

INTRODUKTION

Vinnare av turneringen blir den grupp som sammantaget rollspelat bäst - vilket avgörs medelst frågeformulär som var och en i gruppen får fylla i efter det att den utsatta tiden tagit slut. Frågorna som ställs kommer att röra medspelarnas rollfigurer. De som bäst lyckats förmedla vad de spelar för typ blir sålunda segrare i turneringen. Huruvida gruppen lyckas bra med sitt givna uppdrag eller ej spelar mindre roll - scenariot skall mer ge en bakgrund till rollspelande än något annat. Spelledaren skall följaktligen uppmuntra rollspelande och särskilt notera när detta görs väl, vilket vägs till gruppens fördel vid bedömningen.

Om det skulle vara så att två eller flera grupper inte kan skiljas vad det gäller rollspelsprestation, får resultatet av rollfigurernas agerande i scenariot fälla utslag; de som kommit längst vinner. Vid det fall då även detta kriterium inte räcker får grupperna dela på priset.

Beskrivningar finns med i äventyret. Dessa skall läsas upp vid aktuella tillfällen.

BAKGRUND

Scenariot i ett nötskal: en galning har blivit besatt av en ande; anden kom från en statyett som just varit i uppdragsgivarens ägo och uppdragsgivaren beordrar äventyrarna att bevisa att galningen ligger bakom försvinnandet av statyettens kraft. Galningen är mer eller mindre harmlös, men hans syster däremot kan med andens makt bli ett verkligt hot mot mänskligheten. Hon leder en underjordisk sekt med Cthulhoida anknytningar. Hon kommer att verka vilja hjälpa äventyrarna och på så vis få tillfälle att "ta över" galningens ande och bli jättemäktig. Galningen kommer såsmåningom att "försvinna" (på ett eller annat sätt). I värsta fall blir det så att systemen tar över anden, i vilket fall äventyrarna får stora problem. Meningen är dock att i (kort för Äventyrare) skall luska ut hur skum hon är innan detta händer.

Upplösningen skall äga rum i Afrika, där en hel hop animerade statyetter finns gömda. Dessa bör förstöras...slut.

Några viktiga punkter:

Tala inte om att frågeformulär skall ifyllas efter äventyret.

Spelarna får bara läsa sin egen karaktärsbeskrivning.

Kolla in anmärkningarna sist i äventyret! Lite missar har jag gjort.

Mitt telefonnummer: 031 - 55 58 57

Träna på att läsa upp de stycken som skall läsas; HELA statyettens historia skall läsas upp.

Rollspela! Ha ett realtidsnära spelsätt i konversationer; låt resande gå smärtfritt snabbt.

Läs igenom karaktärsbeskrivningarna, så att du kan se när spelarna gestaltar sina figurer väl.

Den lilla tränyckeln i slottsruinens skall liksom boken hittas.

Om spelarna frågar hur de skall beskriva varandra vid ifyllandet av frågeformuläret, så betona att det är värre att ha fel än att inte skriva något. Be dem göra det kort, gärna bara med ett par väsentliga ord.

OBS! DE FÖRSTA STEDERNA I FEL ÖRDNING!

Patrick H Rosebottom
Adventurer & Occultist

Arbborough Road 10 Telephone Line 2233

Telefonnumret indikerar att man kan ringa direkt till "Rosy" vilket är fallet. Det är dock fram till 12.15 ingen hemma - Patrick är i trädgården och tränar crocket. Marsh kommer hem 12.15 och tar alltid hand om telefonsamtal.

Lunch - det är sådan I kommer att bjudas på när de anländer; det är dukat för fem. Om I kommer från gatan som normalt folk läs:

Arbborough Road 10 är gatans överlägset största och förnämsta hus. Det är omgärdat av en ^{Flera} meter-hög tegelmur vilken inte tillåter insyn. Framme vid grinden ser man dock genom gallret en mycket välansad trädgård, med en anmärkningsvärt grön gräsmatta. Grinden står halvöppen och en grusgång - perfekt krattad så när som på ett stråk fotspår som leder upp till huset - möjliggör förflyttning utan att besudla gräsmattan. Ni hinner dock inte ta ett steg innan en mycket uppbragt röst gormar från en liten dunge i trädgården:

-Djävlaris förbannade heeselveite! (OBS! Lägg aristokratisk feeling i uttalet.)

Ut ur dungen kommer en t-shirt och ett par kortbyxor, samt en liten vit strandhatt. Deras gemensamma nämnare, och det som mycket väl fyller ut dem, är en liten rund karl, med ilsket röda kinder. I handen håller han resterna av en crocketklubba. Dessa kastar han med en föraktfull gest i gräset innan han vänder sig mot er och travar ner på grusgången.

-Stå inte där som fån! Se till och kom in nå'n gång! ropar han till er och marscherar fram mot ett vitt trädgårdsbord framför huset.

Lunchen - en oidentifierbar soppa som vid förfrågan får namnet "Suudu"-soppa - serveras av Marsh och medan den tuggas (ja!) förmedlar Rosebottom vad som börjar med en av mig skriven inledning, och som avslutas med en liknande. Därmed kan lite av varje hända.

Vad Rosebottom vill förmedla är att:

Klaus Krampf är en fähund

Klaus Krampf är en tölp

Klaus Krampf är en skurk

3.

GENERALPLAN

Ungefär så här det tänkt att handlingen skall fortlopa i äventyret:

I får uppdrag av Rosebottom

personer och händelser anknytna till förevisningen i Basel undersöks interaktion även med

August Monteiller

Charlotte Krampf

Klaus Krampf inblandad i mystisk händelse

den tömda statyetten dyker upp

skum kult kanske väcker I's intresse

Amerikaresa - Klaus och Alan uppbaras i sina sanna gestalter och andeöverförelsen och Klaus skuld ett faktum

Mer Monteiller och skum kult (Charlotte)

hemma hos Klaus och tillintetgörande av densamme

bye, bye Monteiller!

skum kult och Charlotte

Afrika och upplösning

Ovan bör för tillfället verka vara ett olösligt chiffer. men efter en genomläsning av hela äventyret (knappt det ens) skall det snarare verka som chiffernyckel.

ÄVENTYRET

Kl 09.30 den 1/10 1918 knackar det försiktigt på glasrutan i dörren med texter: "Colbert & Norman Bureau of Paranormal Investigations. discretion and efficiency guaranteed". Vi befinner oss i utkanterna av London, på andra våningen i en rivningskåk. Den redan spruckna glasrutan tvekar ett ögonblick innan den omformas till dalande glasbitar under ett nästan skamsat klirrande. Detta väcker dock de i lägenheten varande. och när de så småningom öppnar dörren kommer de att inleda sin förestående samvaro med Alan Marsh: en samvaro som kommer att räcka äventyret ut.

Herr Marsh har ett erbjudande att göra; han kommer att på sitt säreget dryga sätt förklara att ärevärdige Patrick H Rosebottom önskar träffa I samma dag, klockan 12.30 för att diskutera termerna för det uppdrag de just erhållit av sagde man. Marsh kommer inte att säga mer, utan efter att ha lämnat över ett visitkort snabbt men värdigt lämna platsen.

2.

Vid det när laget bör I vara rätt ställda; de har ju inte fått tillfälle att tacka vare sig ja eller nej till ett uppdrag de vet praktiskt taget ingenting om. Vid det tillfälliga avsked som tas vid grinden till Arborough Road 10, kan I få tillfälle att diskutera med Alan Marsh vad det hela rör sig om. Även om I inte tar initiativ och undrar, så kommer Alan att propa på att de skall ställa upp - mer information skall de få under resan till Basel, säger han och ber dem möta honom på stationen om en knapp timme.

För de som vill vara aktiva i London:

I har varken mycket tid eller spår att gå på om de vill söka information i London. Detta är vad som finns:

Dagstidningar:

Om I tänker på Rosebottom i samband med tidningar och tittar i sin lilla hög därhemma, finner de en liten artikel (notis) som berättar att Rosebottom anlant till hemmahamn den 9/9, och medfört fynd från en expedition i Afrika.

Det tar en halvtimme att hitta detta.

Bibliotek:

Rosebottom har skrivit en bok: "Voodoo och det glömda intellektet." Den kan I låna om de vill, men att läsa den ger inget annat än vämjelse över dess vedervärdiga språk.

Detta tar oxå en halvtimme att hitta.

