

Elefantkyrkogården

Johan Salomonsson

Johan Englund

Johan Berg

Elefantkyrkogården

Text: Johan Englund, Johan Salomonsson och Johan Berg

Illustrationer: Johan Salomonsson

Speltestare: Hanna Bergviken, Mattias Johansson,
Stefan Karlsson, Frank Lorentzon, Erik Lundström,
Ludwig Mauritzon, Petter Nallo, Peter Nordstrand

En Irrblossproduktion



Inledning

”Elefantkyrkogården” är ett Adventure-scenario för fyra spelare. Det är en berättelse i kioskitteraturens anda kännetecknad av klichéfyllda karaktärer och hårdkokta kommentarer. Rollpersonerna är berättelsens hjältar och bör som sådana lyckas med sitt uppdrag. Exakt hur väl de lyckas beror dock på deras egna val och handlingar. De är inga superhjältar och kan dö om det vill sig illa, men endast om det är oundvikligt. De ska inte dö på grund av ett misslyckat tärningsslag eller en felbedömning utan för att de väljer hjältedöden eller utför uppenbara självmordsaktioner.

Låt spelarna välja karaktärer utifrån ”Karaktärsfoton”. Använd ”Karta över Belgiska Kongo (spelarnas version)” under berättelsens gång för att visa spelarna var de befinner sig. Låt den spelare som gestaltar Irina Polotsky ta hand om kartan. Den representerar hennes lokalkännedom. Använd ”Karta över Belgiska Kongo

(spelledarens version)” för eget bruk.

Berättelsen är linjär såtillvida att kapitlen utspelar sig i nummerordning. I några av kapitlen däremot kan händelserna ske i lite olika ordning, framför allt i kapitel 1. Anpassa berättelsen efter spelarnas handlingar när det behövs.

Följande tidsschema kan vara bra att ha i bakhuvudet under spelets gång:

- 0:00 – Karaktärsgenomläsning och regelförklaringar
- 0:30 – Prolog
- 0:35 – Kapitel 1
- 2:30 – Kapitel 2
- 2:45 – Kapitel 3
- 3:15 – Kapitel 4
- 3:45 – Kapitel 5
- 4:00 – Kapitel 6
- 4:55 – Epilog

Bakgrund

Den brittiske zoologen doktor Mervyn Cumberland har ägnat större delen av sin akademiska karriär åt att försöka bevisa att elefantkyrkogården, den mytomspunna plats dit alla elefanter sägs vandra för att dö, faktiskt finns. Det har gjort honom till åtlöje inom hela den akademiska världen, men istället för att få honom att ge upp har detta bara sporrat honom ytterligare. Bland annat ägnade han flera år åt att studera elefanter ute på den afrikanska savannen och försöka följa efter äldre, döende individer. Framgången uteblev dock. Antingen kände elefanterna av att de var förföljda och började gå i cirklar, eller så försvann de spårlöst när de nådde skogsbevuxna områden. Cumberland fann dock ett mönster. Elefanterna som försvann tycktes alla vandra mot det inre av Afrikas tropiska regnskogsområden. Enligt Cumberlands beräkningar borde därför elefantkyrkogården ligga någonstans i Belgiska Kongo. Han använde sina sista slantar till att utrusta en expedition uppför Kongofloden, och i september 1923 avreste expeditionen från Belgiska Kongos huvudstad Leopoldville.

Expeditionen ägnade nästan ett halvår åt att irra omkring i det inre av Belgiska Kongo på jakt efter döende elefanter. I samband med detta stötte expeditionen på en man vid namn Pieter Bleyenbergh. Han påstod sig vara en djungelguide mellan anställningar på väg till Stanleyville. I själva verket var Bleyenbergh en desertör från franska främlingslegionen på flykt från Franska Ekvatorialafrika till Belgiska Kongo där han trodde att han kunde hålla sig undan. Cumberland kände att han inte riktigt litade på sina bärare och anställde därför Bleyenbergh som vaktchef.

Så småningom kom Cumberland i kontakt med Topokefolket som bodde vid en av Kongoflodens bifloder, Lomomifloden. De berättade att det fanns en ruinstad inne i djungeln där de hade sett elefantliknande avbildningar. Cumberland skapade ett basläger i

Topokefolkets by och började göra utflykter till ruinstaden. Snart gjorde han fynd som tydde på att elefantkyrkogården faktiskt existerade. De främsta fynden utgjordes av två stentavlor, en med elefantliknande figurer inristade och en med en karta över området (se ”Stentavla 1” och ”Stentavla 2”).

Vid det här laget hade Bleyenbergh börjat tvivla på att Cumberland var vid sina sinnens fulla bruk, och till slut tröttnade han på doktors ständiga tjat om elefanter och elefantkyrkogården. Han stal en av stentavlorna som kompensation för utebliven betalning och begav sig till Stanleyville. Där slog han sig ner i de svartas kåkstad och började med det han var bra på – bränna sprit. Han försökte sälja stentavlan, men först efter ett halvår fann han någon som var intresserad, en amerikansk missionär vid namn Marcus Witherspoon.

Förlusten av stentavlan hindrade inte Cumberland från att lista ut att det fanns en underjordisk flod under ruinstaden. Han gömde den kvarvarande stentavlan genom att gräva ner den, begav sig till ruinstaden tillsammans med materialförvaltaren Gordon Fletcher och sina bärare och följde den underjordiska floden uppströms. Floden ledde fram till en djup ravin där han fann elefantkyrkogården men också elefantfolket och deras konung. Elefantkonungen insåg att Cumberland hade för avsikt att avslöja platsens läge för omvärlden och höll därför kvar honom med hjälp av sina hypnotiska förmågor. Materialförvaltaren försökte fly med så mycket elfenben han orkade bära, bara för att bli förföljd av elefantkyrkogårdens väktare och slutligen gå vilse i de underjordiska grotterna.

Cumberlands försvinnande rörde föga uppmärksamhet till en början, men när Witherspoon kom på att stentavlan skulle passa bra som present till den amerikanske generalkonsuln William T. Beuford i Leopoldville

förändrades situationen. Generalkonsuln upptäckte att någon hade klistrat fast en etikett med en kort notering på stentavlan: "Objekt 19: Detta bevisar att elefanter har skådats så här långt in i djungeln." Han kände igen Cumberlands handstil eftersom han tidigare hade korresponderat med Cumberland och hjälpt honom i dennes kontakter med de belgiska myndigheterna. Generalkonsuln anade att det fanns stoff till en bra story och skickade ett telegram om fyndet till sin sväger, tidningsmagnaten Max Ziegler, samtidigt som han meddelade utrikesdepartementet.

Ziegler såg genast sin chans till att skaffa sitt tidningsimperium ytterligare anseende genom att anordna en räddningsexpedition. Om allt gick väl skulle han dessutom kunna göra sig en rejäl skattefri hacka genom att sälja av elfenben från elefantkyrkogården. Det gällde dock att agera snabbt eftersom det säkert fanns fler som tänkte på samma sätt. Han satte omedelbart samman en

räddningsexpedition som skulle utgå från Leopoldville och färdas uppför Kongofloden till Stanleyville.

Italienska agenter hade emellertid snappat upp generalkonsulns telegram till Ziegler och noterade Zieglers planer på en räddningsexpedition. Mussolini som suktade efter publicitet och fjädrar i sin hatt beslutade att italienska staten i hemlighet skulle skicka en trupp för att hitta elefantkyrkogården och rädda Cumberland. Snabbt satte han samman en påkostad expedition med djungeltränade soldater och en zeppelinare för snabba transporter. Expeditionen färdades från Italienska Somaliland tvärs genom Afrika och slog läger i djungeln på betryggande avstånd från Stanleyville. Två civila agenter skickades till Stanleyville för att ta reda på hur fyndet kom i missionärens ägo och var Cumberland sågs senast. För att förenkla för sig så själva och försvara för Zieglers expedition mutade de provinsguvernören Eduard van den Broeck att gå deras ärenden.

Händelseförlopp

Äventyret tar sin början när expeditionen närmar sig Stanleyville ombord på en flodbåt. Rollpersonernas enda ledtråd är att stentavlan ("Stentavla 1") som tros ha tillhört doktor Cumberland kommer från missionären Marcus Witherspoon. När de uppsöker honom får de reda på att han köpte stentavlan av Pieter Bleyenbergh, en desertör från franska främlingslegionen som brukar synas till på barerna i staden. Han nämner även att franska främlingslegionen och provinsguvernören Eduard van den Broeck letar efter Bleyenbergh.

Rollpersonerna kan nu gå till väga på lite olika sätt. Besök på olika barer leder så småningom till den sjaskiga hamnsyltan La Perle de Fleuve där de stiftar bekantskap med barflickan Fabienne. Fabienne leder dem i sin tur till Bleyenbergh. Innan de kommer så långt tillstötter dock en rad problem. De belgiska myndigheterna belägger flodbåten med reseförbud med förevändning att de misstänker diamantsmuggling. Ordern om detta kommer från provinsguvernören. Besöker de honom får de ingen vettig förklaring men en känsla av att han motarbetar dem av någon anledning. Vid några tillfällen lägger de även märke till två välekiperade herrar som verkar intressera sig för deras förehavanden. Detta är de två italienska agenterna. I hamnkvarteren kan rollpersonerna även konfronteras med kredithållaren Ruud van Hoylandts handgångna män som har i uppdrag att driva in Irina Polotskys skuld.

Trots alla hinder hittar rollpersonerna slutligen Bleyenbergh i de svartas kåkstad. Han berättar att han arbetade som vaktchef åt Cumberland för ett halvår sedan. Expeditionens sista basläger låg i Topokefolkets by en bit uppför Lomomifloden, ett av Kongoflodens biflöden. Mer än så hinner inte rollpersonerna få ur Bleyenbergh innan främlingslegionärerna dyker upp och försöker ta honom till fånga.

Eftersom flodbåten är belagd med reseförbud måste

rollpersonerna stjäla den för att kunna fortsätta. I mån av tid kan spelledaren låta rollpersonerna bli jagade av en patrullbåt. Samtidigt som detta sker får de italienska agenterna reda på samma information som rollpersonerna genom att fråga ut Fabienne. Därefter blir de uppluckade av den italienska zeppelinaren som genast sätter kurs mot Topokefolkets by.

Två dagar senare anländer rollpersonerna till Topokefolkets by och upptäcker att byborna har massakrerats. I en hydda hittar de spår av Cumberlands anteckningar och ytterligare en stentavla ("Stentavla 2") som passar ihop med den första stentavlan. De stöter även på en vettskrämd ung flicka som har överlevt massakern. Hon berättar att Cumberland bodde i byn tidigare och gjorde utflykter till en ruinstad som ligger en knapp dagsmarsch in i djungeln. Hon berättar också att det kom soldater till byn föregående dag. Efter att ha frågat ut hövdingen och mördat alla bybor begav de sig av mot ruinstaden. Av flickans beskrivning förstår de att det inte var kongolesiska soldater eller främlingslegionärer.

En dagsmarsch in i den täta djungeln hittar rollpersonerna ruinstaden. Där är italienska soldater i full färd med att bygga läger och gräva bland ruinerna. Med hjälp av de två stentavlorna bör rollpersonerna nu inse att de ska leta i den centralt belägna ruinen. Där hittar de en nedgång till den underjordiska floden som leder vidare till elefantkyrkogården. Eventuellt måste rollpersonerna även stjäla italienarnas gummibåt och andra förnödenheter innan de börjar följa floden.

Väl inne i den ravin där elefantkyrkogården ligger blir rollpersonerna tillfångatagna av elefantfolkets krigare och förda till elefantkonungen. Vid konungens sida står Cumberland som i ett transliknande tillstånd agerar språkrör. Elefantkonungen säger att elefantkyrkogårdens existens måste förbli hemlig och att inga ben får föras därifrån. Han litar inte fullt ut på rollpersonerna och

beslutar därför att de måste stanna tills han vet vilka deras intentioner är. De sätts i husarrest i en av elefantfolkets boningsgrottor där de så småningom kan tala med några medlemmar av elefantfolket och senare även Cumberland. I gryningen väcks de av gevärs- och kanonsalvor utanför grotterna. Det är de italienska soldaterna som anfaller.

Rollpersonerna förstår snabbt att elefantkrigarna inte har en chans och att de är tvungna att rycka in för att förhindra soldaterna från att massakrera elefantfolket också. Striden kulminerar i att elefantkyrkogårdens väktare väcks och eliminerar soldaterna. Därefter tillåts rollpersonerna lämna ravinen med Cumberland.

Prolog

Året är 1924, mitt under det glada 20-talet. Folk ägnar sig åt att anordna fabulösa fester, dansa charleston och hålla i sig så mycket förbudssprit som möjligt för att glömma det fruktansvärda krig som nyligen skakat världen. Eran präglas av en enorm framtidstro och tillförsikt. Ännu anar ingen världsekonomin bräcklighet, och få bryr sig om en politisk uppviglar vid namn Adolf Hitler. Att Mussolini och hans fasciströrelse har tagit makten i Italien uppfattas mest som en garanti för en borgerlig samhällsordning. Folk i gemen föredrar att blunda för nationella problem och istället blicka utåt mot fjärran, exotiska platser och drömma om fantastiska äventyr.

En av de platser där det fortfarande finns vita områden på kartan är det inre av Afrika, däribland Belgiska Kongo. Belgiska Kongo är en hårt exploaterad koloni. Europeiska bolag utviner gummi, diamanter och elfenben, och den infödda befolkningen betraktas enbart som arbetskraft. Vad som ligger bortom allfarlederna vet fortfarande få vita män, men då och då utrustas expeditioner för att utforska det inre av landet.

I augusti 1924 inviger den amerikanske tidningsmagnaten Max Ziegler en av dessa expeditioner,

en räddningsexpedition som ska försöka finna den försvunne zoologen doktor Mervyn Cumberland. Expeditionen har blivit omskriven i alla stora tidningar, framför allt Zieglers egna. Expeditionens medlemmar, Robert Burke Jr, Irina Polotsky, Edward Fielding och Douglas J Barnaby, har sammanstrålat i Belgiska Kongos huvudstad Leopoldville, utgångspunkten för alla resor uppför Kongofloden. Här har de utrustat expeditionen, skaffat bärare och, eftersom Polotskys egna flodbåtar för tillfället var upptagna med transporter, hyrt flodbåten Geertruyd styrd av den holländske kapten Aldo van Keulen. Efter att Ziegler klippt bandet och en orkester spelat upp ger sig båten av uppför floden.

Expeditionens inledande mål är Stanleyville, en knutpunkt för handeln längs Kongofloden. Här ligger en missionsstation som styrs av Marcus Witherspoon, den missionär som tre veckor tidigare lämnade in en stentavla till den amerikanske generalkonsuln i Leopoldville. Stentavlan är den enda ledtråden till vart Cumberland har tagit vägen, och för att expeditionen ska kunna starta på allvar måste de finna missionären och utröna varifrån stentavlan kommer.

Kapitel 1

Stanleyville

Ankomsten till Stanleyville

Äventyret tar sin början när expeditionen har färdats uppför Kongofloden i närmare två veckor i tryckande hetta och ständigt omgivna av fuktiga djungler. Kapten Aldo van Keulen (se persongalleriet) står vid rodret, och de nio bärarna (se persongalleriet) har slagit upp ett solskydd på fördäck där de håller hus såväl dag som natt. Rollpersonerna har hytter under däck, men på dagen är det för varmt i hytterna och även de har slagit upp ett solskydd under vilket de sitter och studerar stentavlan (dela ut "Stentavla 1"). Låt nu rollpersonerna diskutera en stund.

Efter en stund hojtar kaptenen till och pekar framåt. När rollpersonerna tittar i den utpekade riktningen ser de Stanleyville. Stanleyville är en handelsutpost där framför allt gummi från de omkringliggande gummiplantagerna påbörjar sin färd nerför floden. Själva hamnen är egentligen inte mycket mer än en flodstrand med en grovt anordnad kaj i timmer. Bortanför denna finns ett järnvägsspår och en mängd skjul och magasin. Nästan dygnet runt pågår lastning och lossning av varor, och det

kryllar av infödda kongolesiska bärare och arbetare i hamnen. Från ett skjul håller löjtnant van Guyse ett vakande öga över aktiviteterna i hamnen. Till sin hjälp har han en grupp om fyra soldater för att avstyra bråk. Ytterligare fem soldater och en korpral finns stationerade på den belgiska patrullbåt som ligger i hamnen.

Missionsstationen

Missionsstationen består av en serie enkla men välskötta enplansbyggnader kring en gårdsplan. Förutom kyrka och prästbostad finns här ett sjukhus och ett barnhem. Gårdsplanen domineras av en grönsaksodling och några träd som ger skugga, och ett flertal höns går omkring och pickar.

Missionsstationen förestås av missionären Marcus Witherspoon (se persongalleriet) som är den person som skänkte stentavlan till den amerikanske generalkonsuln. När rollpersonerna söker upp honom är han i full färd med att utföra en blindtarmsoperation. Så snart han är färdig svarar han på rollpersonernas frågor. Han berättar att han köpte stentavlan som en ren välgörenhetsgärning

från en nerdekad belgare kallad Pieter. Han har hört att Pieter setts på olika barer i staden och att det ryktas att han bor bland traktens infödingar. Själv är Witherspoon helynkterist och inte särskilt bevandrad i Stanleyvilles barer, men han tror sig veta att stadens mest besökta bar bland vita är den på Hotel Crasson där det även finns en ypperlig tesalong. Det finns självklart mer sjabbiga och syndfulla barer nere vid hamnen, men dem vet han inget om.

