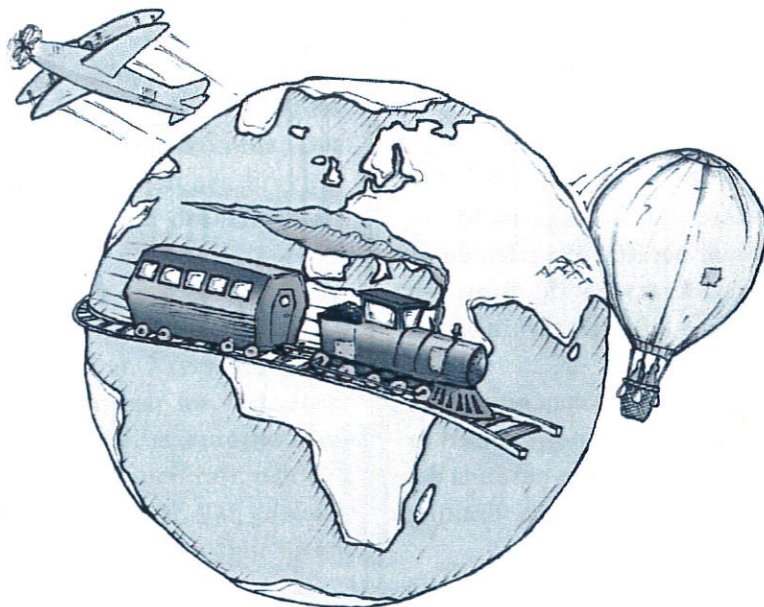


Jorden runt på 80 dagar

- ett äventyr till Castle Falkenstein -

Sävcon V

2005



Skrivet av Jonas Nilsson & Hampus Råde

Jorden runt på 80 dagar

Sammanfattning

Detta äventyr som utspelar sig i Castle Falkensteins 1890-tals miljö kretsar kring en tävling där deltagarna skall försöka ta sig runt jorden på under 80 dagar. Tävlingen arrangeras av det amerikanska statliga järnvägsbolaget "American Railroads" som utlyst tävlingen som en del i upphandlingarna av deras kolkontrakt. Eftersom att många varit intresserade av att förse den amerikanska järnvägen med kol har man valt att på ett lite extravagant sätt avgöra vem som skall bli den lyckliga vinnaren. (ett sådant kontrakt skulle nog vara helt ovärderligt för samtliga spelare) American Railroads vill gärna profilera sig som det snabbaste järnvägsnätet i världen och därav har man beslutat att den som snabbast kan resa runt jorden är den som skall få förse dem med kol. De två deltagarna som anmält sig till tävlingen är den brittiske koldistributören sir Edward Westborough och den franske kolgruvsägaren Jean Phillipe Lavelle. Dessa två herrar representerar ledarna i de två spellarlagen som kommer att tävla mot varandra under äventyret. Det kommer dock att även dyka upp ett tredje lag på startlinjen när tävlingen börjar. Detta lag består endast av SLP:s och leds av den gamla prussiska generalen Herman von Trinkle.

Resan runt jorden har delats upp i 5 etapper och det gäller alltså för spelarna att välja lämpliga res sätt för att färdas de olika etapperna på så kort tid som möjligt. Till sitt förfogande har varje spellarlag ett antal biljetter (5 st.). Dessa biljetter symboliserar olika färdmedel och det gäller alltså för spelarna att välja när man skall använda de olika färdmedlen. (Spelarna kommer dock att tvingas finna ett annat färdmedel för att klara den sista etappen mellan New York och London - förslagsvis något som lagens uppfinnare kan bygga). Efter varje etapp samlas fältet av deltagarlag upp på ett hotell i etappens ändstad. 5 timmar efter det att det sista laget ankommit till hotellet startar dock samtliga lag på nästa etapp. Speltekniskt kommer dessa uppsamlingar att ske i ett gemensamt rum där de olika lagen kommer att få träffa varandra. Innan en ny etapp påbörjas kommer representanter från de två lagen först få presentera vilket färdmedel de kommer att använda och om deras transportmedel är modifierat på något sätt. Därefter kommer de att få slå fram förutsättningarna för den kommande etappen - väderförhållanden och händelser. Dessa händelser skall endast fungera som inspiration för spelledaren, men egna idéer på händelser kan naturligtvis användas. Spelledarna kan nu räkna ut vem av de två lagen som kommer att vinna etappen redan i förväg, men allt som därefter sker när spelarlagen skiljs åt för att spela resan kommer att påverka detta resultat. Spelarna kommer att kunna sabotera för varandra och oförutsedda händelser som spelledaren slänger in kan komma att påverka restiden. Efter varje etapp skall dock en summering ske så att båda lagen vet vilka som leder tävlingen.

