

skrevet af
Michael Erik Næsby til
Fastaval 2005



Indhold

The legend of Saint George2	Første model:
Dragens sande ansigt4	Lagerbygningen12
Den russiske munk5	Anden model:
Tiden er inde:5	Det Hemmelige Tilholdssted . . .13
Personerne:5	Første model:14
Teknik:6	Baghdad14
Afviklingen:6	I hærens hænder14
Optakten6	Mulighed:15
Start-scenen:7	Damen på galeanstalten15
Trådene8	Babylon15
Plan B10	Skatten17
Mellemspillet10	Indgangen:17
Cornergate10	Muligheder17
The Tower of London10	Sankt George18
Lod11	Muligheder undervejs18
Plan B:12	Rasputins folk18
Situationen12	Karakterbeskrivelser20
To muligheder12	

Introduktion

Det er en af den slags ting, der sker: Da dette scenarie skulle have været afleveret, var jeg af forskellige grunde så langt efter enhver meningsfuld tidsplan, at jeg bad fastavals flinke scenarie-ansvarlige om at måtte trække det fra dette års Fastaval. På det tidspunkt var jeg både influenza-ramt og iøvrigt fuldstændig tanketom.. De scenarieansvarlige insisterede venligt men bestemt (og slet ikke urimeligt) på, at jeg leverede, hvad jeg havde lovet, og her er altså så resultatet. Et scenarie, der ikke er skrevet under de mest optimale omstændigheder men til gengæld på noget, der - for mig i hvert fald - er rekordlav *effektiv* arbejdstid.

Jeg håber naturligvis, at resultatet trods alt er spilbart, og kan give dig og dine spillere en underholdende oplevelse.

Hvis du har spørgsmål, kritik eller trusler, er du meget velkommen til at kontakte mig på naesby@gmail.com, så vil jeg prøve at komme med intelligente svar.

Selv kan jeg desværre næppe komme på dette års fastaval af helbredsmæssige grunde, men jeg vil få fremsendt evt. manglende bilag og andre relevante oplysninger, så de vil være tilgængelige på dag0.

Og så naturligvis: En stor tak til dig, fordi du har valgt at køre mit scenarie. Jeg håber du vil finde det besværet værd.

Jeg håber naturligvis, at du det sene afleveringstidspunkt til trods vil synes at resultatet trods alt er bedre end ingenting.

The legend of Saint George

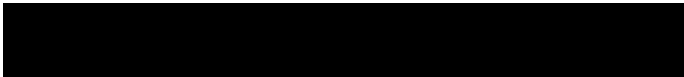
Very little, if anything, is known about the real Saint George. Pope Gelasius said that George is one of the saints "whose names are rightly revered among us, but whose actions are known only to God."

Facts in Brief:

Everything about St George is dubious, so the information below should be taken as mythical rather than real.

- * Born in Turkey (in Cappadocia)
- * Lived in 3rd century CE
- * His parents were Christian
- * Later lived in Palestine
- * Became a Roman soldier
- * Protested against Rome's persecution of Christians

(fortsætte)



(fortsat)s

- * Imprisoned and tortured, but stayed true to his faith
- * Beheaded at Lydda in Palestine
- * 23rd April was named as St George's day in 1222

He is patron saint not only of England, Aragon, Catalonia, Georgia, Lithuania, Palestine, Portugal, Germany and Greece; and of Moscow, Istanbul, Genoa and Venice (second to St Mark). He's also patron saint of soldiers, archers, cavalry and chivalry, farmers and field workers, riders and saddlers, and he helps those suffering from leprosy, plague and syphilis.

Who was Saint George

The story of Saint George is so wrapped in myth and legend that it's difficult to extract the historical facts of a real life. Some believe he never existed or that he's a Christianised version of an older pagan myth.

His Life

Early Life - What we believe to be the truth is that George was born in the Cappadocia region of central Turkey in the 3rd century; that his parents were Christians; and that when his father died, George's mother returned to her native Palestine, taking George with her. George became a soldier in the Roman army and rose to the rank of Tribune.

Persecution of Christians

- The Emperor of the day, Diocletian (245-313 CE), began a campaign against Christians at the very beginning of the 4th century. In about 303 CE George is said to have objected to this persecution and resigned his military post in protest. George tore up the Emperor's order against Christians. This infuriated Diocletian, and George was imprisoned and tortured but he refused to deny his faith.

Myths and Martyrdom

In the stories George is said to have been tortured in a number of gruesome and hideous ways. He was forced to swallow poison; crushed between two spiked wheels; boiled in a cauldron of molten lead. None of these attempts killed him and his wounds were healed in the night by Christ himself.

Eventually he was dragged through the streets of Diospolis (now Lydda) in Palestine and beheaded. It's said that Diocletian's wife was so impressed by George's resilience that she became a Christian and that she too was executed for her faith.

(BBC)

Krigen mod terror

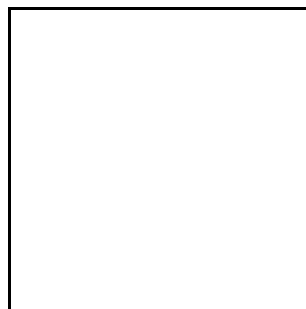
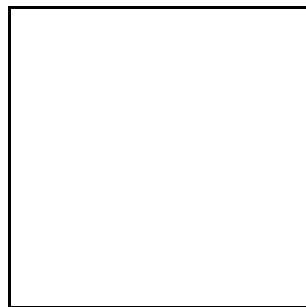
Dette scenarie handler om den såkaldte krig mod terror. Det er De meget Godes kamp mod De meget onde. En kamp der kræver store ofre og som involverer os alle. Ikke nødvendigvis i kamphandlinger på en krigsskueplads et sted, men som opsuger os i sin dødelige mentalitet.

Det er en krig, der ikke kan vindes. Krigen mod terror er ikke en kamp mod en ydre fjende så meget som det er en kamp mod vore egne indre dæmoner. En kamp blot skaber flere og stærkere dæmoner jo mere intensivt den kæmpes. Som den tyske filosof Friedrich Nietzsche sagde engang:

Den som kæmper med uhyrer, bør se til, at han ikke derved bliver et uhyre. Og når du skuer længe ned i en afgrund, ser afgrunden også ind i dig.

Intet symboliserer vel denne synsvinkel med større konsekvens end legenden om Sankt George. Alle heltes urfader, den oprindelige ridder på den hvide gænger, ridderlighedens skytshelgen, drage-betvingeren, alle jomfruers redningsmand. Herrens stridsmand.

Men også, som det efterhånden viser sig, bærer af en uhyggelig hemmelighed.



Dragens sande ansigt

Det hele starter med dragen. Den var skam virkelig nok. Det var bare ikke en drage. Der var tale om en snylter med en helt særlig livscyklus, der meget kort fortalt går ud på, at for at føre slægten videre må lade sig overvinde og dræbe af et passende værtsdyr. Den tager så bagefter kontrollen over denne uheldige vært ved hjælp af særlige aktive blodceller, der aktiveres ved dens død. Efter meget lang tid gennemgår værten så en slags puppestadie, der omdanner værten til en ny udgave af sig selv.

– Med de genetiske forbedringer som den nye vært eventuelt kan bidrage med.

Det siger sig selv, at et sådant væsen må beskytte sig selv mod død af naturlige årsager og ved uheld. Væsnet er således særdeles livskraftigt og langlivet. I den transformerede tilstand (efter puppestadiet) er dets livslængde derimod ganske kort, idet dens vigtigste formål er at finde et passende værtsdyr med attraktive gener og provokere det til at dræbe sig. I denne periode er væsnet næsten helt i sine drifters vold, styret af instinkter af



samme kraft som man finder hos visse dyrearter i brunst. Drifter som selv det mest kultiverede, civiliserede og/eller intelligente værtsdyr må give efter for.

Da George for ca. 1700 år siden havde sin berømte konfrontation med den såkaldte drage, var han kendt som en kristen kriger, en from og rettænkende fhv. officer i den romerske hær, der gerne gjorde en ekstra indsats for at beskytte de svage og hjælpeløse. Efter at have dræbt dragen og reddet prinsessen, bemærkede han først intet usædvanligt, men det blev efterhånden dog temmelig påfaldende, at han var blevet mere end almindeligt sejlivet - at tidens tand havde mistet sin magt over ham, og at han kunne unddrage sig selve dødens vilje. Da han til sidst blev dødsdømt efter en konfrontation med den romerske kejser, overlevede han således både hængning, korsfæstelse og gift. Noget han naturligvis måtte tilskrive Herrens Vilje og sin egen store fromhed.

Ved at lade en anden tage hans plads i fængslet lykkedes det til sidst Sankt Georges tilhængere at bringe ham i sikkerhed i et fjernt kloster. Det var mens han mediterede over over Herrens veje og deres uransagelighed i klosterets lille urtehave, at det gik op for ham, at Gud havde givet ham en gave, der krævede visse ofre. Det var – mente han – hans pligt at kæmpe for Guds sag, overalt hvor det var nødvendigt, og hvad der var næsten lige så vigtigt: Menneskeheden var i sin syndefuldhed og generelle mangel på perfektion ude af stand til at forstå hans gave og acceptere dens guddommelige herkomst. Sammen med en lille flok af udvalgte munke gjorde han nu i dybeste hemmelighed de nødvendige forberedelser til et meget langt liv i Herrens tjeneste.

Ancient storytellers told legends of an Eastern city where a terrifying dragon lived in a swamp nearby. The dragon demanded a daily tribute of sheep and cattle. Soon, after exhausting these food supplies, the dragon demanded the sacrifice of two children a day. A lottery system was devised to pick the victims. Cleodolinda, the daughter of the King, was chosen for that day's sacrifice.

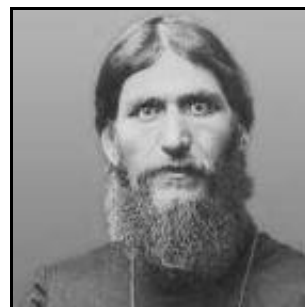
As Cleodolinda was sadly proceeding to her doom, along came the knight George. Seeing the dragon about to gulp down the lovely princess, George promised the citizens deliverance from their troubles. After making the sign of the cross, he transfixing the dragon with his lance and wounded it with his magic sword Ascalon. George then had the princess bind the beast with her girdle. The dragon then became docile and tame, and followed the princess and George back to the city. There George killed the dragon with his lance.

As George was killing the dragon, he told the city citizens that this act was to show the power of God.

Den russiske munk

Det var det der skete i sagen med den legendariske russiske munk og mystiker Rasputin. I en helt anden forbindelse blev det åbenbart for klosterbrødrene, at russeren tilsyneladende kendte den ellers så velbevarede hemmelighed, hvilket uundgåeligt førte til en kamp mellem de to. En konfrontation i form af en klassisk duel med sekundanter og det hele. Forklædt som en engelsk adelsmand lykkedes hurtigt George at nedkæmpe og dræbe den relativt spinkle munk. – Blot for nogen uger senere at kunne konstatere, at Rasputin atter slog sine folder ved zarinaens hof.

Konflikten mellem de to udviklede sig og kom hurtigt til at omfatte både trusler og afpresning mod George's ganske betydelige midler. Dette fortsatte indtil intrigerne ved hoffet endelig fik bugt med russeren: en sen nat blev han forgiftet, skudt, slået og skudt igen for endelig at blive kastet i Volga, hvor han skal have lidt druknedøden. Ved nærmere eftertanke kunne denne helt usædvanlige sejlivethed måske antyde en af forklaringerne på hvordan Rasputin så relativt nemt kunne gennemskue Georges ellers så velbevarede hemmelighed: Også Rasputin var bærer af samme slags snylter som George. Selvom historien ikke melder noget om, hvorvidt han på samme måde følte sig som Guds udvalgte tjener, kan vi af hans efterladte papirer se, at russeren efterhånden fandt frem til en noget anden forklaring på fænomenet.



Tiden er inde:

I dag er situationen den, at George i en serie af syner, varsler og sære drømme har erkendt at hans tid er inde. Herren har åbenbart besluttet, at Georges arbejde blandt dødelige på jorden er fuldbragt og som en sidste mission pålagt ham at udvælge sig en passende efterfølger.

*Gregory Efimovich
Rasputin født 10.
Januar 1869*

I praksis er der nogen spor, han skal have slettet først, nogen andre spor han skal have lagt ud for at lokke sin efterfølger til sig. Og endelig må vi ikke glemme, at det hele blot er udslag af biologiske drifter, styret af snylterens behov for at finde en ny vært.

Bagerst i scenariet finder du en mere detaljeret oversigt over karaktererne, over sammenhængen mellem de forskellige afsnit samt hvordan mekanikken fungerer, men her følger en gennemgang.

Personerne:

Scenariets helte er en gruppe mennesker, George har udvalgt. Dels som sine potentielle efterfølgere dels som sine ofre. Alle er de brikker i spillet om at blive Guds Udvalgte. Vi har på det foreliggende grundlag ikke mulighed for at sige noget sikkert om, hvem der er Georges personlige favorit. Umiddelbart er det dog nok Alice Masters, CIA-agenten, der svarer bedst til vore forventninger, men ligesom de øvrige vil hun dog skulle gennemgå noget af en religiøs åbenbaring for at passe helt i rollen.

Karaktererne er: Den respekterede kunstprofessor Dr. Samuel Lawson, der er hemmeligt forelsket i den smukke og effektive CIA-agent Alice Masters. Hun er inderligt overbevist om sin nations styrke og retfærdighed. Med sig har de Jeremy Hillington, som er fra forsikringssekskabet. Han er ret kynisk indstillet. For ham at se er det pengene, der styrer verden. Anne Zimmermann, der er medlem af museets bestyrelse. Hun er jøde, hvilket vil vise sig at have en vis



relevans. Teamet fuldendes af Zamin Ali Zahamir, der er søn af en rig arabisk oliesheik, og som inderst inde føler sig tyngt af familiens stolte traditioner og mange penge.

