

# **Påskemorgen Røde**

**af Paul F. Hartvigson**

**(F. for Falsk beskedenhed)**

**Version: Fastaval 1993**

En Fastaval Klassiker:

# Påskemorgen Røde

System: CoC ell. Vision

Genre: Historisk okkult

***Tidligere spillet på Fastaval 1986.***

***Læs omtalen og se om du har spillet eventyret.***

***Deltagere fra den gang er meget velkomne til at melde sig som Spil-ledere.***

***Der er tale om en revideret og udbygget version.***

## **Fremskridtets tidsalder:**

Som verden bevæger sig ind i det tyvende århundredes morgengry, stråler solen mere end nogensinde på det Tyske Kejserrige. Tyskland er den stærkeste magt på det Europæiske fastland, besidder den stærkeste hær, en flåde der snart kan gøre Englands rangen stridig. Ligeså stærkt stråler tysk lærdog og videnskab

Blandt Tysklands allierede er det Ottomanske Rige. Sultanen i Konstantinopel hersker over udstrakt, underudviklet rige beboet af et sammenrend af Tyrkere, Arabere, Kurdere, Jøder og andre folkeslag styret på middelalderlig vis.

## **1907: Damaskus, det Ottomanske Rige.**

En af Tysklands fremmeste forskere i Nær-orientalske forhold er Herr Dr. Professor J.W. von Braskow ved Göttingens univeristet. Assisteret af sin niece Isolde har han fundet spændende skrifter om ruinen af en bestemt korsridderborg.

Som ekspeditionens andre deltagere ses den Ottomanske skriftkloge Suleiman Özdemir, den unge forsker Klaus Kupferhügel samt eskorten i form af Løjtnant ved den Kejserlige militærdelegation i Konstantinopel Sigfried Lautenburg og hans trofaste ajudant, korporal Mehmet Pelit.

Målet er ruinen af korsfarerborgen *le Sauveur*, der overskygger dalen Bab-el-Gharbi i det tilbagestående og bjergrige Libanon.

*Et eventyr om mødet mellem øst og vest, mellem fortid og nutid og om jagten på den hellige Gral.*

Påskemorgen Røde er et eventyr for én spilleleder og seks spillere. Spilletid er 6-16 timer alt efter ens stil og hang til "udenomssnak". Så det er bedst at planlægge at kunne spille "helt ud", eller aftale et par spilledage.

KÆRE LÆSER:

Velkommen til Libanon dengang "før verden gik af lave". Deltag i en jagt på ære, viden og berømmelse - og på den hellige gral. Men man finder ikke altid det man søger. Korsfarerborgen er et levn fra forsøget på at vinde jordisk gods og himmelsk ære i Østen. Flere slægtled af ridderes drømme vandt dem glemte grave i fremmed jord.

Eventyret foregår tidligt i vort århundrede. Tysklands forsøg på at blive stormagt, og ambitionen om et styrket, fornyet Tyrkiet var en forgæves drøm. Første Verdenskrig knækkede Tyskland og knuste det Osmanniske Rige. Ligesom i korstogene sank forfængelige drømme om storhed i grus.

Libanons nyere historie kan også nævnes, selvom handlingen foregår før. I 1950'- og 60'erne var Libanon et rigt og fredeligt drømmeland - Mellemøstens Schweiz. Men så viste det sig at drømmen var bygget på en løgn, og den blev et mareridt.

Og alligevel lever håbet. Ekspeditionens deltagere søger deres egne. Raymond håber på genfødsel. Og idag håber vestens fagre sønner stadig med sværdet i hånd at kunne bestemme Østens skæbne.

Dette eventyr så først dagens lys som Call of Cthulhu-turneringen på spilkongressen FASTAVAL i Århus i 1987 som del af en serie på 2. Den store indsats der blev gjort ved FASTAVAL af medlemmerne af rolle- og brætspils-klubben FASTA inspirerede mig til at gøre mit bedste.

Eventyret var forblevet i form af dulgt cirkulerede fotokopier, hvis ikke Klaus Johansen havde presset på for at få lavet en opdateret version. Han har renskrevet og produceret det, så jeg fuldstændig kunne hellige mig at foretage rettelser.

Hanna Ziadeh var min konsulent, og rettede de mange misforståelser og fejl angående Libanon og det arabiske sprog, der plagede oprindelige funktion.

Eventyret er dedikeret til medlemmerne i FASTA. Det er en esse, hvor meget guld er blevet skabt i tidens løb.

Paul Hartvigson

AT LÆSE EVENTYRET

Når man skriver et eventyr til rollespil er der utallige misteltene at tage i ed. Derfor er teksten ofte bebyrdet med omstændelige beskrivelser og forholdsregler. Det er de mulige handlingers ramme - ikke én handling - der beskrives. Det er at opfatte som en drejebog eller lignende. Først i selve spillet opstår det endelige udtryk.

Trænede spillere bedes om undskyldning for al den udenomssnak jeg skriver ind til ære for begyndere.

Endelig vil jeg undskylde overfor dem der måtte tage anstød af min frie brug af religiøse symboler.

EVENTYRETS STRUKTUR

3-5: Ekspeditionens deltagere og dens baggrund.

6-17 Beskrivelser af de enkelte deltagere.

18-22 Spilmesternoter.(Læs først selve eventyret).

### SELVE EVENTYRET:

- 23-25 Rejsen ind i Bab el Gharbi og den første hændelse.  
25-36 Byerne Beit-el-Alaq, Souk-el-Din og deres beboere.  
36-39 Intermezzo: Faste og mulige hændelser i ugens løb.  
40-52 Borgruinen, Cypreslunden og Åndeporten.  
53 "Påskemorgen Røde". (Eventyrets klimaks.)

### NOTER OG SPILLERTEKSTER:

De er bragt i hovedteksten. Det er viden som deltagerne kan trække på, og tekster de kan henvise til, hvis de har fundet dem. Du må referere dem for spillerene eller fotokopiere og uddele dem hen af vejen.

Tekst: Arkæologisk håndbog 3

Noter: Korstogene, Libanon i 1908 4-5

Noter: Centrale okkulte begreber 20-21

Note: Druserne 26

Note: Maronitter 27

Noter: Frankrig og Jesuitter 30

Tekster: i Joseph Rizks bibliotek (3) 33-34

Tekst: René Hartmanns rapport 36

Tekster: Raymonds skrifter (4) 47

### REGELREFERENCER

Der er forskellige spiltekniske noter spredt rundt omkring i eventyret. Så vidt jeg har fanget dem, er de adskilt fra teksten, fx. i en parentes. I så fald er ordenen (Call of Cthulhu/Viking). Ellers er det bare enslydende evner der bruges. Referater af de to systemer, samt tilføjelser til Viking-reglerne kan findes side ??

I selve teksten har jeg oversat engelske termer fra Call of Cthulhu. Det er for at undgå for megen sprog-blanding. Jeg har til gengæld brugt originalsproget i personbeskrivelserne. Jeg håber meningen er klar. Undvig er Dodge, Se Skjult er Spot Hidden, osv.

### SPILLER-INDLEDNING

#### OM DELTAGERNE OG DERES VIDEN

Det følgende afsnit beskriver deltagerne. Læs det op ved spillets begyndelse for at introducere og præsentere dem. Lad spillerne vælge deres roller ud fra det.

For et par måneder siden hørte Professor Doktor von Braskow første gang om Chateau du Sauveur gennem en samtale på latin med en rejsende han mødte i Konstantinopel. Hans niece og rejseledsager Isolde fandt en omtale af ruinen i Lavoiers beskrivelse af korstogstidens arkæologi. Ifølge denne, skulle borgen aldrig have været grundigt undersøgt.

De tog videre til Damaskus, på besøg hos den tyrkiske skriftkloge Suleyman Özdemir, professorens korrespondent gennem mange år. Her sluttede også von Braskows gamle elev Klaus Kupferhigel sig til gruppen. Özdemir var for nylig faldet over et gammelt brev der nævnte den hellige gral i forbindelse med borgen. De tre lærde mænd enedes om snarest at udstyre en ekspedition og opsøge ruinen.

Ved en middag til ære for professoren formelig insisterede kommandanten for det tyske instruktørkorps på at ekspeditionen skulle ledsages af en løjtnant Siegfried Frauenbach. Ved middagen havde denne gjort sig bemærket ved ret kritiske bemærkninger om det tyrkiske styre. Siegfried følges af sin tyrkiske ajudant, Mehmet Pelit. Han tager sig af hestene og alt praktisk.

Gruppen er således afrejst fra Damaskus mod Zahlé i Bekaa-dalen - lige på grænsen til friprovinsen Libanon eller "Mont Leban".

Udstyr: Ekspeditionen rejser på heste, som man regner med at sælge i Beirut til sin tid. Den er udstyret med telte, mad, kogegrej og let arkæologisk udstyr. Tungere sager kan man købe i Souk-el-Din, den by der ligger nærmest ruinen.

Her følger referat/uddrag af de tekster, som personerne har læst før deres afgang; samt nogle noter med "almen viden" om historie og forhold. Du kan læse det op eller kopiere det til de spillere, der vil vide noget om det.

### TEKSTER:

Uddrag fra Georges Lavoiser: Description du Sites Archeologiques de l'Age du Croisades Sur Mont Leban (Arkæologiske steder fra korstogstiden i Libanon) 1902:

Chateau du Sauveur nævnes som ret velbevaret, særligt kirken er i god stand. Borgen opførtes af Robert de Hautforet, der i et syn så Frelseren her, og indså den strategiske placering. Efter sønnen og svigersønnens død i slaget ved Hattin (1187) overgik borgen til en anden gren af familien. I 1233 dør Baldwin, den siddende borgherre. Hans efterfølger Raymond gifter sig med enken og bliver den sidste borgherre. Den sidste efterretning er Mathildes død i 1239.

En kort undersøgelse af ruinen blev foretaget 1871 af en René Hartmann, men ingen egentlig udgravning.

Uddrag af brev til købmanden Adelkhalid ben Ali i Damaskus (ca. år 1270). Fundet af Suleyman Özdemir: "Rygterne fortalte om sære gerninger på den fæstning frankerne opførte nær byen Beit-el-Din, og som de opkaldte efter profeten Jesus, som de vantro anser for en søn af den Højeste (Han være priset). En kristen slave fortalte mig, at den Gral, som de gale frankere jager, var at finde i den forladte borg. De er gale for at trodse Allahs vilje. Men jeg har set borgen på en rejse, og må føle ærefrygt for den hellige galskab, der kan få nogen til at rejse en sådan fæstning på et så utilgængeligt sted."

### NOTER:

KORSTOGENE: Gentagne vesteuropæiske forsøg på at befri "Det Hellige Land" fra muslimerne. I første Korstog (1096-99) opstod en række fyrstendømmer under korsriddernes kontrol i det nuværende Israel/Palæstina og i Libanon. Når disse riger blev truet kom der oftest et nyt. Korsfarer-rigerne blev erobret af muslimerne efter 200 år. Korstogene blev mere og mere udueligt ledet. De efterlod dynger af ruiner og historie i området. Krigene mod korsfarerne tømrede muslimerne sammen og førte til forbedring af deres krigskunst. Korsfarernes (kaldet "frankernes") samarbejde med de lokale kristne arabere var oftest problemfyldt.

DET OTTOMANSKE RIGE: I 1908 var Tyrkiet kendt som "Europas Syge Mand". Riget havde overlevet i over 700 år. Sultanen i Istanbul var de troendes beskytter, og herskede over hele Tyrkiet, den Arabiske halvø, det sydlige Balkan, Syrien, Mesopotamien (Irak), Ægypten og nordafrika. En sand sammenblanding af folkeslag

(og religioner): Tyrkere, Grækere, Bulgarere, Armenere, Kurdere, Arabere, Serbere, Albanere, Jøder, Berbere - for at nævne nogle. Riget var i forfald. England havde sat sig på Ægypten og Suez-kanalen, Italien lå på spring for at tage Libyen, på Balkan og blandt araberne lurede fri-hedskrige. Tyskland øgede sin indflydelse og stormagtsposition gennem militær træning og politisk støtte til det Osmanniske Rige.

Den despotiske sultan Abdel Hamid II repræsenterede de gamle traditioner. Med basis i hæren planlagde og udførte "Ungtyr-kerne" et komplot for at tage magten og tvinge landets udvikling i gang.

LIBANON I 1908 (Mont Leban): Området dækkede ca. halvdelen af det nuværende Libanon. Et bjergrigt og barskt område. Gud og hvermand har på forskellige tidspunkter behersket det, men indbyggerne har oftest fået lov til at passe sig selv. Disse er næsten alle arabere - især kristne og druserne. Arabisk er hovedsproget, nogle kan Tyrkisk, og fransk tales af nogle få lærde.

I 1860 var der tilløb til borgerkrig mellem druserne og kristne. Efter en del uroligheder intervererede fire europæiske stormagter. De "umyndiggjorde" faktisk Tyrkiet i dets rolle som Libanons regent, og påtog sig at "beskytte" hver sin befolkningsgruppe. Rusland beskyttede de Græsk-ortodokse, England garanterede Druserne, Østrigerne tog sig af Sunni-muslimerne. Franskmændene beskyttede den største gruppe - de kristne Maronitter. Frankrig var stormagten med den største indflydelse i Libanon (Tyskland blev først samlet i 1871, og var således endnu "udenfor" det gode imperialistiske selskab.)

Området blev gjort til en friprovins - delvist uafhængigt af Tyrkiet. Det ledes af en Mutasarrif - en kristen guvernør. Der er udbredt lokalstyre - kommuner opbygget af en eller flere landsbyer af samme religion. Kommunen ledes af en "Shaikh", der fungerer som fredsdommer med et par gendarmer under sig.

#### SPILMESTERENS ISCENESÆTTELSE

Det kan være svært at sætte sig ind i nogle af personerne. For eksempel er tre af personerne stort set ikke-voldelige. Tænk på det, når du sammensætter din spillergruppe. Men de forskellige personer kan bruges til at slå eventyrets tema an igennem spillet.

PROFESSOR VON BRASKOW er den centrale person i eventyret, og er en en nem type at spille. Særligt hvis han får støtte af sin niece. Hans håb om at leve videre gennem sit livsværk er hans hellige gral. ISOLDE har en sværere - og inspirerende - rolle. Hun håber at vinde berømmelse og et eget navn i undersøgelsen. Hun kan blive genstand for et spil mellem Klaus og Siegfried. Du kan udnytte det fortidige trekantsdrama til at give dette spil dybde.

SIEGFRIED lever klart op til ridder-rolle - endda korsridderrolle i kraft af sin tro på "the White Man's Burden". Sjovt nok ville han ikke kunne klare sig uden MEHMET, der er sat i den traditionsrige rolle som ridderens tro men snedige væbner. På mange måder et modstykke til ham, og en del af en større helhed. Hvis Mehmet skal fungere i eventyret er det vigtigt at han kan fungere i denne rolle.

KLAUS KUPFERHÜGEL er både professorens lærling, og manden med den store teori - hans hellige gral - eller snarere hans version af de Visers Sten. Hvis han får troen på at han på en eller anden måde kan finde Beviset for sin teori her, vil han spille smukt med i dramaet.

Den sidste rolle - SULEMAN ÖZDEMİR - er den sværeste at spille. Han har en bred viden, der vil være fremmed for de fleste spillere. Han kan spilles som en mystisk vismand, en slesk hofsnog eller en lærd særling, man bør ikke føle sig for bundet. Suleman er en outsider, der køligt kan anskue de andres dårskab. Rollen bør tildeles en spiller med et godt overblik.

JOHANN WOLFGANG VON BRASKOW:

61 år, 180 cm. 93 kg, grånende hår halvskaldet.

"Nej Wolfgang, det går vist ikke an". Det var, hvad hans salige kone Margretha altid sagde. Og hvad hans søster Irmgard ville mene. Men da hans niece Isolde flyttede ind for at tage sig af ham efter konens død sidste år, er den snak slut. Han har overtalt hende til at ledsage ham på sin drømmerejse til det Mellemøsten, han er ekspert i, men aldrig har besøgt. Isolde fortjener også en rejse.

Von Braskow besøger i Damaskus sin mangeårige korrespondent, den skriftkloge Suleiman Özdemir. De har ført lærd debat i over 30 år på fire sprog om over 3000 års historie. I Damaskus befandt sig også en af hans tidligere elever, Klaus Kupferhigel. Klaus er bl.a. en fremragende lingvist, selvom nogle af hans teorier er lidt outrerede.

Den tyske kommandant i Damaskus insisterede på at bebyrde "ekspeditionen" med en ung tysk officer, Siegfried Frauenbah, og en tyrkisk ajudant. Det er højst generende og umynddiggørende, og sikkert unødvendigt. Von Braskow er ikke netop taget til det Ottomanske Rige for at trækkes med Kejserens hær.

Hans store sorg er at begge hans sønner har forkastet den akademisk løbebane (en er koloni-officer i Østafrika, den anden embedsmand). Når han ser frem til denne tur er det ikke så meget for at vinde ny hæder selv, men for at inspirere unge mennesker som Isolde og Klaus til at videreføre hans værk.

Udseende: Professoren er 61 år gammel, og hans træk er gemytligt runde og lidt barnlige. Med sine 93 kilo kan han tildels også ligne en kæmpebaby. Hans grånende hår og buskede øjenbryn afslører ham dog.