Restider ligger på en knapp halvtimme från ställe till ställe. så I lär inte ha tid med mycket mer.

RESAN TILL BASEL

Alan möter I på perrongen och alla fem bordar tåget. I kuben övverräcker Alan ett brev från Rosebottom, vilket genast skall läsas:

Jag vill bara göra er uppmärksamma på ett par saker:

Det är jag som betalar - alltså är det jag som bestämmer. Om min vilja, genom Alan, inte följs är det helt min avsikt att omedelbart befria Er från uppdraget och finna lämpliga ersättare.

Alan har mitt fulla förtroende och är min viljas förlängda arm.

Klaus Krampf är hal som en räva och listig som en ål. Så sent som

Klaus Krampf har förstört Patricks ovärderliga, animerade statyett - en singularitet från mörkaste Afrika

I får de pengar som behövs, plus 1000£ per man om de återställer statyetten som den var, samt bevisar Krampfs skuld

Vad Patrick säger:

-Ni skall, säger Herr Rosebottom mellan tuggorna, avslöja en gemen skurk, och...gulp,svälj...göra ogjort hans avskyvärda brott.

Det blir tyst ett tag, men ingen öppnar munnen innan Rosebottom fortsätter:

-Ni får de pengar ni behöver plus 1000£, PER MAN, och högre än så går jag inte, förstått! Och jag vill se snabba resultat! Jag tolererar inget...smack...trams!

Personen som serverat maten plockar av Rosebottoms tallrik.

-Alan här skall följa med er, och se till att ni sköter er - och jag kommer att hålla kontakt med er hela tiden. (SLUT PÅ DEN REPLIKEN)

Onekligen är ni lite förundrade och det kan inte hjälpas att det syns på er. Rosebottom betraktar er genomträngande.

-Följ med mig, så skall ni få se någonting, säger han så plötsligt med aningen av en glimt i ögat. Han reser sig och går raskt från bordet. Ni är inte mer än halvfärdiga, men lämnar villigt resten av soppan och följer efter in i huset.

I kommer att ledas till ett rum i källaren där statyetten förvaras. Rosebottom visar med viss stolthet upp träklubben - halvmeterhögt och grovt cylindrisk - där den står på en piedestal som rummets enda möbel. Mer förprogrammerat:

-Min stolthet, säger Rosebottom med adress statyett. Stämman låter mindre barsk än tidigare.

-Från mörkaste Kongo, genom otaliga enerverande strapatser har jag, Patrick H Rosebottom hämtat den - Krampf statyetten. Hans ögon mörknar med ens, och han spotter vilt i det följande:

-Bara för att den där nidingen, den där förbannade...

-Sir, kommer det från trappan, tåget går om en timme och herrarna kanske behöver packa...

-Ja, ja! iväg med er - och avslöja den förbannade Klaus Krampf!

en vecka innan sessionen i Basel försökte han att, i mitt eget hem, med pengar KÖPA statyetten! Som Ni ser ryggjar han inte för någonting. Alan fick vidtaga särskilda säkerhetsåtgärder för att hålla Krampfs kläffingriga nävar borta.

Jag räknar med att Ni kan visa tillbörlig list och företagsamhet för att snärja och avslöja Krampf. Om inte annat, så väger mina ord tungt i rekommendationer, och Ni bör inte räkna med en framtid i branschen om Ni misslyckas.

vänliga hälsningar

Patrick Rosebottom

Nu är det dags för I att sätta sig in i saker och ting genom att fråga Alan. Vad Alan kan berätta är följande: (DETTA SKALL INTE STRÄCKSÄS; I FÖR FÖRÇA SIG FRÅN)

Krampfstatyetten dök först upp för några hundra år sedan då upptäcksresande Friedrich von Krampf hemförde den från Afrika. Alan är inte insatt i dess historia, men vet att den skall vara animerad, d.v.s. ha en inneboende ande vilken skall kunna uppfylla ägarens önskingar; dessutom lär alla som utnyttjar detta till sist falla offer för extrem otur, galenskap och död. I samband med statyettens kraft verkar han (Alan) bli lite nervös, vilket märks tydligt mot hans armars "coola" personlighet. Han kan antyda att han sett prov på dess kraft, om I frågar, men mer säger han inte.

Den ockulta världen måste ju få tillfälla att bevittna hur Rosebottom briljerar med sitt fynd, och en session sattes i stånd i Basel den 28/9 hos Arnold Berghofen - en stor man inom ockult världen. (Bernard känner igen namnet - det rör sig om en mindre seriös excentriker som mest tjänar pengar på transaktioner med parafernaliaer.)

Många stora namn var närvarande, och förväntningarna var stora - men det gick inte som planerat; statyetten fungerade inte när Patrick skulle frammana anden. Den hade tydligen försvunnit, och skurken måste ju vara ärkerivalen Klaus Krampf.

Angående Klaus vet Alan bara att det är en extremt eremitisk figur som på något sätt är släkt med gamle Friedrich von Krampf. Han är mycket svår att få tag på - ingen vet riktigt var han håller till.

Såseningen anländer I till Basel. Klockan är 22.20 på kvällen den 2/10. Alan har bokat rum på det hotell han och Patrick brukar sova över på när de gästar Berghofen, vilket sker då och då. På hotellet blir han igenkänd av en dam i receptionen, vars ordflöde inte märkbart hindras av den grovt förtyskade engelska hon kan prestera. Hon undrar t.ex. varför Patrick inte kommer och vad I är för några. Alan lämnar middagen på hotellet tidigt för att avlägga kortbesök hos Berghofen och se till att han kan ta emot i morgon dag. Dessa minuter av frånvaro lämnar fältet fritt för samtal med receptionisten (något som Du får se till att I råkar ut för). Hon kommer att vid minsta antydning till fråga rörande Alan och Patrick att avslöja att Patrick vid senaste besöket var mycket mån om ett paket, och att Alan sent, sent på kvällen lämnat in ett mycket likt paket i receptionen för förvar, vilket han sa skulle utlämnas till en herre som yttrade orden "Suudu". Dagen efter, några timmar efter det att Patrick och Alan gett sig av - receptionisten lade märke till hur ytterst upprörd Patrick verkade vara - kom mycket riktigt en liten vihårig herre och hämtade paketet; han verkade i sin tur mycket nöjd. Mer vet inte receptionisten, men piccolon kan berätta, på mycket dålig engelska, att han sett två likadana stora paket i Patricks och Alans bagage. Detta måste I vara lite mer aktiva för att få veta.

HOS BERGHOFEN

Efter lunch får I tillsammans med Marsh träda in i den stora lyxvilla, belägen på bergsslutningen ovanför staden, där Arnold Berghofen har sitt residens. En betjänt visar den genom den stilsäkra praktiken upp till andra våningen och fram till den dörr bakom vilken det finns (läs):

Ett leende som blottar alltför många guldplomber för att inte vara konstlat möter er redan innan ni humnit få en uppfattning om rummet ni kommit in i.

-Ah, mina herrar! Bitte! Sätt er! Sätt er! halvt ber, halvt kommanderar Berghofens gutturalt tyska brytning, allmedan leendet breddas och den korte mannens redan fullt breddade kroppshyddan finner sig tillrätta på skrivbordskanten.

Först nu får ni tillfälle att överväldigas av rummets vidunderliga dekorerings; död-

6.

skallar av alla slag, fetischier i alla former och storlekar tävlande i groteskhet med takets dignande prakt av fladdermöss, statyetter, uråldriga tillsvens invecklade tekniska konstruktioner, och alla andra oidentifierbart mystiska föremål som upptar runsyta.

-Ha, ha! Ni gilla mein lilla rum, nicht? Ha, ha! Naja...

-Han tänder en cigarr från lådan som han räcker fram mot er.

-Vad kan jag hjälpa till med?

Berghofen är förvisso en mäktig man, men inte så upptagen som man skulle kunna tro, och dessutom är han mån om att hans potentiella kunder inte avskräcker varandra från hans domäner och vill därför verka för en bättre sänja dem emellan; med andra ord kommer han att hjälpa I. Han kan berätta om personerna som var närvarande den 28/9 och om hur kvällen fortlöpte:

Alla gäster hade anlänt till kl. 18.00. Jürgens var sedan en vecka Bergh. gäst - han är fortfarande kvar. Dagen innan sessionen anlände Petöfi och Curdleforde. Sist kom Schönlied och förtäring serverades.