Witherspoon berättar också att det är fler än rollpersonerna som har frågat efter Pieter de senaste dagarna, nämligen provinsguvernören Eduard van den Broeck och en officer från franska främlingslegionen. Provinguvernören ställde en massa frågor om både stentavlan och Pieter, men Witherspoon har ingen aning om varför. När han frågade provinsguvernören vad saken handlade om blev denne förtegen och hänvisade till myndighetsärenden. Witherspoon anser dock att provinsguvernören är en skrupelfri och moraliskt tveksam individ och att det förmodligen ligger ekonomiska intressen bakom. Officeren visade ett foto som såg ut att föreställa Pieter och sade att hans namn var Pieter Bleyenbergh och att han hade deserterat från främlingslegionen.

Barer och hotell

Det finns flera barer i och omkring Stanleyville, ett fåtal bättre i centrum av staden med hygglig mat och övernattningsmöjligheter samt en uppsjö sjaskiga hak vid hamnen och i utkanterna mot de svartas kåkstad.

Exklusivast är Hotel Belgium som ligger på en kulle en bit från floden bredvid de förnämare invånarnas hus och provinsguvernörens residens. Det är en exklusiv tvåvåningsbyggnad med vitmålad fasad och kolonner vid entrén. Här bor representanter från större handelshus, rika äventyrare och för tillfället även de italienska agenterna. Hotellet förestås av Raymond D'Hondt som oftast övervakar affärerna från ett avsides bord med god uppsikt. Skulle någon bargäst vara frågvis eller väcka uppmärksamhet kommer D'Hondt presentera sig och erbjuda hjälp. Han är dock inte att lita på utan säljer information till högstbjudande. De italienska agenterna har erbjudit D'Hondt en större summa pengar för att hålla ögon och öron öppna efter information om desertören. Om rollpersonerna ställer frågor om Bleyenbergh har D'Hondt inte en aning om vem det är. På frågor om de italienska herrarna säger han att de är representanter för ett italienskt gummiföretag och återkommande gäster. Han kommer även med viss fördröjning rapportera rollpersonernas intresse och frågor till de italienska agenterna.

Den största baren i Stanleyville är Hotel Crassons, en bar med ett tiotal rum för uthyrning som mestadels brukas av de som vill bo billigare än på Hotel Belgium. Det är ett enkelt men välskött etablissement med rustik atmosfär. Baren frekventeras mestadels av förmän och lägre tjänstemän samt en drös misslyckade äventyrare och uttråkade journalister på genomresa. Stället förestås av

Heinz van Reeth som själv ofta står i den kombinerade baren och incheckningsdisken. Den av Witherspoon omtalade tesalongen ligger på en veranda i trädgården bakom huset och drivs av van Reeths fru Madeline. Hon känner ingen Bleyenbergh och kommer vänligt att hänvisa till sin make. Med en liten muta och ett vänligt bemötande kan rollpersonerna få van Reeth att berätta vad han vet. Han har ingen gäst med namnet Pieter Bleyenbergh, men däremot har han hört att det finns en vit man som håller till i de svartas kåkstad och lystrar till förnamnet Pieter. De svarta kallar honom allmänt för doktor Moonshine. Han vet inte exakt var denne man håller till, men det sägs att han säljer hembränt till barerna i hamnen via en svart barflicka som heter Fabienne.

Nere vid hamnen finns flera mindre barer som inte är mer än skjul med provisoriska bardiskar och hastigt modifierade lårar och tunnor som stol och bord. Den största och mest välrenommerade är La Perle de Fleuve som drivs av mulatten Ab Wilmots, en storväxt karl med ett brunt och ett blått öga. Baren stoltserar även med Stanleyvilles enda tuppfäktningsarena som är mycket populär. Ab Wilmots är mycket misstänksam mot rollpersonerna om de börjar ställa frågor, men med några välplacerade mutor kan de få honom att tala. Han erkänner att han vet vem Bleyenbergh är och att denne håller till i kåkstaden. Han vill dock veta varför de söker honom innan han berättar mer. Om rollpersonerna ger ett schysst intryck hänvisar han dem till Fabienne, en svart kvinna i tjugofemårsåldern. För tillfället sitter hon i knäet på en främlingslegionär. Kapten Damour har nämligen låtit delar av sin styrka få permission, och sin lediga tid fördriver de på La Perle de Fleuve där de slösar bort sin dagpenning på billig sprit och kvinnor. De flesta främlingslegionärerna är råskinn och förrymda kriminella, och börjar rollpersonerna irritera, hota eller uppträda stöddigt är de inte sena att ta till nävarna i ett äkta barslagsmål. För att undvika handgemäng när rollpersonerna försöker tala med Fabienne måste de använda list, till exempel genom att bjuda på sprit, eller helt enkelt vänta.

Fabienne kan berätta att doktor Moonshine och Pieter Bleyenbergh faktiskt är en och samma person. Hon bor tillsammans med honom och säljer sprit åt honom. Hon kan leda rollpersonerna till honom men först efter att de har försäkrat henne om att de inte tänker göra honom illa.

Kredithållaren och hans handgångna män

Polotsky ha skulder till procentaren och svartabörshajen Ruud van Hoylandt i Stanleyville, och när denne får reda på att hon är i stan vill han givetvis statuera ett exempel. Han skickar några av sina handgångna män (se persongalleriet) att skaka om henne lite och få henne att inse det förträffliga i att betala tillbaka sin skuld. De tre hejdukarna är dock inte överdrivet intelligenta och kan få för sig att gå på vilka som helst av rollpersonerna förutsatt att de har sett dem tillsammans med Polotsky. Lämpliga ställen att låta de handgångna männen slå till på är någon av barerna.

Trubbel i hamnen

När rollpersonerna som bäst håller på med sina efterforskningar, exempelvis när de besöker någon av barerna, kommer en av bärarna springande. Han är extremt uppgjagad, och det tar en stund innan rollpersonerna lyckas lugna ner honom så pass att det han försöker säga blir sammanhängande. Till slut får de ur honom att soldater har bordat Geertruyd och håller på att genomsöka båten.

När rollpersonerna kommer ner till kajen ser de mycket riktigt att en grupp om åtta kongolesiska soldater (se persongalleriet) håller på att stöka omkring på båten. På kajen står van Keulen och diskuterar livligt med en officer (löjtnant van Guyse, se persongalleriet). Löjtnanten meddelar lugnt rollpersonerna att myndigheterna fått tips om förestående diamantsmuggling och att man därför belagt alla nyanlända fartyg med reseförbud tills man hunnit genomsöka dem noga. Ifrågasätter rollpersonerna ordern hänvisar han till provinsguvernören Eduard van den Broeck. Därefter posterar han två soldater vid landgången för att hålla vakt och hindra obehöriga att komma ombord.

van Keulen är till en början mycket upprörd, men efter några timmar byter han åsikt och är mycket mer samarbetsvillig med myndigheterna. Han försäkrar nu även rollpersonerna att den typen av genomsökningar är rutin och att det inte bör sinka deras fortsatta resa uppför floden nämnvärt. Anledningen till detta är att de italienska agenterna under timmarna efter de kongolesiska soldaternas bordning av Geertruyd även mutar honom. Om rollpersonerna håller ett öga på van Keulen kan de upptäcka när de pratar med honom.

Det visar sig snart att genomsökningen av båten tar längre tid än det först verkade. Löjtnant van Guyse har fått order om att genomsöka fartyget ingående och verkar ha för avsikt att titta bakom varje plåt och plank på skeppet. van Keulen säger till rollpersonerna att han inte kan göra något och att han är maktlös gentemot de belgiska myndigheterna. Han anstränger sig dock inte heller för att påskynda processen utan drar sig tillbaka till baren La Perle de Fleuve där han tillbringar tiden med att spela poker. Om rollpersonerna hotar van Keulen berättar han att två välekiperade herrar uppsökte honom någon timme efter att Geertruyd fått reseförbud. De erbjöd honom en nätt summa pengar som kompensation för att han skulle låta lagen ha sin gilla gång. van Keulen kan peka ut dem om rollpersonerna insisterar. Om rollpersonerna anklagar löjtnant van Guyse för att vara mutad blir han mycket irriterad eftersom han faktiskt är helt oskyldig och bara lyder provinsguvernörens order.

Besök hos provinsguvernören

Den högste myndighetspersonen i Stanleyville är provinsguvernören Eduard van den Broeck (se persongalleriet). Hans kontor och residens finns i den finare delen av Stanleyville inte långt från Hotel Belgium. Om rollpersonerna beger sig dit kan de se två välklädda personer med sydeuropeiskt utseende gå därifrån. Det är

de italienska agenterna som har diskuterat myndigheternas förhållningstaktik av rollpersonerna med provinsguvernören, och mot ett större monetärt bidrag försäkrat sig om hans fortsatta lojalitet.

Provinsguvernören har en kongolesisk uppassare som öppnar dörren vid besök. Efter en stunds väntan i ett väntrum leds rollpersonerna in till provinsguvernörens kontor. Om rollpersonerna vill ha en förklaring till reseförbudet motiverar han det med att det finns misstankar om omfattande diamantsmuggling utmed Kongofloden. De belgiska myndigheterna ser mycket allvarligt på detta, och de måste därför noga genomsöka alla båtar. Om rollpersonerna frågar vilka de sydeuropeiska männen är säger han att de är italienska affärsmän som planerar att slå sig ner i staden. Om rollpersonerna undrar varför han frågade ut Witherspoon om Bleyenbergh och stentavlan förklarar han att det var på förfrågan från de franska myndigheterna. Allt detta är givetvis lögn.

Om rollpersonerna hotar provinsguvernören eller brukar våld berättar han att de italienska handelsmännen har mutat honom att fördröja dem, och att det var å deras vägnar han frågade ut Witherspoon om stentavlan. Han vet dock inte vad det handlar om eller vilka italienarna är. Direkt efter att rollpersonerna har gett sig av sammankallar han en grupp soldater för att låta gripa och misshandla rollpersonerna som hämnd. Om rollpersonerna sätter sig till motvärn har soldaterna rätt att skjuta skarpt.

Om rollpersonerna bevakar residenset efter besöket ser de hur provinsguvernören ger sig av därifrån och går till Hotel Belgium där han träffar de italienska agenterna på deras hotellrum och berättar om rollpersonernas intresse.

De italienska agenterna

Italienarna har skickat två av sina toppagenter, Salvatore Corso och Raphael Scola (se persongalleriet), till Stanleyville för att försvåra för rollpersonernas expedition. De bor flott på Hotel Belgium under täckmantel att de är italienska gummiuppköpare. Som sitt första steg har de mutat provinsguvernören att belägga rollpersonernas båt med reseförbud under förevändning att de misstänks smuggla diamanter. De har även mutat hotellets föreståndare D'Hondt att hålla dem informerade om vad som försiggår i staden. Så småningom kommer de även att muta van Keulen för att denne ska förhålla rollpersonernas avresa från Stanleyville.

Rollpersonerna kan få syn på italienarna vid flera tillfällen, exempelvis när italienarna mutar van Keulen, lämnar provinsguvernörens residens eller skuggar rollpersonerna. Om rollpersonerna i gengäld skuggar italienarna kan de följa dem till Hotel Belgium. Italienarna går upp till sitt rum, och efter en stund hänger de ut en ståltrådsliknande antenn på sin balkong.

Om rollpersonerna gör inbrott på italienarnas hotellrum hittar de foton på sig själva, korta personbeskrivningar med namn och en radio för

morsesändning.

Om rollpersonerna konfronterar italienarna kommer de agera förvånat och bedyra sin oskuld. Om rollpersonerna tar till våld försöker italienarna fly och skrika på hjälp. Som sista utväg tar de själva till våld.

Främlingslegionärernas läger

Den lilla gruppen av främlingslegionärer består av elva soldater (se persongalleriet), en sergeant och kapten Damour (se persongalleriet). De har slagit läger i utkanten av Stanleyville nedanför de finare kvarteren men på behörigt avstånd. Bara hälften av soldaterna befinner sig i lägret eftersom kaptenen har låtit de övriga få permission. Om rollpersonerna söker upp främlingslegionärerna för att förhöra sig om deras intresse för Bleyenbergs svarar kaptenen korthugget att Bleyenberg är en desertör som måste ställas inför rätta. Han har hört talas om stentavlan men vet inget om den. Mycket mer än så kan rollpersonerna inte få ur honom.

Kåkstaden

Bortanför Stanleyville sträcker stora gummiplantager ut sig. Bredvid plantagerna nedanför hamnen ligger en kåkstad där fattiga infödingar och mulatter bor. Få vita sätter sin fot här, och det ligger sopor och annat avskräde i stinkande högar överallt på de leriga gatorna. Bleyenberg har ett större skjul i utkanten av kåkstaden på gränsen till djungeln. Här bränner han sprit som han sedan säljer billigt till de svarta.

En sur lukt slår emot rollpersonerna när de går in i skjulet, och de tar ett tag innan de kan se något i halvmörkret. Till slut kan de urskilja Pieter Bleyenbergs (se persongalleriet) där han ligger och halvsover i ett hörn. Han är till en början mycket misstänksam mot

rollpersonerna eftersom han vet att främlingslegionen har skickat folk till staden. Det är dock relativt lätt att muta honom till att berätta hur han kom över stentavlan. Han berättar då hur han stötte ihop med Cumberland i djungeln, följde med denne till Topokefolkets by och slutligen stal stentavlan (se bakgrunden). Topokefolkets by ligger cirka 20 mil uppför Lomomifloden, en biflod till Kongofloden.

När rollpersonerna har fått ur Bleyenberg allt han vet dyker främlingslegionärerna upp. Kapten Damour har fått ett tips om Bleyenbergs vistelseort och kommer nu dragandes med alla soldater som inte har permission. De omringar skjulet och beordrar Bleyenberg att komma ut. Bleyenberg grips av panik och flyr ut genom en bakdörr och in bland kåkstadens skjul. Några av soldaterna följer efter och fyrar av ett och annat skott. Kapten Damour ber bryskt rollpersonerna förklara vad de har med en desertör att skaffa. Han nöjer sig dock med att ställa frågor eftersom han inte har några egentliga befogenheter i Stanleyville.

Flykten

När rollpersonerna har förstått att de avsiktligt blir fördröjda av myndigheterna i Stanleyville känner de sig förmodligen tvungna att ta saken i egna händer för att komma därifrån. Det enda egentliga sättet att lämna Stanleyville är att ta sig ombord på Geertruyd och stjäla henne. Detta är lättast under natten då det är färre människor i hamnen. Geertruyd vaktas dock dygnet runt av två kongolesiska soldater som är placerade vid landgången och har order att inte släppa ombord någon. Om det uppstår skottlossning eller tumult vaknar resten av soldaterna som befinner sig i ett skjul vid hamnen, och de ansluter till striden inom några minuter.

Kapitel 2

Lomomifloden

När rollpersonerna har lämnat Stanleyville har de med största sannolikhet stulit Geertruyd. De italienska agenterna har dock redan försvunnit från Stanleyville efter att ha fått den information de behövde från Bleyenberg eller Fabienne. Provinsguvernören är inte särskilt motiverad att dra igång en kostsam jakt och låter saken bero tills vidare. I mån av tid kan du lägga in följande jaktscen.

Om rollpersonerna skapade en massa oväsen och tumult vid flykten är den belgiska patrullbåten efter dem inom en halvtimme. I annat fall märker rollpersonerna en förföljande rökstrimma när gryningen nalkas. Så småningom blir de upphunna av patrullbåten. Ombord finns löjtnant van Guyse och sex kongolesiska soldater. Soldaterna är beväpnade med gevär, och de två mest erfarna har varsin handgranat. De är dock vare sig särskilt

disciplinerade, samtränade eller bra på att skjuta. De börjar skjuta på för långt avstånd, och de två som har handgranater är för ivriga för att ta sig tid till att använda dem på ett effektivt sätt.

För att intensifiera jakten kan du lägga in flodkrökar, grunda strandbankar och mötande flodbåtar som tvingar Polotsky till svettiga undanmanövrer så att hon får visa vad hon går för.

Patrullbåten har som mål att stoppa rollpersonernas båt och återföra dem till Stanleyville. Om rollpersonerna råkade döda några soldater när de flydde från Stanleyville kommer soldaterna ombord på patrullbåten vara hämndlystna och inte tveka att försöka ta livet av rollpersonerna, men i annat fall anstränger de sig bara måttligt. Förmodligen slutar jakten med att Polotsky prejar upp patrullbåten på ett grund eller liknande.

Kapitel 3

Topokefolkets by

Efter två dagar når rollpersonerna den plats utmed Lomomifloden där Topokefolkets by ska ligga enligt de uppgifter de har fått. Det första tecknet på att de faktiskt befinner sig på rätt plats är några kanoter som ligger uppdragna vid strandkanten. En smal stig leder in i buskagen. Rollpersonerna behöver bara följa stigen hundra meter innan de kommer fram till en liten by. Här finns ett tiotal enkla hyddor och i mitten en större samlingshydda. Inga människor syns till utan byn verkar övergiven. En svag stank kommer från samlingshyddan. När rollpersonerna tittar in i samlingshyddan upptäcker de att den är full av döda kroppar. En närmare undersökning avslöjar att de är skjutna, och inte en gång utan flera. Utanför hyddan finns en stor hög med patronhylsor.

Byns övriga hyddor är folktomma, men inredningen i en av dem tyder på att en utomstående har bott där. Det finns en säng med myggnät, ett litet bord och en stol. Av allt att döma har någon sökt igenom hyddan för möblerna har vräcks omkull, och på jordgolvet ligger en trasig oljelampa, skrivdon och tomma pappersark. Om de undersöker arken kan de hitta skriftliknande avtryck på ett av dem. Avtrycken är i det närmaste omöjliga att uttyda, men med lite skicklighet kan de läsa fraserna ”fynden i ruinstaden är ovärderliga” och ”de två stentavlorna är nyckeln till elefantkyrkogårdens läge”. Om de undersöker marken bakom hyddan upptäcker de att någon har grävt ner något där. Efter lite grävande finner de ett föremål inlindat i tyg. Det är en stentavla med inristningar (dela ut ”Stentavla 2”).

