Ödets Riddare

Ett äventyr av Jens Wistbacka

Inledning

Året är 1926 och fem män har efter en fruktansvärd upptäckt gett sig ut på ett tillsynes hopplöst uppdrag där hela mänskligheten som vi känner den står på spel. I en kamp mot tiden måste de lösa en tusenårig gåta som leder dem in i den mörkaste djungel; en omgivning i vilken de är helt vilse. De har endast sin intelligens och ödet att lita sig till. Men ödet lurar på en fruktansvärd överaskning...

Läs igenom äventyret ordentligt så att du har koll på hur det ska spelas. Om du har frågor var inte rädd att fråga. Som du säkert redan märkt är äventyret influerat av Call of Cthulhu men utan regler. Strider och annat dylikt sker med dig som enväldig domare.
Karaktärerna delar du ut från vänster till höger, från #1 till #5. Det här gör du med alla fyra uppsättningar av karaktärer som finns i äventyret när det är dags. Det är för att det ska vara lättare att hålla reda på dem.

Lycka till och ha riktigt roligt, önskar äventyrskonstruktör *Jens Wistbacka.*

Innehåll

Inledning, Innehåll ..... sid 2
Bakgrund, Hur Löser Man Äventyret? ..... sid 3
En Kort Sammanfattning ..... sid 4
Början ..... sid 5
Mi-Gokomplexet ..... sid 6
Innan Inbördeskriget ..... sid 12
Händelser På Godset ..... sid 13
Barnen ..... sid 14
På Spaning I Djungeln, Början På Slutet ..... Sid 15
Vad är en Mi-Go? ..... Sid 16
Karta Över Mi-Gokomplexet ..... Sid 17
Handut ..... Sid 18
Karaktärer ..... Sid 19

Bakgrund

Sommaren 1532 befinner sig fem spanska soldater ute på ett spaningsuppdrag i djungeln. Där hittar de en nedgång till en samling Mi-Goer. De undersöker deras bas, men tas till fånga av de underliga varelserna. De stackars soldaterna används till många hemska kirurgiska experiment.

En av soldaterna lycka av en tillfällighet rymma från det hemska stället. Han svar att aldrig tala om vad han varit med om, utan hittar på en vansinnig historia om hur indianerna tagit dem tillfånga. Däremot skriver han ner allt i sin dagbok; allt han kommer ihåg.

Senare tar galenskapen över honom helt och hållet och han tar sin tillflykt i en grotta där han senare dör i delirium med sin högt värdera bok i famnen i väntan på att hittas.

Hösten 1925 finner en grupp lärare och professorer på Universitetet i Boston alarmerande uppgifter i en gammal dammig bok. Efter mycket korsrefererande drar de slutsatsen att det som står i boken är sant; En utomjordisk ras vid namn Mi-Go har en hemlig bas någonstans i djungeln nere i södra USA. Där har de under en längre tid utfört experiment på människor och släppt ut dem i frihet bland vanliga människor, antagligen för att senare överta och behärska jorden.

Detta är för hemskt och otroligt för att offentliggöra och de fyra männen bestämmer sig för att själva sätta stopp för dessa ohyggliga varelsers omänskliga planer. De planerade sin uppgift noga och hyrde till och med in en extra man som var expert på sprängämnen. Deras plan gick i korthet ut på att lära sig så mycket som möjligt om varelserna, och att sedan spränga dem och deras utomjordiska bas i luften. Sommaren 1926 ger de sig iväg.

De uppgifter som de hade om platsen för Mi-Goerna bas visade sig vara sanna. De fem trodde sig ha förberett sig för det mesta, men vad de inte var beredda på var Mi-Goernas hiskeliga utseende som drev dem snabbt till vansinnets brant. När de väl kommer någorlunda till sans befinner de sig i botten av en gigantisk krater någonstans mitt i en djungel och deras möte med Mi-Goerna har totalt rensat deras minnen av vilka de är och varför de är här.

Hur Löser Man Äventyret?

Det finns väl bara ett sätt att lösa det här äventyret. Det är att placera ut och spränga underjordskomplexet eller åtminstone portalen som leder till Mi-Goernas hembas. Spelarna har visserligen dömt sig själva till döden, men man kan ju inte få allt här i världen, och om de inte gör de dör de ju i alla fall.

Om spelarna bestämmer sig för att ha en slutstrid med Mi-Goerna är det en hopplös kamp. Det finns ju en direktportal hem till Mi-Goerna och de kan komma i tusental om så behövs.

De spelare som bestämmer sig för att hoppa genom portalen när Mi-Goerna öppnar den för att gå igenom den har på ett effektivt sätt tagit livet av sig själv. Det är kolmörkt på andra sidan men de kan höra tjattret från tusentals Mi-Goer innan atmosfären tar död på dem.

Hur som helst slutar det hela med att karaktärerna dör. Vem har sagt att livet är rättvist?

En Kort Sammanfattning

- En genomgång av det komplicerade händelseförloppet -

Del 1: Fem män befinner sig i en gigantisk krater mitt i en djungel. De vet inte vilka de är eller vad de gör här. Det här är våra huvudkaraktärer. När de söker efter en väg upp ur kratern hattar de en underjordisk gåns som leder dem in i ett komplex. En gammal rutten hylla brakar sönder och en mystisk rök sprider sig och alla somnar…

Karaktärer:
#1 – Kurt Gogghan, 45 - Professor i geologi.
#2 – Peter Nuttham, 36 - Lärare i religion, ockultism och det övernaturliga.
#3 – Trent Graham, 43 - Professor i språk.
#4 – William White, 29 - Assistent till Trent och lärare i engelska.
#5 – Quint Trotter, 38 - Utbildad sprängämnes-expert.

Del 2: När de vaknar är de fortfarande samma karaktärer mentalt men befinner sig i nya kroppar på ett gods i USA 1858. Man kan säga att de besatt kropparna. Efter flera mystiska händelser hittar de en artikel om fem bortsprungna barn…

Karaktärer (som de besatt):
#1 – Thomas Hill, 52 (godsägaren)
#2 – Nancy Hill, 46 (Thomas fru)
#3 – George Hill, 24 (deras äldsta son)
#4 – Frank Morton, 45 (vän till familjen)
#5 – Bill Swenson, 38 (förman på gården)

Del 3: Spelarna spelar nu barnen. De är inte sina gamla karaktärer. Barnen tar sig ner i en grotta som de hittat gömd bland kullarna vid godset.