Fakta om gästerna:

Peter Jürgens

60 år fyllda. En auktoritet inom det ockulta fältet. (Bernard känner väl till namnet).

Han studerar just nu böcker i Berghofens bibliotek.

Zoltan Petöfi

Ungersk 55-åring med bländande skarpsinne. Innehar professur vid Budapests universitet (i litteraturhistoria). Släkt och vän med Jürgens. Ännu kvar hos Berghofen. men reser snart tillbaka till Budapest.

Klaus Krampf

45 år gammal, men ser ut som 70. Mycket självmedveten och "på sin kant". Berghofen kommunicerar med honom via adressen: August Montellier, Stuttgart Hochschule, 43 54 STUTTGART.

Sir Jacob Curdleforde med fru

Var på genomresa och stannade till. Han är rik och 42. Parets medelålder är 30. De gästar just nu Wolfgang Gräber i Zürich.

Erich Udo

46 år gammal. Tystlåten och intetsägande. Bor i München.

Patrick Rosebottom och Alan Marsh

Berghofen kläcker ur sig någon komplimang.

Wolfgang Gräber

Odefinierat förtioårig aristokrat. Livsnjutare. Bor och verkar i Zürich.

Berthold Schönlied

Pratglad tyrolare med mullrande skratt. Är förmodligen ockultintresserad bara för att hans kärlek - Lisette Bovary - är det. Köpte dock en ljusstake under sessionen. Bor i Basel.

Lisette Bovary

Högdragen 30-åring. Ofta sedd i sammanhang som sessionen i fråga. Kunnig och vacker. Även hon bor i Basel.

Rosebottom sken av förväntan hela kvällen, men retade sig alltmer på Krampfs tjugga leende. Jürgens hade ett samtal med Krampf och det blev lite bråk. Vad det rörde sig om vet varken Alan eller Bergh. Schönlied gick som vanligt alla på nerverna. Gräber verkade väldigt intresserad av Roseb. kommande förevisning, men den sågs av alla fram emot som kvällens höjdpunkt.

Berghofen förvarade de aktuella föremålen. Rosys statyett oxå, i ett låst rum - bevakat av en tjänare inifrån hela kvällen. 100% förtroende för tjänaren hyser Bergh.

Föremålen plockades fram runt kl. 20.00. Först visade Bergh. två 1300-tals volymer på latin; den ena var indirekt anledningen till Jürgens närvaro. Namn: "In Tanatos Veritas", vilken Jürgens studerar, och "Principia Mysteriae". Även en oidentifierbar uppstoppad fågel visades. Härkonsten skulle kunna vara utomjordisk (bluff). Tre klarblå stenar för rituella ändamål. storleksordning knyttnäve röntte ringa intresse, men en avancerad ljusstake (6*6 amad) köptes av Schönlied.

Så kom turen till Rosy; han hade klätt sig i en ceremoniell afrikansk dräkt. Ljuset tonades

7.

ner och Rosy försökte frammana anden på den demonstration, men ingenting hände, vilket i och för sig är som det brukar vara på möten av detta slag. Krampf skrattade gott. Rosebottom var ett ögonblick ändlöst förtvivlad, men riktade snart ett störtregn av verbalt hat mot Krampf: anklagelserna var monstruösa.

Kvällen avslutades.
Mer vet inte Berghofen, men han är villig att hjälpa till att finna Klaus Krampf och reda ut hela historien.

I har nu några personer de kan prata med. Närmast är Jürgens och Petöfi. Även Alan kanske I vill samtala med - angående paketen på hotellet. Det ligger till på det viset att:

Alan bytt ut statyetten mot en förfälskning han låtit göra i London, efter Krampfs besök. Det var då de kom överens om kodordet "Saudu" och övriga planer. Motivet till dessa handlingar är att Alan tror att statyetten bär på en förbannelse och att han inte vill att den skall drabba Patrick. Om Alan blir avslöjad kommer han att erkänna, men också påpeka för I att Rosy aldrig kommer att köpa den historien - de måste visa att Krampf är den skyldige. Alan tycker förvisso lite synd om I, och kommer att hjälpa den.

Personer att snacka med:

Peter Jürgens
Denna person är mentalt instabil. Mycket mentalt instabil. När I träffar honom, i sällskap med Petöfi, kommer det vara Petöfi som pratar till en början.

Zoltan Petöfi
All information av intresse som Zoltan kan förmedla är att Gräber ingående undersökte statyetten innan sällskapet upplöstes. Zoltan är annars en trevlig person, som tar det där med okultisk som en spännande hobby - han är i grund och botten skeptiker. Han kan väcka Peter ur hans mumlande läsning av boken "In Tanatos Veritas", och på så sätt konfrontera I med Jürgens sjuka sinne. Jürgens har inget att berätta om sessionskvällen, men om I förklarar att de är på jakt efter Klaus Krampf tänds en röd glimt i hans stora ögon och han väser: ...kkkrAMPF!! HA! Sök ni bara, och finn! DET betyder ingenting; HAN betyder ingenting...

I kommer att försöka att få Peter att utveckla detta, givetvis:
-In Tanatos Veritas, där ligger faran, det är hon...
Vid det laget är han en frågande, spottande, skrikande och fäktande punkare med motsvarande temporär IQ. Slut på samtalet med andra ord. Petöfi försöker lugna sin vän.

Berthold Schönlied
Det skall vara klart att Alan rekommenderar att I besöker någon annan än Berthold - om Alan inte redan är avslöjad festäss. När I väl träffat Berthold skall det i sin tur verka naturligt att Alan inte är pigg på att möta honom - han är ODRÖGLIG. Detta innebär att: han är fet och mustaschpydd, bär lederhosen och joddlar, drar dåliga vitsar, tycker att han är bäst i världen och har som mission att tala om detta för alla. Han kommer att skryta om hur fint han knipsade åt sig statyetten utan att någon misstänkte att han var ute efter den - han sitter förresten och putsar den under samtalet. Han kan dock ge viktig information: han var ute och tog ett bloss efter middagen hos Bergh. och såg då Krampf och någon annan samtala lågt vid husknuten. Schönlied tror att Krampf försökte överrätta pengar, men att den andre inte tog emot dem.

Lisette Bovary
Är inte hemma, och I kommer inte att kunna få tag på henne heller.

Wolfgang Gräber
Besök hos Gräber kräver resa till Zürich, men det är inte så långt. Hemma hos honom finns även sir Curdleforde och hans fru. Dessa personer är inte särskilt intresserade av att hjälpa till. De är utpräglat aristokratiska och kan avsett överlägset nedlåta sig att informera I om att statyetten var en dålig förfälskning. Det är Gräber som konstaterar detta; Curdleforde är inte okult insatt. Om I säger att de betvivlar att Gräber kan veta detta, rycker vederbörande på axlarna och säger:
-Fråga då herr Krampf, han nyser samma uppfattning.
Mötet avslutas.

Gräber är genuint intresserad av statyetten, och inte av ande hokus-pokuset. Han kommer så småningom att få ett erbjudande om att köpa statyetten - av Klaus. Mer om detta senare.

Nästa anhalt är menad att vara August Monteiller i Stuttgart. Styr I med Alan om så behövs.

August Monteiller

August är en ung rullstolsbunden historiker, som fått i uppdrag av Klaus att reda ut Krampfstatyetten historia. Detta har han gjort i stor utsträckning; han känner dock att han är på väg att finna ut något riktigt viktigt, men en sista pusselbit fattas...
Han är vänlig och berättar gärna om statyetten historia (oavsett vad I tycker). Han har även brev till Klaus, några som Klaus inte ens öppnat. Det krävs åtminstone ett försök till övertalning från Is sida om de skall få läsa dessa. Slutligen kommer August att be I att åka till ruinen av Krampfs slott för att se om de möjligen kan hitta något intressant - en sista pusselbit kanske. Alan kommer absolut att tycka att det är en bra idé, särskilt om han ännu ej blivit avslöjad.

Här följer nu Augusts redogörelse för statyetten historia:

Statyetten härstammar från mörkaste Afrika. Friedrich von Krampf (självsvådligt adlad) hämtade hem den tillsammans med en mystisk, i historieböckerna demonförklarad neger-vilde. Från att ha varit excentrisk gick von Krampf hastigt över till galenskap. Efter hemkomsten flyttade han in i en förfallen slottsruin - utan att nämnvärt restaurera den. Hans fru vägrade flytta och tog avstånd från honom. Någon tid efter detta kidnappades parets 10-åriga son Reinhardt. Strax därefter avled von Krampfs fru, och lämnade en förbryllad läkarkår i oförklarlighetens dunkel. Allt detta sker cirka 1730 sissådär.