När rollpersonerna håller på att genomsöka byn hör de plötsligt ett prasslande ljud inifrån buskagen. Det är en liten flicka som vettskrämd har krupit ihop under en buske. Hon darrar av skräck och befinner sig i

chocktillstånd. Först när rollpersonerna har lyckats övertyga henne om att de inte vill henne något illa kan de få ur henne något vettigt. Hennes namn är Adeeyah, och hon talar ett lokalt bantuspråk som Fielding utan alltför stora problem kan förstå sig på.

Adeeyah berättar att vita soldater kom till byn föregående dag. Hon vet inte varifrån de kom, bara att det inte var kongolesiska soldater. Hon kan ge en hyfsad beskrivning av deras uniformer (se de italienska soldaterna i persongalleriet). Soldaternas ledare talade med hövdingen om något. Efter ett tag blev han arg och beordrade hövdingen att samla alla bybor i samlingshyddan. Adeeyah gömde sig i skogen och såg på avstånd hur soldaterna monterade ett jättelikt gevär på ben. När de var klara spydde geväret ur sig en svärm av kulor som dödade alla i samlingshyddan. Därefter sökte de igenom den vite doktors hydda och tog med sig allt som fanns där (om rollpersonerna inte redan har hittat stentavlorna berättar hon att de inte hittade föremålet han hade grävt ner). När de var klara vandrade de iväg inåt jungeln.

Om rollpersonerna frågar om den vite doktorn berättar hon att han bodde i hyddan för flera månvarv sedan samtidigt som han gjorde utflykter till ruinstaden som ligger närmare en dagsmarsch bort. Hon vet inte vad han sysslade med, bara att han letade efter elefantkyrkogården och trodde att ruinstaden var lämningar efter en uråldrig elefantkult. Hon kan beskriva vägen till ruinstaden men vill inte gå dit eftersom det var i den riktningen de vita soldaterna gick.

Rollpersonerna måste nu lämna floden bakom sig och bege sig in i den täta jungeln. De har emellertid förlorat ett par av bäarna som har skrämts av händelserna i byn.

Kapitel 4

Ruinstaden

Efter en dagsmarsch närmar sig rollpersonerna en bergskedja. Plötsligt hör de ett svagt motorljud ovanifrån, och strax efteråt kommer en zeppelinare svepande över träden i riktning mot dem. På sidan kan de skönja texten ”Vittorio Emanuel”. Zeppelinarens besättning är för upptagen för att upptäcka rollpersonerna, men du kan för en kort stund låta rollpersonerna tro att de har blivit upptäckta.

En stund senare hör rollpersonerna en dov knall följd av hamrande slag. När de går mot ljudet traskar de mer eller mindre rakt in i en raserad mur överväxt av slingerväxter. Det är en cirkelformad ringmur som omsluter ett antal överväxta runda hyddruiner av sten och lera. I en större glänta i närheten av den största ruinen håller italienska soldater (se persongalleriet) som bäst på

med att röja plats och sätta upp tält. I utkanten av lägret mot ringmuren till har de inrättat ett provisoriskt utrustningstält. På håll kan rollpersonerna bland annat urskilja en gummibåt och lådor med verktyg och maskiner. Vid en närmare koll kan de även hitta proviant och en del sprängmedel.

En officer (överste d’Arezzo, se persongalleriet) och tre civilklädda herrar (arkeologen doktor Vincenzo di Rinieri och hans assistenter) klättrar omkring på stadens bäst bevarade ruiner en bit bort. De pekar, gestikulerar och är inbegripna i en vild diskussion på italienska. Rollpersonerna kan så småningom även se soldater som släpar stenar, och de verkar gräva ut något där borta. Italienarna vet inte exakt vad de letar efter, och di Rinieri har lite paniskt satt soldaterna i arbete med att gräva ut en

av ruinerna i närheten av lägret för att översten inte ska inse att han famlar i mörkret.

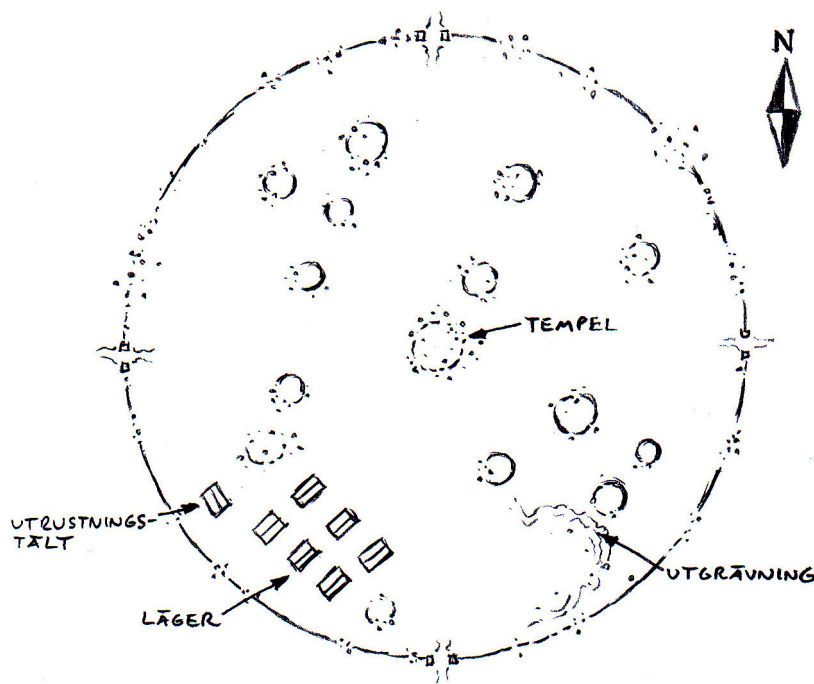
Nu kan rollpersonerna lista ut de båda stentavlornas betydelse. Den första tavlan föreställer elefanter på väg uppför en underjordisk flod till elefantkyrkogården. Den andra stentavlan visar berg som tonar upp sig ovanför en schematisk karta över en stad. Kartan har samma form som ruinstadens cirkelformade ringmur med runda hyddor inuti. Byggnaden som motsvarar den genomstrukna cirkeln i symbolens mitt är det kraftigt raserade och överväxta elefanttemplet. Där finns en hemlig nedgång till den underjordiska floden, men för att upptäcka det måste rollpersonerna ta sig dit utan att bli upptäckta.

Lagom till att mörkret börjar falla har italienarna fått upp sitt läger och börjar laga mat. En distinkt doft av italiensk kokkonst lägger sig snart över den omgivande djungeln. Överste d'Arezzo är övertygad om att de har lurat rollpersonerna och vakthållningen kring lägret hålls på en relativt låg nivå. I lägret finns sammanlagt tjugofem soldater, översten, dennes adjutant, de två agenterna och

de tre arkeologerna. Läget bevakas nattetid av fyra vakter, en i varje väderstreck. Ju längre natten lider desto slappare blir vakthållningen, och vid hundvakten från klockan tre sitter två vakter och röker och spelar kort uppe vid ruinen av elefanttemplet. De andra två gör samma sak nere vid utrustningstältet.

På ett eller annat sätt bör rollpersonerna lyckas ta sig fram till elefanttemplet. Det är till största delen raserat och bara rester av väggarna finns kvar. Längst in dolt bakom tjock växtlighet finns ett stort hål som sannolikt tjänat som brunn i templet. De kan höra ljudet av vatten som strömmar där nere, och släpper de en sten hörs ett ljudligt plaskande. Det finns även spår som tyder på att någon grävt ut och flyttat på stenar här tidigare. Dolt inne bland bladen kan de med lite möda upptäcka resterna av ett rep som knutits fast i en trädstam.

Rollpersonerna kan nu ta sig ner genom hålet till den underjordiska floden. Om de har tagit med sig bäarna så här långt återstår bara ett par eftersom de övriga har skrämts av italienarnas närvaro.



Kapitel 5

Den underjordiska floden

Den underjordiska floden är cirka tio meter bred på denna punkt, det är tre meter från grottaket ner till vattenytan och vattnet är en dryg meter djupt. Om man följer floden nedströms mynnar den efter någon kilometer ut i en sjö. Själva mynningen är dold bakom nedhängande klängväxter.

Om rollpersonerna försöker vada uppför floden kommer de att få kämpa mot strömmen och dessutom riskera att halka på de hala stenarna på botten. Det bästa är att försöka stjäla italienarnas gummibåt och paddla

uppför floden.

Floden delar då och då upp sig i mindre biflöden som sedan löper samman igen. En del biflöden försvinner in i små, mörka tunnlar, och här och var gränsar floden till torrlagda grottgångar. Efter någon kilometer passerar rollpersonerna en stor grottsal med grottmålningar på väggarna. Grottmålningarna föreställer olika djur, framför allt elefanter. De flesta är nötta av ålder, men en del ser ut att ha förbättrats ganska nyligen. Det finns även lämningar efter lägereldar som inte verkar vara mer än

någon månad gamla. Uppmärksamma rollpersoner kan tycka sig höra ljud inifrån en grottgång, men om de undersöker saken närmare hittar de ingenting.

I mån av tid: När rollpersonerna paddlar förbi en hög avsats kommer plötsligt ett spjut farande och punkterar gummibåten såvida inte rollpersonerna lyckas stoppa spjutet på något sätt. Uppe på avsatsen kan de för en kort stund skymta en elefantkrigare (se persongalleriet).

I mån av tid: När rollpersonerna har paddlat ett par kilometer ser de vad som liknar en människa skymta till inne i en grottgång. Om de följer efter hoppar plötsligt en man fram ur mörkret och vrålar åt dem. Sedan försöker han springa ifrån dem. När rollpersonerna kommer ikapp

honom flämtar han gång på gång fram "Ohyggligt! Ohyggligt!". Mannen ifråga är Gordon Fletcher, doktor Cumberlands materialförvaltare. Han är klädd i slitna, smutsiga tropikkläder, och ur en av fickorna sticker en bit av en elefantbete upp. Han är spritt språngande galen och verkar livrädd för "väktarna" som han tror förföljer honom. Han varnar rollpersonerna för att fortsätta sin färd, men de kan inte få ur honom något vettigt, vare sig vart floden leder eller vart Cumberland har tagit vägen. När rollpersonerna minst anar det försvinner han bland grottorna igen.

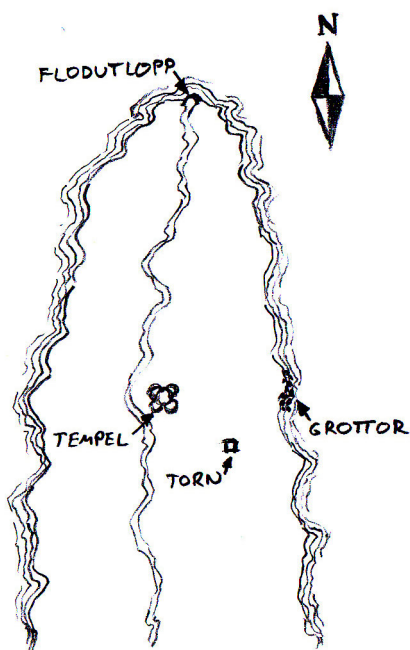
I samband med dessa omskakande händelser passar resten av bärarna på att försvinna..

Kapitel 6

Elefantkyrkogården

Möte med elefantkonungen

Efter några kilometers färd uppför den underjordiska floden kan rollpersonerna skymta månljus. Floden leder fram till en djup ravin som skär genom den täta djungeln. Ravinens bergssidor är i det närmaste lodräta, och den porösa och spruckna bergarten gör det livsfarligt att bestiga dem. En märklig tystnad råder i ravinen. Det hörs inget fågelkvitter eller andra tecken på djurliv, och det är absolut vindstilla. Det täta lövtaket släpper knappt igenom något månljus så att ett nästan komplett mörker råder vid marken. Doften av jord och förruttnelse är påtaglig. Uppmärksamma rollpersoner kan känna sig iakttaga, och i de mörka skuggorna skymtar de då och då elefantliknande skepnader.



Efter en stunds vandring ser rollpersonerna elefantskelett här och var, och skeletten ökar i antal ju längre de går tills marken är täckt av ben, skallar och betar. De flesta skeletten är gulnade och porösa av ålder, andra är fortfarande täckta av pergamentsartad hud, och det finns även ett och annat ruttnande kadaver. Plötsligt blir rollpersonerna varse att en elefantkrigare står och iakttar dem. När de ser sig omkring inser de att de är omringade av elefantkrigare. Om rollpersonerna försöker sätta sig till motvärn faller ett nät ner över dem och de tas till fånga. Håller de sig lugna tecknar en elefantkrigare åt dem att följa efter, varefter elefantkrigarna eskorterar dem längre in i djungeln.

På ett eller annat sätt förs rollpersonerna till en glänta i djungeln. Mitt i gläntan står en stor byggnad av elefantbetar. Det är elefantfolkets tempel. Rollpersonerna förs in i byggnadens sal som är upplyst av åtskilliga facklor. Utmed mittgången står elefantkrigare uppradade. I salens borte ände sitter elefantkonungen (se persongalleriet) på en tron av ben flankerad av två jättelika betar täckta av inskriptioner. Bredvid honom står en figur som verkar vagt bekant trots den lustiga utstyrseln. När rollpersonerna kommer närmare känner de igen honom – det är doktor Cumberland (se persongalleriet). Han tittar tomt ut i luften och tycks inte registrera rollpersonernas närvaro.

Elefantkonungen tar till orda på ett gutturalt och tidigare okänt språk. Cumberland simultantolkar mekaniskt som om han saknar egen vilja. Han förklarar för rollpersonerna att de står inför elefantfolkets konung och elefantkyrkogårdens beskyddare. Benen på denna plats innehåller naturens samlade vishet. En dag kommer människorna vara redo att motta denna vishet men inte ännu. Tills den dagen kommer måste benen förbli här. Elefantkonungen vet inte om han kan lita på att rollpersonerna inte för några ben härifrån och aldrig berättar för någon hur man hittar hit. Därför måste de stanna här tills han känner deras hjärtan och vet att han kan lita på dem. Om de missbrukar hans gästfrihet och

försöker stjäla några ben kommer de att vara evigt förbannade och aldrig komma härifrån. Därefter tystnar elefantkonungen. Om rollpersonerna vill förklara sig själva lyssnar elefantkonungen på vad de har att säga, men han tänker inte ta ställning till det de säger nu. Därefter är audiensen över.

En inblick i elefantfolkets liv och leverne

Elefantkrigarna för rollpersonerna mot ravinens ena sida. På vägen ser de ett högt torn av ben en bit bort. Det reser sig lika högt som de högsta djungelträden. På toppen skymtar en jättelik bete, större än alla de sett tidigare. Den är krökt och vriden, och dess inre är ihåligt.

När de kommer fram till ravinens bergsvägg möts de av en otrolig syn. Den nedre delen av bergsväggen är perforerad av otaliga grottöppningar, och från de mer otillgängliga grottorna hänger repstegar. Här är fullt av kvinnor, barn och gamlingar, och det är uppenbart att detta är elefantfolkets boningsgrottor. Rollpersonerna får klättra upp för en repstege till en av de högsta grottorna. Två elefantkrigare bevakar grottöppningen samtidigt som några kvinnor tillreder mat åt rollpersonerna.

Fielding som är språkbegåvad kan försöka prata med infödingarna. Krigarna är ganska avvaktande till att börja med, men kvinnorna berättar gärna om elefantfolkets kultur och historia. Deras förfäder bodde utanför ravinerna i den stora elefantnationen, ett blomstrande rike där alla levde i fred och harmoni. I huvudstaden styrde ett råd bestående av de mäktiga elefantschamanerna som stod i kontakt med den store elefantanden. De fick ta del av naturens vishet och vakade i gengäld över elefanternas kyrkogård. När några schamaner började handla med elfenben straffade elefantanden elefantnationen med en fruktansvärd farsot. De trogna tog sin tillflykt till elefantkyrkogården. Här lever de nu av det som elefanterna skänker dem. De syr kläder av elefanhudar och tillverkar kammar och pilspetsar av elfenben. Skulle någonting hota dem väcker elefantkonungen väktarna genom att blåsa i hornet på bentornets topp. Om Fielding frågar om väktarna blir kvinnorna tillknäppta och börjar istället ställa frågor om rollpersonerna och den värld de kommer ifrån.

Under måltiden dyker plötsligt Cumberland upp. Han är mer kontaktbar nu och kan berätta hur han kom hit och vad som hände med hans expedition (se bakgrunden). Han uppmanar rollpersonerna att göra som elefantkonungen vill och inte ställa till med något. Om de bara tar det lugnt kommer de snart att få lämna ravinerna. När rollpersonerna säger att de har kommit för att föra Cumberland tillbaka till civilisationen säger han att han vill stanna, fast han verkar något osäker på vad han egentligen vill, nästan som om han håller på att vakna upp ur en djup sömn och börjar bli medveten om vad som händer omkring honom. Om rollpersonerna berättar om italienarna och att det finns en risk att de finner ravinerna säger Cumberland att han ska varna elefantkonungen. Han tror dock inte att det inte är någon fara för det finns bara

en väg in i ravinerna och den är lätt att försvara. Därefter lämnar han rollpersonerna som får tillbringa natten i grottan.

Italienarna anfaller

Tidigt på morgonen väcks rollpersonerna av kanonader och skottlossning. Italienarna har gått till attack mot elefantkrigarna med avsikt att erövra elefantkyrkogårdens värdefulla elfenben och ”rädda” Cumberland. Oavsett om rollpersonerna har förvarnat elefantkrigarna eller inte har den inte en chans. Förutom att italienarna är tungt beväpnade har de överraskande anfallit på två fronter, dels från floden och dels från luften.