Det prussiska laget med Herman von trinkle i täten har dock en dold agenda och är inte alls intresserad av tävlingen. Hans mål är att rulla in i New York med sitt "landfortress" - ett mobilt prussiskt krigsfort och tillintetgöra staden. Spelarna kommer på grund av detta att fastna i det belägrade New York, vilket gör att de måste smyga sig förbi Preussarna och uppfinna ett nytt färdmedel för att ta sig över Atlanten. De fem etapperna i tävlingen är följande:

- **Etapp 1** London - Istanbul/Moskva (~500 mil) **resvärde = x0,5**
- **Etapp 2** Istanbul/Moskva - Beijing (~2000 mil) **resvärde = x2**
- **Etapp 3** Beijing - San Francisco (~1500 mil) **resvärde = x1,5**
- **Etapp 4** San Francisco - New York (~1000 mil) **resvärde = x1**
- **Etapp 5** New York - London (~1000 mil) **resvärde = x1**

Ressystemet

Spelarna får alltså till sitt förfogande fem resbiljetter (En automobil eller luftballong, ett tåg, en atlantångare, ett segelskepp och en droska) i början av spelet. Dessa biljetter kan användas för att färdas de olika etapperna i den mån detta transportmedel finns tillgängligt på sträckan. (en tågbiljett kan t.ex. inte användas för att resa mellan New York och London). De olika transportsätten kommer givetsvis att gå olika snabbt och detta finns beskrivet i tabellen för transportmedel. Vi har för enkelhetens skull beskrivit denna hastighet med en siffra mellan 1 och 15. För att räkna ut hur snabbt ett transportmedel färdas en sträcka skall transportmedlets hastighetsvärde multipliceras med sträckans resvärde (se ovan). Om spelarna under etapp 1 tex. väljer att resa med droska multipliceras droskans hastighetsvärde (+6) med sträckans resvärde (0,5) vilket ger en total restid på 3. Om motståndslaget istället väljer att resa samma sträcka med en luftballong (hastighetsvärde +8) kommer deras totala restid att vara 4 (hastighetsvärde +8 x resvärde 0,5). Om ett lag som i detta fall får ett poäng mer i total restid har vi för enkelhetens skull valt att likställa detta med att resan gått en dag snabbare för detta lag än för motståndslaget. Självklart kommer det att finnas utrymme för spelarna att under sitt spelande av varje etapp påverka restiden. Sitter spelarna bara och spelar poker på tåget kommer restiden inte att förändras. Försöker spelarna dock modifiera lokomotivets maskiner och effektivisera förbränningen av kolet, eller tillsätta lite specialbränsle så kommer detta att ge effekt på den totala restiden. På samma sätt kommer även sabotage av motståndarnas transportmedel, eller förbannelser på motståndarna att påverka dessas totala restid.

Tabell för transportmedel

| Transportmedel | Etapp 1 | Etapp 2 | Etapp 3 | Etapp 4 | Etapp 5 |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Gå /Samma | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Cykel | 2 | 2 | | 2 | |
| Droska | 6 | 6 | | 6 | |
| Automobil | 8 | 8 | | 8 | |
| Lokomotiv | 10 | 10 | | 10 | |
| Stridsvagn | 15 | 15 | | 15 | |
| Roddbåt | | | 2 | | 2 |
| Segelbåt | | | 6 | | 6 |
| Atlantångare | | | 8 | | 8 |
| Ubåt | | | 15 | | 15 |
| Luftballong | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Zeppelinare | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Gyrokopter | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |

Tabell för resemodifikationer

| Resemodifikationer | modifikationsvärde |
|--------------------|--------------------|
| Tolk | +1 |
| Geograf | +3 |
| Specialbränsle | +5 |
| Sabotage | -2 |
| Förbannelse | -5 |

Spelets början

Spelet tar sin början i London där American Railroads direktör William Crafford samlat de båda lagen dagen innan tävlingen. De två lagen sitter på sina respektive rum och planerar vilka transportmedel de skall använda under de olika etapperna. Bud sänds till de två lagen att man efter kvällens gemensamma bankett förväntas presentera hur man skall lägga upp sin resrutt. (spelarna får alltså tid att prata ihop sig om hur man skall använda sina resbiljetter) De två spelarlagen leds sedan in till bankettsalen där de blir presenterade för varandra. Man avnjuter en trevlig middag och därefter ombeds vardera lag att presentera hur man tänkt lägga upp sin resa och ta hem tävlingen. Efter middagen återgår spelarna till sina egna spelsalar för att förbereda sig inför morgondagens start. Under natten kommer det att finnas möjlighet till att spionera på motståndarlaget, modifiera sina fordon, sabotera för motståndarna osv.