Teknik:

Det er meningen 'Over Afgrunden' skal kunne tilpasses spillernes præferencer. I forbindelse med investigation er der to yderpunkter: Man kan fokusere på opklaringsarbejdet og gådeløsningen eller man kan lægge hovedvægten på karaktererne, deres oplevelser, sammenspil og personlige udvikling undervejs. Vor fornemmelse af, hvad der skete de involverede under deres lange rejse, lægger nok mest op til den sidstnævnte model, men vi ved at førstnævnte spil-prioriteter er populær blandt mange rollespillere, så derfor skal det også helst være muligt.

Kunstprofessor Dr.
Samuel Lawson,
Metropolitan-museet.
Alice Masters. CIA,
Antiterror.

Jeremy Hillington,
detektiv United
Mutual forsikring, -
Museets forsikrings-
selskab

Anne Zimmermann,
Medleme af
Metropolitan-museets
bestyrelse og jøde.
Zamin Ali Zahamir,
hvis familie investerer
i kunst og kultur over-
alt i verden.

Som spilleleder kan du styre balancen mellem gådeløsning og karakterspil ved at justere i gåderne. Det er således ikke alle veje gennem scenariet, der er lige lange og mystiske. De enkelte investigation-elementer kan flyttes efter et harmonika-princip, så du kan tilpasse afstanden mellem dem efter behov.

Se oversigten.

Afviklingen:

I praksis har jeg valgt at lade visse NPC'er spille af spillerne. Det er i situationer, hvor det af en eller anden grund er hensigtsmæssigt, og jeg har valgt roller, som forhåbentlig kan være med til at perspektivere scenariet for spillerne. Det er også roller som kan virke en smule forvirrende. Rollesbeskrivelserne indeholder oplysninger nok til at kunne spille den pågældende person 'rigtigt' uden at afsløre mere af vedkommendes baggrund end nødvendigt. På den måde skulle de gerne være med til at gøre 'mysteriet' mere interessant og tankevækkende.

Jeg vil råde dig til at se, hvordan det virker de første par gange, og hvis det giver for meget kludder, forvirring og/eller afbræk i spillet, skal du bare springe det over i scenariets sidste del.

Optakten

Fredag d. 23. april 2004 (Sankt Georges dag).

Vor del af historien tager sin begyndelse på det tidspunkt, hvor Sankt George har begået et blodigt tyveri på en The Metropolitan Museum i New York, hvor man har haft en lille temaudstilling om fabeldyr. Byttet er gammelt maleri af Sankt George og dragen.

Mens nogen har haft afbrudt strøm og telefonforbindelser fra en underjordisk kontrolboks er George trængt ind gennem et ventilationssystem. Udover at fjerne billedet, har George været i kamp med en museumsvagt. Han er selv blevet såret: Selvom han ellers prøvede at forklare vagten, at han var Guds egen forkæmper, gjorde det ikke rigtig noget indtryk. Vagten er selvfølgelig dræbt, og for en sikkerheds skyld flået, og George er kørt bort med billedet og liget af vagten.

Det dramatiske røveri har naturligvis vakt en del opmærksomhed i de lokale medier.

Karaktererne har på hver deres måde været involveret i opklaringsarbejdet, og sidder ved scenariets start inde med hver deres sæt af oplysninger.

Du finder de forskellige relevante oplysninger under karakterbeskrivelserne. I første omgang skal vi blot bide mærke i, at samtlige karakterer har hørt om tyveriet.

Start-scenen:

Den efterfølgende mandag modtager fire af karaktererne invitationer med en helt almindelig budservice. De inviteres til at mødes på Ground Zero i New York (hvor WTC befandt sig før 11/9 2001). I et hjørne, der på dette tidspunkt er en slags byggeplads.

Tilstede er Alice Masters, Jeremy Hillington, Anne Zimmermann, Zamin Ali Zahamir og den unge præst fader August Young (der spilles af Dr. Lawsons spiller).

Invitationerne lægger op til, at de her vil kunne få vigtige informationer om tyveriet, men der sker ikke rigtig noget. Måske bortset fra, at præsten, der ved, at han i virkeligheden er på en selvmordsmission for Gud, opfører sig lidt mærkeligt.

Scenen løber indtil karaktererne beslutter at forlade stedet, eller den løber tør for energi. Lige før det bliver pinligt eller kedsommeligt, dukker et par lidt højspændte FBI-agenter op. De hedder sandsynligvis noget i retning af Hamburger og Miller, og man kunne få den fornemmelse, at nogen har fortalt dem, at stedet skulle være centrum for en eller anden anti-amerikansk demonstration – et møde i lokalafdelingen af Al Qaida – eller noget. Karakterernes forklaringer gør ikke deres mistænksomhed mindre, og den ene tilkalder forstærkning.

Netop på det tidspunkt genlyder et forbløffende højløyd skud fra et sted mellem de højhuse, der omgiver den tomme plads, og fader Young's hoved splattes ud over den ene agent og et par af de omkringstående karakterer.

Der går et par sekunder inden agenterne reagerer. De betragter nu hele den blandede flok som enten potentielt fjendtlige eller mulige ofre, og vil forsøge at

arrestere dem alle sammen, under megen strenge påbud om at bevare roen og samtidige ordrer om at lægge sig på jorden.

Det er alt sammen meget hektisk og bliver ikke mindre stressende af, at der pludselig dukker to store mørkegrå SUV'er op for hurtigt at

spytte endnu et par håndfulde agenter ud. Det hele

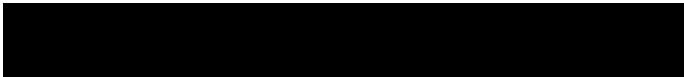
DNA-testen: På grund af snylteren kan St. Georges blod, ikke DNA-testes på normal vis.

Der vil gå nogen dage før man får nogen brugbare resultater fra laboratoriet. De viser i første omgang blot, at han tildyneladende lider af en eller meget usædvanlig genetisk sygdom.. En ekspertundersøgelse, der kan afsløre snylteren, kan laves, men vil tage uger.

Du skal huske, at karaktererne skal have resultaterne fra laboratoriet på et eller andet tidspunkt.

Metropolitan-Museet i New York, kendt som The Met.





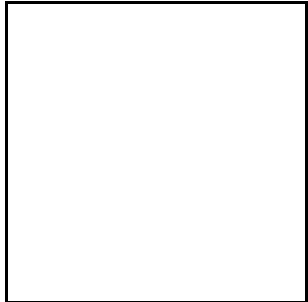
ligner noget fra en film eller en TVserie.

Karaktererne føres til en FBI-bygning, hvor de møder professor Lawson, der arbejder sammen med FBI på tyveriet. Her kan du så som den overordnede og lidt mindre hysteriske agent Bauer (James Bauer) starte en gennemgang af sagen. Hvor folk kan fortælle, hvad de ved. Jo mere spillerne selv kan styre forløbet desto bedre. Det er meningen, at spillerne skal få mulighed for at samle diverse tråde og udveksle nogen af de informationer, de har fået med deres karakterark. Samtidig med, at de skal få en fornemmelse for deres (og hinandens) karakterer.

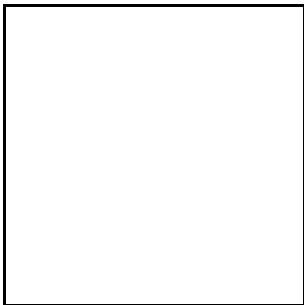
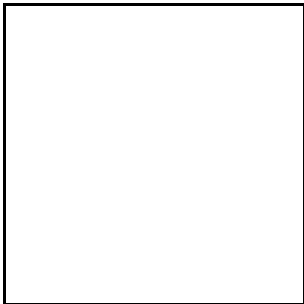
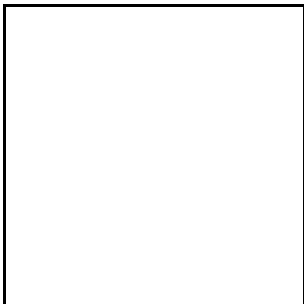
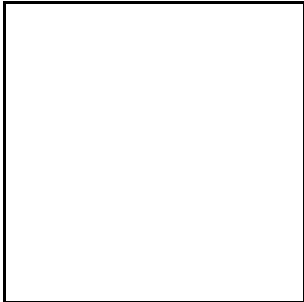
Trådene

Karaktererne ved tilsammen omtrent følgende i starten. Rent bortset fra, at der er en blodtørstig forbryder(bande) på spil, tyder rygter på, at det stjalne billede på en eller anden måde er nøglen til en kostbar skat. – efter sigende en sjælden diamant, der skulle have tilhørt den drage, Sankt George i sin tid dræbte. Denne skat kan være en af grundene til, at andre rygter forbinder røveriet med terrorister, Historien om Dragens Diamant har været i avisen, hvor den præsenteres som lidt af en pudsighed, mens terror-rygterne blandt andet kommer fra CIA (Alice Masters) og Zamin Ali Zahamir's arabiske forbindelser.

Begge spor er selvfølgelig fup. Udlagt som lokkemad af George og hans håndlangere. Bemærk i øvrigt, at Samuel Lawson's spiller har fået at vide, at han ikke



Millenium Hilton d. 11. September.



Ground Zero fotograferet fra det sted på Millenium Hiltons tag, hvorfra Fader Young blev skudt. (marts 2005)





tror på, at der overhovedet er nogen skat: komplet idiotisk! – det er jo ikke Hollywood det her.

Den uheldige Fader Young har udover ca 65\$, falske identitetspapirer og et sæt bilnøgler (Mercedes), en krøllet papirserviet med en reklame for Cornergate Hotel i New York.

Fader Young er i virkeligheden også udsendt som lokkemad, og han ved fra starten, at han vil blive skudt. Hans rolle er simpelthen at give De Udvalgte (karaktererne) nogen vigtige oplysninger – uden at de opdager, at de får dem foræret.

HODA:

Fader Youngs bil indeholdt et brev fra et firma ved navn Intercontinental Xploration and Research, der blot bekræfter, at den

indgåede aftale nu er kommet i orden, og at første del af betalingen er overført. Det viser sig at være et firma, der hjælper alt fra forskere til eventyrere og bjergningsfolk med alskens udstyr til diverse ekspeditioner m.v. – Hvis man var på sporet af en hemmelig skat ville de med andre ord være et godt sted at begynde.

Hvis man kontakter dem, vil de i første omgang ikke være særlig hjælpsomme. Diskretion er vigtigt i den branche, men med en passende mængde overtalelse vil Bruno Kruger – en af firmaets konsulenter – dog afsløre, at de faktisk ikke ved så meget. Deres opgave bestod egentlig blot i at få sendt en container fra Fader Young til 'en eller anden forretningsmand i Libanon' – ved navn Hoda al-Azzawi. – At 'han' i virkeligheden er en kvinde, ved de selvfølgelig intet om...

SVÆRDET

Mens karakterer sidder her, indløber der besked fra hovedkvarteret om, at nogen har stjålet en kunstgenstand fra The Tower of London kaldet 'The Sword of Saint George'. Gerningsmanden har ved samme lejlighed taget livet af en lille gruppe japanske forretningsmænd og to escortpiger på udflugt.

Alice Masters får besked på, at sammensætte et eksperthold og tage til London England for at undersøge sagen.

TIDSSTYRING:

Beskeden om tyveriet kommer, inden spillerne løber tør for energi, og spillet begynder at gå i tomgang. Hvornår det er, afhænger af spillerne, og hvor meget inspiration de får af deres karakterer og hinanden. Det er op til dig at vurdere, hvad der passer.

Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen.' Stjålet fra en udstilling på Metropolitan museet i New York 23 april 2004.



26 Federal Plaza i New York, hvor blandt andet skattevæsnet og FBI har hovedkvarter.

PLAN B

Hvis dette tidspunkt indtræder omkring 1½ time efter spilstart eller senere, kan det anbefales, at springe London over og gå direkte til Lod.

Beskeden fra hovedkvarteret går så selvfølgelig ud på, at sværdet er blevet stjålet fra museet i Lod. Ellers er det det samme incl. de japanske forretningsmænd.

Mellemspillet



Fader Youngs bil

De mest oplagte muligheder vil nu være at undersøge Cornergate Hotel og at tage til England, (eller Lod!) for at checke tyveriet her.

CORNERGATE

Hotellet er en snurvet halvgammel bygning uden stil eller stemning. – Ja "Fader Young" har været der. Han indskrev sig under navnet Schmidt. Han har betalt og har på ingen måde opført sig påfaldende. Bortset fra det med bilen. Fader Young kørte i en stor gammel Mercedes, som han har betalt for at lade stå en ekstra uge på Hotellets P-plads.

Bilens bagagerum indeholder en død museumsvagt omhyggeligt indpakket i sort plastik (flået!). På bagsædet er en kuffert med Youngs (Schmidts) tøj. Billigt. Samt en lædermappe med et lille krucifiks, en katolsk bønnebog, en rosenkrans, en kaliber 45 pistol med to ekstra magasiner og en liste med navnet på tre museer. [bilag]

: Museerne på listen er selvfølgelig Metropolitan New York, Tower of London og Lod City Historical Museum.

Eller v/ Plan B: Metropolitan New York, Lod City Historical Museum.

: Telefonen indeholder telefonnummeret (og dermed adressen) på Hoda al-Azzawi, der kender Sankt Georges nuværende hovedkvarter. Hun er ganske vist fanget af de amerikanske tropper i Irak og opholder sig et ukendt sted. Men først skal adgangskoden naturligvis lige knækkes, så

man kan få adgang til oplysningerne. Der er ikke andre numre i telefonens hukommelse.