Efter att ha utforskat platsen finner de att de inte kan ta sig ut igen efter ett ras. Luften tar slut och de dör…

Karaktärer:
#1 – Thomas Jr. Hill, 10
#2 – Malcolm Hill, 8
#3 – Tom Swenson, 10
#4 – Julia Swenson, 7
#5 – Arthur Morton, 6

Del 4: Spelarna är återigen de besätta personerna på godset i del 2, och kan nu lätt hitta till grottan där barnen dött eftersom de minns allt barnen var med om som om de sett det på film.

När de väl tagit sig igenom raset hittar de döda barnen och en dagbok skriven på spanska. När de börja läsa i boken flimrar verkligheten bort…

Del 5: De spelar nu fem spanska soldater ute på ett spaningsuppdrag i djungeln. Precis som med barnen är de inte sina gamla karaktärer utan spelar spanjorerna.

De letar efter indianer men finner istället nedgången till ett grottsystem. Vid undersökandet finner de ett mystiskt laboratorium där fler insektsliknande varelser experimenterar med människor. De upptäcks och tas tillfånga. Mi-Goerna börjar utföra experiment även på dem. Det svartnar…

Karaktärer:
#1 – Juan Perez, 23
#2 – Paulo Perez, 23
#3 – Marco Lopez, 19
#4 – Adolfo Martin, 22
#5 – Christopher Alfonso, 32

Del 6: De fem vaknar på golvet där de somnade av gasen i början. De är nu tillbaka i sina ursprungkroppar och minns allt som hänt i äventyret. Barnen och spanjorernas äventyr minns de som om de sett det på film. De hittar nu dörren som var bakom hyllan och den leder in i resten av komplexet.

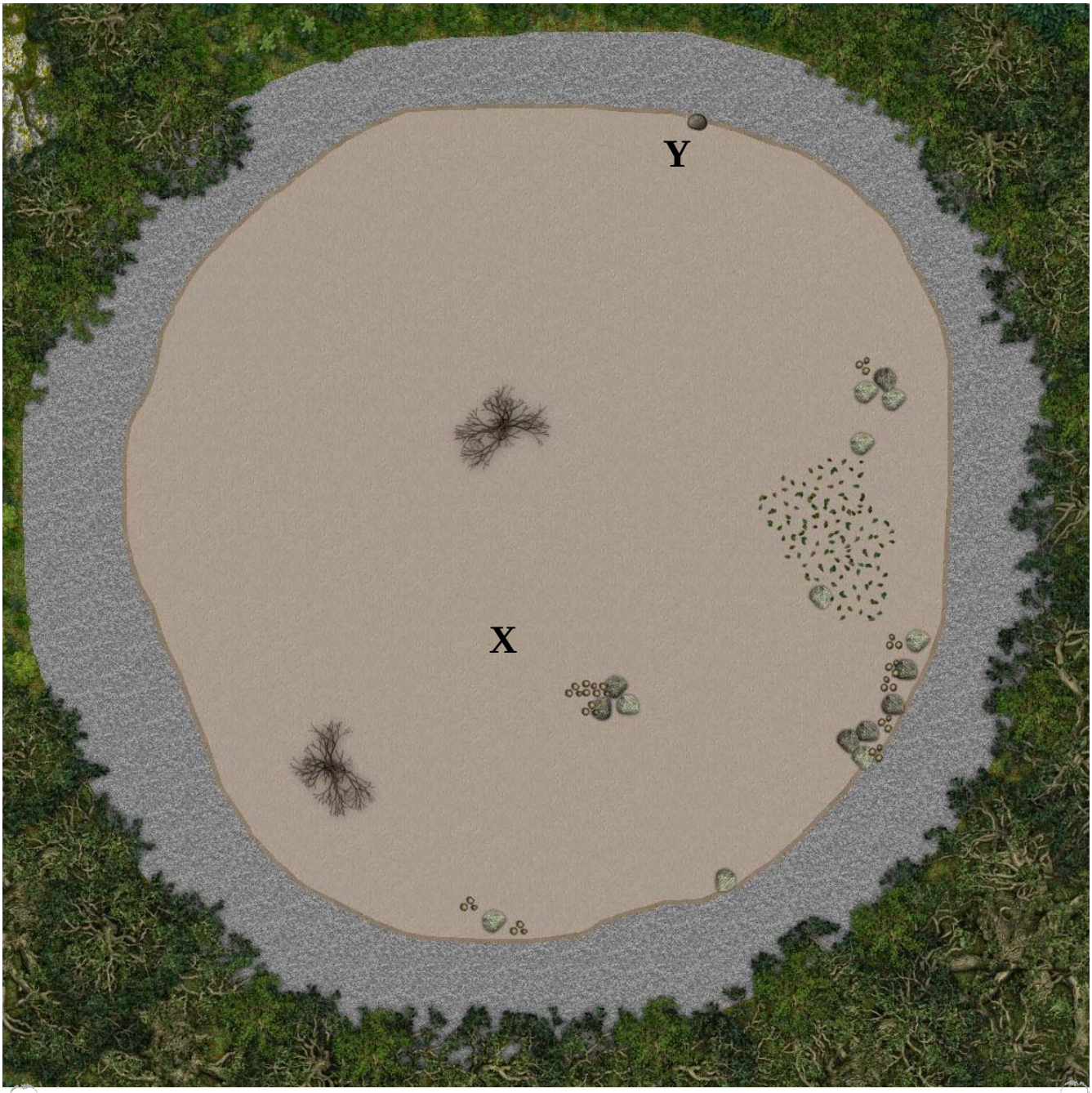
Här finner de resterna av Juan Perez, eller vad som finns kvar av honom. Juan talar om för dem att ’insekterna’ är på väg tillbaka och det är nu upp till spelarna vad de ska göra…

Början

Karaktärerna står på botten av en stor krater mitt i en djungel. Kratern har en omkrets av ca 500 meter. Ingen av dem känner igen någon av de andra och vet faktiskt inte vad de själva heter. Efter en stund börjar de i alla fall att känna att de är bekanta på något sätt, kanske till och med vänner.

Värmen är olidlig; solen står högt på himlen och det finns ingen skugga att få- Även fukten är irriterande. Spelarna kommer säker vid det här läget att försöka ta sig upp ur kratern, men det finns inga sätt att ta sig upp. Väggarna blir efter ett tag lodräta och det är över 30 meter upp. Efter en period av sökande finner de att en stor sten blockerar en ingång till en svalkande grotta.

Det gäller bara att flytta på den...



X - Här startar karaktärerna.
Y - Stenen som döljer grottgången.