Tävlingen kan börja

Kl. 08.00 dagen därpå skall starten gå. De två lagen står förhoppningsvis på startlinjen och inväntar startskottet. Precis innan denna knall går genom luften kommer dock en rykande och dånande preussisk överraskning. Herman von Trinkle i sin otroliga mobila fästning (motsvarande stridsvagn i hastighetsvärde) kommer för att anmäla sig i tävlingen bara sekunder innan startskottet. William Crafford godkänner detta och tävlingen är snart igång.

Etapp 1 (London – Istanbul/Moskva)

Under denna första etapp måste spelarna välja om man skall resa till Istanbul eller Moskva för att sedan fortsätta till Beijing. Sträckorna är ungefär lika långa och det som avgör vägvalet kanske snarare blir om man vill resa genom Ryssland, eller Mellanöstern och Indien. Sträckan är en landsträcka och olika vattenbaserade transportmedel är under denna etapp obrukbara.

- Åker spelarna till **Moskva** kommer de att passera genom Preussen och bevittna krigsförberedelser.
- Åker spelarna till **Istanbul** kommer de att passera genom Frankrike. Det franska laget kommer då att hyllas och få hjälp (+1 i hastighet). Britter kommer att möta ruttna ägg (-1 hastighet).

Saker som kan hända under sträckan:

- 1) Strejk på båten från Dover till Calais
- 2) Rånförsök
- 3) Religiös högtid (tomma gator, lätt att färdas +1)
- 4) Massdemonstrationer (svårt att komma fram -1)
- 5) Skogsbrand (-1)
- 6) Genväg (någon tipsar om en genväg, eller senväg? 50% + 4, 50% - 2)
- 7) Snilleblixt (tex. att bayerskt öl reagerar häftigt med cyanid, vilket blir ett superbränsle +2)
- 8) Missväxt (svårt att få tag på mat)
- 9) Liftare (50% chans till sabotör, 50% chans till vän)
- 10) Preussiskt Sabotage (- 5)

Etapp 2 (Istanbul/Moskva – Beijing)

Denna etapp går antingen från Istanbul, via mellanöstern, Indien och Kina till Beijing, eller från Moskva via Ryssland, Mongoliet och Kina till Beijing. Allt beror på vad spelarna i de två lagen väljer. Sträckan är en landsträcka och olika vattenbaserade transportmedel är under denna etapp obrukbara.

- Under resan med Transsibiriska järnvägen så får de ett meddelande från den kinesiska kejsaren, de är inbjudna på middag hos honom.

Saker som kan hända under sträckan:

- 1) Tristess (halverat färdighetsvärde)
- 2) Högljudda medresenärer (halverade koncentrationsslag)
- 3) Egen vagn (kan uppfinna och stärker moralen)
- 4) Dubbelbokade biljetter (spelarna får stå - halverade färdighetsvärden)
- 5) Följeslagare (50% sabotage, 50% en vän)
- 6) Nära till restaurangvagnen (höjer moralen)
- 7) Rolig resa (stärker hoppet)
- 8) Nedförsbacke (+2)
- 9) Ett mord har begåtts (50% chans att en spelare misstänks)
- 10) Preussiskt Sabotage (- 5)

Etapp 3 (Beijing – San Francisco)

Detta är den första vattensträckan som lagen utsätts för. Detta innebär att alla landbaserade transportmedel är obrukbara under denna etapp.

När de lagen kommer till Beijing bjuds på en pampig middag i kejsarens palats. Efter middagen vill dock kejsaren att en person stannar (Beatha hos britterna, Joseph hos fransmännen). Han erbjuder sig till och med att köpa loss den här personen. I värsta fall tar han personen med våld och slänger ut spelarna från palatset och bannlyser dem från Kina. Denna bannlysning innebär att spelarna inte kommer att kunna segla norr om Japan, utan måste runda Japan söderifrån vilket gör att sträckan blir längre (-3).

De lag som kommer som tvåa till kejsaren (som nu är mycket arg) får hjälp av honom. Han låter då spelarna passera i norr om Japan och på så sätt minska spelarnas ressträcka. (+5)
Detta beror på att kejsaren satsat pengar på detta lag och gärna ser att de segrar i tävlingen.