The Tower of London

Museum indrettet i et stort middelalderligt forsvarsværk. Blandt andet hjemsted for de engelske kronjuveler. – Samt en større våbenudstilling, der altså også omfatter en genstand katalogiseret som Sankt Georges sværd.

Tager karaktererne til London, vil de komme til at snakke med super intendant Roger Hesseltine fra Scotland yard. Han kan fortælle at sværdet sandsynligvis i virkeligheden er fremstillet som en kopi en gang i midten af 1800-tallet, og at rygterne om, at det skulle være nøglen til en gammel skat, ikke har noget på sig.

*The Tower of London,
hvor blandt andet de
britiske kronjuveler
opbevares*

Røveriet er forgået ved, at tyven simpelthen er gået ind i museets åbningstid, har taget sværdet og har benyttet det til at dræbe de tilstedeværende besøgende (4 japanske forretningsmænd og to escort-piger i den del af udstillingen.) Hvorefter tyven er sprunget ud af et vindue og er flygtet til en ventende bil. Der er fundet blodspor på vinduesglasset, der sandsynligvis stammer fra tyven, men i første omgang er det ikke lykkedes at gennemføre en DNA-test. Så snart den er klar, vil det dog, efter Roger Heseltines mening, blot være et spørgsmål om tid, før tyven er fanget.



Lod

Det israelske navn for byen Lydda eller Lydea, hvor Sankt George skal have levet, og hvor han ifølge legenden endte med at blive henrettet. Adskillige gange. Lydda nævnes helt tilbage i det gamle testamente og har været en ganske betydelig by i Kristendommens tidligste århundreder.

Stedet har været under Israelsk styre siden 1948

Lod er i dag en by med ca. 60.000 indbyggere og vel mest kendt som hjemsted for Israels største lufthavn Ben Gurion lufthavnen.

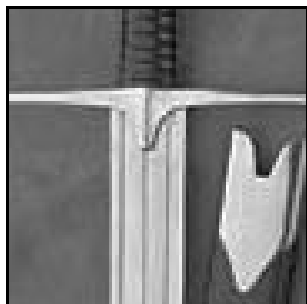
Byens nyere historie er et sindbillede på områdets problemer, hvor den ene gruppes overgreb veksler med den anden gruppes forbrydelser. Det fremgår af en evt. søgning på nettet, der også vil afsløre stedets tilknytning til Sankt George.

På museet befinder sig en genstand, der kendes som Sankt Georges Skjold. Det mest hensigtsmæssige at gøre med den, er nok at lade den blive stjålet mens karaktererne befinder sig i lufthavnen, hvor de i øvrigt kommer til at gennemgå et særdeles intensivt sikkerhedscheck. Der er en metaldetektor, og alt bliver undersøgt. Hvis de vælger at forsøge at tage våben med, vil de blive tilbageholdt, og det vil kræve en større diplomatisk manøvre at få dem fri igen. Bemærk, at de også skal huske at få ordnet et indrejse-visum inden ankomsten. Det er ikke noget problem at få fikset via CIA, men hvis de ikke har papirerne i orden, vil også det udløse en krise. – I begge tilfælde, kommer de til at vente i adskillige timer i et aflåst rum på lufthavnsområdet. Her skal du selvfølgelig kun spille de første 5-10 minutter, inden du siger: "fem timer senere bliver i løsladt". Der er ingen form for undskyldninger eller forklaringer - Husk at israelske sikkerhedsfolk er meget mistænksomme (og med god grund).

Under alle omstændigheder bliver Zamin Ali Zahamir tilbageholdt på grund af sit libanesiske pas. Han bliver lænket til et metalstol i en lille celle på lufthavnens område, mens man 'undersøger hans forhold'. Uanset hvad hvem siger, kan det ikke rokke lufthavnens sikkerhedspersonale, og på et eller andet tidspunkt går det formodentlig op for både karakter-

*Indgangsparti fra Ben
Gurion Lufthavn ved
Lod i Israel.*





*Sankt Georgs Sværd
med de karakteristiske
riller*

er og spillere, at der ikke er så meget de kan gøre ved det.

Nu kan du give kortet med 'Russeren' til Zamin's spiller. Spilleren må så selv finde ud af, hvad han vil gøre ved det, men rollen lægger op til, at han møder karaktererne på museet. Russeren er selvfølgelig Rasputin, Sankt Georges 'arts-fælle'.

Ved ankomsten til museet opdager vor helte, at der lige er blevet begået et tyveri. Det er selvfølgelig skjoldet, der er blevet stjålet. Denne gang er det er det gået ud over en museumsmed-arbejder, der tilsyneladende var ved at rengøre genstanden., og som nu ligger i tre stykker på museets gulv.

PLAN B:

Hvis du har valgt at springe London over i starten, er det så her sværdet er blevet stjålet og de japanske forretningsmænd er blevet dræbt. Politimanden kan hedde David Hesselstein, men vil i øvrigt sige de samme ting som manden i London.

Han kan fortælle at sværdet sandsynligvis i virkeligheden er fremstillet som en kopi en gang i midten af 1800-tallet, og at rygterne om, at det skulle være

nøglen til en gammel skat, ikke har noget på sig.

Røveriet er foregået ved, at tyven simpelthen er gået ind i museets åbningstid, har taget sværdet og har benyttet det til at dræbe de tilstedeværende besøgende (4 japanske forretningsmænd og to escort-piger i den del af udstillingen.)

Hvorefter tyven er sprunget ud af et vindue og er flygtet til en ventende bil. Der er fundet blodspor på vinduesglasset, der sandsynligvis stammer fra tyven, men i første omgang er det ikke lykkedes at gennemføre en DNA-test. Så snart den er klar, vil det dog, efter David Hesselsteins mening blot være et spørgsmål om tid, før tyven er fanget.

Situationen

På dette tidspunkt er situationen den, at en eller anden har stjålet en række genstande med tilknytning til Sankt George, alle heltes skytsengel. En af karaktererne sidder i en celle i Ben Gurion lufthavnen, mens en ret mystisk russer har sluttet sig til selskabet.

Karakterernes muligheder er at følge op på nogen af de andre spor i sagen:

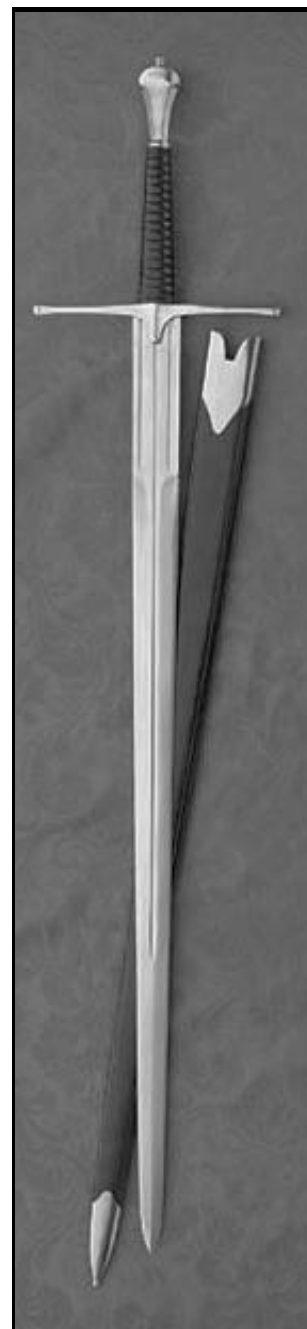
Containeren fra Intercontinental Xploration and Research er blevet sendt til Libanon, og teknikerne hjemme i USA har fået knækket koden til Fader Youngs mobil. Begge spor peger på Hoda al-Azzawi, men mens adressen er i Libanon, er nummeret i mobiltelefonen irakisk.

To muligheder

Hvis karaktererne beslutter at tage til Libanon, der ligger umiddelbart nord for det område, de nu befinder sig i, er der to muligheder.

FØRSTE MODEL: LAGERBYGNINGEN

Du kan lade adressen være på en lagerbygning i hovedstaden Beirut, hvorfra containeren for længst er blevet kørt videre. Lagerforvalteren, Abdul ben-Idr, taler 3-4 sprog flydende – på en gang – og er meget venlig, selvom han tydeligvis forventer at få noget til gengæld for sine oplysninger. Ifølge containerens papirer, der ligger i en stor krøllet bunke i et hjørne af det lille kontor, skulle den til Irak.



Dette forløb skulle være relativt kortvarigt. Men vil medføre en lidt længere vej til det endelige mål, så man kan også gå direkte til Det Hemmelige Tilholdssted.

ANDEN MODEL: DET HEMMELIGE TILHOLDSSTED
Du kan lade adressen være på en bygning i Beiruts gamle bydel. Der ikke så meget tilbage af den efter borgerkrigen fra ca. 1975 – 1992 og den efterfølgende genopbygning, men denne del synes at være blevet skånet på næsten mirakuløs vis. Spørger man folk rundt omkring, vil de fortælle at bygningen er forbandet, besøgt af spøgelse og i øvrigt står under Allahs beskyttelse.

Bygningen trænger til lidt af en modernisering. Det ser ud til at være mange år siden, nogen faktisk har boet i den. Det er et af Sankt George's mange hemmelige tilholdssteder rundt omkring i verden. (På grund af sin usædvanlige livslængde har han et praktisk og juridisk problem med at eje eksempelvis fast ejendom, og har derfor brugt al-Azzawis firma

som stråmænd) Senest har

huset været brugt af en gruppe af Broderskabets medlemmer, mens de har forberedt sig på planens sidste fase. Da planen går ud på at lokke karaktererne til et opgør med Sankt George, er kunstgenstandenes hovedformål at være lokkemad. I virkeligheden er de genstande, der befinder sig i huset, kopier af de stjalne kunstværker. Hvis dine spillere har vist, at de har sans for den slags, kan det give en fin ekstra krølle på historien, og du kan lade dem opdage falskneriet. Professor Lawson skulle have en god chance. Det er imidlertid

ikke noget, der har den store betydning på dette sted i forløbet, og hvis du ikke føler dine spillere tænder på den slags krøller eller er bange for at det vil skubbe for meget af deres fokus og energi over på investigation-elementet, kan du blot vente med at lade dem opdage falskneriet.

Genstandene er Maleriet af Sankt George, Sankt Georges sværd og Sankt Georges Skjold. Man ser tydeligt at tyvene har haft fjernet maleriets bagbæklædning. Derved afsløres et kort. Inskriptionen på kortet sætter det i forbindelse med den sagnomspundne (og ikke-eksisterende) skat, men selve kortet afslører ikke hvorfra det stammer. Sværdet er udover at være en flot og fuld funktionel kopi af et riddersværd fra middelalderen, forsynet med nogen karakteristiske riller oppe ved skæftet. Det såkaldte skjold er en kvadratisk bronzeplade (der mest af alt minder om et låg) med en kant hele vejen rundt og et rombe-formet hul i midten. Hullet passer til sværdet og de specielle riller. Det er tydeligt at der er en sammenhæng, men hvad formålet er, kan man kun gætte på.



Beirut efter istandsættelsen

Bomberamt bygning i Beirut under borg-erkrigen.





Kortet forestiller området ved det arkæologiske Babylon, som det så ud umiddelbart før den amerikanske invasion. Uanset, hvordan man ser på det, er det altså ikke så gammelt som det burde være, hvis det var et rigtigt skattekort. Det bliver dog først tydeligt i det øjeblik, man befinder sig på selv stedet, og måske bemærker spillerne/karaktererne det slet ikke.

I første omgang kan de dog ikke identificere stedet.

Der er to primære muligheder for at knække kortets hemmelighed: enten gennem NSA (det vil tage dagevis) eller ved at få fat i Huda al- Azzawi. Hvis det slår fejl, kan man være heldig, at en eller anden amerikansk soldat eller måske en historiker hjemme på museet kan genkende anlægget.

FØRSTE MODEL:

Baghdad

Hvis du i stedet vælger den første model – den med lagerbygningen i Beirut – så kan du lade huset befinde sig i Baghdad. Papirerne fra lagerbygningen afslører en adresse.

Det står stadig i Azzawi's navn, og er i øvrigt under observation. En efterretningsgruppe fra den amerikanske hær holder øje med det og der er små elektroniske lytte-apparater og kameraer rundt omkring i huset.

Så mens karaktererne befinder sig der, ankommer der en afdeling amerikanske marineinfanterister med nervøse aftrækkerfingre og nerverne uden på tøjet. Først skyder de chokgranater ind ad vinduerne, smadrer et par døre og pulveriserer et enkelt antikt skab. De tager karaktererne i forvaring og samler den mistænkelige samling af 'antikviteter' sammen.

Bortset fra det er huset og tingene i det de samme som de ville have været, hvis det havde været i Beirut.

I hærens hænder

Der kan være flere grunde til at komme til at komme i kontakt med den amerikanske hær i Irak. Karaktererne snuser rundt i ting, der ikke kommer dem ved, og kan måske endda ligefrem finde på selv at opsøge de amerikanske myndigheder.

Der hersker en sær stemning: en blanding af paranoia (alle er imod os), storhedsvanvid (vi er ufejlbarlige) og en udpræget fornemmelse af at folk skjuler et eller andet. Den omstændighed, at karaktererne selv er amerikanere, hjælper dem ikke meget, hvis de ikke kan give en tilfredsstillende forklaring på, hvad de laver i Irak.