När rollpersonerna tittar ut genom grottöppningen får de en överblick över situationen mellan stråk av morgondimma som glider fram genom djungeln. Borta vid flodens utflöde ur ravinerna håller en armétrupp förstärkt med en bandkanon på att trycka tillbaka en grupp elefantkrigare. Bandkanonen är på väg i riktning mot boningsgrottorna och kommer inom kort kunna beskjuta dem och de försvarslösa kvinnor, barn och gamlingar som befinner sig där. Vid templet håller en grupp elefantkrigare på att retirera in i templet samtidigt som en armétrupp ledd av överste d’Arezzo omringar byggnaden och börjar montera en kulspruta. Cumberland befinner sig bland elefantkrigarna. Slutligen håller elefantkonungen på att klättra uppför bentornet. Han har kommit halvvägs när han träffas av en kula och blir hängande.

Nu är det dags för rollpersonerna att agera. Eftersom allting händer samtidigt måste de dela upp sig om de ska ha en chans att ingripa i alla tre situationerna. Om de struntar i någon av situationerna kan det få olyckliga konsekvenser. Om ingen stoppar bandkanonen kommer den att ställa till med en massaker på elefantfolket vid boningsgrottorna. Om ingen räddar Cumberland kommer italienarna att tillfångata honom och flyga honom till Italien. Om ingen hjälper elefantkonungen kommer italienarna i slutänden att besegra elefantfolket.

Den rollperson som beger sig mot bentornet blir avskuren av en grupp italienare som plötsligt kommer nedglidande längs rep från zeppelinaren som överraskande har dykt upp. Därefter gör zeppelinaren en lov och börjar släppa granater på elefantkrigarna och rollpersonerna. Det effektivaste sättet att stoppa zeppelinaren är att erövra bandkanonen och skjuta ner zeppelinaren. Rollpersonerna kommer dock inte att få många chanser eftersom zeppelinaren ger sig av så fort besättningen inser att slaget är förlorat.

Trots rollpersonernas ingripande befinner elefantkrigarna sig i underläge och kan inte stå emot hur länge som helst. När det ser som mörkast ut bör den rollperson som är på väg till bentornet komma fram och hjälpa den skadade elefantkonungen till toppen eller ta sig upp själv. När han blåser i hornet börjar det röra sig bland elefantkyrkogårdens ben, och snart reser sig elefantkadaver och går till attack mot inkräktarna. Det är de beryktade väktarna (se persongalleriet). Innan

italienarna hinner förstå vad som händer är väktarna över dem och börjar med obeveklig effektivitet krossa och spetsa dem. Tyvärr gör de ingen åtskillnad på inkräktare och inkräktare. Rollpersonerna måste rädda Cumberland ur den kalabalik som råder och föra honom i säkerhet. När väktarnas värv är över faller de samman igen och

tystnaden lägrar sig på nytt över platsen.

Elefantkonungen tackar rollpersonerna för deras insats och säger att de är fria att gå. De får återvända via den underjordiska floden, men en rollperson som tar med sig så mycket som ett enda ben kommer att tappa bort de övriga i de vindlande grotterna och aldrig hitta ut.

Epilog

När rollpersonerna återvänder till Leopoldville har Ziegler redan fått telegram om deras förväntade ankomst och flugit från New York till Leopoldville för att möta dem. Han har meddelat flera tidningar om händelsen, återigen hyrt in en orkester och i största allmänhet förberett ett jippo för att fira deras ankomst. Rollpersonerna möts därför av en jublande folkmassa när de anländer Leopoldvilles hamn, och på kajen står en förväntansfull Ziegler. Förutsatt att rollpersonerna har med sig doktor Cumberland kommer Ziegler att höja deras insats till skyarna, och de kommer att bli hjältar för en dag. Daily Trumpet publicerar Burkes artiklar om expeditionen, och Burke blir äventyraren i ropet. När han så småningom sammanställer artiklarna till en bok blir den hans största

bästsäljare hittills. Polotsky får rätsida på sin ekonomi, betalar av sina skulder och köper en ny flodbåt. Hon startar ett samarbete med Ziegler och smugglar under ett års tid ut tillräckligt med elfenben och diamanter för hans räkning för att kunna starta ett internationellt handelsbolag. Fielding får äntligen lite uppmärksamhet för sitt arbete både inom och utanför akademiska kretsar. Han ger sig ut på en bejublad föreläsningsturné som bekostar ytterligare Afrikaresor och ger honom de rätta diplomatiska kontakterna för att kunna besöka fler icke-brittiska områden. Barnaby befordras till kamrer och får därigenom en god inblick i Zieglers ekonomi. Under ett års tid samlar han bevis tills han slutligen kan sätta dit Ziegler för världshistoriens största skattebrott.

Persongalleri

Kapten Aldo van Keulen

Kapten Aldo van Keulen är en salt sjöbjörn från Holland. På ålderns höst har han bytt ut det skummande havet mot det lugnare vattnet i Kongofloden. Han äger flodbåten Geertruyd som han kör upp och ner för floden. Båten fungerar även som hans hem. Han är en lång, kraftig man med tjurnacke och snaggat hår. Han ser ofta barsk ut, vilket förstärks av ansiktets kraftiga drag som ser ut att vara utmejslade av en stenhuggare. På huvudet bär han en mörkblå keps, och han är nästan alltid iklädd en svettfläckig, oljig skjorta och mörkblå byxor av kraftigt tyg. Han är en tjurig och vresig man som har svårt för det sociala finliret. När det gäller skötseln och framförandet av Geertruyd är han i det närmaste pedantisk.

Bärarna

Bärarna ansvarar för all packning och att iordningställa läger och måltider. De består av nio infödda kongoleser. Deras ledare och språkrör är en medelålders herre vid namn Ngombe. Han är kolsvart i hyn, och hans ansikte har lika många och djupa fåror som Kongofloden. Han har mer stolthet och pondus än de flesta på den afrikanska kontinenten. Själv bär han inte mycket utan fungerar mest som arbetsfördelare. Rollpersonerna bör hålla sig på god fot med Ngombe för att resan ska bli så smidig som möjligt. De övriga bärarna heter Mboko, Tsonga, Kele, Gesogo, Banjari, Kirundi, Lebeo och Kipokomo.

Marcus Witherspoon

Den presbyterianske missionären Marcus Witherspoon är en lång och gänglig person i trettioårsåldern. Han är

prydligt friserad och har små, runda glasögon. Den vita skjortan är välpressad under den ljusa västen och bredbrättade hatten. Marcus är en gudfruktig man från Boston som tack vare sin kristna tro valt att missionera i Afrika för att hjälpa och omvända de infödda. Han är en mycket ärlig och hjälpsam person, särskilt mot sina landsmän. Det belgiska styret av Kongo har dock fått honom att tvivla lite, och han har en lagom kylig inställning till de belgiska myndigheterna.

Ruud van Hoylandts män

Ruud van Hoylandts män är tre raskinn från trakten som livnär sig på att driva in skulder och spöa upp de som inte betalar i tid. Ralph är en kraftig och rågblond, men inte särskilt klipsk, före detta hamnsjåare från Amsterdam. Han klipper mer än gärna till personer som försöker vara smartare än honom. Bernt är en skallig och kort men muskulös mulatt med svart lapp för ena ögat. Han sköter det mesta av snacket och anser sig vara den smarte. Pepe är en lång, gänglig spanjor med långt, mörkt hår med grå skiftningar i. Han har en förkärlek för att använda kniv och hotar ofta att skära öronen av sina offer.

Physical: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Wits 1

Social: Appearance 2, Manipulation 1, Charisma 2

Abilities: Brawl 2, Intimidation 2, Melee 2, Might 1, Savvy 2, Stealth 1

Backgrounds: Backing 1, Reputation 1

Willpower: 3

Equipment: Klubba, kniv

Löjtnant van Guyse

Löjtnant van Guyse tillhör Belgiska Kongos armé, Force Publique, och är som alla officerare belgare. Han är runt trettio, har blont hår och en prydligt vaxad mustasch. Åren i Afrika har satt sina spår och han är brunare än de flesta européer. Eftersom han har varit i Afrika i flera år bär han en inte helt reglementsenlig men praktisk och stilig kakiuniform med kortärmad skjorta, långa byxor och praktiska lågskor. Tjänstepistolen hänger vid hans sida, och i en snodd runt halsen har han en visselpipa. Tjänstgöringen i Stanleyvilles stökiga hamn har gjort honom hårdad och cynisk, och han är numera van att tampas med trillskande skeppare och handelsmän. Han är en professionell och sansad individ som behåller lugnet även om motparten brusar upp. Tar någon till våld är han dock inte sen att svara med samma mynt.

Physical: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Mental: Perception 2, Intelligence 3, Wits 3

Social: Appearance 2, Manipulation 3, Charisma 2

Abilities: Command 3, Firearms 3

Backgrounds: Backing 2, Contacts 2, Followers 2, Reputation 2, Resources 2

Willpower: 4

Equipment: Uniform, lätt revolver, visselpipa

Kongolesiska soldater

De kongolesiska soldaterna tillhör Belgiska Kongos armé, Force Publique, och är som alla meniga soldater infödda kongoleser. Det är lite sisådär med disciplinen och soldaterna är generellt sett dåligt tränade och utrustade. De bär knälånga byxor, mörkblå uniformsrock med röda inslag, ett bälte med två ammunitionsväskor och ett välanvänt gevär.

Physical: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Wits 1

Social: Appearance 2, Manipulation 1, Charisma 2

Abilities: Brawl 2, Firearms 1

Backgrounds: Backing 1

Willpower: 3

Equipment: Uniform, gevär

Provinsguvernör Eduard van den Broeck

Provinsguvernör Eduard van den Broeck är en rundlagd man i femtioårsåldern med blont, bakåtkammat hår. Han bär en vit kostym anpassad för det tropiska klimatet och torkar emellanåt svetten ur pannan med en näsduk. Han är aningen arrogant och lite översittaraktig, men försöker vara korrekt. Skulle rollpersonerna hota eller trakassera honom så är han så pass feg att han låter sig hunsas för att sedan genast hämta soldater för att utkräva hämnd. Han är mutad av italienarna för att sinka rollpersonerna.

Salvatore Corso och Raphael Scola

Salvatore Corso och Raphael Scola är två erfarna agenter med stark lojalitet till Mussolini och fascisterna. De klär sig som välbärgade handelsmän i stilrena och lagom

exklusiva kostymer för tropiskt bruk. Corso är en kort herre i fyrtioårsåldern med en lite buskig mustasch och en begynnande flint. Han är pratglad, vänlig och social, medan däremot Scola håller sig lite i bakgrunden med en och annan instämmande eller stödjande kommentar. Scola är smal och senig i trettiofemårsåldern, med en nästan känslokall och lite fientlig uppsyn.

Physical: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2

Mental: Perception 2, Intelligence 3, Wits 3

Social: Appearance 2, Manipulation 3, Charisma 2

Abilities: Disguise 2, Firearms 2, Investigation 2, Stealth 1, Subterfuge 2

Backgrounds: Backing 3

Willpower: 5

Equipment: Lätt automatpistol, stilet

Kapten Damour

Kapten Damour är en vältränad och skärpt yrkesofficer i fyrtioårsåldern. Han har kortklippt hår, framträdande näsa och en bister uppsyn. Han bär en välpressad uniform med blå jacka, vita byxor och främlingslegionens karaktäristiska vita keps med flat topp. Han ogillar rollen som desertörjägare men lyder order till nära nog vilket pris som helst. I dessa strävanden är moral och etik av underordnad betydelse, men trots detta är han inte helt samvetslös utan mer inriktad mot att lösa sin uppgift. Det går att resonera med kapten Damour, men han reagerar kraftigt mot våld och hot som skulle fläcka hans heder, och han tvekar inte att döda eller ge order om det.

Physical: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 3

Mental: Perception 2, Intelligence 3, Wits 3

Social: Appearance 2, Manipulation 3, Charisma 2

Abilities: Command 3, Firearms 3

Backgrounds: Backing 2, Contacts 2, Followers 2, Reputation 2, Resources 2

Willpower: 5

Equipment: Uniform, tung automatpistol

Franska främlingslegionärer

De franska främlingslegionärerna är en brokig samling män av olika nationalitet, varav flera är tyskar. De talar dock nästan uteslutande franska då de är förbjudna av kapten Damour att tala andra språk i tjänsten. Som soldater är de ytterst völdisciplinerade yrkesmilitärer som fungerar mycket väl som grupp. De bär kakifärgad fältuniform anpassad för tropiskt klimat och den karaktäristiska vita kepsen med flat topp och solskyddande nackduk.

Physical: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Wits 3

Social: Appearance 2, Manipulation 1, Charisma 2

Abilities: Brawl 2, Firearms 3

Backgrounds: Backing 1

Willpower: 4

Equipment: Uniform, gevär

Pieter Bleyenbergh

Pieter Bleyenbergh är en desertör från franska främlingslegionen. Han är bara en bit över trettio, men åren har gått hårt åt honom. Han är orakad och otvättad med fett spretigt hår och tovtigt skägg. Han är ganska osammanhängande eftersom han är nerdekad och försupen. För många år sedan flydde han från Belgien när han riskerade fängelsestraff för lönnbränning. Han tog värvning i främlingslegionen och skeppades till Afrika. Efter några år tröttnade han och deserterade.

Överste d'Arezzo

Överste d'Arezzo är en ganska kort man i femtioårsåldern. Ansiktet är lite plufsigt med små pliriga ögon och en liten spetsig mustasch. Hans militära karriär hade i praktiken stagnerat, men när Mussolini tog makten ställde han sig bakom dennes politik och har belönats för sitt engagemang. Han är en typisk karriärofficer och har inga som helst skrupler. Han är bokstavligen beredd att gå över lik för att klättra i graderna. Han bär en välsittande ljusgrå uniform med ridbyxor och höga, välputsade stövlar. Den skärmlösa uniformsmössan sitter perfekt på millimetern. Han har en liten ridpiska som han hela tiden pekar med då han ger order.

Physical: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2

Mental: Perception 3, Intelligence 3, Wits 3

Social: Appearance 3, Manipulation 3, Charisma 2

Abilities: Command 4, Etiquette 3, Firearms 3, Melee 4, Style 3

Backgrounds: Backing 3, Contacts 3, Followers 3, Reputation 3, Resources 3

Willpower: 6

Equipment: Uniform, lätt automatpistol, sabel, ridpiska

Italienska soldater

De italienska soldaterna tillhör Mussolinis bästa och mest trogna enheter, de fascistiska svartskjortorna. Det är en vältränad och disciplinerad enhet, men de är lite nonchalanta då de intalats av sina befäl att detta är ett lätt uppdrag utan egentligt motstånd. I strid är de dock dugliga soldater även om det kan ta en stund för dem att reagera om de blir överraskade. De bär kakiuniform med höga stövlar och de karakteristiska svarta skjortorna väl synliga under uniformsjackan. De bär även kakifärgade tropikhjälmarna med svarta tuppfjädrar instuckna.

Physical: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Wits 2

Social: Appearance 2, Manipulation 1, Charisma 2

Abilities: Brawl 2, Firearms 2

Backgrounds: Backing 1

Willpower: 3

Equipment: Uniform, gevär

Elefantkonungen

Elefantkonungen är elefantfolkets ledare och elefantkyrkogårdens beskyddare. Han är en både

respektingivande och grotesk figur. Hans kroppshyddan är kort och satt, och hans lemmar och halva ansiktet är uppsvällda och förvridna av elefantsjuka, tecknet på en person som står i kontakt med elefantanden. Han är klädd i flera lager av elefanhudar, och på huvudet sitter en huvudbonad utformad som ett elefanhuvud. Elefantkonungen förkroppsligar mörkrets hjärta men inte mänsklighetens ondskefullhet utan naturens outgrundliga vishet. Han ser bortom gott och ont och bryr sig endast om att skydda elefantkyrkogården från en korrupt omvärld. Han är beredd att döda om så behövs men föredrar att låta väktarna stå för dödandet.

Physical: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3

Mental: Perception 4, Intelligence 4, Wits 4

Social: Appearance 1, Manipulation 3, Charisma 4

Abilities: Command 5, Intimidation 5, Rapport 5, Subterfuge 5

Knacks: Evil Eye, Hypnotic Presence

Willpower: 10

Inspiration: Destructive 4

Equipment: Elefanhuvudbonad

Elefantkrigarna

Elefantkrigarna utgörs av elefantfolkets vuxna män. I mångt och mycket liknar de stenåldersmänniskor. De är korta och muskulösa, och deras ansikten domineras av kraftiga ögonbryn, sluttande pannor och breda näsor. De är klädda i höftskynken av elefanhud och beväpnade med spjut och pilbågar. De ser skrämmande ut och är fruktansvärda motståndare i strid, inte minst eftersom de vet hur de ska utnyttja djungeln till sin fördel för att göra plötsliga anfall och sedan försvinna lika snabbt igen.

Physical: Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3

Mental: Perception 3, Intelligence 2, Wits 2

Social: Appearance 2, Manipulation 2, Charisma 2

Abilities: Archery 2, Athletics 2, Brawl 2, Melee 2, Stealth 3, Survival 4

Willpower: 3

Equipment: Pilbåge, spjut

Doktor Mervyn Cumberland

Doktor Mervyn Cumberland är en excentrisk, brittisk zoolog som är mer eller mindre utfryst ur seriösa akademiska kretsar. Han är närmare femtio och ser ut som en typisk engelsman med rödlätt hår och blek, fräknig hy som omedelbart blir röd när den utsätts för sol. När rollpersonerna finner honom är han iklädd en lustig blandning av hudar och västerländska kläder. Han är härjad av malaria, verkar inte vara vid sina sinnens fulla bruk och står under elefantkonungens inflytande. Efter att ha bott hos elefantfolket i nästan ett halvår har han börjat inse att elefantkyrkogården måste förbli en hemlighet, och att det är viktigare än hans akademiska ambitioner. Det är därför möjligt att få honom att släppa alla planer på att skriva en avhandling om elefantkyrkogården och istället resa till Himalaya för att bevisa yetins existens.

