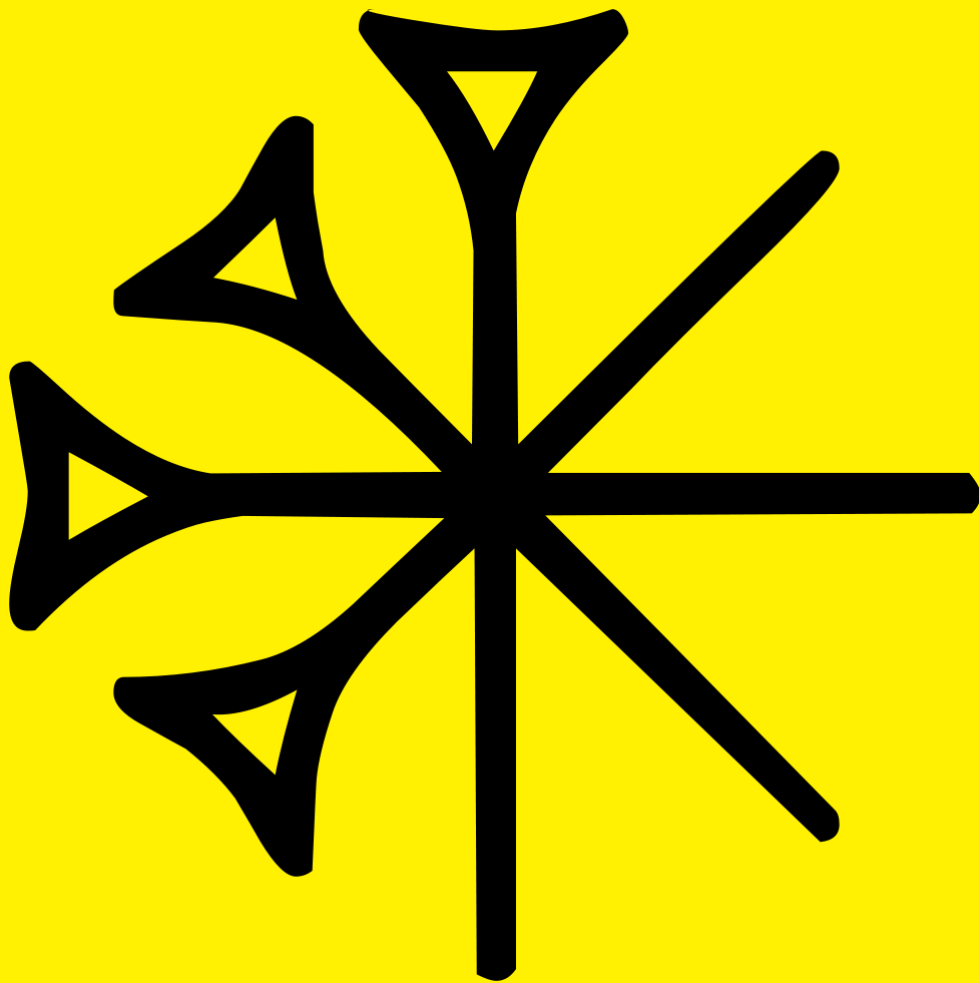


Janakananda



av Åsa Roos
Ett arkeologiskt äventyr till
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://blackwood666.files.wordpress.com/>

Rollformulären kommer ifrån <http://www.newhorizonrpg.com/volt/charactercreation/index.php>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Den arkeologiska expeditionen hade tagit sig igenom den tjocka undervegetationen och äntligen kommit fram till området där de skulle börja gräva.

Huvudarkeologen, Miranda Koi, hade redan gjort en rad små utgrävningar för att avgöra var de skulle gräva, något vare sig Willem Kapucin eller Po Drahn var särskilt förtjusta i.

Politiken inom forskarteamet hade gått hög ett bra tag, så ingen blev förvånad när Po Drahn bestämde sig för att hoppa av. Samma dag som Po skulle ha givit sig av blev dock Miriam Koi förgiftad. Av förklarliga skäl kunde inte Po ge sig av riktigt än. Det hela komplicerades av att Willem hittade ingången till den stora pyramiden.

Caveat Lector!

Janakananda ingår i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Därför kan det vara bra för dig som spelare att läsa igenom äventyret lite extra noga innan du sätter igång att spela.

Stämningen i äventyret

Rollpersonerna befinner sig mitt ute i vildmarken på en främmande planet för att undersöka en arkeologisk utgrävning och ett fall av förgiftning på uppdrag av ett företag. Rollpersonerna hör inte hemma i omgivningen i teamet eller ens på den här världen, något som blir plågsamt tydligt för dem.