10 år senare hade en by vuxit upp omkring slottsruinen. Reinhardt Krampf dyker upp i societetslivet, ofta tillsammans med en mörkhyad figur. Reinhardts underliga uppväxt och kidnappning - vilken ingenting kan få honom att berätta om - samt hans vackra yttre och svär-gripbara personlighet gör honom till en centralgestalt i många sällskap. Han syns bo i faderns ruin - fadern har avlidit, av sjukdom, men tycks inte ha blivit jordfäst.

Efter en femårsperiod av blomstring - byn kring slottet växer, Reinhardt lyckas i affärer och anses som ett ungt lejon. Han gifter sig med den respekterade Effi Miller och får en son - börjar det ohjälpligt gå utför. Mot slutet, då han varit intagen på institution för nervbesvär och alkohol förslöat hans intellekt, blev han maniskt fixerad vid faderns statyett. Effi, fortfarande kär och ömt ömtänksam ville göra honom till lags, och hon hoppades att han skulle lugna sig om hon tog statyetten till honom på sjukhuset. Hon fick en smärre chock då hon upptäckte att statyetten var borta från sin hedersmonter i det upprustade slottet. Det visade sig dock att sonen Karl hade tagit den och lekte med den. Effi hade stora besvär med att ta den från honom, och hon lämnade en gallskrikande unge bakom låsta dörrar när hon skyndade tillbaka till hospitalet. Väl där kommer dagens stora chock - Reinhardt har avlidit. Och vid hans bädd står den neger som kontinuerligt stått Reinhardt nära, men som frun knappt sett tidigare. Han yrkar på att Reinhardts sista vilja hade varit att han, negern, skulle få statyetten. Förvirrad av sorg, och allt annat än situationens härskarinna vägrar hon. När sonens tycke för statyetten var klart stadfast hjälpte inga böner i världen - Effi lät inte negern få den.

En natt ett år senare hände något som fick Effi att, liksom många av byns innevånare, lämna trakten. Omständigheterna är oklara, men negern återfanns död i lekammaren. Dödsorsaken är okänd ännu en gång. Effi flyttade hem till mamma, och pojken Karl, nu 10 år gammal, fjärras från sin mor - helt enligt bådas osagda önskemål. Karl visar prov på smärre genialitet och är vad man kallar lillgammal. Hans begåvning tas väl tillvara och innan tjugo års ålder har han redan framställt flera vetenskapliga avhandlingar inom områden som matematik, metafysik och biologi. Främst dock rör hans arbeten psyko-filosofiska spekulationer vilka samtiden inte uppskattade nämnvärt; de flesta av hans arbeten har gått förlorade. Han levde mycket kilt, med studierna som enda sällskap.

Effi gifter om sig. Överste Rodolf Klein och fru får ett barn - en son. Han döps till Ferdinand. Unge Klein uppfostras hårt. Hans karriär inom armén ligger tidigt utstakad. Men Ferdinand vill annorlunda; redan innan han tar löjtnants grad har han bestämt sig för att hoppa av. När han fyller 25 råkar han in i lite tråkigheter, men allt skulle ha kunnat rätats ut, om Ferdinand inte tagit tillfället i akt. Hans militära bana avslutas abrupt. Intresserad av böcker har han alltid varit, både fack- och skönlitteratur, och han ökar nu sin läskvot.

Det är femton år mellan Karl Krampf Ferdinand Klein. Vid en ålder av 40 år har Ferdinand hunnit kuskat runt i världen och bli en erfaren man, och han har lärt en del om familjens historia. Statyetten intresserar honom, liksom den genialiske halvbrodern, som de senaste åren producerat vad som ansågs vara rena rappakaljan. Karl undervisar inte längre på universitet och har helt avskärmat sig från resten av världen. Ferdinand hälsar förmodligen på hos honom;

detta bör vara ungefär samtidigt med den brand som slutgiltigt obebodliggör slottsruinen, vari man får förmoda att Karl höll till. Efter 40 års åldern har man dålig koll på Ferdinand, men om man så vill kan man förknippa honom med en mytologisk figur som fick ny substans vid denna tid - en sjöman med ett underligt bylte, som alltid dök upp innan olyckor och som återfanns vid själva olyckstillbudet yttrande "vad var det jag sa" eller liknande. Till slut hamnade han dock i Afrika, var han sedermera avled utan att:

"...firna det jag söker. Till allas väl."

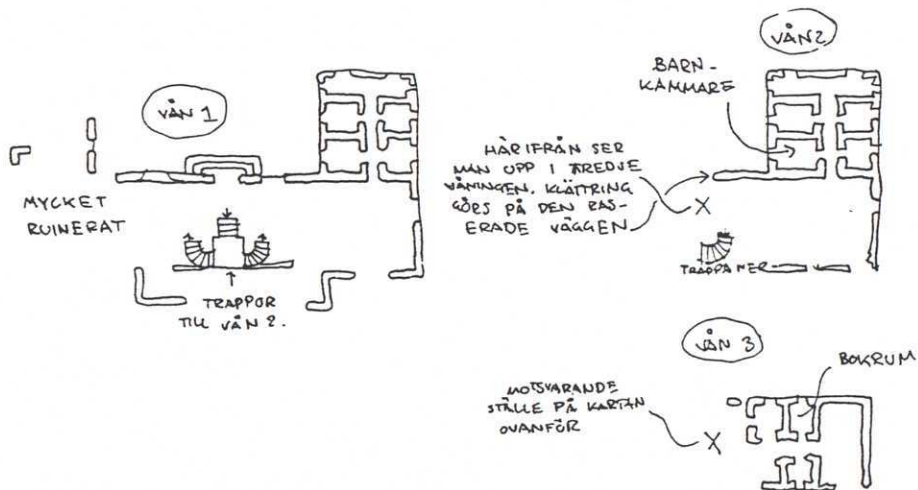
Att statyetten blivit så känd kommer sig av att Karl Krampf skrev en bok om den. Denna skrevs sent i hans liv och blev aldrig fullbordad. Den berör statyettens mystik på hög abstrakt nivå, och den är inte särskilt lätttydd. Många andra författare har sedan lagt sitt till, men jag (August) tror nog det jag berättar är närmast sanningen. Klaus är förresten i rakt nedstigande led släkt med Friedrich Krampfs far. Efternamnet Krampf har han dock tagit. Egentligen är det Stropf. Trakten kring slottsruinen lär numera vara övergiven, men delar av ruinen finns kvar, och jag undrar...det är så att jag tror jag kan vara väldigt nära att komma på något ytterst viktigt rörande hela den här historien, men det fattas en viktig bit. Kanske, kanske kan den firnas därute vid ruinen. Ni skulle inte vilja...

-Jovisst! Självklart! svarar Alan, och så var det med det.

I åker med en universitets bil iväg på en tredagarstur - slottsruinen fram och tillbaka. När de närmar sig platsen ifråga får Du läsa:

Regndroppsdensiten tycks oavvänt proportionell mot kvadraten på avståndet från den taggiga kröning av slättlandets enda kulle, som tydligen är er resas mål. Himlen tar an en allmer mörkgrå, närmast lila karaktär. Molnen tycks oändligt tunga, och bara ett under hindrar dem från att omedelbart dräsa i backen, utan i stället silas ner i ett begränsat antal stora, våta droppar. Bilen stannar nedanför kullen, och en stund sitter ni tysta och lyssnar på regnets furiösa anfall mot biltaket. Det verkar inte finnas någon anledning att tro att det skall upphöra, så med riktning mot backenslutning - åt det håll lika lite ruin:syns som något annat - kuskar ni raskt framåt. Tvåhundra meter, och regn in på bara kroppen, men framme är ni. Svart, svart, blänkande svart sten bygger upp konturen av ett minne. Men där finns tak kvar, innanför vad som en gång var en mäktig port. Ni pustar ut ett tag, och sedan..