Physical: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2
Mental: Perception 3, Intelligence 5, Wits 2
Social: Appearance 2, Manipulation 2, Charisma 2
Abilities: Academics 5, Linguistics 3
Backgrounds: Reputation 2, Resources 2
Willpower: 7

Väktarna

Väktarna är andarna efter de elefanter som har vandrat till elefantkyrkogården för att dö. När hornet på toppen av bentornet ljuder besätter de kvarlevorna av sina gamla kroppar och går till attack mot alla inkräktare. De rör inte personer som har tagit skydd tillsammans med elefantfolket i exempelvis templet eller grottboningarna.

Physical: Strength 6, Dexterity 1, Stamina 7
Abilities: Brawl 1, Endurance 3, Might 4, Resistance 2
Willpower: 4
Health Levels: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, Incapacitated
Attack: Trample 10B, Trunk Sweep 8B

Vapen

Klubba – Damage Str + 4B
Kniv/stilett – Damage Str + 2L
Spjut – Damage Str + 4L

Sabel – Damage Str + 5L

Pilbåge – Acc +1, Damage 3L, Range 30, Rof 1, Clip varies

Lätt revolver – Acc 0, Damage 3L, Range 50, Rof 2, Clip 5

Tung revolver – Acc 0, Damage 4L, Range 50, Rof 2, Clip 6

Lätt automatpistol – Acc 0, Damage 3L, Range 50, Rof 4, Clip 7+1

Tung automatpistol – Acc 0, Damage 4L, Range 50, Rof 3, Clip 7+1

Gevär – Acc +2, Damage 7L, Range 200, Rof 1, Clip 5+1

Lätt kulspruta – Acc 0, Damage 6L, Range 50, Rof 45, Clip 50

Kanon – Acc -2, Damage 15[10]L, Range 10 km, Rof 1, Capacity 1

Granater – Acc -2, Damage 7L, Range -, Rof 1, Capacity 1

Fordon

Flodbåt – Safe Speed 25, Max Speed 40, Maneuver 5, Armor 8[10]

Patrullbåt – Safe Speed 25, Max Speed 50, Maneuver 5, Armor 8[10]

Zeppelinare – Safe Speed 60, Max Speed 140, Maneuver 6, Armor 5[6]

Karaktärsfoton



Indien, 1922. Störviltjägaren Robert Burke Jr firar att han just har nedlagt en bengalisk tiger.



Belgiska Kongo, 1923. Flodbåtskaptenen Irina Polotsky är den siste i upprätt läge i den stora drinktävlingen.



*Nordrhodesia, 1922. Antropologen Edward Fielding studerar
nöjt sin första fångst gjord med lokalbefolkningens metoder.*



*New York, 1924. Bokhållare Douglas J Barnaby läser
taxeringskalendern i väntan på att kamrern ska läsa upp.*

Robert Burke Jr

Amerikansk storviltjägare, reseskildrare och kvinnotjusare

”Det var en människoätare jag förföljde, en lejonhanne som hade fått smak för människokött. Han hade börjat med att slå tamgetter för att sedan gå över till att attackera ensamma vandrare. Till slut hade han smugit sig in i den by jag gästade och dödat en hel familj i deras sömn. Byborna kom till mig och bad om råd, och jag beslutade mig för att det var min plikt att hjälpa dessa eländiga människor. Nu hade jag spåret besten i mer än två veckor. Han visste att han var förföljd, och hans rörelsemönster avslöjade att han blev mer och mer trängd för var dag. Hans senaste drag tydde på ren desperation. Han hade klättrat uppför en stenig brant in bland några taggiga klippor som sköt upp mitt ute på den kenyanska savannen. Kanske var det där hans boning låg. Jag kisade uppför branten och tyckte mig faktiskt ana en grottöppning långt där uppe. Utan att tveka påbörjade jag den mödosamma bestigningen. Solen gassade och svetten rann i strida strömmar utför ryggen, men tanken på de stackars byborna sporrade mig. Väl uppe konstaterade jag att det faktiskt var en grottöppning jag hade sett. Jag hade bokstavligen talat funnit lejonets kula.”

Smattrandet från skrivmaskinen upphörde när Robert lutade sig tillbaka och smuttade på sin whisky sour. Han var som vanligt klädd i kakiskjorta och kakashorts. Ansiktet dominerades av en bred haka och en fast blick, och det svarta, pomadaindränkta håret var kammat i en perfekt sidbena med en snitsig lugg. In i minsta detalj såg han ut som sinnebilden av en äventyrare. Han lät blicken vandra över savannens dallrande hetta och gladdes över den svalkande skuggan från akacian. Tonerna av en operaaria strömmade från grammofonspelaren som stod uppställd utanför huvudtältet. Storviltsjakt i all ära, men det här var ändå bästa sättet att njuta av Afrika. Långa vandringar, svett och damm kändes inte riktigt – genlemannamässigt. Oturligt nog var det en förutsättning för att kunna skriva fler reseskildringar och bli erkänd som tidens store äventyrare. Som det societetslejon han var älskade han folks uppmärksamhet, framför allt vackra damers, och berättelser om livsfarliga strapatser på exotiska platser var ett säkert kort att fånga folks uppmärksamhet. Nå, så länge strapatserna inte gick ut över hans frisyra gick det väl an.

Hans tankar avbröts av rop utifrån savannen. ”Bwana, bwana!” Hans infödde spårare kom springande genom det höga gräset. ”Komma fort! Jag den lejon finna.”

”Jaha, det var den pausen”, muttrade han för sig själv. Han tömde drinken, snappade åt sig geväret och började lugnt vandra efter den upphetsade spåraren. Efter en kort vandring närmade de sig krönet på en låg kulle. Spåraren började krypa fram mot krönet, och halvhjärtat följde Robert hans exempel. När de nådde krönet pekade spåraren mot ett ensamt träd ett par hundra meter bort. I skuggan av trädet vilade ett lejon.

”Är du säker på att det där är lejonet som strök omkring i närheten av byn?”, frågade Robert.

Spåraren ryckte på axlarna. ”Stor lejon, farlig, du vilja ha.”

”Visst, det blir bra.” Han matade fram en patron, tog sikte och lät ett skott brinna av. Lejonet ryckte till, försökte resa på sig och blev sedan liggande blickstill.

En halvtimme senare stod Robert uppställd vid lejonet med geväret vid sin sida. Kläderna och frisyren var lika tadelfria som förut, och det fanns absolut ingenting som tydde på att han hade varit ute och vandrat på savannen. Spåraren stod några meter bort och tittade in i en kamera placerad på ett stativ. När han höll upp ett finger stramade Robert upp sig, och snart talade ett ljudligt klickande om att scenen var förevigad. Perfekt, tänkte Robert.

”Med geväret redo smög jag in i den mörka grottan. En fruktansvärd stank slog emot mig och någonting krasade under mina fötter. När jag tittade ner såg jag att hela golvet var täckt av benbitar från olika djur. Och var det inte en människoskalle som låg där borta? Jag hann aldrig undersöka saken närmare förrän jag hörde ett fruktansvärt rytande längre in i grottan. I nästa ögonblick kom den blodtörstiga besten farande ut ur mörkret rakt mot mig. Instinktivt slängde jag upp geväret mot axeln och tryckte av ett skott. Därefter kastades jag handlöst åt sidan, och geväret for ur mina händer. Snabbt tog jag mig upp på fötter, men vilddjuret hade redan snott runt och var på väg mot mig med ett dovt morrande. Det rann blod från ett sår i sidan, men det verkade inte bekomma honom. Han trodde att han hade mig fast nu och gjorde sig beredd för att sätta in den dödande attacken. Blixtnabbt drog jag min revolver, och när det grymma odjuret sträckte ut sig i ett sista språng pumpade jag kula efter kula rakt in i hjärttrakten på honom. Stendöd föll han till marken vid mina fötter.”

Robert tittade på det han hade skrivit och skakade sedan missnöjt på huvudet. Förutom att texten låg lite väl långt ifrån sanningen saknades den där riktiga nerven, förmodligen för att han egentligen bara kopierade sina tidigare alster och inte hade några nya, intressanta upplevelser att berätta om. Hans tidigare böcker hade alla baserats på unika upplevelser. Och så hade de blivit storsäljare också – ”I den bengaliska tigerns rike”, ”Jakten på den vita noshörningen”, ”Jaguarens viskning”, ”De blodtörstiga mördargorillorna” – alla hade de gjort hans förläggare jublande glad. Vad han behövde var ett äventyr som kittlade folks fantasi och inte det här planlösa irrandet.

Tystnaden på savannen avbröts av ett motorljud. Robert tittade upp och fick syn på ett gult, enmotorigt biplan som kom allt närmare. Det passerade rakt ovanför honom, gjorde en skarp gir och gick sedan in för

landning. Försiktigt tog det mark och rullade fram mot lägret. Innan det hade stannat helt hoppade en person ur passagerarsittbrunnen och halvsprang den sista biten. Det var en ung, prydligt klädd man. Något andfådd stannade han framför Robert och sträckte fram näven. "Mitt namn är Harry Bell, utrikeskorrespondent för Daily Trumpet."

"Daily Trumpet?" Robert sken upp och skakade hjärtligt hans hand. "Robert Burke Jr var namnet, men det visste du väl redan. Slå dig ner, Harry! Kan jag bjuda på något? En whisky sour kanske?"

"Åh, ja, varför inte?"

Robert gestikulerade åt en av sina tjänare att blanda till två drinkar och vände sedan sin fulla uppmärksamhet mot sin besökare. "Nå, berätta. Vad för dig hit? Planerar du att göra ett jaktreportage?"

"Nej, inte riktigt. Det är så att jag har ett erbjudande till er som jag tror att ni kommer finna mycket intressant. Som ni säkert känner till begav sig den kontroversielle zoologen doktor Mervyn Cumberland av på en expedition in i Belgiska Kongos inre för nästan ett år sedan för att söka efter den mytomspunna elefantkyrkogården. Det är nu ett halvår sedan någon sist hörde av honom, och han och resten av expeditionen antas allmänt ha gått under. Åtminstone tills för två veckor sedan. Då lämnade en missionär vid namn Marcus Witherspoon in ett föremål till den amerikanske generalkonsuln i Leopoldville. Föremålet var en uråldrig stentavla med elefantliknande inristningar. På stentavlan satt en etikett med en kort notering: 'Objekt 19: Detta bevisar att elefanter har skådats så här långt in i djungeln.' Handstilen har identifierats som Cumberlands. Daily Trumpets ägare, Max Ziegler, håller nu på att sätta samman en räddningsexpedition för att undsätta Cumberland, och det är här ni kommer in i bilden. Expeditionen behöver nämligen en erfaren ledare som vet vad en vildmarksexpedition av det här slaget kräver för att bli en framgång. Naturligtvis kommer ni att ersättas för besväret, och om ni faktiskt lyckas återföra Cumberland till civilisationen utgår en anseelig bonus. Nå, vad säger ni?"

Robert nickade fundersamt. En expedition in i Belgiska Kongos mest otillgängliga djungler? Det lät

visserligen något ansträngande men skulle samtidigt kunna ge honom otroligt mycket publicitet och underlag för ännu en storsäljare. "Jag förmodar att jag skriver alla artiklar och har ensamrätt till allt material?"

"Självklart!"

"Då har vi en överenskommelse."

Första intrycket

Irina Polotsky: Expeditionens guide och lokal flodbåtskapten. Hon är vacker men saknar fullständigt stil. Se bara på de okvinnliga kläderna! Men ändå finns det något sensuellt och lockande hos henne. Om man kunde få henne att bejaka sin kvinnlighet lite mer skulle den här resan kunna bli riktigt trevlig. Och hon skulle göra sig utmärkt som bokens hjältinna.

Edward Fielding: Expeditionens tolk och brittisk antropolog. Han är ett riktigt original men ett ganska trevligt sådant. Och som tur är verkar han inte vara någon förläst stofil utan en person med stor vildmarksvana. Han skulle passa som den lojale men lite stollige medhjälparen. Det gäller bara att se till att han inte överglänser den verkliga hjälten.

Douglas J Barnaby: Expeditionens kassör och bokhållare på Daily Trumpet. Han klär sig prydligt men ack så konservativt. Och inte har han anpassat klädseln efter klimatet heller. Han verkar mer van vid dammiga arkiv än ångande djungler. Troligtvis kommer han att kräva en hel del barnpassning. Nå, boken behöver en driftkucku.

Personlig packlista

Två safariutstyrselar

En vit middagskostym

Gevär – Acc 10, Damage 7L, Range 200, Rof 1, Clip 5+1

Tung revolver – Acc 8, Damage 4L, Range 50, Rof 2, Clip 6

Skrivmaskin

En box med kubanska cigarrer

Silverpläterad tändare

En låda Dom Perignon

Kamera och kamerastativ

Grammofonspelare och grammofonskivor

Inspiration

Intuitiv inspiration är ett mått på en persons förmåga att agera snabbt i en stressad situation. Du kan använda intuitiv inspiration på två sätt:

Höjt initiativ: Dina reflexer är otroligt snabba. Du har en permanent initiativbonus som motsvarar värdet i Intuitive Facet.

Snabbtänkt: Din reaktionsförmåga är otroligt hög. Du kan spendera en poäng Inspiration för att få lika många bonustärningar som värdet i Intuitive Facet på ett slag som rör en omedelbar mental reaktion.

Förmågor

Perfekt hållning: Du tappar aldrig fattningen och är immun mot panik. Du får två bonustärningar när du utmanar någon med blicken och på Social-slag som rör pose. Ditt yttre är alltid tadelritt, och skulle du bli nedsmutsad räcker det med en lätt avborstning med handen för att återställa kläder och frisyr till perfekt skick.

Prickskytt: Du kan använda eldvapen för att träffa till synes omöjliga mål. Alla svårighetsökningar förutom de som beror på skada eller dålig sikt halveras. Dessutom får du lika många bonustärningar som den ursprungliga svårighetsökningen. Du kan dock inte få fler bonustärningar än du har i Firearms.

Irina Polotsky

Rysk flodbåtskapten, smugglerska och lycksökerska

Flodbåten gled fram längs ett av Kongoflodens biflöden i den becksvarta natten. Endast ett svagt mullrande hördes från dieselmotorn som gick på lägsta varv, och alla lanternor var släckta. I den oupplysta styrhytten stod Irina och styrde vant sin skuta förbi osynliga sandbankar och uppstickande trästockar. Hon var som vanligt klädd i mansbyxor och en löst sittande skjorta. Det rufsiga håret var halvhjärtat uppsatt, och långa testar av det hängde ostyrt ner. I mungipan slokade en cigarett, och med jämna mellanrum tog hon en djup klunk ur vodkaflaskan som stod bredvid kompassen.

”Ser du något?”, frågade hon Heinrich, hennes styrman och högra hand, som stod och spanade ut i mörkret med en kikare.

”Ingenting. Bara djungel och ännu mer förbaskad djungel.”

”Fortsätt hålla utkik. De kan inte vara långt borta.” Hennes röst avslöjade ingen oro, men mycket stod på spel, och om affären inte gick i lås låg hon illa till. För att bekosta elfenbenslasten hade hon tvingats låna en stor summa pengar av van Hoylandt, en kredithållare och ett vidrigt äckel i Stanleyville. van Hoylandt var en inflytelserik person, och om hon inte betalade honom som överenskommet skulle det försvåra framtida affärer i området. Tyvärr hade hon haft en känsla av att något var fel ända sedan de lämnade Stanleyville, och hon kunde inte skaka av sig den känslan än hur mycket hon försökte.

”Kapten, jag ser ett ljus där framme. Det måste vara dem.” Heinrich pekade mot en svängande lykta som skymtade på den västra flodstranden mellan nedhängande grenar.

”Stopp i maskin!” Nästan i samma ögonblick som hon hade ropat ordern i talröret tystnade motorn, och ljudlöst gled båten in mot stranden. Sakta framträdde konturerna av en annan båt dold av ett kamouflagenät. En man stod vid relingen och höll upp en lykta, och i skuggorna där bakom skymtade ytterligare personer. Irina lät ankaret gå, och det rasslade till när ankarkättingen drogs ut. Snart låg hon jämsides med den andra båten.

”Heinrich, var beredd med geväret. Jag litar inte en sekund på den där girige portugisen.” Hon öppnade ett fönster och lutade sig ut. ”Branco, din gamle kanalje! Tänk att få se din fula nuna här ute i djungeln.”

Mannen vid relingen sänkte lyktan. Det var en bastant karl med koppärrikt ansikte och stripigt skägg. Han log ett rovdjursleende som avslöjade ett flertal guldänder. ”Polotsky, alltid lika vänlig. Det är ett under att ingen har dragit ut din tunga ännu. Men låt oss inte stå här och utbyta hedersbetygelser. Jag antar att du har lasten med dig?”

”Enligt överenskommelse. Och jag antar att du har pengarna?”

Branco leende blev bredare. ”Faktum är att jag

faktiskt inte har det. Jag tänkte föreslå nya villkor för den här lilla transaktionen. Båten och lasten i utbyte mot ditt liv.”

”Det kan du ju inbilla dig. Min besättning är minst lika välbeväpnad som din.”

”Kanske det. Problemet är att det inte är din besättning längre.”

