

Arkeologi för odödliga

Ett scenario till Operation Fallen Reich
För
GothCon 2014

Av: Magnus Pettersson, Mikael Reidal, Daniel Bäcklund och Johan Englund

[Prolog:](#)

[Spelarna](#)

[Part 1: Arrival](#)

[1: Resa till utgrävningen](#)

[2: Byn Al-Khalasa](#)

[1C: Ankomst till utgrävningen](#)

[Avsnitt 2: Utgrävningen](#)

[Frivilliga bitar](#)

[2:X Någon skadas \(frivillig\)](#)

[2:Y Någon dör \(frivillig\)](#)

[Utgrävningsplatsen](#)

[Beduinerna](#)

[Vad som egentligen hänt](#)

[Nätterna](#)

[Avsnitt 3: Ahmat Surs grav:](#)

[Final](#)

[Besegra statyerna](#)

[Komma hem](#)

[Hoppas ni hade kull!](#)

[Tidslinje](#)

[Prislista Kalifens järn och utgrävningshandel](#)

Arkeologi för odödliga

Prolog:

Ahmat Sur levde hela sitt liv i den lilla byn Al-Khalasa. Byn låg en bit utanför Egypten i det som vi idag kallar Palestina och redan som ung började han intressera sig för världar bortom vår egen. Ahmat Sur insåg att det måste finnas mer än den värld och verklighet vi lever i nu och på så vis startade ett livslångt arbete att utforska de världar som ej kan nås av vanliga dödliga.

Det var på grund av detta arbete som Tiamat fick upp ögonen för Ahmat Sur. Kaosgudinnan i det gamla Mesopotamien, en mäktig fallen, började tala med Ahmat Sur i hans drömmar. Drömmarna nött ner hans förstånd och drev Ahmat djupare och djupare in i korruptionen. Den kunskap som Tiamat matade Ahmats hjärna med om nätterna var inte avsedd att kunna existera i hjärnan hos vanliga dödliga, ty Tiamat gav Ahmat Sur alkemiska formler för att skapa en arme, och med detta drevs Ahmat Sur in i en hybris där han såg hela världen ligga för sina fötter.

Ahmat Surs arbetade till slut oavbrutet med att bygga sin arme. Han behövde fysiska kroppar till sina soldater och provade allt från djur till döda människor men inget fungerade. Kropparna var för veka för de alkemiska formler som krävdes. Slutligen föll Ahmat Surs intresse på historier om varelser byggda av lera och med hjälp av dessa historier och några förändringar i de alkemiska formlerna han fått av Tiamat, lyckades Ahmat Sur äntligen skapa liv.

Det följande året skapas 1 lervarelse varje månad och snart står en liten grupp om 10 lerstatyer prydligt vid Ahmat Surs hem strax utanför byn. Det börjar viskas bland byborna om den galne alkemisten och att man ibland ser statyerna röra sig. Detta ända fram till något går extremt fel. Den elfte lervarelsen blir felaktig. Något i processen slår allvarligt fel och varelsen vaknar endast till liv ett kort tag för att ge ut ett blodisande skrik som ekar genom hela byn. Efter detta faller varelsen sönder i damm.

Följande månad tar sig Ahmat Sur an att skapa en ny varelse. Även denna gång går det fel, och denna gång slits Ahmat Surs redan trasiga psyke och kropp sönder med varelsen. Byborna begraver den galne alkemisten i en gravkammare med sina statyer, i tron om att det är just statyer. Där vilar den galne alkemisten och hans 10 kaosvarelser fram tills alldeles nyligen.

Spelarna

Våra spelare är en expedition som ska ersätta tidigare utgrävningsspersonal vid en utgrävning en bit utanför Egypten. Storbritannien skickade en utgrävningsexpedition efter att man lyckats snappa upp radiotrafik från okända tyskar där man meddelar att man hittat den legendariska platsen där Moses begravdes. Britterna hoppas kunna lägga beslag på Moses stav, den han använde för att dela Röda havet, för att på så sätt rädda sina trupper som är strandsatta vid

Dunquerque Den tidigare expeditionen har dock försvunnit mystiskt när dom letade efter Moses gravplats. Då det är bråttom så har man från britternas sida har man fått sätta ihop en expedition av de som fanns tillgängliga för tillfället. Britterna hoppas att kunna hitta Moses gravplats och då även hans legendariska stav vilken användes för att dela Röda havet. På så vis hoppas man kunna rädda sina styrkor som är fast vid Dunquerque.