De kender selvfølgelig nogen hjemme i staterne, som kender nogen, der kan få nogen til at samarbejde, og efter at have været anbragt i et venteværelse i meget lang tid og være blevet ført rundt fra den afdeling til den anden og den tredje, bliver de til sidst præsenteret for en Major General William E. Ingram, Jr. med et ansigt som en intelligent zombie og en stemme som en boremaskine i budding.

"Jeg har ikke autoritet til at svare på det spørgsmål" og "I har ikke sikkerheds-
sclaering til at få svaret på det spørgsmål" er hans yndlingssvar. Man må forhandle sig frem til hver stump information. Ingram's mest sårbare punkt vil formodentlig være tanken om en skat, men han kan også presses ved hjælp af politiske forbindelser hjemmefra eller trusler om negativ medieomtale.

Ja de véd godt, hvem Hoda al-Azzawi er! – Hun er søster til en af Saddam

Husseins trofaste allierede – Ja hun blev anbragt i Abu Gharib fængslet – Nej de kan ikke sige noget om, hvor hun i øjeblikket befinder sig. Sagen er – viser det sig – at hun er blevet flyttet til en af de 'uofficielle' fangefaciliteter amerikanerne har oprettet rundt omkring for at kunne unddrage sig internationale regler og konventioner om hvordan fanger skal behandles – for nu ikke at nævne amerikansk lov.

Til gengæld for en procentdel af 'skatten' vil han lade et par MP'er føre dem til hendes 'opholdssted'...

MULIGHED:

Hvis du synes det har fungeret med de tidligere bipersoner, og der ellers er en 'naturlig' mulighed for det (altså en karakter, som på en eller anden måde påkalder sig særlig opmærksomhed fra Mpernes side, og derfor kan sættes midlertidigt ud af spillet) kan du jo give kortet med Major General William E. Ingram, Jr til en af spillerne.



Damen på galeanstalten

I april 2003 umiddelbart efter krigens start er Hoda al-Azzawi blevet anbragt i Abu Gharib fængslet i Baghdad sammen med mindst 50 kvindelige fanger. Heraf er nogen i mellemtiden blevet frigivet men et stort antal er blot forsvundet. I dag

er der ingen kvindelige fanger i Abu Gharib.

Hoda er blevet ført til en psykiatrisk institution i udkanten af Baghdad, hvor hun holdes i fuldstændig isolation. Under Saddam Hussein var hun og hendes bror chefer for Iraks eneste rejsebureau med speciale i pilgrimsrejser. – En multimillionforretning.

Du kan give kortet med Hoda til Anne Zimmermanns spiller. – Inden skal du naturligvis have Zimmermann 'af vejen'. Der er flere muligheder:

- Den mest interessante er måske nok at lade en anden gruppe amerikanske soldater tilbageholde karaktererne et eller andet sted mellem militærlejren og sindssygehospitalet. Og så naturligvis tilbageholde Zimmerman og måske en af de andre i noget længere tid.

- Man kan også lade deres bil blive beskudt af raketter, hvor ved hun bliver såret, og må behandles osv.

Anyways: Hoda ved naturligvis, at kortet forestiller Babylon. Hun kan også se, at det i virkeligheden ikke er så forfærdelig gammelt: Det viser bygninger, der er opført og/eller sat i stand under Saddam.

Kort forinden har hun haft besøg af en mand, der har lovet hende at hun ville blive sat fri, hvis hun vil fortælle dem om Babylon og samtidig vil nævne den berømte hemmelige skat med et par ord.

Hun vil være villig til at gøre temmelig meget for sin frihed, så medmindre karaktererne kan give hende et klart bedre tilbud, er det nok den historie, hun vil holde fast i.

Babylon

Babylon er en af de ældste byer man kender. Den spiller en fremtrædende rolle i Det Gamle Testamente og nævnes som hovedstaden i Det Babyloniske Rige så tidligt som 2400 før vor tidsregning. Byen er måske mest kendt som hjemsted for De Hængende Haver, der var en af verdens syv underværker og Babelstårnet, hvis opførelse Gud selv i flg. Bibelen skulle have sat en stopper for.

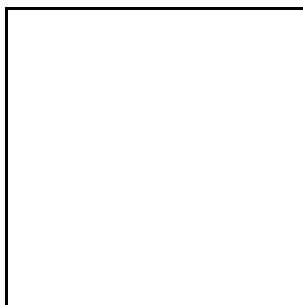
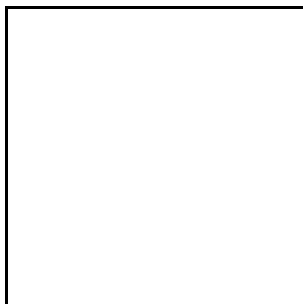
I virkeligheden ligger Babylon ca 90 km syd for Baghdad, hvor man begyndte udgravninger af de historiske ruiner så sent som 1899. Under Saddam Hussein blev visse dele af anlægget restaureret blandt andet med mursten med Saddams navn på lige fod med Babylons oprindelige herskere som fx: "This was built by

Saddam Hussein, son of Nebuchadnezzar, to glorify Iraq." Saddam byggede også et af sine mange paladser ved ruinerne.

Af en eller anden fuldstændig pervers grund har 'Koalitionens' valgt at bruge området som militærlejr, og siden besættelsens start har Camp Babylon været hjemsted for først en afdeling af den amerikanske hær og senere 6000 ikke-amerikanske soldater under polsk kommando. Det har selvfølgelig medført omfattende skader på de ellers forbløffende velbevarede fortidsminder. Store områder er blevet dækket med vejbelægning og helikopterlandingspladser, der er blevet gravet grøfter på kryds og tværs, og der er blevet kørt med tunge militære køretøjer. Rent bortset fra at små stykker af de karakteristiske og 3000-4000 år gamle glaserede sten er blevet populære souvenirs og at der er gået sport i at skrive sjove ting på ruinerne.

På dette tidspunkt er det altså den polske hær, der styrer lejren. Mange af officererne taler nogenlunde engelsk, det samme kan desværre ikke siges om de menige.

Det betyder, at karaktererne – selvom de er amerikanere – ikke bare kan gå ind og gøre, hvad de har lyst til. De er nødt til at give major Subritzky-Kuszta en nogenlunde fornuftig forklaring på deres forehavende. Men først skal de selvfølgelig forbi en meget entusiastisk portvagt, en assistent og en adjutant. Ingen af dem forstår tilsyneladende engelsk ret godt, og hvis de gør, vil de i hvert fald ikke afsløre det.



*Polsk patrulje ved
Camp Babylon*

Majoren selv befinder sig i et air-conditioneret kontor med skyggegivende baldakiner for vinduerne og persienner. På kontoret finder mansolide lædermøbler og et stort skrivebord og et gigantisk dobbeltsidet amerikansk køleskab (noget kan de da finde ud af!), der er fuld af polsk øl og vodka.

Han hader Irak, som han synes er varmt og støvet, han hader irakerne, som han synes snakker for meget og er generelt upålidelige og farlige, han hader amerikanerne, som han synes er dumme og opblæste. Retfærdigvis skal det siges, at han heller bryder sig så forfærdelig meget om polakker, som han synes er ufatteligt kværulerende og negative. Siden han kom til Irak har han brugt tiden på at tænke over, hvad der har gjort ham fortjent til at blive straffet så hårdt.

Subritzky-Kuszt er ligeglad med internationale kunsttve og han er så højt på strå i den polske kommando-struktur, at karaktererne ikke kan true ham til at makke ret. Han skal altså overtales, og der er kun en ting, der vil virke. Man kan lokke ham med penge. En andel af skatten med andre ord.

Forhandlingerne med majoren kan nemt gå i fisk, og så må karaktererne op med en plan B. – Man kunne fx forsøge at snige sig ind i lejren om natten eller et eller andet meget kreativt. Du skal bare sørge for, at det ikke kommer til at virke for nemt og at holde spændingen ved lige.



Skatten

Dragens Diamant, som karaktererne (eller spillerne) måske allerede har lugtet er falsk lokkemad, skulle ifølge kortet befinde sig et sted under den store ziggurat. Altså det som en gang var inspirationen til Babelstårnet men som i virkeligheden var et tempel.

Alt efter stemningen og tiden kan denne sekvens køres på flere måder:

Der er en hemmelig dør, der fører via en snoet trappe til det underjordiske anlæg. Inderst, ved vi, venter selvfølgelig den gamle helgen på at komme til at kæmpe sit sidste slag for Gud. Vejen dertil kan derimod gøres mere eller mindre indviklet og tidskrævende alt efter hvilket humør dine spillere er i.

På dette tidspunkt må du gerne stramme stemningen lidt. Karaktererne står foran konklusionen på deres søgen. Det skulle gerne være spændende. Desuden står de over for nogen skæbnesvangre valg. Det må gerne kunne mærkes.

INDGANGEN:

Som af mærket på kortet er der i tårn-ruinerne en blind gang, der ender i et lag jord og noget, der ligner en stump murværk. Det er forholdsvis nemt at fjerne jorden og muren er ikke særlig solid. Bag den finder man en skæv og skummel trappe hugget ud i den bare klippegrund. Trinene er skæve og lejlighedsvis løse.

Trappen fører ca 30 m. ned til en stor klippehule.

Ind til det rum hvor Sankt George venter, er der en stor solid port med en sær lås. I midten af porten sidder en stor rund stenplade, hvori sidder fire runde stenplader, der kan dreje rundt og som har en rille skåret ud fra centrum. I hver af rillerne sidder en stort set kvadratisk metalplade, der kan drejes og skubbes frem og tilbage i rillen. (se skitserne) Det er selvfølgelig her sværdet og skjoldet fra tyverierne kommer ind i billedet. Drejes de fire cirkler rigtigt, kan metalpladen lægges som et låg ned over de fire metalplader og sværdet stikkes samtidigt gennem hullet i midten og indskæringerne i de fire metalplader og videre indtil rillerne i klingens passer i hakkerne i de firkantede plader.

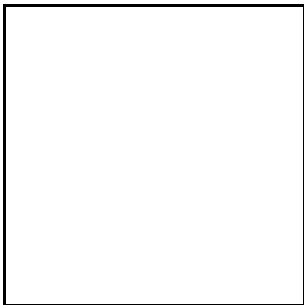
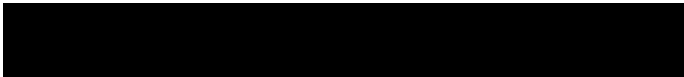
Når man nu drejer sværdet, drejer hele anordningen sig, og der lyder en tung mekanisk lyd et sted inde bag stenpladen.

Hvad der skal være mellem trappen og den store port, kommer an på, hvordan spillerne har det med det. På en eller anden måde forekommer det passende med en dyb kløft eller afgrund, med en vakkelvorn og smal træbro over. Sådant en, der kan gøre selv de mest selvsikre lidt usikre på fødderne – om ikke andet så fordi, den ser ud til at kunne bryde sammen for et godt ord. Selve kløften er så dyb, at man ikke kan se bunden og selvfølgelig så bred, at man kun kan komme over den ved hjælp af broen.

MULIGHEDER

På broen kunne være fire af de såkaldte helvedes-porte, som ser ud som en mellemting mellem en port og et bur. (se skitse) For at komme forbi, må man gå ind i buret og trække i et par håndtag, gør man det klapper buret sammen, og dræber personen inde i buret. Ideen er, at man må ofre et menneske for at komme igennem. – Det vil være rimeligt, at give folk en advarsel, og du kan lade et af burene være klappet sammen omkring skelettet af en ged – eller noget.

Hvis karaktererne beslutter at lave en relativt grundig undersøgelse af huleanlægget kunne de også finde nogen mystiske stykker hud og/eller hår. Indtørret i flager og afbleget – men afgjort menneske-agtigt. Oversete rester fra Sankt Georgs hamskifte.



Sankt George

Så er det jo altså meningen, at de skal møde den gamle helgen, helten over dem alle, i det inderste rum. Bag porten.

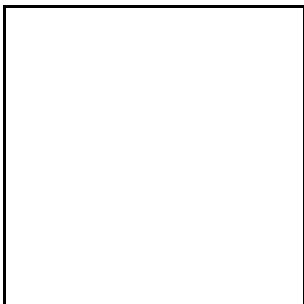
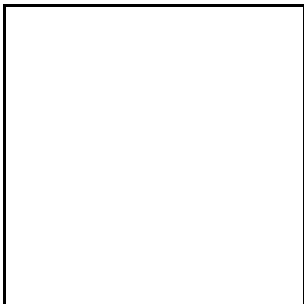
Han har gennemgået sin transformation. Jeg synes ikke, at noget alt for sært og monster-agtigt passer ind i sammenhængen, men hvis dine spillere går efter dramatiske effekter og action, er der jo frit slaw. Jeg ville blot lade hans hud være blevet mørk og læderagtig, og hans øjne store og mørke. Måske klør? – Det er meningen det skal ligne en biologisk forvandling og ikke noget dæmonisk.

Han vil være iført en middelalderlig ridderdragt, noget med en ringbrynje og det karakteristiske røde Sankt George kors på hvid baggrund, og så vil han naturligvis prøve at slå karaktererne ihjel. Pointen er selvfølgelig, at en af dem – den stærkeste, klogeste og/eller hurtigste skal overleve.

Hvis det ikke allerede er gået op for karaktererne, er det naturligvis også en pointe, at der slet ikke er nogen skat. At skatten er – som Sankt George udtrykker det – ”et langt og begivenhedsrigt liv i Guds tjeneste”.