Karta över ruinen:



I märker till sin förvåning att vissa rum fortfarande innehåller rester av möbler och tapeter. I barnkammaren på andra våningen finns en hel del bråte - delar av en spjålsäng t.ex. när I letar här finner de en liten tränyckel. I samma ögonblick som de tar i den tycks vinden sucka till och långsamt börjar en skepnad ta form; det är en neger och han tycks säga:

10.

"Antingen är det slutet till början eller början till slutet som åstundar. Låt det bli deras val..."

Så tonar han bort med en gest med händerna mot himlen (taket). San d4/-.

I rummet ovanför, dit I kan klättra på utsidan av ruinen (gör det till ett farofyllt företag, slå tärningar och så där, men upp kommer de), kommer en bok att uppenbaras bakomlänningarna av en bokhylla. Den är på latin och likaledes den pusselbit Monteiller saknar. End of this.

När I kommer tillbaka till Monteiller, blir han givetvis glad. Ett telegram har kommit till I. Det är från Berghofen. Nedan finns de brev som finns hos Monteiller och som är riktade till Klaus Krampf. Det är inte säkert att I anstränger sig tillräckligt för att få läsa dessa brev; de måste försöka övertala August. Telegrammet från Berghofen får de förstås läsa...

Brev nr 1

Avsändare: Charlotte Krampf

Detta är skrivet på tyska, vilket betyder att I får be någon översätta. I övrigt har I, som du väl har märkt vid det här laget, inga språkliga besvär. De omgås i bildade kretsar där engelska ofta är umgängesspråk.

Käre bror,

Jag har hört om dina resultat - enastående utan tvivel - och jag tror att jag kan hjälpa dig att föra experimentet vidare. Möjligheten att Krampfstatyetten skulle dyka upp syns mig mycket ringa. Hör av dig, så skall vi tillsammans nå dit ingen tidigare nått.

Charlotte

Daterat 10/9 1918. Observera: Klaus har inte ens öppnat detta och nästa brev!

Brev nr 2

Avsändare: Charlotte Krampf

Tyska igen.

Käre bror,

Du vet inte vad du leker med! Ta dig i akt och gör inget du får ångra; rådgör med mig!

din syster
Charlotte

Daterat 1/10 1918. Brevet är som sagt inte öppnat.

Brev nr 3

Avsändare: Wolfgang Gräber

Tyska nochmal.

Ärade herr Krampf,

Jag skulle bli mycket glad om Ni ville göra mig den äran att dela med Er av Era kunskaper om Krampf-statyetten, särskilt då denna nu återfunnits. Ge besked vid Berghofens session, vilken Ni enligt honom själv lovat bevista!

Wolfgang Gräber

Daterat 16/9

Klaus var senast och hämtade brev den 18. Då fanns även en inbjudan till sessionen där. Gräbers brev läste han snabbt igenom, men bara inbjudningen fick följa med därifrån. Enligt August blev Klaus mycket uppspelt vid läsandet av denna inbjudan, och frågade halvt frånvarande om tågförbindelse till Le Havre, innan han rusade iväg. Alan kan vidare informera om att det var den 20/9 Klaus kom till Rosy i London, vilket betyder att Klaus måste ha rest omgående. Så till sist telegrammet från Berghofen:

11.

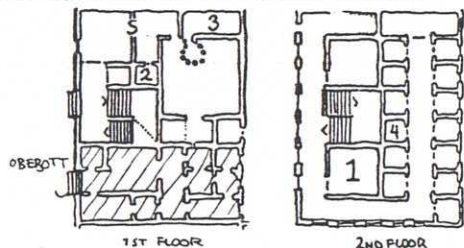
"Kom till Minchen och möt mig utanför Mittelgasse 12 klockan 18.45. Klaus Krampf har dykt upp, och det är någon jag vill att Ni skall träffa.

Berghofen"

Alan tycker att det är en bra idé att göra som Berghofen säger.

ITV och Charlotte Krampf

Mittelgasse 12 är detta äventyrs skunkults huvudkvarter, och Charlotte Krampf är storskurken. Hon skall kvällen I kommer dit hålla föredrag, och Berghofen följer I in i en föreläsningssal i det skollika hus med de pråliga bokstäverna I T V ovanför dörren som ser ut som så inuti:



- 1: HÄR FÖRELÄSER CHARLOTTE.
- 2: DETTA ÄR RUM A3, DÄR CEREMONIELT DAFS OCH FÄNGAR FÖRVARAS
- 3: HÄR FINNS ETT FULT MONSTER (ÄNNU EN SHANTANK, SE NEW YORK)
- 4: DETTA RUM ÄR EN DOLD MUS VILKEN KAN ÅKA MED TILL VÄN I OM MAN DRAR I EN GALGE. INGA MÖBLER FINNS I RUMMET. DE SVRKA RUMMEN HÄR SER UT SOM SKOLSALAR

I tar plats i föreläsningssalen och:

Innan sorlet lägger sig ökar det plötsligt i styrka då den övervägande manliga åhörarskaran beskådar frökan Charlotte Krampfs hänförande inträde.

Den vågade klädseln - långbyxor av jeansstyp och en rutig bomullsskjorta - står i bjärt kontrast till och framhäver hennes kvinnliga former, vars kröning är det oemotståndliga leende, vilket inleder hennes föreläsning:

-Redan för hundra år sedan hade de konstnärer man idag kallar upptäckta, kallar revolutionerande, redan för hundra år sedan hade dessa "upptäckter" upptäckts och glömts hundrafallt. Den historia i vilken vi ingår tycks när vi betraktar den gömma för oss det vi önskar se, det vi...

Och så fortsätter hon att med glödande iver och smittande hänförelse sitt föredrag.

När detta är slut och applåderna lagt sig, kommer Bergh. att föra fram I och Alan för att de skall få träffa Charlotte. Hon står och diskuterar med en hop stofiler, men avvisar dessa bestämt när Bergh. närmar sig. Hon kopplar på full charm, och tar emot I så hjärtligt man kan utan att verka oäkta. Hon är redan insatt i att I letar efter hennes bror, och hon är också intresserad av att han kommer till rätta. Hon fruktar att han grävt ner sig alltför djupt i sina experiment. Hon vet inte vad det rör sig om, men betonar att Klaus i grund och botten inet är ond, och allt nog skall gå att reda ut, bara man finner honom. Om I för breven hos Monteiller på tal, förklarar hon att hon genom dem försökt få kontakt med honom, och att hon därför låtsats insatt och intresserad av hans experiment. Charlotte lover att försöka hålla kontakt med I, om de håller henne underrättad. Innan detta möte är över, närmar sig en två- och en-halv meters jättebiff de samtalande, och Charlotte ursäktar sig och trippar iväg med den till utseendet mycket brutala biffen.

Bergh. kommer nu att visa I ett tidningsurklipp han har i fickan, och därtill berätta att Klaus för några dagar sedan anhölls i samband med ett jättebråk på en gata i Minchen. Ett halvt kvarter fullkomligen demolerades. Bara ett par timmar efter ett ha sats i sin cell, försvann han spårlost. Bergh. följer om I så vill med till den aktuella polisstationen.

PÅ POLISSTATIONEN

Omständigheterna kring bråket är mycket oklara, men Klaus var definitivt inblandad. Dessutom häktades en rad andra bråkmakare. Dessa finns inte längre kvar då borgen betalats. Vem som

12.

betalat den? Jo, nu skall vi se...en organisation I T V... Om Klaus försvinnande finns det inte mycket att säga. Ena stunden satt han i sin cell, och i nästa ögonblick var han bara borta.

ERICH UDO

Bor faktiskt i staden. Om I hälsar på honom, kommer de att upptäcka att Udo är en grå och tunnårig tråkmåns. Han tror inte han har något intressant att berätta, men om I specificerar att de vill höra om Krampf och Gräber tillsammans, kan han verifiera att dessa båda hade en längre enskild konversation mot slutet av kvällen, efter föreläsningarna.

Berghofen kommer nu att vilja resa hem till Basel igen, och han har varit i telefonkontakt med hemmet, då det visade sig att där finns ett telegram till I. Alan tycker att de genast skall åka och titta på det. Det är från Patrick Rosebottom och lyder:

"Kom hit genast!"

Under tiden, eller snarare då I var vid ruinen och rotade, har Gräber blivit ägare till den riktiga statyetten. Det ligger till på det viset att Klaus Krampf tömt statyetten på ande och själv tagit över anden. Den tomma statyetten sålde han sedan till Gräber, vilkens intresse han noterat. I vet för tillfället inget om detta, utan beger sig raskt till London.

