

HAVET AF DRØMME, HAVET AF BLOD

af Merlin P. Mann

SENSATIONEL OPDAGELSE I GIBRALTARSTRÆDET

EN ULYKKE for en Spansk Fisker skulle vise sig at være et storslaaet Held for den moderne Historieskrivning. Da Garcia Marenque uforvarende styrede sin Fiskerbaad ind mellem de ellers ufremkommelige Portalada Maldita Klipper og stødte paa Grund, havde han opdaget en Ø, hvis Existens ellers kun var formodet. Øen, Djebel Al Djabir, skulle have huset den Arabiske Alkymist, Djabir ibn Hajjan, der tjente Fyrst Täriq, Erobreren af Gibraltar i Aar 711. British Museum har omgaaende arrangeret en Expedition til Øen, ledet af ingen ringere end Sir Harold A. E. Fostian PhD., der til dagligt leder det Arkæologiske Institut ved British Museum. Expeditionen har allerede været her i Gibraltar et par Dage og vil snarest fortsætte den spændende Rejse mod den hidtil ukendte Ø.

TK (uds.skrb.)

- en Call of Cthulhu turnering med ældgamle hemmeligheder, bristede drømme og mystiske kald. En rejse på et hav af blod mod et hav af begær. LØRDAG EFTERMIDDAG - et klassisk gys...

INDHOLD

FORORD.....	1
BAGGRUND.....	2
PLOTTET.....	4
TIDSLINIE.....	6
BEGIVENHEDER.....	8
LIDT OM MORAL.....	24
HAND-OUTS & KORT.....	25

FORORD

"Havet af Drømme, Havet af Blod" er et udpræget stemnings-scenarie. Der vil være en masse for spillerne at rive i, men det centrale i handlingen er oplevelsen og ikke den egentlige problemløsning. Det er mere interessant hvordan spillerne klarer eventyret end om de overhovedet gør det.

Tekst-massen er forholdsvis stor, men den er til gengæld tilstræbt så brugervenlig som muligt. Læs først Baggrund, Plottet og Lidt Om Moral. Når du så skal køre eventyret skal du bare følge Tidslinien og Begivenhederne. De enkelte scener er ikke nødvendigvis i kronologisk orden (det afhænger af spillerne), men da numrene passer sammen, er det bare at slå op det rigtige sted.

Stikord vil være skrevet med fed skrift, så man nemt kan finde dem mens scenariet kører.

Jeg vil selvfølgelig gerne besvare spørgsmål, både før og på selve kongressen.

God Fornøjelse, MERLIN MANN

BAGGRUND

DJABIR IBN HAJJAN

Da arabereren Tāriq invaderede Gibraltar i år 711 var det i høj grad takket være hans strateg, vismanden Djabir ibn Hajjan. Som belønning fik han beføjelser og midler til at bygge sig en borg på en afsidesliggende klippeø i et rev. Det var Djabirs ambition her at udforske den kraft der lå gemt mellem to verdener (*Afrika og Europa/den muslimske og den kristne etc.*).

En ukendt del af et gammelt græsk værk (Hesiods 'Theogoni') havde nemlig fortalt ham om en 'verden hinsides', som skabtes i gnidningerne mellem to andre verdener.

I en underjordisk sø i en grotte under borgen fik Djabir åbnet en port ind til denne verden, som han kaldte Drømmehavet, *Bahr al-Ahlam*.

GABRIEL GUARDA

En lille fanatisk ridder-orden ledet af Gabriel Guarda svor at hævne tabet af Gibraltar. 5 riddere og 25 våbenføre mænd drog afsted mod øen, *Djebel al-Djabir*, forklædt som fiskere. De tilbød Djabir fisk for at få lov til at opholde sig på øen. De leverede forgiftede fisk til borgen, og snart svækkedes borgens forsvar så meget at Guardas mænd kunne iværksætte en belejring.

Efter nogle få uger kunne Guarda og hans mænd storme og indtage borgen. Djabir var dog i mellemtiden draget ind i Drømmehavet, for der at finde en udvej. Guarda og hans mænd fandt frem til porten og de 5 riddere drog ind i Drømmehavet.

Men i stedet for at finde Djabir fandt de en overnaturlig kraft, som tilsyneladende kunne opfylde alle deres ønsker. De sugede til sig af kræfterne, og svandt efterhånden ind til blot en del af Drømmehavets kræfter. Også Djabir var efterhånden blevet overtaget af drømmene, men han var langt stærkere end Guarda i denne form. Guarda og hans mænd kunne ikke slå Djabir ihjel - de havde solgt deres sjæle til drømmene.

PORTEN LUKKES

De havde uden at vide det været i Drømmehavet i et halvt år, så øen og borgen var plyndret og forladt, da de besluttede sig for at vende tilbage. Men for overhovedet at kunne vende tilbage måtte han gøre hele øen til en del af Drømmehavet. Dernæst forseglede han hulen med en stenblok og det skulle kræve alle 5 ridders håndflader at fjerne den.

Guarda accepterede at han ikke kunne nedkæmpe Djabir, men han kunne i det mindste lukke ham og alle de enorme kræfter inde og bevogte dem. Han så sig selv som en gudsbestaltet vogter af dette dæmoniske hav.

Drømmehavet havde gjort dem udødelige og udstyret dem med en vis evne til at skabe ting på øen. De skabte derfor en kirke og nogle ydmyge hjem - og hengav sig til evig tjeneste for Gud.

For ikke at blive angrebet af arabere, skabte de en illusion, der slørede øen og for udefrakommende lignede den blot en klippe blandt klipperne.

DJABIRS MODTRÆK

Djabir var fanget, men han kunne bevæge sig frit i Drømmehavet. Herfra kunne han komme i kontakt med lignende hav i andre dimensioner. Han opsøgte af en dimensionsvandrer, Bufón, som indvilligede i at hjælpe Djabir.

Bufón og Djabir var i fællesskab i stand til at trænge ind i den virkelige verden gennem drømmene. Derfor forsøgte de nu at friste de 5 vogtere til at åbne porten, ved at opsøge dem i deres drømme.

FORSVARET SVÆKKES

På øen var der i mellemtiden gået næsten 1200 år. Guarda og hans 4 våbenfæller havde kun haft behov for den åndelige meditation og kontakten med Gud. Deres illusion havde holdt deres ø uopdaget, selvom enkelte sejlere i tidens løb alligevel havde forvildet sig ind mellem klipperne. Disse blev tilfangetaget og deres kroppe nedsænket i kar med vand fra Drømmehavet. Det gjorde dem udødelige og satte Guarda i stand til at udvinde deres 'drømme-jeg' som trofaste undersætter.

Men på tærsklen til det tyvende århundrede begyndte Djabir at sende beskeder ind i den ene af våbenfællernes meditationer. Han fik snart så godt fat i hans sjæl at han, Coronel Corto, blev overtalt til at forsøge at bekæmpe de 4 andre.

KAMPEN INDLEDES

Cortos forsøg mislykkedes. Han blev nedkæmpet af Guarda og spærret inde ligesom de forulykkede fiskere og sejlere. Desværre svækkedes Guardas samlede kræfter dermed betydeligt. Illusionen der dækkede over øen blev svagere og Djabir begyndte langsomt at få kontrol med borgen. De 4 riddere forsøgte at smadre borgen, men de fik kun ødelagt lidt, før Djabir helt fik magten over den.

Med hjælp fra kraften af samtlige sjæle på øen fik de skabt et skjold mod Djabirs kræfter. Djabir kunne stadig ikke komme ud af Drømmehavet, men hans ånd herskede over borgen og med 1200 år gammel tålmodighed ligger han nu blot og venter på at skjoldet skal slå revner.

ØEN OPDAGES

Ved et tilfælde styrede en Gibraltar-fisker sin båd ind i revene omkring øen. Guarda opdagede det først da han var på vej væk, og han lammedes af sandsynligheden for at øen nu ville blive opdaget. Hvis araberne kom og nedkæmpede hans mænd, ville sjælekraften svækkes og skjoldet ville langsomt opløses.

Men Guarda kunne kun holde Djabir i skak i et vist tidsrum, og med flere sjæle ville han måske kunne trænge Djabir tilbage ind i Drømmehavet.

Han sendte to drømme-sjæle afsted for at finde ud af hvad spionen (Garcia Marenque) havde til sinds at foretage sig, men da de begge oprindeligt var spanske fiskere fra 1200-tallet, var det noget af et chok, at blive konfronteret med det tyvende århundrede.

Det er mens de to handlingslammede udsendinge overvejer situationen, at spillerne kommer ind i historien...

PLOTTET

Lige før spillerne begiver sig ud til øen, vil de to udsendinge, der i en høj grad af misforståelse har antaget at Marenque er initiativtageren til ekspeditionen, forsøge at bortføre ham. For at stoppe dem, må spillerne slå dem ihjel, og det betyder endnu en svækkelse af den samlede sjælekraft mod Djabir, som nu bliver bedre i stand til at benytte sine kræfter.

DJABIRS PLAN

Djabir vil se spillerne som en kærkommen mulighed for at kunne materialisere sig i den virkelige verden. Han skal blot lokke dem ned i Drømmehavet og der indpode dem med sin egen livskraft. Når de så vender tilbage, vil han forsøge at overtage deres materie og genskabe sig selv.

I starten vil han kun kunne lokke spillerne med små glimt i deres drømme, men hvis sjæle-skjoldet svækkes (eksempelvis hvis nogle af fiskerne slås ihjel eller hvis spillerne uanende styrker Djabirs kraft med deres drømme) vil han blive i stand til at benytte stærkere og stærkere midler.

Han vil prøve at lokke spillerne ved at antyde Drømmehavets muligheder for at opfylde spillernes begær. Han ved at det vil kræve de 5 ridders håndflader at fjerne stenblokken, så han vil opfordre spillerne til at bekæmpe ridderne og hugge deres hænder af.

GUARDAS MODPLAN

Guarda vil starten være meget usikker på spillerne, men eftersom de ikke er arabere, vil han efterhånden overveje muligheden af at bruge dem som middel mod Djabir. Han er klar over at han ikke kan overmande dem med samme lethed som skibbrudne fiskere fra middelalderen.

Det første stykke tid vil han være imødekommende og observerende i forhold til spillerne, men alt afhængig af deres attituder vil han enten forsøge at skræmme dem væk fra øen, bekæmpe dem, overtale dem til at deltage i sjæle-skjoldet eller overtale til at gå ind i Drømmehavet for at bekæmpe Djabir.

Guarda kan enten blive en magtfuld ven eller en pestilens af en fjende. Hans sanktionsmuligheders styrke overfor spillerne er dog ofte begrænset til deres skræmmende effekt.

SPILLERNE MÅL OG MOTIVER

Spillerne har i starten to gode grunde til at opsøge øen: en politisk og en videnskabelig.

Embedsmanden fra koloniministeriet er primært interesseret i at få plantet Union Jack på øen. Indfødte på øen er kun et problem hvis de ikke vil vedkende sig deres nyerhvervede kolonistatus. Soldaterne vil givet vis være af samme holdning.

Professoren vil selvfølgelig have så sensationelt et fund med hjem som overhovedet muligt. Tilstedeværelsen af mennesker på øen kan være en videnskabelig fordel - med mindre de virker obstruerende for arbejdet. Respekten for de indfødtes ejerforhold er meget afhængig af situationen og spillestilen. Resten af det videnskabelige hold vil sikkert være tilbøjelige til at følge samme holdning.

Men efterhånden som eventyret skrider frem vil spillerne være tvunget til at tage både moralsk og praktisk stilling til hvilken holdning de vil have overfor Guarda og hans mænd og hvor langt de vil gå, for at løse mysteriet om Djabir.

Medmindre spillerne har opført sig alt for aggressivt og imperialistisk, er Guarda nok den bedste samarbejdspartner når mysteriet skal løses, men hans moralske stilling er også tvivlsom - han opbevarer trods alt uskyldige fiskere, for at kunne udnytte deres sjælekraft.

Spillerne kan selvfølgelig vælge at nedprioritere de videnskabelige mål, og pakke hurtigt sammen igen, men Djabir vil ikke umiddelbart lade denne chance gå hans næse forbi - han vil være i stand til at forhindre spillerne i at komme væk fra øen (dårligt vejr, angreb på båden etc.).

EVENTYRETS LØSNING

Der er ikke givet een entydig vej til en succesfuld løsning af eventyrets komplikationer, men det synes at være vigtigst at få **bekæmpet Djabir**. Desuden bør fiskerne befries fra deres sjælelige tjeneste. Men det vil være svært at overbevise Guarda om at hans guddommelige opgave er overstået. Enten må man bekæmpe ham eller lokke ham tilbage til Drømmehavet. Her vil han kunne fortsætte sine drømme, indtil han en dag ønsker at vende tilbage... (HAVET II - The Return...gys...)

Men vejen til løsningen er langt mere kompleks. Først skal spillerne konfronteres med en tilsyneladende indfødt befolkning, der har en eller anden form for ophavsret, som spillerne angiveligt har tænkt sig at krænke.

Når og hvis fiskerne bliver for stor en pestilens er der også gode muligheder for at skyde sig ud af problemerne, men det vil blot styrke Djabir.

Hvis spillerne ikke forstår tingenes sammenhæng, vil de på et tidspunkt være nødt til at **nedkæmpe alle fiskerne** og hugge de 5 vogteres hænder af, for at kunne komme ind i Drømmehavet. De vil således stadig være i stand til at løse eventyret ved at bekæmpe Djabir, men odds vil i betydelig grad være i hans favør.

Spillerne har jo sådan set allerede solgt deres sjæle - uvidende om konsekvenserne, men velvidende hvad de har foretaget sig.

Hvis spillerne derimod gennemskuer det egentlige problem, vil det virke mest hensigtsmæssigt at danne fælles front med Guarda mod Djabir. Hvor vanskeligt det er at overbevise Guarda om ens reelle hensigter, afhænger helt af det forudgående forløb.

Når spillerne vælger side vil eventyret stort set være lige ud af landevejen. Det er de samme scener man skal igennem, men ens indgangsvinkel og chance for succes vil variere en del.