Han vil naturligvis fortælle, hvem han er, ”I kender mig som Sânt Georg, og jeg har været så heldig at have været Guds udvalgte tjener. Hans Kriger på jorden. I generationer har jeg kæmpet hans kampe mellem syndere, fristere og de svage i troen, og det har givet mig stor glæde. Nu har Herren valgt at kalde mig til sig. Min tid er kommet, og min afløser skal findes:

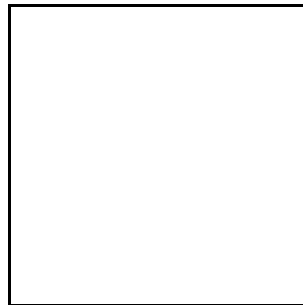
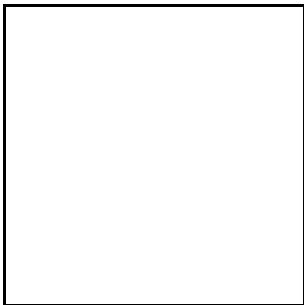
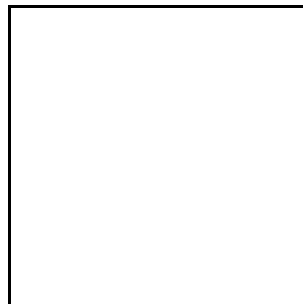
En som er modig og stærk og som tror på en almægtig Gud.



Muligheder undervejs

Hvis folk unudervejs begynder at kede sig, er der nogen gode muligheder, du kan bruge. Vi ved at Sankt Georges plan går ud på at lokke dem til hulerne under Babylon, og så længe de følger sporene efter hans tyverier, er det jo helt fint. Men du kan godt lade nogen af hans folk holde øje med karaktererne fra sikker afstand. Der kan være mystiske ukendte, der har spurgt efter dem, aflytningsudstyr urimelige steder osv. Hvis det kommer til en direkte fysisk konfrontation, som det ikke er muligt at flygte fra, vil Georges folk prøve at begå selvmord ved hjælp af kapsler med cyankalium.

Derudover skal du huske at de er fromme og rettroende kristne, der ikke ejer ret meget andet end det, de går og står i, og som hverken interesserer sig for penge, sex eller andre verdslige fristelser.

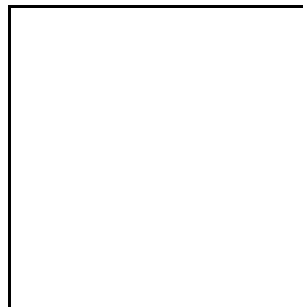


RASPUTINS FOLK ER ANDERLEDES ORGANISERET

Rasputin tror på, at han er blevet offer for et meget sjældent biologisk fænomen, og har gennemskuet, at det er en smitsom snylter af en slags, der har meget lidt med Gud eller nogen anden overjordisk entitet at gøre.

Hans formål er at få sat en stopper for sin artsfælles (og konkurrents!) planer. Det kan han gøre ved at overtale karaktererne til at undlade at dræbe Sankt George, men det ville jo også være effektivt at forsøge at tage livet af dem.

Du kan altså - hvis det passer ind i forløbet lade dem blive overfaldet af noget, der ligner russiske gangstere, lade en bombe springe i deres lejlighed eller noget andet dramatisk.



Generelt skal den slags nu nok ikke overdrives. Det kan nemt sende spillerne ud på et sidespor, som det kan være svært at vende tilbage fra.

Oversigt

Den lange vej	Den kortere vej
Blodigt tyveri på Metropolitan Museet i New York Et maleri af Sankt George	
Invitation til møde om tyveriet på Ground Zero. Fader Young bliver skudt og et par FBI-agenter går lidt amok.	
Hyggesnak hos FBI	
Plan A: Tyveri på Tower of London – Et sværd	Plan B: Tyveri på Bymuseet i Lod (Lydda) i Israel – Et sværd
Fader Youngs ting Liste med navnene på museerne i New York, London og Lod (Lydda). Mobiltelefon med et nummer (låst med adgangskode) Museumsvagten	Fader Youngs ting Liste med navnene på museerne i New York og Lod (Lydda). Mobiltelefon med et nummer (låst med adgangskode) Museumsvagten
The Tower of London Roger Hesselstine	Museet i Lod David Hesselstine Sværdet Rasputin (antyder St Georges sande identitet og at 'skatten' er madding')
Museet i Lod St Georges skjold Rasputin (antyder St Georges sande identitet og at 'skatten' er madding') Museets sikkerhedschef Benjamin Goyan	
Adressen i Libanon En lagerbygning Containeren er sendt videre - Til Irak	Adressen i Libanon Et forladt hus i Beiruts gamle bydel. Hvor man finder de stjålede ting (incl. skjoldet)
Et forladt hus i Baghdads gamle bydel , hvor man finder de stjålede ting. Huset er overvåget af hærens efterretningstjeneste.	
Den amerikanske hær General William E. Ingram, Jr Hjælp med at finde telefonnummerets ejer (fra Youngs mobil) Hjælp med at identificere kortet.	
Hoda al-Azzawi Hjælp til at identificere kortet	Hoda al Azzawi kan evt springes over
Babylon Den polske officer major Subritzky-Kuszta	
Hulen, Fællere og helgenen	

Karakterbeskrivelse:

Dr. Samuel Lawson

Professor i kunst og kunsthistorie på Metropolitan-Museet.

Dit museum er ikke et af dem, der bliver udsat for tyveri ret ofte. Sikkerheden er for god, og genstandene for kendte. Men nu var det altså sket: En eller anden galning havde hugget et maleri af Sankt Georg og Dragen. Men ikke nok med det: efter den overvældende mængde af blod i Den Blå Udstillingssal at dømme, havde tyven også taget livet af en af sikkerhedsvagterne. Og taget ham med sig! - Det var både absurd og uhyggeligt.

Selvom den ukendte gerningsmand, som politiet kaldte ham, havde tiltvunget sig en plads i dine mareridt, hvor du blev forfulgt af sorte skygger bevæbnet med absurd store sværd, følte du en sær tiltrækningskraft. Det var mysteriet, der trak, mente du: hvem kunne dog finde på at stjæle Tintoretto's gamle mesterværk? Det ville være stort set umuligt at sælge, og motivet med det pudsige fabeldyr midt i det hele, var ikke just moderne. Du mente, at tyven eller hans bagmand måtte have et eller andet personligt forhold til billedet. Noget, der gjorde det besværet værd og på en eller anden måde kunne retfærdiggøre den hæmningsløse blodsudgydelse. Nu var du jo ikke psykolog, men du følte dig overbevist om, at forbryderen ikke var helt øh... normal.

Det var også det, du havde prøvet at forklare den unge dame, der var dukket op med en masse dumme spørgsmål allerede dagen efter forbrydelsen. Det med følelser var noget sært noget: selvom hendes spørgsmål var idiotiske, virkede hun både intelligent og frem for alt som en stærk personlighed. Du håbede at møde hende igen - eller ej! - Meget forvirrende. I hvert fald havde hun set mediernes sensationelle beretninger om tyveriet. Uden at du havde nogen som helst ide om, hvorfra rygterne var kommet, cirkulerede der noget, journalisterne kaldte 'pålidelige' forlyden-der om, at det stjalne maleri på en eller anden måde skulle være nøglen til en stor skjult skat. - Noget med en diamant. Og at tyvene var ude efter skatten for at financiere terror-aktivitet. Du havde forklaret Alice, som hun hed, at du mente at rygterne var særdeles usandsynlige, faktisk latterlige. *Det er jo ikke Hollywood, det her!*, men det havde nu ikke gjort det store indtryk. *Men er det ikke rigtigt, at Sankt George har tilknytning til Mellemøsten? Joh...* havde du svaret, *men det har det hele jo, når man ser sådan på det.*

Bagefter gik det op for dig, at du aldrig rigtig havde fundet ud af, hvor hun kom fra. Men fra vinduet havde du dog bemærket at hun blev kørt i en mørkegrå SUV med privat-chauffør, der uvilkårligt fik dig til at

tænke på noget i Langley eller Washington. Nå din lille veninde var nok i skæg-og-blå-briller-branchen? - Det var vist godt du stadig kunne grine af dig selv.

Tyveriet havde selvfølgelig sat museet på den anden ende. Men The Met var et stort foretagende, og så snart du var færdig med din lille rapport om det stjalne maleri, regnede du med, at din rolle i sagen var udspillet, så du kunne komme tilbage til din velkendte, udramatiske og elskede hverdag.

...Men så var det, du havde fået invitationen.

De andre

Alice Masters er sandsynligvis en eller anden slags agent, og du kommer ikke uden om, at det er lidt spændende. I det hele taget finder du den høje blonde tiltrækkende.

Jeremy Hillington, minder lidt om dig selv, går stille rundt og undersøger sine sager. Er omhyggelig og venlig. Du mener han er en del smartere end han virker, og du er glad for, at det ikke er dig han lægger under lup.

Anne Zimmermann, Bestyrelsesmedlem og fra en af byens rige familier. Vant til at have penge og magt. Særdeles veluddannet vist nok fra et af de fine universiteter. Du havde ikke indtryk af, at andres mening betød så meget for hende.

Zamin Ali Zahamir, En af dem, man kommer i forbindelse med, fordi man regner med at man kan få dem til at give penge til et eller andet. Men han virkede nu egentlig nærmest beskeden, som om penge ikke betød så meget.

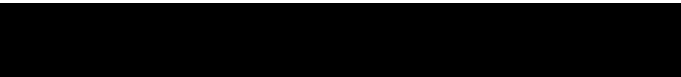
Tyveriet

Fredag d. 23 April 2004 kl. 02.00 trængte en eller flere ukendte gerningsmænd ind på Metropolitan Museet gennem en ventilationsskakt på taget. Samtidig havde en medsammensvoren midlertidigt sat telefon- og strømforsyning ud af kraft ved at afbryde en nærliggende underjordisk transformatorstation.

Tyvene fjernede kun en eneste genstand. Et maleri af den italienske maler Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen', der ejes af en italiensk samler, hvorfra det er udlånt i forbindelse med en temaudstilling om fabeldyr.

Det var et særdeles blodigt røveri. Forbryderne er tilsyneladende blevet overrasket af en af museets vagter, der nu er forsvundet. Efter arten og omfanget af de efterladte blodspor at dømme er museumsvagten ikke længere i live, og har været død, allerede da tyven eller tyvene besluttede at tage ham med sig fra gerningsstedet.

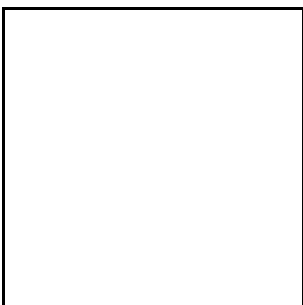
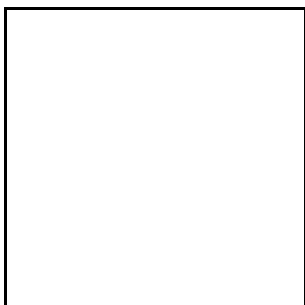
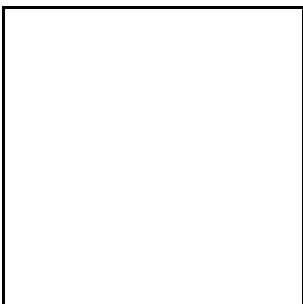
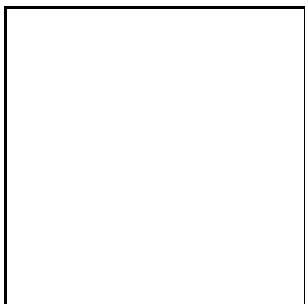
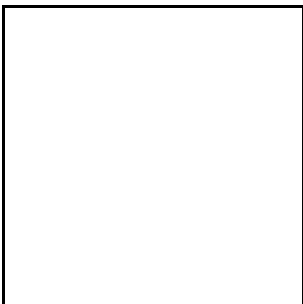
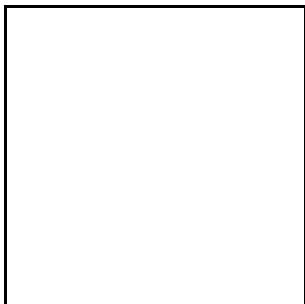
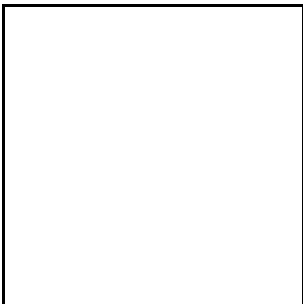
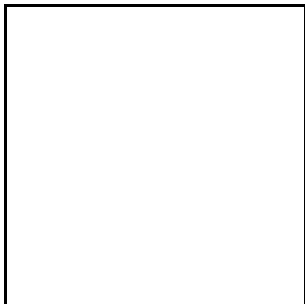
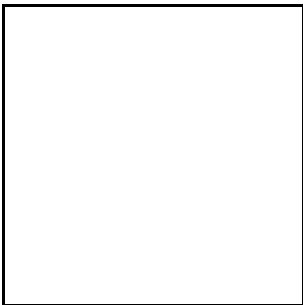
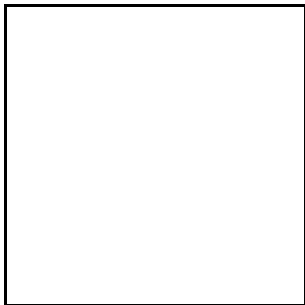
Blandt de efterladte blodspor findes også enkelte, der menes at komme fra en af gerningsmændene.



Svarende i art og omfang til, at det er lykkedes vagten at såre den ene gerningsmand under tyveriet. Det passer med, at der er affyret 2 skud fra vagtens revolver. Der er indsamlet blod fra disse spor, og materialet er sendt til retsmedicinsk DNA-analyse, som dog i første omgang er mislykkedes af ukendte årsager.

