

Det Sidste Korstog

- En episk heltefortælling om de sidste dage -

1.0 Indholdsfortegnelse

1.0 Indholdsfortegnelse

2.0 Indledning

2.1 Intro

2.2 Fakta

2.3 Foromtale

2.4 Synopsis

2.5 Settingen

2.6 Spilpersonerne

3.0 Handlingen

3.1 Før anslaget

3.2 Anslaget

3.3 Igangsættende plotpunkt

3.4 Vendepunktet

3.5 Point of No Return

3.6 Klimaks

3.7 Efterspil

4.0 Vejledning

5.0 Appendiks

2.0 Indledning

2.1 Intro

Velkommen til "Det Sidste Korstog", efterfølgeren til Jagten og Nibelungentreue, og afslutningen på en trilogi af scenarier i Holocaust-universet.

"Det Sidste Korstog" er umiddelbart et klassisk scenarie for drengerøve. Det handler om at spille seje korsriddere med overmenneskelige kræfter, der i episke omgivelser krydser klinger med både nazister og dæmoner. Det vigtigste for dig, kære spiller, er at du hele tiden tager afsæt i den bombastiske epik med dens lumre arketyper og eskalerende spændingskurver. Selv om jeg senere kommer til at fortale mig om intellektuelle moral og andre kunstneriske nøkker, så husk altid på hvad barnerøven i os alle elsker.

"Det Sidste Korstog" har et dybt punkt, nemlig at vi skal lege lidt med spillernes paranoia og fordomme. Den store pointe er... at der ikke er nogen forræder i scenariet! Det er efterhånden blevet kutyme i alle de såkaldte "intrige-scenarier", at spilpersonerne altid er forbandet med en syndflod af forrædere, psykopater og kyniske ungmøer. Særligt har jeg personligt måske tidligere tillagt mig en vane med næsten med usvigelig sikkerhed at inkludere gerne to forrædere i mine scenarier. Men nu må det være slut. Årsagen er for det første, at spillere skal overraskes. Når forræderi snare er reglen end undtagelsen, så må pointen vendes på hovedet. For det andet, udspiller "Det Sidste Korstog" sig i et kristent univers hvor netop den frie vilje er den afgørende faktor i kampen om menneskehedens skæbne. Spillerne ville således blive snydt for den afgørende konflikt, hvis jeg på forhånd havde sorteret de gode fra de slette.

Omkring denne tekst, så er den opdelt i en række hovedafsnit. Først skitseres de overordnede træk og derefter præsenteres handlingen, der følges op af en kort spilledervejledning. Afsluttende suppleres med diverse baggrundsoplysninger i et appendiks.

Scenariet udspiller sig i Holocaust universet. Har du ikke tidligere stiftet bekendtskab med denne setting foreslår jeg, at du starter med at læse afsnit 2.5. Alternativt kan du få fingre i et gammelt nummer af rollespilmagasinet FØNIX, hvor Holocaustuniverset er beskrevet i nummer 15. Den sidste mulighed er, at du besøger min hjemmeside, hvor al materiale om Holocaust også ligger. Adressen er <http://home3.inet.tele.dk/askagger>.

Jeg undskylder for scenariets ydmyge klæder, men da "Det Sidste Korstog" bliver det sidste scenarie jeg skriver i meget lang tid havde jeg lyst til primært at arbejde på min efterhånden ældgamle Macintosh Classic, der har trofast har lagt ryg til mine skrivelser siden 1992.

Og nu videre med drengedrømmene...

2.2 Fuktu

Genre: Episk horror/drama

Scenariet er et klassisk episk drama med dunkle undertoner. En kombination af Indiana Jones, The Omen og Highlander.

System: Via Prudensiae (VP)

Regelsystemet er VP, men setting og realisme egner sig også fint til både GURPS, KULT, Storyteller, Theatrix og Basic Roleplaying.

Antal spillere: 5

Der er fem hovedpersoner i historien, både fordi fem synspunkter skaber et godt konfliktpotential, men også fordi Fastaval skal føle at det bliver værdsat når de har gjort op med deres gamle politik om 6 spillere pr. scenarie.

Længde: 6+ timer

De færreste rollespillere har energi til mere end fire timers intenst rollespil, så det er selvfølgelig dumt at skrive scenarier, der kræver længere spiltid. På den anden side skal de ha' lov til at knokle lidt for føden, og det er jo sjovest at tage sig lidt plads til at folde fortællingen ud. Jeg undskylder, hvis du ikke bliver færdig før næste spilperiode starter, fejlen er uden tvivl min.

Kontakt

Har du spørgsmål eller kommentarer så må du meget gerne sende en email til ask@doxa-net.dk eller ringe på 21 21 23 56.

Inspiration

Hellboy af Mike Mignola, Corto Maltese af Hugo Pratt, Good Omens af Neil Gaiman & Terry Pratchett samt Indiana Jones III.

2.3 Foramtale

Omtalen af scenariet i Fastavals program. Bare så ved du hvad spillerne kender til fra starten og i hvilken retning deres forventninger går.

Det Sidste Korstog

Foråret 1952. Verdenskrigen raser på andet årti, og Europas ansigt er arret efter tusinde slag og atombombernes helvedesild. Det Tredje Rige har påbegyndt invasionen af Amerika, og Atlanten piskes til blods.

Rom, selvstændig bystat under Vatikanets kontrol og Pavens beskyttelse. Fem tempelridere vækkes med Gralens hellige vand. Siden de faldt ved Sinaibjerget i år 1121 har de ventet i Vatikanets katakomber, ventet på en sidste chance til at dø for Herren. De er kristendommens ultimative våben, menneskehedens sidste bolværk mod Satans yngel og ondskab.

Den yderste dag nærmer sig. De fem ordensbrødre har en hellig mission: I det hellige land skal de finde og stoppe nazisterne, der netop er ved at afslutte en diabolisk sammensværgelse.

Det bliver et kapløb med tiden, med nazistiske agenter og med Satans mørkemænd. Det bliver det sidste korstog...

2.4 Synopsis

Vi skriver foråret 1952. Verdenskrigen raser og måske venter dommedag lige om hjørnet. Paven frygter at tiden nærmer sig og gør sit til at eksekvere Guds Store Plan før Satan får overtaget.

Spilpersonerne er fem gamle korsriddere, der vækkes til live med Gralens hellige vand. De er ultimative krigere i Jesuiter Ordenen med mirakuløse evner.

De fem riddere sendes på en tophemmelig mission for Paven. De skal finde det underjordiske kammer, der skjuler de segl, som binder apokalypsens fire ryttere (nederlag, krig, sult og død). Kun de to ældste af ordensridderne ved, at målet for missionen faktisk er at bryde seglene og starte dommedag.

Det er dog ganske svært: Først skal de rejse fra Italien over Malta til Jerusalem i Det Hellige Land. Det er ingen nem sag i en krigszone. Derefter skal de finde oplysninger, der kan afsløre hvor de fire segl ligger gemt. Sporene peger på ruinbyen Zoar syd for Det Døde Hav.

Efter en udmattende tur gennem ørkenen kommer de til ruinbyen og opdager, at en tysk ekspedition er ved at udgrave området.

Efter diverse bataljer med tyskerne går turen ned i et gigantisk underjordisk hulekompleks i tre niveauer.

Imens alt dette sker må de brave spilpersoner kæmpe med nazistiske superjætter, arabiske ørkenpirater og sataniske kultister. Det viser sig også, at to mytologiske sagnvæsner hjem søger templet. Det er Medusas søstre, halvguderne Stheno og Euryale.

Til sidst står ridderne i selve grotten, hvor rytternes fire segl ligger. Spørgsmålet er så hvad der nu skal ske. Skal seglene brydes hvilket vil udløse dommedag, eller skal verdens skæbne ha' lov til at ligge i menneskehedens hænder lidt endnu?

Under scenariet vil spillerne blive mindet om deres første korstog for snart tusinde år siden. Det viser sig undervejs, at ridderne den gang var indblandet i jagten på den hellige gral, der blev fundet i de samme underjordiske grotter. Det viser sig også, at to af brødrene faktisk dræbte hinanden den gang.

Handout #1 er en oversigt over plottet og **Handout #2** er et oversigtskort over rejsen.

2.5 Settingen

Kort beskrivelse af Holocaust-universet.

Generelt

Verden er i forfald. Nazityskland har spredt sine imperialistiske ambitioner som en steppebrand over kloden, krigen raser på tolvte år og der er ingen tegn på fred. Hele Europa lider under nazisternes overherredømme, kun enkelte modstandslommer på Balkan og de britiske øer holder stand. London har været belejret i 3 år og de sidste rester af modstandsånd er snart knust. Kun Churchill's jernvilje holder håbets glød tændt.

Sovjetunionen eksisterer ikke længere, tilbage er kun uendelige vidder af askegrå atomørken og sortsvedne ruiner. Siden det tyske atombombardement i efteråret 49 har der ikke været nyt fra østfronten. Ingen vil vide hvad der ligger bag det golde månelandskab.

Nazisternes fremgang led et alvorligt knæk for halvandet år siden. Under ledelse af Feltmarskal Rommel slog en kreds af sammensvorende til over hele det Tredje Rige. Kampene rasede over hele kontinentet og i perioder stod Føreren til at tabe. Rommel forsøgte personligt at dræbe Hitler i Rigskanseliets, men blev stoppet i sidste sekund af Heydrich, Førerens betroede og lederen af sikkerhedstjenesten SD. Såret flygtede Feltmarskallen med fly og sluttede sig til oprørsstyrkerne i Grækenland - det eneste område hvor de havde sejret. Føreren blev hårdt såret af skud fra Rommels pistol og har siden været lænket til en respirator. Trods ubønhørlige angreb har oprørerne holdt stand på Balkan og truer nu de vitale olie-felter i Bulgarien.

Sidst i 1941 ledte Præsident Roosevelt USA ind i krigen på allieret side. De første år stod krigslykken ikke amerikanerne bi og de mistede mange skibe til tyske ubåde og tabte en række flådeslag mod japanerne. Roosevelt blev i 1943 erklæret mentalt uligevægtig. Nationens ledelse er siden blevet varetaget af en overgangs-kommission, der tæller en række senatorer, generaler og erhvervsledere. Efter 1943 nedtrappede USA sit engagement i Europa og kastede i stedet kræfterne mod den Opgående Sols Rige. Mange hævder i dag, at amerikanerne solgte briterne af frygt for de tyske atomvåben. Et kolossalt amerikansk rustningsprogram havde den første atombombe klar i 1946, et år efter det første tyske atomangreb knuste forsvaret ved Leningrad. I de følgende år blev det det japanske kejserrige i bogstaveligste forstand sprængt til atomer. En simultan detonering af otte atomladninger i 1949 udløste en serie voldsomme vulkanudbrud langs den japanske østkyst, store områder sank i havet under det seismiske kaos.

Et økologisk kaos favner den nordlige halvkugle i en isnende atomvinter. Støvet fra utallige atombombardementer ligger som et sort tæppe i hemisfæren og dræber solens stråler. De sidste to år har det sneet mindst en gang om ugen i Germania, det gamle Berlin. Over hele Europa hærger sult og sygdom - millioner dør.

På nuværende tidspunkt afslutter tyskerne forberedelserne til den endelige invasion af Nordamerika. Der kæmpes indædt om kontrollen over Grønland og Atlanten.

Enden er nær...

Nordafrika

Nordafrika er fortsat besat af amerikanerne og tropper fra de britiske Commonwealth-styrker. Amerikanerne har hovedsæde i Casablanca ud mod Atlanterhavet og briterne hejser stadigvæk Union Jack over Egypten. De seneste års voldsomme regn har skabt en eksplosiv frodighed og både myndigheder og private entreprenører forsøger at etablere nye landbrug og forfine dyrkningsmetoder, der kan dæmme op for hungersnøden på den nordlige halvkugle. De allierede tropper har voldsomme problemer med at forsvare sig mod stedse dristigere tyske lynangreb, eskalerende stammeuroligheder og muslimske fanatikere.

Italien

Landet er opsplittet i borgerkrig og regeres af en række små baroner, bystater, hærledere og røverbander. De tysk-støttede fascister holder stadigvæk det industrialiserede Norditalien besat, imens de kommunistiske og republikanske italienere slås om magten i syd. Den eneste samlede magt er Pavestaten i Rom, der har taget hele byen under sine vinger og som hver dag tager nye områder under sin beskyttelse. Frem til nu har Tyskerne accepteret Den Katolske Kirkes mæglerrolle i borgerkrigen, men de seneste attentatforsøg på Paven har sandsynligvis markeret grænsen for Det Tredje Rigets velvilje.

Balkan

Rommels dessertører og rebeller har en solid base i Grækenland hvorfra de iværksætter lynangreb og operationer ind i Jugoslavien, Rumænien og undertiden ligefrem Østrig. På trods af Luftwaffes vedvarende bombardementer vokser Rommels styrker sig dagligt større takke være de rige forsyninger fra Nordafrika og Mellemøsten, samt den konstante strøm af dessertører fra Østfrontens afsvedne stepper.

Tyrkiet

Resterne af det engang så storslåede Ottomaniske rige gennemgår store omvæltninger. Undsluppet fra krigens værste ødelæggelser tjener Tyrkiet godt på sin placering som forbindelsesled mellem det sultende Europa og det frodige Mellemøsten. Gennem Sorte Havet sendes en strøm af fødevarer til de tyske styrker, og via de østlige bjergpas til Kaukasus drager karavaner med forsyninger frem til Stalins styrker. Tyrkiet spiller et profitabelt men farligt dobbeltspil. Efter længere tids interne opgør har General Chevket taget magten og udråbt sig selv som Storsultan. Han går dog en svær tid i møde med både islamiske oprørsbevægelser, kurdiske partisaner og nazistiske sympatisører i officerskorpsen.

Palæstina

Det Hellige Land er officielt en britisk koloni, men reelt er kolonimagtens indflydelse begrænset til hovedstaden Jerusalem. Resten af området regeres af lokale fyrster, røverbander, tilrejsende pilgrimme og flygtninge, samt mindre styrker fra nabolandene Syrien, Libanon og Jordan. En større gruppe undslupne jøder fra Nordeuropa har slået sig ned på kysten ved Gaza, hvor de har købt og stjålet jord fra de lokale arabiske bønder. Det herskende kaos udnyttes af mange virksomme våbenhandlere og købmand, der bl.a. scorer enorme profitter ved at agere mellemhandlere for arabisk olie med kurs mod krigsmaskinerne i Europa.

Persien

Den stærkeste magt i Mellemøsten er uden sammenligning Persien, der inkluderer både de tidligere stater Irak og Iran. Sultandømmet har kastet briternes koloniåg af sig og forsøger nu at samle alle muslimer under en fælles politisk og åndelig ledelse. Mange af de øvrige arabiske kongedømmer og folkeslag har dog ingen intentioner om at udskifte det britiske tyranni med et persisk. Persiens seneste diplomatiske træk er et forsøg på at slutte en alliance med det nye styre i Tyrkiet vendt imod den kristne konge i Libanon.

2.6 Spilpersonerne

Scenariet har fem hovedpersoner. De er alle ordensriddere i Vatikanets tjeneste og afdøde korsriddere fra middelalderen, der er blevet genoplivet med Gralens mirakelbringende vand. Oprindeligt tilhørte de Johanniter Ordenen, men efter deres genopvågning er de blevet optaget i Jesuitter Ordenen, der agerer som Pavens personlige efterretningstjeneste.

Hver broder er blevet velsignet med en guddommelig gave, der kan påkaldes i nødsituationer. Velsignelsen virker som en slags magisk evne eller besværgelse, som ridderen kan trække på.

Selv om ridderne er overmenneskeligt seje og tjenere for en større sag, så er de stadigvæk enkeltstående individer, der må kæmpe med følelser, lyst, samvittighed og tvivl. Som scenariet skrider frem må de gerne gradvist få skrabet nogle lag af den hårde facade, så vi kommer ind til de menneskeskæbner, som skjuler sig dybere inde.

Alle spilpersonerne har en hemmelighed og en løgn. Hemmeligheden er noget fra deres fortid, som er mindre heldigt. Løgnen er noget som vedkommende tror, men som ikke har hold i virkeligheden.

Hver spilperson har yderligere fået en særlig opgave eller mission, som de skal udføre under spillet. Det kan f.eks. være at skrive for en medspiller eller at få oprejsning for et tidligere nederlag.

Omkring spilpersonernes fortid, så har de alle meget tågede og usammenhængende erindringer fra både deres tidligere liv og deres ophold i det hinsides. Undervejs i scenariet kan du efter lyst og behov supplere de oplysninger og erindringer, som spillerne får på deres rolleark. Der er massere af gensyn med gamle steder, som kan skubbe til hukommelsens skuffer og gemmesteder.