Synopsis

Mikado Ltd. har sponsrat ett forskningsteam för att de skall kunna genomföra en utgrävning runt en pyramid som de döpt till Janakanada.

Innan utgrävningen ens har börjat på riktigt har en av forskarna hoppat av och en annan blivit förgiftad.

Willem Kapucin förgiftade Miranda Koi med en inhemsk giftig växt när hon upptäckte en statyett och en lertavla som tillsammans avslöjade var ingången till pyramiden fanns, och som också påminde mycket om det sumeriska kilskriftspråket. Kapucin ville inte bli upstagead och beredde därför Koi en kopp te med gift i. Kapucins motiv var enkla - han ville ha både ära och forskningsstipendie som annars hade tillfallit Koi. Kapucin hoppades att Kois begränsade erfarenhet av New Horizons växtliv skulle få skulden för hennes död.

Det Kapucin inte vet är att Miranda Koi äger Mikado Ltd., och dessutom är en av New Horizons rikaste personer. Mikado utgår därför ifrån att Mirandas frånfälle är ett direkt resultat av företagsrivalitet och sätter in en undersökande styrka som skall ta reda på omständigheterna runt Mirandas död.

Mikado skickar iväg rollpersonerna för att ta reda på vad som egentligen hänt på utgrävningen. Rollpersonerna hamnar mitt i en politisk och arkeologisk "strid". Dels har de ett mordmysterie att lösa och dels har de ett arkeologiskt mysterie att lösa.

Kapucin förutsätter att han skall få ta över utgrävningen men istället dyker en ny grupp "arkeologer" upp med Mikados backning, något som gör Kapucin förgrymmad.

Kapucin har drabbats av en psykos vilken också gör honom till en samvetslös mördare. Han börjar ge sig på sina medarbetare, alltid med gift och alltid i hemlighet.

Förr eller senare avslöjas Kapucin som mördaren. Då använder han sin kunskap om de gamla ruinerna för att trigga en explosion som raderar inte bara utgrävningen utan även alla i den.

Parallellt med mordutredningen pågår också en utgrävning av ruinen som verkar vara någon form av jättebatteri, eller kanske till och med ett vapen. Klart är i vilket fall som helst att det är ett fantastiskt fynd.

Det är det här fyndet som Kapucin använder för att spränga hela utgrävningen.

Inledningen till äventyret

Äventyret passar för rollpersoner som är av den legoknektiga övertygelsen. Det gör heller inget om de är hyfsat bekanta med arkeologi. Mikado hyr helt enkelt in dem för att ta reda på varför deras ägare dött, och de ger sig inte förrän de har fått ett tillfredsställande svar.

Michael Dovotny

Michael Dovotny är personen som anställer rollpersonerna. Dovotny är Olympian och CEO för Mikado. Michael bjuder in rollpersonerna i sitt näst intill fläckfria kontor mitt i storstadsmyllret.

Dovotny förklarar att deras ägare, Miranda Koi, dött under en utgrävning i New Norizons djungler. Han vill att de åker ut till utgrävningen för att reda ut vad som verkligen hänt, om Miranda har dött av naturliga orsaker eller om det är något fuffens på gång.

Dovotny är också mycket mån om att rollpersonerna smälter in i arkeologigruppen. Dovotny är rädd att det ligger företagsspioneri bakom Mirandas död, och vill inte försitta chansen att leverera en spion till företagets direktörer. Miranda Koi var en så tongivande röst att hennes död absolut måste utredas.

Därför anlitar han rollpersonerna och förser dem med utrustning och en guide, Millan Wick, som skall hjälpa dem att ta sig till utgrävningen.

Rollpersonerna får någon dag på sig att förbereda sig för resan, men Wick kommer att se till så att allt de behöver finns på plats.

Resan till lägret

Millan Wick visar sig vara en oväntad guide. Wick ären Aesir Wafan som helt brutit med sina artfränder och istället ägnar sig åt att guida personer från en plats till en annan på New Horizon.

Millan Wick tar hand om rollpersonerna och ser till att de så säkert som möjligt kan navigera New Horizons vildmark.

Som spelledare kan du räkna med att Millan har koll på det mesta och har tagit höjd för att saker kan gå åt helvete.

Resan med Millan Wick kan vara så händselös eller händelserik som spelledaren vill, men en incident kommer att hända på vägen.