Maleriet er vurderet til 200.000 \$, men dets reelle salgsværdi er formodentlig væsentlig lavere. Dels er det særdeles let genkendeligt, og dels er motiveret - med det særprægede fabeldyr - ikke i specielt høj kurs.

Vedholdende rygter i medierne har sat billedet i forbindelse med en stor skat eller en sjælden og kostbar diamant, (kaldet Dragens Diamant og angiveligt millioner af \$ værd) men disse rygter har ikke kunnet bekræftes. Til gengæld ligger det fast, at mellemøstlige religiøse grupper i ugerne op til tyveriet har udvist en usædvanlig interesse for det gamle maleri.



Karakterbeskrivelse:

Alice Masters

CIA, antiterror Homeland Security

Nu mener du endelig, du endelig fået en sag, der er værd at bruge energi på. Med udgangspunkt i et usædvanligt blodigt tyveri på Metropolitan Museet i New York, er du blevet sat til at undersøge en mulig terrorcelle og dens planer.

Det er altsammen både spændende og sært.

Maleriet forestiller simpelthen Sankt George - uden at det dog har noget med Præsidenten at gøre - ikke direkte i hvert fald. Det interessante ved billedet er, at det sættes i forbindelse med en stor hemmelig skat et sted. En kæmpe-diamant. I firmaet har der længe verseret rygter om at en ny mellemøstlig terrorcelle var på banen, og at de var ved at planlægge en serie af kup, der skulle financiere et stortstilet angreb på USA.

Det er din opgave at stoppe dem. Du har snakket med folk på museet, og du har en uklar fornemmelse, at de ikke tager sagen alvorligt nok. Men det kommer de til.

Den internationale terrorisme og ikke mindst Krigen mod Terror har ellers vist verden, at man ikke skal udfordre Amerika. At Den Frie Verden vil bruge alle midler for at forsvare sine værdier, og at Amerika som altid står klar som bannerføreren i Guds og Frihedens navn.

Du bliver helt rørt ved tanken. Også selvom du godt ved, at det er vigtigt ikke at blive revet med af retorikken, at selv den mest strålende sejr kan have en mørk underside af kompromisser og studehandler, når man ser nærmere efter. Nogen gange må nogen gøre 'Det Nødvendige'. Det er der du, og dine kolleger fra Langley kommer ind i billedet. Det er jer, der står klar til at bruge de midler ingen andre vil høre om for at beskytte friheden og alt det der.

Der er ingen, der kan forestille sig, **hvor** stort et ansvar det er. Folk tror de ved alting! Sådan en som professoren fra museet. - Lawson? skulle prøve bare en gang at stå overfor en flok rigtige terrorister og deres bomber, så kunne det være, at han ville tage sagen alvorligt.

Det eneste, der ærgrer dig er, at der ikke er tid til andet end karrieren i dit liv. Arbejdet fylder det hele, og du kan mærke et stik af misundelse, når du ser forelskede par på gaden eller mødre med deres børn og barnevogne i parkerne. Ikke fordi du kan lide børn - tværtimod, men fordi ensomhed er en funktion af jobbet. Der er ingen - heller ikke blandt dine egne kolleger - du kan have 100% tillid til. 'Almindelige mennesker' kan naturligvis ikke vide noget om dit arbejde, og i princippet kan hvem som helst vise sig at være på 'den anden side'.

Du var alene, men det var prisen, der skulle betales.

Du drømte om en gang at trække dig tilbage sådan lidt ude på landet, et sted med have og natur og gode forhold for børnene, hvor du kunne leve i tryghed, sikkerhed og frihed, uden det tunge ansvar og den evige usikkerhed dit job gav dig. For at opnå det, måtte du højere op af karriere-stigen, du måtte tjene flere penge og du ... Den tanke havde strejft dig, at som tingene fungerede i praksis, var det afgørende, at hindre terroristerne i at få skatten, og hvis der ved et uheld faldt et par dollars af til din opsparing, gjorde det måske ikke så meget.

Men faktisk var sagen så småt ved at gå i stå for dig, indtil du fik invitationen...

De andre

Dr. Samuel Lawson: professor og ekspert i kunsthistorie på Metropolitan Museet. Kedelig som et ophørsudsalg hos en modeforretning for bedemænd, og samtidig nedladende. Han var en af den slags mennesker, der ikke rigtig forstod nødvendigheden af hendes arbejde.

Jeremy Hillington, detektiv for museets forsikringselskab. Du ved, at han opnår resultater, men forstår ikke hvorfor. Han virker mest af alt som lidt af en hyggeonkel, et forældet stykke værktøj.

Anne Zimmermann, Bestyrelsesmedlem på museet og fra en af byens rige familier. Vant til at have penge og magt. Familien havde forbindelse til Kongressen. - En der skal omgås med forsigtighed.

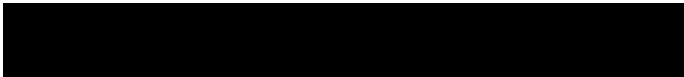
Zamin Ali Zahamir, fra en stenrig arabisk familie, der sikkert havde tjenet alle sine penge på at tage overpris på amerikanernes olie. Muslim og derfor principielt en sikkerhedsrisiko, selvom ingen kunne anklage, hverken ham eller familien for at have deltaget i nogen former for anti-amerikansk virksomhed. - Men hvad: det kunne man jo også sige om Bin Laden.

Tyveriet

Fredag d. 23 April 2004 kl. 02.00 trængte en eller flere ukendte gerningsmænd ind på Metropolitan Museet gennem en ventilationsskakt på taget. Samtidig havde en medsammensvoren midlertidigt sat telefon- og strømforsyning ud af kraft ved at afbryde en nærliggende underjordisk transformatorstation.

Tyvene fjernede kun en eneste genstand. Et maleri af den italienske maler Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen', der ejes af en italiensk samler, hvorfra det er udlånt i forbindelse med en temaudstilling om fabeldyr.

Det var et særdeles blodigt røveri. Forbryderne er tilsyneladende blevet overrasket af en af museets vagter, der nu er forsvundet. Efter arten og omfanget

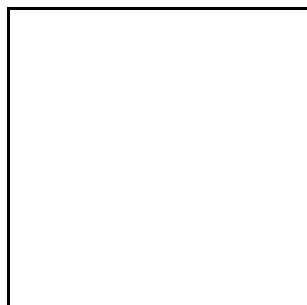
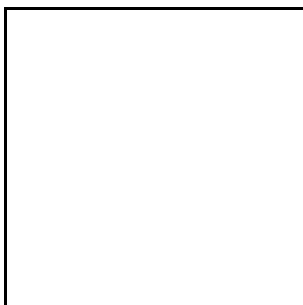
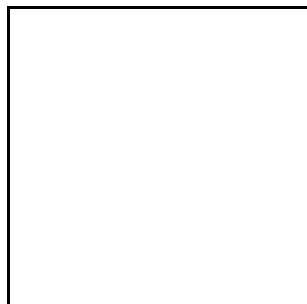
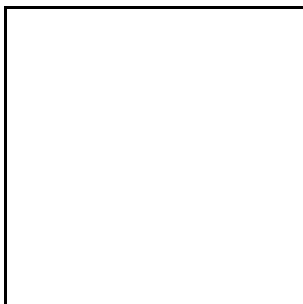
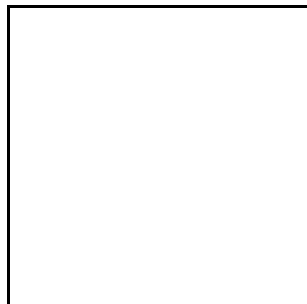
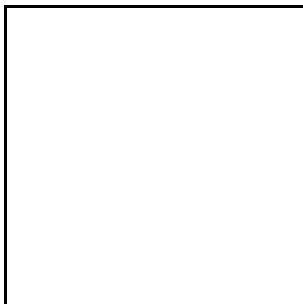
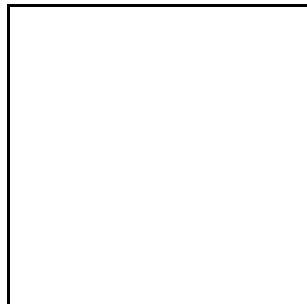
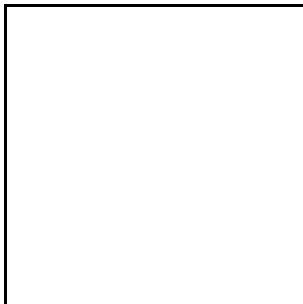
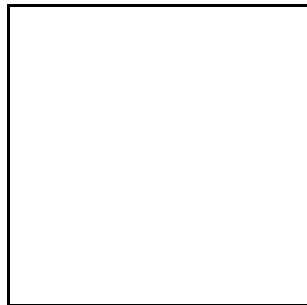
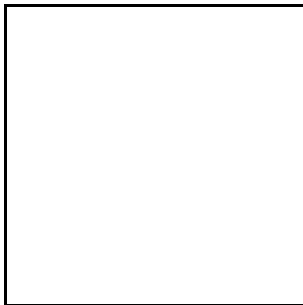


af de efterladte blodspor at dømme er museumsvagten ikke længere i live, og har været død, allerede da tyven eller tyvene besluttede at tage ham med sig fra gerningsstedet.

Blandt de efterladte blodspor findes også enkelte, der menes at komme fra en af gerningsmændene. Svarende i art og omfang til, at det er lykkedes vagten at såre den ene gerningsmand under tyveriet. Det passer med, at der er affyret 2 skud fra vaktens revolver. Der er indsamlet blod fra disse spor, og materialet er sendt til retsmedicinsk DNA-analyse, som dog i første omgang er mislykkedes af ukendte årsager.

Maleriet er vurderet til 200.000 \$, men dets reelle salgsværdi er formodentlig væsentlig lavere. Dels er det særdeles let genkendeligt, og dels er motiveret - med det særprægede fabeldyr - ikke i specielt høj kurs.

Vedholdende rygter i medierne har sat billedet i forbindelse med en stor skat eller en sjælden og kostbar diamant, (kaldet Dragens Diamant og angiveligt millioner af \$ værd) men disse rygter har ikke kunnet bekræftes. Til gengæld ligger det fast, at mellemøstlige religiøse grupper i ugerne op til tyveriet har udvist en usædvanlig interesse for det gamle maleri.



Karakterbeskrivelse:

Anne Zimmermann

Medlem af bestyrelsen for Metropolitan Museet i New York.

Livet har altid behandlet dig godt, og det har du i virkeligheden dårlig samvittighed over: Mens din bedstemor mistede livet i en af tyskernes koncentrationslejre, og din bedstefar efter krigen indædt sled og slæbte sig til en succesrig virksomhed, der endte med at gøre han lille, skæv og temmelig sær, er du vokset op som det meen mellemste af tre børn i en velhavende storby-familie i et af verdens rigeste lande. Uanset, hvordan du vender og drejer det, må du se i øjnene, at du ikke synes du har fortjent din lykke.

Dit liv er blevet en stadig mere hektisk kamp for at vise dig berettiget til at leve det liv, du lever: Almennyttigt arbejde og støtte kulturen som bestyrelsesposten hos Metropolitan Museet er kun en del af det. Du er blevet stadig mere involveret i forskellige aktiviteter og et par foreninger, der arbejder for Israel. Ikke fordi bevidstheden om at tilhøre et udvalgt - og forfulgt - folk egentlig betyder så meget for dig, men fordi disse aktiviteter giver dig mulighed for at få afløb for en del af din dårlige samvittighed.

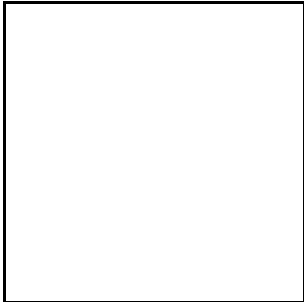
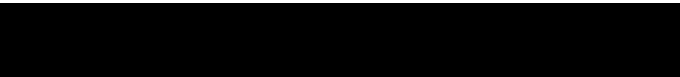
Undervejs har du måttet give afkald på dit ægteskab. Din eksmand lærte aldrig at forstå, hvorfor du ikke gav dig selv lov til at være lykkelig. Dine to børn, Eva og Jacob hhv 9 og 12 forstår dig heller ikke, og det er iøvrigt gensidigt. Heldigvis har du en dygtig guvernante til at varetage deres pasning og opdragelse.

Takket være din families forbindelser og dine egne mange aktiviteter har du et kæmpestort kontaktnet. Du kender politikere, kulturpersoner og erhvervsfolk i alle dele af samfundet, og flere i din familie plejer at sige, at hvis du ellers satte dig noget i hovedet, kunne du udgøre en politisk magtfaktor helt alene.

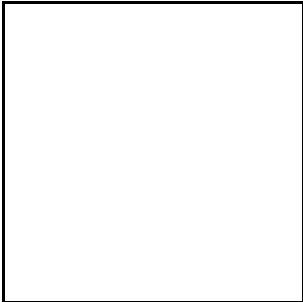
Du er bestemt opmærksom på ironien i det hele: som din psykolog plejer at sige: er det i virkeligheden kun din egen indre vilje til at være ulykkelig, der afholder dig fra et fuldendt liv. Men som du ser rundt på verden, kan du ikke slippe fri af din dårlige samvittighed.

Trods din store indsats på alle mulige områder, er du ikke nogen populær person. Du lader ikke mange komme tæt på, du viser aldrig nogen form for svaghed og du synes ikke du fortjener kærlighed. Men popularitet er også noget overvurderet skidt. Folk ser ikke længere end til overfladen, og deres mening om dig - eller nogen andre - for den sags skyld, er stort set uden betydning.