LONDON IGEN

Nu skall I resa till Amerika. Klaus Krampf har varit hemma hos Rosebottom. (Alldeles nyss, efter att han sluppit ur finkan.) Krampf hade förutom att bete sig ohyfsat överräckt fem stycken båtbiljetter till New York, och yttrat: "Det är fråga om en slutgiltig uppgörelse". Därefter hade han skrattat och bara försvunnit. Rosy är mycket upprätt och manar I att ta detta tillfälle väl i akt. I styr kosan mot Amerika.

OCH ÖVER ATLANTEN

Överfarten går smidigt och lätt. När I och Alan till sist går utför landgången ner till kajen så:

Ett oväntat vimmel av människor täcker kajen, och en tung känsla av trötthet infinner sig när ni knuffas med i strömen utför landgången, ner mot ett nytt upprört hav; ett människohav som böljar lika okontrollerat och kaotiskt som Atlanten i storm. Över det myllrande stegtrampet och orala vågskvalpet, hörs dock ett klart rop - som från en man i sjönöd - och där, där på en flotte av stillhet i människomassan står en man i trench-coat och vinkar:

-Ojoj, Ni från Rosebottom, häråt! Ojoj!

Nu kommer I strax att stifta bekantskap med en av New Yorks värsta reportrar. Han har fått ett meddelande från en okänd (Krampf ja, hur kunde du gissa det?) person som bett honom föra de fem personerna som förstår vad "rosebottom" innebär till en beständ skyskrapa som är under byggnation. Då detta bygge är på flera sätt omstritt, ser reportern möjligheten till ett scope. Han har ingen åsning om vad det egentligen rörde sig om, men den hemliga källans sista ord hade varit:

"...det gäller inte bara en förändring av New York, utan av världen som vi känner den." Reportern Bill Forsythe tänker inte släppa den här grejen, oh no! Han tror mycket på sig själv och är väldigt framåt även i käften. Det rör sig om en gestaltning av den typiske amerikanske reportern, som inte ger sig förrän "storyn" ligger för tryckning. (Det är meningen att skapa en lite rolig kontrast när denne självsäkre och tillsynes tuffe individ efter de handlinger som kommer spaknar betydligt - rollspela väl spelldare!)

Varför har Krampf ställt till med detta nu då? Jo, han vill helt enkelt ha lite publicitet.

Bill för I till restaurang och hotell, varvid han önskar få veta vad det rör sig om. Han kräver någon sorts historia, men godtar vadsomhelst. Först när denna hans nyfikenhet stillats något för han I till den plats där skyskrapan byggs; tiden är en kvart före avtalad tid; regnet börjar falla, och det blåser hastigt upp. Åskan dundrar, och det börjar blixtra kraftigt, i symmetri i närheten av den aktuella skyskrapan. (Har du sett Ghostbusters så vet du

13.

Ni kommer att tänka på en dag för några veckor sedan, då ni befann er nedanför en ruin och ännu inte sett människor ta form ur tomma intet. Det känns som vore det exakt samma regn nu som då, och helt utan grund känns det som ni står inför en inte mindre omskakande upplevelse; helt utan grund...

Bill betraktar era sammanbitna ansikten med ett snett leende.

-Vädret är inte alltid så här i New York. Nog är ni engelsmän mer vana med skitväder än att behöva bli så nedstämda. Jag har ett paraply... Han försöker fälla upp paraplyet i den ständigt tilltagande blåsten. Efter en stunds krångel ser han det kastas iväg genom parken.

-Shit! Jävla väder! säger han och ser totalt sur ut.

Plötsligt, men inte oväntat, slår en jätteblixt, ackompanjerad av ett åskmuller som får marken att skaka, ner i taket på skyskrapan. Nästa skeende är däremot allt annat än förutsett, och med stora ögon ser ni hur blixstens skarpa ljussken liksom dröjer kvar uppe på taket, innan det börjar sin färd ner genom den rudimentära skyskrapan. Fräsande och gnistrande närmar sig ljuskägglan bottenvåningen; den går alldeles för långsamt för att vara en blixt, och allt för fort för att kunna vara något annat. Så med ens når den botten, och kastas likt en enorm brinnande baseball ut genom skyskrapans portar. Med otrolig fart och kraft banar den sig väg rakt ut genom byggmaskineriet utanför, genom stängslet och försvinner med ett väsande bort i parken.

-Holy shit! flämtar Bill med övertygelse.

Ett stort stråk av aska, fortfarande glödhet, leder fram till huset, och ni tar er genom det uppbrända hålet i stängslet för att följa denna välkomstmatta av förstörelse. Upp genom trapphuset - tjugo våningar - upp till taket.

Upp på taket blåser det så in i nord. Klaus står på en hög av någonting; en fläkt utgång eller liknande. När I närmar sig, kommer han att sträcka upp armarna, och med ens råder fullkomlig stiltje i en sfär runt Klaus och de sex övriga. Utanför denna sfär rasar orkanvindens vrede oförtrutet vidare - I kan sticka ut handen och känna hur det blåser vilket renderar SAN 1/-. I kan om de vill missilera på Klaus, men sänt får ingen effekt. Klaus har något att säga:

-Rosy lämnar över arbetet åt hantlangare - så även jag, säger han och sträcker ånyo armarna i vädret, varpå en virvel sänker sig från sfärens tak och för ut honom. Virveln blir kvar en stund, och en annan varelse tar över Klaus plats - ett läskigt monster från världsrymden. Det är en Shantank som kommer. SAN d6/-, 9 p hudpansar, 25 hp och en bitattack på 55% med 5d6 skada. Tjosan!

Nu är detta inte så farligt som det verkar. Monstret är bara intresserat av att komma därifrån. Om I allvarligt retar honom, d.v.s. skjuter på honom o.dyl. kommer han att göra en icke letal attack på personen i fråga. I övrigt försöker besten att ta sig ut ur sfären - vilket inte är möjligt - inte heller för I. Bestens vilda utbrytningsförsök är dock farliga för I. Varje individ måste slå en LUCK. Om detta misslyckas måste vederbörande slå en DODGE. Misslyckas han även nu, återstår bara att ta 1d6 skada och brutalt kastas omkull.

Till slut kommer virveln ånyo ner från sfärens tak, men denna gång fyller den upp hela sfären, vilket är identiskt med att sfären försvinner - I står ute i blåsten igen och Shantanken tackar för sig och flyger hem.

Bill är vid det här laget mycket tagen. Ansiktet har antagit en likblek ton som snarast går i pistagegrönt. Ögonen är uppspärade och underläppen darrar. I får hjälpa honom på vägen nerför de långa trapporna. När de väl är nere står där polisbilar med blinkande ljus och tjuvande sirener. Cigarrtuggande polischef Robert Hanna tar emot med bister uppsyn. Detta är en person som hatar att bli provocerad; Hanna är hur jovial som helst, bara han inte blir retad, som när:

någon betar sig ohyfsat (ex: uttalar sig inte helt i enlighet med Hanna's åsikter)

någon utger sig för att vara förmer än han är (se ex. ovan)

någon söker bråk (se ex. ovan)

Vid dessa tillfällen kompenseras Bob's annars så stillsamma läggning med tordönsliknande utbrott i verbal och inte sällan fysisk förintelse av katalysatorn i fråga. När brott föreligger handhas dessa dock med oväntad kyla och korrekthet.

För tillfället är Hanna mycket trött, och vill bara fösa in bråkmakarna i häktet en natt och sålunda komma i säng imorgon. Om I protesterar, argumenterar eller på annat sätt

14.

sätter upp motvårn, kommer Bob att bli irriterad, men de legala följderna förvärras inte mer än marginellt. Rollspela honom väl; det spelar ingen roll om du inte spelar hans karaktär precis som jag vill, bara han får mycket karaktär.

Stackars Bill försöker under tiden att stå på benen och verka ha läget under kontroll, vilket naturligtvis inte är fallet. Han kommer att mumla om att vilja "komma hem till sängen" och att "vad det blåser...vad det blåser...", fast vinden allaredan har bedarrat.

Om Hanna blir redigt retad, kan han ge sig på även Bill, varvid denne bryter samman till en härva kortslutna nervtrådar.