Pyramiden ligger i Narehls djungler och Wick är en mycket pålitlig guide. Men Narehl har också många faror, bland annat många arter av Flesh Reapers.

Flesh Reapern är en underjordisk eller nattlig jägare, vilket innebär att attacken sker på natten. Flesh Reapern kommer att landa på en av rollpersonerna och försöka bita sig igenom rustning och hud för att få sig ett skrovsmål.

Wick är snabb och som en vessla och kommer att oskadliggöra Flesh Reapern snabbt, men kanske inte snabbt nog för att alla i expeditionen skall klara sig. Det är upp till spelledaren.

En beskrivning av Flesh Reapern finns i monstermanualen på sidan 25, eller samlingsvolymen på sidan 289.

Rollpersonerna kan springa in i alla varelser som förekommer i Narehls djungler, men Flesh Reapern är den enda "obligatoriska" incidenten.

Om du som spelleder sett "King Kong" i Peter Jacksons regi kan du använda scenen där tusenfotingar och insekter anfaller filmteamet.

Arkeologerna och pyramiden

När rollpersonerna anländer till lägret med Millan Wick är det näst intill en revolution på gång bland de som är kvar. Miriam Kois kropp har bränts, kremerats för att den drog åt sig så många asätare, och det på den nuvarande huvudarkeologen Willem Kapucins order. Lägrets läkare, Caesaria Fong, motsatte sig kremeringen, men lyckades samla nog med prover innan kroppen stacks i brand för att utgöra en god grund för en rättsmedicinsk undersökning. Beroende på vilket skick rollpersonerna är i när de anländer så kan de behöva medicinsk tillsyn själva och Caesaria kan då återge de senaste dagarnas turbulens utan att någon annan lyssnar.

Caesaria är djupt upprörd över Willem Kapucins handlande och hon misstänker fult spel, men hon kan inte avgöra vem som har haft starkast motiv att göra sig av med Miranda som var omtyckt, men sågs som bossig av resten av arkeologerna.

Är rollpersonerna i hyfsat gott skick kan de redan nu utsättas för hela arkeologiska gruppens utfrågningar. Det är en grupp med många inre konflikter och inte så lite rivalitet.

Eftersom rollpersonerna är på plats med Mikados direkta stöd är det svårt för de övriga arkeologerna att motsätta sig deras närvaro, men mottagandet är i allra högsta grad svalt.

Övriga lägermedlemmar är lite avvaktande, men beroende på hur rollpersonerna behandlar dem kan de komma överens rätt bra.

Millan Wick är välkommen var hon än beger sig i lägret. Hon är ju vare sig ett hot eller en arkeolog.

Ett brokigt persongalleri

Arkeologerna är indelade i två läger. Willems anhang och de som följer Po. Miranda lyckades hålla dem alla i schack och få dem att arbeta mot samma mål. Willem och Po har inte samma självklara auktoritet, och därför är också splittringen i lägret större nu när Miranda mördats.

Po Drahn hade redan tänkt ge sig av eftersom hon och Kapucin brutit upp under dåliga omständigheter nyligen. Hon är arg, konfrontativ och vill helst av allt ge sig av ifrån lägret. Willem vill bli av med Po så fort som möjligt, eftersom han är ambitiös och vill ha all ära för upptäckten för sig själv.

Willem Kapucin är så klart mäktigt upprörd över att en grupp nya marodörer uppenbarar sig i lägret, men på ytan han charmerande och välkomnande. Han använder ofta personligt pronomen. "Min upptäckt", "mitt läger", "min expedition".

Arguse Bray är lägrets vapen- och mineringsexpert. Han är ansvarig för säkerheten och är just nu heligt förbannad på Kapucin, men han tar ut det på rollpersonerna istället. Bray är arg på Kapucin för att Koi kremerats. Han är mer osäker på att Kois död är en olycka, dels för att Koi var mycket försiktig, men även för att Bray inte hittat några hål i sina rutiner som indikerar att Koi skulle kunna förgiftats.

Dorian Prandy är arkeolog (medelmåttig) och vildmarkskock (mycket skicklig) och en av anledningarna till att lägret har såpass hög moral som det har. Prandys matlagning är god nog åt en femstjärning restaurang. Prandy är en av Kapucins mest lojala anhängare och försvarar honom ända in i döden.