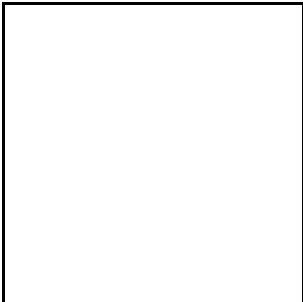
Det der giver dig den største tilfredshed, er at være



problemknuser, som man kalder det. Du tænderne i et eller andet problem eller forhold og bliver ved med at arbejde med det, indtil der er fundet en løsning. Det er nu heller ikke noget, der gør dig specielt populær. Det er ikke altid folk kan lide dine løsninger.

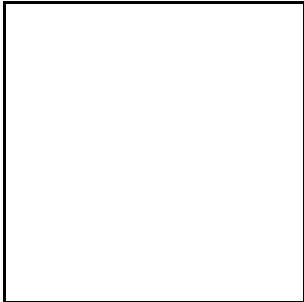


Du har nu sat dig for, at du vil skaffe Tintoretto's 'Saint George' tilbage til museet, og have den skyldige i det blodige tyveri fundet. Du har læst historierne om, at maleriet skulle være en nøgle til en slags skat, og det kunne da være en forklaring på tyveriet. Eftersom billedet stort set må være umuligt at sælge på det sorte marked, antager du, at det er den dusør, du har fået udlovet, der har medført, at du nu har modtaget en invitation....

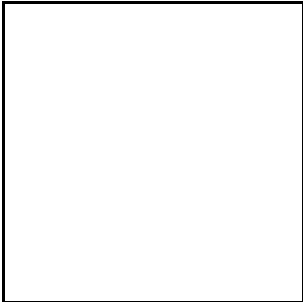


De andre

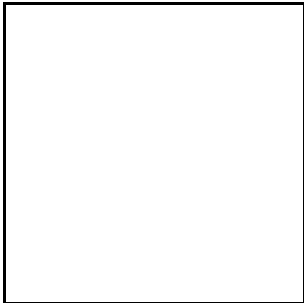
Dr. Samuel Lawson:
Kunstprofessor, arbejder for museet. Flink og dygtig, men mere end almindeligt kedsommelig.



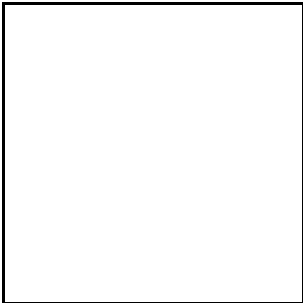
Alice Masters:
Har snuset rundt på museet i forbindelse med tyveriet. Arbejder tilsyneladende for et eller andet regeringskontor. Giver i hvert fald den der ubestemmelige fornemmelse af 'lige meget hvad, kan du ikke vinde' over sig. Men det skulle du nu nok kunne få skovlen under om nødvendigt.



Jeremy Hillington
detektiv United Mutual forsikring. - Museets forsikringsselskab. Virker flink og rar på sådan en lidt onkelagtig måde.



Zamin Ali Zahamir
International kunsthandler fra en af disse her rige arabiske familier. Køn og charmerende og tilsyneladende ret uinteresseret i penge.

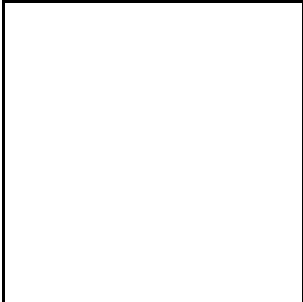


Tyveriet

Fredag d. 23 April 2004 kl. 02.00 trængte en eller flere ukendte gerningsmænd ind på Metropolitan Museet gennem en ventilationsskakt på taget. Samtidig havde en medsammensvoren midlertidigt sat telefon- og strømforsyning ud af kraft ved at afbryde en nærliggende underjordisk transformatorstation.

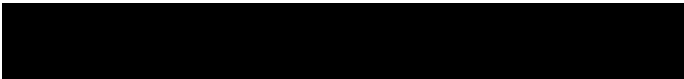


Tyvene fjernede kun en eneste genstand. Et maleri af den italienske maler Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen', der ejes af en italiensk samler, hvorfra det er udlånt i forbindelse med en temaudstilling om fabeldyr.



Det var et særdeles blodigt røveri. Forbryderne er tilsyneladende blevet overrasket af en af museets vagter, der nu er forsvundet. Efter arten og omfanget af de efterladte blodspor at dømme er museumsvagten ikke længere i live, og har været død, allerede da tyven



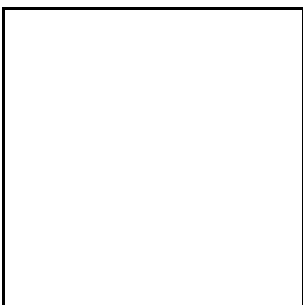
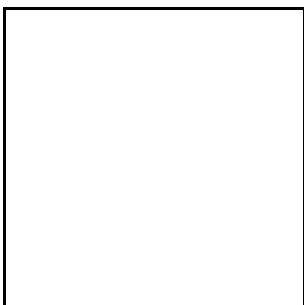
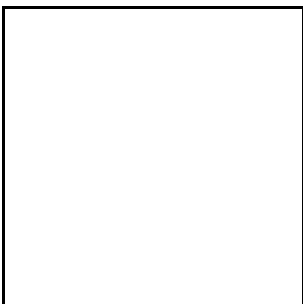
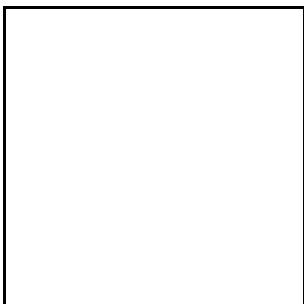
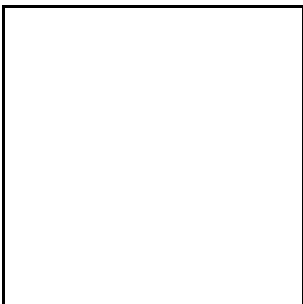
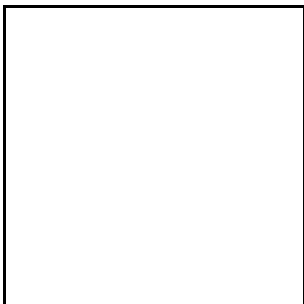
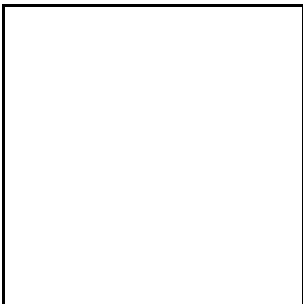
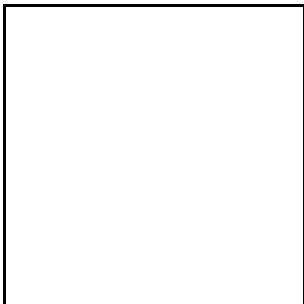
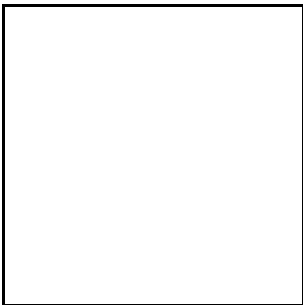
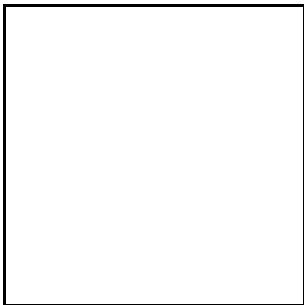


eller tyvene besluttede at tage ham med sig fra gerningsstedet.

Blandt de efterladte blodspor findes også enkelte, der menes at komme fra en af gerningsmændene. Svarende i art og omfang til, at det er lykkedes vagten at såre den ene gerningsmand under tyveriet. Det passer med, at der er affyret 2 skud fra vagtens revolver. Der er indsamlet blod fra disse spor, og materialet er sendt til retsmedicinsk DNA-analyse, som dog i første omgang er mislykkedes af ukendte årsager.

Maleriet er vurderet til 200.000 \$, men dets reelle salgsværdi er formodentlig væsentlig lavere. Dels er det særdeles let genkendeligt, og dels er motiveret - med det særprægede fabeldyr - ikke i specielt høj kurs.

Vedholdende rygter i medierne har sat billedet i forbindelse med en stor skat eller en sjælden og kostbar diamant, (kaldet Dragens Diamant og angiveligt millioner af \$ værd) men disse rygter har ikke kunnet bekræftes. Til gengæld ligger det fast, at mellemøstlige religiøse grupper i ugerne op til tyveriet har udvist en usædvanlig interesse for det gamle maleri.



Karakterbeskrivelse:

Jeremy Hillington

Sandheden er, at folk er dumme. Men de ved det ikke. Smålige, misundelige, hævngherrige. Det er i det hele taget ikke respekten for dine medmennesker, der præger dit verdenssyn. Du ved ikke om det skyldes jobbet som detektiv for et forsikringssselskab, eller om det omvendt er dit menneskesyn, der har gjort dig så dygtig til jobbet. Men dygtig, det var du. Det var ikke noget du pralede med, men tallene viste det.

Sådan en sag havde sin egen fortryllelse. det var lidt ligesom en forelskelse, synes du: man var nødt til at lade sig forføre, følge sporene til ende, afsløre fiduserne, finde de skyldige. Du havde i virkeligheden ikke noget mod forsikringsvindlere og tyve. - Ikke ret meget. De fulgte jo blot deres menneskelige instinkter, - gav efter for det menneskelige væsen.

Du mente at under de rigtige omstændigheder kunne alle blive forbrydere. Der var ikke en psykopatisk seriemorder gemt i enhver folkeskolelærer, men hvis gevinsten var stor nok og risikoen for opdagelse virkede tilstrækkelig lille, var der ikke mange som ville sige nej til en hurtig gevinst. Selvom det var ulovligt. - Også det var noget tallene viste.

Du følte dig altså hjemme i de små synderes verden. Cykeltyveriernes og forsikringsfidusernes verden. Det forstod du. Du kunne også sætte dig ind i, hvad der under visse omstændigheder kunne drive en mand til at begå mord.

Hvad du til gengæld aldrig helt har fattet, er hvad der kan gøre folk til terrorister, masse mordere eller psykopatiske voldsforbrydere. Et sted går en grænse, hvor det holder op med at være menneskeligt. Tråden knækker og forbryderen mister sin menneskelighed. Det mindede dig om visse bjergbestigere, som absolut skulle kæmpe sig gennem livstruende vejrforhold op ad verden højeste og stejleste tinder uden anden begrundelse, end at bjerget nu en gang **var** der. - Fuldstændig meningsløst.

I tilfældet med tyveriet fra Metropolitan Museet, var der tale om sådan en gerningsmand. En person (eller flere?) der ikke handlede ud fra menneskelige motiver. Nedslagtningen af vagten var blot et eksempel på noget tilsyneladende fuldstændig meningsløst, men det hele virkede ret absurd. Der var så meget andet, man kunne have taget, når man nu var der.

Udover din fuldstændige mistro til menneskeheden dens intelligens og moral, var din store styrke som detektiv, din næsten ufejlbarlige evne til at blive undervurderet. Du havde udviklet en metode, hvor du nussede ubemærket rundt og stillede interesserede og for det meste nærmest venlige spørgsmål, og du virkede i det hele taget fuldstændig almindelig og

ufarlig. Det gjorde dit job meget nemmere og fornøjelsen ved at få fanget en eller anden fusker endnu større.

Og så var det så nemt! - Men dette var ikke en af den slags sager.

De andre

Dr. Samuel Lawson:

Kunstprofessor, arbejder for museet. Dygtig og ganske intelligent. Ikke indblandet i tyveriet

Alice Masters:

Har snuset rundt på museet i forbindelse med tyveriet. CIA, vil du vædde med. Meget sikker på sin egen fortræffelighed. Køn. Næppe indblandet i tyveriet.

Ann Zimmermann:

Medlem af museets bestyrelse, velhavende og indflydelsesrig familie. Frustreret og dominerende. Kunne være indblandet i tyveriet, men er det næppe.

Zamin Ali Zahamir:

International kunsthandler. Stenrig. Araber. tilsyneladende meget lidt interesseret i penge og ganske venlig. Kunne være indblandet i tyveriet, men er det næppe.

Tyveriet

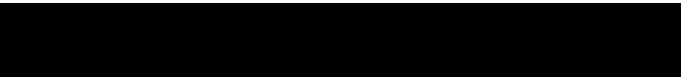
Fredag d. 23 April 2004 kl. 02.00 trængte en eller flere ukendte gerningsmænd ind på Metropolitan Museet gennem en ventilationsskakt på taget. Samtidig havde en medsammensvoren midlertidigt sat telefon- og strømforsyning ud af kraft ved at afbryde en nærliggende underjordisk transformatorstation.

Tyvene fjernede kun en eneste genstand. Et maleri af den italienske maler Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen', der ejes af en italiensk samler, hvorfra det er udlånt i forbindelse med en temaudstilling om fabeldyr.

Det var et særdeles blodigt røveri. Forbryderne er tilsyneladende blevet overrasket af en af museets vagter, der nu er forsvundet. Efter arten og omfanget af de efterladte blodspor at dømme er museumsvagten ikke længere i live, og har været død, allerede da tyven eller tyvene besluttede at tage ham med sig fra gerningsstedet.