CALL OF CTHULHU

STR 08 CON 08 SIZ 16 DEX 10 CHA 14

INT 14 POW 09 EDU 21 SAN 45 HP 12 Damage: + t2

SKILLS: Anthropology 30%, Archeology 80%, Debate 70%, Geology 30%, History 70%, Library Use 60%, Linguist 20%, Occult 30%, Oratory 40%, Ride 30%, Spot Hidden 40%

LANGUAGES: Arabic 45%, Aramaic 35%, Cuneform 20%, French 50%, German 90%, Greek 55%, Hebrew 40%, Latin 65%, Turkish 35%.

COMBAT: Dodge 20%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 5 VISDOM 11 CHARME 9 Sejghed 15

Balance: Ride (2).

Årvågenhed (3) Samfund: Debat (7) Geografi: Arkæologi (9), Historie (7), Religion: Kristendom (6), Islam (4), Antik (7)

Underholdning: Anektoter (6), Synge (4)

Sprog: (Lingvistik (2)), Arabisk (4), Aramæisk (3), Fransk (4), Græsk (4), Hebræisk (3), Kileskrift (2), Latin (6), Tyrkisk (3)

Isolde holder styr på professorens udstyr.

SULEYMAN

ÖZDEMIR:

Tyrkisk skriftklog, 54 år, 1,74, 60 kg

Suleyman Özdemir er vidende både udi Koranens bud og i de mange folkeslag i det Osmanniske Rige, deres tro og skikke. Det har han lært som mangeårig embedsmand i alle rigets egne. Han har afsondret sig fra intrigerne i Istanbul, og har studeret retfærd i Damaskus i det sidste år.

Han har korresponderet mange år med Professor von Braskow om de forskelligste emner på flere sprog, og har fuld tillid til von Braskow. Han har dog været noget nervøs over at denne på sin rejse er ledsaget af sin niece, der udviser en til tider meget upassende opførsel. Han prøver at være taktfuld. Han er også interesseret i at observere de to yngre tyskere - akademikeren Kupferhigel og soldaten Frauenbach. De har begge to deres øjne meget åbne for deres omgivelser. Måske mere end godt er! Han anser tyskerne som velegnede allierede - bl.a. fordi de ikke er påtrængende med deres slags kristendom. For tiden føler han sig også sikrere i selskab med udlændinge end med de fleste af sine landsmænd.

Endelig er han glad for at være ledsaget af en landsmand som Mehmet, som han håber at kunne være til støtte for. Suleman har en kone, to gifte døtre og tre voksne sønner, hvoraf en er mullah og de to andre embedsmand.

Udseende: Vindtør er et godt ord for Özdemirs udseende. Hans ansigt er domineret af en stor høgeagtig næse, under af et par buskede øjenbryn. Den myndige effekt forstærkes af en let nærsynethed, der får ham til at knibe øjnene sammen. Undtagen når han læser og hans. Da søger hans tanke og hans ansigt hviler.

CALL OF CTHULHU

STR 07 CON 13 SIZ 13 DEX 12 CHA 12

INT 15 PO 16 ED 19 SAN 60 HP 13

SKILLS: Antropology 50%, Calligraphy 70%, Credit Rating 70%, Debate 70%, History 45%, Law 75%, Library Use 55%, Occult 45%, Psychology 60%, Ride 40%, Treat Poison 50%

LANGUAGES: Arabic 65, Bulgarian 40%, Greek 55, German 30, Hebraiske 35%, Turk 90%

COMBAT: Knife: 40%, Dodge 55%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 4 VISDOM 12 CHARME 9 - SEJGHED 13

Balance: Ride (4), Nærkamp: Kniv (3), Undvige (5)

Samfund: Lovkundskab (10), Administration (7) Debat (8) Geografi: Folkekending (6), Historie (4) Religion: Islam (7), Kristendom (5), Okkultisme (5), Lægevidenskab: Giftviden (4)

Udsmykning: Kaligrafi (7), Underholdning: Religiøse Fabler (5) (især gl. testamente), Menneskekundskab: Lyve (4), Menneskekender (5), Smiger (7)

Sprog: Tyrkisk (9); Arabisk (7), Bulgarsk (3), Græsk (4), Hebraisk (4), Tysk (3)

Udstyr: Simpelt sort embedsmandstøj, fez, koranen, bedetæppe,

NOTE: De fem centrale elementer i Islam (de fem søjler) er: Bøn, Almisse, Pilgrimsfærd, Faste (Ramadan) og Jihad (forkyndelse, kamp for troen - ikke nødvendigvis Hellig Krig)



ISOLDE

RETGAUER

Professor von Braskows niece og rejseledsager. 20 år, 165 cm, 54 kg.

I efteråret 1908 flyttede Isolde Rettgauer ind i professorboligen i Güttingen for at passe sin onkel Wolfgang efter tantens død. Mor håbede hun endelig ville lære noget om husholdning, så hun kunne blive godt gift. Stor var mors forfærdelse da Isolde og onkel Wolfgang tog afsted Mellemøsten. Hun har pustet liv i onkels drømme om at se verden, og hun har gjort sig uundværlig. Tager noter, finder hans briller, sørger for han får spist og lytter til ham. Lytter og lærer når han øser af sin viden. Og hun påvirker diskret hans noter og ideer når de bliver for verdensfjerne. Hun håber at vinde sine egne laurbær ved undersøgelsen af Chateau du Sauveur.

Isolde nyder også chancen for at diskutere på lige fod med Klaus Kupferhigel, onkels tidligere elev, der kaster sig udi de mærkeligste og mest spændende teorier om alt muligt. Hun ønsker også at sætte sig i respekt hos Løjtnant Siegfried Frauenbach, og vise hun ikke er nogen "svag kvinde". Hun har sværere med at omgås de to tyrkiske deltagere. Den skriftkloge Siegfried Özdemir behandler hende køligt, og Mehmet synes tydeligvis hun er højst besværlig.

Isolde har også tegneblok og farver med på turen.

Udeende: Tidligere anså Isolde sig som grim og fed. Men i nyt praktisk tøj, kortere hår, og efter dage i solen føler hun sig smuk og stærk og som en rigtig Heltinde. Hun føler sig slankere, rankere, og selv hendes blege hår har fået en gylden glans.

CALL OF CTHULHU

STR 12 CON 17 SIZ 10 DEX 12 CHA 13

INT 15 POW 15 EDU 15 SAN 75 HP 14

SKILLS: Anthropology 25%, Archeology 35%, Climb 50%, Debate 20%, Drawing 50%, First Aid 60%, History 25%, Library Use 45%, Occult 30%, Play Piano 60%, Psychology 35%, Psychoanalyse 20%, Ride 30%, Sing 40%, Sneak 50%, Swim 60%, Treat Disease 40%

LANGUAGES: French 50%, German 75%, Greek 30%, Italian 50%, Latin 45%, Turkish 05%

COMBAT: Handgun 25%, Kick 35%, Dodge 35%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 6 VISDOM 9 CHARME 8 Sejghed 16

Kraft: Svømme (5), Løb (4), Balance: Cykle (5), Klatre (5) Ride (3), Nærkamp: Slåskamp (3), Skydevåben: Hånd-skydevåben (2), Forsvar: Undvige (3)

Jagt: Snige (4), Årvågenhed: (4), , Geografi: Arkæologi (3) Historie (3), Arkæologi (4) Religion: Kristendom (4), Okkult (3), Lægevidenskab: Førstehjælp (5), Behandling (4)

Udsmykning: Tegne (4), Underholdning: Spille Klaver (5) Synge (4), Udseende: (6), Menneskekundskab: Menneskekender (5), Smigre (4), Overtalelse: (4)

Sprog: Fransk: (4), Græsk (2), Italiensk (5), Latin (4), Tyrkisk (1), Tysk (7)

Isolde medbringer sit eget tøj og udstyr, tegnegrej og lægeudstyr. Derudover har hun styr på Onkel Wolfgangs tøj, reservebriller o.l. Hun har også rejsebiblioteket.

KLAUS

KUPFERHÄGEL

26 år, 186 cm, 74 kg, brunt krøllet hår, brune øjne.

Klaus forlod Tyskland for at undgå det tunge akademiske miljø. Han har rejst rundt blandt hyrder, bønder og beduiner i Syrien, og har studeret arabisk sprog, folkesagn og rester af gammel hedenskab. Han har opdaget levn af tro på sjælevandring i nær sammenhæng med overlevelse af en slags slange-kult. Denne minder i forbavsende grad om lignende i Østafrika, Australien og Sydamerika, og underbygges af moderne psykologi. Hvis han kan formulere sin tese godt nok, vil han vinde den akademiske hyldest han fortjener.

Klaus er taget til Damaskus for at slutte sig til von Braskow, hans gamle lærer (omend lidt gammeldags). Med sig har han sin niece, Isolde Rettgauer, der til gengæld er en meget moderne kvinde med inspirerende ideer. Hun er måske mere modtagelig for at høre om hans teori.

Det har også været en ære at møde den skriftkloge Suleyman Özdemir, der er en autoritet på mange områder, selvom han ikke er interesseret i at høre om Kupferhügels teorier om overlevelsen af urgammel hedenskab.

Løjtnanten og den tyrkiske vagt er uventede rejsefæller. Siegfried Frauenbach er ingen typisk militærmand. Dertil er han alt for interesseret i sine omgivelser - og bevandret i klassisk middelalderlitteratur. Mehmet Pelit, hans adjutant, er et fund af gode historier fra det meste af Anatolien og Syrien.

Udseende: Klaus er højere end de fleste. Men med sin lidt foroverbøjede gang er det ikke så tydeligt. Han er ranglet og vejrbidt, og kan virke fraværende når han ikke fæstner folk med sit gennemborende blik.

CALL OG CTHULHU

STR 15 CON 11 SIZ 13 DEX 08 CHA 12

INT 17 POW 12 EDU 17 SAN 57 HP 12 Damage: + t4

SKILLS: Anthropology 60%, Archeology 20%, Debate 20%, Hide 25%, History 35%, Library Use 40%, Linguist 60%, Mechanical Repair 40%, Occult 25%, Oratory 30%, Psychology 40%, Ride 30%, Sneak 40%, 35%, Spot Hidden 35%, Track 30%

LANGUAGES: Arabic 40%, English 35%, French 30%, German 85%, Latin 45%, Turkish 60%

COMBAT: Club 50%, Fist 60%, Shotgun 50%, Dodge 40%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 8 VISDOM 10 CHARME 8 Sejghed 16

Kraft: Løb (4), Balance: Ride (4), Nærkamp: Slåskamp (4), Kampvåben: Kølle (4)  
Skydevåben: Haglgevær (4), Forsvar: Undvige (5).

Jagt: Snige (3), Spore (3), Dyreviden (1), Årvågenhed (5), Samfund: Debat (3), Geografi: Folkekending (6), Arkæologi (4) Religion: Kristendom, Islam (5), Primitiv (7).

Underholdning: Fortæller (4), Fløjte (5), Udseende (4), Overtalelse (3)  
Menneskekundskab: Menneskekender (4)

Sprog: (Lingvistik (6)) Arabisk (4), Fransk (3), Græsk (3), Latin (4), Tyrkisk (4), Tysk (8)

Klaus har lært at rejse let. Udover skiftetøj og notesbøger medbringer han et haglgevær. Han har også en slangeamulet han fik af en eneboer i Syrien.

SIEGFRIED (ZIGI)

FRAUENBACH

Løjtnant ved den tyske forlægning i Damaskus. 24 år, 1,78 cm, 80 kg, kort blond hår,

Siegfried var i Tyrkiet for at træne og forbedre hæren, hvad der i høj grad var påkrævet. Og hvilken bedre læremester kan man få end den tyske hær? Men hærens krise udspringer af landets krise. Siegfried fandt meningsfæller blandt jævnaldrende tyrkiske kolleger. Hans kommandant fandt det til gengæld upassende, hvorefter Siegfried blev sendt på ubestemt orlov. Han fik til opgave at beskytte en lille videnskabelig ekspedition. Han medbringer sin tro ajudant, Mehmet Pelit. En praktisk og dygtig assistent.

Turens leder er professor von Braskow hjulpet af en tyrkisk skriftklog, Suleyman Özdemir. Professorens niece Isolde er en charmerende, omend noget moderne og selvstændig ung kvinde. Derudover er der også en yngre støvet akademiker på turen - Klaus Kupferhigel.

Siegfried kommer fra en gammel militærfamilie. Hans far vandt det eftertragtede "Pour le Merite" i krigen mod Frankrig i 1870. Siegfried tror på Tyskland, kejseren og den hvide mands opgave i verden. Siegfried har fra barnsben været dybt fascineret af riddere. Han har læst sagn som Arthurlegenderne, Rolandskvadet osv. Han ser frem til at opleve en ægte korsfarerborg.

Udseende: Atletisk og adræt. Zigi er blond med grå øjne og harmoniske ansigtstræk, der kun forstyrres af et lidt for lyst overskæg, som han er meget stolt af.

CALL OF CTHULHU

STR 14 CON 15 SIZ 13 DEX 14 CHA 15

INT 11 POW 10 EDU 12 SAN 50 HP 14 Damage: +t4

SKILLS: Accounting 35%, Camouflage 30%, Climb 65%, First Aid 50%, Geology 30%, Hide 40%, Listen 60%, Make Maps 60%, Mechanical Repair 30%, Oratory 40%, Ride 60%, Sing 35%, Sneak 50%, Spot Hidden 35%,

LANGUAGES: Arabic 10%, German 65%, Turkish 40%, English 50%

COMBAT: Fist 70%, Sabre (dam t8+1) Attack 65%/Parry 60%, Rifle 40% (t8+2), Handgun 60% (t10), Dodge 35%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 10 VISDOM 6 CHARME 7 Sejghed 19

Kraft: Spring (6), Andre (3), Balance: Klatre (6), Ride (5), Andre (3), Nærkamp: Slåskamp (4), Kampvåben: Sabel (6), Skydevåben: Håmndskydevåben (5), Riffel (4), Forsvar: (Parere (5), Undvige (3)

Jagt: Snige (5), Årvågenhed: (5), Samfund: Administration (3), Lægevidenskab: Førstehjælp (5)

Underholdning: Synge (5), Udseende: (6), Overtalelse: (5)

Sprog: Arabisk (1), Engelsk (4), Tyrkisk: (3), Tysk (6)

NOTE: Siegfried er træner ved den tyske forlægning Tyrkiet. Han har ingen jurisdiktion over nogen. Han og Mehmet er endda nødt til at være i civil mens de er i Libanon.

Siegfried har en 9 mm Mauser pistol og en rytter-karabin - også 9 mm (Viking: Mellemsgruppe skydevåben)

MEHMET

PELIT

30 år, 1.62 cm. 74 kg. Stridt, kruset sort hår, sorte øjne, underbid, overskæg.

Mehmets skolegang begrænser sig til Koranskolen som knægt. Men han har lært sig meget i tidens løb. Både som hyrde, æseldriver, og senest som levebrødssoldat. Han var en af de soldater, der skulle trænes af de nye tyske officerer. Det gælder jo om at gøre sig fortjent, og ved at lære 10-20 ord på tysk, blev han adjutant for en af dem, Siegfried Frauenbach.

Løjtnanten skulle absolut begynde at tale politik med de tyrkiske officerer og sige grimme ting om sultanen (den gamle nar). Et eller andet kryb af en tjener må have sladret. Så Løjtnanten er blevet sendt ud for at beskytte nogle gale tyskere der flakker rundt og ser på ruiner. Mehmet sørger for det praktiske.

De er ikke tyskere alle sammen. Den skriftkloge Suleyman Özdemir er med; en meget vis mand, der kender Koranen ud og ind. Den gamle tyske lærde er sær, men den unge herr Klaus taler godt tyrkisk og kender en masse gamle sagn. Den unge kvinde er til gengæld uvorn, og får både Løjtnanten og herr Klaus til at opføre sig som tåber.

Mehmet er stolt af at være Siegfrieds adjutant, selvom løjtnanten ofte er utrolig naiv. Det er det fine ved ham. Så er det Mehmet's rolle at rage kastanjerne ud af ilden.

Udseende. Mehmet er lille og tæt. Det er muskler! Hans underbid og buskede overskæg gør det svært at se om han smiler eller er vred. Dem der kender ham, kan se på hans øjne, at han oftest smiler.

Mehmet har en familie, bl.a. 4 årige Mustafa, hans stolthed, pigerne og nyfødte Halil.