Irina kände något kallt tryckas mot hennes nacke och insåg att det bara kunde vara Heinrich. Från den andra båten hördes Branco's bullrande skratt. Hon gjorde en snabb kalkyl och kom fram till att läget var hopplöst. Om Heinrich hade låtit sig köpas var utan tvekan resten av besättningen med på förräderiet också. ”Nåväl, du har besegrat mig, ditt portugisiska svin, men båten och lasten kan du glömma.” Hon svängde runt, grabbade tag i Heinrichs gevärspipa och snärtade iväg cigarettens i ögat på honom. Skrikande av smärta föll han ihop. Snabbt klev hon över honom fram till ratten och öppnade en liten lucka. Bakom luckan fanns en handgranat och ett rör som ledde rakt ner till ett förrådsutrymme med dynamit. Samtidigt som kulor började slå in i styrhytten ryckte hon ut sprinten och släppte ner handgranaten i röret. Sedan nappade hon åt sig vodkaflaskan och dök ut genom styrhytsdörren ner i floden. Hon kom upp till ytan lagom för att se hennes trogna skuta förvandlas till ett inferno av eld och kringflygande bråte. I skydd av kalabaliken simmade hon in till stranden och började vandra mot närmaste handelsstation.

Takfläktarna gjorde sitt bästa för att skapa lite luftcirkulation, men hettan inne på baren var nästan lika outhärdlig som ute i middagssolen. Irina satt vid ett av hörnborden. Framför henne stod ett överfyllt askfat och en bricka med snapsglas. Hon tömde det sista glaset och funderade över sina valmöjligheter. Efter många om och men hade hon lyckats ta sig till Leopoldville, Belgiska Kongos huvudstad, där hennes handelsbolag Polotsky Trading Company, fasaden för hennes smuggeloperation, låg. Tyvärr bestod bolaget inte av mycket mer än ett nedgången hamnskjul nu när hon inte hade kvar någon båt. Hon skulle kunna lämna Belgiska Kongo och börja om på nytt någon annanstans, men det kändes som ett nederlag. Det hade trots allt inte varit lätt att ta sig hit från första början.

Hon hade flytt från misären och bolsjevismen i Ryssland och färdats genom ett krigshärjat Europa. Allt hon hade haft med sig var de smutsiga paltor hon var klädd i. Som fripassagerare på ett lastfartyg hade hon så småningom kommit till Belgiska Kongo där den som gapade över mycket också fick mycket, något som passade henne alldeles utmärkt. Många frågade henne om det inte var en hård tillvaro för en kvinna, men det var hårt för både män och kvinnor. Hon var dessutom van vid

svåra förhållanden och hade inget emot det så länge det lönade sig. Kanske var det tack vare den inställningen som hon hade lyckats bygga upp en så framgångsrik smugeloperation. Det var historia nu, men hon hade fortfarande kvar sina kontakter och skulle säkert kunna starta om på nytt. Problemet var pengar. Hon behövde tillräckligt med kosing för att kunna köpa en ny skuta och betala tillbaka skulden till van Hoylandt.

"Miss Polotsky?" Hennes tankar avbröts när en ung, prydligt klädd man slog sig ner vid hennes bord och sträckte fram näven. "Mitt namn är Harry Bell, utrikeskorrespondent för Daily Trumpet. Ni är inte en lätt person att få tag på. Jag har nog varit runt halva Leopoldville."

Hon ignorerade hans framsträckta näve och tände en ny cigarett på stumpen från den gamla. "Ni har fått tag i mig nu."

"Ja, det är sant." Han försökte ge ifrån sig ett obekymrat skratt men lyckades mest åstadkomma något som lät som ett mellanting mellan ett kraxande och en harkling. "I alla fall, jag har ett erbjudande till er som ni inte kan säga nej till. Som ni säkert känner till begav sig den kontroversielle zoologen doktor Mervyn Cumberland av på en expedition in i Belgiska Kongos inre för nästan ett år sedan för att söka efter den mytomspunna elefantkyrkogården. Det är nu ett halvår sedan någon sist hörde av honom, och han och resten av expeditionen antas allmänt ha gått under. Åtminstone tills för två veckor sedan. Då lämnade en missionär vid namn Marcus Witherspoon in ett föremål till den amerikanske generalkonsuln i Leopoldville. Föremålet var en uråldrig stentavla med elefantliknande inristningar. På stentavlan satt en etikett med en kort notering: 'Objekt 19: Detta bevisar att elefanter har skådats så här långt in i djungeln.' Handstilen har identifierats som Cumberlands. Daily Trumpets ägare, Max Ziegler, håller nu på att sätta samman en räddningsexpedition för att undsätta Cumberland, och det är här ni kommer in i bilden. Expeditionen behöver nämligen en guide som känner Belgiska Kongo. Eftersom ni äger ett handelsbolag som sköter transporter längs Kongofloden och enligt våra

uppgifter känner den som er egen ficka tror vi att ni är den rätte personen för uppdraget. Naturligtvis kommer ni att ersättas för besväret, och om ni faktiskt lyckas återföra Cumberland till civilisationen utgår en anseelig bonus. Nå, vad säger ni?"

Irina blåste nonchalant ut lite rök samtidigt som hon jublade inombords. Det här var precis vad hon behövde. Snacka om tur i oturen. En djungelutflykt och sedan skulle hon ha tillräckligt med stolar för att komma på fötter igen. Om hon förväntades bistå med en av de båtar som hennes handelsbolag endast ägde på papperet fick hon hitta på en undanflykt. "Jag accepterar. När börjar vi?"

Första intrycket

Robert Burke Jr: Expeditionens ledare och tydligen en känd storviltjägare. Han är en egenkär och fåfång mansgris men en ganska charmig sådan. Om det behövs går det nog att manipulera honom med smicker. Han tycks bara följa med för berömmelsens skull. Nåväl, berömmelse eller pengar, vad är skillnaden?

Edward Fielding: Expeditionens tolk och en brittisk antropolog. Han är av allt att döma en bildad man men definitivt inte någon bortkommen akademiker. Tvärtom verkar han finna sig väl till rätta i den här miljön och kommer garanterat att bli en stor tillgång för expeditionen, inte minst genom sitt goda humör.

Douglas J Barnaby: Expeditionens kassör och bokhållare på Daily Trumpet. Han ser ut som en kontorsråtta och passar inte alls in i sammanhanget. Hur i all sin dar ska han klara av en expedition in i djungeln? Han verkar dock otäckt uppmärksam på allt som händer och är nog inte så lättlurad som man först kan tro.

Personlig packlista

Ett par skjortor och byxor

Gevär – Acc 8, Damage 7L, Range 200, Rof 1, Clip 5+1

Machete – Damage 4L

Flera cigarettpaket (Gaulois)

Zipptändare

Två flaskor vodka

Inspiration

Intuitiv inspiration är ett mått på en persons förmåga att agera snabbt i en stressad situation. Du kan använda intuitiv inspiration på två sätt:

Höjt initiativ: Dina reflexer är otroligt snabba. Du har en permanent initiativbonus som motsvarar värdet i Intuitive Facet.

Snabbtänkt: Din reaktionsförmåga är otroligt hög. Du kan spendera en poäng Inspiration för att få lika många bonustärningar som värdet i Intuitive Facet på ett slag som rör en omedelbar mental reaktion.

Förmågor

Omedelbar expert: Du kan upprepa en handling som du någon gång sett utföras, men bara en gång per spelsession. Spendera en poäng Willpower för att få lika många prickar som värdet i Intuitive Facet i en färdighet du inte har några prickar i.

Sjöbjörn: Du har en medfödd talang att hantera motoriserade vattenfarkoster. Topphastigheten ökar med 10 % för varje prick Intuitive Facet, och farkostens manövrerbarhet ökar med lika många nivåer. Så länge farkosten är i rörelse ökar svårigheten för alla attacker mot farkosten med halva värdet i Wits. Även om farkosten skadas ökar inte svårigheten att kontrollera den förrän den är totalkvaddad.

Edward Fielding

Brittisk antropolog, naturmänniska och språkgeni

Ljudliga dunkanden hördes inifrån de täta snåren. När en av trädskronorna började vaja lyfte några näshornsfåglar irriterat från dess topp. Efter en stund tystnade dunkandet, och fyra män kom klivande ur snåren. De släpade på ett jättelikt stycke bark. Tre av männen var högresta, vitmålade massajkrigare iklädda rödfärgade skinnmantlar och huvudprydnader av strutsfjädrar. Den fjärde var en vit man. Han var längre och avsevärt kraftigare än massajerna, och det vilade något björnaktigt över hans väldiga kroppshydda. Allt han hade på sig var ett par bermudashorts. Håret var snaggat, och näsan pryddes av ett par glasögon. Hans namn var Edward Fielding, doktor i antropologi vid Oxfords universitet

Att finna en doktor mitt ute på savannen i Tanganyika-territoriet kunde kanske tyckas udda, men Edward var också en ganska udda person. Han var förvisso en akademiker, men han trodde inte på vanföreställningen att man kunde sitta på sin kammare och teoretisera över världen för att komma till insikt om hur saker och ting fungerade. Enda sättet var att smutsa ner sig, något han mer än gärna gjorde för att stilla sin nyfikenhet. Dessutom gav det en möjlighet att träffa folk, något den jovialiske Edward uppskattade mer än något annat.

”Här blir en bra plats”, sade den äldste av krigarna. Männen lade försiktigt ner barken på marken och gjorde därefter upp en eld. ”Nu, vite man, ska vi visa hur man gör en barkkanot.” De värmden barken över elden så att den blev mjuk och började sedan forma och bearbeta den. Edward tog fram sin anteckningsbok och skrev ner de olika momenten. Hela tiden ställde han frågor på flytande maasai, och männen svarade glatt den vänlige mannen som hade förändrat deras syn på vita.

Arbetet avbröts av avlägsna skrik nerifrån floden. Krigarna stelnade till och spetsade öronen. När skriken fortsatte släppte de det de hade för händerna och började springa i riktning mot skriken, och Edward var inte sen att följa efter. Väl nere vid floden såg de vad som stod på. En klunga barn stod på flodstranden och skrek i högan sky. Några pekade utåt vattnet där någon var på väg in mot land med desperata simtag. Det var hövdingens yngste son. Några meter bakom honom kom någonting glidande. Vid en snabb blick såg det ut som en trästock, men Edward visste bättre – det var en krokodil.

Utan att fundera över följderna grabbade han tag i en trädgren och sprang ut i vattnet mot pojken. Han bottnade eftersom det inte var speciellt djupt just här. Samtidigt som han sprang såg han ett jättelikt gap öppnas bakom pojken. Precis som käftarna skulle slå igen nådde han fram och satte trädgrenen i gapet på krokodilen. För en sekund kom det kallblodiga djuret av sig. Sedan vände det sin uppmärksamhet mot det nya, större bytet. Edward och krokodilen tittade avvaktande på varandra. Sedan

lyckades krokodilen bita sönder trädgrenen och var åter fri att hugga in på allt den ansåg vara mat. Just som den skulle öppna gapet på nytt grep Edward tag om käftarna med vänster hand och tog ett nackgrepp med höger arm. Det väldiga djuret började ruska på huvudet och slå med stjärten för att komma loss, men Edward hade låst greppet och hade inga planer på att släppa det. Istället började han släpa krokodilen mot stranden. Förbluffade iakttog barnen och krigarna alltsammans.

När Edward nådde stranden hade armmuskulerna börjat domna, och han insåg att han var tvungen att hitta på något snabbt. Utan att tänka satte han sig gränsle över krokodilens rygg och började vrida om huvudet på den allt vad han orkade. Hans muskler värkte och han skrek när han uppbådade sina sista krafter. Just som han trodde att han inte skulle orka mer hördes ett otäckt krasande ljud från krokodilens hals. Sedan blev den alldeles slapp i hans famn. När Edward tittade upp jublade barnen och krigarna.

Ivriga gnistor steg upp från den stora lägerelden. I dess sken dansade stammens krigare till ljudet av taktfasta trummor. En av de dansande var Edward. Han hade tidigare under kvällen tagits upp i stammen och utsetts till krigare. Det var visserligen bara en hederstitel men ändå ett bevis på hur nära han hade kommit den här stammen. Tyvärr var det nog dags att ge sig av snart. I flera år hade han rest runt i Afrika, levt med olika stammar och lärt sig deras språk och levnadssätt. Vid det här laget visste han förmodligen mer än de flesta vita män om hur man överlevde i naturen utan andra hjälpmedel än sina händer och sitt förstånd. Han hade lärt sig att hitta färskt vatten under torrperioden, skaffa näringsrik mat i form av rötter och larver, tillverka och använda vapen såsom pilbågar och spjut och mycket mer. Målet var att kartlägga hela den afrikanska stamkulturen och så småningom skriva en avhandling som visade hur rik och komplex den var. De afrikanska infödingarna var allt annat än de vildar de utmålades som. Att de var primitiva innebar inte att de var dumma. Tvärtom hade de en otrolig kunskap om naturen och en uppsjö traditioner.

Trots flitigt resande återstod stora delar av Afrika. Hittills hade han bara besökt de brittiska protektoraten, huvudsakligen på grund av att de flesta kolonialmakter såg snett på hans verksamhet. Förmodligen var de rädda för att han skulle bevisa att den afrikanska kulturen hade ett självberättigande, något som skulle ogiltigförklara kolonialmakternas civiliserande av vad de ansåg vara lägre stående folkslag. De tyckte väl att de redan hade tillräckligt med problem med de krav på självständighet som restes här och var.

Edward insåg plötsligt att trummandet och dansen hade upphört. De flesta byborna stod still och lyssnade

oroligt till ett ljud som inte hörde hemma i den afrikanska natten. Det var ett motorljud, och det kom sakta närmare. Byns krigare grabbade tag i sina spjut och sköldar för att sedan springa neråt floden varifrån ljudet verkade komma. Edward bestämde sig för att det var bäst att följa efter. När han kom ner till flodstranden stod krigarna uppradade vid vattenbrynet med spjuten höjda. En bit neråt floden syntes ett strålkastarljus svepa fram och tillbaka mellan stränderna, och en megafonröst hördes över motorljudet. "Doktor Fielding? Doktor Edward Fielding? Är ni där? Svara om ni är där ute någonstans!" Rösten babblade på, och av accenten att döma var det en amerikan som pratade. Först när strålkastarljuset föll på de uppradade krigarna tystnade rösten för en stund. Sedan fortsatte den, fast något mer lågmält än tidigare. "Äh... hallå. Talar ni engelska? Vi letar efter en vit man. Vis, vit man med ögon av glas. Låter det bekant?"

"Jodå, det ringer en klocka", sade Edward och tog ett kliv framåt in i strålkastarljuset. Han skuggade ögonen med handen och lyckades urskilja konturerna på en båt.

"Doktor Fielding!" Rösten på båten gick upp i falsett. "Det är ni! Som jag har letat." Båten styrde in mot stranden och en person hoppade i vattnet och vadade i land. Det var en ung, prydligt klädd man. Han sträckte fram näven. "Mitt namn är Harry Bell, utrikeskorrespondent för Daily Trumpet."

"Angenämt." Edward tog hans utsträckta hand och skakade den. Gesten lugnade ner krigarna som sänkte sina spjut. "Men var i all sin dar gör ni här?"

"Jag har ett erbjudande till er som ni inte kan säga nej till. Låt mig berätta. Som ni säkert känner till begav sig den kontroversielle zoologen doktor Mervyn Cumberland av på en expedition in i Belgiska Kongos inre för nästan ett år sedan för att söka efter den mytomspunna elefantkyrkogården. Det är nu ett halvår sedan någon sist hörde av honom, och han och resten av expeditionen antas allmänt ha gått under. Åtminstone tills för två veckor sedan. Då lämnade en missionär vid namn Marcus Witherspoon in ett föremål till den amerikanske generalkonsuln i Leopoldville. Föremålet var en uråldrig stentavla med elefantliknande inristningar. På stentavlan satt en etikett med en kort notering: 'Objekt 19: Detta bevisar att elefanter har skådats så här långt in i djungeln.' Handstilen har identifierats som Cumberlands. Daily Trumpets ägare, Max Ziegler, håller nu på att sätta

samman en räddningsexpedition för att undsätta Cumberland, och det är här ni kommer in i bilden. Expeditionen behöver nämligen en tolk som kan tala med den infödda befolkningen och vet hur man bemöter dem på bästa sätt, och enligt våra uppgifter har ni rest Afrika runt och till och med levt med flera stammar. Naturligtvis kommer ni att ersättas för besväret, och om ni faktiskt lyckas återföra Cumberland till civilisationen utgår en anseelig bonus. Nå, vad säger ni?"

Edward gned sig eftertänksamt i nacken. Det här skulle innebära att han fick tillgång till ett område som faktiskt inte var brittiskt. Han skulle kunna komma i kontakt med helt nya stammar utan en massa byråkratiskt tjafs. Dessutom skulle det kunna väcka lite intresse för hans arbete hos allmänheten. "Mister Bell, gör plats i kajutan!"

Första intrycket

Robert Burke Jr: Expeditionens ledare och känd storviltjägare. Han har skrivit ett flertal böcker om sina resor till världens alla hörn och lever verkligen upp till myten om den store, amerikanske hjälten. Han ger ett trevligt intryck, och det ska bli ett nöje att höra honom berätta om sina fantastiska äventyr.

Irina Polotsky: Expeditionens guide och lokal flodbåtskapten. Hon verkar ha rejält med skinn på näsan, vilket naturligtvis är en förutsättning för en ogift kvinna i de här trakterna. Man måste respektera en person som vågar utmana konventionerna på det sättet. Och under den hårda ytan finns utan tvekan en passionerad kvinna. Kanske kan den stilige Burke locka fram den sidan hos henne.

Douglas J Barnaby: Expeditionens kassör och bokhållare på Daily Trumpet. Han är en man som verkar ta sig själv och sitt yrke på allvar, kanske på lite för stort allvar. Men det är klart, har man sysslat med bokföring hela livet så blir man väl ingen munter typ, precis. Nå, en tur in i djungeln kommer nog göra honom gott och muntra upp honom.

Personlig packlista

Kniv – Damage 6L
Anteckningsbok
Pipa och tobak
Foto på fru och barn

Inspiration

Destruktiv inspiration är ett mått på en persons förmåga att förstöra saker. Du kan använda destruktiv inspiration på två sätt:

Saker faller samman: När du slår på saker går de sönder. En gång per spelsession kan du addera ditt värde i Destructive Facet som automatisk skada från en attack.