Mi-Gokomplexet

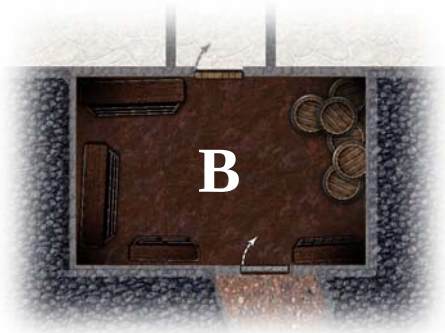
Område A till och med G är de enda ställen som spelarna har tillgång till i första delen av äventyret. Denna del av komplexet användes av Mi-Goerna i ett psykologiskt experiment där de stängde in tre människor i ett begränsat utrymme för att se hur de skulle bete sig. En slags extrem version av Big-Brother. En av herrarna slog över mentalt efter elva månader och mördade de två andra för att sedan skjuta sig själv.

Mi-Goerna har gett upp sitt experiment och de tre döda har nu legat där i lite över två månad. Dörren igenom B var Mi-Goernas väg in för att leverera mat till männen de spärrat in.

Rummen i komplexet har takhöjd på tre meter, väggarna är av sten och dörrarna av trä om inget annat står i beskrivningen. Temperaturen ligger på omkring 20 grader Celsius. Rummen är svagt upplysta med ett mystiskt ljus från taket. I alla rum i själva komplexet hörs hela tiden ett svagt men ändå irriterande hummande.

A: Bakom stenen, vilket det tar minst tre man att flytta (eller varför inte spränga den?), finns en grottgång som leder in i bergssidan. Gången är mörk och fuktig och spelarna behöver lysa upp med något för att se.

Själva grottöppningen är ca en halvmeter hög, en meter bred och ovalformad. Det luktar gammalt och instängt.



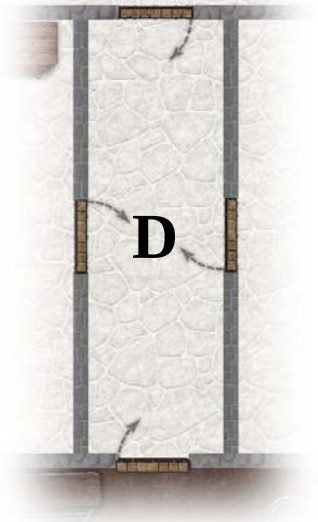
B: När man väl kommit in i grottan är taket ca två meter upp och gången varierar mellan att vara en meter till två meter bred. Gången är uppenbarligen gjord för hand, något #1 lätt ser. Den leder in ungefär 15 meter till en dörr som är gjord av en för alla okänd metall som är något lila i färgen, och känns kall.

Om man lyssnar hör man inget från andra sidan. Dörren sitter fast något, men om man skjuter på med någorlunda kraft bakom får man upp den och en rutten stank slår emot karaktärerna. Dörren ser från insidan av komplexet ut som en del av väggen och stänger sig själv efter 30 minuter, vilket naturligtvis leder till att spelarna stängs in utan någon väg ut.

Dörren går inte att spränga upp med dynamit.

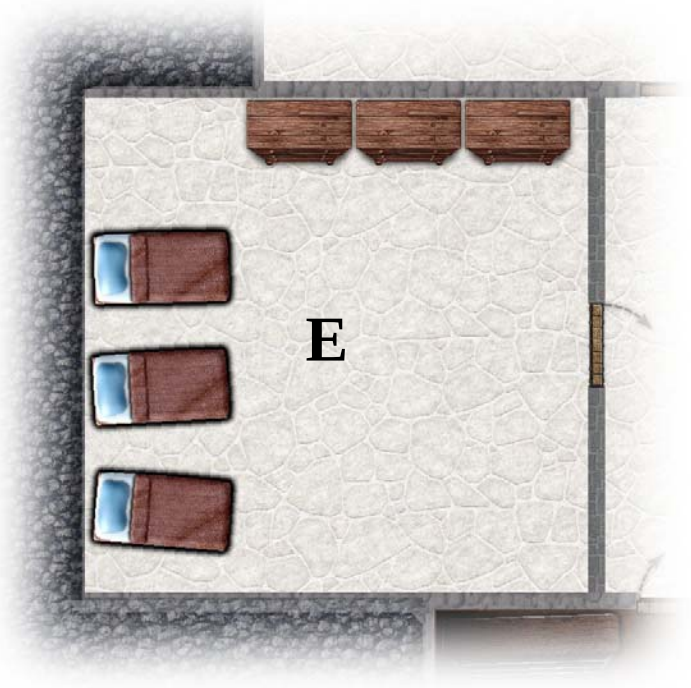
C: Det här rummet verkar ha varit ett matförråd. Stanken i rummet är nästan olidligt. Längs väggarna står flera hyllor med gammal och förruttnad mat. Gammal frukt och grönsaker ligger blandat med ruttet kött. Flera tunnor med numera otjänligt vatten står mot östra väggen. Ett litet vinrack finns att finna på en av hyllorna och det finns tre oöppnade vinflaskor med någorlunda fint vin.

Väggarna i det här rummet är också av den lila metallen som verkar vara kallt av naturen. Temperaturen i rummet hålls därför ner till fem plusgrader om dörren ut till D är stängd. Nu är den öppen och temperaturen ligger i stället på ca 15 grader Celsius. Om dörren stängs kommer temperaturen sjunka med en grad i minuten ner till fem grader Celsius.



D: I den här annars tomma hallen ligger det ett lik av en man i trettioårsåldern. Halva hans huvud är bortskjutet, och de delar som är bortskjutna dekorerar väggen mot vilken mannen halvt som halvt ligger emot. Det är naturligtvis en mycket hemsk syn med blod och hjärna överallt.

Mannen har på sig en enkel grå overall och i en av fickorna kan man hitta en **nyckelring** med en hartass och en nyck som är till dörren in till G.



E: Det här har varit männens sovrum. Tre sängar står placerad vid den västra väggen. De två sängarna längst norr är bäddade och tomma, men i den tredje sängen ligger det liket av en man. Kudden som använts till att döda honom ligger fortfarande över hans ansikte. Om man tar bort den ser man ett ansikte stelnat i en dödskamp. Han verkar ha varit i tidig trettioårsålder och sov endast i kalsongerna. Hans overall ligger prydligt hopvikt på över bortre sängkarmen.

Längs den norra väggen står tre garderober i vilka det hänger vardera fyra uppsättningar av overaller; alla grå. Det finns även en låda med 10 par kalsonger i varje garderob. I den östra garderoben finns även flera uppsättningar med lakan och örngott.

F: Detta är ett tvätt- och toalettrum. I mitten står en stol som utskuren ur stenen med ett lock på. Om man öppnar locket finns där ett hål med 30 cm i diameter som leder ner i ett till synes bottenlöst hål; det är toaletten och avstjälpningsplats för matrester med mera.