Broder Luke (Sir Luke of Oktenbury)

Ung britisk ridder, der i kådhed sluttede sig til korstogene sammen med sin fætter, Sir Roderick of Bath. På rejsen til Det Hellige Land kæmpede Sir Luke of Oktenbury tappert og han vandt stor hæder i slaget ved Antioch, hvor hans fætter desværre døde. Den unge ridder var ikke uden skyld i sin fætters død. Efter fætters død var Luke i fortvivlet og overvejede at tag esit eget liv. Han blev dog reddet i nødens stund af Broder Gunemér, der hjalp med at få den unge ridder optaget i Johanniter Ordenen i Jerusalem. Luke ved endnu ikke, at det var Gunemér, der reddede ham.

Broder Luke døde selv kort efter sin ankomst til den hellige by Jerusalem, da han under sin første mission for Johanitter Ordenen blev overmandet af maurerne og dræbt.

Broder Luke er utrolig tapper og har endnu ikke fået mærket sjælen af krigens rædsler. Han tror blindt på sin hellige mission og vil uden tøven kaste sig i døden for Ordenen og sine medbrødre. Hans kristne tro er endnu ung, naiv og unuanceret. Det korte livsforløb

har efterladt en stor uvidenhed og naivitet når det gælder det modsatte køn og den menneskelige naturs dunklere afskygninger. Bærer rundt på et uforløst romantisk barne-sind.

Han er en dygtig sværdkæmper og overgås kun af kæmpen Broder Cornelius i råstyrke og udholdenhed.

Broder Lukes hemmelighed er, at det var hans eget overmod, der kostede hans fætter livet ved Antioch. Som bod for sin synd søgte han ind i Ordenen, der på pågældende tidspunkt så igennem fingre med hans manglende boglige kundskaber på grund af manglen på kristne stridsmænd. Med undtagelse af Gunemér tror de andre riddere, at han blev håndplukket af Ordenen efter sin taperhed ved Antioch.

Broder Luke er velsignet med guddommelig fart og kan løbe hurtigere end noget andet menneske. Over korte afstande kan han holde trit med en hest i galop.

Tiden siden sin første død har han tilbragt i skærsilden som straf for sine synder og sit hovmod. Luke fygter dog selv at han har været et smut i Helvede, og er angst for at miste sin sjæl. Han vil gøre alt for at gøre bod og få en plads i Paradis.

Broder Gunemér

Den franske tempelridder er en stålsat og koldblodig kriger. Han spenderede fem år i Damaskus' fangekælder og er mærket på både sjæl og krop. Hans højre hånd mangler. Han fortæller selv at hånden blev hugget af ham som led i saracenernes tortur, men den faktiske historie er en anden.

Broder Gunemér var, før han blev optaget af Ordenen, en ung og tapper ridder, men drukfældig som de fleste af stridens mænd. Kun strømmene af vin og øl kunne dulme krigens byrder og synder. En nat formørkede rusens tåger han moralske harnisk og han forgreb sig på en ung væbner. Sagen kom aldrig frem, men skyldfølelse drev den unge ridder til en tilværelse som lejesvend og røver. Tre års forfald og forbrydelser stoppede brat, da et røveri på en karavane til Sultanen af Damaskus slog fejl og Broder Gunemér faldt i fangenskab. Straffen blev eksekveret uden nåde og en hånd fattigere blev han sat til at rådne op i fangenskab. Efter fem år blev resterne af den engang så stolte ridder befriet under en redningsaktion, ledet af Broder Adorno.

Tilbage i frihed blev Sir Gunemér optaget i Ordenen som en kynisk og iskold tempelridder, der har afskrevet fortidens synder og ydmygelser. Efter slaget ved Antioch reddede han den unge ridder Luke, der var fortvivlet over sin fætters død. Han fik senere Luke ind i Johanniter Ordenen. Luke ved ikke hvem hans redningsmand var, da Gunemér aldrig røbede sit navn eller slog visiret i sin hjelm op. Måske husker han den manglende hånd? Gunemér tror fejlagtigt, at Luke direkte slog sin fætter ihjel. Han døde mange år senere under en mission til Zoar, hvor han faldt i tvekamp for en maurers sabel.

Var engang en fænomenal fægter før han mistede sin gode hånd. I det skjulte misunder han den unge og førlige Broder Luke, der er et klart billede på de mandige egenskaber, som han selv har mistet.

Broder Gunemér føler sig stadigvæk i taknemmelighedsgæld til Broder Adorno, som frelste ham fra helvedet i fangenskab. Han regner Adorno som sin eneste ven og betroede.

Gunemérs løgn er, at han tror at hans følelser for Broder Adorno er gengældte. Han ved ikke, at Broder Adorno ofte har fortrudt sin rolle i hans frigivelse.

Gunemérs hemmelighed er det mørke kapitel i hans liv, der kulminerede med amputeringen af hans hånd.

Hans særlige opgave er, at han skal finde en lejlighed til at redde Adornos liv og derved afdrage sin gamle taknemmelighedsgæld.

Broder Gunemér er velsignet med enen til at gøre sin krop hård som granit. Beskytter mod almindelige slag og skud, men kræver høj koncentration.

De sidste knap tusinde år har han tilbragt i skærsilden som straf for fortidens løselevnede og synderi.

Broder Schmiche

Broder Schmiche hed oprindeligt Josef Schmidt, stammer fra Hessen og er af simpel bondeæt. Som ganske ung fik den uge knøs arbejde i stalden på det lokale kloster og her blev hans høje intelligens og talent for kalligrafi opdaget af Abbeden. Den unge broder blev optaget som munk i klosteret og fik der en solid bolig opvækst samt en lektion i salig, disciplineret og from levevis. Da en lokal fyrste sendte sine sønner mod syd for at deltage i kortogene blev Broder Schmiche udvalgt som ledsager og tolk pga. sit kendskab til de gamle sprog og kulturer. Fyrstesønnerne fik hurtigt den blodige død de søgte, men Broder Schmiche undgik korstogenes ødelæggelser og sluttede sig til de kristne menigheder i Konstantinopel. Med base i dette kulturelle brandpunkt deltog han på en række rejser og ekspeditioner langt ind i Asien, Kaukasus og Afrika. Senere i en relativt høj alder var den lærde munks færdigheder og viden nået så vidt, at han personligt blev kaldt til Rom og af Paven beordret til at indtræde i Johanniter Ordenen som rådgiver, tolk og skriftklog. Broder Schmiche er en såkaldt "hvid ridder" indenfor Ordenen, en ridder, der snarer arbejder med blæk og pen, end med sværd og lanse.

Broder Schmiche var arkitekten bag den mission i 1121, der bragte alle fem ordensbrødre sammen og kostede dem livet. Det var broder Schmiche, der gennem årelang granskning af de gamle krøniker og kilder havde fundet de grotter ved byen Zoar hvor Den Hellige Gral var blevet gemt af Johannes Døberen. Imens han ransagede grotterne og fandt gralen skulle de øvrige ordensriddere bevogte indgangen og holde murerne på afstand. Desværre blev hans ledsagere overmandet, så da Broder Schmiche kom ud i måneskindet stod han alene overfor en talstærk fjende. Ved list og snilde lykkedes det for

ham at gennem sig i bjergenes krat og slugter natten over og næste morgen satte han ensom kurs mod Jerusalem gennem den golve ørken. En uge senere blev hans udtørrede lig fundet i sandet af en flok pilgrimme. I hans oppakning lå Gralen.

Broder Schmiche er ekstremt intelligent, belæst, berejst og vidende. Han er en målrettet og ekstremt disciplineret mand, der aldrig ænsrer sine egne behov eller hæderen på slagmarken en tanke. Han har en uvane med at fremtræde arrogant og vrissent, når han ikke føler at hans boglige visdom bliver respekteret. Han nærer et stort had til alle arabere, negere og asiater, der i hans øjne alle til hobe er djævlens yngel. Den barske død i ørkenen har mærket ham med en rynket og sammentrækket hud, som mørkebrunt læder, samt uhyggeligt indfaldne øjne.

Har en vane med altid at ridse skitser og kruseduller med en kniv.

Broder Schmiche har kastet sin kærlighed på kæmpen Cornelius, som han betragter med en fars øjne. Han forsøger på bedste vis at hjælpe og guide den unge stridsmand til et fromt og kristent liv. Schmiche bryder sig ikke om Broder Adorno, som han mistænker for at være svag i troen, alt for blød overfor de vantro og muligvis gnostiker.

Broder Schmiches løgn er, at han tror Broder Adorno er en kættersk gnostiker.

Han hemmelighed er, at han aldrig har fortalt, at han faktisk efterlod Broder Desmond tilbage i mørket, da han flygtede med Gralen.

Broder Schmiche er velsignet med forsyn, han kan skue ind i fremtiden. Du kan bruge denne evne til at plante vigtige spor og komme med hints og fremtidige begivenheder.

Han særlige mission er, at han ved lejlighed skal markere sit store had til alle kættere, vandtro og fejlfarver.

Broder Schmiche har faktisk været i Himlen siden sin første død. Som belønning for at fremskaffe Gralen blev han posthumt kanoniseret som helgen af Paven. Det er selvfølgelig bekymrende at Gud ikke lægger noget i at manden er et racistisk svin, men han har vel vigtigere ting at tænke på.

Broder Adorno

Broder Adorno var oprindeligt en købmandssøn fra Flandern før han efter en misère med en ung adelskvide blev sendt mod Mellemøsten af sin far som væbner for en fornem onkel. Det viste sig hurtigt at den unge knøs var godt rustet til at blive en stridsmand, og snart havde han egen rustning, stridshest og væbner. Særligt fattede han en stor kærlighed til heste, og han blev hurtigt en formidabel rytter. Efter fem år i Det Hellige Land blev Adorno optaget i Johanniter Ordenen. I starten havde han problemer med at leve op til de strenge krav til bibelkundskab og kyskhed, men efterhånden blev han respekteret ordensridder, der ofte blev udvalgt til særligt dumdristige eller krævende missioner. Således anførte han den lille gruppe riddere, der sneg sig ind i Damaskus gennem kloakkerne og befriede de kristne krigsfanger fra Sultanens fangekælder. Blandt de be-

friede var Broder Gunemér, der siden har stået i taknemmelighedsgæld til sin redningsmand.

Da han kom lidt op i årene ændrede Broder Adornos syn på den hellige sag og krigene sig. Han havde oplevet hvilket uhyrligheder, der blev udført i Kristi navn, og han fik et andet billede af den arabiske fjende, der på mange områder forekom ham at være både mere civiliseret og barmhjertig end hans kristne frænder. Først prøvede han at etablere mulighed for forhandlinger mellem parterne, men senere kom han til at fungere direkte som hemmelig spion for maurerne. Selv følte han aldrig, at han handlede slet eller gjorde uret, for alle hans gerninger var med det formål at sætte en stopper for de tragiske krige og fjendtligheder. I bøn rådspurgte han Gud, og han følte aldrig at Herren misbilligede hans gerninger.

Under missionen til Zoar og jagten på Gralen var det ham, der varskoede maurerne og efterlod spor i sandet til forfølgerne. Broder Adorno ville holde Gralens eksistens hemmelig for at forhindre endnu en bølge af korstog og pilgrimme, men Broder Schmiche fandt gravkamrene for hurtigt til at han kunne nå at føre ekspeditionen på afveje. Nødplanen var, at maurerne om natten skulle overrumple lejren og tage ordensbrødrene til fange. Desværre vågnede Broder Cornelius netop som maurernes spejdere var ved at stjæle riddernes heste. Den enorme ridder var som en los over spejderne, der var chanceløse. Broder Adorno så fra sit leje i rædsel hvordan kæmpen fra nord huggede spejderne ned og forpurrede hans plan. I desperation trak han sit sværd og stødte det dybt i ryggen på kæmpen. Angrebet var dødeligt, men så stor var nordboens vildskab, at han fik drejet sig rundt og med et vældigt slag flækkede Broder Adornos pandeskal. De øvrige riddere så aldrig hvordan de to ordensbrødre på tragisk vis berøvede hinanden livet.

Broder Adorno er gammel med en høj, spinkel og senet krop. Hans ansigt vansires af arret fra et voldsomt sværdhug, der har kostet ham synet på det ene øje. Han er en mesterlig strateg, og en nådesløs manipulator og diplomat. Selv om han behersker både sværd og lanse er hans bedste våben langbuen. Han er panisk angst for vand og kan ikke svømme.

Broder Adorno er velsignet med helbredelsens kraft, han kan lindre og bortmane sår og skader.

Broder Adorno har på sine ældre dage opbygget en stor afsky til ridder Schmiche, hvis racistiske snævertsynethed og fundamentalistiske tankegang må være af det onde. Han bryder sig heller ikke meget om Broder Gunemér, der virker bitter og fordækt siden hans år i fangenskab. Til gengæld holder han meget af den unge Broder Luke og håber på, at han kan hjælpe knøsen med at få et mere nuanceret og næstekærligt forhold til Gud og livet på jorden.

Broder Adornos hemmelighed er selvfølgelig, at han dengang forrådte sine brødre til de vantro. Han frygter konstant, at hans gamle ugerninger skal komme frem i lyset.

Hans løgn er, at han frygter at broder Schmiche og Gunemér er sammensvorne, og at de forsøger at vinde de øvrige brødres fortrolighed med det ene formål at isolere ham.

Broder Adorno har ikke nogen eksplicit mission, da han har nok at gøre med fortidens forræderi.

Broder Adorno har tilbragt tiden før han blev genoplivet i Helvede, som straf for sine synder mod Gud. Minderne om pinslerne og fortabelsen er dog tågede og det er først et stykke inde i scenariet, at det går op for Broder Adorno hvor han har været.

Broder Cornelius

Broder Cornelius hed Arn før han som ganske ung blev fanget af irske munke. Han var som dansk viking taget på togt med sin far til den grønne ø, da krigslykken vendte og de hedenske ransmænd måtte tage flugten. I skyndingen blev den unge Arn glemt, og det skulle præge hans senere liv. Arn var allerede dengang en stovt og senestærk mand, indgød selv erfarne krigere respekt. Til trods for sit lidt bøvede og klodsede ydre var Arn faktisk en ganske vaks knægt, og han forstod hurtigt, at alting gik lettest, hvis han spillede en enfoldig og tungnem sinke. Efter de første tæsk og hævnakter blev Arn optaget som træll i klosteret og med tiden fattede munkene sympati for deres nye emigrant. Arn bibeholdte sin enfoldige optræden og faldt efterhånden godt til i klostret. Han fattedes dog aldrig sympati for deres gud, og han bibeholdte sin gamle asetro i det skjulte.

Efter otte år i Irland begav hele menigheden sig på pilgrimsfærd til Det Hellige Land. Under rejsen fik nordboen rig lejlighed til at illustre sin fysiske råstyrke og formåen i kamp. På et tidspunkt blev han optaget i Ordenen, der pga. et akut behov for dygtige stridsmænd så gennem fingre med hans ringe æt og manglende dannelse.

Under missionen ved Zoar vågnede Broder Cornelius netop som maurerne forsøgte at snige sig ind i lejren. Han kastede sig over fjenden, der i overraskelse faldt i hobe for hans klinge. Netop som de sidste bastarder havde taget flugten mærkede han et dybt stød i ryggen. I sin dødskrampe formåede han at dreje rundt og tildele sin banemand et drabeligt stød til hovedet.

Cornelius er lidt af en enspænder, og han har ingen stærke positive eller negative indtryk af sine ordensbrødre. Umiddelbart ser han list op til Broder Adorno og Gunemér, og mangler respekt for Schmiches akademiske færdigheder.

Han hemmelighed er selvfølgelig hans asetro og manglende gudsfrygtighed. Faktisk mumler han sig gennem de fleste bønner, salmer og ritualer.

Hans løgn er, at han vitterligt tror, at kristendommen er en løgn, og at Gud og Satan kun er et menneskeligt påfund.

Hans særlige mission er, at han skal finde og konfrontere sin banemand fra det første korstog.

Tiden siden sin død har Arn selvfølgelig tilbragt i Valhalla. Her har han festet med de andre asetro krigere og øvet våbenkamp hver dag på Ydunsletten. Selv efter sin genopstandelse husker Arn meget af sit efterliv, og han er blevet forbandet god til at slå.

Broder Cornelius er på grund af sin hedenske tro ikke blevet velsignet med en mirakuløs gave af Herren. Hans manglende tro gør også, at han er immun overfor dæmoner og djævels magt og magi, men bevirker også, at hans kristne bønner, velsignelser og besværgelser er nyttesløse.