Part 1: Arrival

1A: Resa till utgrävningen

En scen där resan till utgrävningen spelas. Spelarna reser i karavan med 2 bilar och en lastbil till utgrävningsplatsen.

Lastbilen plöjer fram på den risiga och stekheta grusvägen genom öknen. Plötsligt över ett krön dyker en motorcykel med sidovagn upp i en vådlig fart, rakt emot den första lastbilen. En olycka är oundviklig Motorcykeln smäller rakt in i den första lastbilen. Fören slungas rak igenom rutan och hamnar i knäet på xxxxx. Motorcykelns styre och framskärm lossnar och åker in i lastbilens motor och orsakar svåra skador. Den döde är en ung blond man. Han har bara en skjorta och kalsonger (med små harar i bården) på sig och ingen hjälm. I kalsonglinningen har han en Luger pistol, med ett magasin. I en byxficka finns ett dåligt förfalskat Schweizisk pass. Med namnet Franz Clement. Ålder 28 från Zürich. Om det verkligen är han på motorcykeln är svårt att avgöra eftersom hans ansikte är mosat.

Motorcykeln är en tysk BMW, i sidovagnen ligger en bensindunk med en gam på (finns att köpa i byn), en solfjäder med sanskrit tecken (finns att köpa i byn) och ett jätterostigt svärd (Turkiskt från 1:a världskriget, finns att köpa i byn).

Personen är en medlem i den Schweiziska expeditionen, Franz Clement (egentligen Kurt Munde) som fått solsting och lämnat den övriga gruppen. Han är till för att förstöra bilen och skapa en kuslig stämning.

Man tvingas lasta om och lämna en del av utrustningen. Bland utrustningen finns Medicinförrådet, verktyg (vanliga hackor och spadar), reservdelar till utgrävningens generatorer, Maskinverktyg (tyngre verktyg) för att laga bilar/generatorer/bygga improviserade vapen samt ett antal dunkar bensin. Tvinga spelarna att välja vissa delar som lämnas kvar. Lastbilen går inte att reparera (men låt dem gärna undersöka saken).

På lastbilen finns följande last (Spelarna kan få med sig tre saker som packas om till bilarna):
25l fotogen.

Extra verktyg (Hackor, spadar, spett).

Extra kängor och tropikuniformer.

En låda sprit (Främst Gin och Whiskey)

En säck frukt (Äpplen)

Omfattande första hjälpenutrustning

En låda böcker (Tolkningar av bibeln samt researchmaterial kring Moses liv, död, grav och stav)

En samling "lokala" kläder (beduinklädslar) inköpta för att bättre klara ökenvärmen.

En stor låda kamelpiskor

En låda brittiska "delikatesser" (smoked kippers, bönor i tomatssås, riktigt te, o dyl)

En Radio med tillhörande antenn (Some assembly required)

1B: Byn Al-Khalasa

Al-Khalasa var en stor stad under den Byzantinska eran. Av oförklarliga anledningar så avfolkades dock staden och föll nästan helt i glömska fram tills tidigt 1920-tal då byn återbefolkades av beduiner. Beduinerna lever främst på handel och boskapsskötsel men har också upptäckt en mycket lukrativ rörelse i stadens uråldriga historia. Genom att plantera fynd och sprida ut rykten om att historiska eller religiösa personer funnits i eller haft koppling till byn så har man lockat dit en stor mängd arkeologiska och/eller religiösa expeditioner. Dessa är ofta välförsedda med pengar och bryr sig sällan om kostnader vilket visat sig lönsamt för byns numera mycket välutvecklade affärsrörelser och även de bybor som försörjer sig som grävare för de olika expeditionerna. Dessutom utgör alla nykomlingar tacksamma mål för beduinernas något udda humor.

Det är givetvis ett rykte startat av byn och understött av några planterade fynd som fört spelarna hit. Egentligen har man väntat sig en Schweizisk expedition, men spelarna har fått nys om den påhittade staven och hunnit dit först. Beduinerna bryr sig dock inte nämnvärt om att det är "fel" expedition utan tar emot Britterna med öppna armar.

Byn Al-Khalasa ser ut som en typisk gudsförgäten håla på utsidan. Här livnär man sig främst på handel och boskapsskötsel. Dess invånare talar i gåtor och yrar om rikedomar och magi, men man har efter övertalning och avtal om bra lön lyckats värva flera av dem som grävare till utgrävningen. Så fort karaktärerna kommit till rätta börjar det hända märkliga saker.

