KAIROS POLIS

De talar alla engelska. Mutor för smärre förseelser mottas och gör verkan om de uppgår till \$20. \$10 eller Debate (+1% per 5% Law) öppnar registret. Där finns följande:

Om Palaza är bekant för I: misstänkt för opiumhandel. Inga bevis

Om Stanley är bekant: dömd för småstöld, misstänkt för mordet på Abduhl Ben Ali för 6 år sedan friad p.g.a brstande bevis.

Polisen kommer när man kallar på dem, och Palaza är ju som sagt redan misstänkt. Belöning för hjälp uppgår till \$400.

### MATTHANDLARE OCH SKULPTÖR

Matthandlaren är en jovial arabier som talar god engelska, och, ja visst, han sålde många mattor till Pierre vid slutet av oktober. Skulptören är något excentrisk men en riktig expert. Om man berömmar hans konst, säger att man är vän till Pierre (Oratory -5%) och mutar med minst \$20, berättar han att Pierre bad honom göra dels en vas, och dels en kopia av ett underligt föremål (NYCKELN). I vasen lades den äkta NYCKELN medan den gjordes. Vad som hände med kopian vet han inte. Uppdraget utfördes i slutet av oktober månad.

PLATSEN FÖR PIERRES UTGRÄVNING ÄR OINTRESSANT, MEN LÅT GÄRNA  
I ÅKA DIT.

## PARIS

### HEMMA HOS PIERRES FAR OCH MOR (TALAR HYFSAD ENGELSKA)

Om I kommer hit efter 2 månader (8 veckor) har föräldrarna blivit kultens lydiga slavar, och de kommer då att försöka söva I med spetsat te. De uppträder då mycket suspekt. Alain och Jaques kommer att rycka in antingen när I sovts eller när I skall till att söka igenom Pierres rum.

Om I däremot kommer innan dessa 8 veckor hunnit passera, bjuder föräldrarna på riktigt te och är så tillmötesgående så. Detta kan I få veta om de frågar efter det:

Pierre studerade på Sorbonne till 1885, reste därefter till Burma, kom hem 1890, lärde känna René, åkte tillbaka till Burma 1900, kommer hem samma år, åker till Egypten 1905, fyndar 1910, gifter sig (adress i Kairo), arbetar på museum, 7 november 1919 kommer hem och hälsar på.

René Pochards adress, att han var hos föräldrarna så sent som 25 december förra året. Han bad att få titta i Pierres rum vilket han fick. Dessutom lånade han parets förlovningsringar. Han lämnade tillbaka dem dagen därpå - en tervlig man.

Professor Ménard på Sorbonne var Pierre och besökte samma dag som han besökte föräldrarna.

Pierre brevväxlade som ung med en viss Frank Rowham.

Om I ber att få titta i Pierres rum ställer föräldrarna sig tveksamma. "Bara en liten stund då." blir deras utlåtande. Stunden uppgår till 10 minuter. Om I går över tiden kommer de inte att få se det brev föräldrarna fått från Pierre. Rummet är uppdelat på flera instanser. På varje kan det bara vara en I som letar i taget (förutom på instansen "rummet"). Noggrann genomletning tar mellan 5 och 10 minuter och då hittar I allt som finns att hitta. Om de vill leta raskare måste de slå Spot hidden för att hitta vissa saker. Tar de 1 min på sig slås S.H omodifierat. +5% för varje minut upp till 5. Mer bonus får de inte. Instanserna:

Nattgäsbord, låda 5 minuter	Dickens på franska: Nickelby, Pickwick Papers. S.H: trasig kedja identisk med den till Franks amulett.
Sängen 5 minuter	Ingenting av intresse. Ingen har sovit där på länge.
Sängbokhylla 5 minuter	Dickens: Oliver Twist, David Copperfield et.c
Fönsterbord, låda 5 minuter	Teckningar av utsikten. S.H: 3 senare teckningar av en kulle med en byggnad på (templet i Burma - en grottingång kan upptäckas i berget om I granskar teckningarna.)
Bokhylla, del 1 10 minuter	Blandad litteratur. Eng/fra - fra/eng samt eng/bur lexikon.
Bokhylla, del 2 10 minuter	Blandat. Skolböcker. S.H: nedtrillad bakom: en tunn volym med märket "Collection of Boston Archaeological Society". Det är en avskrift av "Book of Dzyan". Kan läsas på en dag. Studerad i en vecka: -1d4 SAN, +6% CTHULHU Mythos.
Skrivbordslådor, 1 5 minuter	Papper och pappersmatriel. Ointressant.
2	Dito
3	Kartor över hela världen. Skalor ned till 1:1000 000. Specifierad koll av Burma visar slitna kartor med iprickade vägval. Specifierad koll av Sydamerika eller allmän noggrann koll (+5 min.) visar att kartor över områden söder om Manaus i Brasilien saknas.
4	Tom. Noggrann undersökning tar bara 1 minut.
5	Låst. Forcerat med våld - gramse föräldrar - inget brev. Lock picking +15% resistance (endast STR) 8. Inuti tomt.

Rummet  
10 minuter

Cigarettfimp av märket Cleo under mattan.

Brevet I får se om de är snälla och slutar när Pierres mor ber dem (efter 10 minuter), är stämplat i Belém, 15 december 1919, och innehåller allmänna hälsningar. Handstilen är Pierres.

I kan även få ett foto av Pierre om de så önskar.

Föräldrarna kan upplysa om att Renérökte när han kom på besök och att Pierre inte röker, om I frågar dem.

#### HEMMA HOS RENE POCHARD

Ytterdörren är låst. Lock picking -5% resistance mot medel STR och SIZ - 15. Andra sätt (fönsterväg, låssmed et.c) är oxå tänkbara. Glöm bara inte bort att det är i Paris.

Våningen är dystert öde. En fälla är gillrad. (Se separat bilaga!). I Renes rum har den korkade Alain (Renes hantlangare i Paris) lagt det torterade liket av professor Menard. Han är en vämjelig syn med naglar och tänder borta, blåmärken et.c (SAN ld3/-). Dessutom stinker han. Skrivbordslådor innehåller ingenting av intresse, men ihopknycklat i papperskorgen ligger detta meddelande:

Käre Rene,

Jag har begivit mig ut på ett nytt arbete, och jag vill kunna göra detta utan att frukta för att någon kommer efter mig. Om min fru vänder sig till dig, kan du säga henne att jag är på utgrävning i Amazonas. Inte ens du får veta exakt var jag är. Jag hoppas du förstår. Om Frank skulle kontakta dig kan du hänvisa honom till vår gamle vän Menard på Sorbonne.

Hälsningar Pierre Flageolet

#### SORBONNES UNIVERSITET

Här finns alla Pierres böcker på franska. I kan upplysas om att professor Menard spårlöst har försvunnit för 26 december förra året om de frågar efter honom. Om I vill undersöka Menards rum kommer de att under mattan finna en fimp av märket Cleo. Menard - han rökte inte.

#### FÖRLAGET PETIT

Här kan I upplysas om att René förnärvarande är bosatt i Kairo.

#### LE MONDE

Här finns alla artiklar av intressa på franska. Till artikeln om fynden i Sydamerika en bild på stavn som liknar amuletterna. (Vilket innebär att man inte behöver slå Archaeology för att finna den.) Library use begränsas till Read French %-chansen.

#### POLISEN I PARIS

Dåliga på engelska. (Comm. skills -25%). Småförseelser mutas med \$10. Endast ett Debate försök att få titta in i papper angående Menards försvinnande. Alains namn och adress finns där uppsatt men några som helst bevis har inte polisen. Hjälp till lösning av brott belönas med \$400.

#### ALAIN OCH HANS POLARE JAQUES

Om I hör sig för om dessa i sämre kvarter (\$10)(bara franska), får de veta att Alain är farligt svag för kvinnor, att de arbetar för någon skum organisation, och deras adress. Till detta ställe kommer Alain att föra I han lyckas fånga. De håller Pierres föräldrars hem under uppsikt och kommer att rycka in vid något lämpligt tillfälle (åny upp till dig). Vi skrotar hotell "anfallet".

Till sitt tillhåll i en övergiven källare kommer Alain och Jaques att släpa ev. fångar. Dörren kan lock pickas (-20%). Med anspelning på Alains svaghet för kvinnors kan I komma ut t.ex. Meningen är att I skall bli fördröjda inte dödade. Alain kan glömma låsa efter 7 dagar.

## SYDAMERIKA

### BELEM

Hit in kommer I inte att kunna smugla några skjutvapen. Att det inte går att smugla kan folk på båten upplysa om. Att fixa vapen i Belem, underjordiskt, tar 1 vecka och kostar 3 gånger de normala priserna. Inga tommyguns. Information om Pierre och Rene kan även erhållas om I betalar minst \$100 (mer än \$200 behöver de inte betala). Informationen består i att Pierre varit efterfrågad sedan årsskiftet ungefär. Vem som velat ha tag på honom kan I givetvis inte få veta, men ytterligare \$100 (\$200) låter I få veta att Pierre åkte till Manaus i mitten på december. Han kontaktade där da Silva - den som sköter rulljansen i Manaus.

I kan även söka upp det fransktalande hotellet i Belem - Bon Nuit (eller nå't franskt) - och där få veta (\$10) att Pierre Flageolet varit på hotellet den 1-2 februari och sedan frågat efter båttider till Manaus. Om I visar kort på Pierre känns han inte igen. (Det var Rene som tog in under falskt namn, ensam.)

### MANAUS

Båtförbindelser från Belem går ofta och regelbundet. Det tar 1 vecka att komma ner till Manaus. Om I hör sig för rekommenderas Hernandes y Collore da Silva för utrustningsframskaffning o.dyl. Man kan även ordna med utrustning på ordentligt sätt (3 gånger normalpris, 1 veckas väntetid - standard utrustning kostar \$100 per man normalt på ordentligt sätt alltså \$300. Kostnad för mat o.dyl tillkommer \$50 per vecka och pers. Inga vapen typ skjut.). Guide ingår i priset.