Saker som kan hända under sträckan:

- 1) Krock! (-2)
- 2) Havsmonster! (-3, 10% att alla spelare dör)
- 3) Regatta/segeltävling (50% att ligga i bagsug +1, 50% överkörda av regattan -1)
- 4) Man överbord! (-1)
- 5) Kvinna överbord! (-1)
- 6) Skeppsbruten sjöman (50% chans att han är bra +2, 50% chans att han är kass -2)
- 7) En flock valar passerar (50% chans att professor får en idé, valspäck är bra drivmedel +4)
- 8) Spelarna finner ett vrak (fritt improviserat)
- 9) Lyckosam orkan (spelarna slungas till amerika +5)
- 10) Preussiskt Sabotage (- 5)

Etapp 4 (San Francisco – New York)

Denna etapp är en landsträcka och olika vattenbaserade transportmedel är därför obrukbara under denna etapp.

Saker som kan hända i Amerika:

- 1) Om spelarna reser med tåg kan tåget rånas (en spelare kidnappas 10%, all packning förloras 80%)
- 2) Spelarna kan överfallas av indianer (alla tillfångatas)
- 3) Spelarna kommer till en spökstad. (fritt improviserat)
- 4) Spelarna kan hamna mitt i Spansk-amerikanska kriget (en spelare vill ta värvning)
- 5) Spelarna kan hitta guld (en spelare vill bli guldgrävare)
- 6) Spelarna förvillar sig i Grand Canyon (en spelare tappas bort)
- 7) Spelarna kan träffa en försäljare av "Mr. Faboulous's superpotion's" vilket skall ge övernaturliga krafter. (10% chans att det lyckas – dubblerade färdighetsvärden, 90% att man drabbas av förgiftning – halverade färdighetsvärden)
- 8) Spelarna träffar på en cirkus som vill köpa dvärgen, eller australiensaren.
- 9) Spelarna träffar en spågumma. (50% chans att de får se de andra spelarna och 50% att de ser New Yorks belägring)
- 10) Preussiskt Sabotage (- 5)

Etapp 5 (New York – London)

- New York brinner!

När spelarna gör sig redo för den sista etappen mellan New York och London, så kommer Preussarnas ockupation av New York att äga rum. Detta medför att samtliga atlantångare och andra skepp i New Yorks hamn totalförstörs. Spelarna måste nu lita på sina uppfinnare att hitta ett alternativt transportmedel över Atlanten. Uppfinnarna får då slå en T10 och se vad de uppfinner på konstruktionstabellen. För varje dag som uppfinnaren arbetar på sin uppfinning får han ett extra poäng att lägga till sitt tärningsslag. (motståndarlaget kan dock välja att sabotera för uppfinnaren för varje dag som går eller kasta en förbannelse på honom och därigenom neutralisera denna modifikation)

Spelets avslutning

Uppfinningar

Om en spelare vill uppfinna ett helt nytt transportmedel eller något annat som förbättrar ett befintligt transportmedel så kan denne slå en T100 mot sitt färdighetsvärde i uppfinna. Slår han/hon under sitt färdighetsvärde så lyckas han/hon. Differansen mellan tärningsslaget och färdighetsvärdet är även en indikator på hur bra denna uppfinning är. Om spelaren lyckas uppfinna en ubåt med hastighetsvärde +15, men endast gör detta med en differans på 5, så bör spelledaren modifiera ubåten så att den kanske inte går så fort som en perfekt fungerande ubåt. En uppfinnare kan också välja att "uppfinna på känsla". Detta innebär att uppfinnaren inte försöker uppfinna något specifikt utan istället ger efter för ett gudomligt skapande. Han låter sina händer skapa något som de vill skapa. När en uppfinnare gör detta måste han först slå ett lyckat tärningsslag i uppfinna och sedan kan han slå på konstruktionstabellen för att uppfinna på känsla. (nedan) Observera att detta tärningsslag kan modifieras på olika sätt: Om motståndarna saboterar för uppfinnaren så kommer han/hon att få -2 på tärningsslaget. Uppfinnaren kan dock välja att använda flera dagar på sig för att bygga uppfinningen. För varje dag uppfinnaren lägger på arbetet så får han +1 på tärningsslaget. Uppfinnaren måste dock befinna sig på samma ställe hela tiden och kan inte göra detta på resande fot.