TIDSLINIE

- 1) **GIBRALTAR**.....8
 - a) Baggrund
 - b) Interview m. Marenque
 - c) Udstyr og planlægning af ekspedition
 - d) Overfald på Marenque - kamp med mystiske bortførere
- 2) **REJSEN**.....10
- 3) **ANKOMST TIL ØEN**.....10
 - a) Fiskerbåde blandt klipperne
 - b) Møde m. Guarda
 - c) Messe i lille kirke
 - d) Middag hos Guarda
 - e) Guardas advarsler og krav om opsyn
- 4) **EFTERFORSKNING**.....12
 - a) Udflugt til borg
 - b) Fund og Spor
 - 1) Sovekammer
 - 2) "Bibliotek" (Skriftruller i krukker)**
 - 2.1) Journal (3 ruller)
 - 2.2) Theogonien
 - 2.3) Skrift om Drømmehavet
 - 3) Stenblokken
- 5) **SMÅ TRUSLER**.....14
 - a) Guarda advarer: "Mystiske ting vil ske"
 - b) Trusler ved skibet
 - 1) Krabber på molen
 - 2) Mågeflok
 - 3) Fiskerne
 - 4) Lyde om natten
 - 5) Ting forsvinder
 - c) Trusler på borgen
 - 1) Fakkelloptog
 - 2) Kakerlakker
- 6) **SVAGE KALD**.....14
 - a) Drømme
 - b) Stemmer og lyde

-
- 7) STØRRE TRUSLER.....15**
- a) Guarda kræver spillerne væk
 - b) Trusler ved skibet
 - 1) Krabber på skibet
 - 2) Angreb fra måger
 - 3) En vagt forsvinder
 - 4) Fiskerne spreder indvolde
 - c) Trusler på borgen
 - 1) Måger
 - 2) Gopler
 - 3) Fiskernes messe
- 8) KONFRONTATION.....16**
- a) Evt. ransagning af byen
 - 1) Fiskerhusene
 - 2) Guardas hus
 - b) Guarda stiller ultimatum
 - 1) Krigserklæring (→ pkt. c)
 - 2) Fælles fodslag (→ "11) VENDEPUNKT")
 - c) Sammenstød ved skibet
 - 1) Gopler, krabber og måger
 - 2) Kamp i landsbyen
 - d) Sammenstød ved borgen
 - 1) Belejring
 - 2) Kamp udenfor
- 9) STÆRKERE KALD.....19**
- a) Manifestationer
 - 1) Djabir taler
 - 2) Blod på stenblokken
 - 3) Drømmesyn af fiskernes angreb
 - 4) Glimt af Drømmehavet
 - b) Bølgerne flytter på skibet
 - c) Uvejret bryder løs
- 10) DJABIRS ÅND.....19**
- a) Møde m. Djabirs ånd
 - 1) Samtale
 - 2) Drømmehavets fristelser
 - 3) Vejen til grotten afsløres (→ "12) GROTTEN")
- 11) VENDEPUNKT.....20**
- a) Aftale med Guarda
 - 1) Uvejre - ingen vej hjem
 - 2) Til kamp mod Djabir
 - 3) Vejen til grotten
- 12) GROTTEN.....20**
- a) Stenblokkens gåde
 - 1) Med Guardas accept → de 5 vogteres håndaftryk
 - 2) Uden Guardas accept → afhuggede hænder
 - b) Grotten - søen er porten
 - c) Druknedød

-
- 13) DRØMMEHAVET**.....21
- a) Mødet med Bufón
 - 1) Velkomst
 - 2) Om Djabir og Guarda
 - 3) Rundvisning
 - b) Mødet med eget begær
 - c) Bufóns gaver
- 14) KULMINATION**.....21
- a) Tilbage i grotten
 - b) Gavernes fristelse - forsøg på at modstå
 - c) Djabirs materialisation
 - d) KAMP
- 15) EPILOG**.....23
- a) Guardas fremtid
 - b) Flugt fra ø
 - c) Øen synker i havet...

BEGIVENHEDER

1) GIBRALTAR

- a) Spillerne befinder sig i Gibraltar når eventyret starter, men de har haft mulighed for at sætte sig ind i de kilder British Museum har kunnet fremskaffe om Täriq, Djabir og invasionen af Gibraltar. De relevante kilder følger med scenariet i form af Hand-outs (se disse), men du kan krydre med flere oplysninger efter eget forgodtbefindende - spillerne har haft adgang til al den viden om området og områdets historie, som datiden havde til rådighed.

- b) Spillerne er blevet indkvarteret hos Gibraltar-garnisonen. Det er også her Garcia Marenque møder op for at fortælle spillerne om sine oplevelser nær Maldita Portalada klipperne.

Garcia Marenque er en meget autoritetstro mand, og han er meget beæret over at møde så betydningsfulde mænd, som spillerne er. Han taler naturligvis udelukkende spansk.

Marenque fortæller at han på et fisketogt for en måneds tid siden havde fulgt en stime fisk, der havde opført sig atypisk - de styrede nemlig ud imod nogle rev, der ellers aldrig havde huset fisk. Dér havde Marenque aldrig sejlet før (han kan også en historie om at det spøger derude - men den fortæller han kun hvis han er i rigtigt godt humør).

Da han nåede hen til den del af revet som kaldes Maldita Portalada, stødte hans fiskerbåd desværre ind i en klippe og satte sig fast. Marenque puklede til solen gik ned med at få den fri, og netop i tussmørket opdagede han noget... Langt inde mellem klipperne - en klippeø. Den faldt i med de andre klipper og sås umiddelbart ikke. Men Marenque så et lys på øen, og som en silhuet i lyset så han

en borg på toppen af klippen. Nu blæste et uvejr op, og en kæmpebølge vristede båden løs. Båden var beskadiget, men alligevel lykkedes det ('heltemodigt' i eget udsagn) for Marenque at styre båden tilbage til Gibraltar.

Marenques historie fortælles med store armbevægelser, og mange dele af historien virker inkonsistente, men straks efter han var kommet hjem fra turen, havde han rapporteret hændelsen til lederen af garnisonen, *Marcus Beathe*, som et par dage efter lod et lille flådeskib sejle ud for at undersøge sagen. De kunne ikke, grundet et begyndende uvejr, komme lige så tæt på som Marenque, men de kunne rent faktisk konfirmere at der lå en ø mellem klipperne, og at det godt kunne se ud som om der lå en borg på den - der blev dog hverken registreret lys, fiskestimer eller magiske flodbølger...

Ikke desto mindre syntes dette at være en opportun lejlighed til både at gøre en arkæologisk landvinding og i samme åndedrag erklære klipperne for britisk territorium - med dertil hørende taktisk udvidelse af britisk sø-dominans i området (til forhåbentlig stor irritation for Spanien).

Marenque vil for øvrigt være meget villig til at tage med på turen.

- c) **Ekspeditionen** får stillet et mindre flådeskib til rådighed - besætningen vil bestå af 15 flådefolk. Alle vil være bevæbnet med rifler, og der kan stilles våben til rådighed for spillerne. Spillerne behøver ikke at udspecificere det medbragte udstyr, men blot notere hvis de ønsker at medbringe specielt udstyr - f.eks. dynamit i forsvarlige mængder. Der vil selvfølgelig være alt det arkæologiske udstyr hjertet kan begære (samt passende britiske mængder af te, skiftetøj, sæbe, barbergrej, cognac, Union Jacks etc).

Udover ekspeditionens klare arkæologiske mål, er det også meningen at England skal udvide sit territorium med en videnskabelig undskyldning - den politiske begrundelse vejer selvfølgelig tungt, og netop derfor er det vigtigt at nå ud til øen før nogen andre - især spanierne. Historien skulle derfor have været hemmeligholdt, men den er netop sivet ud [*avisartiklen i Times*]. Man venter derfor kun på at den voldsomme efterårsvind vil tage en smule af, og det vil den gøre dagen efter eventyrets start, og så skal al planlægning være overstået.

- d) Denne scene vil foregå forskelligt alt efter om spillerne ønsker at have Marenque med på turen eller ej.

Hvis **Marenque** skal med, kommer han ikke til aftalte tidspunkt den morgen de skal afsted. Een eller flere af spillerne kan tage hen til hans hytte, for at hive ham ud af dynerne. Men inde i hytten er der tumult. Marenque er blevet slået bevidstløs og to mænd klædt i laset fiskertøj er ved at slæbe ham ned til en lille fiskerbåd og kun en

kamp vil stoppe deres forehavende. De reagerer ikke på tilstedeværelsen af skydevåben - medmindre de anvendes. De vil så gå til panisk modangreb med deres dolke. Hvis de bliver ramt vil de ikke begynde at bløde. I stedet vil der flyde vand ud af deres sår, og de vil kæmpe uanfægtet videre. Hvis de bliver slået ihjel vil kroppene skrumpede ind i samme takt som vandet flyder ud af dem, og de vil til sidst forsvinde helt.

2 OVERFALDSMÆND

Angreb:

Dolk 45% Dam 1d6+1d4

Slag 55% Dam 1d3+1d4

HitPoints:

1) 12:

2) 14:

Specielt:

Besvimer ikke.

Deres tøj vil gå i øjeblikkelig forrådnelse. Overværelse af denne bizarre hændelse vil udløse et *sanity-check* (1/1d8). Fornægtelse vil være den eneste acceptable britiske forklaring!

Marenque har fået et ordentlig gok i nøden, og skal under behandling. Han vil ikke være til nogen som helst nytte den næste uge.

Hvis Marenque ikke skal med, vil ovenstående scene udspille sig en smule anderledes. Lige før skibet stævner ud om morgenen, vil en lille knægt komme stormende ned på havnen. Knægten er Marenques søn, og han fortæller panisk at hans far er ved at blive bortført. Hvis een eller flere af spillerne følger efter, vil scenen fortsætte som ovenfor.

2) REJSEN

Vejret tillader kun lige akkurat en sikker færd. Der er gode muligheder for søsyge og sigtbarheden er ringe. Ikke desto mindre er Maldita Portalada klipperne i kikkerten i de sene eftermiddagstimer den samme dag.

Først da man kommer tæt på, kan man bestemme een af klipperne som værende en ø. I kikkert kan man nu klart se et fæstningsværk på toppen af en stejl skrænt.

Styrmanden får med noget besvær bakset skibet ind i en sikker sejlbende mellem klipperne, men alligevel giver det nogle gevaldige bump i skroget med jævne mellemrum. Skibet er dog i stand til at klare skærene.

Opmærksomme spillere (*Spot Hidden*) kan lægge mærke til at der intet fugleliv er blandt klipperne - bortset fra den mågeflok der er fulgt med skibet hele vejen.

3) ANKOMST TIL ØEN

- a) Vandet er meget roligere mellem klipperne, og uvejret synes også at være taget noget af - i hvert fald lige i dette område. Pludselig ses der aktivitet ved øen. Her imod skibet driver langsomt 10-12 meget primitive fiskerbåde. De er alle bemandede af mænd klædt i laset fiskertøj. De danner

en bue foran skibet, og en af bådene sejler helt hen til skibet.

- b) På denne fiskerbåd står en mand klædt i tøj af langt mere farvestrålende stoffer. Han har samtidig et imponerende sværd ved sin side. Han vil anråbe skibet på spansk og bede

GABRIEL GUARDA

STR: 20 DEX: 14 INT: 15

CON: 25 APP: 13 POW: 45

SIZ: 14 SAN: 0 EDU: 20

HitPoints:

20:

Generelle evner:

Old-spansk 75%

Latin 65%

Sanser 55%

Overnaturlige evner:

Dyre-kald 75%

Flydende krop 65%

Kamp:

Sværd 75% Dam 1d8+1d6

Slag 55% Dam 1d3+1d6

Specielt:

Kan regenerere 2d3 HP med Flydende krop. Besvimer ikke. Hans brynje yder desuden 5 AP.

om at komme ombord. Han taler et svært forståeligt spansk - folk med sprogkendskab (*Linguist /Speak Spanish*) kan genkende det som middelalder-spansk. Han præsenterer sig som **Gabriel Guarda** og leder af Puerto de los Sueños, som han kalder øen. Han vil invitere dem ind til byen til en velkomst-messe.

Kommunikationen med Guarda er svær og der opstår nemt misforståelser begge veje, men han kan fortælle at hans folk har været på øen i mange generationer, og at det er første gang de får besøg. Hans familie har altid været ledere på øen. Han kravler ned til sin fiskerbåd og viser den sikreste sejlrende for skibet. På

den anden side af øen kan skibet lægge til for enden af en mole. Havnen er meget primitiv, men dog alligevel funktionel. Fiskerlejet består af et dusin træhuse.

- c) Spillerne bydes til en messe i en lille træ-kirke midt i byen. Messen foregår på latin og kan genkendes som ortodoks middelalder-katolicisme. Budskabet synes at være en velkomst til spillerne, men samtidig en advarsel mod djævelens fristelser.

- d) Efter messen byder Guarda på middag og her kan spillerne snakke lidt mere med ham. Udover spillerne og Guarda, vil 3 andre fiskere være til stede. De vil alle være bevæbnede med sværd.

Guarda vil indenfor rimelighedens grænser besvare alle spillernes spørgsmål, men han vil bortforklare følgende spørgsmål:

Øen: Guarda påstår altid at have været på øen og aldrig haft kontakt med omverdenen. Han fortæller at hans tip-oldefar vist nok kom hertil sammen med en lille flok fiskere. De er her for at finde ro med Gud.

Borgen: Det er farligt at bevæge sig i og omkring borgen. Dels kan den styrte sammen og dels er den hjemsogt af onde ånder. Alle sværd og lign. middelaldergenstande er

fundet på borgen, som vist nok har tilhørt en araber i sin tid - i følge hans bedstefar.

Byen: Opmærksomme spillere der har prøvet at danne sig et indtryk af byen, vil have konstateret at der hverken er kvinder eller børn. Guarda vil forklare at kvinder og børn skal blive i husene, så længe der er fremmede på øen. Han vil desuden pålægge spillerne ikke at gå uinviteret ind i husene.

- e) Guarda vil selvfølgelig også være meget interesseret i spillerne og deres intentioner. Hvis de præsenterer sig som interesserede gæster, der blot vil have lov at se sig lidt omkring, vil han straks tilbyde dem en rundvisning. Gør spillerne derimod opmærksom på deres intention om udvidelse af eget territorium, vil Guarda selvfølgelig på det kraftigste bemærke at øen er hans retmæssige besiddelse, og at han desuden **kræver opsyn** med alt hvad spillerne foretager sig. Bortforklaringer kan her redde stemningen.

Hvis spillerne virker reelle vil Guarda oprigtigt advare imod ueskortet færden på øen - samt ophold på borgen. Han mener helt alvorligt at borgen er i **onde ånders besiddelse**. Han kalder borgen for 'Puerto Infierno'.

Hvis debatten bliver ophedet, vil Guarda på et tidspunkt blive diplomatisk og glatte ud. Han er ikke interesseret i en konfrontation med det samme.

4) EFTERFORSKNING

- a) Nu er det formodentlig borgen, der har spillernes største interesse. Vejen snørkler sig op ad en meget stejl klippe, og det tager godt et kvarter at komme derop (til fods - med oppakning tager det mindst dobbelt så lang tid).