2.7 Bipersoner

En kort præsentation af historiens bipersoner.

Major Weatherby

Britisk RAF pilot på Malta. Major Geoffrey Weatherby er en energisk og ærkebritisk flyverofficer, der stadigvæk holder Union Jack højt. Majoren leder resterne af 72. Eskadrille - Maltas eneste operationelle forsvarsstyrke. Eskadrillen består diverse flytyper og modeller, som Majoren med britisk optimisme og foretagsomhed holder på vingerne med hjemmelavede reservedele og olivenolie som smørremiddel. Majorens joviale og optimistiske attitude afstives af et velvoksnet hvalrosoverskæg og et klassisk ordforråd, der er rigt på klicheer som "By Heavens!", "Jolly Good!" og "I'll be Damned!". Majoren er ekstremt interesseret i at høre nyt fra krigens gang i den store verden, og han snakker konstant om de nye forsyninger, som kan være fremme hvert øjeblik.

Majoren vil gerne hjælpe spillersonerne, hvis han tror deres plan vil ærge tyskerne og er tilstrækkelig dumdristig. Majorens bedste pilot hedder Løjtnant Nigel Paddington.

STR: 10	SMI: 9	HUR: 9	STØ: 11	UDH: 12	OB: 11	PSI: 16	INT: 11	UDA: 16	UDS: 15	HEL: 16
MMM: 18	RT: 1d6	HelPt: 16	HP: 35	Revolver 15, Lederevne 14, Taktik 15, Undvige 13, Boksning 13 & Etikette 17.						

Løjtnant Nigel Paddington

Den eneste rigtige jagerpilot i 72. eskadrille. Nigel er en 19-årig knægt, der med 34 luftsejre allerede er en legende blandt tyske bomberbesætninger. Han er berygtet for sine hasarderede manøvre, sine dumdristige angreb og en uvane med altid at flyve ekstremt lavt. Umiddelbart er Nigel er køn spinkel knægt med dun på overlæben og et nervøst smil. Den stakkele knøs bærer dog på en tung hemmelighed, for han lider i ekstrem grad af højdeskræk. Kampen mod fobien har gjort Nigel til en garvet opiumsryger, og det er røgens drømmeagtige rus, der forvandler den usikre dreng til en frygtløs krigsmaskine.

"Kirketårnet? Hvilket kirketårn?"

STR: 10	SMI: 16	HUR: 15	STØ: 9	UDH: 9	OB: 14	PSI: 6	INT: 10	UDA: 7	UDS: 12	HEL: 15
MMM: 20	RT: 2d4	HelPt: 15	HP: 27	Flyvning 17, Luftkamp 15 & Navigation 7. Narkoman og Højdeskræk.						

Dr. Werner von Ströhm

Tysk arkæolog fra Heidelberg. Den gamle og halvblinde doktor hører til Det Tredje Rigets videnskabelige elite, og han er sammen med sin niece ved at afslutte en årelang søgen efter det legendariske assyriske tempel - *Ne raral zu Elref*. Werner er en ældre

korpulent herre, der kun meget dårligt tåler den hårde sol og ørkenlivets strabadser. Han storsveder, er konstant solforbrændt og får hedeslag, hvis der går mere end to timer i middagsheden uden et krus køligt bayersk øl. Faktisk er Werner noget af en stakkel.

Som ung nyuddannet forsker var han en lysende begavelse med næse for sjældne arkæologiske fund, men det ændrede sig radikalt, da hans søster døde og efterlod sin datter Claudia i hans varetægt. Pigebarnet var fra starten er konstant plage og hun fik hurtigt ført den stakkels mand ud i alkoholismens blindgyder med sine evindelige bebrejdelser, overklasse manéer og intrigante sindelag. Den stakkels mand er kun skyggen af sit gamle jeg, men han har endnu ikke indset, at kilden til hans derut er det pigebarn, der konstant pusler om ham og forsøger at spinde guld af hans videnskabelige renommé. Det er således Claudia, der har fået overbevist SS-afdelingen Ahnenerbe og Fakultetet for Arabisk Historie i Heidelberg til at finansiere den aktuelle ekspedition. For at gøre det hele værre har det onskabsfulde kvindemenneske gennem længere tid forgiftet sin onkel med træsprit for at gøre ham blind og derfor mere afhængig.

I sine unge dage var den kære doktor en energisk kommunist og antifascist, men det er længe siden og minderne er efterhånden drukket væk.

STR: 10	SMI: 6	HUR: 5	STØ: 14	UDH: 8	OB: 5	PSI: 6	INT: 17	UDA: 22	UDS: 13	HEL: 11
MMM: 15	RT: 4d4	HelPt: 11	HP: 30	Arkæologi 23, Oldtidshistorie 21, Oldtidssprog 17 & Okkultisme 9. Halvblind.						

Freüline Claudia von Ströhm

Niece til Dr. Werner og en intrigant og onskabsfuld mokke. Pigebarnet er sidst i tyverne og er ganske nydelig at se på, så længe at hun holder munden lukket og skjuler sit hæslige hestegrin. Barndommens intensive mobning og udstødelse har gjort hende hård og egoistisk og hun tænker kun på at opnå berømmelse, magt og rigdom. Med manipulation, forgiftning og påtaget moderlig omsorg holder hun den gamle mand fanget i et spind af apati, alkoholisme og tiltagende blindhed. Claudia er overbevist nazist og ejer ikke den mindste dråbe medmenneskelighed når det gælder den ariske herreraces fjender.

Hendes aktuelle plan er at snakke Herr Hauptmann efter munden og udlægge hvad som helst som betydelige historiske fund, der indikerer at udgravningerne er på rette spor. Imens udgravningerne trækker ud lever hun et luksuriøst liv med personlig opvartning og kønne mandlige livvagter. Får hun lejligheden vil hun kaste sin kærlighed på en af spilpersonerne, typisk den unge Broder Luke.

STR: 9	SMI: 12	HUR: 11	STØ: 9	UDH: 10	OB: 15	PSI: 10	INT: 13	UDA: 14	UDS: 7	HEL: 10
MMM: 10	RT: 1d6	HelPt: 10	HP: 29	Forførelse 7, Overtalelse 16, Skuespil 14 & Arkæologi 10.						

Ali - Guiden

Hovedpersonernes arabiske guide. Ali er en venlig og høflig palæstinenser, der er deserteret fra den Jordanske hær og som nu prøver at klare til dagen og vejen som lykkeridder langs Middelhavet. Ali er både veltalende, snu som en ørkenræv og en habil riffel-skytte. Han er troende muslim, men har et afslappet forhold til Islams strenge leveregler.

Ali har efterhånden lært, at det er lettest hvis han falder ind i rollen som halvdum og underdanig araber når han har hyre hos fordomsfulde europæere. Han er en forholdsvis flink fyr, men ser han snittet til det ligger det ham ikke fjernt at stikke af med ekspeditionens kameler eller heste. Lige for tiden har han fungeret som postkurer for de tyske videnskabsmænd, der udgraver ruinbyen Zoar.

STR: 14	SMI: 13	HUR: 13	STØ: 12	UDH: 15	OB: 13	PSI: 13	INT: 11	UDA: 10	UDS: 12	HEL: 13
MMM: 14	RT: 1d4	HelPt: 13	HP: 42	Lokalkendskab 15, Overlevelse i ørken 17, HIV 15 og Overtalelse 12.						

Idriss Saladin - Ørkenrøven

Ørkenrøver og oprørsleder. Saladin er oprindeligt egypter, men har i snart en menneskealder ledet diverse røverbander og private hære på den arabiske halvø. På trods af sin relativt høje alder er Saladin stadigvæk en flot mand, med iltert fuldskæg, solbagt hud og dybe tænksomme øjne. Saladin er panarabisk nationalist og hader kolonimagternes undertrykkelse. Han afskyr alle europæiske magter og deres selviske forsøg på at undertrykke og korrumpere den arabiske kultur og stolthed. Saladin er muslim, men har aldrig været specielt energisk eller trofast i sin tro. Ikke før nu. For fem dage siden fik Saladin en åbenbaring i en drøm, hvor Muhammed viste sig for ham og forkyndte, at han skulle påtage sig den hellige mission at forhindre, at de hvide djævle tiltvang sig adgang til det gamle underjordiske tempel, der ligger ved Zora.

Saladin er forblændet af den lokale skønhed Fadima, og hun er den væsentligste årsag til at han vover at gå på konfrontationskurs med tyskerne.

Saladin kommanderer aktuelt tyve erfarne og garvede ørkenkrigere til hest. De er udstyret med gamle engelske rifler, et par maskinpistol og to tyske Panzerfaust antitank raketter.

STR: 16	SMI: 11	HUR: 13	STØ: 11	UDH: 14	OB: 16	PSI: 16	INT: 12	UDA: 13	UDS: 16	HEL: 12
MMM: 19	RT: 1d4	HelPt: 12	HP: 39	HIV 14, Krumsabel 15, Taktik (ørkenkrig) 14 & Lokalkendskab 16.						

Kardinal Bellafonds - tungetaleren

Bellafonds er kardinal i Den Hellige Stad og en mand med problemer. De sidste par måneder er han blevet overbevist om at den yderste dag ligger umiddelbart for, og denne vished har gjort ham både paranoid, manisk og småtosset. Umiddelbart virker han som en gemytlig og lærd præst, men en pludselig indskydelse eller forkert bemærkning kan udløse en syndflod af profetier, advarsler og rablende formaninger. Hvad de færreste forstår er, at den kære fader faktisk undertiden besjæles af Herrens ånd og at der er spor af sandhed når den gamle præst taler i tunger. Kardinalen er småbuttet med runde kinder og små briller, som han konstant pudser. Han kender meget til situationen i byen og området, men han har ingen konkrete bud på hvad f.eks. tyskerne har af planer. Direkte adspurg om forholdene i regionen vil han ofte henvise til Sir Lawrence.

STR: 7	SMI: 9	HUR: 9	STØ: 12	UDH: 7	OB: 9	PSI: 5	INT: 17	UDA: 20	UDS: 12	HEL: 14
MMM: 8	RT: 2d4	HelPt: 14	HP: 26	Teologi 21, Oldtidshistorie 14, Administration 13 og Kalligrafi 17.						

Sir Thomas Edward Lawrence - *Britisk verdensmand*

Sir Lawrence har igennem en menneskealder opereret i Mellemøsten, hvor han med sans for både storpolitik og lokale forhold har plejet det britiske imperiums interesser. Under tilnavnet "Lawrence of Arabia" har han opbygget et legendarisk ry, som en sand gentleman af den gamle skole. Efter en dramatisk ekspedition til Tibet valgte Sir Lawrence af træde væk fra den offentlige scene i 1935. De sidste femten år har han på trods af sin høje alder varetaget funktionen for den britiske efterretningstjeneste SOE's i Mellemøsten. Aktuelt bruger den gamle ørkenridder et dække som forsikringsagent for koncernen Lloyds.

At Sir Lawrence er sluppet helskindet gennem sine mange eventyr skyldes ikke mindst den nubiske lykkeammulet, som han altid bærer om halsen. Han spiller skak med den amerikanske forretningsmand Mr. Rodney og ved det meste, der er værd at vide i Den Hellige By.

STR: 10	SMI: 9	HUR: 11	STØ: 13	UDH: 10	OB: 17	PSI: 15	INT: 16	UDA: 18	UDS: 15	HEL: 14
MMM: 18	RT: 1d4	HelPt: 28	HP: 40	Revolver 16, Jiu-Jitsu 15, Spionage 19 og Etikette 17. Lykkeammulet.						

Obersturmbahnführer Keitel Hauptmann - *tysk kommandant*

Herr Hauptmann er leder af Ahnenerbes aktiviteter i Mellemøsten. Ahnenerbe er en særlig afdeling af Himmlers SS, der beskæftiger sig med det germanske folks fædre arv, og som konstant er på jagt efter relikvier, der kan styrke Det Tredje Rige. Hauptmann er en klassisk preussisk officer med stolte adelige aner, monokel og en dramatisk hæs stemme. Den kære officer interesse sig faktisk ikke en disse for gammelt ragelse og oldtidsfund, han er en ægte soldat med slagmarken som sit hjem. Han er kun havnet i Ahnenerbe fordi en amerikansk granat ødelagde hans hørelse ved Liverpool. Som en mand, der altid har været bedst til at kommandere og dårligst til at lytte, er det nye handicap ikke noget den rutinerede strateg lader sig mærke med. Hauptmann er overbevist nazist, på samme måde som han ville slutte op om enhver anden ideologi eller religion med et krigerisk sigte.

Det sidste år har han kedet røven ud af måsen imens den gamle arkæolog og hans niece har vendt alle sten i kilometers omkreds. For at fordrive tiden har den gamle officer ladet sine mænd opbygge et omfattende fæstningsanlæg omkring udgravningerne og han gør særligt meget ud af den daglige middagseksercits. På det seneste er de daglige sysler dog blevet overdøvet af eskalerende bataljer med den lokale røverbaron Saladin. Saladin er hyret af de nærliggende landsbyer, der påstår at tyskerne er årsagen til at en række unge kvinder på det seneste er blevet kidnappet i deres hjem for senere at dukke op som halvædte lig i ørkenen. Hauptmanns kæreste eje er en enorm kampvogn, en model Panzer XIII "Fafnir".

STR: 13	SMI: 9	HUR: 10	STØ: 14	UDH: 12	OB: 14	PSI: 17	INT: 13	UDA: 15	UDS: 14	HEL: 10
MMM: 18	RT: 2d4	HelPt: 10	HP: 39	HIV (Luger) 13, Lederevne 15 & Taktik 15. Dø & No Pain.						

Otto - jætten

Otto er Keitels sekundant og personlige bodyguard. Otto er halvjætte og et produkt af Heidrichs avlsprogram. Hans hemmelige aner lades sig diskret antyde af den enorme kropsform, den massive behåring, de lange arme og det imponerende tandsæt. For almindelige iagttagere vil Otto dog gå som en ekstraordinær grim og velvoksen mand med en anstrengt personlig hygiejne. Kun Herr Hauptmann kender til Ottos sande ophav. På det seneste har Otto gennemgået en personlig udvikling og han er nået til den erkendelse, at han er hævet over menneskeæten, der efter hans opfattelse er skabt til trældom og fornøjelse. Det er Otto, der om natten har smidt uniformen og som en anden vampyr eller varulv er gået på jomfrurov i de lokale landsbyer. Derved har han skaffet hele ekspeditionen på konfrontationskurs med Saladin og hans lakajer.

Otto er ekstremt snu og en fabelagtig kriger, der både fysisk og psykisk er almindelige mennesker langt overlegen. Således føler han kun ringe smerte, heler sine sår med uhørt hastighed og har et kranie og en brystkasse, der stort set er skudsikre. Ottos svagheit er hans blodtørst, hans bundløse spillelidenskab og hans behov for overdrevent praleri. Yderligere er han også socialt hæmmet af en voldsom læspen, der bunder i de fremvoksne hjørnetænder. Han har en vane med at tale med næsten lukket mund.

STR: 20	SMI: 13	HUR: 15	STØ: 18	UDH: 21	OB: 17	PSI: 16	INT: 11	UDA: 8	UDS: 6	HEL: 11
MMM: 19	RT: 1d4-1	HelPt: 11	HP: 70	Ubevæbnet 18, NV 17, HIV 16 og Undvig 17. SkB: +12. Skadebeskyttelse: -15						

Sir Desmond - martyren

Den stakkels korsridder var den sidste og sjette mand på den oprindelige mission efter Gralen i 1121. Sir Desmond hjalp Broder Schmiche ned i grotterne og han var den første der lagde hånd på Gralen. For at teste om eftersøgningen vitterligt var til ende gav broder Sir Desmond sig selv et voldsomt sår i benet, hvorefter han drak af Gralen for at se om karet vitterligt var besjælet med Helligåndens helbredende kraft. Heldigvis blev han på mirakuløs vis helbredt. På vej ud af grotterne blev de to korsriddere overfaldet af "noget", der i mørket kun lod sig identificere ved et kor af hvislende stemmer. Sir Desmond blev holdt fast og trukket ned under vandet ved bredden af en stor underjordisk sø. Før han forsvandt under overfladen rakte han Gralen videre til Broder Schmiche, der flygtede med den ud af hulerne. Det var faktisk Medusas søstre, de to Gorgoner Euryale og Stheno, der havde kastet sig over ordensbrødrerne. Heldigvis brændte Gralens hellige vand stadigvæk i ridderens åre, så da Gorgonerne fattet det første bid i det kristne kød væmmedes de ved smagen og flygtede tilbage i mørket.