Följande kostnader och standard på prylar kommer da Silva att skaffa beroende på Is attityd:

Jättemjåkiga	*4 pris	3 veckors väntetid	skitgrejer	felaktig guide
Mjåkiga	*4 pris	2 - " -	hyfsad Qual.	riktig guide
Tuffa	*2 pris	1 veckas väntan	- " -	- " -
Rambo	*2 pris	omedelbar lev.	- " -	- " -

Rambo-spelare kan om de betalar mer än \$500 få veta att Rene varit nere i djungeln sedan slutet på februari. Pierre kom i slutet av förra året. Da Silva är märkta charmig och bor i en stor hacienda. Livvakter har han också. Inga vapen större än .32 kommer in i da Silvas hus. Vid avslutad affär bjuds på cigarrer. Da Silva kan tillhandahålla alla typer av vapen.

Om I får en felaktig guide och såsmåningom misstänker dennes nervösa beteende (Psychology - han har något att dölja), pressar honom och tvingar honom att föra dem tillbaka till Manaus, eller till tempelruinplatsen, förlorar de bara en vecka. Om de däremot litar på guiden kommer han att att sjappa nären vecka gått, varefter det kommer att ta I 2 veckor att komma tillbaka till Manaus. Guiden kommer givetvis inte att börja gå åt fel håll på en gång, utan gå i en cirkel liksom.

### TEMPELRUINEN - MANAUS TILL HIT TAR 1 VECKA MED KANOT, FÖTTER ETC.

Om I kommer hit innan 4 månader hunnit gå (innan 1 maj) kommer de att mötas av Rene, som låtsas vara Pierre. Rene har då just fått veta var Pierre gömt NYCKELN, och har bundit Pierre och Ranjiit inne i templets labyrint. Han tänker sticka så fort han kan. Rene har två tuffa livvakter med sig, och indianerna i skogen runtomkring har han lyckats bli god vän med. Dessa kommer när han visslar. Om I skulle döda Pierre skulle förstås ingen av vare sig livvakterna eller indianerna bry sig särskilt mycket. INTERESSANT ÄR ATT RENE INTE ALLS PYSSLAR MED RUNERNA. DE LERSÄKER PIERRE FUNNIT STÅR OCH SAMLAR DAMM I ETT TÄLT. SPÅR AV TUA TÄLT (PIERRE OCH RANJIITS) FINNS ATT FINNA FÖR DEN SOM LETAR. OM I FRÅGAR RENE OM RANJIT NÄR RENE SPELAR PIERRE, PÅSTÅR HAN ATT RANJIT RESTI HEM. ARMBANDSURET MED INITIALER KÄNNER HAN INTE IGEN, OCH HAN SÖKER CLEO. OM RENE TILLPÅNGÅTAS OCH PRESSAS KAN HAN TALA OM VAR PIERRE OCH RANJIT ÄR OCH KAN FÖRSÖKA LOCKA I MED HÄLFTEN AV ATLANTIS SKATTER OCH HAN SLÄPPS FRI.



Om I kommer efter det att det gått 2 månader, kommer de till tempelruinen exakt 1 månad efter det att Rene försvunnit därifrån. (Detta för att timingen vid Bahamas skall stämma - likaså skall I fördröjas 1 månad om de kommer i tid till ruinen men sjabblar bort sig. Låt de missa båten el.dyl.) De kommer då att finna Ranjiit vårdande en sjuk Pierre. Pierre kommer att be dem att omedelbart sätta efter Rene som Pierre vet skall till Bahamas. Det gäller för I att förhindra att kulten öppnar en port i det sjunkna Atlantis. Om de kan skall de ta NYCKELN och sedan förstöra den, vilket kan göras garanterat i templet i Burma, men möjligen även här i Sydamerika-templet. Om I kommer i tid och sedan träffar Pierre kommer han att om Rene "tagits hand om" be I att ta NYCKELN från Kairo och likaledes förstöra den antingen i Sydamerika om det går eller i Burma. I båda fallen är Pierre för svag för att kunna göra det själv och Ranjiit stannar för att ta hand om honom. Om I kommer i tid men tappar Rene och sedan talar med Pierre ombedes de givetvis att göra samma sak som om de skulle kommit försent; åk till Bahamas och ta NYCKELN innan porten öppnas. Glöm dock inte att fördröja I en månad i detta senare fall.

Ekonomiskt kan de här få hjälp. Rene har \$400 i reda cash, Pierre har lika mycket, och guld och silverskatten i templet kan säljas i Manaus för \$400 (till myndigheter) da Silva köper av I typ mjäkigare för \$200 och av tuffare för \$1000.

Hups! Om I skött Kairo bra och kraftigt försvagat kulten där samt pajjat kommunikatorn, behöver de ju egentligen inte jogga efter Rene till Bahamas, utan kan sticka direkt till Kairo och fiska upp NYCKELN. Påpeka detta lite försynt till spelarna; det är inte lämpligt att de kommer till Bahamas medan kulten fortfarande är där. Låt Pierre fråga om de har varit i Kairo, vad de gjorde och sedan då gratulera dem och be dem istället åka bums dit.

Viktigt är oxå att Pierre inte berättar exakt var NYCKELN är. "På museet", säger han bara.

#### TEMPELRUINEN

Fallgroparna ger ingen skada om man klara. POW\*5, annars ld3. Ofarliga ormar bor i groparna, men det låter om dem och de är stora (ormarna alltså). I högsta rummet finns en dold ingång (syns vid specificerad Spot hidden) eller märks vid rundknackning. Skatten består av guld och silverföremål. På vägen upp dit slår förste I en Spot hidden. Om han klarar det ser han att ett parti av gången står lite högre än den övriga gången. Om han trampar på den kommer en bunt runda stenbumlingar att börja dräsa ner från rummet. DEX\*2 eller så trillar man ner för gångarna till sjön. POW\*4 ingen skada, annars ld6.

Huvudet på statyn går att skruva av och en stege leder genom kroppen ner till gången under marken.

Vid x i labyrinten sitter Pierre och Ranjiit bundna med munkavle.

Rummen i gången under statyn är tomma.

Grottan D är med tunna sprickor förbunden med luften. Vattnet rinner från sjön rakt ner i ett avgrunds avlopp - grottan D är inte fylld med vatten, men golvet är blött. När man går ner dit på trappan och känner hur vattnet drar i en och hör hur det faller tusentalsmeter ner i jordens innandömen kan man passa på att känna lite stämning. Misslyckad DEX\*5 och POW\*5 innebär slutet för den karaktären.

I D-grottan finns en mängd färglagda karvningar i väggarna. De föreställer människor som ur ett slags altare tar en underlig pryl (NYCKELN). Lyckad Anthroplology ger individernas nationalitet - burmeser. EDU\*3 talar om att de troligen är Sydostasiater.

#### BAHAMAS - ATLANTIS

##### BAHAMAS

När I kommer hit skall de inte ha några problem med att få tag på båt, och sedan följa de svallvågor kultens båtar lämnar efter sig när de hastar ut till platsen för dykningen. I kan snappa upp radiokommunikation mella kultens båtar och sålunda förfölja dem. Det tar en vecka att nå platsen för dykningen. I som åtminstone försöker observera hur dykningen går till kommer att märka att den mångfald kultister som hoppar i spat har underliga ansiktsmasker på sig. I kan sedan hoppa på någon av båtarna och knycka några överblivna masker. Lämpligt är att de fixar någon tyngd att dra ner sig med. Atlantis ligger på 5000 meters djup. Kulten har lampor med sig och kommer att en bit

ner mötas av ruskeliga vattenvarelser (SAN 1d6/1). (Trident 75% 1d10, HP 13 AP 2 STR 14) Meningen är sedan att Rene skall placera nyckeln i den därför avsedda paltsen i porten, varvid han kommer att upphöra att existera. (Detta har kulten planerat.) Bakom Rene står kultens överstepräst - en ruskig figur.

Det skall inte vara alltför svårt för I att norpa NYCKELN, men för att kunna fly måste de ha någon form av klipsk plan. Om de har en plan, låt den då automatiskt lyckas (det kan vara att använda nät, hållabensin på vattenytan, använda ljusblixtar et.c).

VATTENVARELSERNA ANGRIPER INTE, UTAN LYDER OCH RESPEKTERAR AMULETTBÄRARE (SOM VISAR AMULETTE N.).

### ATLANTIS

Om porten öppnas (vilket den inte kommer att göra förrän I fått en chans att hindra det), kommer herr ruskig själv utkravlande (SAN 1d100/1d20). Nyckeln förstörs samtidigt på så vis att alla kultister blir görapowerigga och alla som delar power med NYCKELN förlorar 9 i POW. (Detta innebär att Richard dör, och att Konrad måste slå CON\*5 för att överleva.) Faktum är att livet för de som överlevde poxerloss-chocken eller inte alls var bundna till NYCKELN inte blir något att avundas dem för. Med Ruskig vid rodet behöver man inte dö för att komma till helvetet.

In alles rör det sig om 50 kultister som dyker ner och möts av 50 vattenvarelser. 20 man stannar uppe i båtarna. När Ruskig kommer ut börjar Atlantis stiga.

Om I lyckas norpa NYCKELN och komma därifrån blir nästa anhalt förmodligen Burma. De kommer då att hela tiden ha kulten hack i häl. Låt dock inte kulten hinna ikapp förrän de just skall förstöra nyckeln i Burma. Restid Bahamas - Burma = 2 månader.