Ett badkar av sten mot norra väggen har uppenbarligen också använts som tvättställe för smutsiga kläder, då det nu simmar nästa upplösta kalsonger i vattnet.

I övrigt är rummet tomt.

G: Dörren in hit från D är låst, men med nyckeln man kan hitta på mannen i hallen kan man låsa upp den. Rummet har fungerat som mat- och samlingssal. Mitt i rummet finns ett runt bord med tre stolar.

I ett hörn sitter en man som skjutit sig själv; hagelbössan vilar fortfarande i hans händer. Pipan visar på ett bortskjutet ansikte, och hans högra tumme ligger fortfarande på avtryckaren.

Mot norra väggen står en hylla av ek. Dess hyllor är tomma sånär som på en snurra av trä.

Om spelarna försöker flytta på hyllan faller den ner med ett brak och med den en flaska med en magisk bryggs gjord av Mi-Goerna till ett bortglömt experiment. När denna flaska faller i golvet sprider sig en gas ut i komplexet. Spelarna känner en enorm smärta i sina lungor när de inandas denna och faller en efter en ner i krampaktiga ryckningar som sakta avtar. De har nu alla fallit i djup sömn och kapitel två av äventyret tar sin början.

Bakom hyllan finns en dörr som alla ser när de vaknar upp igen.

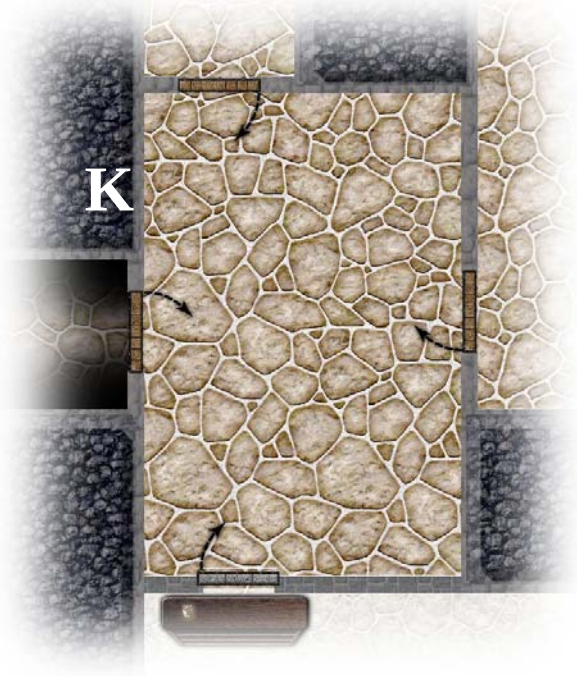
H: Man kan på 1500 talet ta sig ner i gången per fot. Den är ca 500 meter lång och sluttar någorlunda brant.

På ***1900 talet*** har Mi-Goerna byggt om och ett lodrätt hål med två meter i diameter leder ett hundratal meter rakt upp i djungeln. De byggde om för att inte få fler objudna gäster den vägen.

Dörren som leder till I är olåst

I: En korridor.

J: Ett förrådsutrymme, med diverse olika mystiska apparater som karaktärerna inte har en aning om hur de fungerar. De ser ut att kunna användas till hemska experiment med människor. Det finns bland annat ett antal glascylindrar med flera utgående slangar och sladdar. Rummet är nästan överfyllt med de här tek-

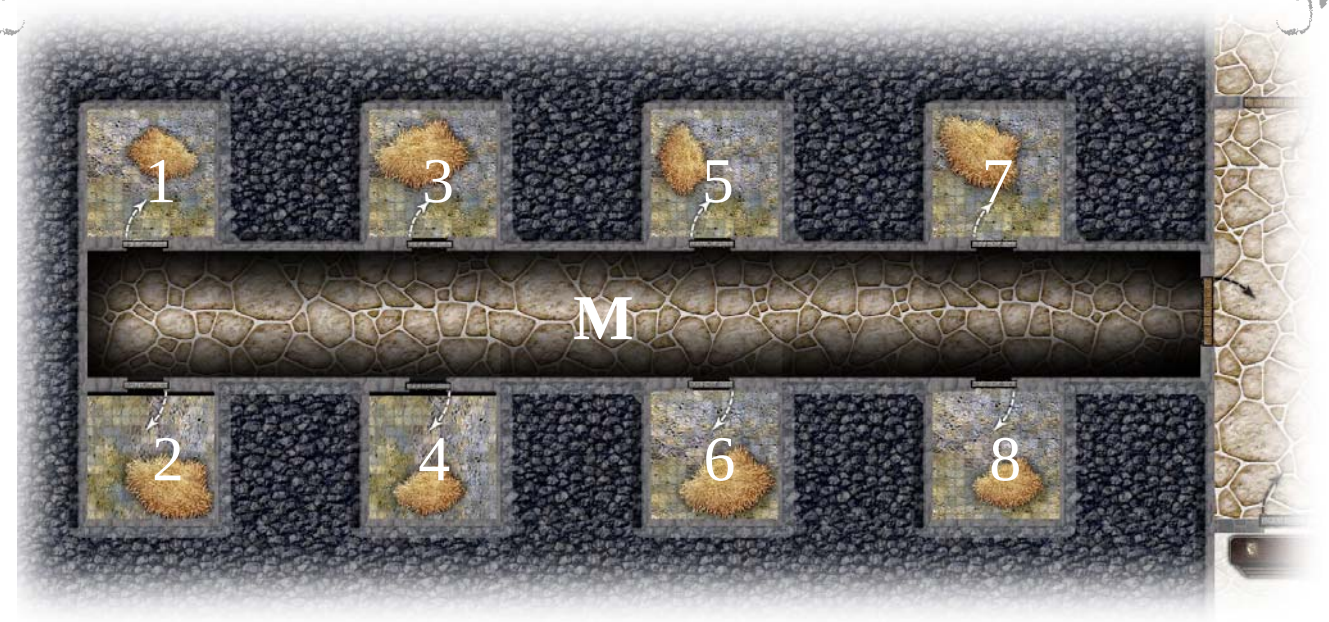


K: Ett kalt rum utan några inredningsdetaljer.

L: Ett stort rum med fem operationsbord och en stor symbol inhuggen i golvet.
Längs den östra väggen står en lång bänk fylld med flera operationsredskap såsom skalpeller, sågar och andra konstiga saker. Flera glascylindrar står på ett bord som är ställt mot den södra väggen. En stor sten står också mot den södra väggen. Det är en portal till Pluto som Mi-Goerna använder sig av för transportion, men det vet ju inte karaktärerna ännu…

1500 talet – Det pågår två operationer här. Flertalet Mi-Goer håller på att avlägsna hjärnorna på två män. Om spelarna gör väsen av sig avbryter de operationen och tillfångatar karaktärerna. De blir fastspända på operationsborden och sövs ner; sista delen av äventyret kan börja.