Uden lys forvildede Sir Desmond sig rundt i mørket og han forvildede sig i det enorme og labyrintiske hulekompleks. De sidste 830 år har ridderen i ensomhed levet i grotterne. Gralens vand har sikret ham mod sygdom og ælde, og de små blege fisk i de underjordiske floder har holdt ham med føde.

Den mand, der møder spillerne er ekstremt mager og stadigvæk iført de lasede rester af en ridders kofte og rustning. Luftfugtigheden har forvandlet brynjen til en stiv kjortel af rust og kofte er forfaldet til spredte laser. Hans askegrå skæg hænger ned til midten af livet og de indfaldne øjenhuler huser et fjernt blik, der for flere hundrede år siden mi-

stede sin berettigelse. I blinde har Desmond efterhånden gennemført grotterne på kryds og tværs, men han tør ikke vove sig op mod overfladen, da den vej er spærret af Medusas søstre. Desmonds eneste trøst har været det tunge sværd og de bønner han har delt med Herren. Ridderen har mistet tidsfølelsen og tror selv, at han kun har været alene i mørket i en snes år. Han håber stadigvæk på at blive genforenet med sin familie i Tripoli.

STR: 8	SMI: 7	HUR: 10	STØ: 10	UDH: 8	OB: 17	PSI: 3	INT: 10	UDA: 12	UDS: 6	HEL: 13
MMM: 8	RT: 1d4	HelPt: 13	HP: 26	Stedkendt 22, NV 10, Tålmodighed 25 og Fange fisk 26. Blind.						

Madam Si-Ling - opiumdronning

Madam Si-Ling er en hval af en kvinde på 200 kilo, der altid er svøbt i et ocean af tykt rødt silke. Den ældre dame er hjernen bag transporterne af opium og hash fra Asien via silkevejens karavaner. Krigen har gjort hende styrtende rig på salg af morfinbase til alle parter i krigen. Hun kender alle fra Hong Kong til Casablanca, og har en privat hær af snigmordere, som tager sig kærligt af opræk til konkurrence. For tiden har Madam Si-Ling taget ophold på hotel Empire i Jerusalem, hvor hun er ved at afslutte årets handelsaftaler og afsætningsordre.

På trods af et ry som en nådesløs købmand og kynisk smuglerdronning er Madam Si-Ling en kvinde med et stort hjerte og hun har et blødt punkt for folk, der reelt kæmper for en sag ud over deres egen overlevelse og profit. Således har spilpersonerne rig mulighed for at tiltuske sig hendes støtte, hvis de vel at mærke kan indhente flere århundredes kvindefrigørelse. Den barmfager og lettere rynkede madame er kendt for at modtage tak i form af naturalier.

STR: 15	SMI: 6	HUR: 10	STØ: 17	UDH: 10	OB: 14	PSI: 14	INT: 16	UDA: 15	UDS: 10	HEL: 13
MMM: 15	RT: 1d6	HelPt: 13	HP: 37	Lederevne 17, Overtalelse 18, Sumobrydning 16 og Vandtortur 14.						

Kaptajn Ahmed El-Fez - kavaleriofficer

Kaptajn El-fez er jordansk kavaleriofficer, der for tiden er kommandør for en lille befæstede udpost, der ligger kun 10 kilometer fra udgravningerne i Zoar. Under sig har han tredive rekrutter, de fleste unge og uprøvede i kamp, men alle ved godt mod og i hæderlig træning. Ahmed er en habil leder og efter kun et halvt år som leder af garnisonen har han lagt en væsentlig dæmper på de bander af dessertører og flygtninge, der tidligere hærgede egnen. Kaptajn El-Fez er midt i trediverne og elsker alt hvad der er fransk. Hans mor var husholderske hos den franske ambassadør og fra barnsben blev han præsenteret til både det franske køkken og det moderne legetøj, som ambassadørens børn smed ud. Kaptajn El-Fez har ordre om ikke at provokere tyskerne ved Zoar, men han brænder efter en undskyldning til at hævne deres besættelse af det land han elsker som sit eget. Officeren er altid ulasteligt klædt i kakiuniform, riddestøvler og turban. Han har et lunt gemyt og en forbløffende opmærksomhedssøgende høgenæse.

STR: 11	SMI: 11	HUR: 12	STØ: 10	UDH: 14	OB: 14	PSI: 12	INT: 10	UDA: 12	UDS: 12	HEL: 9
MMM: 13	RT: 2d4	HelPt: 9	HP: 40	Revolver 14, Sabel 15, Ridning 13 og Lederevne 12. Frankofil.						

Euryale og Stheno - Medusas søstre

Fra en gammel tid har et æt af kvindelige halvguder hjemstøgt de arabiske egne. De blev kaldt for gorgoner og var frygtet og tilbødt for deres ondskab og evne til at forvandle enhver de så på til sten. Den mest berømte gorgon var Medusa. Hun var den yngste af slægten og dødelig, således lykkedes det for helten Perseus, der brugte hendes afhuggede hoved til at forvandle Kong Polydectes til en stenstøtte. Hendes to ældre søstre Euryale og Stheno er udødelige og har siden antikken skjult sig fra tidens gang i grotternes oversvømmede gange. De gamle kællinger ernærer sig med fiskene i de underjordiske floder og får adspredelse ved at overfalde og lege med de lykkeriddere, der undertiden lægger vejen forbi. Frem til sidste århundrede hjemstøgte de to kvinder undertiden de lokale landsbyer, hvor de kidnappede unge mænd og kvinder som de forlystede sig med i mørket.

De to monstre er kvindelige af ydre og er umiddelbart genkendelige på deres lange klør, hugtænder og de hundrede af små giftslanger, der gør det ud for deres hår. Efter behov kan sagnuhyrerne ændre størrelse fra normal kvindeskikkelse til en kæmpe på tre meter. De har selvfølgelig en ubehagelig uvane med at forvandle enhver der møder deres blik til sten. Evnen kræver dog, at der er lys og at de kan få direkte øjenkontakt med deres offer.

Spilpersonerne kan i et begrænset omfang påvirke de to halvguder med kristne bønner, besværgelser og ritualer.

Selv om de altid kommer sig efter deres sår kan de to kvinder såres af normale våben og sollys vil rent faktisk forvandle dem til sten. Det lange ophold i mørket har gjort de to kvinder aldeles rablende sindssyge og de snakker konstant med hinanden på en indforstået måde, der virker som en fortløbende diskussion, der går århundreder tilbage.

STR: 22	SMI: 12	HUR: 14	STØ: 9+	UDH: 20	OB: 17	PSI: 22	INT: 13	UDA: 30	UDS: 18	HEL: 20
MMM: 18	RT: 1d3-1	HelPt: 20	HP: 100	Trolddom 27, Liste 17, Nærkamp 18 & Forførelse 18. Giftslanger. Udødelig. Kan skifte form og størrelse. Blikket kan forvandle folk til sten. Supersanser.						

Ezraul alias Mr. Rodney - dæmonen

Ezraul er dæmon, faktisk en af de forholdsvis højtplacerede i Helvedes interne hierarki. Ezraul er netop kommet til overfladen i skikkelse af den amerikanske forretningsmand Mr. Rodney. Ezraul er udsendt af Lucifer personligt med påbud om at sikre at det lykkes for de fem hovedpersoner at bryde seglene og udløse dommedag. Fanden er træt af at vendte og har alt for længe glædet sig til den store dag, hvor der kommer lidt rag i gaden. Ezraul er en fantastisk manipulator og intrigemager, men han er faktisk forholdsvis naiv, når det gælder de reelle forhold blandt mennesker og hvad der forventes af f.eks. en dannet amerikanske embedsmand. Således har Ezraul en uvane med at smaske højlydt når han spiser, at fise vedholdende og at ryge halvtreds store cigarer om dagen.

Fysisk er Ezraul ikke i den tunge vægtklasse når det gælder dæmoner, men han er hurtig og kan acceptere en del skader på sit kødelige hylster før han smutter hjemad. Yderligere har han en særlig egenskab til at manipulere med ild. Således kan han antænde alle brændbare objekter ved berøring og delvist manipulere med enhver eksisterende flam-

me i hans nærvær. Ezrauls plan er at bruge omvendt psykologi på spilpersonerne. Han vil meget demonstrativt give dem indtryk af, at han forsøger at forpurre deres mission. Ezraul es i ærmet er broder Adorno, der faktisk endnu ikke ved, at han har været en tur i helvede.

Ezraul er lidt ligeglad med almindelige jordiske våben, men han kan skades af kristne symboler, bønner og helligt vand. Han kan ikke betræde indviet jord.

STR: 18	SMI: 14	HUR: 14	STØ: 12	UDH: 15	OB: 15	PSI: 22	INT: 14	UDA: 13	UDS: 14	HEL: 11
MMM: 14	RT: 1d4	HelPt: 11	HP: 55	Ubevæbnet 15, Djævelskab 18, Etikette 5, Jura 15 og Pyrokinesis 17. Dæmon.						

Satanisterne Leonid, Brammer og Lilian - kanonføde

Ezraul har assistance af tre opofrende satanister, der længe har ventet på en reel chance for at tjene deres sorte mester. De har alle været indflydelsesrige medlemmer af den internationale undergrundsorganisation Mørkets Vogtere før de personligt blev udset til tjeneste af Ezraul.

Leonid er oprindeligt fra Hviderusland og kæmpede som partisan og sabotør på tyskerens side under Operation Barbarossa - Hitlers felttog mod Sovjetunionen. Leonid har et voldsomt sort fuldskæg, et spidst ansigt og er komplet skaldet. Han bærer normalt en ildelugtende pelshue og smågnækker for sig selv. Ezraul har begavet ham med evnen til at se i mørke og kravle på alle overflader. Yderligere har Ezraul lovet at slukke hans tørst efter seksuelle udskejelser i den nekrofile retning. Leonid hader bolsjevikker og vand, det ene mere end det andet.

STR: 12	SMI: 17	HUR: 17	STØ: 9	UDH: 12	OB: 16	PSI: 7	INT: 10	UDA: 8	UDS: 7	HEL: 12
MMM: 20	RT: 1d3-1	HelPt: 12	HP: 40	Pistol 16, Dolk 17, Klatre 19, Liste 19 & Okkultisme 14. Nekrofil. Vandskræk.						

Brammer er hollænder og en livsnyder af værste skuffe. Med en fortid som alfons og narkokurer var han et let offer for Ezraul, der har lokket ham med løfter om muligheden for til at realisere hans fantasier med små drenge. Brammer er høj, ranglet og svajer konstant når han går. Han klæder sig altid ulasteligt efter parisisk mode og har en forkærlighed for hatte, gerne med fjer og bred skygge. Satans gave til den kære Brammer har været en unik giftig komponent i hans sved. Ved den blotte berøring overføres giftstoffet til offeret, der marters af voldsomme smerter og langsomt lames. Effekten aftager efter en halv time. Brammer er albino og forvandles hurtigt til en væskende brandvabel, hvis han kommer ud i ørkenens direkte sollys.

STR: 13	SMI: 12	HUR: 14	STØ: 12	UDH: 13	OB: 14	PSI: 13	INT: 14	UDA: 11	UDS: 16	HEL: 14
MMM: 15	RT: 1d4-1	HelPt: 14	HP: 38	Stiletto 17, Overtalelse 15, Forførelse 17 & Undvige 15. Pædofil. Giftig. Albino.						

Lilian stammer fra Norge og var faktisk en ihærdig antifascist indtil Ezraul fik hende i nettet. Hun var medlem af modstandsbevægelsen og sad fængslet for mistanke om sabotagevirksomhed, da hun blev opsøgt af Satans håndlangere. Lilian er ingen skønhed, men hun har et charmerende smil og en iøjnefaldende barm. Ezraul købte hendes sjæl og

lydighed til gengæld for at befri hende fra den ventende galge i Oslo. Lilian er oprindeligt opdraget efter strenge puritanske traditioner og fortryder inderst inde, at hun har valgt den mørke side. Hun har fået evnen til at trælbinde mænd ved at fastholde deres blik.

STR: 8	SMI: 16	HUR: 15	STØ: 8	UDH: 10	OB: 13	PSI: 10	INT: 11	UDA: 12	UDS: 13	HEL: 14
MMM: 12	RT: 1d4-1	HelPt: 14	HP: 30	Forførelse 30, Eksplosiver 14 og HIV 15. Fortabt.						

De tre medløbere fungerer som Mr. Rodneys personlige assistenter og sættes f.eks. til at udspionere spilpersonerne eller teste deres loyalitet til kirken. Yderligere regner Ezraul med at ofre dem på tåbelige attentatforsøg og baghold, der skal styrke deres tro på at Satan ønsker at forpurre deres mission.

Shamael - åndemaner

I landsbyen Uzuk, der ligger ganske tæt ved tyskernes udgravninger er oldingen Shamael den åndelige leder. Den gamle tudse er næsten blind og holder sig som regel til den gamle og svale Moské i landsbyen. Han er ikke muslim, men står i forbindelse med de gamle naturånder, der har besjælet ørkenen og bjergene siden syndfloden. Shamael husker som barn hvordan *Jehvre el-Maar*, de blodige søstre, hjemsøgte egnen fra de underjordiske grotter. Han er sikker på, at de aktuelle bortførelser og barnemord skyldes, at søstrene er vågnet igen. Han husker, at krigerne dengang brugte glatpolerede metalskjolde til at holde monstrene på afstand til de fik tilmuret indgangen til det underjordiske. Shamael har en tør humor og gør sit til at passe godt på sit barnebarn, Fadima. Han gider kun snakke med fremmede, der er villige til at ryge en pipe hash med ham.

STR: 5	SMI: 7	HUR: 8	STØ: 7	UDH: 8	OB: 12	PSI: 18	INT: 16	UDA: 22	UDS: 15	HEL: 16
MMM: 16	RT: 1d6	HelPt: 16	HP: 23	Åndemaneri 23, Lokalkendskab 17 & Lokalhistorie 19. Troldmand.						

Fadima - ørkenprinsesse

Den lokale skønhed bor i landsbyen Uzuk og er attrået af alle egnens giftefærdige mænd. Hendes største bejler er den krigeriske Saladin, men hendes bedstefar Shamael har nedlagt forbud mod enhver kontakt med denne krigsmand. Som alle teenagere har hun forældrenes bånd og længes efter den drømmepriens, der kan befri hende fra det daglige slid i marken og ved kødgryderne. Fadima er tiltrukket af Saladins farlige charme og har i dybeste hemmelighed aftalt et natligt stævne med ham. Hun er trodsig, manipulerende og bedårende.

STR: 9	SMI: 13	HUR: 12	STØ: 9	UDH: 11	OB: 12	PSI: 13	INT: 13	UDA: 11	UDS: 17	HEL: 11
MMM: 10	RT: 2d4	HelPt: 11	HP: 31	Lokalkendskab 13, Forførelse 14, Åndemaneri 9 & Tøsetriks 16.						

Tyske ørkenræve - Soldater

Under sin kommando har Herr Hauptmann godt 80 veteraner fra Rommels berygtede Afrika Korps. De er hærdede soldater, der forstår at passe på livet under en kamp og som ved at tålmodighed betyder mere end mod. De er veludrustede, men udmattede og rastløse efter de mange måneders venten i ørkenheden. De ser alle op til bøllen Otto,

som de både frygter og beundrer. De er bevæbnede med diverse rifler, maskinpistoler, stormrifler, en mortar og et par maskingeværer.

STR: 12	SMI: 11	HUR: 12	STØ: 11	UDH: 13	OB: 13	PSI: 10	INT: 10	UDA: 11	UDS: 10	HEL: 9
MMM: 15	RT: 2d4	HelPt: 9	HP: 40	HIV 14, Undvige 14, NV 12, TIV 12 & Overlevelse (ørken) 14. Nazister.						

2.8 Baggrundshistorien

Gennemgang af de begivenheder og planer, der samler sig i plottet.