Borgen i sig selv er en særegen blanding af arabisk og middelalder-europæisk arkitektur. En stor del af dens mure er braset sammen, men resten holder sig helt fænomenalt godt. En lidt grundigere arkæologisk gennemgang (*archaeology/geology*) af borgens tilstand, viser at den stort set ikke viser nogen tegn på ælde, og at ved særlig opmærksomhed, kan man konstatere at sammenstyrtninger tilsyneladende mere er et resultat af et angreb, end af bygningsværkers forgængelighed.

Hele fæstningen består af en fuldstændigt **sammenstyrtet borgmur**, en fem-kantet borg (2 fløje er brast sammen), der med en søjlegang omkranser en gård (*se desuden kortet for flere detaljer*).

- b) Hele fæstningsværket kan gennemgås i hastigt arkæologisk tempo på omtrent **en dags tid**, og man kan finde en masse velbevarede dagligdags middelalder-instrumenter (skeptiske arkæologer vil være tilbøjelige til at konkludere at noget må være senere kopier). Der er ingen smykker, våben eller værdigenstande at finde nogen steder. Et par rum indeholder dog interessante ting:

- 1) I et af rummene er en seng og en masse personlige ejendele (hygiejne etc.). Det har været Djabirs sovekammer. Træet ville under normale omstændigheder være rådnet væk på de 1200 år, men flere af møblerne er fuldstændigt bevarede.
- 2) Dette rum ligger under et af de sammenstyrtede tårne. Man skal have gættet sig til tårnets placering for at kunne finde nedgangen mellem murbrokkerne (se kortet). Det kræver et par timers rydningsarbejde, men til gengæld finder man nedgangen til det rum hvor Djabir opbevarede sine skrifter og bøger. Nu er der blot nogle skriftruller i nogle store lerkrukker tilbage. Det kræver at man roder rundt for at finde krukkerne, da de er skjult i væggen mellem nogle søjler. Krukkerne er forseglede og skriftrullerne deri er intakte. Djabir skjulte disse tekster her, for at de ikke skulle blive stjålet mens han var i Drømmehavet.
 - 2.1) Teksten går over tre skriftruller, og er Djabirs journal. Hver rulle strækker sig over en periode på 6 måneder og starter fra han flyttede ind på borgen i 713 og til han drager ind i Drømmehavet. Rullerne er skrevet på arabisk, og det vil tage mindst en dag pr. rulle, at få overblik over indholdet.

Den første rulle fortæller mest om hans organisering af borgen og hans indretning af arbejdsfaciliteter.

Den anden rulle beskæftiger sig ret detaljeret med de alkymistiske forberedelser han gør for at kunne åbne en port ind til Bahr al-Ahlam.

Den tredje rulle handler stadig om hans eksperimenter, men en måned før den slutter, begynder han at fortælle om nogle fiskere, der er kommet til øen. Han bliver mere og mere urolig for dem, og på et tidspunkt begynder hans egne mænd at dø og borgen bliver belejret. Han fremskynder nu sit arbejde og tager afsted til Drømmehavet.
 - 2.2) Theogonien blev skrevet i det syvende århundrede f.kr. af grækeren Hesiod. En fortælling om universets tilbliven, inspireret af de gamle homeriske sagn og den babyloniske skabelsesberetning, Marduk. Hesiod systematiserede og teoretiserede myterne og i et tabt kapitel omtaler han det der ligger mellem Kaos og Kosmos - drømmene, i fortællingen personificeret af nogle kaotiske havguder, der søger mod kosmos, men som kun opnår kontakt gennem folks tanker.
 - 2.3) Denne tekst er skrevet af en unavngiven arabisk alkymist, der påstår at have været i Drømmehavet. Teksten beskriver hans rejse i et forunderligt land, og den enorme magt han blev tilbudt derinde.
- 3) Præcis i midten af gården ligger en fem-kantet stenblok. I hjørnerne er et håndaftryk, der mangler det yderste led af en finger [næste gang man ser Guarda, kan man lægge mærke til at han mangler det yderste led af lillefingeren - man kan også opdage 3 andre der mangler et fingerled]. Stenen er umulig at flytte og ligeså umulig at smadre.

5) SMÅ TRUSLER

- a) Guarda vil have fulgt spillerne op til borgen, men vil have været blevet udenfor og i en vis afstand. Når spillerne kommer ud igen, vil han høfligt forlange at få at vide, hvad de har fundet, og samtidig kræve at de ikke fjerner noget. Han **advarer spillerne** om at ånderne kan være vækket, og at mystiske ting vil ske...
- b) Hvis folk **overnatter på skibet**, kan de blive udsat for forskellige mystiske hændelser i løbet af natten. Spillelederen må selv vurdere hvilke og hvor mange der vil være passende.
- 1) En flok **krabber** samler sig på og omkring molen, og efterhånden er der tusindvis af dem. Efter et stykke tid kravler de i havet igen. Skydevåben er naturligvis ganske nyttesløse.
 - 2) Nogle **måger** begynder at cirkulere over skibet. Der er mange af dem, og deres opførsel virker ikke naturlig. Hvis spillerne prøver at jage dem væk, vil de lade klatterne falde. Derefter forsvinder de.
 - 3) **Fiskerne** vil stimle sammen inde på molen. De vil bare stå og stirre på skibet. De vil hverken sige noget eller svare på tilråb. De går efter et stykke tid.
 - 4) Hvis man er vågen og lytter efter (*Listen*), kan man høre en masse stemmer som et **ekko** mellem klipperne. "Flygt, flygt.. Mens I kan..", lyder det på spansk.
 - 5) Om morgenen vil små, ligegyldige ting være forsvundet (en barberkost el.lign.).
- c) Beslutter en eller flere af spillerne at **overnatte på eller ved borgen**, vil man også blive udsat for mystiske ting om natten.
- 1) En masse lys bevæger sig i en stribe op imod borgen fra byen. Det viser sig at være **fiskerne med fakler**. De vil samles foran borgen og stå der umælende i et stykke tid. Så vil de vende hjem.
 - 2) Borgen vil pludselig være omringet af en hær **kakerlakker**. De vil ikke komme ind i borgen, men hvis spillerne ligger i telt udenfor, vil der være kryb over det hele. De er uskadelige og forsvinder af sig selv.

6) SVAGE KALD

- a) Især hvis spillerne overnatter på eller ved borgen, vil de kunne blive udsat for **Djabirs påvirkninger i deres drømme**. I drømmene vil den pågældende person pludselig har en masse magt og mulighed for at få opfyldt sine begær (se "*LIDT OM MORAL*" [s.20], om spillepersonernes begær).
- b) Både om dagen og natten, vil spillerne med mellemrum synes at de hører **svage stemmer**, som kalder. Det kan f.eks. være deres eget navn, der bliver kaldt.

7) **STØRRE TRUSLER**

- a) Når spillerne har været i gang med deres efterforskning i nogle dage, og de har været udsat for både trusler og kald, vil Guarda forlange at tale med deres leder. Han mener at spillerne krænker hans gæstfrihed, og at de har vækket de onde ånder, ved at snage. Han forlanger at de enten nedlægger deres våben hos ham, eller forsvinder fra øen (hans bagtanke er selvfølgelig at overmande dem, når de er ubevæbnede - ellers bare at få dem væk).
- b) De større trusler fungerer ligesom de små, og de kan lige så vel forekomme om dagen som om natten.
- 1) Denne gang kravler krabberne op på skibet. Medmindre en af spillerne holder vagt, vil man blive vækket (*Listen*) af en underlig lyd på dækket. Deroppe vrimler det med krabber. De samler sig omkring folk, men angriber ikke. Efter et stykke tid kravler de tilbage over rælingen og forsvinder i havet.
 - 2) **Mågerne** samles igen. Denne gang bliver de mere og mere nærgående. Lige så snart nogle på skibet gør sig klar til at jage dem væk, angriber de! Angrebet vil fortsætte enten til en på skibet er død, eller indtil der er gået 10-12 runder. Derefter forsvinder de.
 - 3) En vagt er pludselig væk! Det kan passende blive opdaget efter krabberne har været på skibet en nat. Han vil ikke være til at finde på skibet, men hvis man leder grundigt omkring molen, kan man være uheldig at opdage en hånd der stikker op af vandet. Et halvt ædt lig dukker op - det er vagten. Ingen i byen vil selvfølgelig tage ansvaret for hverken forsvinding eller mord. De vil sige at det er krabbeånderne, der har gjort det.
 - 4) Fiskerne vil samle sig inde på molen med nogle store kurve. Kurvene indeholder nogle mindre hvaler, som de begynder at sprætte op. De samler indvoldene og spreder dem ud på molen. Især hvis spillerne er blevet angrebet af mågerne, vil man nu høre ekkoet af mågernes skrig mellem klipperne. Stanken bliver snart ganske uudholdelig.

MÅGER

75 stk: _____

Angreb:

De angriber med deres næb, og hvis man er på dækket, vil man blive angrebet af 2d10 måger hver anden runde. For hver måge har flokken 5% chance for at give 1d6 i skade.

Forsvar:

Med skydevåben har man dobbelt chance for at ramme, hvis man skyder ind i en flok. Rammes en måge, dør den. Ved *Impale*, rammer man to.

Med slagvåben har man normal chance, men man rammer 1d3 måger og 1d6 ved *Impale*.

c) Også ved borgen vil truslerne intensiveres, men de begrænses af ikke at kunne nå indenfor i borgen. Det behøver ikke at fremgå tydeligt, men truslerne fungerer kun udendørs ved borgen.

- 1) **Mågerne** kan også angribe folk ved borgen. Følg samme procedure som b.2 [s.15].
- 2) Man vil pludselig opdage at der ligger en masse **gopler** rundt om borgen. De kravler langsomt omkring, og der bliver flere og flere af dem. De synes ikke at komme nogen steder fra, men hvis man ser godt efter (*Spot Hidden*), kan man se at de deler sig og vokser. De er **giftige**, og hvis man rører ved dem uden at være beskyttet mindst af læder, vil man få et 'stød', der giver 1d2 skade i form af svie, som først heler sig efter 18÷CON dage (eks. 15 i CON = efter 3 dage). Goplerne vil ligge og flyde rundt i en times tid, indtil de glider ud over skrænten.
- 3) **Fiskerne** vil samle sig i en stor flok udenfor borgen. De er bevæbnede med kæppe og knive.

FISKERNE (30 stk.)			
Evner:			
Spansk		45%	
Undvige		35%	
Kamp:			
Slag	55%	1d3+1d4	
Kæppe	45%	1d4+1d4	
Knive	40%	1d4+1d4	
HitPoints:			
12+1d6			
Specielt:			
Besvimer ikke. Skræmmes ikke umiddelbart af skydevåben.			

De begynder at messe **monotont** og upåvirket af omgivelserne. Messen er latin, og er en advarsel til uvedkommende om ikke at påkalde sig djævelen og vække de onde ånder.

Hvis spillerne forsøger at fjerne dem, kan det udvikle sig til **slagsmål**. Guarda vil i så fald hurtigt komme til fra byen og forsøge at dæmpe gemytterne.

Hvis spillerne derimod ignorerer dem, vil de bare messe videre i en times tid.

Så lægger de hver et afhugget torskeshoved på jorden

foran sig og vandrer tilbage ned til byen.

8) KONFRONTATION

a) Det er sandsynligt at spillerne på et tidspunkt beslutter sig for at se nærmere på **fiskerbyen**. Hvis de melder deres ankomst og intention (på rigtig imperialist-manér), vil fiskerne forsøge at forhindre dem i at trænge ind i husene (se 7c3 for stats). Guarda vil snart komme til, sammen med de tre andre riddere (meget opmærksomme spillere kan her lægge mærke til deres manglende fingerled). Han vil ikke med det samme gå ind i kampen, men forlange at tale med **lederen**. Han vil lade sine folk trække sig tilbage, hvis spillerne nedlægger deres våben. Dernæst vil han stille sit ultimatum (→ pkt. b [s.17]).

- 1) Hvis spillerne alligevel gennemtrumfer en **ransagning**, vil de finde ud af at der hverken er kvinder eller børn nogen steder. Der mangler desuden fornødenheder i husene (vand,

mad etc.). Kun diverse religiøse symboler er at finde i husene.

- 2) I det centrale hus i byen bor Guarda og hans riddere, og det er samtidig her at alle karrene med fiskernes kroppe befinder sig. De ligger i en kælder, hvis indgang er skjult af en Kristus figur. Selve huset er fyldt med religiøse relikvier og diverse ridder-effekter (skjolde, sværd, gobeliner etc.). I kælderen står de kisteformede stenkar på rad og række. De er alle fyldt med vand og nedsænket i dem ligger fiskernes virkelige kroppe. De er desuden påført de samme sår, som deres drømme-jeg har fået. Det er en rædselsfuld opdagelse (*sanity-check; 1/1d8*). Hvis man tager dem op af vandet, vil både de og deres drømme-jeg rådne op og forsvinde. Det gælder kun for fiskerne, ikke ridderne.

En af kisterne er fuldkommen forsegleet - heri ligger Coronel Corto. Kisten kan med stort besvær åbnes, men inden da vil Guarda være dernede og parat til at stille sit ultimatum.

- b) Det er meget afhængigt af situationen hvordan denne scene skal udspille sig.

Hvis spillerne bare har ignoreret alle advarslerne og fortsat deres arbejde, vil Guarda opsøge dem og bede om et møde i kirken. Her vil han så pragmatisk som muligt forsøge at få spillerne til at tage afsted igen. Hvis spillerne fortæller om deres fund, og stiller fornuftige spørgsmål, er det sandsynligt, at han lægger kortene på bordet og måske beder om spillernes hjælp.

Spillerne kan også selv have opsøgt Guarda for at få svar på nogle spørgsmål. Det vil foregå på samme måde som beskrevet herover.

Scenen kan også være kulminationen på et slagsmål eller en brutal indtrængen fra spillernes side. Guarda vil naturligvis være meget mindre disponeret for at tale pænt til spillerne i en sådan situation, men han er heller ikke dummere end at han helst vil undgå en kamp med dem.

- 1) Spillerne skal have opført sig meget aggressivt for at Guarda vil inklude sig på kamp. Hvis det trækker i den gale retning vil han som sidste kald appellere til deres kristne side, og fortælle om sin mission på øen. Hvis spillerne hverken vil høre hans historie, eller tage den for gode varer, vil det ende i kamp (*→ pkt. c [s.18]*).
- 2) Hvis spillerne vælger at lytte til Guarda, vil han fortælle sin historie (selvfølgelig groft farvet) og stille spillerne nogle forslag:
- * De må forsvinde og aldrig røbe stedets placering.
 - * De må hjælpe i at fastholde Djabir, ved at ofre et antal af deres mænd til den samlede sjæle-kraft.
 - * Tage ind i Drømmehavet og dræbe Djabir.