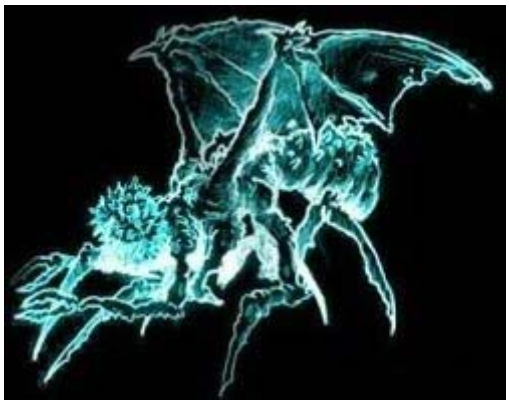
1900 talet – Hjärnan från Juan Perez finns kvar, placerad i en a glascylindrarna. Han kan se, höra och prata mede spelarna. Hans stämband är spänt mellan två järnstänger, en blåsbälg blåser luft mellan dessa och ut i en metallkon som förstärker ljudet. Hela anordningen styrs med elektriska impulser skickade gen sladdar från Juans hjärna. Han kan berätta om alla otäcka scener han sett i rummet. Han har med tiden blivit rätt galen, men har en del information att ge.
Han kan tala om att ”varelserna” inte befinner sig på basen då de, som de brukar, tagit sig genom portalen (stenen) för en längre tids vila. Han vet av erfarenhet deras frånvaro från stället snart är slut, det handlar säkert bara om timmar, men vad vet han – det är så svårt att hålla reda på tiden i hans tillstånd.
Det är nu upp till spelarna vad de vill göra med den här informationen. De har i alla fall inget sätt att ta sig ut från de här underjordiska gångarna…



M: Dörren hit ät olåst. En korridor med flertalet dörrar. Dessa leder in i celler med halm som fungerar som sovplats som enda möblemang. Alla dörrar är gjorda av järn (eller vad som ser ut som järn) och har en liten lucka man kan öppna för att titta in. De är alla låsta och är helt omöjliga att öppna om man inte kan den rätta besvärjelsen. Inte ens dynamit fungerar.

1500 tal – Alla celler utom nummer 3 och 6 har varsin indian av manligt kön i sig. De flesta sover, men väcks lätt om spelarna gör sig hörda. De kan inte spanska med försöker göra sig förstådda med teckenspråk. De vill komma ut! När de märker att det är hopplöst börjar de föra ovässen och Mi-Goerna från L kommer för att se vad som pågår. Karaktärerna tas till fånga (Se L)

1900 tal – Det ligger döda manskroppar i alla celler utom nummer 2 där en man från London vid namn John Guyver desperat vill bli utsläppt, något karaktärerna inte kan hjälpa till med. John tillfångatogs för tre år sedan (1922) i London, och har med tiden blivit galen och är till ingen hjälp för spelarna.
Han tror att ”insekterna” ska offra honom till en stor gud vid namn ”*Myrr La Hotep*”, ett namn de flera gånger nämnt.



Innan Inbördeskriget

Spelarna vaknar till och de befinner sig vid ett bomullsfält där flera svarta personer plockar bomull för fullt. Karaktär #5 (Quint Trotter) märker att han håller i en piska som är färgad av blod från den stackats svarta slaven Moses (25 år) som står fastbunden mot ett träd. De andra är mitt uppe i en picknick strax bredvid. Där fortfarande mentalt sina karaktärer från början av äventyret och har därför inga av de nuvarande kropparnas minnen.

Inte långt bort kan de se ett gods som är hämtat från ’Borta Med Vinden’. Det är en molnfri dag. Fåglarna kvittrar och en sval bris håller värmen från solen nere på en behaglig nivå.

Om de frågar Moses vad han gjort för att förtjäna det här hemska straffet ber han så mycket om ursäkt för sitt uppförande, men ger ingen närmare förklaring. Mannen är mycket matt och kommer inte ihåg, eller vet inte varför han piskas. Om spelarna hjälper Moses blir han mycket konfunderad och vet inte vad ha ska tro. Han vågar inte chansa utan tror att hans mästare testar honom.

Det är nu upp till spelarna att utforska ’sina’ ägor. När de hittar notisen från den lokal tidningen börjar delen med Barnen. När det är klart befinner de sig återigen i de här kropparna och har kvar minnet av händelserna av det barnen råkade ut för; som om de sett en film av det. De kan därför lätt hitta till grottan där barna dog.

Spelarnas nya namn (som de inte vet men kan ta reda på)

#1 – Thomas Hill, 52 (godsägaren)
#2 – Nancy Hill, 46 (Thomas fru)
#3 – George Hill, 24 (deras äldsta son)
#4 – Frank Morton, 45 (vän till familjen)
#5 – Bill Swenson, 38 (förman på gården)

Datumet är lördagen 24 juli, 1858; tre år innan inbördeskriget. Gården ligger strax utanför Atlanta, Georgia.

Alla slavarna lyder i stort sett minsta vink från spelarna, men tycker i allmänhet att beter sig konstigt. Om spelarna ställer alltför många frågor börjar slavarna fatta att något är fel, och börjar bete sig därefter. En del kan till exempel tro att ’massa’ är besatt av djävulen, eller att Bill (#5) letar efter anledningar till att piska dem.

Händelser På Godset

Godset: Det stora godset är på många sätt överväldigande; rummen är många och enorma. Det finns naturligtvis en stor hall som leder in i en gigantisk balsal och en stor trappa som leder upp på andra våningen. Matsalen kan lätt husera ett hundratal personer om så behövs. Familjen Hill som äger huset och gården har det uppenbarligen väldigt gott ställt. Alla rummen är rikt utsmyckade och möblerade.

Utformningen av huset är i sig inte viktig för den här delen av äventyret. Det är mer händelserna som följer som formar stämningen. Spelarna har i stort sett tillgång till allt kan finnas till hands i ett gods i mitten av 1800-talet. Det finns betjänter till hands i stort sett överallt på gården om inte du som spelledare vill något annat.

Följande händelser kan spelas i den ordnig som spelledaren tycker passar bäst. Undantaget är händelse #10 som ska spelas sist då det triggar delen med barnen.

Händelse #1: På vägen mot huset tycker sig en av spelaren sig höra barn som leker i trådgården, och ser i ögonvrån flera barn springande, men när han tittar efter finns ingen där.

Händelse #2: När eller om karaktär #1 eller #2 befinner sig ensamma dyker en pojke i 10 årsåldern upp och börjar anklaga dem för att inte vara hans föräldrar, utan inkräktare. Det är spöket av Thomas Jr. Efter en stund går han ut ur rummet och försvinner.