CALL OF CTHULHU

STR 17 CON 15 SIZ 10 DEX 14 CHA 09

INT 13 POW 12 EDU 04 SAN 60 HP 13 Damage: + t4

SKILLS: Bargain 50%, Botany 40%, Climb 70%, Fast Talk 45%, First Aid 65%, Hide 50%, Listen 60%, Psychology 20%, Ride 40%, Sneak 60%, Spot Hidden 50%, Throw 40%, Track 50%, Zoology 40%

LANGUAGES: Arabic 50%, Armenian 40%, German 30%, Turkish 60%

COMBAT: Fist 75%, Knife 55%, Rifle 65% (t8+2), Dodge 60%

VIKING-SYSTEM

STYRKE 11 VISDOM 6 CHARME 7 - Sejghed 20

Kraft: Løb (5), Balance: Klatre (7), Ride (4), Nærkamp: Slåskamp (8), Kniv (5), Skydevåben: Riffel (6), Forsvar: Parere (4), Undvige (5)

Jagt: Dyreviden (3), Snige (5), Sporfinding (4), Årvågenhed: (5), Geografi: Folkekending (6), Stifinder (5), Arkæologi (0), Religion: Islam (3), Lægevidenskab: Førstehjælp (6)

Handel (4) Underholdning: Fortæller (6), Udseende (3) Menneskekundskab: Lyve (5), Menneskekender (3), Overtalelse (5)

Sprog: Arabisk (4), Armensk (3), Tyrkisk (5), Tysk (2)

Udstyr: Mehmet har styr på ekspeditionens større udstyr, fordelt på hestene. Han er ikke i uniform, da eskorten er uofficiel. Istedet for sin normale militærriffel har han en rytterkarabin (Viking: Skader på 5'ere og 6'ere)

## PÅSKEMORGEN RØDE

Et eventyr om jagten på den Hellige Gral

### INDLEDNING

Bab al Gharbi er en dal i Libanons bjerge. Resterne af korsfarerborgen Chateau du Sauveur, skuer endnu ud over den engang så strategisk betydningsfulde dal. Det er denne ruin professoren og hans følgesvende vil besøge på gennemrejsen. En magtfuld sjæl søger at vende tilbage i Påsken, men det er ingen frelser og forsoner.

### BORGENS FALD

"Om Riddere, Trolddom, og Kærlighed hinsides graven".

Professorens indskydelse til at opsøge Chateau du Sauveur er mere end blot tilfældig. I år, 1908, er et af de år, hvor en cyklus er rundet - af en strid der tog sin begyndelse på korstogenes tid - for snart 666 år siden.

Troldmanden og alkymisten Raymond fra Chatres havde fundet de Vises Sten i Bab-el-Gharbi. Det var ingen sten, men en lodret klippeside hvori en "port" fører til en hinsides verden. Det er det dalens navn, Vestporten, hentyder til. Ved hjælp af de alkymistiske transformationer han havde studeret, vidste Raymond hvordan han kunne sende sin sjæl til forædling i den hinsides ånde verden bag porten, for sidenhen at vende styrket og lutret tilbage med muligheden for at genopstå som ung ("forædlet fra bly til guld").

Men som så ofte i den slags tilfælde, skete der noget uforudset. Raymond forsøgte at vinde borgfruen, Mathildes, hjerte (hun var en ung, smuk enke). Men først måtte han skaffe sig af med sin medbejler, ridderen Guy. Dette opnåede han dels ved magiske kunster, dels ved sine krigerevner i en duel til døden. Denne fandt sted i 1236. Han var nu borgherre og indrettede sig i borgens store tårn for at kunne færdiggøre sine eksperimenter.

Det uforudsete var, at hans medbejler og modstander Guy, som han ikke havde regnet for noget i live, hjemsøgte ham efter døden. Ridderen Guy døde mens han udslyngede en forbandelse mod den troldmand, der havde svækket hans arm og dermed gjort ham til taber i duellen. Da han døde hadefuldt og på et magtfuldt sted tæt ved en af portene til ånde verdenen, gik han igen.

Som genganger opsøgte han Mathilde. Men hun flygtede fra ham og døde ved et fald fra en trappe. Resten af husholdningen jog han på flugt. Kun Raymond var tilbage og gjorde sine sidste forberedelser alene. Han gennemgik processen, og tog afsted før tiden efter omhyggeligt at have beskyttet sit genfødslessted mod Guys genfærd. Han frygtede mere Guy's levende hævnere.

Men Raymond havde undervurderet Guy. Ridderen vogter over Chateau du Sauveurs ruiner og ingen skal komme og forstyrre hans opgave: til evig tid at holde porten lukket og dermed Raymond ude fra vores verden. 35 gange har han holdt Raymond

ude. Første gang efter ét år, næste gang efter to, så efter tre. Der er ved den 36. gang gået 666 år siden alkymisten forlod vor verden.

Skønt han er fanget i åndeverdenen, er Raymond langt fra hjælpeløs. Nogle mennesker er modtagelige for påvirkning fra det hinsides. Samtidig er de ved indgangen til det 20'ende århundrede blevet mindre frygtsomme overfor det overnaturlige. Den ekcentriske Professor von Braskow opfylder disse betingelser. Raymonds usynlige hånd har ledt ham hertil fra Istanbul. Her opsøgte hans "billede" professor von Braskow og konverserede med ham i drømme om Chateau du Sauveur mens professoren døde på en café. Da han vågnede huskede han sin drøm som en lærd samtale med en ældre europæisk rejsende.

NOTER:

VÆSENTLIGE BESTANDDELE I EVENTYRETS OKKULTE UNIVERS:

ALKYMI: kendes normalt som kunsten at lave guld på kunstig vis - bl.a. ved hjælp af "De Visers Sten". Den blev først defineret sammenhængende i senmiddelalderen - altså flere hundrede år efter at jeg har ladet Raymond fra Chatres dyrke sit spil. Men traditionen havde allerede eksisteret i det skjulte i århundreder. Alkymiens egentlige mål lader til at have være åndelige snarere end materielle, men hyldet i et dunkelt symbolsprog. "At lave guld" kan betyde en sjælelig transformation, hvor alkymisten selv bliver "forædlet".

I dette eventyr postulerer jeg at alkymien søger at overskride tærskelen fra den fysiske til den åndelige verden, hvor tankens kraft kan ændre de fysiske realiteter. Visse steder og genstande udgør "døre" til denne "åndelige verden". (I spillet Call of Cthulhu er overgangen mellem verdenerne "den Ydre Gud" Yog-Sotoths domæne. Overtrædelse af denne tærskel vil som regel kræve ofre og ritualer helliget dette (u)væsen)).

DE VISES STEN: (Lapis Philosophorum). I alkymien er det hovedbestanddelen i guldmageriet. Præcis hvad det vil sige eller symboliserer er uklart. "Stenen" kan kun genkendes af den indviede. Den kendes også som stenen, der ikke er en sten.

DEN HELLIGE GRAL: Ifølge legenden er Gralen det bæger, der opfangede Jesu blod da han hang på korset. Gralen tillægges til tider evnen til at give visdom eller evigt liv til den der drikker af den. Den indgik i Kong Arthur-sagnene, hvor den kun kunne findes af de reneste ridder. Sagnet om gralen blander sig med førkristne legender om f.x. kelternes Sorte Gryde, der er forbundet med deres tro på genfødsel. Gralen kan også være lig De Visers Sten.

PÅSKE: Alkymien bruger faktisk Jesu lidelseshistorie som en af sine koder. Med Gralen og Jesu Blod som symboler, er sidestillingen af genfødsel og guldmageri også oplagt. Jeg bruger skamløst denne symbolik - men ikke mere skamløst end alkymisterne selv gjorde.

Og måske har Påsken en særlig kraft. Eller måske får den en kraft af salmesang og klokkeklang. Du kan også opfatte Raymonds genfødsel som et udtryk for den Ondes parodi på genfødselen, hvis det er det du vil.

SPILMESTERNOTER

Afsnittet indeholder råd og vink om at styre eventyret. Læs det efter at du har sat dig ind i selv handlingen.

EVENTYRET I NORMAL CALL OF CTHULHU-KAMPAGNE

Der er lavet faste personer til eventyret og fastlagt et årstal. Hvis du vil bruge eventyret i en anden sammenhæng kræver det noget arbejde. Til Call of Cthulhu kan det siges, at Libanon ikke var så stærkt ændret i 1920'erne, bortset fra at det var blevet et fransk protektorat. Problemet er at spillerne skal have en grund til at tage dertil. Spillerne vil bruge den tid de har brug for til at forske og undersøge, og de vil

sikkert ikke komme i påsken. Så må du forudsætte, at Raymond kan komme igen, på et andet tidspunkt efter at Guy er klaret.

Du kan give spillerne et tidspres, og sørge for at de leder efter noget, der er vigtigt i din overordnede kampagne (f.x. til at modstå et af de velkendte verdensomspændende komplotter). De vil så komme tilbage med den genopstandne Raymond til at hjælpe sig. Han burde rent moralsk kunne give drevne Call-spillere grå hår i hovedet.

Du kan også prøve at lade Raymonds "usynlige" hånd lede dem til Chateau du Sauveur. Hvis det kan lykkes gennem det normale kampagnespil, er det virkelig smukt.

#### HANDLINGSFORLØB:

Von Braskow foreslog påsken som et perfekt tidspunkt for ekspeditionen, men påskemorgen er netop det tidspunkt, hvor Raymond vil søge at vende tilbage - og han ville fejle, hvis alt gik som tidligere. Men måske vil spillernes mellemkomst hjælpe ham igennem denne Påske? Selskabet tager afsted fra Zahlé tidligt Palmesøndag, og har altså én uge til at blive ufrivillige fødselshjælpere. I løbet af ugen vil der udspille sig en række hændelser, af hvilke nogle har forbindelse med Raymonds genkomstforsøg.

Der er en klar tidsgrænse i eventyret på ca. en uge. Det vil næsten alle forstå - eller underbevidst fatte. Ellers må du komme med antydninger til hjælp for de langsomme og de bevidst udramatiske.

Der er mange oplysninger at finde i dalen, bl.a. mundtligt fra byboerne, fra Joseph Rizks bibliotek, eller til nød i Beirut. Det er meget passende, hvis de først løber uforberedte ind i problemer på borgen, og derefter sætter sig for at efterforske sagen nærmere.

Det skal også bemærkes, at en meget stor del af handlingen vil forløbe ved, at spillerne skaber problemer for sig selv. Gruppen kan skaffe sig fjender blandt dalboerne - og endda risikere at få den franske efterretningstjeneste på nakken, hvis den opfører sig alt for tåbeligt.

#### VIRKEMIDLER

Du kan inspirere spillerne til at gå op i deres personer. Det vil gøre eventyret mere spændende og uhyggeligt for alle. Beskriv derfor tingene godt. Særligt når deres personer omgås med folkene i dalen.

En brugbar ide er at tage folk til side når de gør eller oplever noget alene. Det forstærker fornemmelsen af at "være sin person". Det betyder også at spilleren selv skal genfortælle til gruppen. Det er selvfølgelig særlig morsomt når det drejer sig om overnaturlige begivenheder, som de andre spillere så kan undlade at tro på. Vogt dig dog for lone riders, der bruger af din tid mens resten af gruppen keder sig. Således vil to personers tur til Beirut kunne klares på ti minutter istedet for en time.

#### SKAL DU HJÆLPE SPILLERNE?

Måske får spillerne brug for hjælp - for eksempel til at gennemskue og bruge personernes evner. Eller til at komme over døde punkter. Hvis nogen helt glemmer tid, sted og "hvem de er", kan du sætte dem på plads med en sidebemærkning. Bland dig ellers så lidt som muligt, og lad de andre spillere hjælpe. Til gengæld er det også acceptabelt for dig at spille "djevlelsens advokat". Klager nogen over deres ringe bevæbning, kan du henkastet bemærke, at sådan noget kan fås i Beirut - ligesom dynamit til rydningsarbejde.

Der kan også opstå tilfælde, hvor spillerne ved mere end deres karakterer. Det kan være dem der er vel bevandrede i okkult viden, har spillet for meget Call of Cthulhu osv. Men fortvivl ikke. Eventyrets baggrund har ikke noget med Cthulhu-mytologien

at gøre. Spillerne kan skabe sig problemer ved at overfortolke ud fra den viden deres personer ikke har. Du bør selvfølgelig spille på det, hvis spillerne tror, at "gammelkendte" monstre er på færde.

Til gengæld ved spillerne sikkert mindre end de personer de spiller om religion (f.x. lidelseshistorien). Så bør de igen diskret hjælpes.



### EVENTYRET:

MANDAG MORGEN:

Afgang fra Zahlé kl. 06.00.

Gruppen forlader Zahlé til hest (som de vil sælge når de når Beirut). De er udstyret med varmt tøj, telte, tæpper og lettere arkæologisk udstyr og mad til et par dage. Deltagerne planlægger at indlogere sig i en af byerne.

Opstigningen fra Bekaa-dalen sker ad en vej der kanter sig langs bjergsiden. Ved opstigningens begyndelse kigger solen over dalens venstre rand. Efter kun et par timer er der et svimlende syn over dalen med vinmarker, frugtlunde, pinjeskov og en flok geder. Når solen ved middag står ret over deres hoveder, er det værste af opstigningen klaret. Ekspeditionen begiver sig ind i en snæver dal med stejle sider. Det er passet til Bab-al-Gharbi: Vestporten.

Solen skinner og en frisk vestenvind blæser som gruppen rider ind i kløften. Snart breder dalen sig forude, og de skimter borgbjergene i baggrunden mod klippevæggen på den anden side af Cypreslunden.

MAJID OG GEDERNE.

På dette tidspunkt bemærker de forreste en støvsky, der kommer buldrende imod dem noget længere fremme. Snart kan det ses, at der er tale om en flok geder som lader til at være på vild flugt. Dyrene har retning direkte mod gruppen på et sted, hvor dalen er meget snæver. Flokken vil nu være et par hundrede meter fra gruppen. Hvis nogen fortsætter med at kigge efter hyrden, dukker denne op løbende for fuld fart ca. 50 meter bag de godt halvtreds geder.

NOTE: Formålet med denne episode er at lave en dramatisk begivenhed, der kræver hurtig og beslutsom handling. Styr situationen hurtigt og lad spillerne reagere på rygmarven. Fejl og overreaktioner kan give ekspeditionen problemer - noget de bør tage ved lære af. Det bør også være sidste gang de får brug for deres skydevåben.

DELTAGERNE KAN NU GØRE FØLGENDE:

Flytte sig: det vil kræve Ride-slag at komme væk. Mislykkes det, skal der slås igen et for at holde hesten under kontrol, og hvis det også mislykkes, endnu et [Luck roll/ Styrke] for at komme helskindet ud alligevel. Mislykkes det falder man af hesten [springe for at undgå t6 i ska-de]. Så er personen i vejen for gederne og skal Undvige [Dodge] for at undgå at tage yderligere t8 i skade.

Flygte: Dette foregår mere eller mindre af sig selv, da en hest er hurtigere end en ged. Man fortsætter ca. 1 km tilbage af vejen til der er bedre plads. Det virker som ovenfor, men med en bonus (+20%/+2 terninger) på slagene.

Skyde førerdyret: Brug af Zoologi eller Dyrehold-evne. Det har 12 i Hitpoints/Sejghed. Men der er 50% chance for at flokken fortsætter med et nyt førerdyr.

Stoppe gederne: For at bringe dyrene til standsning skal man splitte flokken så den falder til ro. Der kræves to Ride eller ét Dyrehold-slag. Det skal lykkes for tre karakterer (eller det skal lykkes to gange for to, eller seks gange for én). Mislykkede slag fører til samme problemer som under "Flytte sig". Dog vil karakteren, hvis det mislykkes, altid falde ned mellem gederne.

Hvis det lykkes at stoppe flokken, vil karaktererne umiddelbart derpå møde hyrden Majid. Ellers vil han forfølge flokken i yderligere to timer før han får den standset. Majid er druser (af 'Uqqal) fra Beit el Alaq. Han er 45 år gammel, høj, furet og tandløs.

Hans reaktion vil være afhængig af om gruppen har standset gederne (eller har gjort et hæderligt forsøg), også, hvis spillerne skulle møde ham senere. Har de stoppet gederne

uden at skade nogen af dem, vil han være dybt taknemmelig. Er nogle af dyrene blevet skudt, vil det kræve veltalenhed (på arabisk) og måske en erstatning før han vil acceptere, at det var den korrekte fremgangsmåde. Hvis karaktererne intet foretog sig, eller skød på gederne uden virkning, vil han kritisere dem i Beit el Alaq.

Er han venligt stemt, vil han på opfordring fortælle, at han holdt øje med gederne på Jabal el Aġn, da de pludselig blev grebet af panik. Han var for længe om at gribe ind, fordi han stod og mediterede.

Majid mener, at fårene blev skræmt af noget unatur-ligt. Adspurgt, vil han forklare, at han havde en fornemmelse af, at der var "noget i luften", men han kan ikke præcisere det nærmere. Han vil indrømme at noget lignende skete for mange år siden, da han var dreng.

#### BAB EL GHARBI.

Bab el Gharbi (Vestporten) er navnet på den (fiktive) dal, der løber parallelt med hovedforbindelsesdalen mellem Beirut og Damaskus. Dalen går VNV til Beit-el-din (ved borgruinen), hvorfra den går NNW mod det centrale Mont Liban. De omgivende bjerge er stejle og ufrugtbare. Beboerne overlever på landbrug, hvor det er muligt, og på gedehold. Der er enkelte vilde dyr i området - f.eks. ulve og i sjældne tilfælde en enkelt bjørn.

Højdedragene i området kan bestiges med noget besvær (Klatre-slag eller risikere forsinkelse/forstuvning).

Ved dalens vending ligger Jabal al Kasr med resterne af Chateau du Sauveur på et forbjerg, der skyder ud i dalen sydfra, en dominerende og svært tilgængelig stilling. Nord herfor (ca. 3 km.) ligger den kristne landsby Souk-el-Din. Ca. 7 km østpå ligger den overvejende drusiske Beit el Alaq. Disse steder er beskrevet efter tur.