### BURMA

#### MANDALAY

Från Rangoon till Mandalay tar det 1 vecka med dåliga tågförbindelser. I Mandalay kan I efter att ha träffat folk på konsulat och dylika instanser bli hänvisade till den engelsman som skötte om Pierre Flageolets arkeologiska studier 1885-1890 - Philip Baxter. Han är en typisk gentleman - dricker gin vid den öppna spisen, och har troféer hängande på väggarna. Han kan berätta att Pierre var mycket självständig och oerhört begåvad. Den första expedition Pierre företog följde Philip med på. De begav sig till berget Popu, vilket enligt legenderna skulle vara en hemvist för onda andar - nats. På de högsta sluttningarna fann de faktiskt några mycket illa bevarade ruiner. (Psychologyslag kan avslöja att Philip inte berättar om allt som hände vid Popu.)

Pierres andra besök i Burma, 1900, var av annorlunda art. Det gällde inte en helt arkeologisk expedition. Pierre hade med sig en amerikansk herre. Philip har ett kort av de båda herrarna i full expeditionsmundering. I bakgrunden skymtar ännu en figur - vägvisaren tror Baxter. Anmärkningsvärt är att utrustningen till stor del bestod av handgriplig materiel, vapen, hur nu Pierre lyckats ordna det. Philip kan dunkelt minnas någon infödd som Pierre hade kontakt med vid båda sina besök, och om I vill ha dennes adress kan Philip efter lite genomletande skaffa fram Shi Hoans adress.

Om I vill låta Baxter ordna vägvisare och utrustning tar detta 2 veckor och kostar \$150 per man. Baxter kan inte ordna med vapen eller dylikt.

Shi Hoan lever inte särdeles flott, är fattig men talar någorlunda vårdad engelska. Det krävs en lyckad Oratory för att få komma till tals med Shi. Han kan då berätta att han lärde känna Pierre omkring 1887. Pierre var mycket intresserad av "Koas" - en buddhistisk sekt i norra Burma. Shi ägde en del dokument rörande denna sekt vilka Pierre fick.

Om I frågar om besöket 1900, vill Shi först inte tala om det. Om I insisterar berättar han att Pierre och en amerikansk herre, Rowham, begav sig upp till sektens tempel utanför Mawlu i norra Burma. Det var Shi som stod för framskaffandet av utrustning. (vilket han även kan hjälpa I med - vapen till dubbla priset, och guide+utrustning \$200 per I) Pierre och amerikanen var tvugna att mkt. hastigt lämna landet efter sitt besök i tenplet. Det tar 1 vecka att skaffa fram utrustning via Shi.

I Mandalay finns även den postbox vartill lådorna från Hay kommer. En kurir hämtar dem och sedan kommer en kultist och hämtar lådan i ~~Mawlu~~ dit kuriren ~~får~~ <sup>går</sup> KATHA <sup>N</sup> den. Kuriren ver ingenting om innehåll eller syfte med paketen.

#### TEMPLET

Resan upp tar från Mandalay 1 vecka - först med båt till Katha varifrån guider kan ordna ponys

till Mawlu. Templet ligger en dagsresa från Mawlu uppe i bergen. Att klara sig utan guidning här går inte. Om I studerar de omgivande bergen (Geology) och klarar två slag i rad - berget templet står på måste innehålla grottor. Om bara första slaget lyckas kan I utrona att bergen troligen innehåller grottor.

Templet är för tillfället ganska öde. Där finns bara 5 svartkåpsklädda präster och 20 saffransgul-kåpeklädda initierade. På dagen finns alltid 5 initierade och en präst straxt utanför templet.

Ingången till grottorna är helt övervuxen och kan upptäckas bara om I letar utmed bergets sluttningar. Om I har memoriserat eller tagit med sig Pierres teckningar kan de lätt bestämma var ingången borde finnas, och där finns den.

Om prästerna bemöts öppet, kommer de att bjuda på mat och om I så vill husum. Så fort kultisterna börjar misstänka någonting så kommer de att, fanatiska som de är, vilt att börja bonka på I.

I grottgången finns på marken en röd tråd liggande. Den leder rätt väg genom gångarna. Den relief man kommer ut bakom till stora korridoren är identisk med den som döljer ingången till NYCKEL-förstörar-altaret. Hela väggarna är täckta med reliefer av skiftande slag. Ingången till altaret kan även upptäckas med Spot hidden. Om I bara travar rätt på så kommer de in i den sal där alla kultens gamla präster ligger bevarade i träskgas. En vidunderlig apparat fördelar gasen och bevarar deras kroppar. Om I öppnar någon av de lådor som prästerna ligger i, kommer kroppen samtidigt att resas ur lådan. Denna vämjeliga syn kostar SAN 1d4/0. Stanken av gasen kommer oxå att spridas.

När NYCKELN stoppas i altaret kommer ingenting att hända på 2 minuter. Därefter hörs ett "surr" och NYCKELN har tömts på POW - om den förstörs kommer alla kultister att hastigt och lustigt dö, medan inget händer någon annan. Om I krossar NYCKELN utan att dess power "sugits" ur blir effekten den att alla kultister dör, samt att halva jordens befolkning, vilken kommit att dela power med NYCKELN, förlorar 9 i POW. De som har mindre än 9 kolar direkt, de andra överlever chocken om de klarar att slå CON\*5. (Richard tillhör den första kategorien, Konrad den andra.)

## VIKTIGT OCH ALLMÄNT

### ANGÅENDE EXPEDITIONER

Det kostar varje I \$50 för varje vecka den lever ätande, telegraferande, resande et.c. Resor med båt kostar ingenting extra. Det som kommer utöver detta veckoliga avdrag är kostnad för mutor, vapen och annan utrustning. När I ger sig ut i ociviliserade trakter (djungler, öppet hav i liten båt et.c) måste de innan de ger sig av bestämma för hur många veckor de betalar "omkostnad". Under de veckor de är ute dras inte de veckoliga \$50 - de betalar en klump summa innan. Om de betalar för mycket går pengarna förlorade. Om de betalar för lite överlever de en vecka utan att kunna betala för den, sedan råkar de ut i svårigheter, får otur med vädret och omkommer.

EX: I planerar resan efter kultisterna till havs. De köper båt och allmän utrustning (\$100) Sedan antar de att de kommer att vara borta i en vecka - \$50 dras av från var och ens konto i för väg. Nu visade det sig att resan tog 2 veckor tur och retur. I överlever, men inte mer. Hade de antagit att de skulle vara borta i 4 veckor hade de fått dra av \$200 (4\*\$50) var, vilket skulle lett till en förlust på \$100 per man.

Is startkapital ser ut som följer:

Archiebald	\$2500
Richard	\$2
Konrad	\$1000
Elizabeth	\$1300

Om I ser till att fadern får en anständig begravning och Inärvarar (det tar en vecka att ordna detta), får de ut ett arv efter fadern. Detta uppgår till \$4000 (lättsålda värdepapper, gården o.dyl.). Om I råkar i ekonomiska bryderier kan de ju alltid råna en bank eller något sånt (försöka åka som fripassagerare m.m.). Sådana försök skall kunna lyckas, men kosta dyrt i realtid!

### SMUGGLING

Skjutvapen mindre än .45 går att smuggla in till alla länder utom Brasilien. Böter uppgår till \$100 per vapen. Alla vapen större än .38 upptäcks och kommer att kosta I pengar.

## COMMUNICATIONSKILLS

Bonus fungerar på följande sätt:

Om I rollspelar utmärkt lyckas de automatiskt. Om de rollspelar mycket väl får de +50%. Ett gott försök till rollspelande ger +25%. Icke rollspelande ger ingen bonus. Skills det rör är Debate, Oratory och Fast talk.

Lämna inte ut informationen för lätt. Spelarna skall behöva fråga de de talar med för att få veta det de vill. Tänk på att rollspela alla NPCs!

TELEGRAM tar en dag på sig att hitta sin destination, två dagar om det är interkontinentalt. För varje ärende I ber om i telegram tillkommer en dags väntetid.

MYNDIGHETER i allmänhet skall inte vara omöjliga att tampas med, men låt varje ärende ta både realtid och spel tid. (En månad för att skaffa licens för vapen i Kairo, en vecka för att träffa chefen för Sorbonne et.c.)

### NPCs:

- Eduardo Nan Galen egentligen, men ändå strävt artig och korrekt. Kan berätta saker ingen tycker är lustiga och sedan skratta mycket förnöjt. Bär ett kallt leende. Känner sig förmer än andra, utvald.
- Achmed Flageolet Enkel och raktfram. Pratar gärna och har ofta åsikter som sällan är väl genomtänkta. Beredd att offra livet för Elizabeth, men sin kärlek är den enda känsla han undviker att visa öppet; han vill verka stark.
- Keia Flageolet Ganska reserverad. Tillbakadragen och lågmäld. Vill inte stöta sig med någon och nöjer sig med mkt. litet. Är ändå stolt och känner sig inte underlägsen någon annan. Har lätt att lita på auktoriteter dock.
- Aron Stanley Taskig barndom. Taskig uppväxt. Ursprunglingen av ganska gos familj, men präglad av att alltid bli misstrodd. Han litar inte på någon, och vill till varje pris undvika att hamna i konflikter. Är för lat och dum för att orka med normala arbeten. Svettas ymnigt och ler snett. Orakad, luktar sprit.
- Alain Stor och dum. Tycker egentligen inte att han är stygg på något sätt. Skrattar aldrig. Ser butter ur. Svettas.
- Jaques Psykopat. Kan inte hålla blicken eller kroppen still. Vessleliknande utseende, spetsig näsa. Konstant förkyld, snäsigt och irriterad för jämn. Fruktansvärt skratt.
- Hernandes da Silva Kallt charmig. Inte olik Eduardo i yttre beteende. Berättar dock roliga vitsar. Totalegoist och konstkännare. Estet. Lätt att respektera och gilla om man inte lär känna honom närmare.
- Rene Pochard Hängiven arkeolog. Besatt av tanken på att finna Atlantis. Oansenlig i övrigt. Gnällig röst och otåligt sätt. Har viss liket med Jaques - oxå lätt att bli irriterad. Viljestark ändå, låg moral. I svåra situationer är han dock alltid herre över sig själv - tappar aldrig huvudet.
- Pierre Flageolet Utåt vänlig. Lika hängiven som Rene fast på annat sätt. Lätt att prata med. Förstående gentemot andra. Öppen. Ler sällan, skrattar sällan.
- Ranjiit Bakhsi Ser upp till Pierre. Tänker bara på fotografering och arkeologi. Vänlig men tillbakadragen. Fåordig.
- Shi Hoan Något osäker gammal man. Har en hög potential psykiskt och fysiskt, men han undviker att sätta sig i stressande situationer. Nöjd med sig själv och ett enkelt liv. Godhjärtad, men skrattar aldrig.
- Pierres föräldrar Främlingstillmötesgående. Veligt snälla. Älskar varandra och tycker om att prata - gärna i munnen på varandra. Visar inte ilska så lätt.