Rätt snart (men inte direkt) märker karaktärerna att det finns en extremt dyr och välsorterad järnhandel i byn. Där kan det mesta köpas till skyhöga priser. I byn hittar man en mycket trevlig pianobar i en källare. Det visar sig finnas inte mindre än tre restauranger, varav en med kinesisk mat.

Och kan man tänka det finns ett fyrstjärnigt hotell i staden också!

Tar man in på hotellet så har karaktärerna snart funnit sig tillrätta men inser att de är ruinerade om en vecka.

Tips: låt karaktärerna hitta en affärsverksamhet i taget. De kommer fram på kvällen så låt dem få en jobbig första natt med sandloppor, skorpioner och vilda djur (byborna) som river sönder

tälten och utrustningen. Låt dem sedan under dagen hitta den ena verksamheten efter den andra. När pengarna är slut så är dom. Den stora räddningen ligger i Stig-Haralds samling med cricketbilder som kan säljas för närmast oändliga pengar. Enda problemet är ju att Stig-Harald är mycket fäst vid sin samling och knappast lär vilja släppa den, åtminstone inte särskilt lättvindigt.

Dela ut monopolpengar till spelarna som motsvarar deras tillgångar i pund.

Platser med kort beskrivning:

Hotell Moses

I stadens största hus ligger detta mysiga familjehotell med alla tänkbara bekvämligheter för ett nätt pris av 30 pund per natt. Vid närmare besiktning av skylten kan man se att hotellet haft flera tidigare namn Hotell Zeus är det senaste. Drivs av den sjukligt tjänstvillige herr Saudir som även är byns överhuvud.

I hotellets källare finns en pianobar kan man på kvällarna njuta av ett glas vargtass (vodka och lingondricka) (10 pund) och fantastisk pianomusik levererad av hans son. På väggarna hänger långa rader av foton och flaggor. Några foton ser ut att vara ganska gamla.

Foton och flaggor är bilder och nationalitet på tidigare expeditioner som gjort utgrävningar vid byn. En ensam Schweizisk flagga kan bland annat ses på väggen där det är tänkt att den nuvarande expeditionen ska ta plats på väggen.

Hotellets restaurang är lite ur fas och serverar endast svensk mat, typ Köttbullar med potatis och lingonsylt (7 pund). De har väntat på de schweiziska gästerna och förväxlat Schweiz med Sverige. Engelsk mat är för fet och gräslig för att herr Saudir ska befatta sig

med den. han hänvisar vänligt men bestämt till Kamel and the groat.

Hotellet har ett bakre rum där byborna brukar samlas och lyssna på cricketmatcher på herr Saudirs radio. Cricket är bybornas stora intresse och man kan ibland komma på grävorna vid utgrävningen att spela någon sorts cricketaktigt spel. Herr Saudir har ordnat en väldigt lång teleskopantenn som hissas upp för att få in matcherna. Om spelarna är ute och smyger om kvällarna kan man se folk som smyger in i det bakre rummet på hotellet genom att viska ett hemligt lösenord till portiern eller genom att knacka en hemlig signal på en dörr på baksidan. Man kan också se en jättelång radioantenn hissas upp ur en bakre del av hotellet. Alla karaktärer med någon som helst militär bakgrund förstår genast att det handlar om att ta emot radiosignaler, men från vem?

The Golden Dragon

Byns Kinakrog drivs märkligt nog av en kinesisk familj. De kan på knackig franska berätta att de deltagit i en Amerikansk expedition, men blivit kvar sedan byns invånare blivit vansinnigt förtjusta i dumpnings. Här äter nästan bara byborna som är lite mer vana vid utländska influenser.

The Camel and the Goat

Byns brittiska pub är flottig och smutsig med slitna möbler i getskinn. Helt enkelt perfekt för imperiets äventyrare. Ganska billigt också. Hemma gjord öl för 2 pund pinten och goat and chips för bara 3 pund portionen. Här trivs agenterna.

Pubägaren är ganska pratglad och kan ge viktiga ledtrådar.

Sunny Fruits

Frukt och mataffär med färsk frukt och nybakat bröd varje dag. Ett äpple går loss på 1 pund, men är rena döden för lerstatyerna (?).

Hairy Palace

Den burduse och storgväxte Shamur klipper och rakar med fitness och efter de senaste trenderna i Berlin. Går man in här kommer man att se ut som Hitler när man går ut. Kvinnorna klipps i en särskild del av salongen av hans blonderade fru Sharon (svårt att se under slöjan) som konsekvent färgar alla blonda.