Det sidste forslag vil kun blive stillet hvis Guarda har grund til at have fuld tillid til dem (han ved hvilke kræfter der ligger derinde) eller hvis de selv bringer det

frem. Hvis et af forslagene accepteres fortsættes ved 11) **VENDEPUNKT [s.20]**.

- c) Der er nu regulær krig mellem fiskerne og spillerne. I takt med at spillerne dræber fiskere, vil Djabir blive styrket. Han vil til gengæld styrke spillerne (+5% på alle evner og +1 i skade for hver fisker, den pågældende spiller har slået ihjel). Guarda vil mønstre alt hvad han kan, men fiskerne kan højst fungere som kanonføde.
- 1) Guarda vil forsøge at tilkalde sine dyr, for at bekæmpe spillerne. Krabber og gopler vil kravle op på molen, og

KRABBER

Angreb:

Krabberne vil forsøge at komme til ansigtet. De kan ikke bide igennem tykt tøj.

En person vil blive angrebet af 5x2d10 krabber, og de har 1% chance pr. krabbe for at vælte en person (afværges med *dodge* eller *jump*). Når en spiller ligger ned, har de igen 1% chance pr. krabbe for at give 1d4 i skade i ansigtet. 1d10 krabber vil blive hængende i huden (yderligere 1 skade pr. 2 krabber).

Forsvar:

Skydevåben er nytteløse, men slagvåben vil smadre 1d6 krabber (2d6 ved *Impale*) når de rammer - desuden dobbelt chance for at ramme.

GOPLER

Angreb:

Gopler angriber ikke aktivt, men de vil kravle rundt mellem benene på folk og 5XDEX er påkrævet for at blive på fødderne. Hvis man falder, udsættes man for goplernes gift (se 7c2) - og naturligvis krabberne.

Forsvar:

Goplerne angribes på samme måde som krabberne.

de resterende måger vil angribe fra luften (7b2 [s.15]). Kun mågerne vil kunne følge efter spillerne, hvis de trækker sig tilbage, men de vil stadig ikke kunne angribe spillerne i borgen - der vil de være i sikkerhed.

- 2) Med i kampen vil også være alle fiskerne, Guarda og de tre andre riddere. Ridderne har samme stats som Guarda (se 3b [s.11]), men besidder ikke de samme overnaturlige evner. De bliver heller ikke til vand som fiskerne. De vil **kampe til den bitre ende**. Hvis spillerne trækker sig tilbage til borgen, vil de blive belejret. Forsøger de at komme over på skibet og væk, vil Guarda tilkalde en stime fisk, som vil **vriste skibet løs**, og trække det med ud blandt klipperne. Hvis spillelederen finder det forsvarligt, kan Guarda også bruge denne effekt til at tvinge spillerne til forhandling.
- d) Hvis spillerne af den ene eller anden grund (de har trukket sig tilbage, ignoreret Guardas opfordring til snak etc.) er

i borgen efter Guardas ultimatum, vil det også komme til konfrontation her. Guarda vil dog ikke splitte sine folk op, og derfor vil der ikke være kamp i byen og ved borgen på samme tid.

- 1) Da Guarda stadig ikke kan komme ind i borgen, vil han og hans mænd (og dyr) belejre borgen. De bliver jo hverken trætte eller sultne, så de kan sagtens væbne sig med tålmodighed. Indtil de forstår riflens farlighed, vil de selvfølgelig være nemme mål, men efterhånden vil de få barrikaderet sig tilstrækkeligt.
- 2) Det vil først komme til kamp, når spillerne gør et udfald. Derefter vil kampen køre på nogenlunde samme måde som beskrevet ovenfor (pkt. c1+2 [s.18]). Vær stadig opmærksom på at spillernes styrke stiger i takt med hvor mange fiskere de slår ihjel.

9) STÆRKERE KALD

- a) Så snart mindst 3 af fiskerne er døde (husk at tælle fiskerne fra kampen i Gibraltar med), bliver Djabir i stand til at manifestere sig kraftigere. Han vil kunne tale direkte til folk i deres drømme, vise dem syner, lade dem høre hans stemme i gangene etc. Disse scener kan sagtens udspille sig før en konfrontation med fiskerne.
 - 1) Djabir kan få korte løsrevne sætninger igennem. Han vil bede om hjælp og opfordre til kamp mod fiskerne.
 - 2) Et syn vil vise 5 afhuggede hænder på stenblokken. Den vil flyde med blod (san loss 0/1d3).
 - 3) Et andet drømmesyn vil vise det angreb Guarda og hans mænd foretog for 1200 år siden (selvfølgelig en fortolkning). Skrigene vil hænge i korridorerne længe efter.
 - 4) I drømme vil folk se glimt af et fantastisk land, hvor de føler sig stærke og uovervindelige. Ordet Bahr al-Ahlam sidder fast i deres ører.
- b) Hvis spillerne på det ene eller andet tidspunkt skulle få den idé at komme væk fra øen, vil Djabir nu være i stand til at få en mægtig bølge til at rejse sig og vælte skibet. Det vil kræve flere dages indsats at tømme skibet for vand, og få det på ret køl igen.
- c) Djabir vil også sætte et enormt uvejr i gang. Det vil lægge sig i en krans uden om klipperne (man kan selvfølgelig ikke se hvor langt det strækker sig, men det holder sig væk fra selv klipperne). Det gør skibsfart umuligt.

10) DJABIRS ÅND

- a) Skulle spillerne få dræbt mere end 10 fiskere, bliver Djabir i stand til at manifestere sig som en ånd i den virkelige verden - dog kun indenfor borgens mure.
 - 1) Djabir vil vise sig for spillerne og fortælle sin udgave af hele historien. Han fremstiller sig selv som en videnskabs-

mand, der desværre havde den forkerte tro, da en flok fanatiske kristne fik ham opsporet. De krævede at få adgang til Drømmehavet, så de kunne misbruge de guddommelige kræfter. Djabir forsøgte at flygte, men de fulgte efter og stjal af kræfterne. Men Djabir fik dem trængt tilbage, hjulpet af de sande drømmere, og nu har Guarda bare ligget og ventet på at få samlet så meget sjælekraft, at han kan vende tilbage til Drømmehavet og suge mere kraft til sig.

- 2) Djabir vil bede spillerne om at **dræbe Guarda** og hans mænd. Til gengæld vil han lukke spillerne ind i Drømmehavet, hvor de kan få opfyldt deres dybeste ønsker som tak.
- 3) Djabir fortæller også spillerne at de blot skal hugge hænderne af de 5 riddere og lægge dem på stenblokken, for at **åbne porten** til Drømmehavet. Hvis spillerne føler sig overtalt, skal de blot nedkæmpe Guarda og tage afsted (→ 12) **GROTTEN**).

11) VENDEPUNKT

- a) Spillerne har nu en aftale med Guarda, men hvis aftalen går ud på at spillerne bare skal rejse, opstår der et problem:
 - 1) Djabir sætter nemlig et så **voldsomt uvejr** i gang, at spillerne faktisk ikke kan komme væk.
 - 2) Guarda overvejer nu situationen nøje. Han er overbevist om at Djabir står bag, og efter en snak med spillerne, synes den eneste udvej, at være at **opsøge Djabir** i Drømmehavet, og slå ham ihjel.
 - 3) Guarda **afslører stenblokkens gåde**, og indvilliger i at hive Coronel Corto op af karret og sammen med de andre riddere at fjerne stenblokken.

12) GROTTEN

- a) For overhovedet at komme til grotten, må man få fjernet **stenblokken**. Hvordan afhænger af forholdet til Guarda.
 - 1) Hvis Guarda er med, lægger han og ridderne hånden i aftrykkene, og stenen fjerner sig.
 - 2) Hvis Guarda ikke er med, er spillerne tvunget til at dræbe ham og de andre riddere (og finde Coronel Corto), og enten hugge deres hænder af, eller slæbe dem med op til stenblokken og placere deres hænder i aftrykkene.
- b) En lang trappe hugget ud i klippen fører ned til en naturlig grotte med en **stor sø** i midten. Vandet er mørkt og man kan ikke se bunden. Det føles som om **søen kalder**.
- c) Hvis spillerne **hopper i søen**, vil vandet føles varmt og behageligt, men efter et stykke tid vil en **kraftig hvirvelstrøm** tage til. Hvis spillerne vil op nu, skal de være heldige (Luck og Swim) - ellers vil de blive trukket ned af hvirvelstrømmen. Hvis spillernes folk er med, vil de nægte at hoppe i vandet. For effektens skyld opfordres spillelederen til at køre hele sekvensen efter druknereg-

lerne. Først når folk er døde (*san loss 2/1d10*), vil de begynde deres rejse ind i Drømmehavet...

13) DRØMMEHAVET

- a) Efter druknedøden vågner spillerne omgivet af det mørke hav. De kan bevæge sig frit, men alle bevægelser er langsomme og drømmeagtige. Omkring dem kan de se enorme bygningsværker, der flyder stille rundt i det uendelige hav. De ser overnaturlige væsner svømme omkring i det fjerne. Der er ingen bund og man kan derfor bevæge sig lige så nemt op og ned, som frem og tilbage. Konfrontationen med dette mystiske sted kræver et *sanity-check (1/1d8)*. Efter et stykke tid vil en lille, forkrøblet dværg komme hen til dem.
- 1) Han præsenterer sig som Bufón. Han er klædt i sort, og bærer et nøglebundt i bæltet. Han fortæller at han er spillernes tjener i Drømmehavet, og spørger om deres ønsker.
 - 2) Det første spillerne vil, er højst sandsynligt at få tingenes sammenhæng at vide. Bufón vil fortælle dem at Drømmehavet og alt hvad der er i det er skabt af menneskenes drømme. Drømmehavet er bare den kraft der virkelig gør drømmene. Guarda ønskede en guddommelig mission, og hele øen og det der sker på den, er et produkt af hans drømme. Det var godt nok Djabirs alkymistiske arbejde der gjorde hans indgang til Drømmehavet mulig, men Djabir selv blev slået ihjel ved Guardas angreb på borgen.
 - 3) Men Bufón blander sig ikke i folks drømme, og han vil meget hellere opfylde spillernes drømme, nu de er her. Han vil tilbyde en rundtur blandt Drømmehavets vidunderlige muligheder.
- b) Bufóns rundtur vil udelukkende være bestemt af spillernes ønsker. Deres begær og deres drømme vil selv skabe de ting de ser (*se "LIDT OM MORAL" [s.24]*).
- c) Efter Bufón har vist folk rundt, spørger han om de vil tilbage til virkeligheden, eller om de vil blive i Drømmehavet. Hvis de vil tilbage, vil han tilbyde dem at få en gave, i form af et opfyldt begær, med sig. Spillerne skal blot tænke sig til gaven når de vender tilbage.
Dernæst viser Bufón dem hen til en lang, snoet trappe, der fører opad.

14) KULMINATION

- a) Når spillerne er kommet et stykke op ad trappen, begynder det at sortne for deres øjne, og de kommer først til sig selv igen, da de bryder op igennem vandoverfladen på søen i grotten.
De er levende igen, med det samme antal HitPoints, som før de begyndte at drukne. Godt udmattede kan de kravle

op på kanten, og få pusten igen. Nogle er måske nødt til at kaste vand op.

- b) Da de er kommet til hægterne, ser de Bufón sidde på ude på søen. Han siger at det er nu de skal realisere deres drømme, hvis de vil. Spillelederen spørger så hver enkelt spiller hvad vedkommende

tænker på. De der tænker på deres gaver, har nu næsten solgt deres sjæl til Djabir. Hvis de derimod tænker på hvilket som helst andet, har de en god chance for at være i stand til at undertrykke deres begær. Det afhænger dels af deres mentale styrke og den måde de har ageret i løbet af eventyret.

DEN INDRE KAMP

Hvis spillerne realiserer deres drøm, sælger de deres sjæl til Bufón og Djabir. For at undgå dette, skal man gennem en indre kamp. Denne kamp skal man igennem uanset om man forsøger at realisere drømmen eller ej, men chancerne er ikke ens. Den bevidste modstand:

Under SAN+(2×POW) med 1d100

Den ubevidste modstand:

Under SAN med 1d100

Ens chancer ændres også i forhold til ens gerninger i løbet af scenariet. Ens SAN modificeres på følgende måder:

Drab i selvforsvar: ÷1

Drab under kamp: ÷5

Mord på værgesløs: ÷10

Nedsættende opførsel: ÷1

Gerninger i drømme: ÷1 - ÷5

Skamfering og tortur: ÷5 - ÷10

(f.eks. afhuggede hænder)

Spillelederen er velkommen til at modificere yderligere efter behov.

Moralsk funderede spillere skal naturligvis belønnes med bonus-point.

- c) Hvis begæret overvinder blot een af spillerne, vil Djabir kunne materialisere sig i den virkelige verden.

Han overtager i bogstaveligste forstand spillernes materie. De overvundne personer begynder at smelte for øjnene af de andre, og deres materie flyder sammen. Af denne materie rejser Djabir sig...

Denne seance kræver selvfølgelig et Sanity-check (1/1d10).

Hvis ingen af spillerne overvindes, vil de alligevel se hele den mulige seance for deres indre øje. Een for een

DJABIR IBN HAJJAN

- 1 offer: Skelet
- 2 ofre : Muskelvæv
- 3 ofre : Kød
- 4 ofre : Hud
- 5 ofre : Hår

STR	8	15	20	20	20
CON	5	12	15	18	18
SIZ	12	13	13	13	13
DEX	10	15	17	17	17
APP	0	0	0	7	11
SAN	0	0	0	0	0
INT	10	15	20	25	25
POW	8	16	24	32	40
EDU	10	12	15	20	25

vil de smelte og blive til hver deres lag på Djabirs krop. Men deres styrke sætter dem i stand til at vågne fra dette mareridt.

- d) Den afsluttende kamp er helt afhængig af Djabirs succes med at overtage folks kroppe. Hvis det slet ikke lykkes for ham, vil Bufón i sin arrigskab over fiaskoen gå til angreb.

KAMP MED DJABIR			
Grad	HitPoints	AP	Angreb
1	9: _____	1	Slag 50% Dam 1d3+1d4 Ingen spells
2	13: _____	2	Slag 65% Dam 1d3+1d4 Mindblast
3	14: _____	4	Slag 75% Dam 1d3+1d6 Shriving
4	16: _____	8	Slag 85% Dam 1d3+1d8 Wither Limb
5	16: _____	12	Slag 95% Dam 1d3+1d10 Death Spell

KAMP MED BUFÓN			
STR 12	DEX 10	INT 20	HitPoints:
CON 13	APP 9	POW 50	10: _____
SIZ 7	SAN 0	EDU 35	
Kamp:		Spells:	
Slag 50%	Dam 1d3	Alle i regelbogen, samt	
Spark 35%	Dam 1d4	alle Djabirs spells.	