## TIMELINE:

Äventyret börjar den 1 januari 1920, med att de fyra släktingarna smäller igen bildörrarna och blickar upp mot gården, varur vars skorsten det ryker. Det är tidigt på morgonen - de har fått iltelegram från Frank Rowham, borta sedan 15 år, omedelbart begivit sig till den övergivna gården.

Samtidigt anländer Pierre och Ranjiit till templet i Sydamerika, och Rene kliver på sin båt destinerad till Belem i Le Havre.

Vad har hänt innan?

1865 föds Pierre Flageolet, 1859 föds Frank Rowham och 1871 föds Rene Pochard. Frank och Pierre kommer att tidigt börja korrespondera. Pierres teorier föds. 1884 träffas Pierre och Frank i Paris. 1885 åker Pierre till Burma, 1890 kommer han hem igen, samtidigt som Frank träffar sin blivande hustru i Australien, där han studerar aboriginals. Fram till 1900 hinner Frank producera en trefaldig avkomma Richard 1893, Konrad 1897, Elizabeth 1899. 1900 ombedes Frank hjälpa Pierre med att beröva kulten på den hemska NYCKELN. De lyckas inte förstöra den, men tar den och kommer undan.

Mellan 1890 och 1900 har Pierre hunnit lära känna Rene. 1900 kommer Rene i kontakt med kulten - han blir "omvänd". 1905 har kulten spårat Frank. Han konatktar sin 1865 år födda broder Archibald, och ber denne se efter sin familj. Archibald gör så och Frank försvinner. Pierre kommer samma år till Kairo. 1910 fyndar Pierre. Han har då hunnit gifta sig med änkan Keia.

Den 30 oktober 1919 beger sig Pierre till Paris - han är på väg till Sydamerika. I samma veva finner Rene den han så länge sökt - Frank. Rene finner då att det var Pierre, inte Frank som tog hand om NYCKELN. Frank undkommer, men är svårt sjuk - han ber sina barn om hjälp. Rene får brev från Pierre och har straxt pressat ur professor Menard vart Pierre har begivit sig. Det blir nyår.

## RESTIDER

MELBOURNE - HAY	2 dagar med bil
MELBOURNE - RANGOON	2 veckor med båt
MELBOURNE - KAIRO	4 veckor
RANGOON - KAIRO	3 veckor
KAIRO - PARIS	1 vecka
KAIRO - BELEM	4 veckor
PARIS - BELEM	4 veckor
BELEM - MANAUS	1 vecka
MANAUS - RUIN	1 vecka
BELEM - BAHAMAS	2 veckor
BAHAMAS - ATLANTIS	1 vecka
RANGOON - MANDALAY	1 vecka
MANDALAY - TEMPEL	1 vecka

Andra restider kan säkerligen utkuras med hjälp av ovanstående.

När 8 veckor gått har Pierres föräldrar blivit "omvända". När 4 månader har gått har Rene lämnat Sydamerika 1 månad innan I kommer dit. När 6 månader har gått är det kört; herr Ruskig kravlar fram ur det stigande Altantis, halva jordens befolkning förlorar 9 i POW (Richard dör och Konrad får slå CON\*5)

## DEN BAKOMLIGGANDE HISTORIEN

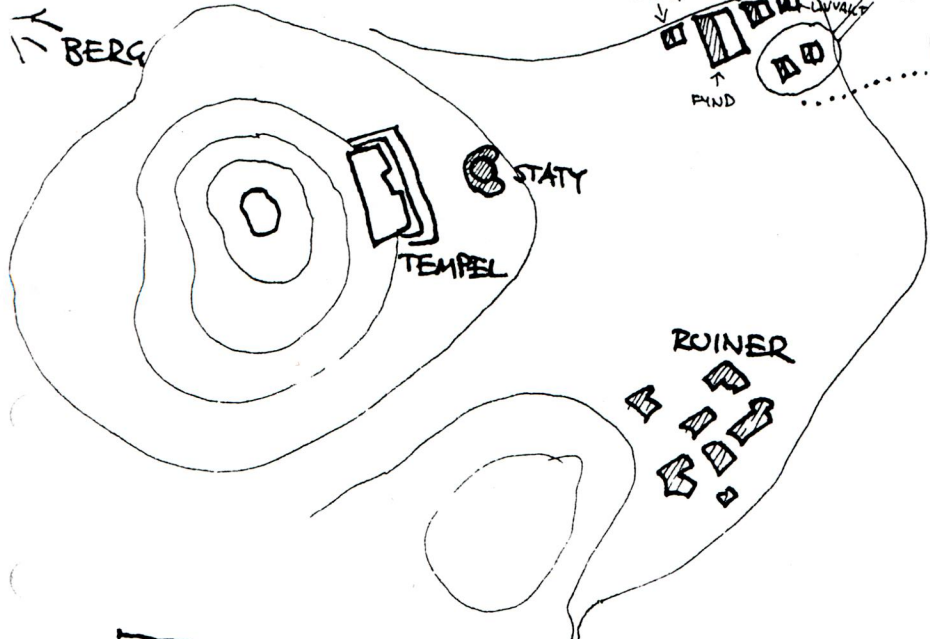
Ett folkslag dyrkar sin "lidandets" gud på Atlantis - de åker vida kring. Atlantis går under och guden stängs in. I Burma framställs den NYCKEL som när den laddat: tillräckligt med POW kommer att kunna släppa ut Rackarn i vattnet. I Burmatemplet för dagbok på allt som sker i kultens angelägenheter.

## MORDET PÅ FRANK ROWHAM

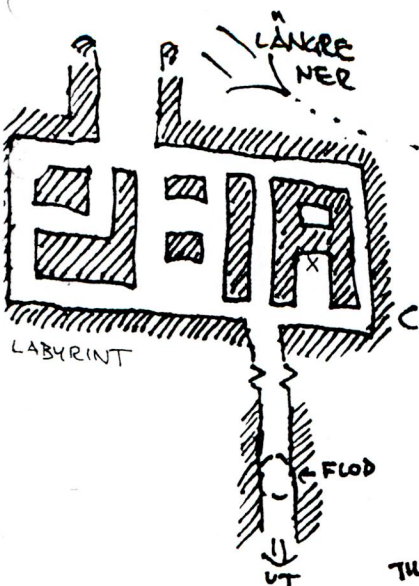
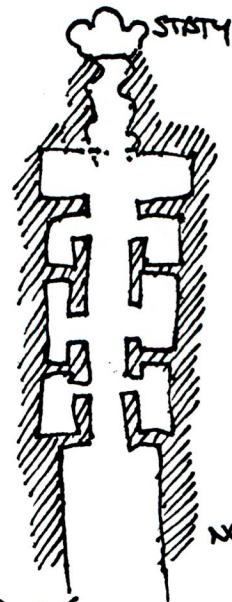
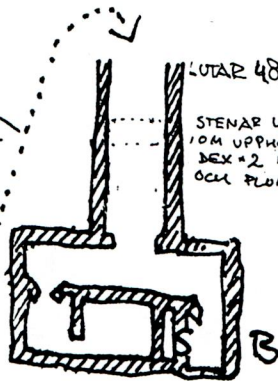
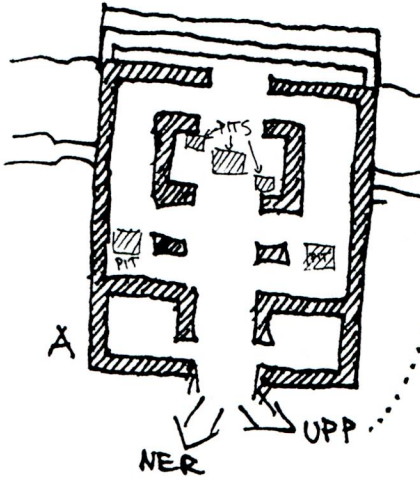
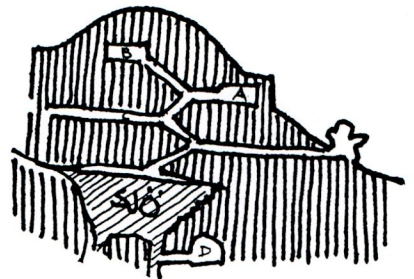
Abossarna hoppar in genom kolluckan, klubbar ner Frank när han kommer fårn vedstapeln, släpar ut honom genom kolluckan, strippar, bränner, klär på och lägger Frank på soffan, slänger vaxdocka i spis, hör bil komma, sticker och gömmer sig.