Bookselfridges

En ovanligt stor, välsorterad och vansinnigt dyr bokaffär. Här finns i princip allt. Dock är Herr Abu som driver butiken en fena på att ta betalt och ju mer separat en karaktär är desto dyrare blir boken.

Kalifens järn och utgrävningshandel

Här finns allt möjligt till orimliga priser givetvis. Jour öppet och herr Ibrahim är en mycket skicklig försäljare. Den som går dit för att köpa en spade kan komma ut med ett par skidor, en vävstol och fyra rullgardiner. Se hand out för priser.

Ett tiotal mindre turist/antik stånd.

På byns marknads område finns det bara stånd som säljer turistprylar av typen kopior av bibliska föremål och "äkta" krukskärvor. Den enda fördelen är att de är ganska billiga.

Typiska prylar:

Vatten flaskor med texter som:

"We found the staff of Moses",

"Those who search will find." och

"Under sand lies the past."

samt diverse sandaler och skärp.

Pris 2-3 pund.

Askfat som ser ut som en utgrävningsgrop.

Olika replikor av Moses stav.

Solparaplyer i dålig kvalitet.

Pris 3-5 pund.

Stayer och skärvor och annat krimskrams:
1-20 pund.

I reahyllan vattenflaskor med med texter som:

"Sunny Al-Khalasa"

"Zeus de la vive!"

"Ich haben ein arian vorfahr gefunden!"

1C: Ankomst till utgrävningen

Spelarna anländer till huvudtältet. De presenteras med de kartor skisser av utgrävningen som gjorts hitintills sedan visas de av förmannen till tälten där de ska bo.

Avsnitt 2: Utgrävningen

Utgrävningen av byn är nästan klar. Man har grävt fram 10 små lerhus och några större byggnader som man fortfarande utreder vad de haft för funktion. Den tidigare utgrävningsledaren har rapporterat en teori att efter att ha fört sitt folk tillbaka till Kaanans land så vände Moses tillbaka mot Egypten av oklara skäl. Teorin är att den lilla byn befolkades till viss del av Kaananiter som valt att stanna på vägen och att Moses därför stannade och levde ut sina sista dagar här då han kände att krafterna inte skulle räcka för att ta honom till Egypten. Byborna har sedan byggt en gravkammare värdig en kung åt honom och den gravkammaren borde finnas här i närheten. Strax efter dessa rapporter så har all kontakt upphört och expeditionen är nu mystiskt försvunnen.

Man har från myndigheternas sida lyckats säkra fortsatt samarbete med de lokala beduinerna som man anställt som grävare. Priset var högt men tiden är knapp så det är brådslande och väldigt värt pengarna.

Första natten får spelarna verkligen leva enkelt. Alla tälten är slitna och fulla med hål efter att diverse djur varit på dem. Det är fullt med sandloppor i sängarna och man behöver sopa undan skorpioner som söker skugga i tälten. På natten hörs djur som tassar runt på utgrävningen och sömn får man endast sporadiskt under natten.

Ljudet under natten är i själva verket beduinerna som "saltar" utgrävningen med skärvor och liknande historiska föremål. Dom är dock väl förtrogna med utgrävningen så om spelarna går ut och försöker se djuren så kommer man på sin höjd kunna se något som "försvinner över krönet på en sanddyn"

Frivilliga bitar

Om spelarna börjar arbeta hårt på att fånga det som smyger runt på utgrävningen kan två saker hända (2:X och 2:Y). Dessa är frivilliga och kan användas för att ge extra driv om spelarna är passiva eller för att göra scenariot längre om spelarna är för snabba.

2:X Någon skadas (frivillig)

Om spelarna gillar fällor eller skjuter blint i mörkret kan det lätt hända att dom lyckas skada någon av beduinerna. Beduinerna är skickliga och väl bekanta med utgrävningen men är spelarna uppfinningsrika eller lyckas gillra fällor som grävorna inte ser (För givetvis håller grävorna koll åt de som rumsterar om på utgrävningen under natten) så kan man absolut tillåta att någon blir skadad. Spelarna hör då ett isande skrik och bjuds på en föreställning värdig en Italiensk fotbollsspelare. Slutet är nära och det mörknar för ögonen. Hur ska "den stackars fåraherden Ahmed klara sig nu? Han som bara var ute och letade efter ett bortsprunget får och plötsligt blev nesligt överfallen. Byborna blir mycket upprörda när dom får veta vilket blir mycket snart om inte Ahmed får en större summa pengar för att hålla tyst (ca 100£). Kommer byborna till platsen så börjar byäldsten herr Saudir att diskutera med några andra av de äldre byborna och bestämmer sedan att kompensation för skada, sveda och värk (200£) måste betalas. Han ålägger också expeditionen böter (100£) för att ha sysslat med allmänfarliga fällor/skjutvapen. Expeditionen får en mycket skarp tillsägelse (som givetvis är som bortbläst nästa gång dom besöker byn)