Händelse #3: Vi lunch eller middag dyker en skar på fem barn upp och sätter sig för att äta. Inga av betjänterna eller slavarna kan se dem, och de säger inget utan sitter bara på sina stolar och stirrar rakt på karaktär #1. Efter en stund reser de sig upp och går på rad ut på gården och försvinner runt ett hörn. Det är spökena efter de fem barnen Thomas Jr., Malcolm, Tim Julia och Arthur.

Händelse #4: Medan spelare #2 tittar i en spegel får han plötsligt insikt i vad deras riktiga namn är. Han ser en livlig diskussion mellan fem personer som han känner vid namn; och det är de själva! (Ge honom handut #1)

Han kan uppfatta att diskussionen handlar om att de ska bege sig ut på ett farligt uppdrag för att rädda mänskligheten, och sedan försvinner ppenbarelsen i spegeln.

Händelse #5: En stor negress hittas hängd i salongen. Hon är alldeles blå i ansiktet och vajar sakta fram och tillbaka. Trots att hon är uppenbart död kan man höra henne tydligt viska:

- Förlåt mig, det var mitt fel.

Ingen annan än spelarna kan se henne, men folk känner till att barnmorskan till barnen tog sitt liv där för två år sedan efter att barnen försvunnit.

Händelse #6: En stor flock korpar landar i ett av de stora träden utanför huset. De för ett förskräckligt väsen och flera betjänter rusar dit och tjoar iväg dem under mycket ståhej.

Händelse #7: En boll rullar ned för den stora trappan i hallen. Det finn ingen uppenbar källa till varifrån den kommit.

Händelse #8: Om spelarna letar upp barnkammaren finner de att när de ska gå ut igen är dörren låst och de kan inte komma ut. Om det är dag blir det mörkt som om dagen plötsligt blivit natt. De hör barnagråt. Efter några försök kan de få upp dörren igen, eller så öppnas den utifrån av någon betjänt som undrar vad som står på. Allt är normalt igen.

Händelse #9: En kristallkrona ramlar ner från taket strax bredvid en av karaktärerna rakt på en betjänt som krossas och dör en plågsam död.

Händelse #10: En av spelarna finner ett urklipp från den lokala tidningen. (Ge honom handut #2). Det handlar om några barn som försvunnit. När han läst färdigt notisen börja delen med ***Barnen***.

Barnen

Spelarna befinner sig i gården utanför godset. Det är lite mulet och det blåser kalla vindar. Korparna kraxar från träden och solens strålar värmer inte alls mycket. De har just lurat iväg gamla ”Mama”, den stora svarta slavinnan som är deras barnmorska, och smiter iväg mot kullarna en bit utanför ägorna. Spelare #2 har hittat en grotta därute och nu ska den undersökas.

När de kommer fram till kullarna hittar de först inte grottan, men #2 är säker på att den finns där. Efter en liten stund sökande så hittar de den, precis som #2 sagt. Den är mörk och ser farlig ut. När de tittar in i gången börjar ett oväder. Regent börjar falla tungt, vinden får stormproportioner och blixten slår ner alldeles i närheten med följ av en högt mullrande åska. Den enda tillflykten är in i grottan. När alla karaktärer befinner sig en bit in i grottan, rasar en bit av talet och täpper till lufttätt. Efter en tid tar luften slut och barnen dör.

Marco Lopez grotta:

Grottgången in sluttar först upp och efter cirka tio meter ner. Den är mörk och olycksbådande. Bredden varierar mellan en och en halv till tre meter. Det luktar fuktig sten och gammal mossa. Gången är ungefär 50 meter lång och mynnar ut i ett mindre grottrum.I detta rum har Marco Lopez gjort sig sitt hem. Efter att ha lyckats rymma från den grymma behandlingen av Mi-Goerna tog han tillslut sin tillflykt hit.Vid ena väggen står ett enkelt skrivbord med flera tomma och en del uttorkade bläckhorn. Det ligger även en del fjäderpennor på bordet. På golvet ligger en matta och det finns även en kista och en säng i rummet. Kistan innehåller Marcos gamla rustning och sabel. Där ligger även några uppsättningar kläder. I sängen ligger Marcos kropp; för länge sedan uttorkad och hopsjunken. I hans famn hårt hållen av han förtorkade händer och armar ligger hans livsverk – *dagboken*; den bok i vilken han skrivit om sina upplevelser i det förfäliga underjordiska komplexet.

Som barn – När alla barn tagit sig in ungefär 30 meter i gången sker ett ras bakom dem som helt täcker för gången. Det blir helt lufttätt och efter ca ett dygn har luften tagit slut för de stackars barnen – de dör.
Barnen är inte kapabla att gräva sig ut från detta håll, de är för svaga och det går inte att greppa stenarna. De kan inte heller läsa boken då den är skriven på spanska. Om de skulle få för sig att på något sätt ha sönder boken misslyckas de alltid. Boken går helt enkelt inte att ha sönder.

Som vuxna – Det är inget problem att få bort stenarna. Det krävs bara lite hårt arbete, och de kan ju alltid ta hjälp av slavarna. Hur det ser ut inne i grottan beror på hur de bettet sig när de spelade barnen; allt ligger kvar som det var när de dog. Barnens kroppar är nästan perfekt bevarade. Boken kan både #3 och #4 läsa då de är bevandrade i det spanska språket. När de börjar läsa dagboken börjar nästa del av äventyret - ***På Spaning I Djungeln***.

På Spaning I Djungeln

Det är tidigt på morgonen och spelarna har just börjat plocka ihop sitt provisoriska läger. Djungeln är mörk och ogästvänlig. Natten har varit kylig och den odrägliga värmen har börjat sitt intåg. Fukten får kläderna att klibba mot kroppen. Nattens kakofoni av ljud har sakta utbytts mot en tystnad som ibland avbryts av ett högt kacklande från någon papegoja. Inget djurliv synt till. Endast någon flock av fåglar som då och då skräms iväg från sina viloplatser i träden.

Efter några timmars olidlig gång genom undervegetationen finner karaktärerna en dörr något gömd under löv och grenar. Den leder ner till Mi-Goerna underjordiska fäste. Efter en stunds genomsökande av dessa underjordiska gångar bli de fångade av Mi-Goerna och sövs ner. Spelarna vaknar återigen i sina orginalkroppar, och ***Början På Slutet*** tar vid.