Hvis spillerne tidligere har fået bonus på deres evner og skade for at have dræbt fiskere, er den bonus nu væk - det var Djabirs hjælpende hånd, og den har han lige trukket til sig. I fald at spillerne i store træk har gjort det rigtige, men som resultat af dårlige terning-slag står helt håbløst rustet til den sidste kamp (eks. kun den nær-orientalske filolog står tilbage mod en 5. grads Djabir), er spillelederen meget velkommen til at lade evt. overlevende riddere eller fiskere komme til undsætning. Nu er Djabir jo en del af den virkelige verden, og er derfor lige så sårbar som alle andre.

15) EPILOG

- a) Skulle Guarda stadig være i live efter den forhåbentlig succesfulde kamp mod Djabir, er der stadig et hængeparti. Han vil ikke nødvendigvis afgive sin position som gudsbenådet vogter og som leder af de uskyldige fiskeres sjæle. Lidt sund fornuft og et par gode kristne argumenter skulle dog være tilstrækkeligt til at overtale Guarda til at slippe sjælene fri, og selv trække sig tilbage. Han og hans riddere vil så begive sig ind i Drømmehavet og så at sige lukke døren efter sig.

Hvis spillerne savner den overtalende kraft, kan de i stedet forsøge at slå ham ihjel.

De kunne selvfølgelig også vælge blot at tage hjem, nu hvor Djabir er død og uvejret er væk, men Guarda vil kræve at de afgiver en vis del af deres mænd, som kompensati- on for hans tab. Hvis de accepterer, kan de tage afsted, men nok med en noget dårlig smag i munden...

- b) Hvis Guarda lader sig overtale, eller hvis han er død, vil han tage øen med sig ind i Drømmehavet, og spillerne må over stok og sten tilbage på skibet og væk fra klipperne.
- c) Når skibet kommer et stykke væk fra klipperne, vil de se at øen synker i havet - det vil også ske, selvom spillerne ikke fik overtalte Guarda. Han har nemlig besluttet sig for at vende tilbage til Drømmehavet, for at hente sig en masse ny styrke. Desværre er det ikke hans port, og det var Djabirs kraft, der holdt den åben.

Alt imens skibet driver væk på et hav af mørke, forsvinder begæret i et hav af drømme...et hav af blod...

LIDT OM MORAL

En stor del af pointen med eventyret er at folk til sidst skal stå til regnskab for den måde de har løst det på. De får mulighed for at opfylde deres begær, men så må de betale med deres sjæl.

Nu får spillerne ganske vist ikke helt fair spil. De skal styre nogle spilleper- soner, der enten er disponerede for eller allerede er på et mo- ralsk skråplan. For det første er de im- perialister og tror på deres egen berettigel- se til at undertvinge andre. Derudover slæ- ber de rundt på nogle indre drømme og drif- ter, som spillerne jo ikke nødvendigvis har. Men selvom man har nogle drømme, bør man ikke altid stræbe ef- ter at opfylde dem, og selvom man er imperia- list, kan man sagtens blive klogere med ti- den. Og det er netop hvad spillernes opgave er. Det kan selv sagt

SPILLEPERSONERNES BEGÆR

Sir Harold Arthur Edward Fostian PhD.

Viden, Indsigt, Hemmeligheder
Gave: En flaske, der kan fange andres viden, som så kan drikkes.

Ass. Prof. Daniel Thomas Gleary

Avancement, Respekt
Gave: En dværg i en æske, der kan ødelægge andres værker.

Nicolas MacWells M.A.

Indflydelse, Manipulation
Gave: En flagermus, der kan flyve ind i folks drømme, og påvirke dem.

Eduardo Juan Avaricia

Tilbedelse, Underkastelse
Gave: Tre lankede konkubiner, der vil underkaste sig ethvert begær.

Col. Marcus Beathe

Magt, Lydighed
Gave: Tre stærke dværge, der vil adlyde enhver ordre.

Conrad Short

Rigdom, Materielle goder
Gave: En ravn, der kan stjæle guld og ædelstene.

ikke bebrejdes spillerne, hvis de spiller meget kontant efter deres spillepersoner, men så må de også tage den kamp der følger med. Og hvis spillerne fuldstændig kan udelukke deres egen samvittighed eller moral, så er det også rimeligt at de må kæmpe en hårdere kamp. Der er intet i vejen for at man kan løse eventyret uden at tage moralsk stilling til noget som helst - sådan er det jo også ude i den virkelige verden.

HANDOUTS OG KORT

Alle Hand-Outs og kort vil foreligge i bilagsform på Spiltræf, men her er indtil videre en oversigt over dem. Deres indhold skulle være selvforklarende ud fra resten af eventyret.

HAND-OUTS

- 1) Baggrundsinformationer om Gibraltar, Tāriq og Djabir
- 2) Djabirs journal (3 tekster i uddrag)
- 3) Theogonien (uddrag)
- 4) Bahr al-Ahlam (uddrag)
- 5) Illustration af stenblokken
- 6) Liste over benyttede spells

KORT

- 1) Øen
- 2) Borgen
- 3) 'Biblioteket' under tårnet
- 4) Guardas hus

...The offing was barred by a black bank of clouds, and the tranquil waterway leading to the uttermost ends of the earth flowed sombre under an overcast sky - seemed to lead into the heart of an immense darkness.

"Heart of Darkness", Joseph Conrad

CALL of CTHULHU

NAME SIR HAROLD A.F. FOSTIAN OCCUPATION ARCHAEOLOGIST
 SEX ♂ AGE 53 NATIONALITY BRITISH
 RESIDENCE LONDON OTHER PROFESSOR

HIT POINTS (av. CON and SIZ) POW POINTS
 STR 12 DEX 11 INT 15 Idea 75 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6
 CON 9 CHA 14 POW 16 Luck 80 8 9 10 11 12 13 14 7 8 9 10 11 12
 SIZ 15 SAN 99 EDU 20 Know 100 15 16 17 18 13 14 15 16 17 18
 Schools OXFORD/B.U.C. Degrees Ph.D. Damage Bonus/Penalty +1d4 19 20 21

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	<u>80</u>	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)	Treat Poison (05%)	—	• Stealth Skills	
Read/Write Eng. (EDU x 5) <u>100</u>	Zoology (00%)	—	Camouflage (25%)	—
Read/Write <u>ARABIC</u> (00%) <u>75</u>	Photography (10%)	—	Hide (10%)	—
Read/Write <u>GREEK</u> (00%) <u>45</u>	<u>HIEROGLYPHS</u>	<u>55</u>	Move Quietly (10%)	<u>27</u>
Speak <u>LATIN</u> (00%) <u>50</u>	• Perception Skills (POWx3)		Pick Pocket (05%)	—
Accounting (10%)	Diagnose Disease (05%)	—	• Communication Skills (CHAx3)	
Anthropology (00%)	Listen (25%)	—	Bargain (05%)	—
Archaeology (00%)	Psychology (05%)	<u>15</u>	Credit Rating (15%)	<u>45</u>
Astronomy (00%)	Spot Hidden Object (25%)	<u>32</u>	Debate (10%)	<u>38</u>
Botany (00%)	Track (10%)	—	Fast Talk (05%)	—
Chemistry (00%)		—	Oratory (05%)	—
Cthulhu Myths (00%)		—	Psychoanalyze (00%)	—
First Aid (30%)	• Manipulation Skills (DEXx3)		Sing (05%)	—
Geology (00%)	Drive Automobile (20%)	—		—
History (20%)	Electrical Repair (10%)	—	• Agility Skills (STRx3)	
Law (05%)	Mechanical Repair (20%)	—	Climb (40%)	—
Library Use (25%)	Operate Hv. Machine (00%)	—	Dodge (Dex x2)	<u>22</u>
Linguist (00%)	Operate _____ (00%)	—	Jump (45%)	—
Make Maps (10%)	Operate _____ (00%)	—	Ride (05%)	<u>35</u>
Occult (05%)	Pilot Aircraft (00%)	—	Swim (25%)	—
Pharmacy (00%)		—	Throw (25%)	—
Treat Disease (05%)		—		—

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>CANE</u>	<u>42</u>	<u>1d4</u>	—	<u>27</u>	—

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

MELEE		MISSILE	
1-3 L. Leg	1-3 L. Leg		
4-6 R. Leg	4-6 R. Leg		
7-9 Abdom	7-10 Abdom		
10-12 Chest	11-15 Chest		
13-15 R. Arm	16-17 R. Arm		
16-18 L. Arm	18-19 L. Arm		
19-20 Head	20 Head		

	HEAD	—
	AP:...	—
	HP:...	—
L. ARM	CHEST	R. ARM
AP:...	AP:...	AP:...
HP:...	HP:...	HP:...
	ABDOM	
	AP:...	
	HP:...	
L. LEG	R. LEG	
AP:...	AP:...	
HP:...	HP:...	

Sir HAROLD ARTHUR EDWARD FOSTIAN



Sir Harold på vej til Egypten i 1875



Sir Harold med sin kone Miriam i 1902

Født 1851 i Yorkshire, forældre af middelstand. Fik stipendiat til Oxford og fik sin M.A. i ægyptologi i 1879, efter adskillige rejser for udenrigsministeriet. Gift med Miriam Tilley i 1882, forskerstilling ved British University of Cairo i 1887, PhD. ved samme universitet i 1893. Vendte hjem til England 1900 for at overtage professorposten på det Arkæologiske Institut ved British Museum, adles 1902 for sit enorme arbejde. 3 børn.

Sir Harold elsker at se sig selv som opdagelsesrejsende, søgende efter skjulte hemmeligheder. Det var netop mystikken ved Ægypten, der tændte hans arkæologiske interesse. Desværre tvang en malaria ham til at søge tilbage til England fra Ægypten.

For sir Harold handler videnskab primært om at afdække hemmeligheder. Eftervirkningerne og konsekvenserne er langt mindre væsentlige. Sir Harold's nysgerrighed udstyrer ham med en enorm udholdenhed og tålmodighed.

Sir Harold bevæger sig aldrig nogen steder uden sine handsker og sin stok, og er altid velklædt uden at være lapset.

- "A penny buys your thoughts, old chap!"

CALL of CTHULHU

NAME NICOLAS MacIVELLS OCCUPATION PHILOLOGIST
 SEX ♂ AGE 42 NATIONALITY SCOTTISH
 RESIDENCE LONDON OTHER _____

HIT POINTS (av. CON and SIZ) 15 POW POINTS 12
 STR 11 DEX 11 INT 16 Idea 80 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6
 CON 14 CHA 12 POW 12 Luck 60 8 9 10 11 12 13 14 7 8 9 10 11 12
 SIZ 15 SAN 99 EDU 17 Know 85 15 16 17 18 13 14 15 16 17 18
 Schools SORBONNE Degrees M.A. Damage Bonus/Penalty +1d4 19 20 21

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)	Treat Poison (05%)	_____	• Stealth Skills	
Read/Write Eng. (EDU x 5) <u>85</u>	Zoology (00%)	_____	Camouflage (25%)	_____
Read/Write <u>FRENCH</u> (00%) <u>60</u>	Photography (10%)	_____	Hide (10%)	_____
Read/Write <u>ARABIC</u> (00%) <u>75</u>	<u>R/W GREEK</u>	<u>70</u>	Move Quietly (10%)	_____
Speak _____ (00%)	_____	_____	Pick Pocket (05%)	_____
Accounting (10%)	_____	_____	• Communication Skills (CHAx3)	
Anthropology (00%)	_____	_____	Bargain (05%)	_____
Archaeology (00%)	_____	_____	Credit Rating (15%)	<u>25</u>
Astronomy (00%)	_____	_____	Debate (10%)	_____
Botany (00%)	_____	_____	Fast Talk (05%)	_____
Chemistry (00%)	_____	_____	Oratory (05%)	_____
Cthulhu Mythos (00%)	_____	_____	Psychoanalyze (00%)	_____
First Aid (30%)	_____	_____	Sing (05%)	_____
Geology (00%)	_____	_____	• Agility Skills (STRx3)	
History (20%)	<u>45</u>	_____	Climb (40%)	_____
Law (05%)	_____	_____	Dodge (Dex x2)	<u>32</u>
Library Use (25%)	<u>65</u>	_____	Jump (45%)	_____
Linguist (00%)	<u>75</u>	_____	Ride (05%)	_____
Make Maps (10%)	_____	_____	Swim (25%)	_____
Occult (05%)	_____	_____	Throw (25%)	_____
Pharmacy (00%)	_____	_____		
Treat Disease (05%)	_____	_____		

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>Foil</u>	<u>55</u>	<u>1d6</u>	<u>11</u>	<u>60</u>	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

MELEE		MISSILE	
1-3 L. Leg	1-3 L. Leg		
4-6 R. Leg	4-6 R. Leg		
7-9 Abdom	7-10 Abdom		
10-12 Chest	11-15 Chest		
13-15 R. Arm	16-17 R. Arm		
16-18 L. Arm	18-19 L. Arm		
19-20 Head	20 Head		

	HEAD	
	AP	_____
	HP	<u>6</u>
L. ARM	CHEST	R. ARM
AP	AP	AP
HP	HP	HP
	ABDOM	
	AP	
	HP	
L. LEG	R. LEG	
AP	AP	
HP	HP	

NICOLAS MacWELLS, M.A.



MacWells med sin velkendte høje hat i 1899



MacWells var også ubarberet ved sin 40 års fødselsdag

Født 1861 i Inverness, forældre fra det bedre borgerskab. Efter adskillige kostskoleophold, sendt til Frankrig i 1884 for at studere. M.A. i nær-orientalsk filologi ved Sorbonne i 1893. Vender tilbage til London samme år, bliver gift med Josephine Winterthorpe. Underviser ved Hadfield University i London 1894-1899. Ansættes ved British Museum i 1899.

MacWells har altid været noget for sig selv. Hans uortodokse fremfærd resulterede i en omtumlet barndom ved mange forskellige kostskoler. Han startede hemmelige selskaber og forbudte klubber, uanset hvor han kom hen. Her tændtes hans fascination af ritualer og gamle skrifter.

Det resulterede i et filologi-studie, da forældrene i desperation sendte ham til Frankrig hos noget familie. Politik havde også hans interesse, men hans som følge af hans excentricitet, forblev han i den akademiske verden.

MacWells vil helst have en finger med i alting, og ser gerne sig selv som en grå eminence.

Fægtning har altid været MacWells' store fritidsinteresse, og det blev også til adskillige pokaler, da han læste på Sorbonne.

Udover en noget lemfældig hygiejne (altid skægstubbe) sætter hans høje hat og hans cigarer deres præg på hans udseende, og hans skotske accent, krydret med vulgære udbrud sætter præg på hans fremtoning.

- "Holy Mackrel - Give us a bloody cigar! That'll do the trick!"