2:Y Någon dör (frivillig)

Samma som 2:X men någon dör. Eller rättare sagt fejkar sin död. Byns grönsaksghandlare, Yusuf har aldrig tyckt om sin fru. Om spelarna gillar fällor när grävorna ser, eller gör sig kända för att skjuta ut i mörkret å ser han sin chans. Tillsammans med några vänner så utlöser man fällan eller provocerar fram skjutande från spelarna och fejkar därmed sin död. Återigen mycket upprörda bybor (Yusufs kumpaner). En blodig kropp visas upp men får absolut inte röras eller undersökas (så oförskämt om man ens föreslår). Kroppen är i själva verket en högst levande Yusuf med fårblod på sig. Kroppen skaffas snabbt undan och byborna erbjuder sig att hålla tyst för ett pris. För 500£ behöver man inte berätta det hela för herr Saudir som beduinerna lovar skulle bli mycket upprörd och avbryta allt samarbete. Pengarna ska enligt beduinerna gå till Yusufs stackars änka. Det som egentligen händer är att kumpanerna får del i pengarna och resten går till Yusuf som rymmer till ett bättre liv.

Utgrävningsplatsen

Den förra expeditionen har hittills hunnit gräva fram ett 15-tal byggnader. De flesta är enkla boningar som på sin höjd innehåller rester av krukor eller lergods. 7 av husen är dock lite intressantare. Dessa är utmärkta som 1-7 på kartan.

Husen är byggda av lera och har troligen haft tak av palmblad eller vass.

1. Hus 1 är ett längre hus som troligen använts som samlingshall eller tempel av byborna. Om man letar igenom huset hittar man rester av lertavlor med skrivtecken på. Harald kan tyda tecknen efter lite arbete och det verkar vara någon sorts boende förteckning över byn. 2 namn kan uttydas.

Hamed Al Amara - Fåraherde

Assam Ultar - Köpman

Ahmat Sur - Lärd - Avliden

2. Hus 2 är ett något större boningshus. Troligen har någon av byns ledare bott här. Till skillnad från övriga hus har detta 2 rum och i det inre rummet hittar spelarna lertavlor med text samt en hel och plomberad kruka nedgrävd i sanden.

Om Harald försöker tyda lertavlorna så verkar det vara någon sorts förteckning över en ockult ritual. Om spelarna bryter plomberingen på krukan hittar man skrifrullar av egyptiskt pergament. Rullarna verkar vara någon sorts arbetsbeskrivning över hur hitresta präster ska ha väldignat eller skyddat en del av byn. Skriftrullarna är mycket väl bevarade.

3. Hus 3 har troligen varit en smedja. Rester av ett gammalt städ går enkelt att hitta.

4. Hus 4 är kan ha tillhört en krukmakare. Det ligger skärvor och lergods över hela marken. Om spelarna söker igenom huset så hittar de en arm av lera. Armen verkar tillhöra någon sorts staty. (armen tillhör en av de misslyckade kaosvarelserna. Krukmakaren hittade den efter att Ahmat Sur försökt gömma den lerstaty som skulle blivit kaosvarelse genom att gräva ner den).

5. Hus 5 har uppenbarligen tillhört en köpman. Silvermynt hittas i sanden tillsammans med kammar, speglar och små krukor som troligen innehållit olika salvor. Det hittas några små plomberade krukor som innehåller rökelse och några som innehåller kryddor.

6. Hus 6 verkar ha tillhört en större bonde. Det ligger i utkanten av byn och verkar ha stora hägn som hör till huset. Den som bott här verkar ha haft många djur. Om spelarna söker igenom huset så hittar man rester av hieroglyfer målade på golvet. (hieroglyferna är rester av de skyddsbesvärjelser och den välsignelse som några inresta egyptiska präster läste över byn för att skydda mot Ahmat Surs galenskaper).