# Uppgrävningen

FYNDRATSEN:

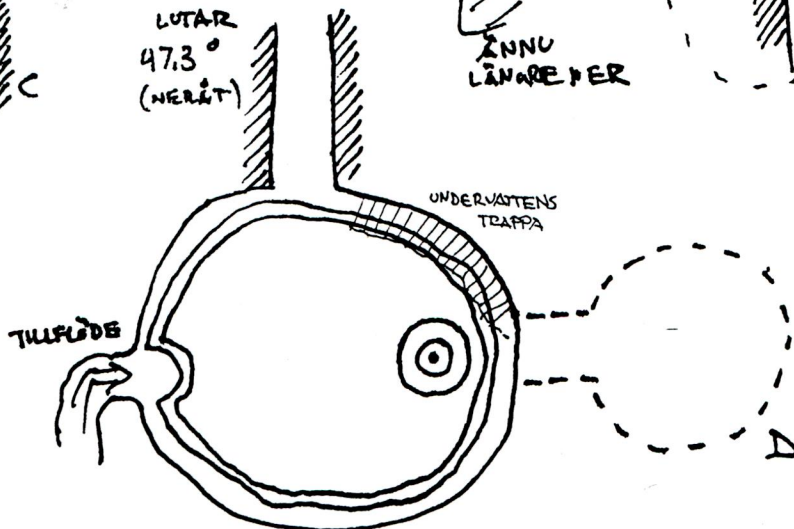


TVÄRSNITT AV TEMPLET



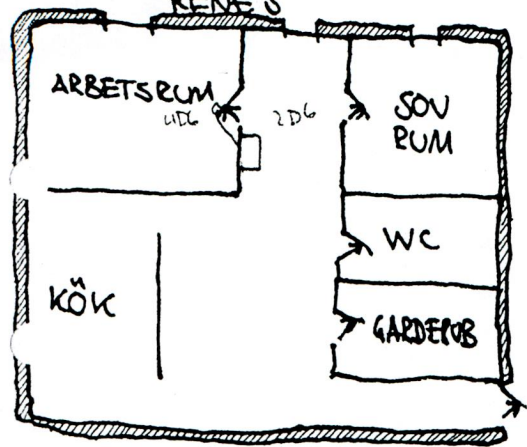
LÄNGRE NER

ÄNNU LÄNGRE NER

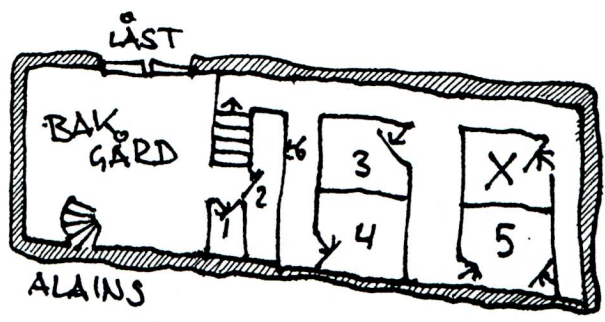


# FRANK LÄGENHET:

RENE'S



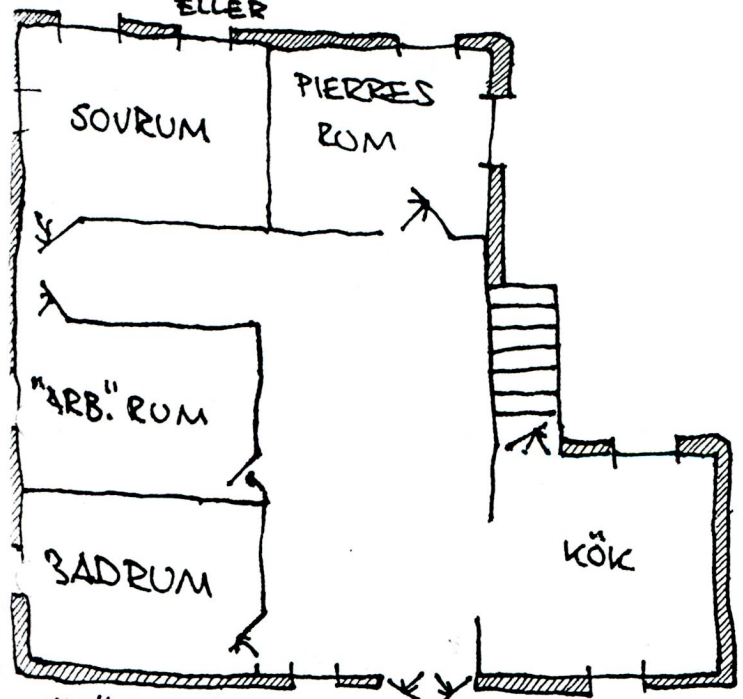
## 1 SÄMRE KARTER:



ALAIN'S

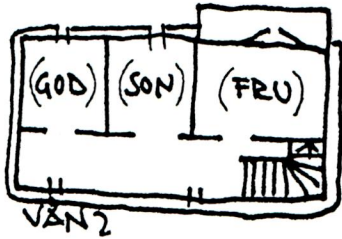
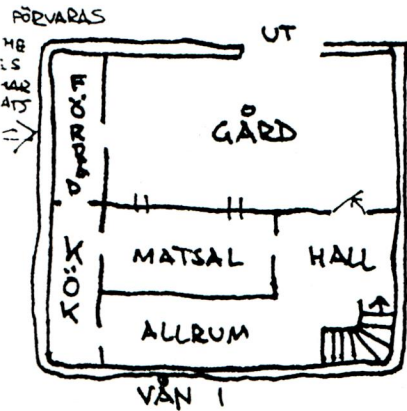
- X = HÄR FÖRVARAS I
- 5 = ALAIN'S BOSTAD
- 3 = VAPENFÖRÄD
- 1 = CYKELROM
- 4 = TOMT
- 6 = PANNRUM

ELLER

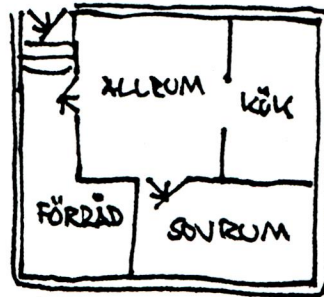


FÖRÄLDARNAS

# TRIST KARO (PIERRES FRU OSU):



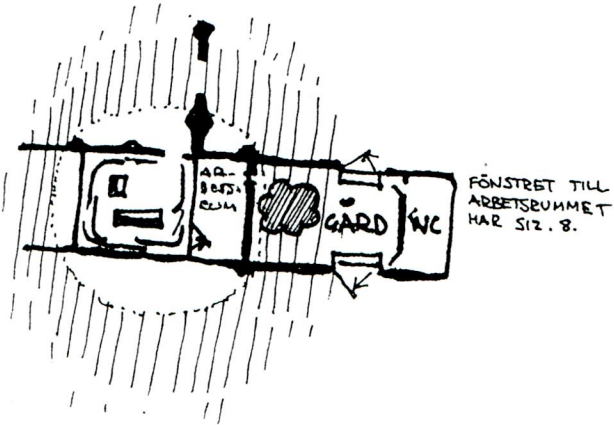
DÖRR: LÖCK PICK. +20%  
RESISTANCE 15



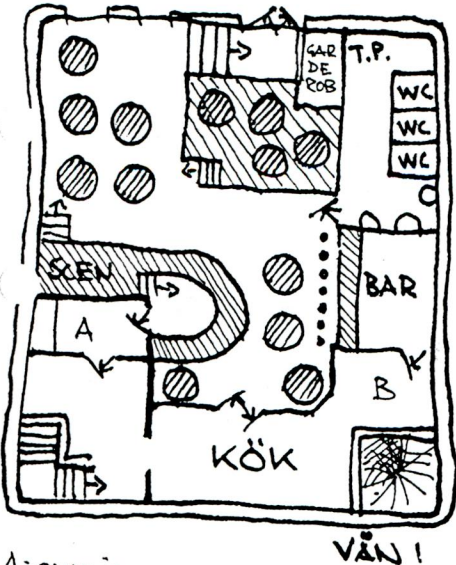
I RÄPPERSKORG I ALLRUM ETT ICKE DATERAT  
MEDBELÄNDE: "HÅLL FLAGEOLETS HOS  
UNDER UPSIKT."

RENE

# RAUPE VÄKT:

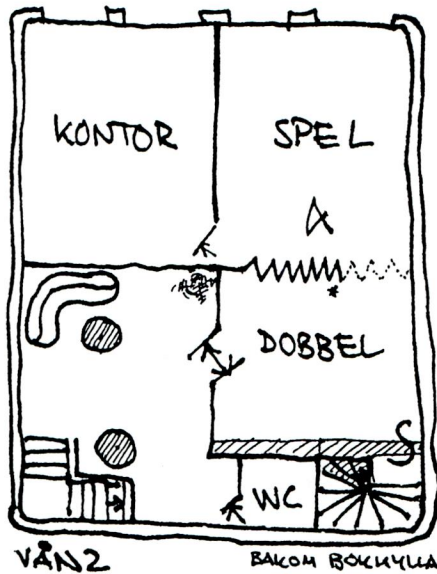


# RAZZA



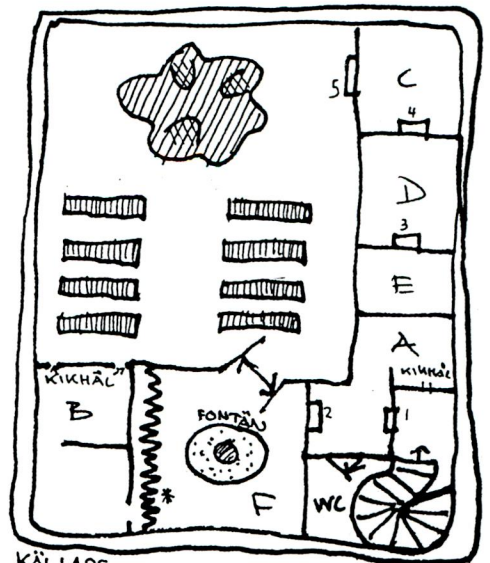
A: OMKLÄDNINGSRUM. FÖRVARING AV  
INSTRUMENT. GÅRDEROB MED 14  
BLÅSKURVANDER KÄPÖR.