CALL of CTHULHU

NAME MARCUS BEATHE OCCUPATION COLQUEZ
 SEX ♂ AGE 32 NATIONALITY BRITISH
 RESIDENCE GIBRALTAR OTHER _____

HIT POINTS (av. CON and SIZ) POW POINTS
 STR 12 DEX 14 INT 13 Idea 65 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6
 CON 15 CHA 12 POW 14 Luck 70 8 9 10 11 12 13 (14) 7 8 9 10 11 12
 SIZ 13 SAN 99 EDU 13 Know 65 15 16 17 18 13 (14) 15 16 17 18
 Schools SANDHURST Degrees _____ Damage Bonus/Penalty +1d4 19 20 21

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	<u>(70)</u>	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)	Treat Poison (05%)	_____	• Stealth Skills	
Read/Write Eng. (EDU x 5) <u>65</u>	Zoology (00%)	_____	Camouflage (25%)	_____
Read/Write <u>SPANISH</u> (00%) <u>40</u>	Photography (10%)	_____	Hide (10%)	<u>25</u>
Read/Write _____ (00%) _____	_____	_____	Move Quietly (10%)	<u>27</u>
Speak _____ (00%) _____	• Perception Skills (POWx3)		Pick Pocket (05%)	_____
Accounting (10%)	Diagnose Disease (05%)	_____	• Communication Skills (CHAx3)	
Anthropology (00%)	Listen (25%)	<u>38</u>	Bargain (05%)	_____
Archaeology (00%)	Psychology (05%)	_____	Credit Rating (15%)	<u>35</u>
Astronomy (00%)	Spot Hidden Object (25%)	<u>42</u>	Debate (10%)	_____
Botany (00%)	Track (10%)	<u>17</u>	Fast Talk (05%)	_____
Chemistry (00%)	_____	_____	Oratory (05%)	<u>40</u>
Cthulhu Mythos (00%)	_____	_____	Psychoanalyze (00%)	_____
First Aid (30%)	• Manipulation Skills (DEXx3)		Sing (05%)	<u>28</u>
Geology (00%)	Drive Automobile (20%)	<u>55</u>	_____	_____
History (20%)	Electrical Repair (10%)	<u>35</u>	• Agility Skills (STRx3)	
Law (05%)	Mechanical Repair (20%)	<u>47</u>	Climb (40%)	_____
Library Use (25%)	Operate Hv. Machine (00%)	<u>15</u>	Dodge (Dex x2)	<u>39</u>
Linguist (00%)	Operate _____ (00%)	_____	Jump (45%)	_____
Make Maps (10%)	Operate _____ (00%)	_____	Ride (05%)	<u>35</u>
Occult (05%)	Pilot Aircraft (00%)	_____	Swim (25%)	<u>40</u>
Pharmacy (00%)	_____	_____	Throw (25%)	<u>35</u>
Treat Disease (05%)	_____	_____	_____	_____

WEAPONS

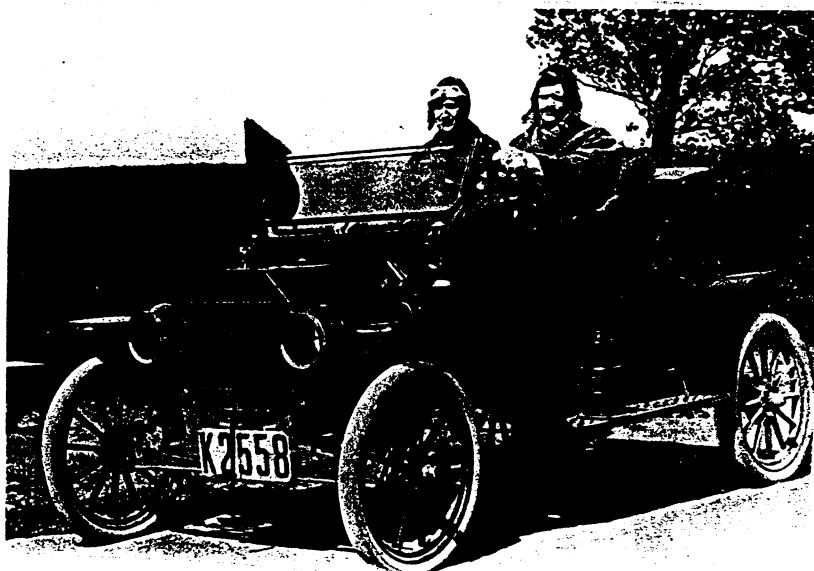
Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>RIFLE</u>	<u>65</u>	<u>2d6+3</u>	<u>13</u>	_____	_____
<u>REVOLVER</u>	<u>60</u>	<u>1d10</u>	<u>12</u>	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

MELEE		MISSILE	
1-3 L. Leg	1-3 L. Leg	1-3 L. Leg	1-3 L. Leg
4-6 R. Leg	4-6 R. Leg	4-6 R. Leg	4-6 R. Leg
7-9 Abdom	7-10 Abdom	7-10 Abdom	7-10 Abdom
10-12 Chest	11-15 Chest	11-15 Chest	11-15 Chest
13-15 R. Arm	16-17 R. Arm	16-17 R. Arm	16-17 R. Arm
16-18 L. Arm	18-19 L. Arm	18-19 L. Arm	18-19 L. Arm
19-20 Head	20 Head	20 Head	20 Head

	HEAD		
	AP....	HP & ..	
	AP....	HP & ..	
L. ARM	CHEST	R. ARM	
AP....	AP....	AP....	
HP & ..	HP & ..	HP & ..	
	ABDOM		
	AP....		
	HP & ..		
L. LEG	R. LEG		
AP....	AP....		
HP & ..	HP & ..		

COL. HM Navy, MARCUS BEATHE



Beathe i civil - stadig ulastelig

Beathe er stor beundrer af automobilene. På orlov i Lancaster, 1903

Født 1872 i Lancaster, faderen smed - senere mekaniker. Hurtig karriere indenfor militæret. Gennemfører Royal Military Academy, Sandhurst 1897 med bravur. Ansat ved Royal Navy samme år, og som resultat af pertentlig ordenssans, streng disciplin og uanfægtelig loyalitet overfor kronen forfremmet med lynets hast. Forlovet med barndomsveninden Janet Forster, 1900. Forflyttet til Gibraltar, 1901. Oberst og leder af garnisonen, 1903. Stiftede British Automobile Enthusiasts samme år.

Det er ingen tilfældighed at Beathe er så glad for mekanik. Han er af den klare overbevisning, at desto mere mekanisk samfundet fungerer, jo bedre. Beathe tror på at alle har deres funktion, og hans funktion er at styre de andre.

Det var klart fra starten at Beathe ville nå langt indenfor militæret. Han bad selv om at blive forflyttet til Gibraltar, selvom det i manges øjne var en blindgyde. Men Beathe forudser en konfrontation med spanierne, hvilket han ville glædes over. Han er ikke i tvivl om Englands overlegenhed, og er ivrig efter en konfrontation. Idéen om en annektering af Maldita Portalada var oprindeligt Beathes.

Beathe er naturligvis meget omhyggelig med sin uniform og med sit overskæg. Han har den engelske officers kølige overblik og mister aldrig besindelsen. Han er ked af ikke at være født som aristokrat, men forsøger at gøre op for det med pertentlighed og urokkelig optimisme.

- "Oh, that's nothing to make a fuss about. Gun-wounds heal!"

CALL of CTHULHU

NAME EDUARDO JUAN AVARICIA OCCUPATION CORPORAL
 SEX ♂ AGE 26 NATIONALITY SPANISH
 RESIDENCE GIBRALTAR OTHER _____

HIT POINTS (av. CON and SIZ) POW POINTS
 STR 14 DEX 13 INT 10 Idea 50 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6
 CON 16 CHA 12 POW 12 Luck 60 8 9 10 11 12 13 (14) 7 8 9 10 11 (12)
 SIZ 12 SAN 99 EDU 12 Know 60 15 16 17 18 13 14 15 16 17 18
 Schools _____ Degrees _____ Damage Bonus/Penalty +1d4 19 20 21

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	<u>60</u>	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)	Treat Poison (05%)	• Stealth Skills
Read/Write Eng. (EDU x 5) <u>35</u>	Zoology (00%)	Camouflage (25%) <u>35</u>
Read/Write <u>SPANISH</u> (00%) <u>60</u>	Photography (10%)	Hide (10%) <u>40</u>
Read/Write _____ (00%) _____	_____	Move Quietly (10%) _____
Speak _____ (00%) _____	• Perception Skills (POWx3)	Pick Pocket (05%) _____
Accounting (10%) _____	Diagnose Disease (05%)	• Communication Skills (CHAx3)
Anthropology (00%) _____	Listen (25%) <u>35</u>	Bargain (05%) _____
Archaeology (00%) _____	Psychology (05%) _____	Credit Rating (15%) _____
Astronomy (00%) _____	Spot Hidden Object (25%) <u>40</u>	Debate (10%) _____
Botany (00%) _____	Track (10%) <u>35</u>	Fast Talk (05%) <u>35</u>
Chemistry (00%) <u>5</u>	_____	Oratory (05%) _____
Cthulhu Mythos (00%) _____	_____	Psychoanalyze (00%) _____
First Aid (30%) <u>40</u>	• Manipulation Skills (DEXx3)	Sing (05%) _____
Geology (00%) _____	Drive Automobile (20%) _____	_____
History (20%) _____	Electrical Repair (10%) _____	• Agility Skills (STRx3)
Law (05%) _____	Mechanical Repair (20%) <u>30</u>	Climb (40%) _____
Library Use (25%) _____	Operate Hv. Machine (00%) _____	Dodge (Dex x2) <u>38</u>
Linguist (00%) _____	Operate _____ (00%) _____	Jump (45%) _____
Make Maps (10%) <u>25</u>	Operate _____ (00%) _____	Ride (05%) _____
Occult (05%) _____	Pilot Aircraft (00%) _____	Swim (25%) _____
Pharmacy (00%) _____	_____	Throw (25%) <u>30</u>
Treat Disease (05%) _____	_____	_____

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>1st RIFLE</u>	<u>70</u>	<u>1d3</u>		<u>55</u>	

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

NELEE		MISSILE	
1-3 L.Leg	1-3 L.Leg		
4-6 R.Leg	4-6 R.Leg		
7-9 Abdom	7-10 Abdom		
10-12 Chest	11-15 Chest		
13-15 R.Arm	16-17 R.Arm		
16-18 L.Arm	18-19 L.Arm		
19-20 Head	20 Head		

	HEAD	
	AP: _____	
	HP: <u>6</u>	
L. ARM	CHEST	R. ARM
AP: _____	AP: _____	AP: _____
HP: <u>4</u>	HP: _____	HP: <u>8</u>
	ABDOM	
	AP: _____	
	HP: <u>5</u>	
L. LEG	R. LEG	
AP: _____	AP: _____	
HP: <u>4</u>	HP: <u>4</u>	

Corporal EDUARDO JUAN AVARICIA

Født 1878 i Gibraltar, forældrene var fiskere og meget fattige. Eduardo fik muligheden for en uddannelse, hvis han meldte sig under britisk flag, hvilket han gjorde i 1890. Han har udvist stor disciplin af en indfødt at være, og blev forfremmet til korporal i 1901.



Eduardo har ikke tænkt sig at ende som fattig fisker, som sine forældre. Han har store ambitioner, og det at han lærte at læse og skrive, ansporede ham til at arbejde endnu hårdere. Han har fedtet sig så meget ind hos obersten, Marcus Beathe, at han til daglig fungerer som hans håndlanger.

Eduardo vil gerne skjule sit spanske ophav, og vil derfor gerne skifte navn til Edward Jones, og blive fuldgyldig britisk borger, men det kræver at han lærer sig et bedre engelsk.

Eduardo er målbevidst, men dog venskabelig. Han nyder et glas blandt godtfolk, og har ikke helt glemt sit spanske temperament.

Desuden har Eduardo en stor svaghed for det modsatte køn, men han fornedrer sig helst ikke til omgang med spanske piger. Hans største drøm er at blive tilbudt af britiske kvinder, men de få gange han har været i kontakt med disse, har de kun haft hån til overs for ham. Man kan godt spore en vis bitterhed hos ham, på grund af disse oplevelser - det var også da han gav en hånlige sekretær en lussing, at han forspildte sin første chance til forfremmelse og indkasserede 5 dages arrest.

Det eneste fotografi af Eduardo.

Det er fra 1899, da han afsluttede sin eksamen.

Siden er Eduardo blevet forsigtigere.

Eduardo har meget stor respekt for briter, og misunder dem deres overlegenhed og elegance. Han er dog ikke i tvivl om, at han selv kan opnå denne status, hvis han blot mænger sig med de rigtige mennesker.

Eduardo er en venskabelig diplomat overfor de rigtige, og kynisk overfor de forkerte.

- "*¡Hola señorita - Tu ojos me gusta!*" (I like your eyes!)

CALL of CTHULHU

NAME CONRAD SHORT OCCUPATION 60% OFFICIAL
 SEX ♂ AGE 44 NATIONALITY POLISH/BRITISH
 RESIDENCE LONDON OTHER _____

HIT POINTS (av. CON and SIZ) POW POINTS

STR <u>12</u>	DEX <u>11</u>	INT <u>15</u>	Idea <u>75</u>	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6
CON <u>10</u>	CHA <u>13</u>	POW <u>14</u>	Luck <u>70</u>	8	9	10	<u>11</u>	12	13	14	7	8	9	10	11	12
SIZ <u>12</u>	SAN <u>99</u>	EDU <u>15</u>	Know <u>75</u>	15	16	17	18	13	<u>14</u>	15	16	17	18			
Schools <u>BUCKINGHAMSHIRE</u>	Degrees <u>MBA</u>	Damage Bonus/Penalty <u>nil</u>		19	20	21										

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	<u>70</u>	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)	Treat Poison (05%)	_____	• Stealth Skills	
Read/Write Eng. (EDU x 5) <u>75</u>	Zoology (00%)	_____	Camouflage (25%)	_____
Read/Write _____ (00%)	Photography (10%)	_____	Hide (10%)	_____
Read/Write _____ (00%)	<u>BUREAUCRACY</u>	<u>78</u>	Move Quietly (10%)	<u>21</u>
Speak <u>POLISH</u> (00%)	• Perception Skills (POWx3)		Pick Pocket (05%)	_____
Accounting (10%)	Diagnose Disease (05%)	_____	• Communication Skills (CHAx3)	
Anthropology (00%)	Listen (25%)	_____	Bargain (05%)	_____
Archaeology (00%)	Psychology (05%)	<u>20</u>	Credit Rating (15%)	<u>35</u>
Astronomy (00%)	Spot Hidden Object (25%)	_____	Debate (10%)	<u>45</u>
Botany (00%)	Track (10%)	_____	Fast Talk (05%)	_____
Chemistry (00%)	_____	_____	Oratory (05%)	_____
Cthulhu Mythos (00%)	_____	_____	Psychoanalyze (00%)	_____
First Aid (30%)	• Manipulation Skills (DEXx3)		Sing (05%)	_____
Geology (00%)	Drive Automobile (20%)	_____	_____	_____
History (20%)	Electrical Repair (10%)	_____	• Agility Skills (STRx3)	
Law (05%)	Mechanical Repair (20%)	_____	Climb (40%)	_____
Library Use (25%)	Operate Hv. Machine (00%)	_____	Dodge (Dex x2)	<u>35</u>
Linguist (00%)	Operate _____ (00%)	_____	Jump (45%)	_____
Make Maps (10%)	Operate _____ (00%)	_____	Ride (05%)	<u>20</u>
Occult (05%)	Pilot Aircraft (00%)	_____	Swim (25%)	_____
Pharmacy (00%)	<u>CRICKET</u>	<u>43</u>	Throw (25%)	<u>39</u>
Treat Disease (05%)	_____	_____	_____	_____

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>CRICKETBAT</u>	<u>53</u>	<u>1d6</u>	_____	<u>35</u>	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

MELEE		MISSILE		HEAD		
1-3 L. Leg	1-3 L. Leg	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
4-6 R. Leg	4-6 R. Leg	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
7-9 Abdom	7-10 Abdom	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
10-12 Chest	11-15 Chest	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
13-15 R. Arm	16-17 R. Arm	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
16-18 L. Arm	18-19 L. Arm	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...
19-20 Head	20 Head	AP...	HP...	AP...	HP...	HP...