Minna Guthrie, arkeolog och zoolog. Hon är på plats både för att undersöka djurliv och uråldrig bebyggelse. Guthrie är dessutom skicklig både med ljudbildupptagningsmetoder och med att skissa och måla. Hela hennes tält är fyllt med skisser, akvareller och akrylmålningar på tunna pannåer. Hon är vänlig och tillmötesgående och sörjer uppriktigt Mirandas död. Hon har gjort ett par skisser och tagit många fotografier och en film på Mirandas döda kropp, men även på sjukdomsförloppet. Hon har dock gömt dessa. Hon är rädd att resten av teamet skall tycka att hon är morbid.

Caesaria Fong är läkare och biolog med inriktning på New Horizons fauna. Hon är rosenrasande på Kapucin för tillfället eftersom han gav order att Kois lik skulle kremeras för att inte dra till sig rovdjur och asätare. Hon förstår logiken, men förstår inte varför det var så bråttom eftersom hon har ett fältbårhus med sig. Fong låter sin irritation gå ut över alla i lägret och just nu är hon inte särskilt populär.

Heather Arno är lägrets skvallercentral och moralboost. Hon är glad, social och tillgänglig, även om hon så klart är påverkad av Mirandas död. Rollpersonerna tas av henne emot med öppna armar och snart vet de allt de behöver om de pratar med henne om lägerinvånarnas relationer. Arno är dessutom en mycket skicklig arkeolog och en av Mirandas bästa vänner. Hon är den enda i lägret som känner till Kois koppling till Mikado och är därför inte förvånad när rollpersonerna dyker upp. Men hon vet med sig att hålla det hemligt.

Brody Bishop är tystlåten och rödgråten och en av de som verkar ta Mirandas död på allvar. Han är arkeolog och en av Po Drahn's bästa elever. Mirandas död har tagit honom hårt och det enda han vill är att åka hem igen.

När rollpersonerna dundrar in i lägret ledda av Millan Wick är Arguse Bray den första de möter och han är riktigt arg på Millan som enligt honom inte följt rätt procedur för att kontakta lägret. De båda har ett stort gräl medan Caesaria tar sig an skadade rollpersoner.

Domedagsmaskinen

Ett par dagar efter att rollpersonerna anlät, och gärna innan de besökt pyramiden, kommer Brody Bishop springande på stigen mot lägret. De som finns i lägret, förmodligen Millan, Arguse och Caesaria, har fullt sjå att förstå vad Bishop menar. Rollpersonerna hör brottstycken som "fantastiskt fynd", "maskineri" och "fungerande". Alla kan inte lämna lägret, så Bishop och Bray stannar kvar medan resten beger sig till pyramiden. Nu har du som spelldare chansen att måla upp ett fantastiskt sceneri, med New Horizons frodiga grönska som plötsligt ger vika inför en majestätisk jättepyramid som reser sig mitt ur grönskan, ett gigantiskt firsidigt monument med underliga former karvade in i den annars blankpolerade ytan.

En stig är utmarkerad till sidan av pyramiden och en bit bort från själva strukturen leder en stig ner i underjorden, markerad av kemiska lampor på pinnar nedstuckna i den mjuka myllan.

Öppningen in i pyramiden hade varit näst intill omöjlig att hitta utan markörerna. En lång slänt leder ner och in under strukturen som sträcker sig mot himlen en bit bort.

I pyramiden råder ett bäcksvart mörker, enbart upplyst av de kemiska ljus som ledde gruppen in under pyramiden.

En klaustrofobisk känsla, nästan som om de tusentals ton av pyramid som vilar ovanför fick taken i de smala korridorerna att bågna. Det finns alkover och sidogångar överallt, men ljusen leder gruppen i rätt riktning.

Ett gigantiskt rum väntar som en överraskning bakom en vinkel. Mitt i rummet, omgivet av en intrikat labyrint av vattenfyllda kanaler, står ett podium med en blålysande panel. På panelen finns fyra symboler och en platta.

En rad hieroglyfer pryder kammarens väggar. De fyra symbolerna på podiet upprepas åtskilliga gånger även på väggarna.

De här är ett uråldrigt vapen som är baserat på jordenergi, elektricitet och vatten. På väggarna finns instruktioner om hur vapnet används och vad det är bra för. Kapucin och hans arkeologikollegor har redan satt igång att försöka tysta dem, men än så länge har de inte lyckats locka någon mening ur tecknen på väggarna.

Kapucin kommer att knäcka chiffret, men inte att dela med sig av lösningen till resten av gruppen.