Nazisterne

Heydrich har sat sin særlige SS-afdeling *Abmenerbe* til at gennemgrave hele Det Hellige Land i jagten på relikvier eller skatte det kan hjælpe ham med at vende krigslykken. Blandt de mange ekspeditioner er én sendt til Zoar under videnskabelig ledelse af Dr. Werner von Ströhm. Udgravningerne er efterhånden trukket i langdrag og sandheden er, at den alkoholiske arkæolog manipuleres af sin forfængelige niece, der blot ønsker at lukrere på ekspeditionens budget. Den militære leder for ekspeditionen Herr Hauptmann er ved at miste tålmodigheden, men han har endnu ikke haft tid til at skride ind pga. problemer med de lokale bjergbønder og røverhøvdingen Saladin. Baggrunden er, at Herr Hauptmanns assistent Otto faktisk er halvt jætte, og at hans barbariske natur har medført et par maltrakterede børnelig i nabolaget, hvilket har skabt visse gnidninger. Hverken den intrigante niece eller Herre Hauptmann har nogen anelse om, at de faktisk graver et ganske interessant sted. Dr. von Ströhm har faktisk opdaget et par sandheder gennem sine tydinge af lokale inskriptioner. Desværre er der ingen, som lytter til ham.

Fandens håndlangere

Satan i egen person følger ekspeditionen nøje. Han ser frem til dommedag og vil gøre sit til at missionen lykkes således at Apokalypsens Ryttere bliver lukket fri. Hans bedste kort er Broder Adorno, der har tilbragt en rum tid i helvede. Situationen kompliceres dog noget af, at Broder Adorno endnu mangler at blive omvendt i denne omgang. Satans plan forstyrres noget af, at hans jordiske håndlangere har noget svært ved at begribe, at de ikke skal kaste sig i struben på de kristne adjutanter. Dæmpnen Ezraul selv ellers hans håndlangere kan ikke selv bryde de fire segl - det kan kun "rigtige" mennesker med en fri vilje.

Pavens plan

Pave Pius XII er en skummel fætter. Han ved at den yderste dag er ved at nærme sig og han er begyndt at frygte, at hans gamle krop skal svigte ham før han selv får lejlighed til at lede slaget mod satans legioner ved Harmageddon. Derfor har han besluttet sig for at hjælpe Guds Store Plan lidt på vej ved at frigive apokalypsens ryttere. Kun de to ældste og mest betroede brødre, Adorno og Schmiche ved, at missionen faktisk går ud på at bryde seglene og slippe rytterne fri. De øvrige brødre tror, at missionens formål er det modsatte, nemlig at forhindre, at de fire ryttere kommer til at hærge Jorden.

De tre søstre

Længe før Kristus hang på korset eller romerne underlagde sig de arabiske lande var der tre søstre fra Ur, Medusa, Euryale og Stheno. De tre kvinder var alle oplært i trolddomskunst og de forstod at beherske jordens, luftens og vandets ånder. Beretningen om deres evner nåede hurtigt Kong Zimri-Lim, der herskede over staden Mari og floden Eufrates nordlige løb. Kongen tilbød de tre søstre hans tre sønner til ægte hvis de kunne nedkalde fortabelse og pinedød over hans fætter og rival, Kongen af Ashur. De tre søstre accepterede opgaven og begav sig til byen Ashur, hvor de udgav sig som glædeskvinder og blev optaget i Kongens harem. Kongen havde sig dog en ny førsteelsker og der var lange udsigter til at de tre søstre kunne få monarken så nær, at de kunne udøve deres kunstner på ham. Søstrene ventede i tre år, tre måneder og tre dage. Da kongen endnu ikke havde sendt bud efter deres glæder forvandlede de sig til giftslanger. I nattens mørkeste time krøb de gennem haremssalene og skjulte sig i førsteelskerens lange hår.

På den måde blev de ført til monarken, som de sendte i døden med pinefuld gift. Men derved pådrog søstrene sig en stor vrede, for kongen havde været gudinden Shapshu yndling, og det var hende, der i menneskeham havde opsøgt ham som førsteelsker. Shapshus straf kom samme nat, hvor de tre søstres sande natur blev mejslet på deres kroppe og en krans af giftslanger voksede ud af deres hår. Shapshus værste straf var, at de tre søstre for evigt skulle dele hinandens selskab, for enhver person, der mødte deres blik blev forvandlet til sten. Som solgudinde dikterede Shapshu også, at de tre søstre aldrig mere skulle mærke hendes varme stråler. For dem ville solens lys betyde den visse død.

De tre søstre flygte ud i vildmarken og blev fremover kendt og frygtet under navnene Molech og Gorgon.

2.9 Det første korstog

Beskrivelse af hvad der faktisk skete, da historiens fem hovedpersoner sidst arbejdede sammen for små tusinde år siden.

I 1121 var de fem korsriddere alle samlet i Johanniter Ordenen og de fik den betroede mission at gennemsøge en række gamle huler og gravmonumenter langs Det Døde Havs sydlige kyst. Målet for deres søgen var Den Hellige Gral, som Johannes Døberen havde skjult efter Kristi korsfæstelse. Under ledelse af den skriftkloge Broder Schmiche kom korsridderens lille ekspedition til Zoar, et gammelt grottekompleks i en vindblæst dal for foden af Edom bjergkæden, små 70 mil fra Det Døde Hav. I løbet af en uge fandt ridderne en nærtliggende hule, der var forbundet med det underjordiske kompleks af grotter. En række gamle inskriptioner nær indgangen forvissede Broder Schmiche om at de var på rette spor. Desværre blev gruppen forrådt af Broder Adorno, der frygtede at Gralen ville udløse endnu en bølge af meningsløse blodsudgydelser. Han varskoede en maurisk rytterhær og fik dem til at lave et natligt angreb, der kunne få hans medbrødre til at glemme missionen og tage flugten.

Desværre gik planen i vasken. Den danske kæmpe Broder Cornelius sov let og opdagede angriberne før de var i position, han var ene mand ved at drive de arabiske krigere på flugt. Broder Adorno prøvede at stoppe ham før de øvrige riddere vågnede, men til trods for at han sårede Cornelius dødeligt blev han alligevel fældet af kæmpens slag. Da de andre riddere var vågnet af larmen og havde grebet til våben fandt de de to døde krigere i sandet sammen med en hob af mauriske spejdere. De kunne se på de faldenes uniformer at de stod overfor en af Sultanens bedste regimenter og de antog, at de ville blive løbet over ende ved daggry. I hast fortsatte Broder Desmond og Broder Schmiche efterforskningen i det underjordiske imens, Broder Luke og Broder Gunemér bevogtede lejren og indgangen til grotterne. Der gik dog kun få timer før hedningerne angreb. I flere timer holdt de to korsridere stand med overmagten og der lå snart en mur af blodige kroppe omkring deres position ved huleindgangen.

Imens lykkedes det for broder Schmiche at følge de spor i gangene som Johannes Døberen havde efterladt, og til sidst fandt han et tilmuret kammer. Der var ikke tid til en nøjsommelig udgravning, så broder Schmiche brugte noget af det ildpulver han havde fået af sin gamle læremester og alkymist på Malta. Med et drøn blev muren knust og blandt slagterne fandt brødrene et smukt metalbære. Broder Desmond tilførte sig frivilligt et alvorligt sår for at afprøve om det vitterligt var Gralen de havde fundet, og stor var deres glæde, da sårene lukkedes som ved magi. På vej tilbage mod overfladen gik det dog galt. Eksplosionen havde vækket de to gorgoner fra deres dvale og drevet af en voldsom sult satte de efter de uindbudte gæster. De blev indhentet ved en stor underjordisk sø og Sir Desmond blev trukket væk i det mørke vand. Han nåede dog lige akkurat at give Gralen videre til Broder Schmiche, der fortsatte mod overfladen. Da han endelig nåede ud i månelys var det dog for sent. Overmagten havde været for stor og hans brødre lå alle i det blodrøde sand. I første omgang lykkedes det for broder Schmiche at flygte fra murerne i det labyrintiske ruinkompleks, men næste dag bukkede han under i ørkenen på vej mod nord.

Således døde den sidste af de fem hovedpersoner, men heldigvis blev Gralen fundet på Schmiches lig af en gruppe pilgrimme og ført til Pavens mænd i Den Hellige Stad. Sådan endte den første mission til Zoars underverden.

2.10 Zoar

Fra de ældste tider var Zoar en af de fem bystater, der lå langs Det Døde Havs sydkyst. Byen var rig og velhavende, kun overgået af de to nordlige nabobyer Sodoma og Gomorre. Desværre så Gud skævt til livet i byerne, som han fandt syndig og ulydig overfor de regler han havde videregivet til profeten Abraham. Som straf udslettede Gud Sodoma og Gomorre, men han skånede den sydligste by Zoar hvortil han sendte Lot og hans døtre. Lot turde dog ikke begive sig ind i bystaten Zoar af frygt for, at Gud også vilde kaste sin vrede på denne by, og han søgte tilflugt i en hule nord for byen.

Senere blev Zoar belejret og brændt ned af de egyptiske hærer. Den blev aldrig genopbygget og overladt til tidens slid og ørkensandets glemsel.

Grotterne, hvor Lot havde søgt ly, blev senere taget i besiddelse af assyriske flygtninge. De udforskede de enorme hulekomplekser med de mange mørke floder og byggede en enorm underjordisk tempelby til deres Guder.

Den underjordiske by blev dog igen mennesketom, da de tre Gorgoner fandt byen og forstene alle indbyggere på en enkelt nat. De slog sig ned i hulerne og har siden hjem-søgt de omkringliggende bebyggelser ved nattetide. Flere gange i historien er det lykkedes for lokale helte at slå søstrene tilbage tilstrækkeligt længe til at de har kunne blokere eller tilmure indgangen til hulerne. Hver gang har der dog senere været uvidende mennesker, som har brudt forseglingen og vækket søstrene fra deres søvn i mørket.

En sidste episode skal nævnes. Kort efter Kristi korsfæstelse og død opsøgte Johannes Døberen den hule hvor Lot havde søgt ly. Han havde medbragt to relikvier; Den Hellige Gral og fire segl, der trælbandt apokalypsens ryttere. Vejledt af englen Sefran skjulte han relikvierne i en tilmurret grotterne, så de uforstyrret kunne vende på den tid, hvor der var brug for dem. På vej ud af grotten blev Johannes overfaldet af Gorgonerne. Englen Sefra forsøgte at bortmane monstrene, men hans kraft stod ikke mål med Shapshus forbandelse, og engel blev forvandlet til en stenstøtte. Heldigvis lykkedes det for disciplen at flygte.

Du kan læse om Zoar (Soar i den danske udgave) i Biblen, Første Mosebog 13.2 og 19.30.

3.0 Handlingen

En slavisk gennemgang af historiens udvikling og plotpunkter. Se i øvrigt flowchartet (*bandout #1*).

3.1 Før anslaget

De ting, der skal på plads før tæppet går for første akt.

3.1.1 Forberedelser

Siden scenariet har et arabisk pift forslår jeg, at I dropper stolene og spiller siddende på gulvet i en rundkreds med en samling fyrfadsllys i centrum. Få dine spillere til at hente soveposer, luftmadrasser og liggeunderlag, og skab jeres egen lille lejr ude i den imaginære ørken. Har du overskud til at trylle en ghattoblaster frem er det fint. Omkring musikken kan jeg anbefale en cocktail med tre komponenter: stemningsfuldt kirkemusik (gerne gregoriansk), episk spændingsmusik (f.eks. temaet fra Indiana Jones) og klassisk gysermusik (f.eks. temaet fra Brad Stoker's Dracula).

3.2.2 Fordelingen

Det er altid et helvede at fordele spilpersonerne, men desværre betyder det så meget for den fælles oplevelse, at det ikke kan overlades til spillerne eller tilfældigheden. Jeg forslår følgende fordeling efter spillertyper.

Broder Luke. Til den yngste spiller. Må gerne være lidt naiv med en barnlig begejstring i blikket. Typisk en ung stakkel, der kun har prøvet lidt Shadowrun e.lig.

Broder Gunemér. Til den mest veltalende og selvglade spiller. Den type, der ofte forveksler en konstant knævren med godt rollespil. Spiller typisk Vampire til dagligt.

Broder Schmiche. Til en ældre og afdæmpet spiller, der kan gøre det ud for af besidde filosofiske og akademiske evner. Tror selv at han bedst kan lide langhårede spil som Castle Falkenstein eller Kult.

Broder Adorno. Til en ældre og intelligent spiller, der elsker at løse gåder og mysterier. Gerne en halvnørdet type, der sikkert er en knag til Trivial Pursuit. Har ofte en forkærlighed for Call og andre systemer med vægt på investigation.

Broder Cornelius. Til den mest hack'n'slash glade spiller, der ikke oplever noget tab ved at spille lidt mindre begavet. Spilleren må gerne være en dygtig rollespiller, men han skal ku' finde glæden ved at svinge et sværd og gå lidt bersærk. Har typisk spillet en del fantasy, gerne i den tunge genre som Rolemaster, Middleearth eller Warhammer.

Udlever rollerne til spillerne og gi' dem lidt tid til at læse materialet. Gå ikke i gang med præsentationer, men bed hver spiller om at finde på et personligt ordsprog.

3.2 Ansluget

Dette kapitel er kun de indledende skridt til selve scenariet og har til formål at præsentere spillerne for hinanden, den rettet bibelske stemning og deres roller.

3.2.1 Opvågningen

Fortæl malerisk hvordan de fem krigere blev vækket fra dødens favntag af Den Hellige Grals livgivende vand.

Paven havde set de endegyldige tegn på at den sidste dag er forestående, og han lod bringe Vatikanets ultimative våben, Den Hellige Gral. Gralen var blevet hjemført fra det hellige land under korstogene i år 1123 og havde siden været gemt i sakristiet under Peters Kirken, hvor den har ventet på dagen, hvor alle kræfter må mobiliseres for at besejre Satans legioner.

Under en særlig midnatsmesse i den store katedral i Rom fylder Paven Gralen med vand for første gang i 828 år. Efter bønssafsigelsen hælder han langsomt det velsignede vand ud på flisegulvet foran alteret. Som ved et mirakel finder væsken selv de minutiøse og næsten usynlige huller, der gennem sindrige kanaler leder vandet ned til katakomberne.

I katakomberne har hundrede kristne krigere ventet i århundreder på endnu en chance for at tjene Herren. De er alle faldne fra korstogene, der er blevet udvalgt og bevaret med tanke for dagen, da Kirken fik brug for deres hjælp endnu en gang. De tynde kanaler i de gamle stenmasser fordeler det hellige vand efter et avanceret mønster, der sikrer at alle hundrede riddere rammes af præcis én dråbe af det livgivende vand.

Som én from og kristen tanke i hundrede kroppe rejser krigerne sig fra deres stenlejer, knæler og priser i bøn Gud med stemmer, der ikke har mælet et ord siden den dødsrallen, der endte deres liv for første gang.

3.2.2 Briefing

Spilpersonerne er kaldt sammen i Pavens personlige rosenhave i Vatikanet, hvor han betror dem sin frygt og deres mission. De fem korsridere har netop tilendebragt seks måneders særlig genoptræning i Jesuiterordenen borg uden for Rom. Her har de genvundet deres forlighed og er blevet præsenteret for den nye verdens forhold og tekniske vidundere. De har ikke set hinanden siden genoplivningen.

Paven har hidkaldt de fem brødre, som han modtager i sin rosenhave, der desværre er lidt botanisk udfordret pga. atomvinterens klimatiske ændringer.

- Først takker Paven dem for at være kommet. Han roser dem for deres opofrelse for den store sag og refererer til deres gamle mission for snart tusinde år siden, hvor de med deres liv betalte prisen for at Pavestaten fik sit væsentligste relikvie, Den Hellige Gral.

- Derefter indvier Paven den i sin største bekymring - at dommedag står for døren og at menneskeheden er så optaget af krigen at den ikke kan stå samlet mod Satans horder. Hvis de gode kræfter skal have en chance, må Dommedag udsættes!
- Derfor er det Pavens ønske, at ridderne skal begive sig til Det Hellige Land, hvor de skal finde de fire segl, som kontrollere Apokalypsens Ryttere: Krig, Nederlag, Sult og Død. Seglene må ikke falde i forkerte hænder og det er essentielt, at de fire segl brydes, så Satan ikke kan tage dem i besiddelse. Den hellige Fader understreger, at alle fire segl skal brydes på samme tid og af hver sin person. Det virker selvfølgelig lidt besynderligt, at seglene skal brydes for at forhindre at de fire ryttere sættes fri, og det er netop denne tvivl, som sår kimen til de konflikter og overvejelser som spilpersonerne må kæmpe med i scenariets klimaks. Sandheden er selvfølgelig, at Paven rent faktisk ønsker at starte dommedag.
- Paven indskærper, at den gode sag har mange fjender, og at de fem ordensbrødre må bruge list og snilde til at skjule deres færden og målet for deres mission. Ridderne kan forvente modstand fra både Det Tredje Riges agenter, Satans håndlangere og diverse lokale interessegrupper og fraktioner. Paven lægger ikke skjul på, at alle midler må tages i brug for at fuldfører missionen, og at der vil blive set meget nådigt og tilgivende på eventuelle synder, som bliver begået i sagens tjeneste.
- Paven slutter af med at fortælle, at tolkningen af de gamle skrifter tyder på, at de fire segl befinder sig det samme sted hvor de fem riddere i deres tidligere liv fandt Gralen. Riddernes første opgave bliver et begive sig til den hellige stad Jerusalem, hvor man i klostrets gamle bibliotek burde kunne finde en eksakt beskrivelse af hvor Gralen blev fundet. I Jerusalem må de kun betro sig til Kardinal Bellafonds, der har fået instrukser om at støtte missionen med alle midler. Rejsen til Det Hellige Land sker via Malta, hvor ridderne selv må rekvirere et transportmiddel. Det skal her bemærkes, at alle fem riddere kun vagt husker hvad de oplevede i deres tidligere liv. De kan således ikke huske eksakt hvor de fandt Gralen, kun at det var i en bjergegn ved Det Døde Hav.
- Paven slutter af med at velsigne alle fem riddere.