Konstruktionstabell för att "uppfinna på känsla"

| Tärningsslag | Resultat | Special |
|---------------|----------------------------|-------------------------------------|
| 1 eller lägre | Bröd | 10% chans att det är gott |
| 2 | Cykel | |
| 3 | Flaskskepp | 10% chans att den är i full storlek |
| 4 | 5 tons lokomotiv | 10% chans att den har flytande räls |
| 5 | Båt (utan åror och segel) | |
| 6 | Båt (med åror eller segel) | |
| 7 | Ångbåt | |
| 8 | Luftballong | 10% chans att det är en zeppelinare |
| 9 | Gyrokopter | |
| 10 eller mer | Ubåt | 10% chans att den är bestyckad |

Väder/händelsetabell

| Tärningsslag | Etapp 1 | Etapp 2 | Etapp 3 | Etapp 4 | Etapp 5 |
|-----------------|-----------------|-----------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| 1 - 10 (+2) | Sol och medvind | Sol och medvind | Sol och medvind | Sol och medvind | Sol och medvind |
| 11 - 40 | Uppehållsväder | Uppehållsväder | Uppehållsväder | Uppehållsväder | Uppehållsväder |
| 41 - 50 | Regn | Regn | Regn | Regn | Regn |
| 51 - 60 (-1) | Slirig vägbanan | Ojämnt underlag | Sjögång | Uppförsbacke | Sjögång |
| 61 - 65 (-1-2) | Motvind | Motvind | Motvind | Motvind | Motvind |
| 66 - 70 (-1-2) | Dimma | Dimma | Dimma | Dimma | Dimma |
| 71 - 75 (-3) | Tromb | Tromb | Orkan | Sandstorm | Orkan |
| 76 - 80 (-3) | Snöoväder | Snöoväder | Jordbävning | Jordbävning | Isberg |
| 81 - 85 (30%) | Åska | Åska | Åska | Åska | Åska |
| 86 - 90 (ob) | Bränslestopp | Bränslestopp | Transportmedel trasigt | Bränslestopp | Transportmedel trasigt |
| 91 - 95 (ob) | Maskinhaveri | Maskinhaveri | Transportmedel obrukbart | Maskinhaveri | Transportmedel obrukbart |
| 96 - 98 (-1T10) | Felnavigering | Felnavigering | Gå på grund (Japan) | Felnavigering | Gå på grund (Grönland) |
| 99 (-10) | Falskt anklagad | Falskt anklagad | Tullproblem | Falskt anklagad | Tullproblem |
| 100 (-15) | Krig | Krig | Pirater | Krig | Pirater |

Preussarna

Mål: att ockupera New York och ta över Amerika.

General Herman von Trinkle (pensionerad general)

Frau Helga von Trinkle

Major Sigmund Krantz

Ingenjör Adolf Riedl

Professor Klaus Wittgenstein (kidnappad österrikisk professor)

Britterna

Mål: att på ett så trevligt sätt som möjligt ta sig runt jorden på under 80 dagar och vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Sir Edward Westborough

Ung adelsman som ärvt ett koldistributionsbolag av sin bortgångne far.

Sir Edwards stor dröm är att göra sin fars företag till störst i världen, hna är dock inte speciellt bra på affärer, speciellt inte då det gäller kolaffärer. Så när han fick höra att American Railroads utlyst en tävling där man kunde vinna att få distribuera kol till dem så nappade han direkt. Vadå, jorden runt så snabbt som möjligt borde inte var något problem.

Med på resan följer självklart hans butler George McManus, en mycket stilig herre som alltid är bra att ha vis sin sida, sen påstår han ju dessutom att han är en bra ingenjör, men det tvilar Edward starkt på. För då det gäller ingenjörskonst så föredrar Edward professor Jim Moore som medföljer på resan för att ta dem fram så snabbt som möjligt. Jim kan dock vara aningen virrig och ibland glömmmer han bort var han är, någonting som Edward stör sig på. Edward är dessutom mäktigt stolt med att Jack Dawson - även kallad "Vallaby Jack" - följer med på resan, en riktig äventyrare som enligt sig själv kan det mesta.

Tyvärr så tvingades Edward ta med sin fru, ja nu är det ju så att det inte är hans fru än, men han har friat till den vackra Beatha Newkirk och hon har lovat att gifta sig med honom om han vinner tävlingen, vilket han självklart kommer att göra. Han är dock lite oroad över att hon ska följa med, hon lyckades ju övertala Edward att hon skulle ta med sig hela sitt bibliotek.

Edwards stora passion är te. Minst sju koppar om dagen, bryggt på klassiskt engelskt vis ska det vara.

Citatet: "Varför dricka vin när det finns te"

Mål: Vinna kontraktet. Lansera brittiskt te i Kina och visa att det är bättre en deras te.