CONRAD SHORT (Kurzenwiecki)



Shorts store forkærlighed for praktisk tøj, 1903

Født 1859 i Poznan af fattige forældre. Flyttede til England i 1867, og påbegyndte uddannelse samme år. Fik i 1879 et stipendie til Buckinghamshire University of Economics i London. Fik sin MBA i 1888, og aftjente sin værnepligt 1888-1889. Fik 1890 arbejde som sekretær i koloniministeriet, og steg stødt i graderne. Fik eget kontor 1892 og blev kontorchef i 1893. Begyndte at rejse for ministeriet i 1896. Har sideløbende undervist og skrevet flere bøger om kolonialismen og dens økonomiske nødvendighed. Er desuden en habil cricketspiller og har været med til at vinde skolemesterskabet 3 gange i træk 1882-1884 og igen i 1887.

Short er en mester udi det politiske og det bureaukratiske. Denne evne har bragt ham langt, på trods af en dårlig start i Polen. Han tror på menneskets ansvar overfor dig selv, og han tror på at alle er deres egen lykkes smed. Denne lykke kan desuden oversættes direkte til kontanter, da penge er den direkte vej til frihed.

Short er økonomisk kolonialist. Han ser kolonierne som den eneste måde at sikre en konstant vækst. Short har kun foragt til overs for sit polske ophav - ligesom hans far iøvrigt.

Short er meget venlig af sind, og han er en god lytter. Han er til gengæld ganske uden skrubler, når det gælder personlig vinding. Han foragter folk, der ikke kan tage vare på dem selv, og føler derfor ikke nogen forpligtelse til at hjælpe dem.

Short er praktisk anlagt, og har altid det nødvendige udstyr med sig, når han rejser rundt for koloniministeriet. Han er meget diplomatisk, men en hård forhandler.

Han bærer altid enten stok eller paraply, og sørger til enhver tid for at være godt klædt på.

- "Well, they should have thought of that a bit earlier - those darned natives!"

CALL of CTHULHU

NAME DANIEL T. GLEARY OCCUPATION GLOBETROTTER
 SEX ♂ AGE 39 NATIONALITY BRITISH
 RESIDENCE LONDON OTHER Assisting Prof.

STR 13 DEX 12 INT 13 Idea 65
 CON 12 CHA 15 POW 11 Luck 55
 SIZ 14 SAN 99 EDU 18 Know 90
 Schools CAMBRIDGE Degrees M.A.

HIT POINTS (av. CON and SIZ)							POW POINTS					
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13	14	7	8	9	10	11	12
15	16	17	18				13	14	15	16	17	18
							19	20	21			

SANITY POINTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CHARACTER SKILLS

• Knowledge Skills (INTx3)
 Read/Write Eng. (EDU x 5) 90
 Read/Write ARABIC (00%) 75
 Read/Write LATIN (00%) 56
 Speak ESKIMO (00%) 25
 Accounting (10%) _____
 Anthropology (00%) 35
 Archaeology (00%) 10
 Astronomy (00%) 10
 Botany (00%) 5
 Chemistry (00%) _____
 Cthulhu Myths (00%) _____
 First Aid (30%) 35
 Geology (00%) 5
 History (20%) 56
 Law (05%) _____
 Library Use (25%) 40
 Linguist (00%) 7
 Make Maps (10%) 12
 Occult (05%) 17
 Pharmacy (00%) _____
 Treat Disease (05%) _____

Treat Poison (05%) _____
 Zoology (00%) _____
 Photography (10%) _____
 • Perception Skills (POWx3)
 Diagnose Disease (05%) _____
 Listen (25%) 31
 Psychology (05%) _____
 Spot Hidden Object (25%) 32
 Track (10%) _____
 • Manipulation Skills (DEXx3)
 Drive Automobile (20%) _____
 Electrical Repair (10%) _____
 Mechanical Repair (20%) _____
 Operate Hv. Machine (00%) _____
 Operate BOAT (00%) 45
 Operate _____ (00%) _____
 Pilot Aircraft (00%) _____

• Stealth Skills
 Camouflage (25%) _____
 Hide (10%) _____
 Move Quietly (10%) _____
 Pick Pocket (05%) _____
 • Communication Skills (CHAx3)
 Bargain (05%) _____
 Credit Rating (15%) _____
 Debate (10%) _____
 Fast Talk (05%) _____
 Oratory (05%) 32
 Psychoanalyze (00%) _____
 Sing (05%) _____
 • Agility Skills (STRx3)
 Climb (40%) _____
 Dodge (Dex x2) 40
 Jump (45%) _____
 Ride (05%) _____
 Swim (25%) _____
 Throw (25%) _____
RIDE CAMEL 25

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale%	Parry%	Hit Points or Breakage Points
<u>RIFLE</u>	<u>55</u>	<u>2d6+3</u>	<u>11</u>		

SPELLS KNOWN, POSSESSIONS, NOTES

MELEE		MISSILE		HEAD		
1-3 L.Leg	1-3 L.Leg	AP....		AP....		
4-6 R.Leg	4-6 R.Leg	HP 6...		HP 6...		
7-9 Abdom	7-10 Abdom	L.ARM	CHEST	R.ARM		
10-12 Chest	11-15 Chest	AP 2...	AP 9...	AP 2...		
13-15 R.Arm	16-17 R.Arm		ABDOM			
16-18 L.Arm	18-19 L.Arm	AP....	HP 5...			
19-20 Head	20 Head	L.LEG	R.LEG			
		AP 2...	AP 2...			
		HP 2...	HP 2...			

DANIEL THOMAS GLEARY, M.A.



Dan T. ved hjemkomsten fra Grønland, 1901



Dan T. Gleary på sin første rejse i Arabien, 1889

Født 1865 i London af meget velhavende forældre. Kun afbrudt af en omfattende rejseaktivitet fik han i 1895 sin M.A. i historie fra Cambridge. Han blev dog især kendt for sine reportager fra fjerne egne, der offentliggjordes i Cambridges skoleavis. Hans rejser gik til Arabien ('89/'90), Egypten ('91/'93/'94) og Marrokko ('92). Efter endt uddannelse begyndte han at sejle, og udforskede bla. ishavet omkring Grønland i årene 1898-1901. Ansat ved British Museum som assisterende professor for sir Harold A.E. Fostian i 1903.

Dan T. er en søgende sjæl, men det han søger allermost er respekt. På trods af sine mange interessante rejser, har der aldrig været det helt store bud efter hans rejsefortællinger, og hans manuskripter er ofte blevet oversat, til fordel for knap så berejste, men bedre formulerede skribenter. Dan T. ville gerne have haft et professorat på British Museum, men hans bidrag til fonden, kunne kun købe ham en plads som assisterende professor.

Han nyder at falde i med omgivelserne, og klæder sig gerne i lokale gevandter, så længe det er rent og pænt. Han er meget charmerende og når han fortæller om sine oplevelser lyser hans grønne øjne af indlevelse. Desværre kan han ikke få detaljer nok med i sine beretninger, og risikerer ofte at kede sit publikum ihjel.

- "Say, did I ever tell you about my hand-to-hand fight with a polar bear?"

HAVET AF DRØMME, HAVET AF BLOD

APPENDIX

Hand-Outs:

Handout #1: Baggrund

BAGGRUNDSINFORMATIONER

GIBRALTAR (arabisk: Djebel al Täriq): britisk kronkoloni på den Iberiske Halvø. Blev 711 indtaget og befæstet af arabereren Täriq, spansk 1309-33, igen arabisk til 1462 hvor kongeriget Granada generobrede Gibraltar. Under Den Spanske Arvefølgekrig besat 1704 af englænderne, til hvem spanierne 1713 afstod kravet.

TÄRIQ IBN ZIJAD: arabisk feltherre, der gik over strædet i 711 og erobrede Gibraltar, der blev opkaldt efter ham. Han besejrede vestgoterne, der år 429 havde underlagt sig området, og havde i 713 indtaget hele Spanien.

DJABIR IBN HAJJAN: arabisk strateg og alkymist. Fik som belønning for sin indsats ved erobringen af Gibraltar rådighed og midler til at bygge en borg på en ø i havet mellem Afrika og Europa. Eftertiden kender Djabir ibn Hajjan gennem hans arabiske oversættelser af gamle græske tekster, primært af førsokratiske naturfilosoffer.

DJEBEL AL-DJABIR: Øens navn kendes fra en strofe i en middelalderlig spansk folkevise:

*Den fattigfine Berber,
Kom fra en stjernekyggers borg,
Tyvegods fra forbandet Djebel al-Djabir,
Havde slukket hans jordiske sorg.*

Øen er aldrig blevet lokaliseret, og dens eksistens er af mange forskere blevet helt benægtet.

Handout #2: Djabirs Journal 1/3

Djabir ibn Hajjans Journal år 92 (arabisk tidsregning)

Referat:

Denne journal beskriver hvorledes ibn Hajjan forestår færdigbygningen af borgen på Djebel al-Djabir. Han fortæller om vigtigheden af det femkantede princip.

Nogle passager:

"Må Allah være mig nådig, hvis mit arbejde går galt. Jeg mærker den enorme kraft. Det er pentaklerne, der skal holde kraften fanget, ligesom Den Gale foreskrev."

"Jeg vil kalde min borg, Bab al-Ahlam [Porten til Drømmene]"

Djabir ibn Hajjans Journal år 93, 1. halvdel (arab. tidsregning)

Referat:

Denne journal beskriver meget detaljeret, hvordan ibn Hajjan forbereder sig til et alkymistisk eksperiment. Han benytter sig af gamle græske tekster og af babylonske ritualer. Han beskriver meget indgående stjernernes stilling.

Nogle passager:

"Med dette apparat, kan jeg åbne porten til Bahr al-Ahlam [Havet af Drømme ell. Drømmehavet]"

"Hvorfor har de hvide aldrig fulgt foreskriften? Har ingen turde udforske hvad der er imellem de to verdener? Eller har ingen ville afsløre at de havde set drømmene? Det kan ikke skjules for evigt. Det må være Allahs vilje, at vi styrkes. De hvide falder som fluer - de kunne ikke engang bevare deres egen viden. Vi må styrke dem, ved at styrke os selv. Vi må vise dem vejen til drømmene. Hvis vi selv kan finde den."

"Jeg har set landet i nat. Jeg har set søen. Søen er nøglen. Vandet er nøglen. Her skal vi hvile, som i moderens liv."

"Min pibe giver mig havets nærhed. Jeg føler mig styrket. Jeg mødte Muhammed, Allah er stor! Han fortalte mig, at jeg ikke skulle skamme mig over min trang. Den er hele menneskeheds trang. Skal jeg virkelig være profet? Eller skal jeg lægge piben på hylden?"

Djabir ibn Hajjans Journal år 93, 2. halvdel (arab. tidsregning)

Referat:

Denne journal beskriver hvorledes ibn Hajjan er ved at lægge sidste hånd på et alkymistisk eksperiment, men han forstyrres af nogle udefra kommende. Han tvinges til at flygte.

Nogle passager:

"Kun min uvished om stjernenes placering og deres indflydelse på eksperimentet fraholder mig nu fra at besøge landet hinsides."

"Vagten har talt med nogle fiskere, der vil have tilladelse til at fiske i området. Jeg har beordret dem smidt væk."

"De er stædige. Nu er det tredje gang de kommer tilbage. Jeg har andet at tænke på nu. Lad dem fiske."

"De har tilbudt os fisk, men jeg er ikke sulten. Jeg behøver kun min pipe og mit brød. Lad vagterne mæske sig i jordiske lækkerier. Mit forehavende kræver askese."

"Endnu en vagt har lagt sig syg. Jeg har beordret bedre badevaner."

"De dør som fluer! Fire vagter er døde af sygdom. De har alle diarré. Allah være takket for mit jernhelbred."

"Hvorfor har fiskerne rykket deres lejr op til borgen. Jeg må bede tjenestefolkene om at jage dem væk. De fleste vagter er enten syge eller døde. De må træne alle raske."

"Katastrofe! Jeg sendte kokken og hans mænd ud for at jage fiskerne væk. Jeg så dem fra vinduet. De blevet spiddet levende. Det er ikke fiskere - det må være soldater. Mens kokken rådner på stagen, famler mine folk i panikkens mørke. De har faklerne tændt hele natten, de forbandede fiskere! Kun porten holder dem ude."

"Jeg må gøre noget nu. Jeg vil forsøge at komme gennem Bab al-Ahlam [Drømmeporten] i aften. De er begyndt at smadre porten. Jeg vil skjule papirerne og forsvinde ned til søen. Allah være mig nådig, og må han beskytte mine stakkels folk fra barbarernes grådige spyd. Lad dem ikke rådne på stager, eller dø uden hud. Allah er stor. Jeg vil vende tilbage. Jeg vil hævne mine folk!"

Theogonien er skrevet af Hesiod, formodentlig tidligt i det 7. århundrede f.kr.

Den handler om gudernes tilblivelse og derigennem verdens oprindelse:

"Først opstod Kaos og så den bredbarmede Gaia, det for evigt stabile sæde for alting, og den mørke Tartaros må vige for den mangesidede verden, og Eros, som er den smukkeste af udødelige guder, smidigere lemmer, [...] Ud af Kaos, Erebus og den mørke Nat opstod, og igen fra Nat, Æter og Dag."