Inre sönderfall: Du har lätt för att destabilisera folk och koncept. När du vill bryta ner något icke-fysiskt kan du spendera en poäng Inspiration för att få lika många bonustärningar som värdet i Destructive Facet.

Förmågor

Järnnävar: Attacker med dina bara händer ger Strength + 3 tärningar i skada. Du får två bonustärningar på handlingar som kräver Might och rör gripstyrka. Dina händer skadas inte med mindre än att du slår på järn.

Språkgeni: Du behärskar ett stort antal språk och talar helt utan accent. Du kan förstå dig på helt nya språk genom att slå mot Linguistics med +2 i svårighet.

Douglas J Barnaby

Amerikansk bokhållare, revisor och agent från skatteverket

Gränden lystes upp av en ensam lampa ovanför en oansenlig dörr placerad mitt på magasinsbyggnadens långsida. Med oregelbundna mellanrum kom spridda kvällsvandrare gående längs gränden. Det var ensamma män, kärleksfullt omslingrade par och uppslupna sällskap. Alla stannade de framför dörren, knackade på och blev insläppta. I skydd av skuggan från en container stod Douglas och iakttog aktiviteten. Han var som vanligt klädd i en svart kostym med knivskarpa pressveck, och på huvudet satt ett plommonstop. Krampaktigt höll han fast ett svart paraply med vänsterarmen för att skydda sig mot det strilande regnet samtidigt som han skrev i sin lilla anteckningsbok.

I två timmar hade han stått här och noterat vilka som hade kommit och gått. Avsevärt många fler hade kommit än gått, och det var uppenbart att någonting försiggick där inne. Han hade sina misstankar om vad. Det var nu nästan ett halvår sedan han hade börjat arbeta som bokhållare åt O'Brien, Chicagos potatiskung, och det hade inte varit lätt att tränga igenom bokföringens alla rökridåer. Genom tålmodigt arbete hade han slutligen funnit luckor och kunnat urskilja ett mönster. Två viktiga pusselbitar var all den potatis som O'Brien hade gjort avdrag för på grund av mögelangrepp och detta magasin som han hade låtit rusta upp för avsevärda summor men sedan inte använde för någon lagerhållning. Det kunde bara betyda en sak – svartklubb! Det olagliga i denna verksamhet bekymrade dock Douglas föga. Han var bara intresserad av en enda sak, nämligen den skatt som O'Brien hade underlåtit att betala. Räkenskapens tid var kommen!

Douglas fällde ihop paraplyet, gick fram till dörren och knackade på. En liten lucka i dörren öppnades och en man med små, elaka grisögon kikade ut. Han sade inget utan studerade bara Douglas kallt. Uppenbarligen väntade han på något slags lösenord. Typiskt.

”Öppna!”, sade Douglas med sin allra myndigaste röst. ”Mister O'Brien har skickat mig. Jag ska kontrollera kassan. Se så, sätt fart! Jag har inte tid att stå här hela dagen.” Mannen tycktes tveka för en kort sekund men öppnade sedan faktiskt dörren och släppte in Douglas.

Där inne var det packat med folk. Man dansade till en orkester som spelade charleston, trängdes vid en välförsedd bar för att få köpa förbjuden sprit och skockades kring ett antal poker- och roulettbord. Bortanför spelborden skymtade en dörr med texten ”Personal”. Utan att tveka gick Douglas rakt genom lokalen och in genom dörren. Innanför fanns ett litet kontor med ett valnötsskrivbord, några skinnfätöljer och en anskrämlig tavla som föreställde ett gråtande barn. Douglas plockade ner tavlan och blottade en kassaskåpsdörr med kombinationslås. Han betraktade låset för en kort stund, som för att betvinga det, och provade sedan med en av de sifferkombinationer han hade

funnit på en lapp i O'Briens skrivbord. När han fick ett ljudligt klickande till svar smackade han förebrående med tungan. Slarvigt, O'Brien, mycket slarvigt!

Inuti kassaskåpet låg ett antal sedelbuntar och en tjock bok. Douglas tog ut boken, lade den på skrivbordet och slog upp den. Fullträff! Här fanns svartklubbens hela ekonomi med inkomster från sprit tillverkad på den ”förstörda” potatisen, hemliga bankkonton och allt annat han behövde för att beslå O'Brien med skattebrott. Han tog fram sin ask med halspastiller och började fotografera sidorna med den inbyggda spionkameran. När han var klar lade han tillbaka boken, stängde kassaskåpet och hängde tillbaka tavlan. Därefter klev han ut i lokalen igen.

Omedelbart insåg han att något var fel. Det stod fler vakter borta vid ingången än tidigare, och två vakter var på väg rakt mot honom. Han beslutade sig för att ta tjuren vid hornen och gick dem till mötes. När den förste vekten lyften armen för att gripa tag i honom drog Douglas upp en liten sprayflaska och sprayade tårgas i vaktens ögon. Vekten ryggade förblindad tillbaka. Den andre vekten grep efter något innanför kavajen men kom inte längre än så innan Douglas fällde ut paraplyets klinga och rände den genom vaktens hand och hjärta. ”Polisrazzia”, skrek någon, och därefter utbröt kalabalik. Folk sprang i panik mot utgången, och vakterna kunde inte hålla tillbaka dem oavsett hur mycket de viftade med sina k-pistar. Douglas följde med folkmassan ut och vek sedan av runt ett hörn mot sin bil. Uppdraget var slutfört.

Bokföringsavdelningen på Daily Trumpet var den största Douglas hade arbetat på. Där fanns mer än hundra anställda, och man hanterade inte bara Daily Trumpets ekonomi, utan detta var själva kärnan i tidningsmagnaten Max Zieglers tabloidtidningsimperium. Douglas hade arbetat på avdelningen i några månader nu utan att hitta något mer matnyttigt än utbetalningar till informationskällor inom New Yorks poliskår. Det berodde antagligen på att han hade en ganska obetydlig position. Han skulle behöva avancera till kamrer för att få en ordentlig inblick i Zieglers ekonomi, men det var inget som skulle ske i en handvändning.

Nå, Douglas var tålmodig, och han visste att om han bara bidade sin tid och samlade all information han fick tag på skulle han förr eller senare finna det han letade efter. Det var tack vare sin envishet och ihärdighet som han hade löst alla sina tidigare uppdrag och nu var känd som ”terriern” bland sina kolleger på skatteverket. Han levde för sitt yrke och drevs av ett absolut rättspatos – den som inte betalade skatt var en samhällsfiende och måste straffas.

Det skulle självklart inte bli lätt att sätta dit Ziegler. Ziegler var en intelligent man med mycket stora resurser. Att mäta sig mot en sådan fiende var en riktig utmaning.

Ryktet sade visserligen att Zieglers framgång till stor del baserade sig på dolda sidoinkomster. Med sitt världsomspännande nät av anställda och kontakter smugglade han in ovärderliga kulturskatter till Amerika och sålde dem till privata samlare. Det rörde sig om allt från kinesiska terrakottastatyer till egyptiska mumier. Douglas hade tyvärr ingen större nytta av rykten utan behövde bevis.

”Mister Barnaby?” Douglas tittade upp från räkenskaperna och såg en kortvuxen man med små, runda glasögon stå framför hans pulpet. ”Merrill Wilson var namnet. Utrikesredaktör. Hoppas jag inte stör.”

”Absolut inte. Hur kan jag stå till tjänst?”

”Jo, det är så här att jag och mister Ziegler har noterat er arbetsvilja och hängivenhet den korta tid ni har varit hos oss, och vi tror att ni är en man som kommer att gå långt. För att ge er en chans att visa vad ni går för har vi ett erbjudande till er. Förutsatt att ni inte är en man som är rädd för utmaningar?”

”Nej då! Vad rör det sig om?”

”Som ni säkert känner till begav sig den kontroversielle zoologen doktor Mervyn Cumberland av på en expedition in i Belgiska Kongos inre för nästan ett år sedan för att söka efter den mytomspunna elefantkyrkogården. Det är nu ett halvår sedan någon sist hörde av honom, och han och resten av expeditionen antas allmänt ha gått under. Åtminstone tills för två veckor sedan. Då lämnade en missionär vid namn Marcus Witherspoon in ett föremål till den amerikanske generalkonsuln i Leopoldville. Föremålet var en uråldrig stentavla med elefantliknande inristningar. På stentavlan satt en etikett med en kort notering: ’Objekt 19: Detta bevisar att elefanter har skådats så här långt in i djungeln.’ Handstilen har identifierats som Cumberlands. Ziegler håller nu på att sätta samman en räddningsexpedition för att undsätta Cumberland, och det är här ni kommer in i bilden. Expeditionen behöver nämligen en kassör som vi kan lita på till hundra procent och som ser till att hålla kostnaderna nere. Och skulle expeditionen faktiskt finna elefantkyrkogården behövs det någon som kan ombesörja införseln av allt elfenben på ett så diskret och ’tullfritt’ sätt som möjligt. Naturligtvis kommer ni att ersättas för

besväret, och om ni faktiskt lyckas återföra Cumberland till civilisationen utgår en anseelig bonus. Jag vågar även utlova en befordran. Nå, vad säger ni?”

Douglas letade förbluffat efter ord. Han hade just blivit ombedd att delta i den verksamhet han försökte bevisa och fått en chans till en högre position. Det här kanske skulle gå mycket lättare än han hade räknat med. ”Mister Wilson, jag är er man!”

Första intrycket

Robert Burke Jr: Expeditionens ledare och en känd storviltjägare. Han har skrivit ett flertal storsäljare om sina jaktexpeditioner, men de verkar mest vara självförhärlikande berättelser som glorifierar dödandet av exotiska djur. Man kan ju fråga sig hur mycket som är sanning och hur mycket som är amsagor för att få upp försäljningssiffrorna. Jaja, bara han klarar av att leda expeditionen.

Irina Polotsky: Expeditionens guide och lokal flodbåtskapten. Hon är en hårdför kvinna med något gangsteraktigt över sig. Det där handelsbolaget hon säger sig äga verkar skumt. Hur kommer det sig att hon hellre följer med på en djungelexpedition än sköter sina affärer? Antingen flyr hon undan något eller så är hon i desperat behov av pengar.

Edward Fielding: Expeditionens tolk och brittisk antropolog. Han är en motsägelsefull person. Trots att han är en akademiker verkar han finna sig väl tillrätta i de här ociviliserade trakterna. Förmodligen vet han mer om överlevnad än Burke. Skulle det någon gång kärva till sig är det garanterat honom man ska lyssna på.

Personlig packlista

Två svarta kostymer

Värjparaply – Damage 6L

Lätt revolver – Acc 6, Damage 3L, Range 50, Rof 2, Clip 5

Tårgas

Halspastillask med spionkamera

Insektsspray

Fickur

Räkenskapsböcker

Inspiration

Reflekterande inspiration är ett mått på en persons förmåga att uppnå långsiktiga mål. Du kan använda reflekterande inspiration på två sätt:

Jag kan vänta: Du är tålmodigare än de flesta. Du får lägga till lika många bonustärningar som ditt värde i Reflective Facet till ett slag mot Endurance, Resistance, Willpower eller något annat som rör väntan på att något ska inträffa.

Trägen vinner: Du har en naturlig fallenhet för långvariga ansträngningar. Du kan spendera en poäng Inspiration för att addera lika många bonustärningar som ditt värde i Reflective Facet till ett slag som rör en långvarig ansträngning.

Förmågor

Blixtnabba reflexer: Dina reflexer är otroligt snabba. När du slår initiativ räknas 1, 2 och 3 som 4.

Lögnedetektor: Du ser igenom de flesta lögnen. Den som försöker ljuga för dig får +2 i svårighet. Om personen i fråga har två eller färre prickar i Subterfuge kan denne överhuvudtaget inte lura dig. Att du ser igenom en lögn innebär dock inte att du vet vad den egentliga sanningen är. Du kan inte heller se igenom inspirerade personers lögnen.

ADVENTURE!

TALES OF
THE Aeon
SOCIETY

Gender: Man
Nationality: Amerikan
Allegiance:
Nature: Livsnjutare

Name: Robert Burke Jr
Player:
Series:
Experience:
Vice:
Inspiration:

Virtue:

ATTRIBUTES AND ABILITIES

Physical

Mental

Social

STRENGTH

●●●●●

Archery _____ 00000 0 ☐
Brawl _____ ●●●●● 0 ☐
Might _____ 00000 0 ☐

PERCEPTION

●●●●●

Awareness _____ ●●●●● 0 ☐
Investigation _____ 00000 0 ☐
Navigation _____ 00000 0 ☐

APPEARANCE

●●●●●

Disguise _____ 00000 0 ☐
Intimidation _____ 00000 0 ☐
Style _____ ●●●●● 0 ☐

DEXTERITY

●●●●●

Athletics _____ ●●●●● 0 ☐
Firearms _____ ●●●●● 0 ☐
Legerdemain _____ 00000 0 ☐
Martial Arts _____ 00000 0 ☐
Melee _____ 00000 0 ☐
Stealth _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

INTELLIGENCE

●●●●●

Academics _____ 00000 0 ☐
Bureaucracy _____ 00000 0 ☐
Engineering _____ 00000 0 ☐
Linguistics _____ 00000 0 ☐
Medicine _____ 00000 0 ☐
Science _____ 00000 0 ☐
Survival _____ ●●●●● 0 ☐

MANIPULATION

●●●●●

Animal Handling _____ ●●●●● 0 ☐
Interrogation _____ 00000 0 ☐
Savvy _____ 00000 0 ☐
Subterfuge _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

STAMINA

●●●●●

Endurance _____ ●●●●● 0 ☐
Resistance _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

WITS

●●●●●

Arts _____ ●●●●● 0 ☐
Drive _____ ●●●●● 0 ☐
Pilot _____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

CHARISMA

●●●●●

Command _____ ●●●●● 0 ☐
Etiquette _____ ●●●●● 0 ☐
Perform _____ 00000 0 ☐
Rapport _____ ●●●●● 0 ☐

ADVANTAGES

Backgrounds

Allies _____ ●●●●● 0
Backing Förslag _____ ●●●●● 0
Cipher _____ 00000 0
Contacts _____ ●●●●● 0
Followers _____ 00000 0
Gadget _____ 00000 0
Influence _____ 00000 0
Menagerie _____ 00000 0
Mentor _____ 00000 0
Nemesis _____ 00000 0
Reputation _____ ●●●●● 0
Resources _____ ●●●●● 0
Sanctum _____ 00000 0

Knacks

Perfekt hållning _____
Prickskytt _____
Språk: Engelska _____

Initiativ: 11 _____

HEALTH

Soak

Armor	Rating (B/L)	Penalty
None	___/0	0
_____	___/___	_____
_____	___/___	_____
Total:	___/___	_____
Bruised		-0 <input type="checkbox"/>
Hurt		-1 <input type="checkbox"/>
Injured		-1 <input type="checkbox"/>
Wounded		-2 <input type="checkbox"/>
Maimed		-3 <input type="checkbox"/>
Crippled		-4 <input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

WILLPOWER

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

Intuitive Facet

●●●●●○

Reflective Facet

○○○○○

Destructive Facet

○○○○○

INSPIRATION

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

ADVENTURE!

TALES OF THE Aeon SOCIETY

Gender: Kvinna
Nationality: Ryss
Allegiance:
Nature: Överlevare

Name: Irina Polotsky
Player:
Series:
Experience:
Vice:
Inspiration:

Virtue:

ATTRIBUTES AND ABILITIES

Physical

Mental

Social

STRENGTH

●●●●●

Archery _____ 00000 0 ☐
Brawl _____ ●●●●● 0 ☐
Might _____ 00000 0 ☐

PERCEPTION

●●●●●

Awareness _____ ●●●●● 0 ☐
Investigation _____ 00000 0 ☐
Navigation _____ ●●●●● 0 ☐

APPEARANCE

●●●●●

Disguise _____ 00000 0 ☐
Intimidation _____ ●●●●● 0 ☐
Style _____ 00000 0 ☐

DEXTERITY

●●●●●

Athletics Kasta _____ ●●●●● 0 ☐
Firearms _____ ●●●●● 0 ☐
Legerdemain _____ 00000 0 ☐
Martial Arts _____ 00000 0 ☐
Melee _____ ●●●●● 0 ☐
Stealth _____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

INTELLIGENCE

●●●●●

Academics _____ 00000 0 ☐
Bureaucracy _____ 00000 0 ☐
Engineering _____ ●●●●● 0 ☐
Linguistics _____ ●●●●● 0 ☐
Medicine _____ 00000 0 ☐
Science _____ 00000 0 ☐
Survival _____ ●●●●● 0 ☐

MANIPULATION

●●●●●

Animal Handling _____ 00000 0 ☐
Interrogation _____ 00000 0 ☐
Savvy _____ ●●●●● 0 ☐
Subterfuge _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

STAMINA

●●●●●

Endurance _____ ●●●●● 0 ☐
Resistance _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

WITS

●●●●●

Arts _____ 00000 0 ☐
Drive _____ 00000 0 ☐
Pilot Vattenfarkost _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

CHARISMA

●●●●●

Command _____ ●●●●● 0 ☐
Etiquette _____ 00000 0 ☐
Perform _____ 00000 0 ☐
Rapport _____ ●●●●● 0 ☐

ADVANTAGES

Backgrounds

Allies _____ 00000 0
Backing _____ 00000 0
Cipher _____ 00000 0
Contacts _____ ●●●●● 0
Followers _____ 00000 0
Gadget _____ 00000 0
Influence _____ 00000 0
Menagerie _____ 00000 0
Mentor _____ 00000 0
Nemesis Branco _____ ●●●●● 0
Reputation _____ ●●●●● 0
Resources _____ ●●●●● 0
Sanctum _____ 00000 0

Knacks

Omedelbar expert _____
Sjöbjörn _____
Språk: Ryska _____
Franska _____
Engelska _____

Initiativ: 11 _____

HEALTH

Soak

Armor	Rating (B/L)	Penalty
None	___/0	0
_____	___/___	_____
_____	___/___	_____
Total:	___/___	_____
Bruised		-0 <input type="checkbox"/>
Hurt		-1 <input type="checkbox"/>
Injured		-1 <input type="checkbox"/>
Wounded		-2 <input type="checkbox"/>
Maimed		-3 <input type="checkbox"/>
Crippled		-4 <input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

WILLPOWER

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Intuitive Facet

●●●○○○

Reflective Facet

○○○○○

Destructive Facet

○○○○○

INSPIRATION

●●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

ADVENTURE!