7. Hus 7 är ett vanligt boningshus. En enkel hydda som kan ha tillhört en fåraherde eller liknande. Huset ligger i utkanten av byn och en bit från hus 6 (hus 6 och 7 bildar en "perimeter" mot Ahmat Surs gravkammare). Om spelarna söker igenom detta hus så hittar man rester av hieroglyfer målade på golvet. Detta är samma typ av hieroglyfer som i hus 6.

Beduinerna

Vad varken spelarna eller de brittiska myndigheterna vet är att hela utgrävningen är beduinernas ide. Dom har under många år tjänat bra med pengar på utgrävningsexpeditioner och det är givetvis på grund av detta som deras by också har en välförsedd butik och en fullt utrustad pub. Beduinerna är vänliga och godmodiga med en mycket bisarr sorts humor. Dom kommer konstant att visa fynd för spelarna som ser gamla ut med som i själva verket är förfalskningar eller i stort sett värdelösa. Fynd som visas kan vara bland annat gamla sandaler, lerskärvor, pilspetsar från helt andra kulturer m.m.

Beduinernas största intresse här i världen är cricket. Det är ett stort folknöje att samlas hos herr Saudir på kvällarna och lyssna på cricketmatcher. Då ingen i byn har sett en cricketmatch har man försökt återskapa spelet från vad man hört på radio. Under raster på utgrävningen kan man se beduiner som spelar ett vagt cricketliknande spel. Även barnen i byn ägnar sig åt detta spel.

Vad som egentligen hänt

Vad som egentligen hänt med den förra expeditionen är att dom ledsnat på beduinernas konstanta practical jokes och börjat ana att det hela är en bluff och att det inte finns någon gravkammare. Detta har blivit för mycket för de stackars arkeologerna som helt sonika packat ihop och åkt därifrån. Det är oklart var dom tagit vägen men de kommer hålla sig långt från mellanöstern och storbritannien (som de beskyller för hela fiaskot). Detta har även hänt andra expeditioner så det är lätt att hitta enstaka kängor, tropikhjälmarna något gammalt par byxor eller liknande medans man jobbar på utgrävningen.

Nätterna

Om nätterna så sköter beduinerna sina hyss/försök att hålla expeditionen kvar. Man gräver fram nya hus, saltar utgrävningen med fynd och gammal utrustning från tidigare expeditioner. Första natten flyttas och byts massor av utrustning ut. Helt plötsligt är hackor, spadar och annan utrustning 20 år äldre. Det hittas gamla kängor, en snudd på antik minivedspis och liknande. Beduinerna ser detta som ett skämt och börjar prata mycket om en förbannelse.

Andra natten förstörs samtliga fordon utom ett. Detta är främst för att sälja dyra reservdelar (som givetvis finns i byns butik).

Tredje natten grävs fler hus fram och då hittas även Ahmat Surs grav vilket inte ens beduinerna känner till sedan tidigare.

Även om spelarna inte tagit in på hotellet vid detta laget så är beduinerna så pass hemmastadda på utgrävningsplatsen så det är i princip omöjligt att komma på dem medans de gör sina nattliga upptåg.

Schweizarna är här!

Just när spelarna börjar finna sig till rätta anländer ett gäng dryga Schweizare. De bullrar in och slår upp sina luftkonditionerade supertält bara en liten bit ifrån spelarnas läger. De börjar också snart leta efter xxxxxxx fast på fel plats. De har hela tiden åsikter om brittenas tiilvägagångssätt även om det bara är Mullersturm sjäkv som är speciellt effektiv. Hans övriga expeditonsmedlemmar maskar frenetiskt och försöker hålla sig undan så mycket som möjligt.

Expeditionens tilltänkte förman är den person som spelarna krockade med i början. Han fick tydligen solsting och försvann på en motorcykel. Om spelarna berättar att de kört ihjäl honom blir stämningen dålig.

Professor Mullersturm

Gapig och högljudd auktoritet inom biblisk arkeologi. Välkänd av xxxxxxx. En inbiten arbetsnarkoman som hetsar alla att jobba snabbare och effektivare. De få stunder han pratar med brittena gnäller han på deras brist av engagemang. Beduinerna flockas omkring honom för han har gott om pengar. Vill att staven hittas men bryr sig inte om han själv hittar den. Skulle den dyka upp blir nämligen hans mycket omdiskuterade teoribesannad och han kommer att bli en världskändis i Zurich akademiska kretsar.