Början På Slutet

Spelarna vaknar på nytt upp i sina riktiga kroppar i det rum som de somnade ifrån början. De har alla en lätt huvudvärk och rummet verkar en liten stund snurra framför deras ögon. De minns allt från de tidigare äventyren. De hittar nu den dörr som fanns bakom hyllan som brakade sönder i början av äventyret. Den dörren leder dem in i resten av komplexet som de känner igen från sina äventyr som spanjorer.

När de väl fått reda på att Mi-Goerna är på väg tillbaka och att de själva inte har något medel att ta sig hem igen är det upp till spelarna vad som måste göras…

Vad Är En Mi-Go?

Mi-Go *(a.k.a. Fungi from Yuggoth)*
Creatures of superior intelligence from beyond the borders of our galaxy who mine certain areas on earth for minerals not available on their home planet Yuggoth (Pluto).

The Mi-Go are more vegetable than animal, having a somewhat fungoid composition. It is this composition which prevents them from being photographed by ordinary camera equipment. Various descriptions abound from different parts of the earth, though all are central in composition.

The Mi-Go are pinkish in color about five feet long, with crustaceous bodies bearing vast pairs of dorsal fins or membranous wings and several sets of articulate limbs. The Mi-Go have a sort of convoluted ellipsoid where its head should be, covered with a multitude of very short antennae.

Telepathy is their main means of communications. With surgical alterations of the vocal chords the Mi-Go are able to speak human languages, though their voice is buzzy and irritating.

The Mi-Go are advanced in the sphere of surgery and can successfully remove the brain of other species into silver cylinders for transportation to other worlds through space.

The Mi-Go are physical beings and therefore killable, bleeding a strange, green ichor as blood.

H
J
I
L
1
3
5
7
M
K
2
4
6
8
G
E
D
F
C
B
A

Handut

Vad Ni Heter och Gör

#1 – Kurt Gogghan, 45	Professor i geologi.
#2 – Peter Nuttham, 36	Lärare i religion, ockultism och det övernaturliga.
#3 – Trent Graham, 43	Professor i språk.
#4 – William White, 29	Assistent till Trent och lärare i engelska.
#5 – Quint Trotter, 38	Utbildad sprängämnesexpert.

Handut #1

Hill Barnen Fortfarande Försvunna

Det har nu gått två veckor sedan godsägare Thomas Hills barn försvunnit. Hoppet om att hitta dem vid liv är enligt Dr. Morrow mycket liten. "De är antagligen vid det här laget döda." säger doktorn. Thomas Hill och hans förtjusande med sorgtärda fru Nancy har dock inte gett upp hoppet. "Vi kommer aldrig att sluta leta efter våra barn. Vi vet att de forfarande lever!" säger en upprörd Mr. Hill. Polisen i Atlanta säger sig fortsätta letandet i minst en vecka till. Thomas Jr. Hill och hans lillebror Malcolm försvann för två veckor i sällskap med tre andra barn. Det är den här reporterns hopp att de alla kommer tillrätta inom kort.

Alijah and Ward, or Two Peas in a Theological Pod, a farce in

Handut #2

Huvudkaraktärerna

#1- Du är en man mellan 40 och 50 år. Väger kanske runt 60kg och är ungefär 1.70 lång. Du känner dig inte hemma i kläderna du har på dig; kortbyxor, kortärmad skjorta och safarihatt – allt naturligtvis kakifärgat. På näsan vilar ett par tunna glasögon och på ryggen har du en ryggsäck som väger tungt. Den innehåller en ny uppsättning kakikläder, rakkniv, raktvål och en bok som handlar om olika stentyper i Afrika.
Du befinner dig i vad som verkar vara en stor krater och uppe vid kanten kan du skymta palmer och annan djungelvegetation. I ditt sällskap är fyra andra män du tycker dig känna igen men du kan inte riktigt placera dem. Vad heter du själv föresten?

Du har lätt att ta förhastade beslut och vill gärna ta kommandot. Du gillar att svänga dig med ibland (för andra) obegripliga ordspråk; flertalet som du själv är upphovsman till. Du blir mest irriterad om någon inte förstår dem, deras mening borde vara uppenbart.

#2 - Du är en man på ca 1,80 och med en vikt på en bit över 130 kg. Övervikten gör sig påmind ofta då du har problem med ryggen. Du är i de övre 30 åren. På dig har du ett par fula kakifärgade kortbyxor, kortärmad skjorta och en sån där fånig safarihjälm. Runt din hals hänger ett halsband med en religiös symbol från något land i mellanöstern. I bröstfickan vilar en fickplunta med äkta tioårig skotsk whiskey , och i bakfickan har du ett paket med Lucky Strike och en Zippotändare. I ditt bälte sitter en revolver med tre patroner kvar.
Hela situationen just nu känns väldigt otäck; Du befinner dig i en samling av totalt fem personer (dig själv inräknat) och du vet att du borde veta vilka de andra är. Det värsta är dock att du inte vet vem du själv är eller var ni befinner er någonstans.

Du anser dig vara intellektuellt överlägsen de flesta. Om någon ifrågasätter dina slutsatser kan du bli riktigt sur men det går snabbt över; långsint är du inte. Du förklarar i stället för personen i fråga så att till och med en treåring skulle fatta.

#3 - Vad är det som händer? Här står du bland en grupp människor som du inte känner på en plats du inte känner igen. Eller känner du dem? I alla fall så är stället konstigt, och en annan sak; vad heter du själv? Och vem är du? Så många frågor och inga uppenbara svar. Du verkar vara en man i medelåldern och din längd är väl strax under en och sjuttio. Du är normalbyggd och verkar vara i någorlunda fin form. Du är liksom resten av gruppen klädd i en typiskt djungeläventyrsutstyrsel – kakifärgade bomullshorts, kortärmad skjorta och safarihatt. I övrigt verkar den enda utrustning du har med dig vara den machete som sitter nedstucken i ditt bälte.

Du är en något virrig men intellektuell person som tror att han vet det mesta. Det är mycket irriterande att ha förlorat minne. Du blir bara glad om någon annan tar befälet, då slipper ansvar.

#4 - Du är (om du får säga det själv) en vacker man som närmar sig trettioårsåldern. Du har en 1.90 lång muskulös kropp i bästa form. På dig har du kortbyxor och kortärmad skjorta som fint visar dina svettblanka arm- och benmuskler. På ryggen har du en ryggsäck med lite torkad mat och en halvtom vattenflaska.
Det finns väl bara några små problem just nu – du befinner dig på en okänd plats med ett par okända män och du har ingen aning om vem du själv är.

Du är en rätt kokett man som inte gärna gör något i onödan. Du vill gärna ta kommandot för då kan du ge order istället för att få dem.