Exakt hur det fungerar kan spelledaren själv bestämma, men blixtar, elek-

triskt blå ljus och blå eldar är att rekommendera. Viktigast är att det ser imponerande ut och att det finns en gräns man inte får överskrida, eftersom det orsakar en gigantisk explosion.

Fyndet bör hålla hela gruppen, inklusive rollpersonerna, upptagna ett bra tag. Arbetet runt kammaren går i första hand ut på att knäcka texten på väg-garna. I andra hand på att hitta flera liknande kammare i den jättelika pyramidstrukturen.

Tio små arkeologer

Mitt under värsta hetsen runt kammaren, och gärna när arkeologerna själva lyckats hitta en nyckel till texten så hittas också en av dem död. Spelledaren kan själv välja vem av dem som trillar av pinn, men det bör vara någon som rollpersonerna inte hade något emot. Kapucin kommer att använda sig av metoder för att döda som är lätta att förväxla med olyckor. Till exempel:

- Lura iväg en arkeolog ut i djungeln. Det enda som behövs är att flytta ett par pinnar. Personen kommer inte att klara sig länge på egen hand.
- Gift - det gift Kapucin använde på Koi är bara toppen på isberget. Det finns många giftiga substanser enbart i lägret.
- Drunkningsolycka - kanalerna är smala men djupa, och det är svårt att ta sig upp ur dem, särskilt om man är medvetslös.
- Våld - våld är något Kapucin undviker i det längsta. Om han inte kan få dödsfallet att se ut som en olycka förstås. En olycklig arkeolog kan ju exempelvis ramla ner för en av de många fallfärdiga trapporna på pyramidens utsida.

Oavsett hur Kapucin tar livet av sina medarbetare så lär ingen i lägret misstänka något förrän vid andra, tredje dödsfallet, men då kommer den allmänna misstanken att vara att det är externt hot man har att göra med. Rollpersonerna kan så klart dra sina egna slutsatser. Paranoian ökar liksom behovet att hålla ett öga på varandra. Om spelledaren vill göra det lite extra besvärligt för rollpersonerna är det inte omöjligt att misstankar faller på dem. De är ju nyast i gruppen.

Borta!

En morgon, inte långt efter att hela gruppen börjat komma underfund med hur vapnet i kammaren fungerar så upptäcker någon i gruppen (dock ej Kapucin) att panelen med symbolerna och plattan är borta. Den verkar ha varit löstagbar hela tiden, det är bara ingen som kommit sig för med att lyfta av den från podiet.

En frenetisk jakt på panelen börjar, men den verkar spårlöst försvunnen. Millan Wick kommer att föreslå att tälten letas igenom om inte rollpersonerna hinner före. Hon är inte övertygad, vare sig om Miranda Kois eller någon av de övriga arkeologernas död. Hon misstänker angingen Po Drahn eller Willem Kapucin eftersom de båda har haft mest att vinna på företaget.

När tälten börjar letas igenom försvinner Kapucin. Ena minuten är han där, andra borta.

Jakten på vapnet leder direkt till scenen då Kapucin går bärsärk, och upplösningen av äventyret.

Avslutningen - Willem Kapucin går bärsärk

Mitt i letandet efter vapnet dyker Kapucin upp igen. Han bär på plattan i ett par tidigare dolda handtag. Till att börja med mottas han som personen som återfunnit en viktig artefakt, men hans ansiktsuttryck bör få rollpersonerna på andra tankar. Det som lyser ur hans ansikte är rent, svart hat.

Om rollpersonerna inte fattar vinken så rör helt plötsligt Kapucin vid panelen och ett lågt brummande hörs. Marken vibrerar och ett blått ljus stiger från pyramiden. Det slingrar sig längs med marken och växtligheten tills det omvälver Kapucin. Kapucin blundar, trycker på en annan knapp. När han sedan öppnar ögonen och ser på en av arkeologerna förångas han eller hon omedelbart i en blå explosion. Ljuset dör, men Kapucin är redan på väg att ladda om.

Vapnet kan förånga näst intill vad som helst, med det har en relativt lång uppstartsperiod om man använder det som Kapucin gör.

Kapucin kommer att försöka döda så många han kan med vapnet. Han är inte längre rationell och kan inte på ett tydligt sätt redogöra för sina resoner. Vapnet håller dessutom på att bränna ut hans ögon. Det var aldrig tänkt att användas som Kapucin nu gör. Tanken var att det skulle utnyttjas som en gruvbör eller röjningsmaskin, på mycket lägre effekt och med mindre påverkan än det Kapucin nu gör.