Utrustning: Fyra lådor brittiskt te. Fem lådor för eget bruk. Resegarderoben. Pengar.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 45 |
| Smidighet: | 65 |
| Psyke: | 20 |
| Intelligens: | 35 |
| Karisma: | 70 |

Färdigheter:

| | |
|------------|----|
| Tekännedom | 85 |
| Köpslå | 60 |

Britterna

Mål: att på ett så trevligt sätt som möjligt ta sig runt jorden på under 80 dagar och vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Lady Beatha Newkirk

Har länge uppvaktats av sir Edward Westborough, men hon vill absolut inte gifta sig med honom. För att bli av med hans påtryckningar har hon gått med på att gifta sig med honom om han vinner tävlingen. I annat fall blir det inget giftemål. Lady Beatha räknar kallt med att sir Edward kommer att misslyckas, eftersom att han i det stora hela sällan lyckas med det han företar sig. Skulle det dock verka som om han kan vinna så har Lady Beatha insisterat på att få följa med, så att hon om så krävs kan försena sir Edward.

Citatet: "Oj tänk vad synd om vi skulle misslyckas"

Mål: Se till så att Edward förlorar tävlingen.

Utrustning: Ett bibliotek, en fullständig garderob, en egen kock + kök, ett tjugomannatält, sminkutrustningen (4x4 meter). En frisör.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 30 |
| Smidighet: | 80 |
| Psyke: | 60 |
| Intelligens: | 85 |
| Karisma: | 80 |

Färdigheter:

| | |
|----------|----|
| Övertala | 66 |
| Förföra | 85 |

Britterna

Mål: att på ett så trevligt sätt som möjligt ta sig runt jorden på under 80 dagar och vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

George McManus, butler (titulerar sig hellre som uppfinnare)

Den egenbyggda automobilen kommer att gå närmare 50 kilometer i timmen, gyrokoptern kommer att gå över 100 kilometer i timmen, men det är ingenting jämfört med när George McManus kommer att flyga över atlanten i hiskeliga 150 kilometer i timmen.

George drömmar må vara stora, men frågan är hur stor hans kunskap är. Varje gång han får chansen att smita i från butler-görat åt Sir Edward Westborough så smiter han in i garaget och skruvar i sina prototyper. Det mest spännande med denna resa är att professor Jim Moore följer med. Nu ska George visa vem som är bäst av dem.

George har en mycket svag punkt (stark enligt hon själv dock); han hatar fransmännen, över allt annat, han hatar fransmän mer än sin fars baneman ("han var ju i alla fall britt"). Så fort George får chansen att jävlas med en fransman tar han den.

Citatet: "Jag kan bygga världens snabbaste farkost, om jag bara får chansen"

Mål: Att sabotera så mycket som möjligt för fransmännen. Att uppfinna en zeppelinare eller någonting annat häftigt och stort som går extremt fort.

Utrustning: Tre uppsättningar butlerkläder. En brittisk flagga i full storlek. En väska innehållande sitt uppfinnarkit.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 50 |
| Smidighet: | 20 |
| Psyke: | 50 |
| Intelligens: | 35 |
| Karisma: | 60 |

Färdigheter:

| | |
|---------------------|-----|
| Uppfinna | 15 |
| Vara folk till lags | 90 |
| Hata fransmän | 100 |

Britterna

Mål: att på ett så trevligt sätt som möjligt ta sig runt jorden på under 80 dagar och vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Professor Jim Moore, uppfinnare

Hur var det nu igen? Jo så här var det. Jag, Jim Moore (eller är det Michael jag heter), ska ut på en hiskeligt lång resa med den mycket trevliga adelsmannen Sir Edward Westborough (eller var Eastborough, han hette). Vars var jag nu igen, jo Zeppelinaren kan omöjligt gå snabbare än mitt undervattensskepp eftersom den har en, en, en... hmmm. Jo vi sk ju ut och resa, Eastborough, eller vad nu heter, verkade lite orolig över mig, han påminde mig fler gångerom vad jag skulle ta med, jag förstår inte riktigt, skulle den mäktiga professor Moore någonsin glömma något?

Jo vi ska ut och resa, runt hela sydafrika, på bara 800 dagar, tror jag det var, det blir lätt bara om jag får lite tid att uppfinna något.

Det var nån mer som skulle följa med. Jag kommer inte ihåg vem, men så fort jag ser nån så vet jag kanske vem det är, eller inte, jag kanske har glömt redan innan jag ser dem. Hur som helst ska bygga någonting snabbt.

Citatet: "Var la jag mina glasögon nu igen"

Mål: Att uppfinna så många snabba transportmedel som möjligt.

Utrustning: Glömde packningen hemma. Bottenlösa hatten och allt-i-allo-käppen hängde dock med.