#5 - Du är en råbarkad man som snabbt närmar sig fyrtio. Du är strax över 1.90 och har en större ölmage. Du är klädd i löjliga kortbyxor och kortärmad skjorta. På huvudet har någon satt en sån där löjlig safarihjälm. På ryggen har du en stor ryggsäck som är proppfylld med dynamit, spränghattar och en spränganordning. I bältet sitter en revolver med fyra skott kvar. Du har ingen aning om ved du själv är eller vilka männen bredvid dig är, men det är inte så viktigt just nu. Det gäller att ta sig från den ogästvänliga plats där ni befinner er just nu.

Det finns ingen situation som man inte kan klara sig ifrån. Det enda man behöver är bra plan och har man ingen sån brukar det lösa sig ändå.

Plantageägaren med Vänner

#1 – Du befinner dig i en kropp i femtioårsåldern. Du ör klädd i fina kläder passande godsfolk i södra USA.

#2 – Det känns konstigt…
Kroppen du befinner di i känns så liten och nätt. Du tittar ner och får en smärre chock – du är en kvinna! Du ser ut att vara närmare medelåldern och är klädd i en vacker klänning.

#3 – Den kropp du är i är mellan 20 och 30 är, och klädd i fina kläder från södern i mitten av 1800-talet.

#4 – Du befinner dig plötsligt i en främmande kropp, Den är i 45-årsåldern och klädd i fina och respektabla kläder.

#5 – Du befinner dig i en ny kropp som inte är allt för olik din egen. Du har på dig bra arbetskläder och har en piska i handen.

Barnen

#1 – Thomas Jr. Hill, 10 år

Du är son till Thomas och Nancy Hill. De äger den största gården i hela världen och är de bästa föräldrar som finns. Du har två syskon; din storebror George och din lillebror Malcolm. Du är lite av en ledare bland de mindre barnen på gården. Din lillebror brukar lyda minsta vink och de andra, Tom, Julia och Arthur är inte sena att följa efter. Du trivs med det.
För några dagar sedan rymde din bror Malcolm. Han kom hem igen efter en dag och kunde berätta om en ingång till en grotta han hittat. Du har nu bestämt att ni fem ska bege er dit och undersöka saken. Ni har lurat bort 'Mama', negressen som är er barnvakt, och har börjat bege er mot kullarna bortom bomullsfälten där grottan ska finnas.
Du har med dig en fällkniv, en fotogenlampa och ett elddon.

#2 – Malcolm Hill, 8 år

Din pappa är ägare till söderns största gård; säger han i all fall. Du älskar din familj, speciellt din storebror Thomas Jr. som vet allt! Du tycker även om dina vänner Tom, Arthur och Julia. För några dagar sedan rymde du hemifrån, du kommer inte ihåg varför, och hittade då en spännande grottöppning bland kullarna. När du sen kom hem berättade du om den för Thomas Jr. och han bestämde att ni skulle undersöka saken. Ni är på väg dit nu.

#3 – Tom Swenson, 10 år

Din far är förman på gården. Din mor är död. Hon dog när hon födde din lillasyster Julia. Dina vänner på gården är Thomas Jr., som är något av en ledare bland er, Malcolm och Arthur. Julia följer också med er överallt, något du tycker är jobbigt. Nu har Thomas Jr. bestämt att ni ska på en utflykt till en grotta, det verkar spännande.

#4 – Julia Swenson, 7 år

Din pappa bestämmer över negrerna på gården. Han är jättesnäll. Du tycker jättemycket om Thomas Jr. han är så snygg. Du följer med din bror Tom hela tiden för han är kompis med Thomas Jr. De andra som följer med är Malcolm och Arthur, Arthur är bara sex år gammal och du har tagit på dig rollen som en låtsasmamma till honom.
Nu ska nu på utflykt och du har med dig en korg med saft och bullar.

#5 – Arthur Morton, 6 år

Vilken lycka! Du får vara med de stora barna. Alla är så snälla; Thomas Jr., Malcolm, Tom och Julia. Du är här över sommaren och allt är så stort och fint. Nu ska ni ut och dricka saft och äta bullar.

Spanjorerna

#1 – Juan Perez, 23 år, spansk soldat

Du och din tvillingbror Paulo anmälde er frivilliga till det här spaningsuppdraget. Ett beslut som ni har börjat ångra. Hettan i djungeln håller på att ta kål på er. Du och din bror ar diskuterat att bara smita iväg och starta ett nytt liv. Ni har inte upptäckt några indianer ännu och om tre dagar ska ni vända tillbaka och rapportera. De övriga i samlingen förutom du och din bror är – Marco Lopez, Adolfo Martin och er ledare Christopher Alfonso.

Vapen: Sabel

#2 – Paulo Perez, 23 år, spansk soldat

Du och din tvillingbror Juan anmälde er frivilliga till det här spaningsuppdraget. Ett beslut som ni har börjat ångra. Hettan i djungeln håller på att ta kål på er. Du och din bror ar diskuterat att bara smita iväg och starta ett nytt liv. Ni har inte upptäckt några indianer ännu och om tre dagar ska ni vända tillbaka och rapportera. De övriga i samlingen förutom du och din bror är – Marco Lopez, Adolfo Martin och er ledare Christopher Alfonso.

Vapen: Sabel

#3 – Marco Lopez, 19 år, spansk soldat

Detta är livet! Armén och äventyret. Du och dina övriga följeslagare har snart varit ute i djungeln i en vecka och letat efter indianer. Det har varit enormt spännande. Snart ska ni vända tillbaka, men det blir säkert fler äventyr i den okända djungeln. Med på uppdraget är Juan och Paulo Perez (tvillingar), Adolfo Martin och er ledare Christopher Alfonso.

Vapen: Sabel

#4 – Adolfo Martin, 22 år, spansk soldat

Du i följe med en i ditt tycke helt inkompetent grupp soldater. När ni kommer tillbaka från det här spanings-uppdraget ska du minsann berätta om deras oduglighet för kapten, men för tillfället håller du din åsikt för dig själv fast det är svårt. Ledaren för denna grupp är en självgod man vid namn Christopher Alfonso. Resten av gänget består av två tvillingbröder vi namn Juan och Paulo Perez och en ung hetsporre vid namn Marco Lopez.

Vapen: Sabel

#5 – Christopher Alfonso, 32, spansk soldat

Du är i ditt tycke det självklara valet av ledare för detta spaningsuppdrag, och det tyckte tydligen också kaptenen som gav dig ledarrollen. Du är en kompetent skytt och en mästarfäktare, och inte minst så kommer du från en familj av god börd. De män du har befäl över är Juan och Paulo Perez, Marco Lopez och Adolfo Martin. En samling av på det hela taget kompetenta soldater, om en av något låg börd.

Vapen: Sabel, Flintlåspistol