I et ellers ukendt kapitel, skriver Hesiod:

"Mellem Kaos og Dag lå Nat. Det er af Nat at Kosmos fødtes. Nat havde Natteormene ved sin side, og de svømmede i Nat, som det hun favnede. Da Nat fødte Dag, og Dag blev til Kosmos, ville Natteormene fødes ind i Dag og Kosmos, men kun deres tunger stak frem i Kosmos, og disse tunger ramte mennesket, og mennesket kaldte tungerne for drømme, og til gengæld gjorde Natteormene menneskene store tjenester."

"Mennesket lod fornuften være utilstrækkelig, og søgte tilbage til Kaos, som lå side om side med Tartaros, underkastet Gaia, og mennesket søgte Kaos gennem Nat, men de mødte kun Tartaros, og deres sjæle blev ædt, men Natteormene prøvede at styrke mennesket, og gjorde stærkere, men aldrig må mennesket genfinde Kaos, aldrig må Natteormene komme til Kosmos."

BAB AL-AHLAM

باب الأهلأ

Det var døden jeg troede jeg ville møde,
 Men smukkere have har ingen set
 Jeg så på de vældigste huse,
 Jeg sad på de største stene
 Jeg tænkte mig til skønhed,
 Og skønhed fik jeg at se
 En total harmoni i mit bryst,
 En harmoni foran mit øje
 Til Allah tilegner jeg dette værk,
 Mine drømme er kun til for ham
 Her må Muhammed, Allah er stor, have set det sande
 Det er her
 Men er alt væk når jeg vågner
 Nej, Allah giver så det skal bruges
 Jeg takker Allah for min gave
 Jeg vil drømme mere
 Nattemænd har opfyldt mine ønsker,
 De må være Allahs mænd
 Jeg flyder i Allahs hav

OBS! KUN TIL SPILLELEDEREN

Appendix A: Spells

Djabir ibn Hajjan og Bufón har begge nogle spells til rådighed.
For nemheds skyld, har jeg samlet dem her:

MIND BLAST

Cost: 10 MP

Time: 1 round

POW vs. POW. Hvis kasteren vinder, mister offeret 1d4 SAN og bliver sindsyg, som hvis han havde fået et frygteligt chok. Offeret vil være påvirket i 20÷INT timer.

SHRIVING (SHRIVELLING)

Cost: 1 MP/dam

Time: 2 rounds

POW vs. POW. For hvert MP som kasteren ønsker at bruge, vil offeret få 1 dam, hvis kasteren vinder.

WITHER LIMB

Cost: 5 MP

Time: 1 round

POW vs. POW. Hvis kasteren vinder, vil han kunne få en hvilken som helst arm eller et hvilket som helst ben på offeret til at visne hen og blive til støv. Offeret mister 3 CON og 1d8 HP. Alle der ser dette, mister 0/1d3 SAN.

DEATH SPELL

Cost: 24 MP

Time: varies

POW vs. POW. hver runde. Så længe kaster vinder, har besværgelsen effekt. Efter 1d6 runder begynder store brandsår at vise sig på offerets krop - 1d3 skade. Næste runde står små flammer ud af sårene - yderligere 1d4 skade. Tredje runde står offeret i flammer - 1d10 skade hver runde, indtil offeret er død. Alle der ser dette miset 1/1d8 SAN.

Appendix B: Hitlocation

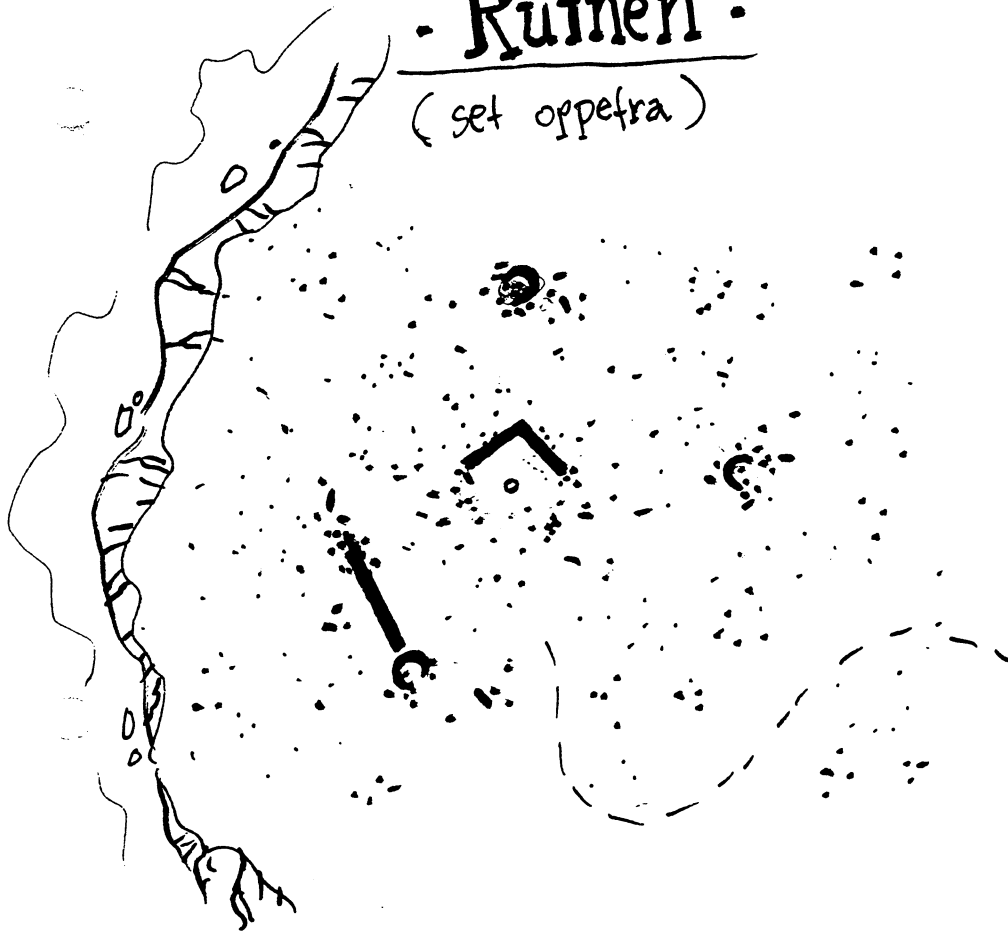
Som det fremgår af karakterarkene, benytter vi hitlocation efter det system som er beskrevet i SAGA #2:

Når en karakter bliver ramt, skal man slå 1d20 på den lille tabel i nederste højre hjørne af karakterarket. Karakteren skal notere skaden BÅDE i de almindelige HP og i den pågældende legemsdels HP. Når en legemsdel er på 0, er den ubrugelig. Skade i arme og ben, tæller kun halvt i de totale HP, men helt mod legemsdelen.

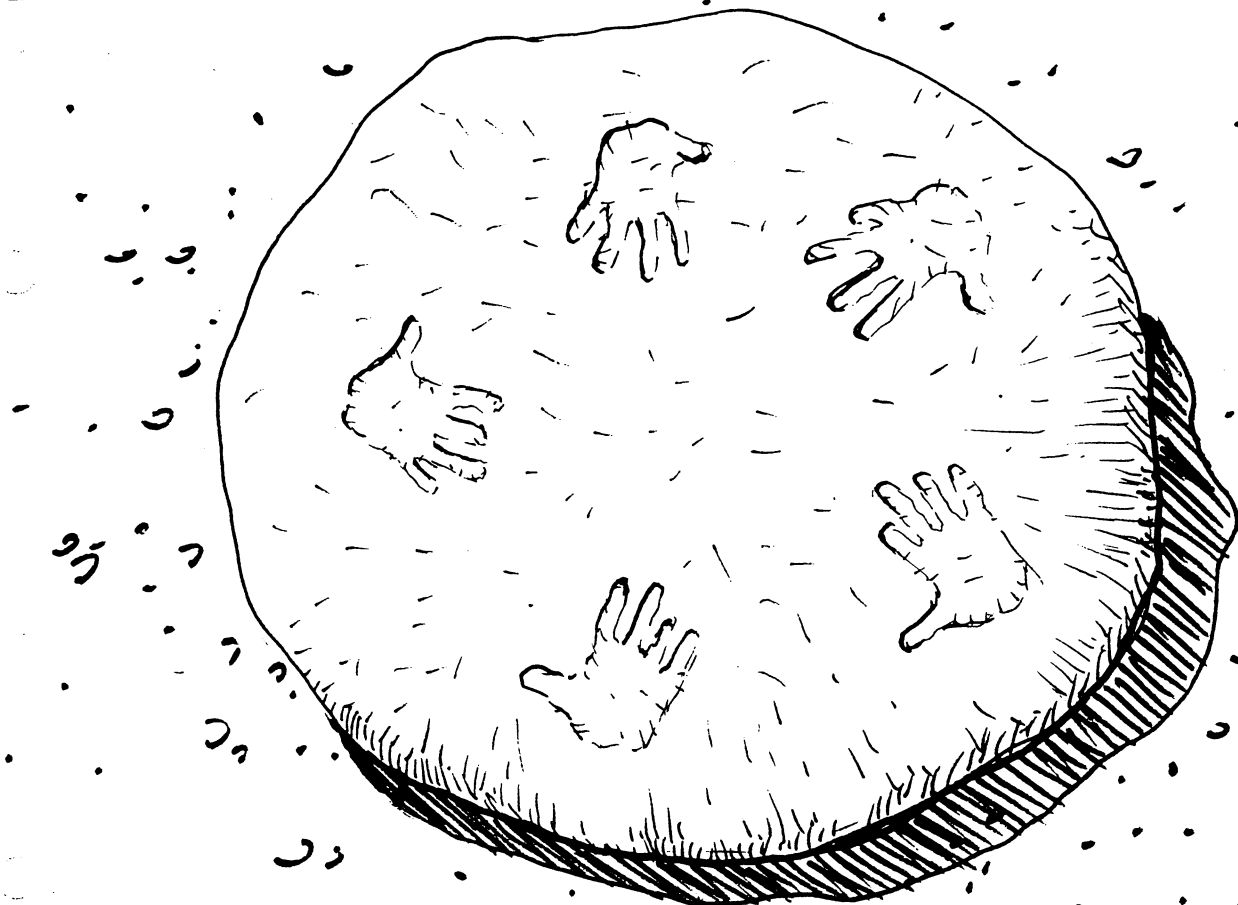
Du behøver ikke selv notere legemsdel-HP for dine NPC, men du kan jo godt lade dine spillere slå for Hitlocation alligevel. Det giver lige lidt krydderi til kampen. Og hvis nogen får 10 dam i hovedet, kan du godt lade dem være døde, selvom de har 12 HP. -

- Ruinen -

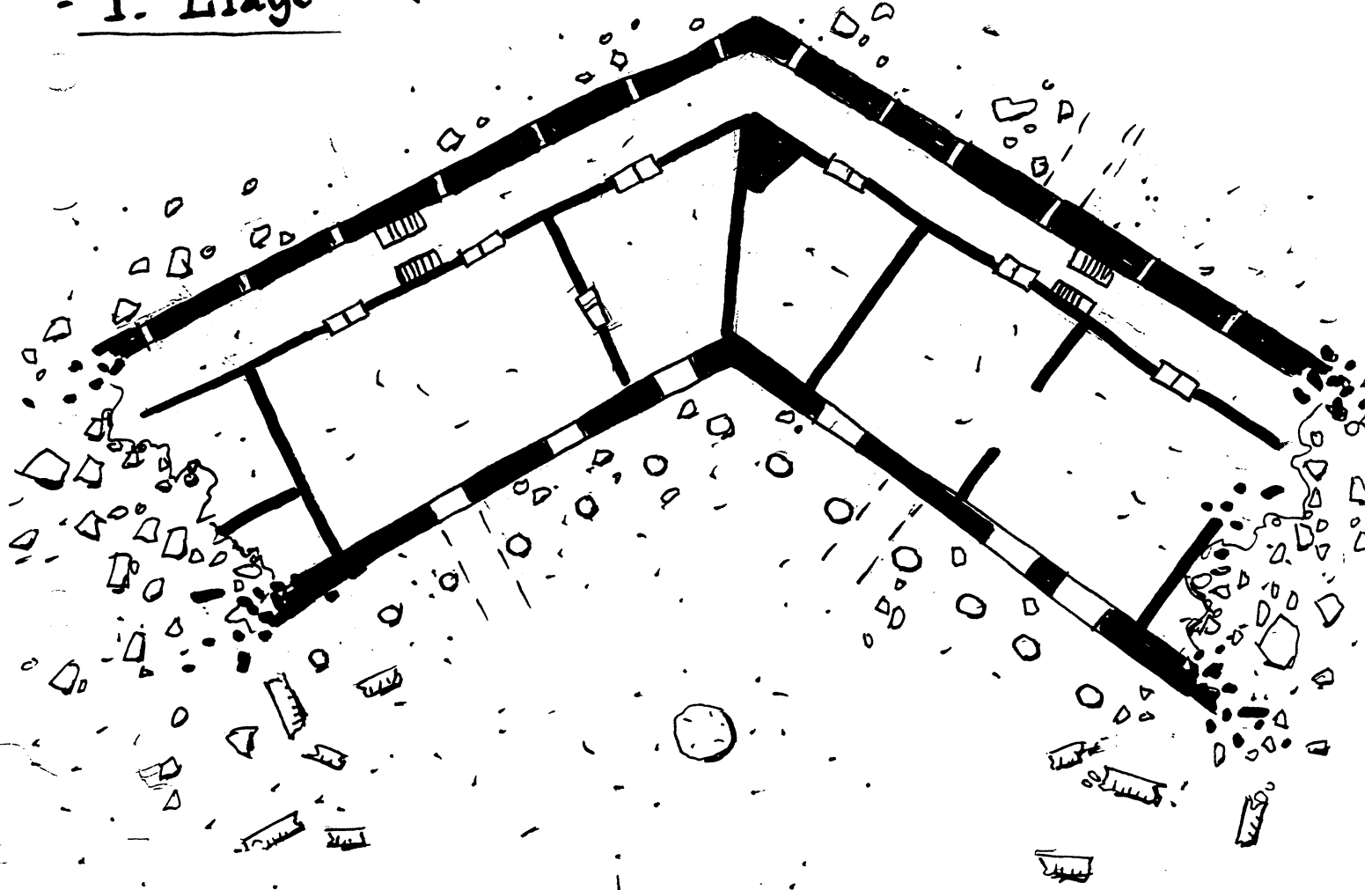
(set oppetra)



- Stenblokken -



- 1. Etage -



- 2. Etage -