Grundfärdigheter:

Styrka: 35
Smidighet: 65
Psyke: 10
Intelligens: 90
Karisma: 25

Färdigheter:

Uppfinna 60
Tappa
bort saker 70

Britterna

Mål: att på ett så trevligt sätt som möjligt ta sig runt jorden på under 80 dagar och vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Jack Dawson "Vallaby Jack", äventyrare från Australien

Ahhhh.. ännu ett äventyr, efter att ha fångat krokodiler i mitt vackra hemland ända från födseln längtar jag nu ut i den stora världen. Som tur var så erbjöd Sir Edward Westborough mig att följa med på en resa runt hela jorden. Nu ska jag visa britterna hur en riktig karl tar sig runt jorden, nu ska de få se hur man svingar ett lass.

Citatet: "Har du sett någon fånga en krokodil med bar ett finger nån gång?"

Mål: Skjuta en bisonoxe. Kriga med indianer.

Utrustning: Pistol, gevär, harpun, lass, bumerang.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 85 |
| Smidighet: | 70 |
| Psyke: | 90 |
| Intelligens: | 5 |
| Karisma: | 65 |

Färdigheter:

| | |
|-------------------|----|
| Skjuta | 70 |
| Prata med djur | 30 |

Fransmännen

Mål: att ta sig runt jorden på under 80 dagar med *hjälp av sin vetenskapliga expertis* och sålunda vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Jean Phillipe Lavelle (kolgruvsdirektör)

Britter, dessa förbannade britter, med sitt äckliga te och sina dåliga tänder. Tacka vet jag franskt vin och en nybakad baguette!

Ja, man kan säga att Jean Phillipe fick sitt hat mot britter redan med modersmjölken. Hans mor var nämligen brittiskt medborgare och hon behandlade honom hårt. Redan som liten blev han förpassad till en barnflicka och klyftan mellan mor och son växte snabbt med åren som gick.

Jean Phillipe har dock lyckats bygga upp ett stort kolgruvsföretag i norra Frankrike som är riktigt framgångsrikt. På senare tid har dock affärerna börjat gå sämre och när American Railroads utlyste en tävling, där priset var att få leverera kol till dem, nappade han direkt. Att åka jorden runt snabbare än några sketna britter är ju en enkel match!

Men för att vara på den säkra sidan har han tagit med sig en geograf på resan, Josephine Livaux. Även professor Luigi Ampere, ska hjälpa honom att vinna. Jean är mycket imponerad av Ampere och tycker att han är en god förebild för den franska nationen. Med på resan har Jean även sin fru, Pauline, allt för att resan ska bli så behaglig som möjligt. Dessvärre har hon den där förbannade dvärgen med sig... - såna där tredjedelsmänniskor borde inte få vistas tillsammans med vackra fransmän!

Citatet: "Jag längtar efter att få se tricoloren vaja i London"

Mål: Att vinna tävlingen och förödmjuka britterna så mycket som möjligt.

Utrustning: En fransk fana i full storlek, en periskop-flaggstång. En kikare. Fullständig garderob. Pengar.

Grundfärdigheter:

Styrka: 50
Smidighet: 35
Psyke: 30
Intelligens: 60
Karisma: 50

Färdigheter:

Köpslå 65
Hata britter 100

Fransmännen

Mål: att ta sig runt jorden på under 80 dagar med *hjälp av sin vetenskapliga expertis* och sålunda vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Pauline Lavelle (antropolog)

Redan som ung upptäckte Pauline att hon hade fallenhet för magi och mystik. Vid tolv års ålder lyckades hon förvandla en groda till en mygga. På den vägen är det.

När hon träffade sin nuvarande man, Jean Phillipe hoppades hon att hennes magi skulle kunna hjälpa hans företag. Hon ville dock inte avslöja för honom att hon kunde var bevandrad i magins värld. Hennes intresse för sin man och de besvärjelser som hon hjälpt honom med har på sistonde i allt större utsträckning falnat och hennes mans företag verkar gå allt sämre för var dag som går.

Numera betyder inte Jean Phillipe så mycket för Pauline. Nu gå magikersamfundet före allt. Och när hon fick ordern att utföra en hemlig rit på Grönland för att förslava mänskligheten så var hon på väg att lämna sin man. Men då kom en väldigt lämplig resa. Jean skulle resa världen runt och hon skulle få följa med.

För att lura sin man och övriga deltagare i tävlingen låtsas Pauline vara antropolog, vilket passade väldigt bra då en dvärg ingick i den hemliga riten. Pauline lyckades få tag på en dvärg i en av Jeans Phillipe's gruvor. Dvärgen var ingenjör eller något sådant, men det brydde sig inte Pauline om, hon trollband honom och nu följer han henne vart hon än går.

Citatet: "Vad spelar det för roll om jag lurar min man, jag ska ju snart lura hela världen"

Mål: Samla skallar till en rit som skall utföras med hjälp av dvärgen Joseph på Grönland.

Utrustning: En stor väska med skallar och ben och andra magiska prylar.