3.2.3 Skriftemål

Som en lille indledende leg lader du spillene gå sammen to og to for at lege skriftefædre for hinanden. Den overskydende spiller må du selv spille skriftefader for. Spilpersonerne skal ikke skrifte aktuelle synder, men i stedet fortælle om de erindringer, da har fra deres første korstog til det hellige land og omstændighederne for deres død.

3.2.4 Pause og personlige instrukser

Før selve handlingen sættes i gang skal spillerne lige ha' en sidste chance til at tisse af og hente lidt kaffe m.m. Pausen er dog kun en dårlig undskyldning for at du skal trække to af spillerne til side, nemlig dem, der spiller Broder Adorno og Broder Schmiche.

Fortæl de to spillere, at de under deres sidste forberedelser i Rom bliver opsøgt af en højtplaceret Inkvisitor i Jesuiterordenen. Inkvisitoren præsenterer sig som Broder Viscomte. Han har et yderst hemmeligt budskab fra Den Hellige Fader vedrørende missionen. De to brødre, der er gruppens mest erfarne og betroede riddere, skal vide, at missionens formål faktisk er at slippe apokalypsens fire ryttere fri og derved udløse Dommens Dag. For hver dag, der går vokser satans magt, og det er nu det endelige slag skal udkæmpes, hvis de gode kræfter skal ha' en chance. Paven er sikker på, at de to brødre forstår missionens nødvendighed og situationens alvor. Hensynet til den højeste sikkerhed og diskretion er årsagen til at de tre andre brødre ikke kender sagens rette sammenhæng. Efter den korte orientering overrækker Inkvisitoren et tungt og aflangt skrin, omviklet med gammelt og mørnet silkestof. Skrinet er forseglet med et mystisk alkymistisk tegn. Han fortæller brødrene, at skrinet rummer et helligt relikvie, der kun må tages i anvendelse hvis selve missionens eksistens afhænger deraf. Brødrene skal også vide, at fra det øjeblik de åbner skrinet og bryder forseglingen vil Lucifers stimænd konstant kunne pejle sig frem til hvor relikviet befinder sig. De stakkels spilpersoner får ikke at vide hvad der er i skrinet.

Skrinet rummer flammesværdet Olahamh, der oprindeligt blev båret af de Keruber, der bevogtede Edens Have. Flammer springer fra sværdets klinge når det trækkes fra skeden, og intet jordisk materiale formår at modstå sværdets slag. Sværdet lyser så kraftigt som en fakkel og kan bruges til at finde vej i mørke. Alle dæmoner, djævle og andre væsner med magiske sanser og relationer til flere verdener, kan tydeligt fornemme når flammesværdet er i nærheden. På vej ud af døren kommer inkvisitoren i tanke om en sidste detalje, og han overrækker en lille metalflaske til en af ridderne. Flasken indeholder to dråber af Galens vand, nok til at redde en ridder eller to fra døden.

3.3 Igangvættende plotpunkt

Nu går vi i gang med selve scenariet. Spillerne ankommer med vandflyver til Malta hvorfra de via Jerusalem skal finde vej til den gamle ruinby ved Zoar. Før afgang har ridderne fået udleveret det udstyr, der står beskrevet på deres rolleark. Ønsker de yderligere udstyr kan de godt få det indenfor rimelighedens grænser. Udlever **Handout #3**.

3.3.1 Malta

Med vandflyver ankommer de fem korsriddere til fæstningsøen Malta ved Italiens spids. Malta er en stejl klippeø, der er arret og udbrændt af årenes vedvarende bombardementer. Med jævne mellemrum affyrer Tyskerne stadigvæk deres V2 raketter mod øen og en højtflyvende bombemaskine kan også finde på at droppe sin last over øen ved nattetide.

De lokale fiskere og søfolk har efterhånden lært at tage deres forholdsregler og de er flyttet ud på husbåde, der sejler til havs hver nat. Øen har fundet sin helt egen rytme, hvor alt pakkes ned hver aften og alle personer mønstre husbådene, der lægger sig som en stor krans rundt om øen. Bådene fortøjres ved de utallige skibsvrag, der fylder farvandet omkring øen, og som gør det umuligt for store skibe at lægge ind til Maltas kyst.

Malta er med sin unikke placering mellem Afrika og Italien blevet en vigtig handelsstation, der formidler transporterne af fødevarer og olieprodukter til Nordeuropa. Øen er stadigvæk officielt under britisk kontrol, men reelt administreres livet på øen af de fem største købmænd og skibsredere, der har dannet et fælles Havneråd.

Havnerådets mest ihærdige modstander er de italienske kommunister, der regerer over dele af det sydlige Italien og som ønsker at få kontrol over handlen med Afrika. Kun ved at bestikke ledende officerer blandt de amerikanske tropper på Sicilien kan Havnerådet sikre sig beskyttelse imod kommunisternes planer.

De fem riddere er officielt nye korsangere til øens menighed, og de modtages på havnen af den unge Fader Roberto, der netop har overtaget ledelse af kirken. Fader Roberto er den femte leder af menigheden på det sidste år, alle hans forgængere har mistet livet under bombardementerne. Den høje dødsrate skyldes, at kirken ikke er villig til at rømme den udbrændte ruin af den gamle katedral, der knejser på øens højeste punkt. Hellig jord må ikke efterlades uden værge er meldingen fra Rom og derfor må lederen af menigheden hver nat blive tilbage på øen når alle andre indbyggere sejler i sikkerhed til havs. Den unge fader er vægelsindet når spilpersonerne møder ham på havnen, for han er både glad for sin nye forfremmelse og dødsens angst for hvad næste nat skal bringe.

Den unge præst henviser spilpersonerne til en husbåd hvor de kan overnatte, og han giver dem en kort guidet tur over øens seværdigheder. Han står selvfølgelig til disposition, hvis de har yderligere behov for assistance, men han har reelt ikke andet end sin velvilje at tilbyde.

Spilpersonerne skal ikke spille for meget tid på øen, og bør straks gå i gang med at finde en måde at komme videre til Jerusalem. De har fire muligheder. Fælles for dem er, at spilpersonerne hver gang må igennem en skov af strabadser før de kommer frem. Formålet med udfordringerne er at kick-starte rollespillet med lidt mulighed for action og nogle enkle konflikter, der kan hjælpe spillerne med at træde i karakter. Hvis lejligheden byder sig skal der også præsenteres et par af de bipersoner, som spilpersonerne senere kommer til at møde f.eks. madam Si-Ling eller Mr. Rodney. Husk, at spillerne i denne del af historien generelt kan ha' det let og få mulighed for at føle sig fandens seje. Således skal næsten alt hvad de prøver lykkes for dem, og de vinder alle kampe uden problemer.

1) Med britisk postbåd. En gang hver uge mellemlander en britisk Suntherland flyvebåd på sin postrute mellem allierede havne langs Middelhavet. Fra Malta går turen til Alexandria, Cypern, Beirut og til sidst Jerusalem. Desværre er det lange ventelister for at købe en billet til den eftertragtede flyver. Postselskabet har til huse i en lille pram, der konstant er omringet af mindst et dusin forretningsmænd og eventyrer, der venter i kø på en afbudsplads. Spilpersonerne kan komme om bord på følgende måder: a) De kan snige sig ombord som blinde passagerer i nattens mulm og mørke, b) De kan få kontakt med Major Weatherby, der kan lægge et godt ord ind for dem, c) De kan snyde foran i køen omkring kontoret, eller d) De kan få kontakt med den amerikanske forretningsmand Mr. Rodney, der tilfældigvis har fem ekstra billetter på hånden.

2) Med privatfly. Spilpersonerne kan også opsøge Major Weatherby, der leder øens eneste flyveplads. Han har ingen militærfly under sin kommando som han kan hjælpe dem med, men han kan formidle kontakt til en gammel australsk søulk og drukmås, der har en lækker amerikansk bombemaskine på hånden (En B-26 Maruder). Problemet er blot, at det er umuligt at opdrive benzin på øen lige for tiden. Heldigvis kender australieren dog en lokal perlefisker, der har opdaget en ladning benzintønder på et af de sunkne fragtskibe ud i havnen. Det vil dog være at lægge sig voldsomt ud med det magtfulde Havneråd, hvis man på egen hånd begyndte at gå på rov i havnens kirkegård. Og så er der jo spørgsmålet om hvor man finder en habil pilot...

3) Med russisk ubåd. Spilpersonerne kan også få kontakt til det store netværk af kommunistiske agenter og sympatisører, som bor på øen. Kommunisterne driver deres eget illegale handelsnetværk bag ryggen på Havnerådet, der i kommunisternes øjne er en bande korrupte fascister. Kommunisterne venter en gammel sovjetisk ubåd en af de nærmeste dage. Til gengæld for en lille tjeneste kan kommunisterne godt skaffe spilpersonerne en plads på ubåden, der skal videre til Beirut for at købe ammunition af smuglerdronningen Madam Si-Ling. Den tjeneste som kommunisterne efterspørger er et rask lille snigmord på lederen af Havnerådet, Don Gorivanno. Forretningsmanden bor på sin egen luksuriøse lystyacht og har et dusin lejesoldater som bodyguards.

4) Med norsk fragtbåd. Den sidste mulighed er en snusket og synkefærdig norsk fragtbåd "Thyra fra Bergen". Skipperen er en kvinde, og hun hedder Hilde Nordberg. Hilde er en garvet søulk, der selv tog over, da hendes far døde for en tysk kugle under smuglingen af flygtninge mellem Danmark og Sverige. Hun er en kraftig kvinde, med røde fregnede kinder og et uglet og utæmmeligt hår. Lige nu er hun på vej mod Cypren med en last olivenolie. I olivenolien er dog skjult flere hundrede kilo morfinbase som hun smugler for madam Si-Ling. Lige ny står Hilde faktisk og savner et par ekstra søfolk, gerne nogle store fyre, da hun frygter ballade med de britiske myndigheder, når hun når frem til Cypren. Hvis spilpersonerne tager hyre på skibet kan hun godt overtales til at segle dem til Beirut efter aflastningen i Cypren.

Begivenheder

Følgende små episoder kan du krydre med:

a) Spillehajerne. Spilpersonerne kommer forbi en beværtning eller en pram, hvor øens værste afskum holder til. Hasardspillet går højt og den bitre træsprit i flaskerne gør stemmerne grynedede og højrøstede. Spilpersonerne kan ikke undgå at bemærke tre store sømænd, der under høj latter og brølen trækker af med en ung pige, der ser ganske misfornøjet ud over situationen. I døren til spillebullen står hendes sørgmodige og fordrukne far, der netop har tabt sin datter i spil. Lader spilpersonerne spillegælden blive afdraget eller skrider de ind?

b) Gladiatorkampen. Fra en hubåd høres den karakteristiske lyd af nævekamp og ophidsede tilskuere. Dette er stedet hvor øens værste børster og forbipasserende lykkejægere forsøger at tjene en skilling ved at dyste på de bare næver. Arenaen er det glatte lastrum på skibet, der er spækket med blodtørstige tilskuere. Kampene er nådesløse og

det er tilladt at bruge det ragelse, der ligger i lastrummets hjørner f.eks. fiskenet eller en knækket åre. En af bagmændene bag Havnerådet organisere kampene og hans håndlangere vil straks forsøge at hverve en af spilpersonerne til en tvekamp. Der er mange penge i at vinde, men det er næppe en værdig kamp for en korsridder...

c) Helvedeshunden. En af spilpersonerne (ikke broder Adorno) vågner med et sæt om natten. Han fornemmer straks at noget er galt, dæmoniske kræfter er på spil! Da hører han Broder Adorno, der i søvne marters af et frygteligt mareridt. Da den vågne ridder ser Adornos seng eller leje opdager han, at en stor sort hund står på brystet af Broder Adorno i færd med at flå hans strube op. Hunden fornemmer straks at den bliver iagttaget og drejer sit flammende røde helvedesblik mod den vågne. Med et brøl kaster helvedeshunden sig over sit nye offer. Hunden er ikke materiel og kan ikke skades med fysiske våben. Kun en oprigtig bøn kan bortmane kræet. De sår som hunden påfører sine ofre er ikke fysiske, men sjælelige. Sårene forsvinder ved nærmere eftersyn, men de slår offeret med sygdom, feber og udmattelse det næste døgn. Selvfølgelig vil blot synet af flamme-sværdet skræmme hunden tilbage til det underjordiske. Mareridtshunden er sendt af Ezraul for at pirke til Broder Adornos minder om sin tid i helvede, samt for at skræmme de kristne rejsesvende. Som spilleleder skal du køre scenen med hunden med ekstremt højt tempo og en fortættet stemning, så spillerne skræmmes, men også så de bagefter står med en underlig fornemmelse, som om det hele måske blot var en drøm.

3.3.2 Jerusalem

En storslået by med stolte aner. Aktuelt hjemsted for utallige flygtninge, der søger ly i Den Hellige Stad for krigens strabadser og de lovløse tilstande i resten af regionen.

Det er vigtigt, at spillerne her føler sig ualmindeligt seje og får lov til både at få lækkert udstyr og slå lidt på tæven.

Spilpersonerne er i Jerusalem for at finde oplysninger, der kan hjælpe med at lokalisere det sted hvor de for snart tusinde år siden fandt Den Hellige Gral. Det skal være forholdsvis let for dem at finde oplysningerne, dog skal de blive opholdt i Jerusalem længe nok til at stifte bekendtskab med et udsnit af det interessante klientel.

Modtagelsen

Spilpersonerne er ventet af Kardinal Bellafonds, der er ledes af den katolske menighed i byen. Han holder til i et stort fæstningslignende kloster, der oprindeligt blev grundlagt af Johanniter Ordenen som et hospital. Bellafonds tager broderligt imod spilpersonerne og anlægger en meget alvorlig attitude, der viser hvor stor vægt han tillægger deres besøg. Han kender ikke spilpersonernes mission, men han har besked på at hjælpe dem på alle måder. Han vil gøre hvad han kan for at assistere dem, og lader en af sine novicer fungere som personlig guide for ridderne. Guiden sørger for at gæsterne bliver indkvarteret i klostret.

Han viser dem også rundt i klosteret og kommer bl.a. til det gravkammer, hvor der står fem gamle stenkister. I disse kister burde spilpersonerne ligge og deres navne står mejslet ind som gravskrift. Guiden ved ikke, at spilpersonerne engang har ligget i kister-

ne før de blev smuglet til Rom, og han fortæller stolt, at her hviler fem tapre ordensriddere, der blev dræbt af de vantro under korstogene. Han siger også, at ligene ligger i deres rustninger og med deres personlige ejendele og sværd, som det sig hør og bør som en ægte ridder af korset.

Åbner spilpersonerne kisterne finder de ingen knogler, blot deres gamle rustne brynjer, et par gennemtærede sværd og et par personlige småting, der næsten er mørnet til støv. Det eneste interessante er en rulle tørt læder som ligger i Broder Schmiches kiste, og en lille flintekniv, som ligger i Broder Coneliuses kiste. Kniven var en barndomsgave fra hans far, og den er prydet med en hellig nordisk rune. Faktisk er kniven magisk og den kan såre både dæmoner og Medusas søstre. Det gamle stykke læder er det mest interessante, mere om det senere. Broder Schmiches sværd mangler forresten.