Efter denna natt och ett par i häkte är det dock dags att åka hem till London igen. **OBS! Alan kommer här med Klaus demonstration i sinnet att inför I LONDON ÄNNU EN GÅNG erkänna sin inblandning, om I inte redan avslöjat honom.**

Rosebottom har nu lugnat sig vad det gäller Klaus, men yrkar fortfarande på fortsatt undersökning. Där väntar ett brev från Berghofen. I detta finns dels ett meddelande från Berghofen, och dels ett brev från August Monteiller.

Monteillers brev:

Bästa herrar,

Sedan vårt möte och tack vare er hjälp har mina undersökningar gått framåt med stormsteg och mitt arbete börjar uppmärksammas (spelledararn. Charlotte har hört av sig till honom. Adressen fick hon av Bergh.). De nya källorna har uppgett något ytterst intressant. Jag ser fram emot ett besök från er sida och hoppas på en givande diskussion.

hälsningar August

Berghofens meddelande:

Ta vägen förbi mig. Jag har också något mycket intressant åt er.

Först åker de till Basel, och Berghofen, var densamme och Wolfgang Gräber väntar med den äkta, men tomta statyetten. Klaus har varit i kontakt med Gräber, och till och med denna hårdhudad aristokrat kände medlidande med den människospillra som en gång varit Klaus Krampf, och som med uppjudande av vad som verkade som hans sista krafter bad att få låna statyetten. De stände möte i den ödeby vid slottsruinen i vars enda fabriksbyggnad, Klaus har sitt högkvarter och sin andeöverförelsmaskin. Gräber skyndade först till platsen för mötet, och Bergh. och Gräber är nu både inne på den linjen att I kan ta statyetten till Krampf. (Själva är de dödligt rädda för vad som skulle kunna hända, men detta erkänner de inte i första taget.)

I åker iväg med statyetten till Ödebyn, till vilken de anländer sent på kvällen, just då Charlotte med sitt anhang riggar upp Klaus och henne i andeöverföringsmaskinen, för att hon skall kunna ta över anden. I kan nu agera lite som de vill en stund, och varför inte dra ut på det när överföringen misslyckas, Klaus kolavippar, maskinen pajjar och Charlotte undkommer bara på ett hår. Låt det brinna och dundra. Kontentan av det hela skall vara att I hamnar i kultens förvar; det ser två-och-en-halvmeters biffen och hans hejdukar till. En liten pratstund med Charlotte, då hon skrattar dem i ansiktet skall de oxå få uppleva. Hon lovar att personligen ta hand om dem när hon får tid. De förs sedan i budet tillstånd till I T V huvudkvarteret i München, och placeras i rum A3. Därifrån tar de sig lätt och ledigt, ty de finner i det lilla förråd av ceremoniella attiraljer som deras fängelse är en vass liten halvmeters kniv att skära loss repen med. Genom nyckelhålet kan de sedan titta när de hör någon rumstera i rummet bredvid. (Alan gör det om I inte kommer på att kika.) De ser då hur man smiter genom den hemliga dörren ut till friheten. På kvällen förs de av en enda person, inte alltför biffig ut till den sal vari man skall leka med dem. Det är då de bör slå sig fria och smita ut.

MONTEILLER

Det är hit I nu bör rusa. Låt de hyra bil eller vad som helst; ta tåg till exempel. När de anländer till universitetet visar det sig dock att August blivit mördad. De kan på platsen få veta att polisen har fått en bra beskrivning av mördaren. Universitetets personalen vet också att en del anteckningar togs om hand av polisen. Nästa anhalt alltså:

15.

Det är inga problem att få veta att vittnesmål sa att en ung blond kvinna, mycket attraktiv blev mottagen av Monteiller, och att August alldeles innan kvinnan skjutit sagt: -Javisst, det finns många fler kvar i templet vid Suudu.

Alan vet var detta är beläget någonstans. Vad det gäller Augusts anteckningar, så får I visst titta på dem. Ett litet utdrag är skrivet på engelska:

Vilket innebär att föreningen "människa - ande" omöjligt kan bli stabil. Förmodligen infaller lysis av båda parter inom mindre tidsrymd än ett år. Det är därför tveksamt om Ni kommer att kunna träffa Klaus någonsin, möjligt är att han redan avlidit...

Det är nu dags för slutklämmen. Rosebottom informeras om läget, och tycker allt att I kan sticka ner till Afrika och undersöka. Därefter skall de få sin belöning. Alan följer förstås med. Vad det gäller den tönda statyetten, så har I kunnat behålla den genom sin fångenskap, och Gräber kommer inte att vara intresserad av att få den tillbaka, om inte I kommer självmant och lämnar över den. Vad de gör med den är upp till dem.

AFRIKA

I reser och reser, till havs, till lands, till djungels. Efter diverse strapatser och vedermödor såsom mygg, skoskav, diarre och träningsvärk, når de det övervuxna tempel vari I T V kulten för tillfället förgäves försöker få upp en sista port. De har sprängämnen och alla upptänkliga handredskap till hjälp, men de kan inte få upp porten. I har nyckeln till den. Om de, vilket de gör, smyger omkring och spejar lite allmänt sådär, så snappar de upp att Charlotte skall åkalla en mäktig varelse som kan lösa deras problem. Detta skall ske följande kväll. I har således en natt på sig att fixa alla de statyetter som verkligen finns bakom porten. Hur? Jo porten har ett lås, och I har nyckeln. Kulden har ingen bevakning av porten, och dålig vakthållning i övrigt, så med lite försiktighet, slå ett slag och låt dem lyckas, kan de slinka införbi de stora portarna. Därinne står på långa hyllor hundratals statyetter, alla mycket lika varandra. Ett svagt surrande ligger i luften. I bör nu se till att lagret kraftigt begränsar sitt sortiment av animerade statyetter. På vad sätt spelar mindre roll. Om det ännu är tid kvar, så avslutas äventyret när I flyr ifrån templet med halva kulden i hämlarna. Alan stannar plötsligt och gräver i innerfickan på sin kavaj. Så plockar han fram fyra checkar och övrräcker dem. -Så, säger han, från och med nu är detta en annan historia...

finito

GÖRVIKTIGA ANMÄRKNINGAR

Rollspel i första hand! Rollspela så mycket du orkar; låt varje person i äventyret få en egen röst. Fläska på de ställen där det behövs; rulla tärningar för syns skull, t.ex. då I blir tillfångatagna av kulden i ödebyn - låt det bli lite fighting, men se till att ingen av I eller Alan dör. Handlingen är som synes mycket styrd, men det gör dock inget om I strular iväg och ägnar sig åt oväsentligheter; ta tillvara alla tillfällen att rollspela. Låt dock huvuddelarna i storyn komma i den ordning som de gör i äventyret; styr med Alan.

Om tiden tar slut innan I har hunnit spela klart, och de har kommit någorlunda långt, kan Rosebottom bli snäll och låta Alan dela ut checkar och slutreplik.

Jag har glömt något! En beskrivning på Shantanken. Så här ser den ut: stor som en elefant med hästliknande huvud och en drakes vingar (ungefär).

Karaktärsstats saknas inte - de behövs inte!! Rulla lite tärning och använd huvudet. Låt ingen I bli död eller allvarligt galen. OBS! Samla in karaktärsbeskrivningar och alla spelarnas anteckningar innan du delar ut deras frågeformulär. Inget samarbete vid svaret, givetvis. Ge dem 15 minuter att svara på frågorna; därefter samlar du obarmhärtigt in.

Noch ein Fussnuss: Alan kommer att erkänna i Amerika om inte I avslöjat honom förr!

Karaktärerna är i år fyra av fem medlemmar i Londons mest...mest...ja, mesta "Colbert & Norman Bureau of Paranormal Investigations. Discretion and Efficiency Guaranteed". Ledaren, just hemkommen från något särdelet sällsamt uppdrag, och utan minsta spår till minne av vad som hänt, heter Bernard Colbert. Han är på andra sidan femtio och en veteran inom gamet. Likaledes veteran, och kompanjon, Terrence Norman har inte återvänt från det uppdrag Bernard minns så lite från, så där återstår bara (bara?): ständige hantlangare och först anställd, Tybald Parson, den betydligt yngre Pete Colbert, brorson till Bernard, och sist dennes kamrat Thomas Rove. Dagens datum är 1/10 1918. Klockan har masat sig förbi halv tio. God morgon!

VIKTIGT!