Frau Mullersturm

Tjock och varm stonkar hon runt och muckar gräl med allt och alla. Men beduinerna gillar henne för hon har gott om pengar och är uppenbarligen oduglig på huvudräkning.

Henri Costas

En besviken fransk oceanolog och dykare som genom språkförbistring missuppfattat expeditionens mål och syfte. Går runt i badrock och surar eller ligger berusad i ett badkar på hotellet.. Har ytterst oklart för sig vad expeditionens syfte är men pratar gärna skit om Mullersturm. Väntar på att de ska vidare så att han kan dyka i döda havet. Har komplett dykarutrustning med sig.

Claus Zimmermann

Heter egentligen Levi Berger och är en tysk-judisk äventyrare från New York som tänker lägga rabarber på staven själv. Har mittbena och bruna kläder för att bli tagen som tysk. Har i själva verket aldrig varit i Tyskland och glömmer hela tiden av sig genom att svära på amerikanska.

Maria Bauer

Detta udda inslag i expeditionen är den 25-åriga och fotriktiga nunnan Maria. Hon är systerdotter till Mullersturm, en sann idealist och väldigt missriktad i sin välvilja. Går bland annat omkring och

välsignar motvilliga beduiner i sin vita tropiknunderäkt. Blir handlöst förälskad i Harald. Om kärleken blir fysisk minskar möjligheten att vinna över stayerna.

Chichi Chichi Sisconi

Professorns snygga och flirtiga assistent är själva verket en transvestit som lever på att sol och våra äldre rika män. Jagad av polisen i hela den kända världen. Läger an på både XXXXX och herr Saudir i byn efter att ha upptäckt att Mullerstorm är immun mot vanlig mänsklig charm.

Avsnitt 3: Ahmat Surs grav:

Ca 100m från utgrävningens centrum ligger ett hus som till skillnad från övriga är byggt helt i sten. Runt huset står 10 lerstatyer som vakt. Dörren är helt igensatt av sten även den. Byborna var rädda att Ahmat Surs galenskap skulle drabba dem och när den galne alkemisten dog så murade man helt enkelt in honom i hans stenhus. De 10 statyerna är de kaosvarelser som Ahmat Sur lyckades skapa. I gravkammaren hittar man också prydligt utlagda lertavlor där ritualerna för att skapa kaosvarelser beskrivs (samt hur man bygger lerstatyerna för att ge kaosvarelserna kroppar).

Om spelarna beordrar öppning av graven så kommer de in i ett stort men kallt rum som endast innehåller ett stenbord. På bordet ligger en mumifierad kropp. Bredvid kroppen ligger en stav.

Ahmat Surs stav är en vanlig trästav som inte har några magiska krafter alls. Den är tillskuren och lite snidad och användes av den gamle alkemisten som stöd när han blev äldre och hade svårt att gå.

Om spelarna undersöker statyerna så bränner man sig om man rör vid dem. Om spelarna inte rör vid statyerna så kommer någon av grävarna att göra det och kommer springande i panik med brännskadad hand. Det som händer är att statyerna suger i sig livskraft från människor som rör vid dem. Detta ger brännskador. Om man rör vid statyerna länge så kommer man bli yr och slutligen tappa medvetandet för att till sist inte vara annat än ett uttorkat skal.

(Om inte spelarna väcker statyerna så gör beduinerna det genom att bära runt statyerna och ställa dem bland tälten under fjärde natten).

När någon(spelare eller grävare) rört vid någon av statyerna så börjar den spännande delen av äventyret.

Final

Att någon rör vid statyerna är själva startsignalen för finalen. Samma natt kommer en av grävarna försvinna mystiskt och en hittas helt uttorkad i sin tältsäng. Om man söker efter den

försvunne grävaren så kommer man hitta honom nära gravkammaren och även han helt uttorkad och endast ett skal.

Ge spelarna en dag att få panik och försöka få reda på vad som hänt. Följande natt vaknar de av skrik då samtliga 10 statyer vaknat (vilket innebär att 10 grävare blivit helt tömda på livsenergi). Om spelarna försöker resa direkt när grävaren saknas så kan statyerna vana då.

Besegra statyerna

Statyerna lever av människors livsenergi. De är dock kaotiska och "fel" till sin natur så allt som är rent skadar dem. Statyerna kan inte röra vid eller skada Harald som är oskuld. Om statyerna rör vid honom kommer dom att bränna sig precis som när andra människor rör vid dom. Statyerna tar också skada av eld, salt och rent vatten. Låt spelarna experimentera lite. Premiera uppfinningsrikedom.