Efterforskningen

Spilpersonerne skal nu på jagt efter spor, der kan lede dem i retning af de fire segls gemmested. Her får spilpersonerne også behov for at trække på deres sparsomme erindringer fra deres gamle liv. De nødvendige oplysninger står i personbeskrivelserne. Umiddelbart vil Kardinalen og Guiden foreslå, at de kigger i menighedens bibliotek, der er meget omfattende og ældgammelt.

a) Biblioteket. Det viser sig, at klostrets bibliotek er et syndigt rod, der fylder katakomberne under de gamle bygninger. Det er umuligt at finde rundt i de gamle optegnelser og papirer, især hvis man ikke præcist ved hvad man leder efter. Det kan tage år at finde de nødvendige oplysninger. Den gamle bibliotekar vil hjælpe med at lede, men han skal vide hvad han skal gå efter. Han snøfter konstant og nyser jævnligt hvorved han altid taber sine briller. Hvis det går sløvt for spilpersonerne kan han altid finde noget interessant, men det er en kedelig måde at komme videre på og bør kun bruges som en nødløsning.

b) Johannes Døberens optegnelser. Hvis spilpersonerne spørger til disse særlige papirer vil bibliotekaren komme i tanke om at optegnelserne for godt halvandet år siden blev udlånt til en forsker, der var meget interesseret i at fastslå deres ægthed. Forskeren hed vist nok noget med Röhm og har en venlig og korpulent østriger, der havde en yndig datter. Optegnelserne blev aldrig returneret som aftalt, og bibliotekaren vil meget gerne ha' dem tilbage igen. Det skal siges, at det aldrig er blevet bevist at Johannes Døbereren har forfattet optegnelserne, det er kun en tese. Presset kan bibliotekaren finde, den kvittering som låneren efterlod. Adressen på kvitteringen leder til Hotel Empire, hvor Professor von Ströhm og hans niece holdt til før de drog til Zoar. På hotellet husker man godt parret og kan fortælle, at de talte tysk og havde travlt med at organisere en eller anden slags ekspedition ud i ørkenen. En af tjenerne kan bestikkes til at huske, at de vist nok snakkede en del med forsikringsmanden Sir Lawrence, der bor på samme hotel.

Eventuelt kan bibliotekaren finde et par enkelte sider fra optegnelserne. På disse sider snakker Johannes meget om Sodoma og Gomorre, og han taler om at gå i Lots fodspor.

c) Broder Schmiches celle. Ved et tilfælde bliver en af spilpersonerne indkvarteret i den gamle celle, hvor Broder Schmiche havde hjemme under sit sidste ophold for knap 1000 år siden. Cellen er karakteristisk fordi det røde morgenlys falder direkte ind gennem det lille vindue med tremmerne. Schmiche genkalder cellen. Måske kommer en af spilpersonerne i tanke om, at Schmiche har og havde en uvane med at ridse i borde og gulve med sin kniv. Gulvet i cellen er nedslidt og furet, men hælder man mørkt støv eller blæk ud over gulvet kan man svagt skimte konturerne af det gamle kort, som Schmiche dengang nedfældede i gulvet. Kortet er gengivet som **Handout #4**, og det viser tydeligt hvor Zoar ligger. Eventuelt kan Schmiche også ha' ridset kortet i rummets gamle stenbord.

c) Sejlturen. Broder Luke kan huske, at de sejlede noget af vejen langs en kyst. Hvilket var årsagen til at de ikke kunne medbringe deres egne stridsheste. Denne oplysning kan ikke alene fører dem til Zoar, men det hjælper da lidt.

d) Kortet. Spilpersonerne kan komme i tanke om, at Broder Desmond var en ivrig kort-tegner, og at han tegnede en skitse over tempellabyrinten på et stykke læder. Tilfældigvis var det netop dette stykke læder som Gralen blev svøbt i, og som senere blev fundet af pilgrimmene på Broder Schmiches lig i ørkenen. Skindet med det gamle kort er blevet stift og skrøbeligt, men det ligger faktisk i den kiste i klostret, hvor broder Schmiche burde ligge (Pilgrimmene, der fandt liget i ørkenen troede at skindet var Schmiches og lagde det sammen med hans få ejendele). Skindet er mørkt af ælde, men behandles det af klostrets rutinerede garver kan han få de gamle aftegninger frem igen. Kortet findes som **Handout #5**, og bærer tydeligt navnet Zoar. Kardinalen ved, at Zoar er nævnt i Biblen og at den gamle by vist nok lå stik syd for Sodoma og Gomorra, der lå ved Det Døde Havs sydøstlige kyst.

e) Bibliotekets register. Ved lejlighed praler bibliotekaren over bibliotekets alder og det faktum, at alle ind og udlån er blevet registreret gennem snart tusinde år. Det er faktisk muligt at gå tilbage og se hvilke bøger, som Broder Schmiche lånte den gang. Blandt lånene er bl.a. bøger om de assyriske guder, om Det Hellige Lands historie, Johannes Døberens mulige beretninger og et kort over ruinbyen Zoar.

f) Sir Lawrence. Den britiske spionchef kan overtales til at hjælpe imod den fælles fjende, tyskerne. Han kan få sine folk til at gennemgå fotoreconniceringsmaterialet fra områderne omkring Det Døde Hav. Resultatet foreligger et par dag efter og er tydelige billeder af de tyske udgravninger ved Zoar.

Begivenheder i Jerusalem

Jerusalem er en stor og energisk by, og meget kan gå både godt og galt for en flok eventyrer på gennemrejse. Her er forslag til små begivenheder og episoder, som du kan flette ind. Husk at det er vigtigt, at spilpersonerne får en chance for at føle sig seje.

a) Lommetyven. På vej gennem de overfyldte gader bumper en af spilpersonerne ind i en tilsløret kvinde. Umiddelbart efter fornemmer han at noget er galt og han opdager, at en ejendel er blevet hugget. Den kvindelige lommetyv kan endnu skimtes langt inde i

menneskemyldret. Hvis spilpersonerne sætter efter tyven er det blot starten på en lang og episk jagt gennem de fyldte kræmmermarkeder og op over byens flade tage. Til sidst fanger de kvinden. Desværre har hun under flugten kastet sit bytte fra sig på et sikkert sted og det tililende britiske politi har svært ved at tro på spilpersonernes forklaringer, siden de savner både beviser og vidner. Hurtigt står det klart, at betjentene forventer kontant bestikkelse, hvis de skal tro på spilpersonerne, der faktisk risikere at havne i kachotten for gadeuorden. Bestikkelse, det er vel en synd...? Eventuelt kan Sir Lawrence komme og redde dem ud af fængslet.

b) Kardinalen. En nat vågner spilpersonerne ved lyden af et mandsskrig, der runger gennem det gamle klostres stenede gange. Larmen kommer fra klostrets øverste etage og stammer fra den stakkels kardinal, det i søvne er hjem søgt og taler i tunger. Løber spilpersonerne den gamle mand til undsætning finder de ham i hans soveværelse, badet i sved og svævende en halv meter over sengen. Hans gale rablen rummer brudstykker af Det Gamle Testamente og Johannes Åbenbaring. I samme sætninger blander han italiensk, latin, græsk og aramæisk. Mens spilpersonerne står omkring sengen intensiveres hans trance og kulminerer med citatet:

*"Når de tusinde år er omme,
skal Satan slippes løs fra sit fængsel og gå ud og forføre folkeslagene
i alle fire verdenshjørner, Gog og Magog,
og samle dem til krig, talrige som havets sand.
Den sidste tid er kommet og Dragen har dræbt Lammet!"*

Citat betyder ikke direkte noget, men skal gerne sætte lidt fut i spillernes forventninger. Efter det sidste ord falder kardinalen med et bump ned på sin seng, hvor han ligger livløs og stille. Lok en af spilpersonerne til at tjekke om han trækker vejret. Når ridderen står bøjet over manden spærres han med et sæt øjnene op og griber med en kroget hånd om ridderens strube. Imens han er ved at kværke den stakkels ordensbror stirre kardinalen ham hårdt i øjnene med et manisk blik imens han indædt hvisler *"Gør det ikke! Slip dem ikke fri! I kan stoppe det!"*. Kardinalen har uanede kræfter og kun hvis han får hjælp kan den fangne ridder undgå kvælningsdøden uden at gribe til våben. Kardinalen går kort efter ud som et lys og falder i en dyb søvn. Bliver han vækket er han søvning, lettere diffus, men ellers normal. Det er nu sjovt at se hvad spilpersonerne siger til hans advarsel. Og tror de han var besat af en engel eller en djævel? Udspørger spilpersonerne de andre munke i klostret opdager de, at kardinalen i længere tid har været hjem søgt af mareridt og at snakken går i krogen om at han pines fordi han har solgt sin sjæl til Fanden selv.

c) Kidnapningen. På en tur gennem basaren eller de mørke gyder ved nattetide udsættes spilpersonerne for et kidnapningsforsøg. Bagmanden er Mr. Rodney, der vil skræmme spilpersonerne og ha' en alvorlig snak med Broder Adorno. Det er vigtigt, at kidnapningen i første omgang lykkedes og at Broder Adorno bliver slæbt væk til et skummelt sted i kloakkerne. Lige så vigtigt er det, at de øvrige spilpersoner bagefter finder og befrier deres kammerat. Scenen har tre formål; for det første at gi' spillerne en succesoplevelse, for det andet at prikke til Broder Adornos fortid, og for det tredje at introducere Mr. Rodney.

Kidnapningen finder sted ved at spilpersonerne pludselig fornemmer at de er omringet af ca. femten mænd i lokalt tøj, der har sluttet en ring omkring dem i den menneskefyldte basar. Det er tydeligt, at mændene er veltrænede krigere og de skimter mindst en pistol under de flagrende gevandter. Gør det klart for spilpersonerne, at mange uskyldige vil dø, hvis det kommer til skudkamp i menneskemængden. Spillernes skal fuppes til at tro at de selv finder på at vælge en af to flugtveje: en kloakrist eller en åben port ind til en sidegyde. Mens de er ved at flygte bemærker Broder Adorno en velklædt forretningsmand, der roligt betragter ham blandt myldret af mennesker. Fortæl ham fortroligt, at manden virker foruroligere bekendt og at han pludselig får fantomsmerter langs sin ryg, som af svirpende piskesmæld. Det vigtige er nu, at du skal få broder Adorno isoleret, så Mr. Rodney kan hapse ham og flygte i en lækker Mercedes. Mr. Rodney må gerne afsløre sin sande identitet her ved at slå Adorno ud med en enkelt lige højre. Det seje er selvfølgelig hvis de andre brødre når at flygte så langt, at de onde håndlangere kan isolere Adorno ved at lukke kloakristen eller ved at smække porten til gyden i. De skal dog kun holdes hen så længe, at de tydeligt ser eller hører hvordan deres kammerat bliver kidnappet og at de bagefter kan få afløb for deres aggressioner ved at tæske de stakkels håndlangere. Hvis du kan overskue det er det også fint at præsentere Mr. Rodneys håndlangere her, blot skal du huske at lade dem slippe væk i live.

De tilbageværende spilpersoner vil selvfølgelig straks forsøge at komme deres ven til undsætning. De har tre muligheder for at finde den underjordiske kloakhal, hvor Mr. Rodney har valgt at slutre lidt med sin gamle buddy. Den første mulighed er at fange en af håndlangerne, der efter lidt "moderat" fysisk pres gerne fortæller, at "Den Onde Mand", der hyrede ham og de andre i banden, bad dem skaffe et sikkert sted han kunne bruge. Stedet er et gammel udtørret bassin i byens kloaker. Staklen kan tegne et kort eller vise dem derhen. Den anden mulighed er, at de kan tjekke hvem i Jerusalem, der kører i Mercedes. De opdager hurtigt, at der kun er to biler af den type i byen; den ene tilhører den amerikanske forretningsmand Mr. Rodney og den anden benyttes af den spanske konsul. Konsulen er korrump, men faktisk uskyldig i denne sammenhæng. Han vil dog eventuelt blabre ud med at han fik bilen som belønning med at hjælpe Professor von Ströhm med at fremskaffe gamle landkort over de mange kløfter syd for Det Døde Hav. Han har faktisk et par af de gamle kort tilbage, og på flere af dem er ruinerne af Zoar påtegnet. Mr. Rodneys bil kan spilpersonerne finde eller få nys om. Den holder ganske synligt på en af hovedgaderne umiddelbart ved siden af nedgangen til det gamle kloaksystem. Den sidste mulighed er at gå gennem Madam Si-Ling. Hun står for at udleje bøller i byen og havde udlånt femten af sine bedste folk til amerikaneren Mr. Rodney, der sagde ham kom fra den amerikanske ambassade. Med gode argumenter eller den rette sum kan Madam Si-Ling lokkes til at røbe hvor deres kammerat holdes fanget.

I det gamle og ildelugtende kloakrum hænger Broder Adorno hjælpeløst i et par kæder fra loftet. I starten er det helt mørkt, det eneste han kan se er den pulserede glød fra Mr. Rodneys cigar. Den onde dæmon går nu i gang med et klassisk forhør. Placer spilpersonen i midten i et mørkt lokale og gå langsomt i rundkreds omkring ham mens forhøret står på. Mr. Rodney starter med at afslører at han kender riddernes mission og at de er genoplevne korsriddere. Han afslører dog ikke direkte sin sande identitet. Udspørgningen går ud på to ting; for det første at give Adorno det indtryk, at Ezraul ønsker at de skal aflæse missionen. For det andet at prikke til Adornos gamle erindringer og bore i

hvor han har været mellem sine to liv. Hvis der skal sættes trumf på kan forretningsmanden pludselig finde på at bide en af Adornos fingre af, eller han kan få ridderens gamle sår fra pinslerne i Helvede til at springe op. Når det kører fedt, skifter Mr. Rodney pludselig væk fra den truende tone og anlægger det store dollargrin. Han tænder en ensom fakkell og tilbyder ridderen en cigar. "Om de kunne lave en aftale, en kontrakt forstås?" Før forhandlingerne når meget længere bliver de forstyret af de øvrige spillere. Mr. Rodney forsvinder i sidste øjeblik ved at puste faklen ud, pist han er væk!

3.3.3 Mod Zoar

Når spillere har moret sig lidt i Jerusalem og fået en ide om hvor de skal han er det på tide at se lidt på rejseplanerne igen. Fra Jerusalem er der fire mulige måder at komme til Zoar.

1) Luftskibet. Når spillere vågner om morgenen hænger der fanme en ægte Zeppeliner over Jerusalem. Det er en af de små, men den er stadigvæk enorm og kaster en skygge over byens tage. Luftskibet er fra Schweiz og det kommer forbi Jerusalem hver fjortende dag for at købe forsyninger, som det fragter tilbage til den lille bjergstat. Forsyningerne købes på markedet og betales i nyslåede guldmønter. Guldet stammer oprindeligt fra de jødiske ofre i koncentrationslejrene. De eneste folk, der forlader luftskibet er indkøbsholdet, der består af to ældre tvillingebrødre Mr. Promiss og Mr. Promiss, der ledsages af fem tunge livvagter. For at rejse med luftskibet kræver det, at spillere enten stjæler det (ikke let) eller at de hyrer det til en lille omvej syd om Det Døde Hav. Den eneste mulighed betalingsmiddel er det flammesværd, som de har med i skrinet.

2) Karavane. Lokale kilder eller Mr. Lawrence fortæller, at der ugentligt går karavaner sydpå langs Det Døde Havs vestkyst. Opsøger de den karavane, der tager sig af sted næste gang støder de på den kære Ali, der gerne tilbyder at tage dem med for et mindre beløb. Turen er hård og streng, men rejseformen er diskret og umiddelbart ukompliceret.

3) Vandflyver. Sir Lawrence råder over en vandflyver, som ligger fortøjret ved en nærliggende sø. Flyet er en gammel Walrus model, men det virker. Det kræver gode argumenter at få Sir Lawrence til at låne hendes majestæts materiel ud til en bande skallede munke. Får de lov til at låne flyveren er der kun problemet med at skaffe en pilot og noget benzin. Men det kan Madam Si-Ling måske hjælpe med?

4) Bil. Den sidste mulighed er at skaffe et køretøj. Spillere mangler penge til at købe andet end en udtjent jeep, men måske har de samlet en lækker Mercedes op undervejs? Spillere kommer dog til at savne en chauffør og her er det, at du spiller Ali på banen.

3.4 Vendepunktet

På rejsen kommer vores hovedpersoner ud for grove genvordigheder. Pointen er, at de oplever den helt store nedtur og når frem til Zoar i nedtrykt og desillusioneret tilstand. Tidligere har de haft lejlighed til at føle sig seje, nu skal de ned i sandet.