#### BEIT EL ALAQ.

Beit el Alaq er en klynge på ca. 50 støvede huse. Byen er hjemsted for henved 200 drusere og ca. 50 græskortodokse. Den største bygning er et forfaldent græsk-ortodokst ka-pel ved torvet. Torvet er byens midtpunkt og mødested. I byens udkant ligger det drusiske hellige hus, khilwah'en. Det er tomt og uden udsmykning. Her mødes de drusiske troende til gudstjeneste og meditation torsdag aften.

#### NOTE:

DRUSERE: Medlemmer af en sekt, der normalt anses for muslimsk. Men deres religiøse tolerance og hemmelige lære skiller dem ud. Sekten opstod ca. år 1000 i Cairo omkring den ægyptiske kalif al Hakim bi-amrik, som den anser for at være guddomme-lig. Han gik fra at være en fanatisk muslim og et excentrisk grusomt vidunderbarn til at anse sig selv som gud. Det gjorde ham mere tolerant over for andre religioner og deres udøvere. Efter hans død i 1021 slog sekten sig ned i Libanon.

Den drusiske tro udmærker sig ved at være ikke-missionerende, og have hemmelige trossætninger. Disse kendes kun af de indviede ('Uqqal). Det er udelukkende mænd over 40, og de kan kendes på deres hvide hovedtørklæder. De tror også på sjælevandring, og tror at deres leder (al-hakim) vil genopstå 1000 år efter sin første opdukken i 996. Druserne var dominerende i Libanon i de 100 år op til 1860. Efter interventionen det år, kom druserne under Englands særlige beskyttelse.

#### ANKOMST

Som de nærmer sig Beit-al-Alaq forsvinder solen bag bjer-gene i vest. Himlen forbliver blå i 2-3 timer endnu, men det er skumringstid før de når byen. De er velkomne her, medmindre de har generet Majid på en eller anden måde. I så fald må de drage videre til Souk-el-Din, hvor de vil ankomme efter at alle er gået til ro.

Ellers vil de blive modtaget i Beit-al-Alaq med stor nysgerrighed. Med traditionel arabisk gæstfrihed vil de blive indbudt som gæster af tre familieoverhoveder. Sadek og Walid vil indkvartere deltagerne, og Samir vil til gen-gæld byde dem på middag bestående af gedekød og grønt-sager. Hvis de har hjulpet Majid, vil han insistere på at være deres vært i sin ringe bolig. Ingen i Beit-al-Alaq er særlig rige, men det er ikke høfligt at lade sig mærke med det. Betaling for gæstfrihed anses som uhøfligt, men en passende gave vil blive vel modtaget.

Udover værten er der også andre gæster. De fremmedes ankomst er en kærkommen lejlighed til at høre om verden. De vil søge at udfritte ekspeditionen om, hvor de kommer fra. Bonden Samir vil føre en meget dannet samtale - noget hindret af, at han er ret uvidende om verden uden-for sin landsby. De andre ved endnu mindre og holder sig udenfor samtalen. Hvis gæsterne er høflige, og ikke gør deres vært utilpas, kan de høre beretninger og rygter om diverse ting fra ham og de andre gæster. Det der står i paranteserne, vil de kun finde ud af, hvis de forfølger deres spørgsmål:

1) Det er ikke første gang, at fårene har opført sig mærkeligt. (Det skete også for en 30-40 år siden - i øvrigt ved påsketid - det kan en af de gamle huske, hvis han bliver spurgt).

2) Forholdet til beboerne i Souk-el-Din: Dette er til tider spændt. Druserne i Beit el Alaq stoler ikke på dem og deres maskepi med franskmændene (de er bange for at blive rendt overende - byen ligger i et overvejende kristent område). Især husker man en person ved navn Fu'ad Helus (bror til landsbyformanden i Souk-el-Din). Han forlod området efter at have dræbt to drusere i en strid. Dette mener en af de talende er et klart bevis på Helu-familiens slette karakter. (Der er også hørt rygter om, at Fu'ads søn er fulgt i faderens fodspor som lovløs - en historie om mordbrand i forbindelse med optøjer i Beirut. Går man ham nærmere på klingen, viser det sig, at hverken han eller nogen anden, ved noget præcist om dette)

3) Der er en "fransk præst" i Souk-el-Din, der har missioneret i Beit el Alaq. Druserne finder det komisk, at han kun har haft held til at omvende kristne til kristendommen - nemlig de græskortodokse.

4) Næsten ingen ved noget om borgen, der "bare ligger der". Man vil ikke udelukke at den hjemsogt. De ældre vil dog lytte snarere end deltage i diskussionen.

(Hvis deltagerne senere søger hjælp i Beit-el-Alaq, skal de forelægge sagen hos 'uqqal (de indviede drusere). Hvad enten de fortæller alt eller ej, får de næste dag at vide, at de bør holde sig væk fra stedet, men at det i øvrigt er deres eget problem. De vil hverken blive hjulpet eller modarbejdet. Uqqal vil blive bekymrede, hvis de hører tale om genfødsel af en eller anden art.)

Det er sværere at komme i kontakt med de græskortodokse. Mange af de yngre er blevet omvendt af Masoniere (som er den "franske præst"), og de er mere tilbageholdende over-for gruppen, end maronitterne er.

Deres præst, fader Nkula, er en bitter mand. Han taler gerne med tyskerne - helst på arabisk eller græsk - om den modbydelige jesuit og hans forførelse af flokken. Han skælder ud på franskmænd i al almindelighed. Hvis talen falder på borgen kan han tilføje, at den sidste borgherre var en særligt modbydelig fransk troldmand.

Før eller senere må turen gå videre. Ekspeditionen vil ligge deres fattige værter til byrde gennem længere ophold, og iøvrigt kan de ikke skaffe det nødvendige udstyr i Beit-al-Alaq.

SOUK-EL-DIN.

Souk-el-din er noget større og mere imponerende end Beit el Alaq. Her bor ca. 400 maronittiske kristne. Husene er generelt ens i de to byer, men Souk-el-din rummer lidt flere forskellige bygninger. Kirken har en dominerende plads ved torvet, og skolen, som ligger ved siden af, er en to-etagers bygning i europæisk stil. Derudover findes et

herberg "Khan el Omara" (Prinsernes hus). Lidt udenfor byen, oppe på en bakkeskråning, ligger en nyere villa.

Indkvartering er mulig på Khan el Omaran. Det drives af Sim'an Rizks, men ejes af broderen. Sim'an er en ca. 50-årig, furet og mager mand, der er utilfreds med at leve i skyggen af sin lillebror Joseph. Hvis han behandles med respekt, vil han dog forandre sig til en behagelig vært. Der forefindes to enkeltværelser, ét dobbeltværelse og et firesengs værelse. Resten af herberget er ikke i brugbar stand for tiden. Mad og drikke kan fås dagligt, men mad til helligdage skal bestilles i forvejen.

**NOTE:**

MARONITTER: Kristen sekt, beslægtet med katolikkerne, og accepteret som sådanne af paven. Gifte mænd kan dog udnævnes til præster. Denne gruppe udgør på dette tidspunkt lidt over halvdelen af Libanons befolkning. De støttes af franskmændene.

**KONTAKT MED INDBYGGERNE.**

Marronitterne i Souk-el-din er mere vant til den store verden. Ca 20% taler en smule tyrkisk, og enkelte kan noget fransk (udover børnene, der har lært fransk i skolen). Indbyggerne er skeptiske overfor tyrkere og tyskere. De opfatter sig som landets herrer, og opfatter Frankrig som det land der beskytter deres interesser. Men barrieren kan brydes ved at opføre sig anstændigt.

Heller ikke her ved man meget om borgen, udover at det betyder uheld at besøge stedet; at Cederlunden er beboet af "væsener" (ånder). Deres forhold til druserne er neutralt. Naboskabet har været godt, men der er dog endnu nogen, der husker borgerkrigen i 1860.

GUIDER: Det vil ikke være muligt at hyre guider hverken i Souk-el-din eller Beit-al-Alaq. Ruinen har et dårligt rygte, men få vil gå så vidt som til at angive spøgeri som grunden for deres vægren.

KØB AF UDSTYR: Det kan sagtens lade sig gøre (evt. til ågerpris). Heldigvis er økonomi ikke noget stort problem for gruppen. Fader Masoniere vil måske blive mistænksom hvis spillerne køber mærkeligt udstyr og samtidig med bedriver almindeligt hemmelighedskræmmeri.

HARTMANNS EKSPEDITION: Visse af de ældre lokale kan huske, at der var to franskmænd og en hjælper (fra Beirut) oppe for at bese ruinen, og at de brød op og forsvandt i løbet af natten (engang i foråret 1872). Karim, en af byens ældste mener, at det har noget at gøre med den "døende ridders forbandelse". Han ved ikke, hvad forbandelsen går ud på, eller hvem ridderen skulle have været, men hans morfar fortalte ham historien. Abuna Fhakri (præsten) ved at Hartmann kom fra det jesuittiske Université de St. Joseph i Beirut, hvor han var ansat som hjælpelærer.

**LEDENDE BORGERE.**

I løbet af deres ophold i Souk-el-din, vil deltagerne komme i kontakt med flere af de vigtigste borgere. De er beskrevet herunder.

BUTRUS HELU. Sammen med et par andre byer i Bab el Gharbi udgør Souk-el-din en maronittisk kommune. Helu-familien er ledende i denne kommune, og Butrus er en fætter til Shaikhen. Han bor med sin store familie i et hus midt i byen. Han ses ofte på sin sorte hingst Rih - f.x. når han rider ud til Cypreslunden for at bringe vin og nyheder til sin skjulte nevø Issa.

Butrus vil invitere ekspeditionen til middag dagen hvor den ankommer. Han vil modtage på sin terrasse under vinrankerne, og gæsterne vil blive bænket på divaner. Al samtale vil foregå på arabisk eller til nød tyrkisk.

Butrus er sidst i 30'erne, og opfattes af alle som den verdslige myndighed i byen, selv om han ingen formelle juridiske beføjelser har. Han har urolige og vagtsomme sorte øjne, og et ansigt der sjældent røber hans følelser.

Butrus kan være svær at bide skeer med, endsige af-tvinge et smil eller en indrømmelse fra. Han bliver let ophidset - især hvis hans families ære eller hans egen autoritet antastes. Hans forhold til den kultiverede verdensmand Joseph Rizk er spændt. Bliver Butrus vred, vil han dog primært reagere med afvisning fremfor angreb.

Desuden har han et problem. Hans nevø - Fu'ads søn Issa - der er eftersøgt af myndighederne samt hævnerrige slægtninge, gemmer sig i Cypreslunden. Hvis det kommer Butrus for øre, at spillerne vil undersøge området, vil han direkte befale dem at lade være gennem militiaen.

GENDARMERNE.. Der er tre gendarmere i Souk-el-din. De er en del af det Libanesiske Militskorps, men er alle tre lokale mænd, Rami, Daoud og Bassa, der adlyder Butrus Helus ordrer. Se afsnit om Myndighederne side ??.

ABUNA ("fader") AL-FAHKRI. Landsbypræsten er en ældre herre, der er faldet noget af på den efter at have haft for lidt at lave i alt for lang tid. Han taler Arabisk, latin og syrisk, nogenlunde tyrkisk, dårligt fransk. Før var han præst og eneste skolelærer, nu underviser han kun i religion og syrisk for de særligt udvalgte elever. Fru Rizk underviser de mindre elever i regning og fransk. Fader Masoniere underviser i fransk, historie, religion, latin og surieni (for de udvalgte).

Masoniere har også overtaget nogle af hans andre funktioner. Hjælpepræsten er for tiden i Beirut ved Universitetet på Masonieres foranledning. Al-Fahkri har derfor vænnet sig til snævrere og snævrere cirkler, og det kan være svært at aktivere ham, hvis man har brug for hjælp (f.eks. til oversættelse). Han har ringe interesse for historie og har overladt de fleste af kirkens papirer til Joseph Rizk, der til gengæld har bekostet en udbedring af kirken, der er blevet rigtig nydelig.

FADER MASONIERE - Sprogevnner: (Fransk 75/(8), Arabisk 50/(4), Latin 60/(5), Tysk 30/(2), Græsk 40/(3)).

Fader Masoniere er en jesuittisk missionær, ung tæt-bygget og rødmosset. Han drog ud for at sikre Libanon som et katolsk område. Han er arbejdsnarkoman, virker som skolelærer og kulturudsending i Souk-el-din. Han håber at kunne trække flere lærere til, så alle byens børn kan få god katolsk undervisning. Samtidig missionerer han i de nærliggende byer. Han har haft stort held blandt de græskortodokse i Beit el Alaq.

Masoniere opfatter Frankrigs interesser i området som en forlængelse og støtte af den katolske kirkes aktivite-ter der. Tilsynekomsten af tyskere og tyrkere på stedet vil vække hans uro. Han vil nøje iagttage dem og falde til ro, hvis de virke tilforladelige. Opfører de sig meget mistænkeligt, vil han sende besked til den franske efterretningstjeneste i Beirut, som han står i forbindelse med. Konsekvensen af en sådan henvendelse vil være afhængig af spillernes handlinger. (Se Myndighederne s. ??).

Tirsdag og Onsdag dage vil Masoniere være optaget med at instruere børnene i bibel-spillet med optog osv. på pladsen bag ved skolen. Den brede sortklædte mand med de blonde krøller vil bevæge sig mellem børnene og dele ordrer på fransk og arabisk som en general eller en byherre. "Legionærer til højre - disciple til venstre" - "Maria Magdalena - lad være at pille næse" - Han vil gestikulere og demonstrere - og han vil få resultater.

NOTER:

FRANKRIG: En af periodens stormagter. Frankrig dominerede i Libanon efter at havde intervenseret i 1860 for at beskytte de kristne maronitter mod overgreb (på det tidspunkt støttede Frankrig den katolske kirke meget stærkt).

Omkring år 1900 eksisterede et meget spændt forhold mellem Frankrig og Tyskland. Nederlaget i den Fransk-Tyske krig i 1870, hvor Tyskland erobrede Alsace-Lorraine, sved stadig. På den anden side nærrede Tyskland stor jalusi over det vældige franske kolonirige. (Og begge var jaloux på Storbritannien).

JESUITTER: Det er den orden i den katolske kirke, der er mest aktiv i politik og kulturformidling. I Libanon missionerede de kraftigt blandt andre kristne end maronitterne. De leder Uni-versité de St. Joseph i Beirut.

#### JOSEPH RIZK

Joseph (Yussuf) drog for 30 år siden ud og skabte sig en formue i Algeriet. Han er vendt tilbage, har bygget sig et smukt hus og lever som en anset borger. Han opfatter sig selv som byens førende mand. Han er endvidere i besiddelse af et mindre bibliotek.

Yussuf Rizk bor i sin villa tæt på Souk-el-din. Det er en moderne villa i "Middelhavsstil" med buegang beklædt med vinranker, fliser til hoveddøren osv. Han benytter det meste af sin tid i villaen, når han ikke er i Beirut og leder sit firma. Nogle af deltagerne kunne aflægge et visit her. Ellers vil de modtage en invitation fra Hr. og Fru Rizk til middag Onsdag eller Tê Torsdag eftermiddag. I så fald vil Masoniere også være tilstede.

I døren vil man blive modtaget af en lokal kvinde i tjenestepige-kostume, der prøver at følge fruens instruktioner om, hvordan man omgås "herskaber". Hun vil bede de besøgende indenfor og hente herren eller fru.

Villaens entré er smykket af prægtige møbler, et par fine tæpper og et stort billede af Napoleon samt mindre af franske orlogsfartøjer. Små bronze-buster af Molliere og Voltaire står på reolerne. Husets herre vil så ankomme og hilse de besøgende på næsten perfekt fransk (han taler også udmærket Engelsk, Tyrkisk og selvfølgelig Arabisk).

Joseph er en omfangsrig og selvtilfreds udgave af sin storebror Sim'an. Han vil være noget kølig overfor tyskere, men ved takt kan isen brydes. Han vil være villig til at stille sit bibliotek til rådighed for spillerne.

Han hentyder gerne og ofte til sine forretninger i Beirut, og til sine sønner og svigersønner der, i Constantine og i Marseille. Joseph har skaffet et ikke ubetydeligt antal ungbge mænd fra Souk-el-din arbejde disse steder. Han svor i sin tid at vinde rigdom og berømmelse, og overgå Helu-familiens anseelse. At have ekspeditionen som gæster er også en del af dette spil.

Marie Rizk: Selvom man skulle komme skævt ind på Joseph, kan man måske gøre skaden god igen via hans kone Marie (Maryam), der gerne modtager besøg. Hun vil begejstres over et Speak French eller lidt almindelig "dannet" konversation (Know roll). Hun lever sig ind i rollen som verdensdame, og klæder sig i den franske mode. Trods enkelte rynker og grå hår, har hun aldrig mistet den ynde, der gjorde at mange udstationerede franskmænd i Sétif i Algeriet eftertragtede hendes gunst (hvad kun få opnåede). Hun keder sig i Souk-el-din, hvor hendes mand bruger det mest af sin energi på at lege byens førstemand.