Komma hem

Oavsett om spelarna besegrar statyerna eller flyr från utgrävningen så kommer de hem förr eller senare (förutsatt att dom överlever). Det enda som är ens i närheten av ockult förutom statyerna (som man inte kan få med hem. När dom dör blir dom sand) är stentavlorna i Ahmat Surs gravkammare. Den enda som kan läsa dom är Harald och om han inte säger ett knyst så kommer alla att tro att Ahmat Sur är Moses och att hans stav är helig. Alla kommer vilja ha den. När man kommer hem möts man dock av besvikelse då det snabbt konstateras att det bara är en snidad trästav och att den inte är värd något alls. Äventyret slutar här i besvikelse för den som lyckades lura resten av spelarna så pass att man kom undan med staven.

Om det lämpar sig bättre så kan äventyret avslutas med en klassisk "rida in i solnedgångscen"

Hoppas ni hade kul!

Tidslinje

Dag 1

Förmiddag

Krock med motorcykel

Sen eftermiddag

Anländer slår upp tält.

Natten

Sandloppor, skorpioner och vilddjur (bybor).

Dag 2

Börjar undersöka utgrävningen

Konstiga föremål från äldre expeditioner

Börjar upptäcka olika verksamheter i byn.

Eftermiddag

Schweizarna anländer

Natten

Fordon förstörs

Nya hus grävs fram, bland annat graven

Dag 3

Fortsatt undersökning av utgrävningen

Schweizarna blandar sig i och vill ha en del av kakan

Ahmat Sur's grav har grävts fram under natten

Eftermiddag

Fortsatt utforskande av utgrävningen och byn.

Möjlighet att utforska graven

Natten

Beduinerna flyttar runt statyerna så att de står runt om i tältlägret.

Statyerna vaknar

Dag 4

Mystiska spår som inte tillhör människor eller djur utanför tälten.

2 Döda grävare

De 10 statyerna står runt om i tältlägret

Eftermiddag

Fortsatt undersökande av statyerna

Eftermiddag/Natt

Statyerna vaknar och börjar försöka fånga in karaktärerna. Äventyret kulminerar.

Vidare:

Äventyret fortsätter tills statyerna är förstörda, spelarna är döda eller tills spelarna flyr.

Prislista Kalifens järn och utgrävningshandel

Army/working pants £5
Army/working coat £10
Army/working shirt £5
Army/working boots £20

Belt £0.5
Bowler £5

Dress coat £9
Dress, simple £9
Dress, exclusive £20

Sandals £5
Gym suit, long £3
Gym suit, short £3

Gloves, leather £1
Golf cap £3
Golf suit £10

Hat £5
Hunting suit £30

Flight jacket, goat leather £4

Leather jacket goat £2

Pants, regular £5
Raincoat £5
Trench coat £10
Tropical hat £10
Tropical suit £10
Tuxedo £50

Other personal belongings

Equipment

Alarm clock £20
Axe, hand £5
Axe, wood £10

Backpack, cloth £10
Backpack, leather £2.50
Bandages 10 yards £5
Bandolier £1
Bible £2
Bicycle £30
Binoculars £20
Book, blank £5
Briefcase goat leather £ 2

Carpentry toolset £30
Camera, field £75
Camera, pocket £50
Cigarette pack £1
Cigarette lighter £3
Compass £30
Cooking Gear £20

Drawing set £10

Flashlight w/2 batteries £25
Fountain pen £3

Gas Lantern £10
Gasoline one gallon £10
Grappling Hook £10
Goggles £10

Knife, hunting £10
Knife, pocket £5

Mechanical Tools £50
Medical Kit £30
Microscope £40
Net 5'x5' £5
Newspaper one day old £1
Novel, pulp £5

Parachute £80
Pick £10
Pipe £2
Pocket Watch, nice £50
Pocket Watch, average £20

Radio £200
Purse goat leather £1.00

Record 78 RPM £10
Record Player £50
Rope (50yds) £5

Satchel, leather £1
Scissors, fine £10
Shovel £20
Sleeping bag, £20

Telescope £60
Tent, 2 persons £50
Towel £5
TNT, stick £10
Typewriter £100

Wallet £0.50
Water bottle metal £5
Welding equipment £250
Whip £1.00
Wire, thin steel 25 yards £5
Wrist watch, nice £70
Wrist Watch, average £20