Årets vinnare kommer att liksom förra året vara det lag vi (spelare från GOBLIN) tycker har rollspelat bäst. Det är inte alls lika viktigt hur långt ni har kommit i äventyret, eller om ni ens lyckats särskilt bra - sådana faktorer spelar in endast om vi inte kan skilja två bra rollspelande lag åt. Och du! Karaktärsbeskrivningarna skall återanvändas, så minimera slitaget. Och du! Lycka till!

spelardarna och konstruktören

PETE COLBERT

Ålder: 24 år Längd: 180 cm Vikt: 62 kg

Födelseort: Kent

Intelligent och vetgirig

Ganska klen

BAKGRUND

Pete var duktig i skolan till en början, men ämnena intresserade honom allt mindre. Han fann några böcker som tillhört farbrodern på vinden hemma, och läste dem med stort intresse. Han och kompisen Thomas har gått med mycket i brist på annat, men Pete tycker ändå att det är intressant, om än lite verklighetsfrämmande.

KARAKTÄRSBESKRIVNING

Pete kan karaktäriseras som en nyfiken och vetgirig person, med lite naiv syn på tillvaron. Han tror de flesta om gott, och tror också att det finns anledning och förklaring till annat beteende så att ondska kan botas.

Han är ganska allvarlig överlag, men trivs med att stöna åt Thomas vedervärdiga skämt. Själv drar han aldrig en vits, men kan om lusten faller på briljera med sitt överlägsna intellekt och ta en klurig gåta. Han kan då lätt irriteras av vännernas bristande insikt, liksom han blir otålig när de inte kan följa hans resonehang i andra sammanhang.

Pete tycker om att observera, och han för dagbok. Dessutom är det han som för anteckningar mest. Han tycker om att skriva i allmänhet och plitar då och då ihop egna dikter. Dessa har också omgivningen svårt att förstå. Att alla skall vara så tröga!!

Farbrodern är visserligen smart, men gammalmodigt långsam. Tybald är bara dum, men snäll, och Thomas, ja han tar ingenting på allvar. Farbroderns tröghet irriterar nog Pete mest - "byrå" skulle må bra av om Pete fick bestämma lite mer.

Slutligen: Pete är mycket starkt attraherad av vackra kvinnor, men han vill inte låta känslor rumstera om i hans intellektuella sinnes ordning och reda. Distans till känslorna alltså!

BERNARD COLBERT

Ålder: 52 år Längd: 172 cm Vikt: 70 kg

Födelseort: Kent

Inga exceptionella psykiska eller fysiska attribut

BAKGRUND

Redan som ung dragen till det mystiska och okända. Har sedan tonåren plöjt igenom en ansevärd mängd ockult litteratur, och även stött på de myter som involverar Cthulhu och dylika entiteter. Kom i 30års åldern i kontakt med Terrence Norman, och de båda bildade år 1905 "Colbert & Norman Bureau of Paranormal Investigations". Han har sedan dess ökat sitt kunnande, och är numera övertygad om att verkligheten omfattar mer än vad man skulle vilja. Alldeles innan äventyrets början har Bernard kommit tillbaka från ett uppdrag, från vilket han inte kan minnas någonting. Norman och han gav sig båda av, men bara Colbert har kommit hem igen.

KARAKTÄRSBESKRIVNING

Bernard tar sig själv på stort allvar, och är något av en pedant - han är alltid noga med detaljer. Detta hindrar inte att han har en raffinerad, om än stillsam humor, vilken tillåter honom att ironisera över bl.a. personers förutfattade meningar och fördömar. Han bedriver sina undersökningar helt seriöst, vilket inkluderar en viss distans. Denna distans håller honom på rätt sida om galenskapens rand, och han inser faran i att gå för långt. Distans håller han även till andra människor - han är ingen pratmakare. Han vill ha något vettigt att säga om han skall öppna mun.

Vad det gäller de övriga medlemmarna av "byrå" är han lite tveksam. Han ogillar egentligen att brorsonen Pete sysslar med såpass farliga saker, utan att verka medveten om riskerna. Han vill dock inte avvisa honom, utan om möjligt lära honom något. Tybald har hitintills tagit det hela som en kul hobby, och är ännu skeptiker. Bernard inser tillfullo fördelen med ett oförstört sinne, och propser ingalunda på Tybald sina ideer. Han skulle inte förstå dem ändå.

Bernard har en tendens att bli frustrerad så snart oöverstigligen hinder uppenbaras. Detta har lett till ett latent magsår, och ett vresigt morgonhumör. Bernard älskar att sitta uppe sent och läsa.

THOMAS "TOMMY" ROVE

Ålder: 24 år Längd: 173 cm Vikt: 75 kg

Födelseort: London

Ägare till en stor blond och rufsig kalufs

Erkänt opraktisk

BAKGRUND

Har försökt skaffa sig utbildning men bara lyckats odla ett vänskapsband - till Pete Colbert. När denne snackade om att gå med sin farbror och jaga spöken, så tyckte Thomas att det var sjsysst att hänga på - å lite pengar blir det ju oxå, faktiskt.

KARAKTÄRSBESKRIVNING

Thomas är inte dum, men lat av naturen. Han kan inte sysselsätta sig med nåt han inte tycker är kul. Han gillar att komma med ideer, helst såna som andra får genomföra - ibland är dessa riktigt intelligenta och ibland är de riktigt dåliga. I situationer där han gör bort sig, t.ex. säger något förhastat eller bara dumt, vilket sker titt som tätt, försöker han reparera med sin tveksamma humor. Thomas skrattar gärna, särskilt åt egna skämt.

Av de andra i gänget gillar han givetvis Pete bäst, men även Tybald är en sjsysst lirare. Bernard är lite av en "besserwisser" men inte utan anledning; han är ju boss oxå. Thomas ifrågasätter inte Bernards auktoritet i normala fall, men faktum är att Thomas kan växa till en riktig klippa i stress-situationer, och då byts den nonchalante latmasken ut mot en handlingskraftig ledartyp. I normala fall underordnar sig Thomas dock; inte alltid utan protester kanske, men dock.

Thomas gillar att prata strunt med folk, och har inget emot ett gott glas öl på puben; detta har han inte gemensamt med de övriga i gänget.

För övrigt tycker han om att lösa korsord, vilka han ofta behöver hjälp med. Till sist: han lider av urinvägsinfektion och måste gå på toaletten titt som tätt.

TYBALD PARSON

Ålder: 37 år Längd: 186 cm Vikt: 75 kg

Födelseort: London

Stor och stark, i fysisk trim

Bär glasögon p.g.a. närsynthet

BAKGRUND

Efter ett väl ombonat lyxliv fram till 30 års ålder, bestämde sig Tybald för att sysselsätta sig med något kul och spännande. Familjen hade velat att han avancerat inom företaget, men Tybald tog hellre det illa betalda jobbet hos Colbert & Norman's eftersom det verkade mer spännande. Egentligen tror han ju inte på allt det som Bernard och Terrence pratar om, men det finns en del fula fiskar att avslöja i de fall de behandlar.

KARAKTÄRSBESKRIVNING

Tybald är en i huvudsak praktisk man. Han håller sig till mycket sunda levnadsvanor; han motionerar regelbundet och äter grönsaker. Dessutom nyttjar han inte alkohol och är allergisk mot tobaksrök. Han klagat dock inte på andra som lever osunt; Tybald är en sån som tycker om människor, åtminstone så länge de inte sätter sig på andra. Han känner t.o.m. lite ansvar för alla de andra i "byrån", särskilt då Bernard sedan Terrence försvunnit. Då Tybald är ganska inåtvänd, märks inte detta hans ansvar särskilt tydligt. Han är dock handlingskraftig och vill få saker och ting gjorda; han gillar inte riktigt Thomas lata och lite nonchalanta stil, men säger dock inte detta direkt till honom. Bernard respekterar han till en viss grad - där ansvars känslan tar överhanden. Det är dock inget tvivel om att det är Bernard som bestämmer. Pete är en trevlig pojke, och inte olik sin farbroder.

Tybald kan i vissa enstaka situationer tappa humöret. Detta händer sällan, men åtminstone en gång per äventyr(!). Det kan vara en odräglig översittare, såväl som extremt motiga situationer som föranleder dessa utbrott, då det inte är långt till handgriplighet från Tybalds sida. Förutom allt detta så är han en riktig morgommänniska.