TALES OF THE Aeon SOCIETY

Gender: Man
Nationality: Britt
Allegiance: Oxfords univ.
Nature: Upptäckare

Name: Edward Fielding
Player:
Series:
Experience:
Vice:
Inspiration:

Virtue:

ATTRIBUTES AND ABILITIES

Physical

Mental

Social

STRENGTH

●●●●●

Archery ●●●●● 0 ☐
Brawl ●●●●● 0 ☐
Might ●●●●● 0 ☐

PERCEPTION

●●●●●

Awareness ●●●●● 0 ☐
Investigation 00000 0 ☐
Navigation 00000 0 ☐

APPEARANCE

●●●●●

Disguise 00000 0 ☐
Intimidation 00000 0 ☐
Style 00000 0 ☐

DEXTERITY

●●●●●

Athletics 00000 0 ☐
Firearms ●●●●● 0 ☐
Legerdemain 00000 0 ☐
Martial Arts 00000 0 ☐
Melee ●●●●● 0 ☐
Stealth ●●●●● 0 ☐
00000 0 ☐

INTELLIGENCE

●●●●●

Academics Antropologi ●●●●● 0 ☐
Bureaucracy 00000 0 ☐
Engineering 00000 0 ☐
Linguistics ●●●●● 0 ☐
Medicine 00000 0 ☐
Science 00000 0 ☐
Survival ●●●●● 0 ☐

MANIPULATION

●●●●●

Animal Handling ●●●●● 0 ☐
Interrogation 00000 0 ☐
Savvy 00000 0 ☐
Subterfuge 00000 0 ☐
00000 0 ☐
00000 0 ☐
00000 0 ☐

STAMINA

●●●●●

Endurance ●●●●● 0 ☐
Resistance ●●●●● 0 ☐
00000 0 ☐
00000 0 ☐

WITS

●●●●●

Arts 00000 0 ☐
Drive 00000 0 ☐
Pilot 00000 0 ☐
00000 0 ☐

CHARISMA

●●●●●

Command 00000 0 ☐
Etiquette Stamkultur ●●●●● 0 ☐
Perform 00000 0 ☐
Rapport ●●●●● 0 ☐

ADVANTAGES

Backgrounds

Allies ●●●●● 0
Backing Oxfords univ. ●●●●● 0
Cipher 00000 0
Contacts ●●●●● 0
Followers 00000 0
Gadget 00000 0
Influence 00000 0
Menagerie 00000 0
Mentor 00000 0
Nemesis 00000 0
Reputation 00000 0
Resources ●●●●● 0
Sanctum 00000 0

Knacks

Järnpävar
Språkgeni
Språk: Engelska
Franska
Tyska
Italienska
Afro-asiatiska (t.ex. arabiska)
Nilo-sahariska (t.ex. maasai)
Bantu (t.ex. swahili)
Initiativ: 4

HEALTH

Soak

Armor	Rating (B/L)	Penalty
None	___/0	0
___	___/___	___
___	___/___	___
Total:	___/___	___
Bruised		-0 <input type="checkbox"/>
Hurt		-1 <input type="checkbox"/>
Injured		-1 <input type="checkbox"/>
Wounded		-2 <input type="checkbox"/>
Maimed		-3 <input type="checkbox"/>
Crippled		-4 <input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

WILLPOWER

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

Intuitive Facet

○○○○○

Reflective Facet

○○○○○

Destructive Facet

●●●○○

INSPIRATION

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

ADVENTURE!

TALES OF THE Aeon SOCIETY

Gender: Man
Nationality: Amerikan
Allegiance: IRS
Nature: Fanatiker

Name: Douglas J Barnaby
Player:
Series:
Experience:
Vice: Virtue:
Inspiration:

ATTRIBUTES AND ABILITIES

Physical

Mental

Social

STRENGTH

●●●●●

Archery _____ 00000 0 ☐
Brawl _____ 00000 0 ☐
Might _____ 00000 0 ☐

PERCEPTION

●●●●●

Awareness _____ ●●●●● 0 ☐
Investigation _____ ●●●●● 0 ☐
Navigation _____ 00000 0 ☐

APPEARANCE

●●●●●

Disguise _____ ●●●●● 0 ☐
Intimidation _____ 00000 0 ☐
Style _____ 00000 0 ☐

DEXTERITY

●●●●●

Athletics _____ ●●●●● 0 ☐
Firearms _____ ●●●●● 0 ☐
Legerdemain _____ 00000 0 ☐
Martial Arts _____ 00000 0 ☐
Melee _____ ●●●●● 0 ☐
Stealth _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

INTELLIGENCE

●●●●●

Academics Bokföring _____ ●●●●● 0 ☐
Bureaucracy _____ ●●●●● 0 ☐
Engineering _____ 00000 0 ☐
Linguistics _____ ●●●●● 0 ☐
Medicine _____ 00000 0 ☐
Science _____ 00000 0 ☐
Survival _____ 00000 0 ☐

MANIPULATION

●●●●●

Animal Handling _____ 00000 0 ☐
Interrogation _____ ●●●●● 0 ☐
Savvy _____ 00000 0 ☐
Subterfuge _____ ●●●●● 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

STAMINA

●●●●●

Endurance _____ ●●●●● 0 ☐
Resistance _____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

WITS

●●●●●

Arts _____ 00000 0 ☐
Drive _____ ●●●●● 0 ☐
Pilot _____ 00000 0 ☐
_____ 00000 0 ☐

CHARISMA

●●●●●

Command _____ 00000 0 ☐
Etiquette _____ ●●●●● 0 ☐
Perform _____ 00000 0 ☐
Rapport _____ 00000 0 ☐

ADVANTAGES

Backgrounds

Allies _____ 00000 0
Backing IRS _____ ●●●●● 0
Cipher _____ ●●●●● 0
Contacts _____ 00000 0
Followers _____ 00000 0
Gadget _____ 00000 0
Influence _____ 00000 0
Menagerie _____ 00000 0
Mentor _____ 00000 0
Nemesis _____ 00000 0
Reputation _____ 00000 0
Resources _____ ●●●●● 0
Sanctum _____ 00000 0

Knacks

Blixtsnabba reflexer _____
Lögndetektor _____
Språk: Engelska _____
Franska _____
Spanska _____

Initiativ: 8 _____

HEALTH

Soak

Armor	Rating (B/L)	Penalty
None	___ / 0	0
_____	___ / ___	_____
_____	___ / ___	_____
Total:	___ / ___	_____
Bruised		-0 <input type="checkbox"/>
Hurt		-1 <input type="checkbox"/>
Injured		-1 <input type="checkbox"/>
Wounded		-2 <input type="checkbox"/>
Maimed		-3 <input type="checkbox"/>
Crippled		-4 <input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

WILLPOWER

●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Intuitive Facet

○○○○○

Reflective Facet

●●●○○

Destructive Facet

○○○○○

INSPIRATION

●●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

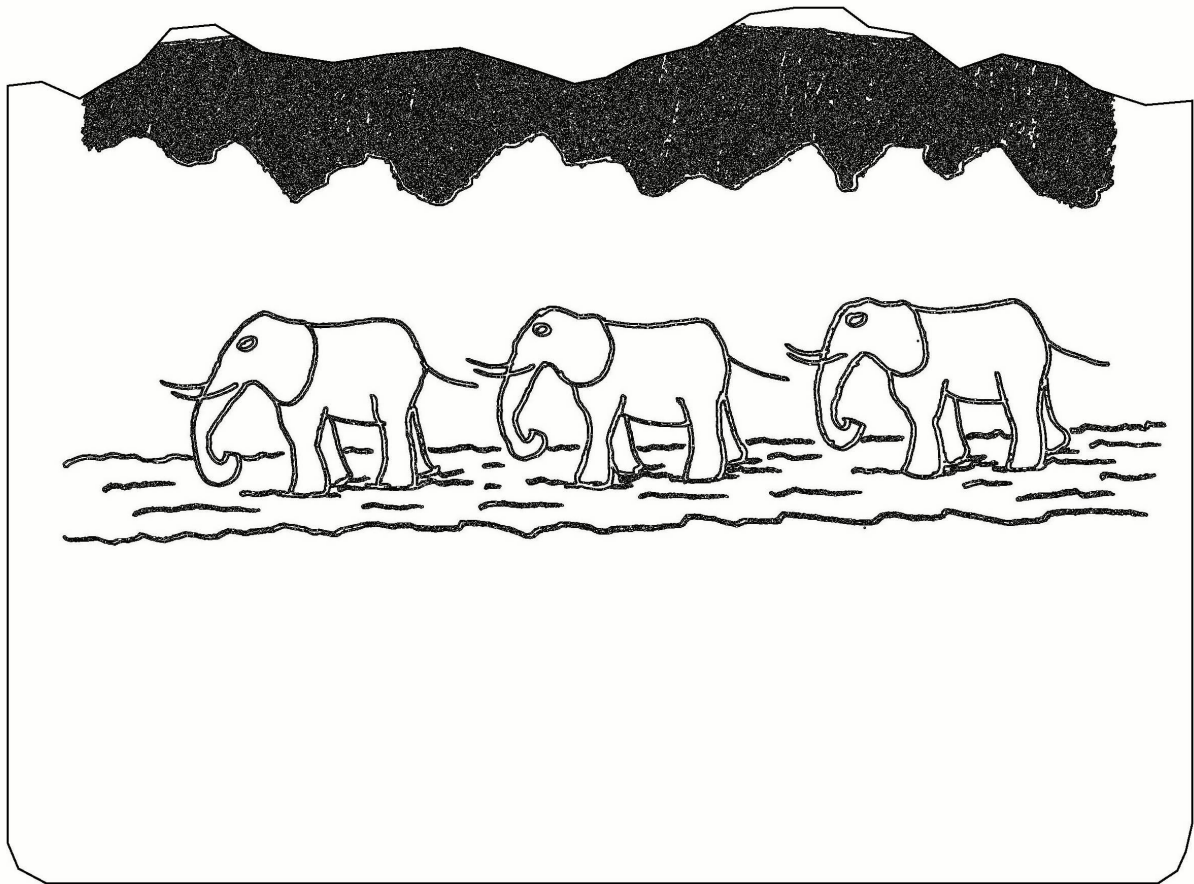
Karta över Belgiska Kongo (spelarnas version)



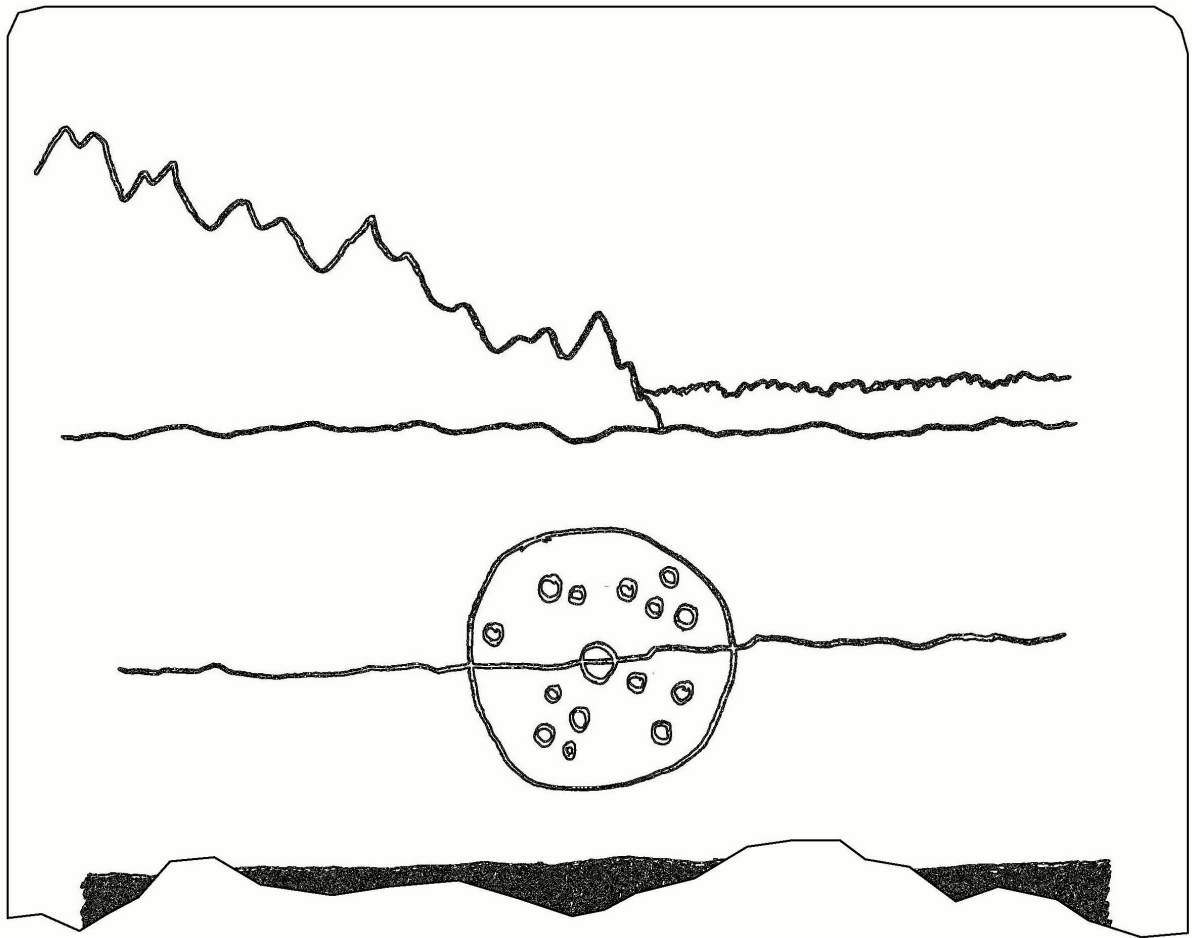
Karta över Belgiska Kongo (spelledarens version)



Stentavla 1



Stentavla 2



Elefantkyrkogården

Den stora tidningsredaktionen sjöd av liv likt en myrstack. Ljudet av röster och knattret från skrivmaskiner ackompanjerades av trummandet från tunga regndroppar mot skyskrapans många fönster. I ett gigantiskt kontor värdigt en hårt arbetande tidningsmagnat satt Max Ziegler, mannen bakom alltsammans. Med två tomma händer, lite jävlar anamma och en handfull dugliga kontakter hade han skapat Amerikas största tabloidtidningsimperium. Han satt i en skinnfåtölj bakom sitt väldiga skrivbord i europeisk ek. Stint stirrade han på utrikesredaktör Merrill Wilson som stod på den tjocka persiska mattan i kontorets mitt och skruvade nervöst på sig.

”För böveln! Jag vädrar ett scoop, Wilson. Den där Cumberland kanske var en knäppskalle, men tänk på möjligheterna till publicitet och feta rubriker – AMERIKANER RÄDDAR BRITTISK EXPEDITION!”

”Om ni ursäktar, mister Ziegler, så tycker jag detta låter lite väl riskabelt. Jag menar, vi har ju ingen erfarenhet av att anordna expeditioner, särskilt inte till Afrikas mörkaste djungler!”

”Lugn, Wilson, jag har en plan! Vi ska handplocka de bästa expeditionsdeltagarna som går att uppbringa för pengar. Jag har redan värvat storviltjägaren Robert Burke Jr som ledare för expeditionen.” Mister Ziegler lutade sig tillbaka i sin fåtölj och log brett.

”Våra kvinnliga läsare kommer falla som tegelstenar för berättelserna om hans bravader i Afrikas djungler. Upplägget kan inte slå fel, Wilson!”

Wilson log medgörligt. ”Expeditionen behöver en betrodd person som håller i pengarna. Någon härifrån med näsa för förhandlingar. Kanske den nye, Barnaby? Hans lite rymliga samvete passar nog ert upplägg, mister Ziegler.”

Ziegler lutade sig fram över skrivbordet och log snett. ”Skrota ironin, Wilson, du har säkert rätt! Utlandsgrejerna är ju ditt bord, så vad behöver vi mer?”

Wilson försökte ge sin lynnige chef en allvarlig blick och sa ”Expeditionen behöver även en tillförlitlig guide och en bra tolk”.

Tidningsmagnaten ryckte på axlarna. ”Ja, ja! Sköt du resten, Wilson, men tänk på ekonomin! Så få munnar att mätta som möjligt!”

Han drog förnöjt ett djupt bloss på sin cigarr. ”Det bästa av allt, Wilson, är möjligheten att tjäna en extra hacka på detta. Tänk om tokdåren Cumberland verkligen hittade elefantkyrkogården. Tänk dig allt elfenben som finns där! Märk mina ord, det kommer ligga en stor bonus i lönekuvertet för alla inblandade om vi lyckas med detta!”

Elefantkyrkogården är ett klassiskt matinéäventyr med lika delar karaktärsgestaltning, problemlösning, tärningsrullande och humor. Så tveka inte att följa med på en räddningsexpedition in i Belgiska Kongos allra mörkaste hjärta för att återfinna doktor Cumberland. Bered er på att ställas inför korrumperade kolonisatörer, blodtörstiga vildar, ettriga malariamyggor och ett klimat utan luftkonditionering. Och glöm inte tropikhjälarna!