Grundfärdigheter:

Styrka: 20
Smidighet: 60
Psyke: 90
Intelligens: 50
Karisma: 85

Färdigheter:

Antropologi 50

Formler:

Förbannelse 40
Trollbinda 60

Fransmännen

Mål: att ta sig runt jorden på under 80 dagar med *hjälp av sin vetenskapliga expertis* och sålunda vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Joseph Milles (dvärg)

Sällan har en så välklädd dvärg gormat såsom dvärgar gör i ett sådant fint sällskap. Hur Joseph kommit i kontakt med Pauline Lavelle och hennes man är och förblir ett mysterium. Joseph har inga direkta minnen av vad som fanns innan han träffade dem heller. Det enda som är säkert är att han kapat alla band med sitt förflutna för att följa henne... denna underbara uppenbarelse, denna franska lilja... Pauline Lavelle!

Joseph är en ganska präktig liten dvärg, klädd i fina sidenkläder, sned basker i blått och grönt och ett väldigt välvårdat skägg. Ringarna i nosen och öronen glimmar av det renaste guld. Han har liksom alla sina rasfränder ett buttert humör och gillar egentligen inte människor. De tittar så konstigt på honom. Pauline Lavelle är dock ett undantag. Det är tack vare henne som han valt att följa med på detta knasiga uppdrag. (att resa runt jorden under 80 dagar) Hans intressen kretsar kring drycker av olika slag, olika sätt att testa sin manlighet och styrka, metaller (framförallt ädla), rikedommar och att allmänt irritera de flesta människor han stöter på.

Citatet: "Vad var det jag gjorde innan den här resan egentligen?"

Mål: Att tilfredsställa Pauline och helst av allt gifta sig med henne.

Utrustning: En kagge öl, skäggborste.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 90 |
| Smidighet: | 20 |
| Psyke: | 50 |
| Intelligens: | 20 |
| Karisma: | 10 |

Färdigheter:

| | |
|-----------|----|
| Dricka öl | 90 |
| Slagsmål | 50 |

Fransmännen

Mål: att ta sig runt jorden på under 80 dagar med *hjälp av sin vetenskapliga expertis* och sålunda vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Professor Luigi Ampere (uppfinnare)

Fullständigt galen professor som drömmer om att bli världsberömd för sina otroliga uppfinningar. Ja, var det något mer du ville veta?

Citatet: "Åka runt jorden, inga problem, jag har redan varit i rymden. -Två gånger dessutom!"

Mål: Att åka runt jorden på 40 dagar och att uppfinna en u-båt.

Utrustning: Väska med ritningar, idéer och en massa anteckningar, sju lådor med byggmaterial, en trasig cykel, en tältsäng, ett tält, mm.

Grundfärdigheter:

Styrka: 30
Smidighet: 50
Psyke: 3
Intelligens: 85
Karisma: 40

Färdigheter:

Galna idéer 90
Uppfinna 60

Fransmännen

Mål: att ta sig runt jorden på under 80 dagar med *hjälp av sin vetenskapliga expertis* och sålunda vinna koldistributionskontraktet till American Railroads.

Josephine Livaux (geograf)

Josephine är egentligen en agent som bara utger sig för att vara geograf. Hon är för tillfället utskickad på uppdrag av Dvärgsammaslutningen för att kontrollera om en dvärg som går under namnet Joseph Milles är den rättmätiga kronsprinsen och därmed arvtagare till den franska tronen.

Det var många år sedan Josephine gav upp sitt normala, tråkiga liv för att som hemlig agent resa runt jorden på olika superhemliga och farliga agentuppdrag. Ja, det var så länge sedan att hon inte längre kommer ihåg hur det var att leva normalt. Men vad är egentligen normalt? Var den gamla Josephine Livaux normal? Hur var då hon? Var inte Sascha Pjuskina normal? Ja, en av Josephines gamla täckmantlar alltså. Eller hur var det med Victoria, eller Rosa, eller Cathrine, eller Tilde, eller Francise, eller Clark? Ja, Josephine har ibland svårt att vara sig själv utan att gå in i någon av sina tusentals täckmantlar som hon använt under årens lopp.

Mål: Att få reda på om Joseph är kronprins utan att bli upptäckt.

Grundfärdigheter:

| | |
|--------------|----|
| Styrka: | 30 |
| Smidighet: | 90 |
| Psyke: | 10 |
| Intelligens: | 50 |
| Karisma: | 50 |

Färdigheter:

| | |
|----------|----|
| Snoka | 90 |
| Geografi | 15 |

Utrustning: Kompass, sextant, spruta, trasa med kloroform, väska med kartor och dylikt.