B: OM I GÅR GENOM BAREN TILL KÖKET  
KÄN DE MÄRKA ATT UTRUMMET FÖR  
TRAPPAN SNOR EN HEL DEL PLATS,  
DETTA MÄRKS INTE OM MAN GÅR IGENOM  
DE DOUBBLA SVÄNGDÖRRARNA SOM GÅR  
DIREKT UT TILL GÄSTERNAS BORD.



BAKOM BOKHYLLAN  
TRAPPA. SPOT-  
HILDEN (+20%)

\*: SKJUTVÄGGAR



A = VAKTRUM 1. 2 TOMMY VAKTER

B = VAKTRUM 2. 2 - " -  
KOMMUNIKATÖRN

C = TOMT (CEREMONI UTRUSTNING, STÖR)

D = FÖRRÄD AV LÄDOR (TRÄ), STÄMP-  
LADE I RANGOON - INNEHÅLLER  
OPUM.

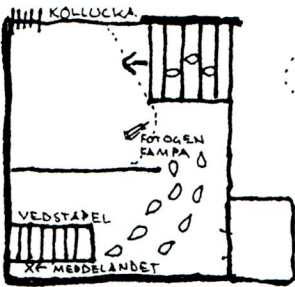
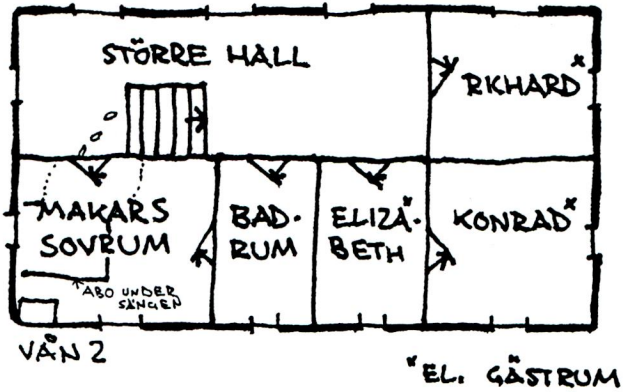
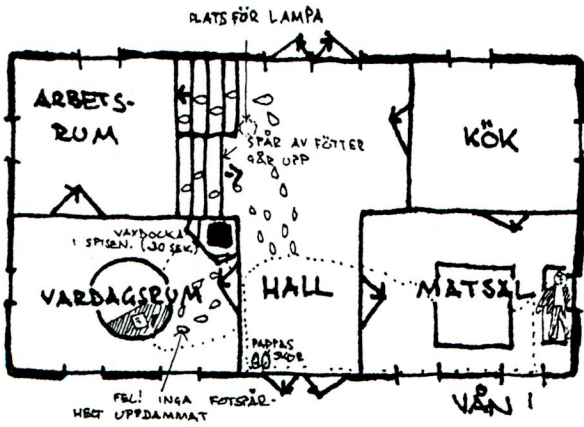
E = FÖRVARING AV BARN. 2 POJKAR

F = BLÅTT RUM MED AKVARIER OCH  
FONTÄN. VÄNTESAL INNAN CER-  
MONIEN BÖRJAR.



# GÅRDEN i Australien:

ALLA TRAPPILAR PEKAR NERBT!



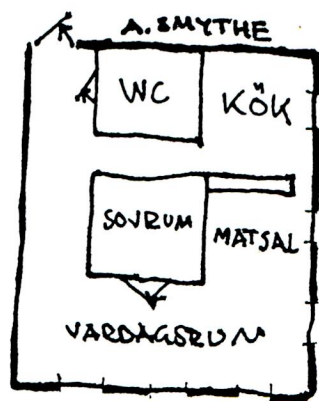
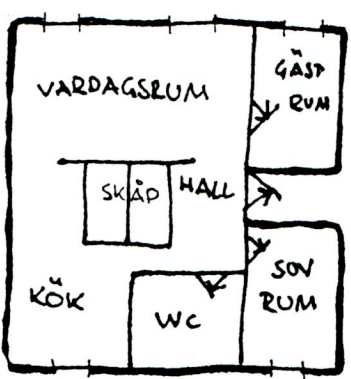
○ = SKOSPÅR I DAMMET.  
○ = ALLT DAMM UPPVIRVLET.

DET BYCKER UR SKORSTENEN! VAXDOCKAN FÖR SVUNNEN 30 SEK. EFTER YTERDÖRERN HAR ÖPPNATS.

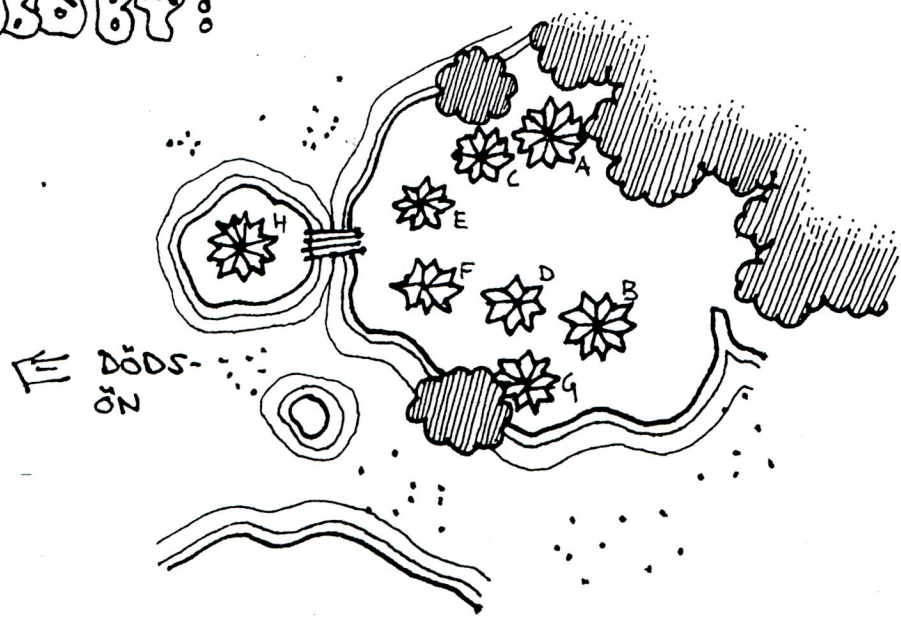
KÖLLEDANDE UPPVÄRMNING AV HOSBT.

# TYPISK LÄGENHET: AUSTRALIEN:

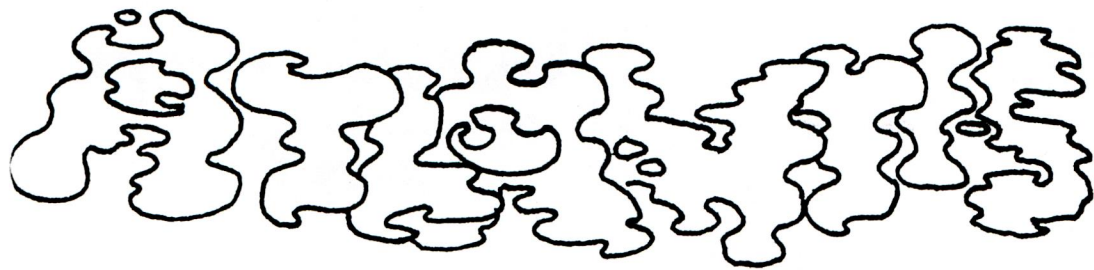
D. L. J. S. T. P.