Hvis talen falder på borgen, vil Marie finde og vise spillerne passagen fra Romances de l'Outre Mere (trods Josephs protester). På baggrund af denne tekst, finder hun det naturligt, at stedet anses for farligt at besøge. Hun bryder sig iøvrigt meget lidt om Butrus Helu, og et eventuelt forbud fra hans side mod at betræde Cypresdalen, vil oprøre hende. Hun ved, at han af og til rider derud alene. Joseph har også hørt noget om der vistnok var en franskmand deroppe engang. Han har forstået, at denne hr. Hartmann skrev en beretning til Université de Saint Joseph om, hvorfor han opgav sine udgravningsplaner.

## RIZKS BIBLIOTEK

Joseph Rizks samling af bøger og skrifter er hans stolthed. Hans interesse for lokal historie hænger sammen med hans fanatiske kærlighed til Souk-el-din, snarere end den er et udtryk for nogen egentlig interesse for arkivalier m.v. Ved en gennemgang af samlingen, vil Joseph være mere til besvær end hjælp. Han vil hele tiden finde obskure bøger og skrifter frem, og vise dem til spillerne. Ved noget roden og terningslag kan deltagerne finde følgende:

Beretning om Borgens Forfald (ca. 1400), gammelsyrisk.

Arnaud af Clermonds Rejseberetning (1187), på latin.

Romances de l'Outremere (Paris 1834).

Influence of the Crusades (London 1901), engelsk.

Breve fra Borgen (ca. 1230-40), middelalderfransk.

## TEKSTER:

Beretning på Suriene (gammelsyrisk) fra dalen: Det fortælles at "Troldmandens Tårn" styrtede sammen i år 1440. Skriveren spørger sig om dette er troldmandes nummer. Fra hentydninger kan man se at der skulle have været en troldmand på borgen, der fremkaldte en ond ånd, som slog borgfruen ihjel. Ved hjælp af beskrivelsen kan man også finde trappen til Raymonds be-skyttede værkstedskælder. (Kun Abuna Al-Fahkri i byen læser Suriene godt nok til at tyde beretningen).

Arnaud de Clermonds rejseberetning. Denne munks skrift er fra 1227, og går ud på at det snart må være tid for et nyt kors-tog. Her beskrives bl.a. en belejring af Chateau du Sauveur. Her fremhæves den unge Guy som en kraftfuld og trofast kriger. (Raymond nævnes ikke).

Romances de l'Outremere: En populær fransk gengivelse af historier fra korstogstiden, skrevet i 1834 - på et tidspunkt, hvor Europa atter vendte blikket mod oversøiske erobringer. Der er et uddrag om borgen:

"I denne tragiske tid er der dog stadig skønne beretninger. Det fortælles om Ridder Raymond de Chatres, at han bejlede til borgfruen i Chateau du Sauveur i en fjern dal. Raymond beskrev sig som en ridder på jagt efter den Hellige Gral. På dette tidspunkt, hvor rigerne smuldrede, var dette et lige så reelt og et langt ædlere mål end de flestes. Raymond besejrede den navnkundige Guy i kampen om borgfruen. Men som led i dette tragiske drama, blev hun få år derefter bortrevet af sygdom. Nu kan jordiske mål ikke holde på Raymond, og vor viden om ham ophører. Jeg vælger at tro, at han engang fandt den hellige gral"

Influences of the Crusades on the European Occult. I denne bog er Raymond fra Chatres nævnt i stikordsregisteret. Han er "en navnkundig rejsende, der en periode var i Levanten som tempelridder. Hans ideer blev bestemmende for udviklingen af den senere alkymi. Han drog ca. år 1227 til Levanten igen for at søge viden, men forsvandt på rejsen".

## ILLUSTRATION:

## KORT

## EKSTRA MULIGHEDER:

Mellemafsnit: Følgende afsnit udgør din reserve til at uddybe handling og opbygge stemning som tiden går, og til at imødegå spillernes beslutninger og reaktioner.

## UGEREVY:

Alle disse begivenheder ligger fast, medmindre spillerne gør noget, der forhindrer deres opfyldelse.

Mandag (13/4): Afgang, mødet med gederne. Nordenvind, spredte skyer.

Tirsdag (14/4): Klart vejr om morgenen. Borgen badet i mystisk lys (reflekteret fra Åndeporten). Senere skyer.

Onsdag (15/4): Let til totalt skydække. Et skud høres fra Cypresdalen (formiddag).

(Skær)Torsdag (16/4): Tæt skydække, lettere lummert og knugende, især sidst på dagen. Masoniere drager med børnene til Beit-el-Alaq og laver bibelspil lige uden for byen. Alle fra Souk-el-din er meget stolte.

(Lang)Fredag (17/4): Som igår. Voldsomt uvejr bryder løs ca. kl. 17.00. Afbryder Golgathascenen ved bibelspillet i Souk-el-din. Masoniere prøver at overdøve tordenen med en rørende prædiken om stormen som Vorherres vrede og tårer.

Lørdag (18/4): Opfriskning, skyer driver over. Kvinder og børn lægger mad ud ved vejen, som "Jesus skal velsigne, når han vandrer forbi". Det er en lokal skik.

Søndag (19/4): Påskemorgen Røde. Stråler fra den opgående sol reflekteres på Åndeporten og sendes gennem krystallet i Raymonds gemmested. Raymond får krop og genopstår. Iøvrigt klokkekimen og jubel i Souk-el-din ved solopgang.

En tur til Beirut:

Nogle spillere vil måske finde på at søge oplysninger i Beirut (ca. 40 km væk). Turen vil tage 2 dage i langsomt tempo, og ned til 8-12 timer ved et halsbrækkende ridt (slå: Ride).

Beirut: 140.000 Indbyggere. 2/3 kristne og 1/3 musli-mer - og 2000 fremmede - særligt franskmænd. Byen er under direkte tyrkisk styre, men meget europæisk præget. Der er også to universiteter i byen. Det katolske (jesuitiske) St. Joseph og det nyåbnede American Syrian College.

I Beirut kan Université de St. Joseph besøges. For at få adgang til samlingerne kræves en vis akademisk værdighed. Med Library Use kan følgende findes:

Arnaud af Clermonds Rejseberetning.

Influences on the Crusades on the European Occult.

For at få adgang til Hartmanns beretning kræves Debat eller Veltalenhed på Fransk eller Latin overfor fader Pierre. Ellers må man komme igen dagen efter (næste åbningsdag). I dette tilfælde vil Debate eller Oratory være tilstrækkeligt. Universitetet er selvfølgelig lukket torsdag, fredag og søndag. Men med meget stor iver og overtalelse kan man måske få adgang en helligdag - hvis da ikke ens forklaring får en stempel som en galning.

Alternativt kan American Syrian College opsøges, hvor der er enkelte bøger. Af denne indirekte vej kan man evt. få adgang til samlingerne i Université de St. Joseph, hvis man kan overtale professor Milton om det.

TEKST:

Hartmanns "Rapport" (Eet ark i en uåbnet konvolut)

"Til hvem dette måtte vedkomme:



Jeg er ganske simpelt ikke istand til på korrekt vis at rede-gøre for min undersøgelse ved denne udgravning. Uheld forfulgte os fra første dag. Men vor iver ved at afdække en trappe til borgens løngange fik os til at glemme vore bange anelser. I kældrene kostede uforklarlige uheld vor guide livet. Skønt jeg er blevet opfordret til at trække mine påstande tilbage, vil jeg stadig hævde, at ruinen af Chateau du Sauveur er hjemsogt eller besat af en magt. Jeg er af den overbevisning at denne magt søgte at holde os borte fra den kælder der må befinde sig under det sammenstyrtede tårn. Jeg beklager ikke at fortælle dem mere. Jeg ved mere, men jeg er af min ærekære kone (Gud bevare hende) til ikke at gøre det. Ønsker de at vove deres liv i ruinen, bedes de henvende dem til mig i mit hjem i Cambrai. Jeg kan kun forsikre dem om at min mentale balance er i orden - for derefter at trygle dem om at tro deres vildeste drømme i denne sag.

Deres ærbødige,

René Hartmann

#### MYNDIGHEDERNE

Der er nævnt muligheden af myndighedernes indblanding. Forhåbentlig bliver det ikke nødvendigt, men nogle spillere roder sig ud i de mærkeligste situationer - oftest fordi de ikke forstår eller vil acceptere det miljø spillet er henlagt i. Men hvis de be'r om vold, så giv dem vold. I så fald vil der være brug for følgende:

#### GENDARMERNE.

Daoud, Rami og Basa: De vil kunne sættes ind mod spillere der forbryder sig mod maronitterne i Souk-el-din. Gå ud fra, at deres kendetegn er nogenlunde ens. De er bevæbnede med forlader-karabiner.

CALL OF CTHULHU: Alle Abilities mellem 9 og 13

Arabic 100%, Tyrkisk 40%, French 20% Sneak, Spot Hidden 40%, Listen 60%, Dagger 45%, Rifle 65% (d8+1)

VIKING-SYSTEM: Behændighed 8, Visdom 6, Charme 7

Arabisk (5), Tyrkisk (3), Fransk (1), Snige, Spore (3), Lytte, Klatre (4) Kniv (5), Karabin (6), Undvige (4)

#### KAPTAJN VARNOY.

Han er kyperens ultimative hån mod et særlig umulig gruppe. Auguste Varnoy er en ivrig ung forkæmper for Frankrig. Han er efterretningagent, men hans officielle status er instruktør for den marronitiske militia. Han hader tyskere og foragter tyrkere.

Han kan tænkes at dukke op, hvis deltagerne er gået til yderligheder eller har opført sig meget mistænkeligt. Han vil kunne tage kommandoen over gendarmene for med deres hjælp af opspore og tilfangetage deltagerne.

STR 17 CON 12 SIZ 15 DEX 10 APP 16

INT 11 POW 14 EDU 11: SAN 66 HP 16 Damage + d4

Skills: Ortary 60%, Psychology 35% Sneak 50%, Spot Hiden 55%, Track 40%,

Languages: Arabic 45%, French 75%, German 20%, Turkish 30%.

Combat Sabre 50% - damage d8+1 (Parry 65%), Dodge 40% Handgun 60% (6.75. mm; dam t8)

Sprog: Fransk 70, Arabisk 45, Tyrkisk 30, Tysk 20

Styrke 11, Visdom 6, Charme 7; - Sejghed 20

Evner: Snige (4), Spore (3), Årvågenhed (6), Menneskekender (Lyve - 6), Overtalelse (6)  
Sprog: Fransk (7), Arabisk (3), Tyrkisk, Tysk (2) Kamp: Sabel (5), Parere (6), Undvige (3), Håndskydevåben (5) (lille revolver)

CHATEAU DU SAUVEUR:

BORGEN.

Set fra dalen er der ikke meget at se af Chateau du Sauveur (Frelserens Borg). Med en kikkert kan man skimte de overgroede ruiner, men stedet er ikke dominerende i landskabet. Fra et højere punkt - f.eks. fra højderne lige nord for - kan man danne sig et indtryk af grundplanen.

Vejen som fører op ad det busk- og kratbegrøede Jabal al Kasr er til tider elendig. Rejse med heste er umulig, og æsler kan kun komme op med største besvær. Det bliver ikke nemmere af, at ingen dyr tilsyneladende bryder sig om at komme i nærheden af stedet. Til fods kræver turen et Klatre-slag for alle involverede. Det tager to timer, hvis det lykkes - ellers tre timer. Nedturen tager 1½-2 timer

I RUINERNE.

Ruinerne består af rester af forfaldne mure og bygninger i store kvadersten. Der er en forgård, der næsten er helt forfalden og et barfred (hovedborg), der er ret velbevaret - særligt kirken har holdt sig. 700 år har dog gjort deres arbejde. Huse er reduceret til ruindynger, osv. Men modsat de fleste ruiner er stenene ikke blevet fragtet væk og brugt andre steder.

UNDERSØGELSE AF RUINERNE.

Så længe spillerne blot vandrer rundt og ser sig omkring, sker der ikke noget håndgribeligt. Forklar ud fra kortet, hvad de forskellige rums funktion muligvis har været, og opbyg langsomt en stemning af forfald og bristede drømme.

Her er efterladenskaber af fortiden. Tomme rum, Guy's aftryk i stenbænken ved kirkeskatten, efterladte rester fra ekspeditionen i 1881. Det har forklaringer, der ikke er tilgængelige for spillerne. Det er en vigtig del af stemningen, at ikke alle spørgsmål kan besvares.

STEDETS ÅND

Når deltagerne trænger ned i krypten og kældrene, vil Guy's rastløse sjæl blive vakt. Men de øvre ruiner er også hjemsogte. Det kan være reelt spøgeri, den stemning der er i ruinen eller deltagerens fantasi. I alt fald kan du udsætte dem for et par begivenheder, der ikke helt kan forklares. For eksempel:

En person føler sig iagttaget af en mørk skikkelse.

Der høres svag en messen fra kirken. Et Latin-slag kan røbe at det er en sørgemesse. Kirken er tom.

En uforklarlig skikkelse dukker op på en tegnet skitse.

"Nogen" har tegnet et kors i støvet på kirkegulvet efter deltagerne har været nede i krypten.

En hviskende kalden på "Mathilde"

Hvis folk tilbringer natten er mulighederne oplagte: I drømme er man en ridder der går i kamp med sin rival; en skygge man troede var vagtposten, viser sig ikke at have være det osv.

**STENBUNKEN.**

Et sted finder man en stor stenbunke, som efter et sam-menstyrtet hus eller lignende. Et Archeologi-slag vil kunne fortælle, at det må have været et tårn, der er blevet undermineret eller har lidt af konstruktionsfejl. (Det er Guy, der med sine særlige evner har forvitret fundamentet). Med meget besvær kan man rydde sten til man finder en trappenedgang.

**HUSTOMTER**

Stykket mod den østlige ydermur er et virvar af nedslidte mure fra huse og rum. I resterne af et hjørne findes de ynkelige rester af en lejr. Den bærer præg af hastigt opbrud, da der er rester et, skovle, hakker, kokekar m.v. De vil ved en kvalificeret bedømmelse kunne fastslås at være ca. 30-40 år gamle.

Hvis man leder efter andre tegn på udgravning, kan et Spot Hidden afdække nogle løftestænger under en sammenstyrning i en af bygningerne. Sammenstyrningen er af nyere dato og sandsynligvis ikke bevidst fremprovokeret. Hvis der flyttes sammenstyrtede sten og blokke svarende til 20 Mandetimer, vil man afdække en niche med en smal trappe som er indbygget i muren. I nichen står et bar gamle hakker (fra ekspeditionen i 1881 og ubrugelige nu).

**KIRKEN.**

Kirken er noget mere velebevaret end resten af bygningerne (Guy vogter over den). I selve kirken mangler taget, og kun enkelte sidekapeller har tag endnu. I et af disse findes en plade, der dækker over nedgangen til krypten. Den kan findes ved at "tappe" på gulvet (+Listen), eller ved at rydde gulvene for jord og snavs (+Luck Roll). Pladen er genkendelig nok og forsynet med et håndtag.

I kirken er der forskellige relieffer med kristne motiver. Man kan se at motiver fra lidelseshistorien er de mest almindelige.

Krypten er et langt smalt rum med stenkister anbragt langs med væggene (der er 12 ialt), hvori findes de jor-diske rester af borgherrer og -fruer og deres nærmeste. To kister (Mathildes og Guy's) er de nyeste og lidt mere primitive end de andre. Hvis Mathildes kiste åbnes, vil det kunne fastslås, at hun døde efter et fald. Guy vil ikke tillade, at Mathildes lig skændes eller at hun bagtales. Han er mere ligeglad med sine egne bene.

Bagvæggen (mod øst) er tilmuret. Den kan gennembrydes på to timer uden besvær (men Guy vil måske prøve at skabe noget). Bag denne væg findes et lille kapel, der er Guys normale tilholdssted (han har efterladt et aftryk i den stembænk, hvor han har sovet i 6-700 år). Her findes også kirkeskatten. Det var Raymond, der i sin tid fik skatten skjult her, så han havde noget at starte sit nye liv op med. Guy vil ikke tillade, at nogen stjæler skatten. Den består af sølvbægre, sølvstager, et relikvieskrin og et juvelbesat guldkors. En gang fører ind til løngangene.

**KÆLDRE OG LØNGANGE.**

Disse forbindelsesveje er en del af den oprindelige borg. De er omfattende, da bygherrerne fik stene udhugget direkte fra bjærgene, hvilket gav mulighed for omfattende kældre. Der er tre opgange, som kan benyttes (men de skal ryddes først): ved sammenstyrningen i hovedbygningen, gennem den tilmurede portal i kirkekælderen og nedgangen fra det sammenstyrtede tårn.

**STEMNING**

Disse gange er mørke og trange. Delvist muret op og delvist udhugget direkte. Nogle steder må man presse sig igennem og andre steder buer loftet faretruende ned. Luften er gammel, tør og fattig på ilt. Gangenes mørke får en til at føle sig frem. Ved Lyset af en petroleumslampe flakker skygger fra mennesker og fremspring hen over væggene.

Det er umuligt at være sikker på at det kun er skygger. Indtrykket er stærkt. I beskrivelsen kan du lægge vægt på detaljerne først og så "det vigtige" senere - hvor langt gangene fører, hvor de drejer osv.