Kapucin kommer inte att låta sig tas levande. Då dör han hellre i en blaze of glory som tar resten av gruppen med sig in i döden.

Han vet dessutom hur man gör. Han kortsluter pyramiden så att trycket ökar nog för att spränga mekanismen.

Rollpersonerna kan så klart hindra det hela, både före och efter Kapucin har ställt in vapnet på självförstörelse. Dels kan de döda eller oskadliggöra Kapucin innan han hinner sätta igång sekvensen. Dels kan de avstyra överslaget genom att ta plattan från Kapucin och stänga av energiuppladdningen.

Huvudsaken är inte att Kapucin lyckas med sitt uppsåt, utan att det blir spännande och tidspressat när Kapucin visar sina rätta färger.

Eventuellt kan du låta upplösningen bestå i att rollpersonerna och kvarvarande arkeologer flyr utgrävningen och den gigantiska explosion som jämnar det mesta inom en kilometers avstånd med marken.

Millan kan exempelvis känna till en ström flod i närheten som kan ta dem (med nöd och näppe) utom räckhåll för explosionen. Sedan står de så klart inför nästa problem. Hur skall de klara sig levande hem?

Om Kapucin inte lyckas trigga self-destruct blir det så klart lättare, men inte lika mycket Jerry Bruckheimer.

Upplösningen - Kapucin död eller fångslad

Beroende på hur rollpersonerna och Willem Kapucin agerar kan ett antal olika saker hända.

Lägret kan explodera, tillsammans med fyndet, pyramiden och Kapucin. Ett sådant slut kan kanske kännas lite snöpligt, men en av arkeologerna kan i sådana fall haft sinnesnärvaro nog att ha tagit med sig en minnesdisk med alla fynd som gjorts på platsen dokumenterade i ljud och bild.

Kapucin kan fångslas efter en lång och nervpirrande slutstrid som ställer rollpersonerna emot en galning med ett domedagsvapen.

Kapucin kan ha påkommit innan han hunnit använda vapnet och slutstriden blir i sådana fall något mindre dramatisk.

Om Kapucin överlever ställs han inför rätta. Om inte blir han reducerad till en hög med aska. (Om spelledaren minns slutscenerna i Raiders of the Lost Ark kan en liknande smältprocess äga rum med Kapucin.) Miranda Koi och Po Drahm får all ära och berömmelse medan Kapucin glöms bort helt och hållet. En död värdig en seriemördare med storhetsvansinne.

Det kan ju också hända att alla dör. Det beror lite på hur stor insats spelarna är redo att spela med.

Spellearpersoner

Michael Dovotny

Michael Dovotny är rollpersonernas uppdragsgivare och mycket lojal emot både Miranda och Mikado Ltd.

Dovotny är beredd att ta nästan vilken kostnad som helst för att gå till botten med Mirandas död. Oavsett vad rapporten säger så vill han veta att allt gått rätt till och att det inte har försigkommit något fulspel i samband med Miranda Kois död.

Miranda Koi

Industrimagnat och arkeolog och en mycket färgstark person som inte bryr sig om vad någon tänker om henne. I livet hade hon en enorm karisma och en känsla för både affärer och arkeologi som gick utanpå det mesta.

Koi hade lätt att skaffa både vänner och fiender. Willem Kapucin var en sådan fiende, som stal resultat ifrån sin fästnö Po Drahm och publicerade dem som sina egna. Miranda bjöd in bägge till lägret för att presentera bevis för Po och få henne att lämna Kapucin. Miriams plan slog fel och Po lämnade dem båda istället genom att säga upp vänskapen Miriam också.

Millan Wick

Millan Wick är upptäcktsresande, jägare, scout - i bemärkelsen spanare - och entreprenör. Hon lever för jakten, för adrenalinerna och för upptäckten av det orörda och nya. Halva året tillbringar hon som guide, andra halvan går åt att hitta nya, tidigare oupptäckta platser. Wick har jobbat i flera år för Mikado

Janakananda

New Horizon

Ltd. och de har alltid haft ett bra förhållande med varandra, så när Dovotny kontaktade Wick och berättade Kois död blev det hela lite mer personligt än vad Wick hade önskat. Trots det tog hon sig an uppdraget.

Wick är en levnadsglad och professionell person. Hennes jobb är att hålla rollpersonerna vid liv och hon tänker göra sitt jobb. Punkt.