# ABOBY:

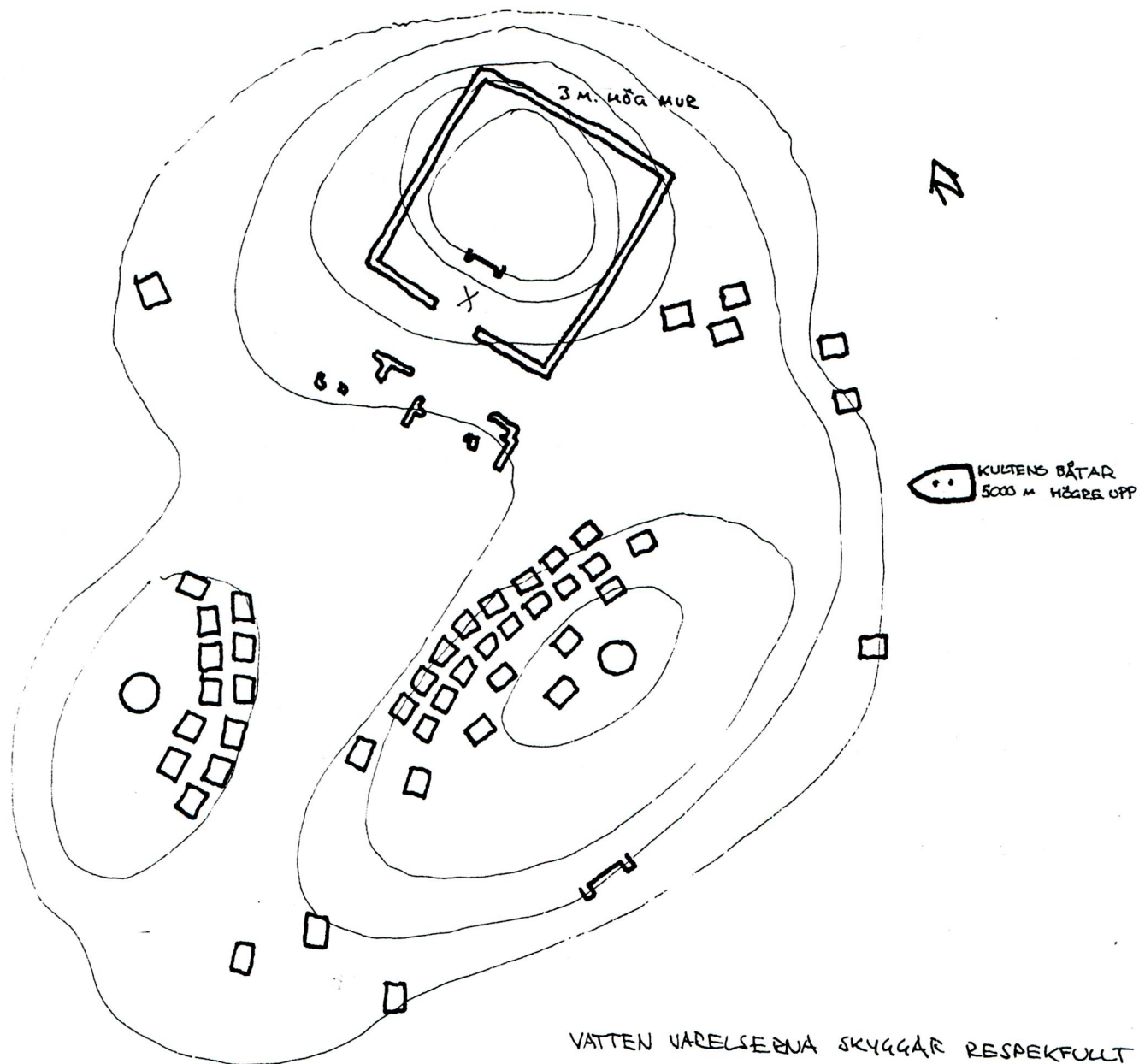


- A = SOVHYDDA (KUNNS)
- B = SOVHYDDA (KARLAR)
- C = KLÄDER OCH "MAT"
- D = VITMAN + KVINNA
- E = VILOHYDDA
- F = MEDICINMAN
- G = BYÄLDSTE + GUMMA
- H = "TEMPEL"



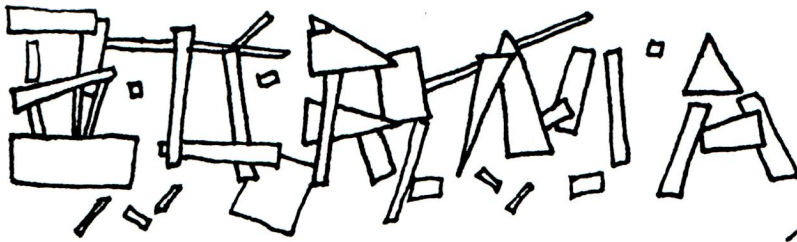
5000 M DJUP

NÄR ① SÄTTER AN EFTER KULTENS BÅTARNA DE SNAPPA UPP  
RADOMMEDELANDEN KULTISTERNA SÄNDER MELLAN BÅTARNA.

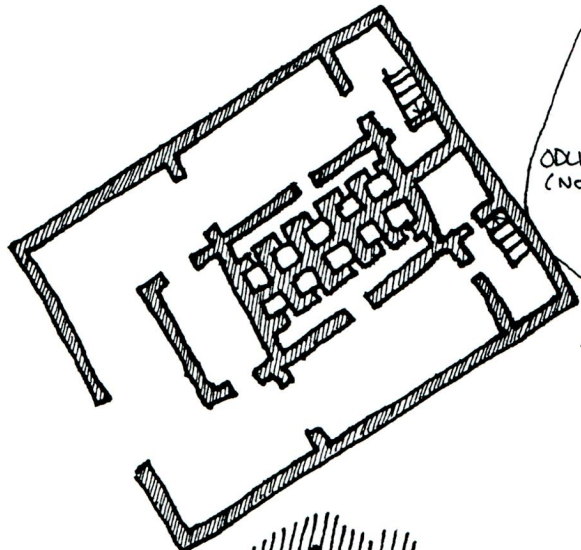


VATTEN VARELSERNA SKYGGAR RESPEKFULLT  
TILLBAKA INFÖR AMULETTEN.

X = HÄR STÅR RENÉ MED NYCKELN  
LYFT I BÅDA HÄNDERNA. BAKOM STÅR  
ÖP (ÖVERSTEPRÄSTEN), OCH RESTEN AV  
KULTISARNA & VATTENVARELSERNA.



OPIUMODLINGAR

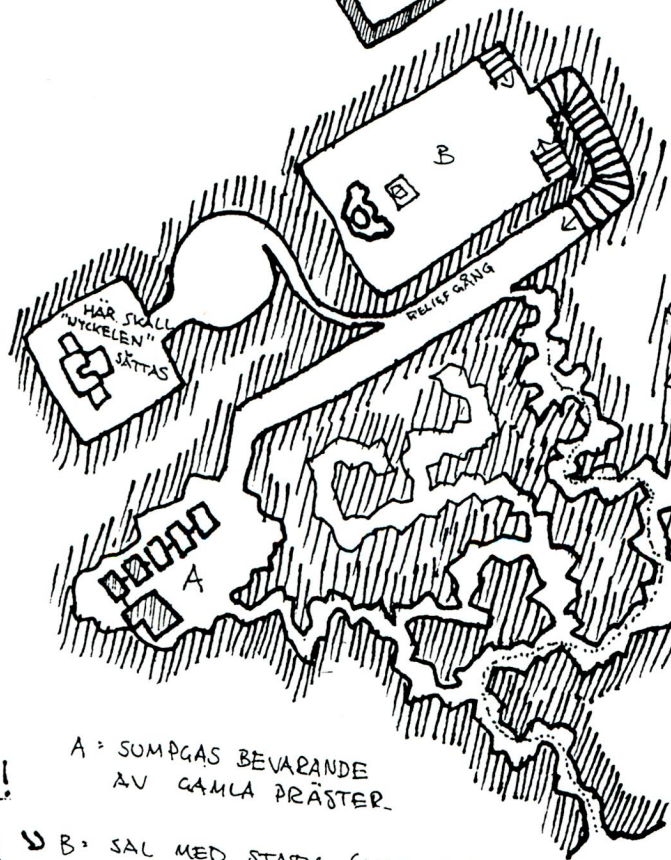


ODLINGAR (NORMALA)



HEMLIK INGÅNG

DÄR RIMDES DET



HÄR SKALL "NYCKELN" SÄTTAS

B

A



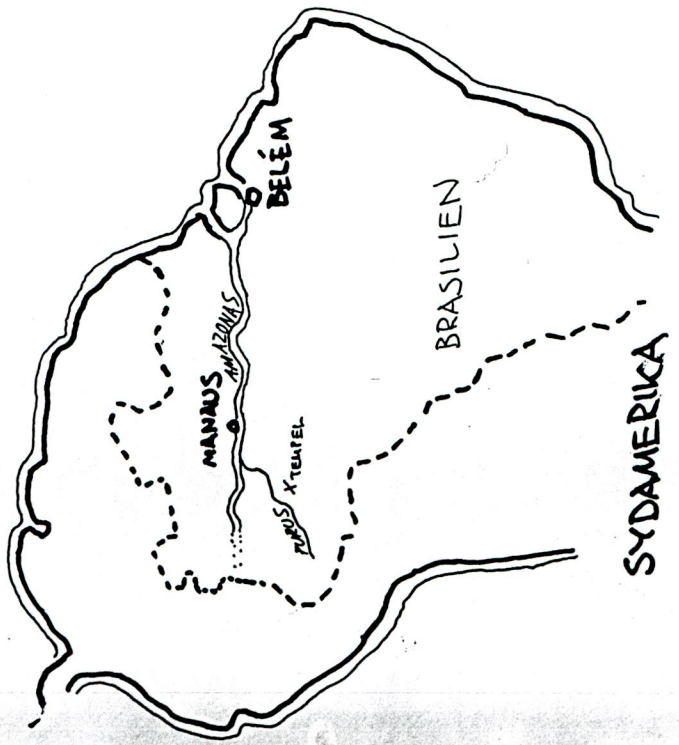
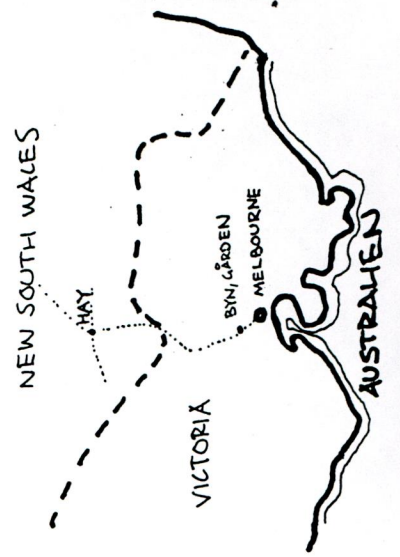
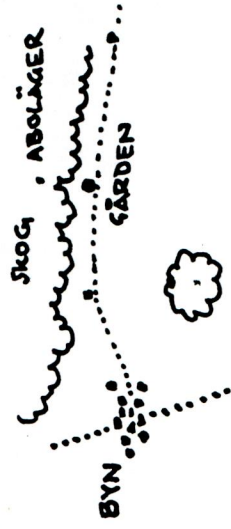
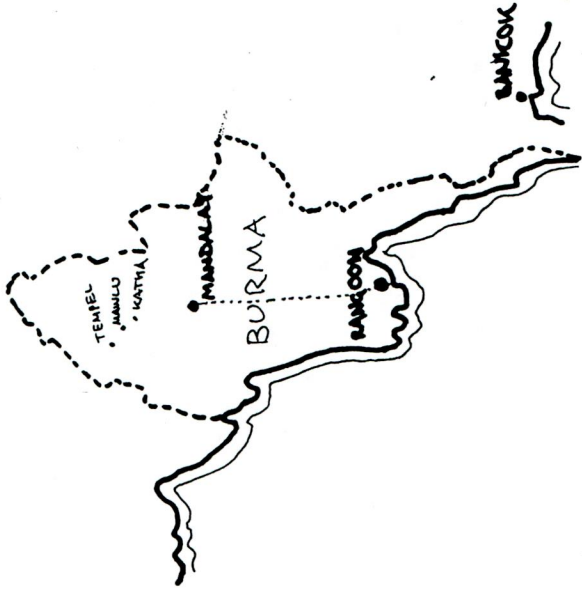
A = SUMPAS BEVARANDE AV GAMLA PRÄSTER.