**SPILTEKNISK:**

**FARER OG FALDGRUBER**

Omgivelserne (og Guy) vil skabe problemer for ekspeditionen. Dette er en nøgle til signaturer på kortet:

→ ←): Smalle steder. Her der kun plads til at to normal størrelses personer kan passere hinanden (von Braskow og Klaus vil rimeligvis komme i vejen) med mindre man kravler over hin-anden. Der er som regel halvanden til to meter til loftet her.

x): Der er gode chancer for at falde i kælderen. Trapperne er meget stejle, og til tider er der op til 40 cm. niveauforskel mellem to rum. De steder, som på kortet er markeret med et lille "x", er specielt farlige og ubehagelige steder at falde. Det giver t6 eller 2t6 i skade på trapper. Det er her Guy kan finde på at puffe til folk.

Luften er meget dårlig. [For hver halve time bør man lave slag mod Constitution/Sejghed]. Et mislykket slag medfører -10% (-1 terning) på alle evner; evt. besvimelse eller sære syner ved fiasko-slag.

**RIDDER GUY**

Guy er en gammel, hadsk og forbitret genganger. Han ser ekspeditionen som indtrængere, og vil gøre alt for at forsinke og skræmme den bort. Guy er for optaget af sin gerning til at kunne kommunikere med folk, eller forstå, at de muligvis er venner.

Guy vil kun gøre sig rigtigt gældende i kældrene. I ruinerne ovenpå er det andre syner man kan høre. Normalt vil han bruge tiden op til en af Raymonds forsøg på at bede og messe. Det kan han ikke når der er fremmede der roder rundt i kældrene. Guy er normalt ukropslig, og virker ved at skubbe, spænde ben, lave lyde osv. Kun i særlige tilfælde vil han lade sig se tydeligt.

Lad spillerne selv regne ud, at der er et spøgelse. Svar ikke på klager over, at personerne har så let ved at falde osv, men kød bare videre. Lad dog altid spillerne tage forholdsregler mod det ukendte.

Selv om Guy ikke er særlig smart, kan han dog godt finde ud af at føre opslidningskrig. Han kan også mærke frygt, så han kan dukke op på det psykologisk set mest velegnede tidspunkt. Han vil for så vidt muligt sørge for ikke at blive slidt helt ned i sin åndelige kraft så de indtrængende får frit spil.

Men hvis ekspeditionen er ved at nå frem til Raymonds skjul vil han byde dem en sidste kamp i sin synlige form.

**SPILTEKNISK:**

Disse noter er kun nødvendige, hvis du vil spille fair som spil-mester. Jeg anbefaler du bare tilrettelægger begivenhederne på en passende og dramatisk måde. Se også regler for ånder o.l. side ??.

Call of Cthulhu: Siz: 14 APP 3 Int 9 Pow 18 Hit pt = Current Pow = Hit Pts. Det koster et tab på 1/d6 i Sanity Points at se hans indtørrede skyggeform.

**VIKING: Guy: Åndekraft 10**

Evner: Påvirkning (3), Frygteffekt (3), Åndelig Kamp (4).

Guy har på grund af sin skæbne og på grund af Åndeportens nærhed betydelige evner til sin rådighed:

Påvirkning af materiale: I form af erosion eller forebyggelse af erosion (ex.: hhv. det sammenstyrtede tårn og kirken). Mod spillerne kan det bruges til at skubbe eller vælte sten ned over dem. Han kan også diskret spænde ben på trapper, osv. Hvert af disse angreb koster Guy ét Power point (Viking. 1 Åndekraft-terning).

Frygteffekt: Hans mangehundredeårige tilstedeværelse inspi-rerer til frygt. Call: Tab af Sanity-point kan medføre særlig ondartet klaustrofobi. Personen vil kæmpe imod at blive holdt tilbage og helst løbe op. Guy vil måske spænde ben dem der forfølger en flygtende.

Åndelig kamp: Når han viser sig som en indtørret ridder i fuld kamprustning, kan han gå i kamp med en modstander. Han er i denne form delvis fysisk og kan rammes af våben (© skade, med mindre de er fortryllede). Hvis han rammes, koster det t6 Magic Points. Kommer man ned på 0 Magic points efter et angreb, er man ilde stedt, hvis man ikke kommer væk inden to timer. Ellers vil man dø. Diagnose- eller Okkult-evne kan bruges til at se, hvad der sker, men ikke hvorfor. Viking: Rammer han med sit angreb, mister modstanderen t6 fra sin Åndelig Sejghed. Når man 0 er effekten som ovenfor. Rammer modstanderen, mister Guy kun 1 terning åndekraft.

Call of Cthulhu: Guy er ikke levende og regenererer sine Magic points anderledes, nemlig 4 pr. dag. (Viking: Han slår får at få Åndekraft igen hver dag). Hvis han ikke er på fuld kraft Søndag morgen, vil Raymond slippe igennem.

#### SÆRLIGE KÆLDEROMRÅDER.

Dele af kældrene fortjener særlig beskrivelse. Ellers må du improvisere. Vær ikke bange for at digte. Funktionen af de fleste rum vil være mystisk, hvilket vil understrege fornemmelsen af forfald og svundne tider.

1. Lange løbegang. Det vil være tydeligt for alle, at loftet her er særdeles ustabil. Passerer man under her, vil der være 20% chance pr. person for en mindre sammenstyrtning. Mindre grupper behandles separat. Guy kan også afstedkomme en større sammenstyrtning hvis han vil. (Sammenstyrtninger giver t3 i skade med mulighed for at undvige.

2. Hjørnetårn. Kælderen under det noget forfaldne tårn er meget ustabil og forvitret. Det skyldes, at der er delvist åbent ud til bjergsiden hvorfra fugt har fri adgang (åbningen er til dels dækket af rødde og muld). Det er nødvendigt at gå ned i rummet og op af en stejl trappe i den modsatte side. Fald fra nordtrappen vil give 2t6 i skade. Midt i rummet vil et Spot Hidden afsløre resterne af et haglgevær (der er næsten kun aftrykket tilbage).

3. Kælderrum. Selve rummet er tomt. Lige øst for indgangen ligger et lig (ca. 30 år gammelt). Det vil kræve et Spot Hidden at se, at det ikke bare er en bunke et-eller-andet. Et nærmere blik vil afsløre, at den pågældende per-son har brækket et ben. Et svagt blodspor fører til ste-det fra trappen mod vest.

Et Anthropology-check vil fastslå at liget er af en mand af semitisk afstamning. En undersøgelse af snavset under og umiddelbart omkring liget vil afdække en håndfulde lokale mønter med årstallet 1880 som det seneste.

Synet af den intørrede benrad er skrækkeligt. Tanken om den ynkelige død er værre. (CoC: Det medfører 0/d4 tab af Sanity-point.)

4. (Dreje)gang.

Denne gang er bred - ca. 4 meter. et stykke hende drejer den skarpt mod syd. Midt for langs sydvæggen i der første stykke står en gammel indtørret læder-rygsæk. I umiddelbar nærhed kan man ved en nærmere afsøgning kan afsløre en skjult dør.

Brændemærket i læderet er navnet René Hartmann. Rygsækken med rester af madpakke, reb, spiger og arkæologiske pensler og graveskeer. Der er også en flaske god vin til at fejre eventuelle opdagelser, og et brev fra Université de St. Joseph i Beirut på arabisk og fransk, der identificerer René Hartmann som lærer dér, velanskreven arkæolog og god kristen. Hartmann og hans ledsagere skulle til at åbne døren, da Guy viste sig og jog dem på flugt.

Døren har ikke været åbnet siden Raymonds dage. Den sidder godt fast, og to karakterer kan i fællesskab prøve at få den op (den har en styrke på 25. Viking: Slå styrke og få mindst 3 6'ere). Netop som det er ved at lykkes, vil døren vælte udad som blev den presset op indefra. (Fejles Dodge/Undvige -slag giver det t6 i skade). Det er selvfølgelig Guy der står bag.

Længere henne drejer gangen 90° og ender så blindt. Et Archeology-check kan fastslå, at den er tilmuret. Muren her er ret tyk, og det vil tage henved seks timer at bryde den ned med det rette udstyr.

På denne mur er der et sært streg-system. Øverst er der een streg. Lige nedenunder to, så kommer en linie med tre, en med fire og så fremdeles. Efter 11 linier fortsætter streglinierne på gulvet (een med 12, en med 13 osv. Der er ialt 36 linier. I nr. 36 er der kun 35 streger. stregerne er ikke ridset; men nærmest præget ind i stenen. Der er 665 streger ialt. Dette er Guys regnskab over hvornår Raymond har prøvet at komme tilbage. Hver streg står for et år; hver linie for et af Raymonds forsøg.

5. Forrum. Dette sted er det tætteste Guy kan komme alky-mistens gemakker. Har han ikke haft andre oplagte chancer til at jage folk væk, vil han materialisere sig her og byde dem kamp foran den åbne portal til tårnkælderen. Der er visse magiske symboler tegnet på dørkarmen (Occult-check vil afsløre, at det er antikke og middelalderlige beskyttelser mod ånder. På vestvæggen vil en tilmuring kunne findes ved iagttagelse.

6. Værksted. Raymond omdannede kælderetagen i tårnet til ét stort alkymistisk laboratorium/værksted (Occult-check) med esse, kolber, rør osv. i den ene halvdel og opbevaring af forskellige forfaldne og forvitrede sager i den anden afdeling. Allerede Raymond havde opført med at bruge dem.

En trappe fører op til overfladeniveau, hvor den er blokeret af sten, der ikke kan ryddes af vejen nedefra. Værkstedet bærer præg af at være blevet efterladt i god orden og ser ud til at være klar til brug hvis det skulle være. Et Chemistry-check kan bruges til at analysere arten af forskellige væsker og stoffer, der har ligget og tørret ind i forskellige krukker og kar. På nord-væggen kan findes en hemmelig dør ved en målbevist søgen.

7. Skjulested. Dette "rum" er i virkeligheden dele af en blændet gang. Det er ganske hyggeligt udstyret. Der er en stenkiste, stencmøbler og resterne af en briks. En større stenkiste står mod østvæggen. Magiske symboler som dem i forrummet er tegnet på de blændede åbninger mod nord og øst (for at holde Guy ude). I den blændede veståbning (udadtil) sidder et støvet rødt krystal, hvorigennem man eventuelt svagt kan skimte dagslyset.

Den lille kiste er forsejlet af en slags voks. Det er tydeligvis gjort for længe siden, men det binder stadig. I kisten ligger en nogle skrifter (de har holdt sig på grund af forsejlingen). De omhandler magi og alkymi:

#### TEKSTREFERATER:

Raymonds Personlige Noter: disse er skrevne på en blanding af middelalderfransk og Latin over en periode af 30 år. Det vil kræve man lave slag for begge sprog. Det er fuldt af symbolsnak og lange citerede passager. Det er på middelaldertysk fra "Parzifal" af Wolfram von Eschenbach. Den handler om ridderne der søger efter den hellige gral (der viser sig at være en sten). Og andre passager på latin stammende fra bogen

"Aurora Consurgens" (Morgenrødets Komme) af en unavngiven munk omkring år. Denne indeholder mange kristne religiøse referencer).

Tilsyneladende har noternes forfatter så fundet "de Vises Sten", og er blevet nødt til at slå sig ned på borgen og forberede sin genkomst. Sidste sætning handler om at vende tilbage og "Skabes Guldet i min Esse, hvor jeg kan skue de Vises Sten gennem Ilden". (Guldet er det nye liv, essen er læsekammeret og ilden er morgenrøden).

Unangivent manuskript på arabisk om magiske steder i Syriens Bjerge (ca. år 800 e.kr.): Dalen beskrives under et andet navn "Døren til Riget". Det kræver en målbevidst gennemlæsning for at fatte dette. Her skulle være god grobund for trolddom. Noget der kaldes åndeporten skulle bære "tegnet fra den anden verden".

Dionysios af Seleukia: Om Flodrigernes Fald (på antik græsk): Dette græske værk er en afskrift af en historie fra Alexander den Stores tid om onde guder og deres rolle i det gamle Babylons fald. Der er grundige beskrivelser af sygdom og pest, der vil gøre læseren hysterisk ræd for bakterier og for fugtighed. Der er også beskrivelse af ritualer om at "overskride verdens tærskel". Men de kræver tid at studere - mere end deltagerne har til rådighed.

Silkerulle med kinesiske tegn og magiske symboler. En linguist vil kunne fastslå at det stammer fra omkring år 200, Occult: Der er tale om et alkymistisk manuskript i den mere mystiske fjern-orientalske tradition.

Kisten ved østvæggen er fuld af gammelt tøj (helt for-faldent), resterne af andet udstyr og en meget fin, forsiret krumsabel (det smukkeste eksemplar spillerne nogensinde har været præsenteret for). Den er fortryllet. Bruges som sabel, basischance 10% (1 terning). Hvis kisten ryddes for alt indhold, kan en falsk bund findes.

Løftes bunden, ses skelettet af et menneske i en for-dybning. Arkæologi-slag kan vise at det er 5-700 år gammelt. Et Anthropologi-slag vil fastslå, at det drejer sig om en ca. 55-årig vesteuropæer af over middelhøjde. Knoglerne kan fjernes uden besvær, men søger man videre, vil man finde noget hvidt, flaget stof af ubestemmelig art som for det meste hænger fast i bunden.

Det er kondensatet af Raymonds "essentielle salte", den materielle forudsætning for hans magiske genfødsel. De er afsondret, fordi Raymond præparerede sin krop, før han lod den "dø" (fjernes materialet helt eller delvist vil Raymond run blive inkomplet genrødt - et frygteligt skue!). Det er her Raymond vil dukke op Påskemorgen Røde.

8. Udgang. Brydes spærre-væggen ned, vil man via en kort gang nå ud til en sprække i klippens østside. Herfra kan man med største forsigtighed kravle ned til Cypreslunden. (Et fejlet Klatre-slag medfører muligt fald (slå et antal Springe-slag) indtil eet lykkes. tag t6 for hvert der fejler). Reb o.l. kan bruges til at undgå uheld.

#### CYPRESDALEN / WADI EL SANU.

Skoven syd for Souk-el-Din er meget usædvanligt for området, hvad deltagerne vil bemærke. Men dalen mellem Chateau du Sauveur og Åndeporten er også speciel. Der er af en eller anden grund lunere her - og den specielle åndelige aura holder tamdyr som geder væk, så de ikke kan gnave skoven i stykker. Folkene i Souk-el-Din holder sig oftest også væk af en tro på "skovånderne". Så på mange måder er det et tidsløst sted - sådan som landet så ud før gederne ødelagde alt. Denne "stemning" kan viderebringes ved indgående beskrivelser.

Et Track-check i dalen vil afsløre, at der alligevel fra tid til anden kommer mennesker på stedet - bl.a. til hest (Butrus Helu) - eller til fods (Issa). Følger man sporet, vil man finde en fælde, der lader til at være sat for ganske nylig. Hvis spillerne ikke allerede har larmet for meget, kan de lægge sig på lur efter jægeren, der tømmer sine fælder ved solopgang og solnedgang. Jægeren er Issa Helu. Han ligner sin onkel Butrus en del. Han vil ikke forvente at få besøg, da han stort set er den eneste lokale, der ikke tror på den med ånderne, men han vil være på vagt alligevel.

ISSA HELU

Den fredløse vil være imødekommende, hvis han forstår at personerne ikke kommer fra myndighederne. Han har bemærket, at lyset kastes tilbage mod borgen fra klippen overfor, og han har lagt mærke til at dyrene altid er helt stille ved solopgang. Han tror ikke der er skovånder i Cypresdalen. Det er noget større, helligt eller vanhelligt, der er undervejs, mener han. Som fjende er han dødsensfarlig.

Call of Cthulhu

ST 13, CO 15, SI 13, DE 14, AP 8, IN 14, PO 14, ED 7

French 50%, Turk 30%, English 20%, Climb 80%, Hide 70%, Jump 60%, Listen 70%, Sneak 55%, Spot Hidden 65%, Track 60%, Knife 60%, Shotgun 60%, Dodge 55%

VIKING

Styrke 10, Visdom 8, Charme 5 Sejghed 18

Klatre (9), Kniv (7), Haglgevær (5), Undvige (6), Spore (6), Snige (8) Årvågehed (8), Sprog: Arabisk (5), Fransk (3), Tyrkisk (2),

ÅNDEPORTEN.

Åndeporten er i den lodrette klippeside over for Chateau du Sauveur. Et stort stykke (ca. halvthundrede meter på hver led) adskiller sig fra resten af væggen ved at være tilsyneladende helt glat. Der kan hverken findes en tilfredsstillende geologisk eller arkæologisk forklaring på fænomenet.

Man kan nå den efter en klatretur på to timer fra Cypresdalen. På det nederste stykke findes en række skrifttegn indgraveret på et ukendt sprog, isprængt visse magiske symboler for Portaler.

Når lyset står rigtigt, ses også et sært uidentificeret symbol på hele Porten (Solen står korrekt Påskesøn-dag morgen), og en lysstråle vil pege lige på sprækken ind til Raymonds hemmelige kammer. Sprækken under borgmuren til dette kan også bemærkes til andre tider.