Attributes

Strength:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Constitution:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	7	●○○○○○
Toughness:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Willpower:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	7	●○○○○○
Movement:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	7	●○○○○○
Agility:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Perception:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	7	●○○○○○
Stealth:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	7	●○○○○○
Acting:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	0	○
Speaking:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	0	○
Humanities:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	0	○
Science:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Medicine:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Repair:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Animal Ken:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5	●○○○○○
Driving:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13	5	●○○○○○
Close Combat:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13	8	●●●○○○
Ranged Combat:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13	7	●●●○○○

Backgrounds & Traits

Hunter:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15	9	●●●●○○
Dark Secret II:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15		○○○○○○
Sense of Orientation:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15		○○○○○○
Sense of Time:	Value 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15		○○○○○○

Encumbrance

0	10	-2	20	-5	50
---	----	----	----	----	----

Damage Thresholds

	Stun	Injury	
Negligible	5	3	Negligible
Minor	10	-1	9
Moderate	15	-4	15
Serious	20	-8	22
Severe	25		28

Armor

Ravager Hide	Deflect	Stop	Slow
Coverage: 16	3	5	7

Weapons

Fence	1
Power	-1
Precision	0

Chance to hit

	Stun	Injury
Punch	11	5
Kick	10	3
Wrestling		11
Machete	13	6
Quarterstaff	15	9
Grim Hunter (rifle)	1	8

Damage

	Stun	Injury
Punch	4	25
Kick	5	27
Wrestling	BP	27
Machete	4	24
Quarterstaff	5	29
Grim Hunter (rifle)	6	8

Willem Kapucin

Willem Kapucin anser sig själv vara en av vår tids missförstådda genin. Hans upptäckter har varit många, och ändå har han aldrig fått ett erkännande för dem, något som han själv anser är djupt orättvist. Det var först när han träffade Po Drahn som den akademiska världen öppnade sig för honom och Po gjorde stora framsteg under hans ledarskap.

Allt det gick om intet när Miranda Koi tog in honom Po i sitt tält och lade fram så kallade "bevis" för att Kapucin "stulit" Pos upptäckter.

Vad värre vad - Po verkade tro på eländet och bröt förlovningen med Kapucin. Det gav honom föga tröst att hon även bröt med Miranda.

Kapucin blev så arg i samband med detta - och i samband med att Koi stulit hans upptäckt av pyramiden - att han beslöt sig för att göra sig av med Koi. När Koi sedan dog av någon slags förgiftning tackade han sin lyckliga stjärna. Det

Janakananda

New Horizon

här skulle gå bra, trots allt. Det är därför med stor misstro han ser rollpersonerna anlända till lägret. Det är ju Kapucins expedition!

Willem Kapucin är en mycket sjuk man med förmågan att dela in sitt inre tankeliv i små bubblor, där han stänger in allt fusk, all stöld och nu - alla mord han begår. Han är charmig som få, och har hög trovärdighet, men han ljuger oavbrutet om sig själv och sina bedrifter. Han har förträngt mordet av Koi och varför Drahn egentligen bröt upp med honom.

Utåt sett är han hjälpsam och charmig, men drabbas då och då av enorma vredesutbrott.

Attributes		Backgrounds & Traits		Encumbrance	
Strength:	Value 5	Scientist:	Value 7	0	10
Constitution:	Value 5			-2	20
Toughness:	Value 5	Contact III:		-5	50
Willpower:	Value 7	Delusions III:			
Movement:	Value 5	Compulsive Behavior I:			
Agility:	Value 5	Eidetic Memory:			
Perception:	Value 8				
Stealth:	Value 5				
Acting:	Value 8				
Speaking:	Value 8				
Humanities:	Value 8				
Science:	Value 7				
Medicine:	Value 0				
Repair:	Value 0				
Animal Ken:	Value 0				
Driving:	Value 5				
Close Combat:	Value 5				
Ranged Combat:	Value 5				

Weapons		Chance to hit		Damage		Ranges
	Fence -2	Strike	Guard	Attack	Sum	
	Power -2	Directed	Scraple	Range	Injury	
	Precision -2	Snap shot	Aimed	Pierce		
■ Punch			Defense			
■ Kick			Auro			
■ Wrestling						
■ Knife (slash)						
□ Zeus Lighting Bolt (pistol)						

Damage Thresholds		Armor	
	Stun		Deflect
	Injury		Stop
			Slow
Negligible	4	Armor Clothing	2
Minor	10	Coverage: 16	3
Moderate	15		6
Serious	20		
Severe	24		

Po Drahn

Po Drahn är en kvinna som när hon träffade Kapucin tackade sin lyckliga stjärna. Äntligen en forskare som förstod henne. Hon ansåg att Kapucin hade sina lustiga små sidor och att han ibland verkade glömma att deras arbete till stor del utfördes av Po eller dem båda, men han påstod att hans namn var större och därför skulle dra mer uppmärksamhet än hennes. Kapucin friade och Po sade ja, överlycklig över att hennes charmiga akademiker ville gifta sig med henne. I samma veva fick paret en inbjudan av Pos gamla vän Miranda Koi att följa med och gräva ut en helt ny fyndplats som lovade att vara minst sagt spektakulär. Sagt och gjort.