..... RÖD TRÄD. SES OM I TITTAR PÅ MARKEN, ELLER LÄR EN SPÖT HIDDEN.

BS!  
DETTA ÄR VIKTIGT

B: SAL MED STÅT (GISSA HUR DEN SER UT!) SÄTT ETT LÅGT BORD MED EN BOK. DÄR STÅR PÅ BORMANSKA, EGYPTISKA (HIEROGLYFER) OCH RUSKA: (PÅ DET UPSLAGNA UPSLAGET)  
" ... NYCKELN SOM SKALL ÖPPNA VÄRLDEN FÖR VÅR (HÄRSKARE) (STULEN) (SKÄNDKARNA) INSÅG INTE HUR NÄRA DE VAR ATT FÖRSTÖRA DEN VÅRT ENDA HOPP. SÅ LÄNGE ALTARETS (SOCKEL) STÅR TOM SKALL HOPPET (DRIVA) OSS ATT FINNA NYCKELN. TIDEN ÄR (MOGEN) FÖR GUD ATT STIGA (OR DJUPEN)"  
RESTEN AV BOKEN ÄR TOM, OCH BLADEN INNAN REDOGÖR FÖR KULTENS HISTORIA I VECKAS LÄSNING.

ORDEN INOM PARABOTES FÖRSTÅS EJ VID MISS-LECKAT SLAG (RUSSIAN)



Archibald Rowham	Richard Rowham	Konrad Rowham	Elizabeth Rowham
STR 7 DEX 7 INT CON 10 APP 13 POW 14 SIZ 13 SAN 70 EDU 19	STR 16 DEX 16 INT CON 16 APP 12 POW 9 SIZ 14 SAN 35 EDU 6	STR 9 DEX 6 INT CON 9 APP 11 POW 12 SIZ 17 SAN 60 EDU 17	STR 9 DEX 13 Int CON 12 APP 13 POW 15 SIZ 8 SAN 75 EDU 15
Read Russian 50% Accounting 80% Botany 40% History 40% Law 95% Library use 60% Zoology 25% Listen 30% Psychology 55% Spot hidden 15% Bargain 90% Credit rating 90% Debate 85% Oratory 35% Fast talk 15% Sing 35% Ride 15% Swim 25% Geology 45%	Speak French 20% First aid 60% History 10% Make maps 40% Listen 30% Spot hidden 45% Track 50% Mec. repair 55% Camouflage 60% Hide 40% Move quietly 40% Pick pocket 15% Credit rating 5% Fast talk 35% Sing 45% Climb 75% Dodge 60% Jump 75% Swim 30% Throw 65% Rifle 60% Handgun 50% <b>D. BON + 1D4</b>	Read Latin 30% Read Greek 30% Read French 25% Anthropology 25% Astronomy 10% Geology 30% History 80% Library use 60% Linguist 10% Occult 30% Psychology 55% Spot hidden 50% Oratory 60% Fast talk 45% <del>Psychology 10%</del> <b>D. BON + 1D4</b>	Read French 50% Read German 40% Accounting 35% Anthropology 35% History 35% Law 50% Library use 75% Listen 60% Psychology 25% Spot hidden 45% Drive auto. 35% Move quietly 40% Pick pocket 20% Fast talk 65% Oratory 35%

Observera Konrads Geology. Speak alltid halva Read.  
 -"- Archib. -"-

Medelaboriginal	Vit man (Eduardo Nan)	Träskmonster
STR 9 DEX 13 INT 9 CON 14 APP 7 POW 7 SIZ 9 SAN 0 EDU 2	STR 14 DEX 8 INT 15 CON 14 APP 9 POW 11 SIZ 12 SAN 0 EDU 11	SAN 1d8/1 Om Claw träffar greppas den utsatte. Andra ronden efter greppandet stoppas han i munnen. HP 30 AP 2 Första rondan efter greppandet resistance STR mot 20 för att komma loss. 2*Claw 60% 1d6 dodge Koksalt gör 6 i skada per Chewing 95% 1d6 kilo (AP räknas ej).
Bow 55% 1d10 Club 40% 1d6 Hide 60% Move quietly 60%	Speak Abo 95% Oratory 70%	Monstret flyr när det fått 30 eller mer i skada eller när det dödat (Chewat) 25 i SIZ.

Achmed Flageolet	Aron Stanley	Palazavakt	Polis (äv. annorstädes)
<b>GODS SON</b> STR 12 DEX 12 INT 8 CON 9 APP 13 POW 17 SIZ 13 SAN 85 EDU 13	<b>SKUMMIS</b> STR 7 DEX 13 INT 9 CON 6 APP 7 POW 12 SIZ 9 SAN 25 EDU 9	STR 14 DEX 11 INT 8 CON 14 APP 6 POW 8 SIZ 14 SAN 30 EDU 7	STR 15 DEX 15 INT 9 CON 12 APP 8 POW 10 SIZ 15 SAN 45 EDU 10
Read French 30% Read English 25% Speak French 60% Speak English 70% Climb 50% Dodge 50% Fast talk 30% Jump Move quietly	Fast talk 25% Move quietly -10% Handgun 25%  Nervös, men verkar osäkrare än han är. Psychology - är inte att lita på.	Machinegun* 60% Fist 70% Handgun 60% 1d10  *THOMPSON 1D10+2	Handgun (.32) 70% 1d8 Club 60% 1d6 Law 40% Oratory 40% Spot hidden 40%

UNG OCH VIRIL. VILL  
SE HANDLING. OSÄKER  
I SOCIALA (MYNDIGHETS)  
SAMMANHANG. VAN ATT  
UMGÅS MED FOLKET PÅ  
GATAN. PSYCHOLOGY - KÄR I ELIZABETH

Alain

Jaques

Hernandes y Collore da Silva

Livvakt till da Silva

**SMILET**

(René)

STR 17 DEX 7 INT 6  
CON 15 APP 5 POW 5  
SIZ 18 SAN 25 EDU 4

STR 5 DEX 17 INT 5  
CON 5 APP 4 POW 4  
SIZ 7 SAN 20 EDU 4

STR 13 DEX 10 INT 17  
CON 13 APP 16 POW 12  
SIZ 12 SAN 60 EDU 16

STR 17 DEX 12 INT 13  
CON 15 APP 9 POW 10  
SIZ 17 SAN 50 EDU 10

Mec. repair 80%  
El. repair 80%  
Fist **D3 + D6** 80%  
Handgun (.32) 60%

Knife 85% 1d4  
Dodge 50%  
Kick 50% 1d6  
Bite 50% 1d3

Accounting 60%  
Bargain 90%  
Credit rating 90%  
Fast talk 70%  
Law 70%  
Psychology 80%  
Read English 90%  
Oratory 70%  
Debate 70%

Fist 80%  
Kick 80%  
Machinegun 80%  
Oratory 30%  
Dodge 50%

Psychology - mycket svag för kvinnor.

Psychology - sadist

Psychology 80%  
Read English 90%  
Oratory 70%  
Debate 70%

Guiden är en normal typ med Knife 75% och Map Making 80%.

Båda är tillsammans som Helan och Halvan, fast lite styggare förstås. De tror de är smartare än de är. DE TALAR INGEN ENGELSKA.

Medelindian

René Pochard

Pierre Flageolet

Ranjiit Bakhsi

**OND**

**GOD**

**VÄRNING**

STR 12 DEX 14 INT 8  
CON 12 APP 6 POW 9  
SIZ 8 SAN 40 EDU 2

STR 8 DEX 7 INT 18  
CON 9 APP 7 POW 12  
SIZ 10 SAN 35 EDU 20

STR 13 DEX 8 INT 17  
CON 9 APP 10 POW 13  
SIZ 9 SAN 55 EDU 21

STR 8 DEX 7 INT 18  
CON 13 APP 7 POW 16  
SIZ 12 SAN 80 EDU 20

Camouflage 40%  
Climb 60%  
Dodge 40%  
Jump 50%  
Zoology 20%  
Bow 80% 1d6+1

Anthropology 80%  
Archaeology 90%  
Debate 70%  
Geology 65%  
History 55%  
Library use 90%  
Occult 45%  
Read English 90%  
Read Latin 85%  
Handgun (.38) 60%

Anthropology 90%  
Archaeology 100%  
Debate 50%  
Geology 50%  
History 60%  
Library use 95%  
Occult 80%  
Read English 90%  
Sing 40%  
Track 70%  
Handgun (.32) 50%  
Speak Burmese 30%

Anthropology 70%  
Archaeology 70%  
Library use 90%  
Photography 75%  
Read English 75%  
Speak Hindi 75%

Kültisar (Bahamas och Burma)

Präst

Annan

Shi Hoan

STR 13 DEX 14 INT 17  
CON 13 APP 9 POW 17  
SIZ 14 SAN 0 EDU 12

STR 12 DEX 14 INT 12  
CON 12 APP 9 POW 13  
SIZ 9 SAN 0 EDU 8

STR 7 DEX 13 INT 15  
CON 14 APP 8 POW 11  
SIZ 7 SAN 50 EDU 10

Fist 85% 1d3  
Dodge 50%

Fist 75%  
Knife 65% 1D4+2  
Dodge 50%

Botany 30%  
Camouflage 65%  
Climb 90%  
Dodge 50%  
First aid 50%  
Geology 20%  
Hide 75%  
Jump 75%  
Make map 80%  
Sing 65%  
Ride 65%  
Swim 80%  
Track 90%  
Traet disease 25%

RÄKNA SJÄLV UT HP OCH  
DAM. BONUS!