PÅSKEMORGEN RØDE

EVENTYRETS KLIMAKS - MØDET MED RAYMOND

Påskemorgen er tidspunktet for eventyrets klimaks. I Sagens natur er det svært at beskrive et klimaks i et rollespilseventyr, hvor spillernes valg og handlinger er den store variabel. Een "løsning" vil være at fjerne sig fra området uden at gøre noget. Men udover dem der på den ene eller anden måde helt har fejlet, bør du give spillerne en afslutning på eventyret. Følgende beskrivelse må gives og modificeres alt efter, hvor gruppen er på det skæbnsvangre tidspunkt.

Påskemorgen farves den østlige himmel i skære røde og blå farver. På himmelen over Bab-el-Gharbi slukkes stjernerne og himmelen bliver skyfri blå. Som solen kravler op bag bjergtinderne falder lyset på klippesiden overfor borgen. Og i lyset bliver klippesiden guld. Eler som et spejl af flydende guld der kaster solens lys tilbage så det rammer Chateau du Sauveur fra vest, og borgen er badet i lys fra alle sider.

Solen stiger lidt højere, og genskinnet fra Åndeporten bliver snævere og rammer i en kile af lys lidt under borges mure - ved Raymonds laboratorium. På åndeporten viser et enkelt, ukendt, skrifttegn sig i lyset.

Hvis Guy ikke er besejret vil hans skikkelse dukke op - solid og uigennemsigtig - og spærre for lyset. Men ellers vil lyskilen trænge gennem det røde krystal og ramme



Raymonds kiste i Borgkældereren. Som lyset rører den, begynder der at danne sig knogler og sener, blod og kød ud af den tomme luft. Dette sceneri er et sært og frygteligt skue. Efter ca. 10 minutter er Raymond genfødt - en smuk og velskabt ung mand. I sin første time på jorden er han fortunlet og forsvarsløs. Men langsomt vinder han sine kræfter. Og jo længere det tager deltagerne at nå frem, jo stærkere vil Raymond være.

RAYMOND.

Alt efter sin tilstand vil Raymond hilse personerne. Han vil udstråle en magt og herlighed. Spil ham som et geni, men fuldstændigt uvidende. Det vil selvfølgelig tage noget tid at finde et sprog at kommunikere med ham på. Han har iøvrigt mistet tidsfornemmelsen, og vil være dybt overrasket over, hvor lang tid der er gået. Han vil optræde med stor respekt overfor deltagerne: De ved tydeligvis ting han ikke ved; og det har Raymond respekt for.

Raymonds udstråling er som sagt overvældende, og det vil være svært at gøre ham ondt, men mindre man overvinder sig selv. Raymond kan skades som alle andre. Han har også evne til at "vende folks ord imod dem". Hvis nogen siger noget som "Jeg vil dig intet ondt", vil han kigge personen i øjnene og sige "du vil mig intet ondt". Så vil denne føle sig bundet af sine egne ord.

Raymond kan blive et problem for verden senere når han først har forstået det tyvende århundrede - og de muligheder det byder for driftige og skruppelløse folk.

Det er helt op til spillernes moral om han er "god" eller "ond", og om han har "ret til livet". Hvis de vil bekæmpe ham må de først bryde ud af det tryllespind han har vundet om dem - bl.a. med deres egne ord.

Hvis de faktisk holder ham ude eller slår ham ihjel, vil Guy opsøge dem og takke dem for deres gode gerning, og for at udfri ham for sin vogterrolle.

**SPILTEKNISK:**

**CALL OF CTHULHU**

ST 14, CO 17, SZ, 12, DE 12, AP 18, IN 20, PO 21, ED 30

Alchemy 85%, Occult 80%, Listen 80%, Spot Hidden 70%, Psychology 75%, Languages (Medieval): Arabic 70%, Chinese 50%, French 75%, German 40%, Greek 60%, Latin 85%, Combat: Sword 50%, Scimitar 70%, Shield 70%

**VIKING-SYSTEM**

Behændighed (9), Visdom (16), Charme (15)

Sværd (5), Sabel (8), Skjold (7), Årvåbenhed (10), Religion (Okkult - 9) (Kristendom - 6) (Islam - 5), Alkymi (15), Menneskekundskab (9), Sprog: (Middelalderversion): Fransk (8), Kinesisk (5), Latin (10), Græsk (6), Tysk (5), Arabisk (7) + utallige andre evner.

Raymond er troldmand og alkymist. Call: Han har 20 MP, men er nede på 12 efter "genfødslen". Viking: Han har lært at bruge sin åndemagt aktivt. Åndemagt 20 (midlertidigt nede på 8 efter genfødslen) Magisk evne:

Hypnose: Ved at se på folk, kan han slå dem med ærefrygt. Bliver de ramt af det, vil de være u-indstillede på at skade ham (lad dem forstå det ved hjælp af antydninger - som "han virker helt uskadelig"). Call of Cthulhu: Koster 1MP: Modstå Raymonds MP. Viking: Modstå ved at slå flere 6'ere på Visdom end Raymond gør på Hypnose (hans evne er (8) - udover den Åndekraft han bruger)

Han har også andre magiske evner, som du kan finde på. De fleste kan ikke bruges direkte i dramatiske situationer.

**Ekstra.....**

Rettelser og tillæg til eventyret.

**Ekstra 1****Et rygte:**

*Del er ikke nemt at få dette rygte ud af de lokale. De ønsker ikke at blive anset for overtroiske bjergbønder (del er det de er);*

Nogle af de lokale hyrder har en idé om at det ikke er godt at have sine dyr for tæt på borgen ("de kan blive syge"). En af dem (Masi) har engang set en "djævel" ride på en af hans geder. En anden har hørt en historie fra sin bedstefar...

*(det er Franz, Raymonds homunkulus der har drevet sit spil).*

**Kældrene (Ridder Guy): "Skriften på væggen"**

Guy er meget dannet af en geme ridder at være: Han kan skrive! Når personerne begynder at rode rundt i kældrene, kan man skrive advarsler eller bibelske sentenser på væggen. Det hentyder til hans forståelse af personernes rolle. Guy's sentenser er på et absolut gebrokkent latin/ middelalderfransk. Umiddelbart vil det se ud som om de har stået der i mange år. Men de vil forsvinde efter en times tid eller så. I det første stykke tid, vil det måske virke på vore helte som om de bare ikke kan finde "skriftstedet" igen.

**Raymond's Laboratorium:**

Værkstedet:

Blandt alt ragelset er også flere stabler med stentavler beskrevet med særlige skrifttegn og billeder. Striften er (archeology) en form for korrumperet græsk med brug af hebræisk. Kun enkelte sætninger kan tydes; helt ude af sammenhæng - såsom:

- 1 - De dansende ønsker ødelæggelse over byen I ørkenen*
- 2 - den som i en krukke har frembragt den levende "frugt" kan selv opnå den forbudte ære*
- 3 - En balsam skabt af den urt der efter sneens smelten vokser på det bjerg bønderne kalder Jomfru-tinde.*
- 4 - Kraften ligger i solen der stiger op i vest*
- S - Den umælende vandrer kender ikke til frygt*
- 6 - Døden er kun for den svage, thi for Tidernes Herre findes ingen grænse*
- 7 - men for basiliskens æg skal man vare sig*

(fragment nr. 2, 4 og 6 er delvis brugbare i sammenhængen).

**Ekstra 2:**

Der er også forskellige billeder af stentavlerne. Bl.a. som viser fremstilling af en homunkulus (lille menneskeskikkelse i krukke).

(Her i øvrigt nogle gamle gryder og kar til at Raymond skulle kunne blive "kogt ned" til sine salte engang for længe siden).

**Raymonds skjulested (område 7)**

Over stenkisten er der en niche ca. 2 meter høj og 1 meter bred. Hvis man undersøger denne niche meget grundigt, kan man se at der har været malet et billede af en mand i fuld størrelse. Det er meget utydeligt, men lader til at være middelalderligt.

(Raymond lavede billedet. Hans homunkulus strøg hans essentielle salte ind i portrættet som forberedelse på genfødselen.)

I kisten ligger sammen med tøj, sabel, osv. knoglerne af den der ca. 55-årige vesteuropæer i en pæn og ordentlig stabel. De er tydeligvis kogt af og rensset.

FRANZ: Den tjenende ånd.

Den tjenende ånd er en homunkulus skabt af Raymond efter forskrifter fra senantikken. Det er en lille sort og fed abe-agtig mandsling. Siddende ligner det en djævelsk Bhudda-statue.

"Stats"

Franz er ca. 60 cm. høj. Kroppen er proportioneret som et barns.

Franz er meget stærk.

Franz kan klatre på vægge og snige sig uden problemer.

Franz er meget snu, og vil observere, snarere end at handle.

Frans afsætter små, abeagtige fodspor, som man kan se, hvis man kikker godt efter.

Franz, som den hedder, har tjent sin herre trofast i mange år. Da han "gik hinsides", var det den kogte Raymonds krop ned og strøg hans "salte" ind i protrættet i nichen.

Franz sniger sig en sjælden gang imellem rundt i kældrene og generer Guy. Han lever mest af kraften fra "den anden side", men også lidt af rotter og andet. En sjælden gang sniger han sig ned i dalen og drikker blod af husdyr.

Franz vil gemme sig og observere heltene. Han vil lede dem til at hjælpe herren ud. Måske vil de ane ham ud af en øjenkrog og indlede en klappjagt. Men Franz er meget adræt, og har lavet forskellige smuthuller.

Hvis han er tvunget til at angribe (hvis noget truer hans mesters liv) vil han så vidt muligt springe ned ovenfra og bide offerets halspulsåre åben med sine sylespidse tænder, så blodet står ud som en fin spray.

### **Ekstra 3:**

#### **Påskemorgen:**

Når Raymond genopstår vil han "blive til" stående i nichen; ikke i kisten.

#### **Alternativt klimaks:**

Selve påskemorgen, kan de personer der har overværet solopgangen og ikke vender blikket væk ("ser lyset") blive draget ind i åndeverdenen, hvor Raymond vil lokke dem til at hjælpe ham ud. *Jeg vil arbejde lidt videre med det koncept*, men det vil foregå ca. på denne måde:

-Dem der ser længe nok, vil blive blændet, og vil synes de falder ind i et "landskab af lys".

*(Faktisk er det noget de forestiller sig. Fysisk vil de blot falde omfalde i søvn.)*

- "En stemme" (Raymond) tilbyder sat hjælpe dem.

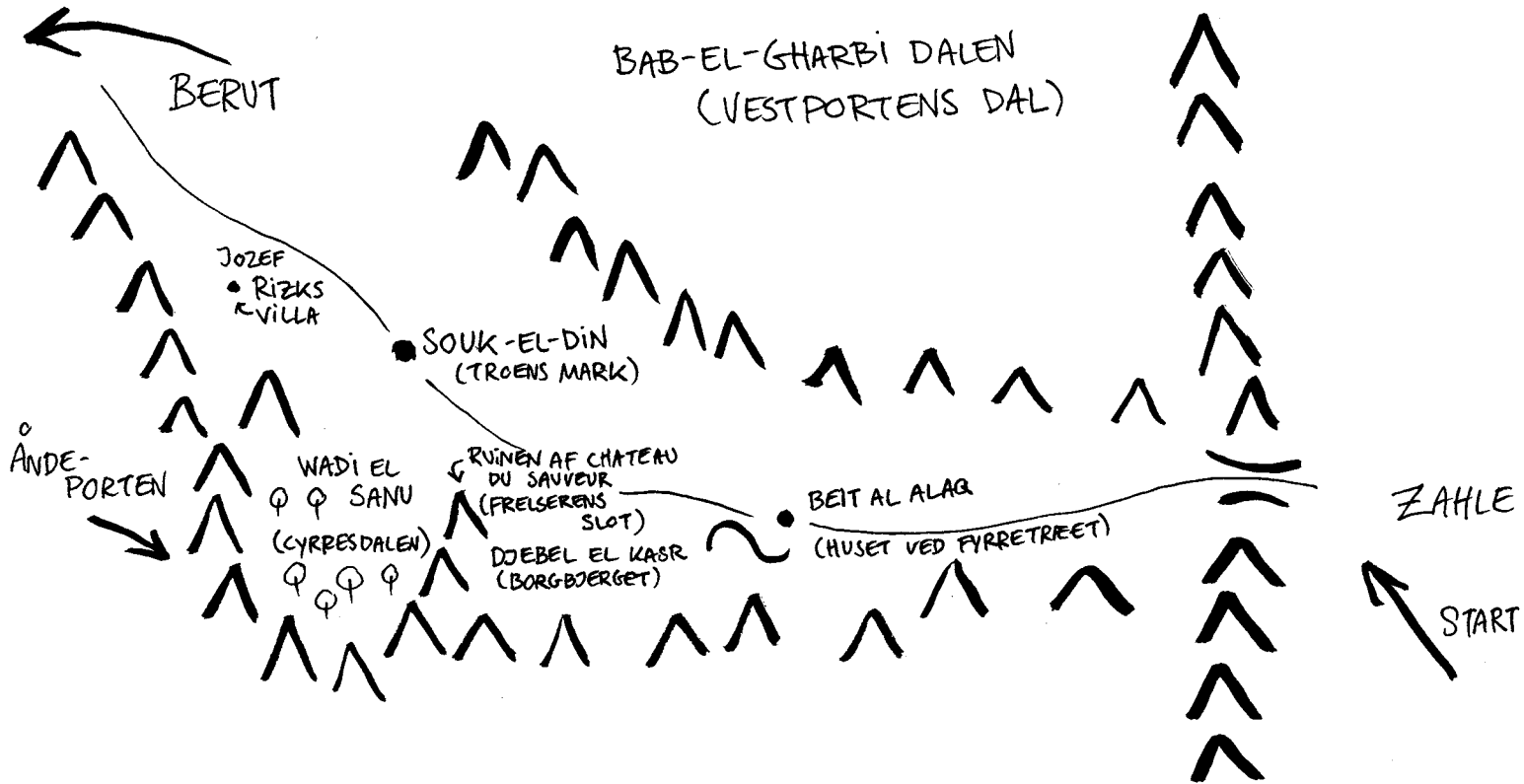
- Efter faldet er stoppet, vil de skulle hjælpe Raymond (forkommer som et lille barn i det lysende landskab.)

-De skal hjælpe barnet ud. På vej ud skal de besejre en ridder (Guy).

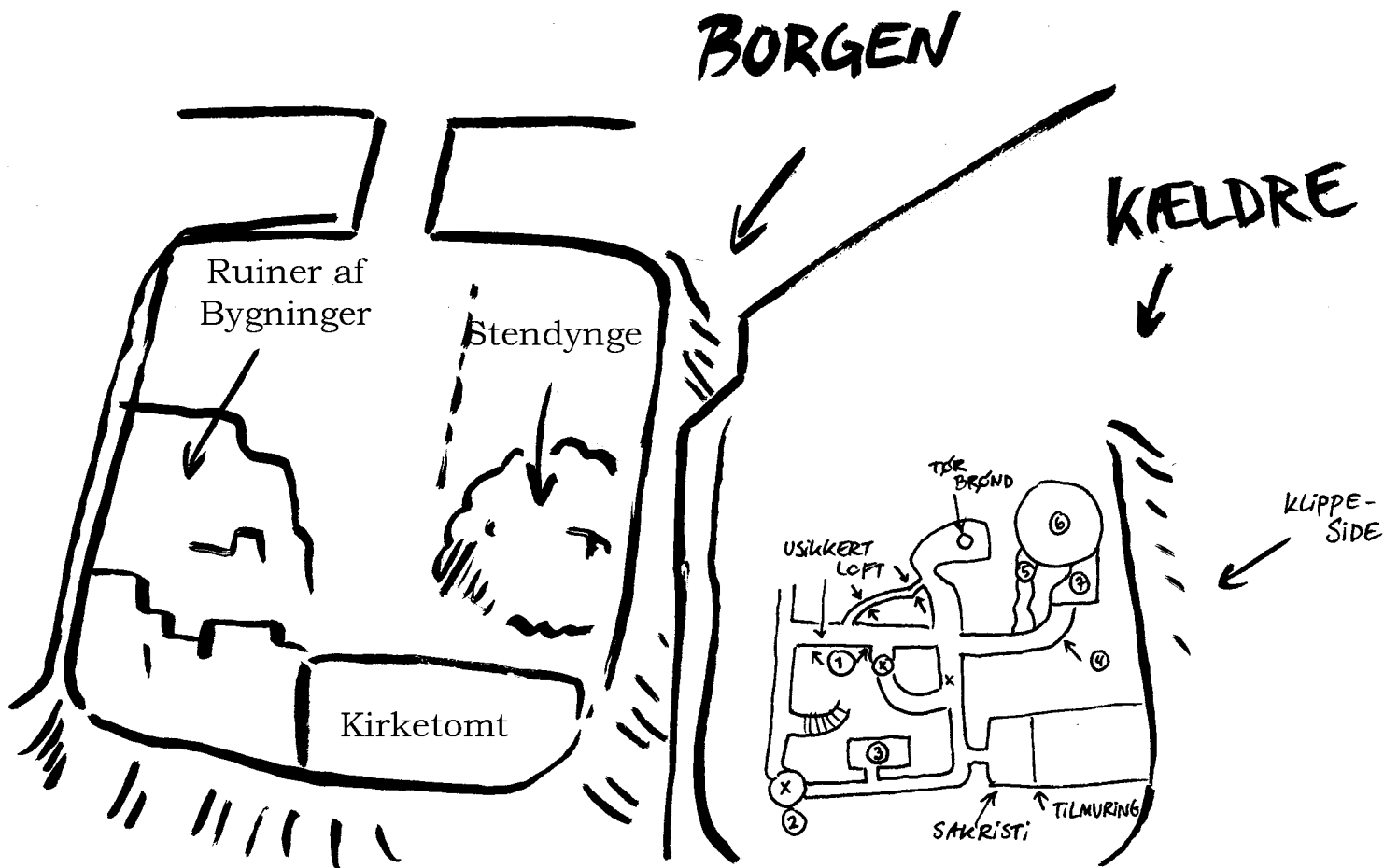
Samtidig med dette bliver Raymonds krop til på vores side, det kan bevidnes/påvirkes af tilstedeværende, der ikke er draget ind i åndeverdenen. Disse personer kan også "lede" deres fæller tilbage til den rigtige verden.