Dorian Prandy

Dorian Prandy är dels arkeologi och dels kock. Han är en långt bättre kock än han är arkeolog och han vet att det är därför han är med i sällskapet. Miranda gjorde ingen hemlighet av att hon såg honom som kock först och arkeolog i andra hand.

Prandy är tacksam ändå. Utan sina egenskaper som kock hade han aldrig lyckats ta sig in i expeditionen. Nu lär han sig mer på en dag än han lärt sig på flera år.

Prandy har charmats av Kapucin och tror uppriktigt på hans berättelse om oföretter som begåtts mot honom, delvis för att samma saker har hänt Prandy själv.

Prandy har ett gott förhållande med Arguse Bray som försöker hitta nya och spännande djur som Prandy kan tillaga.

Minna Guthrie

Minna Guthrie dokumenterar allt. Hon är arkeolog och välkänd för sina prydliga statistiska sammanställningar och den elegans med vilken hon understöder sina slutsatser.

Koi ville ha med Guthrie av den anledningen allena, men även för att Guthrie inte missar någon data, och alltid håller huvudet kallt, även under krisartade förhållanden.

Guthrie har gjort som hon alltid gör. Hon har verkligen dokumenterat allt, inklusive det hon vet om arkeologernas inbördes relationer.

Guthrie är en ovärderlig källa till information i lägret och hon är fortfarande obrottsligt lojal mot sin vän, som hon börjar misstänka har mördats.

Caesaria Fong

Caesaria är lägrets läkare och den som tog hand om Koi när hon blev sjuk, och även när hon dog. Annars har lägret varit ovanligt förskonat från incidenter, något Caesaria tillskriver Brays mycket rigorösa säkerhetsföreskrifter. Hon vet att Koi var noga med att följa dem.

Hon vet inte vad som förgiftade Koi, men hon har sparat blod, biopsier och annat som kan hjälpa till att identifiera vad som hänt henne.

När Kapucin gav order om att Koi skulle brännas höll Caesaria på att gå i taket, men hon hämtade sig snabbt och såg till att ordna så mycket bevis hon kunde.

Caesaria är som namnet antyder närmast regal, både i hållning och sätt. Hon är ganska svår att nå fram till, men när man väl når henne visar hon sig vara en varm och vänlig person, med mycket integritet. Hon är obrottsligt lojal mot Koi. Hon avskyr Kapucin, men är rädd för honom.

Heather Arno

Heather är både social och charmig. Om Guthrie samlar på fakta, så samlar Arno på människor.

Arno vet snart sagt allt om vad som händer i lägret och det är inte svårt att få henne att dela med sig av sin kunskap. Hon vet vad som pågått med Po och Kapucin, men inte vad Kapucin gjort. Hon vet också hur läget ligger med de flesta i lägret, så hon kan vara en god resurs. Arno är charmad av Kapucin men ser snabbt igenom hans fasad när den börjar krackelera.

Brody Bishop

Bishop är elev till Po Drahn och har tagit Mirandas död mycket hårt. Brody sitter mest för sig själv och säger inte så mycket.

Janakananda

Den arkeologiska expeditionen hade tagit sig igenom den tjocka undervegetationen och äntligen kommit fram till området där de skulle börja gräva.

Huvudarkeologen, Miranda Koi, hade redan gjort en rad små utgrävningar för att avgöra var de skulle gräva, något vare sig Willem Kapucin eller Po Drahn var särskilt förtjusta i.

Politiken inom forskarteamet hade gått hög ett bra tag, så ingen blev förvånad när Po Drahn bestämde sig för att hoppa av. Samma dagsom Po Drahn bestämde sig för att hoppa av. Samma dag som Po skulle ha givit sig av blev dock Miriam Koi förgiftad. Av förklarliga skäl kunde inte Po ge sig av riktigt än. Det hela komplicerades av att Willem samma dag hittade ingången till den stora pyramiden.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>