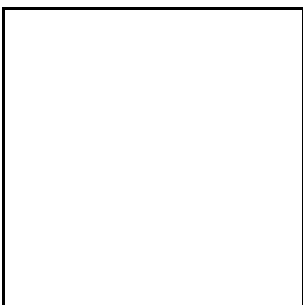
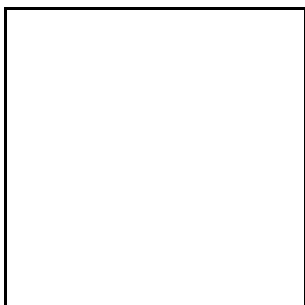
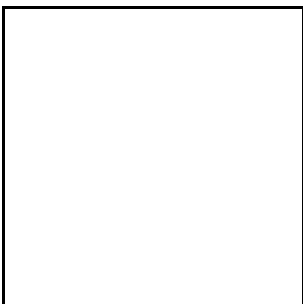
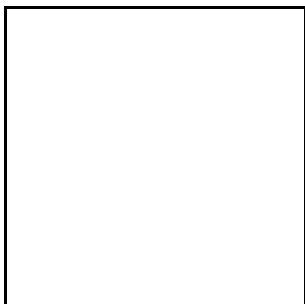
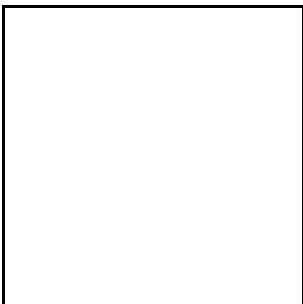
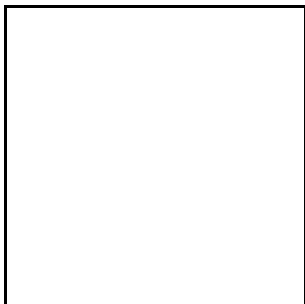
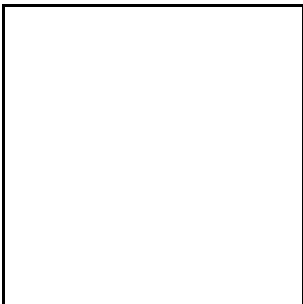
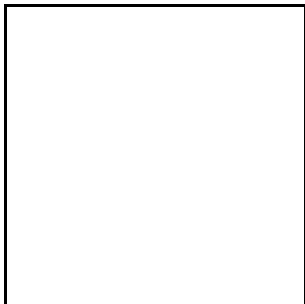
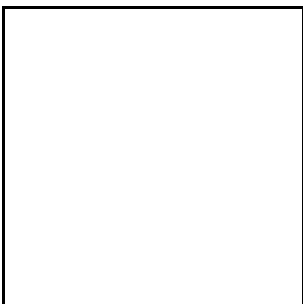
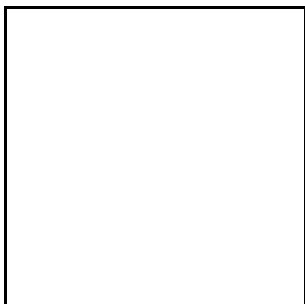
Blandt de efterladte blodspor findes også enkelte, der menes at komme fra en af gerningsmændene. Svarende i art og omfang til, at det er lykkedes vagten at såre den ene gerningsmand under tyveriet. Det passer med, at der er affyret 2 skud fra vagtens revolver. Der er indsamlet blod fra disse spor, og materialet er sendt til retsmedicinsk DNA-analyse, som dog i første omgang er mislykkedes af ukendte årsager.

Maleriet er vurderet til 200.000 \$, men dets reelle salgsværdi er formodentlig væsentlig lavere. Dels er



det særdeles let genkendeligt, og dels er motiveret - med det særprægede fabeldyr - ikke i specielt høj kurs.

Vedholdende rygter i medierne har sat billedet i forbindelse med en stor skat eller en sjælden og kostbar diamant, (kaldet Dragens Diamant og angiveligt millioner af \$ værd) men disse rygter har ikke kunnet bekræftes. Til gengæld ligger det fast, at mellemøstlige religiøse grupper i ugerne op til tyveriet har udvist en usædvanlig interesse for det gamle maleri.



Karakterbeskrivelse:

Zamin Ali Zahamir

Du var født i Qatar, uddannet i Oxford og Harvard, havde boliger i både New York, Paris, Milano og Tokyo. Du havde 17 brødre og halvbrødre, når din mor skulle forlade sit hjem, havde hun det bedst iført noget, der lignede en meget fin specialsyet sæk. Hun kunne hverken få kørekort eller købe flybilletter alene.

Du forstod ikke dine forældres verden, og de forstod ikke din. Du havde etableret dig i en branche, der ikke havde nogen særlig høj status i dit hjemland. Du var kunsthandler. I den store stil. Du beskæftige dig med kunstværker af den slags, der af den ene eller anden grund løb op i millioner. Du synes det var fascinerende.

Hvad var det, der kunne få en japansk forretningsmand til at give 10 millioner for et maleri fra Picassos blå periode? eller få en Bill Gates til at investere i en gylden Budha fra Nepal? Noget overskred grænserne for, hvad folk kunne forstå. Det var et plan hvor man kunne mødes trods forskellene og hvor ting gav mening på tværs af tid og sted.

For dig var det ikke et spørgsmål om penge. Du kunne ærligt sige, at de ikke betød så meget for dig. Rig eller fattig var, når alt kom til alt, mest et spørgsmål om skæbne eller held. Nej det handlede om forståelse og misforståelse.

Lige nu var du blevet rodet ind i noget, du ikke rigtig forstod: En fjern (og lidt tvivlsom) forretningsforbindelse var blevet spurgt om han kunne skaffe et bestemt billede af Saint George, en gammel kristen helgen, der var faldet en hel del af på den i de seneste århundreder. Billedet befandt sig i en udstilling på Metropolitan Museet i New York, og da du nu alligevel var i nabolaget var du taget ind for at se på det.

Tid er noget mærkeligt noget: nogen kunstværker bliver bedre af at blive taget ud af sin sammenhæng, mens andre fuldstændig mister deres magi, bliver meningsløse eller latterlige. Dette billede var en af sidstnævnte type. Som alle andre vest-europæiske dragebilleder, var det dragen på billedet, der var kikset. Den har måske nok været overbevisende i 1500tallet, men i dag virkede den altså både sørgelig og latterlig. Alle fabeldyr og uhyrer fra den periode så efter din mening ud som om de i virkeligheden skulle have været sovsekander. Meget utilfredsstillende.

Du havde tænkt at din vens ven næppe ville være interesseret i billedet, hvis han først fik set nærmere på det, og så havde du slået den sag ud af hovedet. Det var kun et par dage før det famøse billede var blevet stjålet under usædvanligt blodige omstændigheder. Det var en af den slags sammenfald, du ikke rigtig brød dig om, men du vidste jo i hvert fald, at du ikke havde

gjort noget forkert.

Men da invitationen så kom...

De andre

Dr. Samuel Lawson:

Kunstprofessor, arbejder for Metropolitan Museet. Meget dygtig og veluddannet. En rigtig kunstelsker, der går op i sit arbejde.

Jeremy Hillington,

detektiv for museets forsikringsselskab. Virker flink og rar, men du har kun mødt ham en enkelt gang.

Alice Masters:

Har du aldrig set før.

Ann Zimmermann:

Medlem af museets bestyrelse, velhavende og indflydelsesrig familie. Kender stort set den samme kreds af mennesker i USA, som du gør, bortset fra, at hendes jødiske familieforbindinger ikke kommer - sådan rigtig meget - sammen med dine arabiske kontakter.

Tyveriet

Fredag d. 23 April 2004 kl. 02.00 trængte en eller flere ukendte gerningsmænd ind på Metropolitan Museet gennem en ventilationsskakt på taget. Samtidig havde en medsammensvoren midlertidigt sat telefon- og strømforsyning ud af kraft ved at afbryde en nærliggende underjordisk transformatorstation.

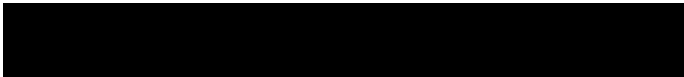
Tyvene fjernede kun en eneste genstand. Et maleri af den italienske maler Jacopo Tintoretto (1519 - 1594): 'Saint Georg og Dragen', der ejes af en italiensk samler, hvorfra det er udlånt i forbindelse med en temaudstilling om fabeldyr.

Det var et særdeles blodigt røveri. Forbryderne er tilsyneladende blevet overrasket af en af museets vagter, der nu er forsvundet. Efter arten og omfanget af de efterladte blodspor at dømme er museumsvagten ikke længere i live, og har været død, allerede da tyven eller tyvene besluttede at tage ham med sig fra gerningsstedet.

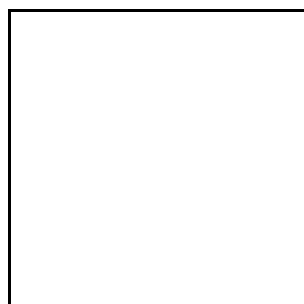
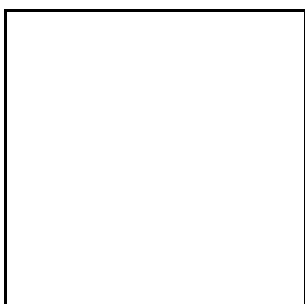
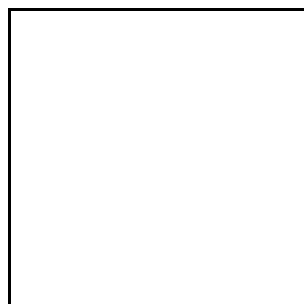
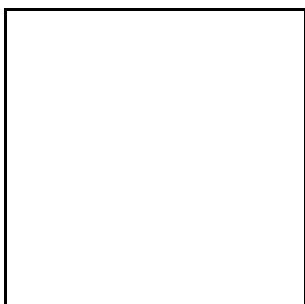
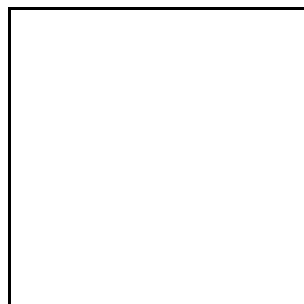
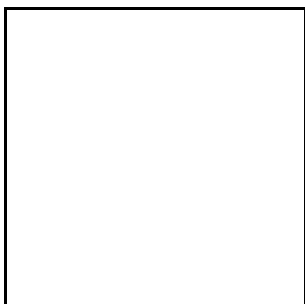
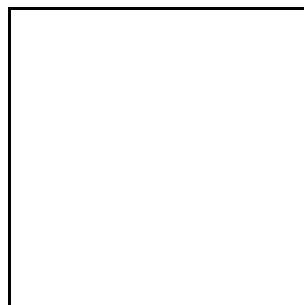
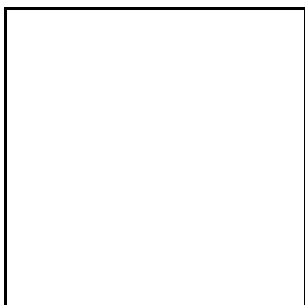
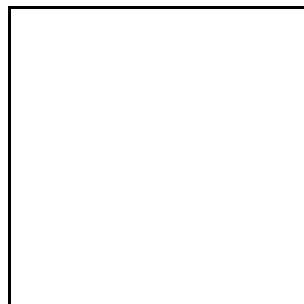
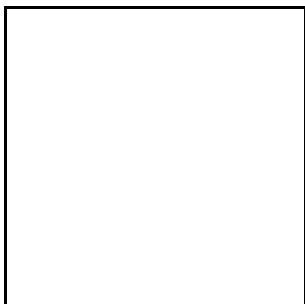
Blandt de efterladte blodspor findes også enkelte, der menes at komme fra en af gerningsmændene. Svarende i art og omfang til, at det er lykkedes vagten at såre den ene gerningsmand under tyveriet. Det passer med, at der er affyret 2 skud fra vagtens revolver. Der er indsamlet blod fra disse spor, og materialet er sendt til retsmedicinsk DNA-analyse, som dog i første omgang er mislykkedes af ukendte årsager.

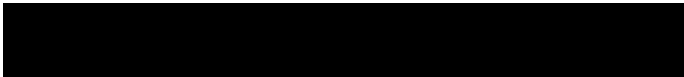
Maleriet er vurderet til 200.000 \$, men dets reelle salgsværdi er formodentlig væsentlig lavere. Dels er det særdeles let genkendeligt, og dels er motiveret - med det særprægede fabeldyr - ikke i specielt høj kurs.

Vedholdende rygter i medierne har sat billedet i



forbindelse med en stor skat eller en sjælden og kostbar diamant, (kaldet Dragens Diamant og angiveligt millioner af \$ værd) men disse rygter har ikke kunnet bekræftes. Til gengæld ligger det fast, at mellemøstlige religiøse grupper i ugerne op til tyveriet har udvist en usædvanlig interesse for det gamle maleri.





Fader Young

BEMÆRKNING TIL SPILLEREN:

Du vil nu blive bedt om at spille en NPC, hvis baggrund og motiver, du ikke ved så meget om, men som først vil give mening senere i spillet.

Det eneste du skal gøre er at følge karakterbeskrivelsens anvisninger så godt som muligt.

KARAKTERBESKRIVELSE:

Du er blevet udvalgt til en opgave for Herren. Du er blevet fundet værdig til det ultimative offer. Du føler dig tom indvendig. Der er intet.

Du skal møde en gruppe mennesker på Ground Zero - et symbol-ladet sted! Med dig skal du have et par bestemte småting, hvis formål du ikke forstår, men du skal ikke give nogen af dem til de fremmede. Det er vigtigt, at de ikke fatter mistanke til dig. Når tiden er inde vil en broder sørge for at ekspedere dig hurtigt og fuldstændig smertefrit ud af denne verden.

Du ved at dine mestres visdom er stor, og at det er en ubetalelig gave at ofre sit liv i kampen for Gud, men dette er ikke, hvad du havde ventet. Hvis du kunne have valgt ville du have foretrukket noget mere dramatisk og betydningsfuldt.

Herre, jeg giver min sjæl i din vold!

Nu må de endelig ikke fatte mistanke til dig.