*Dette klimaks udarbejdes som sagt lidt videre.*

# Påskemorgen Røde: Grimme Kort (1)



# Påskemorgen Røde: Grimme Kort (2)



Styrke 8	Bevægelse 10	Intelligens 14	Fantasi 70
Fysik 8	Fremtoning 14	Andskraft 9	Held 45
Størrelse 16	(Skade: +t2)	Lærdom 21	Viden 105

Træfpoint: 12

Andsligevægt: 45  
(Lever lidt i sin egen verden).

ALMENE EVNER	Snige 10%	Sprog: Arabisk 44%
Gemme sig 10%	Spore 10%	Fransk/Græsk 54/59%
Historie 73%	Undvige 22%	Hebraisk 38%
Kaste 25%	SÆRLIGE EVNER	Kileskrift 22%
Klatre 40%	Anekdoter 54%	Latin 64%
Lytte 25%	Antropologi 32%	Tyrkisk 34%
Lægekunst 30%	Arkæologi 82%	Tysk 100%
Læse bøger 78%	Debat 69%	Religion: Antik 61%
Ride 20%	Geologi 32%	Islam 40%
Se Skjult 42%	Lingvistik 21%	Kristendom 77%

Strid: Borende spørgsmål 57%
Akademisk forsvar 71%
Forvirrende festtaler 61%
Afspore debat 48%

Isolde holder styr på professorens udstyr.



# Påskemorgen Røde

## JOHAN WOLFGANG VON BRASKOW

61 år, 180 cm. 93 kg, grånende hår, halvskaldet.

"Nej Wolfgang, det går vist ikke an". Det var, hvad hans salige kone Margretha altid sagde. Og hvad hans søster Irmgard ville mene. Men da hans niece Isolde flyttede ind for at tage sig af ham efter konens død sidste år, er den snak slut. Han har overtalt hende til at ledsage ham på sin drømmerejse til det Mellemøsten, han er ekspert i, men aldrig har besøgt. Isolde fortjener også en rejse.

Von Braskow besøger i Damaskus sin mangeårige korrespondent, den skriftkloge Suleiman Özdemir. De har ført lærd debat i over 30 år på fire sprog om over 3000 års historie. I Damaskus befandt sig også en af hans tidligere elever, Klaus Kupferhigel. Klaus er bl.a. en fremragende lingvist, selvom nogle af hans teorier er lidt outrerede.

Den tyske kommandant i Damaskus insisterede på at bebyrde "ekspeditionen" med en ung tysk officer, Siegfried Frauenbah, og en tyrkisk ajudant. Det er højst generende og umynddiggørende, og sikkert unødvendigt. Von Braskow er ikke netop taget til det Ottomanske Rige for at trækkes med Kejserens hær.

Hans store sorg er at begge hans sønner har forkastet den akademisk løbebane (en er koloni-officer i Østafrika, den anden embedsmand). Når han ser frem til denne tur er det ikke så meget for at vinde ny hæder selv, men for at inspirere unge mennesker som Isolde og Klaus til at videreføre hans værk.

Udseende: Professoren er 61 år gammel, og hans træk er gemytligt runde og lidt barnlige. Med sine 93 kilo kan han tildels også ligne en kæmpebaby. Hans grånende hår og buskede øjenbryn afslører ham dog.

Styrke 7	Bevægelse 12	Intelligens 15	Fantasi 75%
Fysik 13	Fremtoning 14	Andskraft 16	Held 80%
Størrelse 13	(Skade: -)	Lærdom 20	Viden 100%

Træfpoint: 13

Andsligevægt: 71  
(Småparanoid efter års intriger ved Sultanens hof).

<b>ALMENE EVNER</b>	Snige 10%	<b>SPROG</b>
Gemme sig 10%	Spore 10%	Arabisk 65%
Historie 20%	Undvige 29%	Bulgarsk 34%
Kaste 25%	<b>SÆRLIGE EVNER</b>	Græsk 53%
Klatre 40%	Bureaukrati 43%	Hebraisk 37%
Lytte 25%	Debat 65%	Tyrkisk 90%
Lægekunst 30%	Folkeviden 54%	Tysk 32%
Læse bøger 58%	Fortælle fabler%	Religion: Islam 87%
Menneskekender 55%	Giftviden 51%	Kristendom 61%
Ride 20%	Kalligrafi 73%	Okkult & Mystik 61%
Se Skjult 25%	Lovkundskab 72%	

Knivstikkeri 43% t4+1

Spark 25% t6

Islams fem søjler: Bøn, almisse, faste (ramadan), pilgrimsfærd og jihad (kamp for troen,; ikke nødvendigvis krig).

Udstyr: Simpelt sort tøj, fez, sølvbeslået Koran, bedetæppe, kniv, medicintaske. Skrivesæt.



# Påskemorgen Røde

## SULEIMAN ÖZDEMİR

Tyrkisk skrifteklog, 54 år, 1,74, 60 kg

Suleyman Özdemir er vidende både udi Koranens bud og i de mange folkeslag i det Osmanniske Rige, deres tro og skikke. Det har han lært som mangeårig embedsmand i alle rigets egne. Han har afsondret sig fra intrigerne i Istanbul, og har studeret retfærd i Damaskus i det sidste år.

Han har korresponderet mange år med Professor von Braskow om de forskellige emner på flere sprog, og har fuld tillid til von Braskow. Han har dog været noget nervøs over at denne på sin rejse er ledsaget af sin niece, der udviser en til tider meget upassende opførsel. Han prøver at være taktfuld. Han er også interesseret i at observere de to yngre tyskere - akademikeren Kupferhigel og soldaten Frauenbach. De har begge to deres øjne meget åbne for deres omgivelser. Måske mere end godt er! Han anser tyskerne som velegnede allierede - bl.a. fordi de ikke er påtrængende med deres slags kristendom. For tiden føler han sig også sikrere i selskab med udlændinge end med de fleste af sine landsmænd.

Endelig er han glad for at være ledsaget af en landsmand som Mehmet, som han håber at kunne være til støtte for. Suleman har en kone, to gifte døtre og tre voksne sønner, hvoraf en er mullah og de to andre embedsmand.

Udseende: Vindtør er et godt ord for Özdemirs udseende. Hans ansigt er domineret af en stor høgeagtig næse, under af et par buskede øjenbryn. Den myndige effekt forstærkes af en let nærsynethed, der får ham til at knibe øjnene sammen. Undtagen når han læser og hans. Da søger hans tanke og hans ansigt hviler.



Styrke 12	Bevægelse 12	Intelligens 15	Fantasi 75
Fysik 17	Fremtoning 13	Andskraft 13	Held 65
Størrelse 10	(Skade: -)	Lærdom 15	Viden 75

Træfpunkt: 14

Andsligevægt: 65  
 Tror på sig selv og vil bevise sit værd.

ALMENE EVNER	Snige 43%	Svømme 62%
Gemme sig 10%	Spore 10%	Tegne 53%
Historie 27%	Undvige 35%	Sprog: Fransk 41%
Kaste 25%	SÆRLIGE EVNER	Græsk 31%
Klatre 49%	Antropologi 14%	Italiensk 29%
Lytte 25%	Arkæologi 32%	Latin 41%
Lægekunst 54%	Debat 22%	Tyrkisk 5%
Læse bøger 43%	Menneskekender 33%	Tysk 75%
Ride 47%	Psykoanalyse 21%	Religion: Krist. 28%
Se Skjult 25%	Synge (sopran) 36%	Okkult/mystik 32%

Spark: 34% - t6

Revolver 48% (22 mm): t6

Isolde medbringer sit eget tøj og udstyr, tegnegrej og lægeudstyr. Derudover har hun styr på Onkel Wolfgangs tøj, reservebriller o.l. Hun har også rejsebiblioteket.



# Påskemorgen Røde

## Isolde Rettgauer

Professor von Braskows niece og rejseledsager. 20 år, 165 cm, 54 kg.

I efteråret 1908 flyttede Isolde Rettgauer ind i professorboligen i Göttingen for at passe sin onkel Wolfgang efter tantens død. Mor håbede hun endelig ville lære noget om husholdning, så hun kunne blive godt gift.

Stor var mors forfærdelse da Isolde og onkel Wolfgang tog afsted Mellemøsten. Hun har pustet liv i onkels drømme om at se verden, og hun har gjort sig uundværlig. Tager noter, finder hans briller, sørger for han får spist og lytter til ham. Lytter og lærer når han øser af sin viden. Og hun påvirker diskret hans noter og ideer når de bliver for verdensfjerne. Hun håber at vinde sine egne laurbær ved undersøgelsen af Chateau du Sauveur.

Isolde nyder også chancen for at diskutere på lige fod med Klaus Kupferhigel, onkels tidligere elev, der kaster sig udi de mærkeligste og mest spændende teorier om alt muligt. Hun ønsker også at sætte sig i respekt hos Løjtnant Siegfried Frauenbach, og vise hun ikke er nogen "svag kvinde". Hun har sværere med at omgås de to tyrkiske deltagere. Den skriftkloge Siegfried Özdemir behandler hende køligt, og Mehmet synes tydeligvis hun er højst besværlig.

Isolde har også tegneblok og farver med på turen.

Udeende: Tidligere anså Isolde sig som grim og fed. Men i nyt praktisk tøj, kortere hår, og efter dage i solen føler hun sig smuk og stærk og som en rigtig Heltinde. Hun føler sig slankere, rankere, og selv hendes blege hår har fået en gylden glans.

Styrke 17	Bevægelse 14	Intelligens 13	Fantasi 65
Fysik 15	Fremtoning 9	Andskraft 12	Held 60
Størrelse 10	(Skade: +14 )	Lærdom 4	Viden 20

Træfpoint: 13

Andsligevægt: 60  
Begge ben på jorden.

ALMENE EVNER	Snige 62%	SPROG
Gemme sig 52%	Spore 50%	Arabisk 49%
Historie 20%	Undvige 61%	Armensk 12%
Kaste 61%	SÆRLIGE EVNER	Tysk 31%
Klatre 68%	Dyrepasning 53%	Tyrkisk 65%
Lytte 59%	Flikke 58%	
Lægekunst 65%%	Købslagning 49%	
Læse bøger 8%	Menneskekender 29%	
Ride 40%	Overtalelse 29%	
Se Skjult 51%		

Nævekamp 72% - t3

Knivstikkeri 56% - t+2

Karabin 62% - 2t6

Udstyr: Mehmet har styr på ekspeditionens større udstyr, fordelt på hestene. Han er ikke i uniform, da eskorten er uofficiel. I stedet for sin normale militærriffel har han en rytterkarabin.



# Påskemorgen Røde

## Mehmet Pelit

30 år, 1.62 cm. 74 kg. Stridt, kruset sort hår, sorte øjne, underbid, overskæg.

Mehmets skolegang begrænser sig til Koranskolen som knægt. Men han har lært sig meget i tidens løb. Både som hyrde, æseldriver, og senest som levebrødssoldat. Han var en af de soldater, der skulle trænes af de nye tyske officerer. Det gælder jo om at gøre sig fortjent, og ved at lære 10-20 ord på tysk, blev han ajudant for en af dem, Siegfried Frauenbach.

Løjtnanten skulle absolut begynde at tale politik med de tyrkiske officerer og sige grimme ting om sultanen (den gamle nar). Et eller andet kryb af en tjener må have sladret. Så Løjtnanten er blevet sendt ud for at beskytte nogle gale tyskere der flakker rundt og ser på ruiner. Mehmet sørger for det praktiske.

De er ikke tyskere alle sammen. Den skriftkloge Suleyman Özdemir er med; en meget vis mand, der kender Koranen ud og ind. Den gamle tyske lærde er sær, men den unge herr Klaus taler godt tyrkisk og kender en masse gamle sagn. Den unge kvinde er til gengæld uvorn, og får både Løjtnanten og herr Klaus til at opføre sig som tåber.

Mehmet er stolt af at være Siegfrieds ajudant, selvom løjtnanten ofte er utrolig naiv. Det er det fine ved ham. Så er det Mehmet's rolle at rage kastanjerne ud af ilden.

Udseende. Mehmet er lille og tæt. Det er muskler! Hans underbid og buskede overskæg gør det svært at se om han smiler eller er vred. Dem der kender ham, kan se på hans øjne, at han oftest smiler.

Mehmet har en familie, bl.a. 4 årige Mustafa, hans stolthed, pigerne og nyfødte Halil.

Styrke 14	Bevægelse 14	Intelligens 11	Fantasi 55
Fysik 15	Fremtoning 15	Andskraft 10	Held 50
Størrelse 13	(Skade: +t4)	Lærdom 12	Viden 60

Træfpoint: 14

Andsligevægt: 50  
(Tror fuldt og fast på Tysklands mission i verden).

<b>ALMENE EVNER</b>	Snige 28%	Flikke 43%
Gemme sig 41%	Spore 10%	Synge (tenor) 38%
Historie 20%	Undvige 37%	<b>SPROG</b>
Kaste 42%	<b>SÆRLIGE EVNER</b>	Arabisk 11%
Klatre 66%	Artilleri 44%	Engelsk 41%
Lytte 25%	Bureaukrati 36%	Tyrkisk 38%
Lægekunst 47%	Geologi 29%	Tysk 65%
Læse bøger 25%	Kamuflere 21%	
Ride 61%	Korttegning 62%	
Se Skjult 36%	Opildne tropper%	

70mm kanon: 44%; 1 til 8 t6

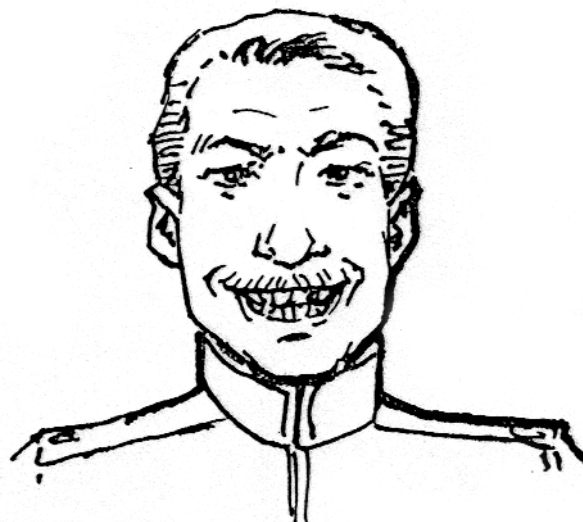
Næve 71% t3

Sabel 65% (t6+1); Parere 59%

Rytterkarabin 41% 2t6

Mauser (9mm) 58% t8+1

Siegfried har en 9 mm Mauser pistol og en rytter-karabin - også 9 mm.



# Påskemorgen Røde

SIEGFRIED (ZIGI)

FRAUENBACH

Løjtnant ved den tyske forlægning i Damaskus. 24 år, 1,78 cm, 80 kg, kort blond hår.

Siegfried var i Tyrkiet for at træne og forbedre hæren, hvad der i høj grad var påkrævet. Og hvilken bedre lærermester kan man få end den tyske hær? Men hærens krise udspringer af landets krise. Siegfried fandt meningsfæller blandt jævnaldrende tyrkiske kolleger. Hans kommandant fandt det til gengæld upassende, hvorefter Siegfried blev sendt på ubestemt orlov. Han fik til opgave at beskytte en lille videnskabelig ekspedition. Han medbringer sin tro ajudant, Mehmet Pelit. En praktisk og dygtig assistent.

Turens leder er professor von Braskow hjulpet af en tyrkisk skriftklog, Suleyman Özdemir. Professorens niece Isolde er en charmerende, omend noget moderne og selvstændig ung kvinde. Derudover er der også en yngre støvet akademiker på turen - Klaus Kupferhigel.

Siegfried kommer fra en gammel militærfamilie. Hans far vandt det eftertragtede "Pour le Merite" i krigen mod Frankrig i 1870. Siegfried tror på Tyskland, kejseren og den hvide mands opgave i verden. Siegfried har fra barnsben været dybt fascineret af riddere. Han har læst sagn som Arthurlegenderne, Rolandskvadet osv. Han ser frem til at opleve en ægte korsfarerborg.

Udseende: Atletisk og adræt. Zigi er blond med grå øjne og harmoniske ansigtstræk, der kun forstyrres af et lidt for lyst overskæg, som han er meget stolt af.

NOTE: Siegfried er træner ved den tyske forlægning Tyrkiet. Han har ingen jurisdiktion over nogen. Han og Mehmet er endda nødt til at være i civil mens de er i Libanon.