3.4.1 Ulykken

Lige meget hvilket transportmiddel spilpersonerne har valgt kommer de ud for en ulykke, der fanger dem i ørkenen umiddelbart nord for Zoar. Det skal her nævnes, at de klimatiske forandringer har gjort det bjergrige og forrevne terræn syd for Det Døde Hav til en gold og tør ørken.

a) Med luftskib. det går fint sydover og spilpersonerne nærmer sig den sidste ørkenstrækning. Navigatøren har dog advaret om, at besætningen ikke kender noget til forholdene i regionen, men det burde ikke være noget problem. Men det er det. En Jordansk patruljebåd har set luftskibet og det diminutive jordanske luftvåben alarmeres af frygt for at det er en tysk Zeppeliner på bombetogt mod de olierige felter mod syd som forsyner amerikanerne. Resultatet bliver, at spilpersonernes luftskib overfalder af tre små jagermaskiner af den forældede todækker Gloster Gladiator model. Det lykkes måske for besætningen og spilpersonerne at skyde to af de angribende maskiner ned, men til sidst går det galt og luftskibet falder skamskudt til jorden. I sidste øjeblik undslipper alle korsridderne, men mindst en er voldsomt forbrændt. Spilpersonerne sidder nu ensomme ude i ørkenen med resterne af et udbrændt luftskib og en håndfuld halvdøde besætningsmedlemmer, der har pelskraver på deres frakker og lommerne proppede med guldurer (med jødiske inskriptioner).

b) Med karavane. Det går stille og stødt sydover og alle er glade. Da karavanen starter på den sidste ørkentur opdager spilpersonerne, at lasten faktisk er bestemt for den tyske ekspedition, som er ved at lave udgravninger ved Zoar. Det tegner lovende. Desværre har røverbaronen Saladin et opgør kørende med Tyskerne og han har valgt at lægge et baghold for karavanen. I et snævert bjergpas og i glødende middagssol slår ørkenrøverne til. Over to bakkekamme kommer de galopperende på hesteryg og karavanens æseldrivere og kamelryttere tager flugten med det samme. Et par stykker forsøger at gøre modstand, men de bliver hurtigt skudt eller hugget ned. Der er mange røvere og spilpersonerne kan ikke forhindre, at de jager karavanen på flugt og stikker af med alle de raske pakyd. Det er vigtigt, at de lægger godt mærke til Saladin. Hvis spilpersonerne når rede et eller flere ridedyr er det skide ærgerligt, at det stakkels kræ vrider om på forbeinet umiddelbart efter. Kun Ali kan overtales til at fortsætte færdens mod syd.

c) Med vandfly. Med vandflyver går det rigtig fint det første lange stykke tid, men så har vi balladen. Motoren sætter fanme pludselig ud og der er ikke noget vand lige i nærheden. Mavelandingen i det løse sand er ikke blid, og forslåede sidder spilpersonerne midt ude i ørkenen. Der er en masse vand i flymotorens kølesystem, men det er desværre udrikkeligt pga. indholdet af motorolie. Piloten er sandsynligvis dødeligt såret.

d) Med bil. Det er fedt at køre i bil, og det går rimeligt let ved de fleste af de utallige kontrolposter og toldstationer. Det koster lidt, men spilpersonerne kommer frem. Det sidste stykke gennem ørkenen er der heldigvis en vej. Desværre er den mineret. Pludselig lyder der et knald og bilen kastes ud i rabatten og bryder i brand. Alle ridderne overlever, men de er forslåede og forbrændte.

3.4.2 Til fods

Spilpersonerne må nu til fods eller på knæ kravle det sidste stykke frem til den tyske lejr ved udgravningerne. De er sikkert sårede og har kun ganske lidt mad og mad med. Hvis spilpersonerne ikke allerede har stiftet bekendtskab med guiden Ali, så er det på tide (begivenhed (i)). Det er vigtigt, at du præsenterer både tørsten, varmen, sulten samt det døde og golve landskab, der for den rejsende virker som vejen til Helvede (hvilket det måske også er).

Følgende små ubehagelig begivenheder kan du bruge til at ydmyge og knække spillerne. Flere af begivenhederne referer til de plager, der nævnes i Johannes Åbenbaring i Bibelen.

a) Brønden. Efter en lang dags vandring i ørkenen får spilpersonerne øje på en ensom brønd, der står i bunden af en lille solrig dal. Brønden er dyb og der er intet tovværk eller lignende. Kaster man en sten ned i mørket høres et fjert plask - den er ikke udtørret. Det er meget besværligt at få vandet op, men det kan lade sig gøre. Desværre er brønden forurenede af døde dyr, og vandet er giftigt at drikke. Det smager af Malurt.

b) Fata Morgana. Den intense og tørre varme får det til at rable for en af spilpersonerne. Han ser pludselig en bevokset kløft i klipperne, hvor der gror store svulmende vandmeloner. Lykken er dog kort, for det viser sig hurtigt at være en tæt krat af tjørnebuske.

c) Slangen. Under et hvil er en slange kravlet ind i en af riddersnes oppakninger. Den er ganske fredelig og vil blot ha' et lift sydpå, men alligevel bliver der nok en masse ballade når den stikker hovedet frem eller kommer til at bide lidt omkring sig i søvne. Du bestemmer om slangen er giftig.

d) Dæmonen. En aften hvor spilpersonerne har tændt op hjemsøges deres lejrball af ild-dæmon Zepfar. Dæmonen er udsendt af Ezraul for at holde øje med ridderne, men den kan til trods for sine strenge ordre ikke dy sig for at lave lidt ballade. På et tidspunkt hvor en af ridderne ensomt stirrer ind i bålet flammer f.eks. under en ensom vagt, begynder dæmonen at blande sig. Ridderen ser pludselig de fantastiske billeder og former i flammerne og genkender både frodige kvinder, fyldte vinbærere og delikate retter. Med sprød stemme begynder dæmonen hviskende at lokke ridderen til at begå en udåd til gengæld for at få stillet sin tørst eller sult. Zepfar antager aldrig fysisk form, med mindre han bliver jaget ud af bålet med helligt vand e.lig. Hvis det sker vil han fremstå som en lille fed mand med spids hale, bittesmå vinger og hængemave. Dæmonen vil f.eks. forsøge at lokke en af ridderne til at slippe eventuelle ridedyr fri, brænde landkortet eller fjerne bundstykkerne til diverse skydevåben. Hvis ridderen lader sig lokke formår dæ-

monen rent faktisk at fremtrylle alt fra en lækker blondine til en tønne godt irsk øl. De fremtryllede illusioner er selvfølgelig væk næste morgen (eventuelle tømmermænd vil dog bestå).

e) *Bjerggeden*. På vej gennem en stejl og stenet kløft støder spilpersonerne på en sød og nysgerrig bjergged. Geden følger hele tiden efter spilpersonerne på kort afstand og hopper muntert rundt på de glatte og løse stenskrånninger. Hvis spilpersonerne er søde ved geden f.eks. ved at give den tidsler (dens livret!) så belønner den spilpersonerne med frisk mælk. Hvis spilpersonerne er mindre flinke, så vil geden hævne sig, enten ved at stange dem eller ved at eventuelle skud automatisk vil udløse et stenskred, der vil rive den lille gruppe vandringsmænd med sig.

f) *Desertørerne*. På et tidspunkt støder spilpersonerne til deres store glæde på en lille bosættelse i bunden af en lille dal. Et par lerklinede huse omgivet med dyrefoder og et par afsvedne marker. Der kommer røg fra skorstenen. Desværre for spilpersonerne er bosættelsen netop blevet røvet sidste nat af en lille bande desertører fra den Ægyptiske hær. De forpjaltede soldater har dræbt de mandige medlemmer af den lille bondefamilie og er nu ved på andet døgn at skænde de kvindelige medlemmer. Selv om spilpersonerne nu får en mulighed for at spille helte skal de ikke ha' en entydigt positiv oplevelse. Skræm dem med detaljer om soldaternes ugeringer.

g) *Gribbene*. To gamle gribbe beslutter sig for at følge spilpersonerne nøje. Begge gribbe er pilskaldede, den ene grimmere end den anden. Hvis en af ridderne kommer på afvej eller ligger sig til hvile uden opsyn kommer gribbene hurtigt på uanmeldt midt-dagsbesøg.

h) *Tossen*. Den lille gruppe støder på en lokal tosse, der ensom vandre rundt i ørkenen og synger Rule Britannia for fulde gardiner. Han er rablende gal og vil for en stund kredse om ridderne. Han kan f.eks. finde på at tro at han er på havet hvorefter han svømmer i gruset og forsøger at spise de sten, som han tror er fisk. En anden mulighed er, at han elsker at røre ved riddernes skaldede isser, hvilket hurtigt bliver enerverende. Hvis du er flink siger tossen undervejs et par halve sandheder f.eks. at han er bange for dyremanden, der løber om natten (hentydning til halvjætten Otto) eller at nattevindens hvislen er de to slangesøstre, der begræder deres døde søster. Hvis tossen følger med helt frem til den tyske lejr er det oplagt, at lade nazisterne skyde ham uden grund, for ligesom at understrege hvem der er skurke i den her historie.

i) *Ali*. Hvis ridderne ikke tidligere har mødt Ali under rejsen kan de nu støde på ham. De hører først hans råb om hjælp, der gjaldrer gennem det stenede månelandskab. Ridderne finder Ali, der sidder klempt fast under sit døde æsel, der er skvattet ned af en skrænt. Ali er selvfølgelig glad for hjælpen og tilbyder at gøre gengæld. Han fortæller, at han er på vej tilbage til den tyske lejr efter en rejse til kysten for at hente friske aviser (Neue Deutsche Welt og Signal).

j) *Kløften*. Riddernes vej er spærret af en dyb og stejl kløft, der skærer sig som en plovfur gennem ørkenlandskabet. Heldigvis er der en lille hængebro over kløften. Men er

den nu sikker nok og hvad med den skide bjergged eller de to gribbe, der alle kan finde på at hoppe rundt på broen imens en stakkels ridder forsøger at liste sig over?

k) Kapellet. I en af klippesiderne falder den lille gruppe over en lille grotte, der rummer et gammelt kristent kapel, bygget af de første pilgrimme. Faktisk vækker stedet minder fra det første korstog og alle ridderne husker hvordan de overnattede ved kapellet på vej mod Zoar. Spilpersonerne ved at de er på rette vej og måske kan de også huske lidt om den vej de skal følge videre sydpå.

L) Græshopperne. Den lille gruppen falder over en lille frodig lund, der fredeligt ligger hengemt bag de knoldede klippeskråninger. I midten af lunden knejser en figentræ og en lille kilde risler lokkende. Desværre når ridderne kun at gøre holdt i få minutter før de hører en rumlen i det fjerne. En skygge falder over lunden da en mørk sky glider over solen og umiddelbart tror spilpersonerne, at det at pludseligt uvejr er på vej. Da skyen kommer nærmere viser det sig at være en enorm sværm af sultne græshopper, der har kastet sin kollektive appetit på den stakkels lille lund. Græshopperne forsøger at æde alt inkl. ridderne selv. Kun ved at tænde ild eller krybe i ly kan ridderne redde sig.

m) Korset. På et tidspunkt slår en af ridderne sin fod på en metalgenstand, der ligger skjult i sandet. Det viser sig at være et gammelt sværd, der er stukket ned i sandet som et kors. Det er selvfølgelig Broder Schmiches gamle sværd, som pilgrimmene plantede i jorden da de fandt hans lig og Gralen.

3.4.3 Zoar

Efter de lange og omfattende strabadser i ørkenen når ridderne endelig frem til den brede dal, der rummer ruinerne af den gamle bystat Zoar. Spilpersonerne skal nu stifte nærmere bekendtskab med den tyske ekspedition, de aktuelle problemer med lokal befolkningen, samt de underjordiske grotter, som det hele handler om. **Handout #6** er dit kort over dalen.

Lokationen

Ruinbyen Zoar ligger i den bred Arabah-dal, der strækker sig langt mod syd, helt ned til det Røde Hav. På begge sider af dalen knejser høje bakkedrag og små bjerge. Selve dalen er vindblæst og arret af tørke, og den veksler mellem gold ørken og tidselbevoksede klipper. Selve ruinbyen strækker sig over et aflangt sandet område på et par kvadratkilometer. Sandstormene har slidt de fleste tydelige spor af fortidens bebyggelser bort, men det trænedede øje ser straks resterne af de gamle huse, veje og fæstningsanlæg.

Udgravningerne

De tyske udgravninger strækker sig over et stort område af den sydligste del af byen. Området bevogtes om dagen af de garvede tyske soldater, der to og to er fordelt som vagtposter i en cirkel omkring udgravningerne. Selve gravearbejdet foretages af et par hundrede lokale bønder, samt en mindre flok britiske krigsfanger. Til det tunge arbejde bruges en gammel Mark IV kampvogn, der har påmonteret en stor bulldozerskovl. De mange sandbunker viser tydeligt, at udgravningerne har stået på længe og at tyskerne

endnu ikke har fundet hvad de søger efter. Lige nu arbejdes der i en dyb aflejring, hvor arbejderne pukler med at grave sig skråt ind langs en klippeside. De følger resterne af en gammel mur. I dagtimerne er det stort set umuligt at liste sig uset frem til udgravningsområdet, der er omkranset af et imponerende sæt af fæstningsanlæg. Om natten er der fri bane.

Den tyske lejr

De tyske soldater og videnskabsfolk holder til i en særlig lejr, der er oprettet en lille kilometer fra udgravningsområdet. Lejren er centreret omkring en kilde og udnytter skyggen fra et par højtravende rester efter en byport. En klynge af større og mindre telte er slået op, og der er indrettet et ganske imponerende feltkøkken og et bad. I midten af lejren står Kommandant Hauptmanns skat, en enorm kampvogn af typen Fafnir. Kampvognen er 6 meter høj, 12 meter lang og vejer flere hundrede tons. Den er oprindeligt lavet til en besætning på elleve mand og er med sine fem kanontårne og utallige maskingeværer tiltænkt de hårde bykampe på østfronten. Fra toppen af kampvognen kan Herr Hauptmann spejde over det meste af dalen og holde øje med sine mænd. Af andre køretøjer rummer lejren også et par Obel lastbiler, to tyske amfibiejeeps kaldet Kuppelwagen, et par motorcykler med sidevogn, to pansrede mandskabsvogne og den gamle tank, der bruges som bulldozer. Der er forresten også en lille primitiv helikopter, men den bruges sjældent pga. problemerne med at skaffe flybrændstof. Siden røverhøvdingen Saladin startede sine skinangreb på lejren er sikkerheden blevet strammet op. Fra strategiske punkter dækker maskingeværstillinger alle adgangsveje til lejren og små grupper af soldater patruljerer konstant i området. Som en sidste foranstaltning er der langt en krans af pigtråd omkring lejrens centrum, hvor soveteltene står.

Arbejderne

De lokale arbejdere har lavet deres egen lejr et par hundrede meter øst for tyskernes base. De bor i små interimistiske telte eller finder ly i små nicher og fordybninger i klipperne. Hver aften kan man høre arbejderne, der samles om bålene og synger lokale sange.

Krigsfangerne

De britiske krigsfanger er om aftenen indespærret i en indhegning vest for den tyske lejr. De bevogtes af en lille gruppe vagter og bor under kummerlige forhold. Sult og tørst er et konstant problem og hver aften må fangerne slæbe vand fra kilden i den tyske lejr. Tyskerne nærer ikke frygt for at englænderne vil forsøge på noget, og bevogtningen er afslappet.

Landsbyen Uzuq

Den lokale landsby med skrøbelige lerklinede huse ligger i skyggen af en høj skrænt fem kilometer syd for de tyske udgravninger. Der bor et par hundrede mennesker i landsbyen, og de fleste ernærer sig som gedehyrder. I midten af byen ligger en lille og faldefærdig moské. En række andre bebyggelser ligger spredt i dalen længere mod syd.

Garnisonen

På bjergkammen ca. 10 kilometer nordøst for udgravningerne ligger en lille jordansk garnison. Garnisonen har til huse i et gammelt britisk fort fra forrige århundrede, der

knejser på en klippepynt. Fortet kan tydeligt ses fra hele dalen. Fortet ligger strategisk perfekt og er stort set umuligt at indtage ved stormløb. Kommandanten for soldaterne har streng besked på ikke at provokere de tyske "gæster" i dalen.

3.4.4 Informationer

Nyankomne til dalen og udgravningerne vil spilpersonerne nok i første omgang forsøge at finde vand og mad, og derefter at skaffe sig informationer om situationen. Det er vigtigt, at de fra starten erkender, at de vil tabe, hvis de direkte prøver at konfrontere de erfarne tyske soldater fra Africa Korps. Der må list og snilde til.

Spionage

Hvis ridderne på sikker afstand ligger sig til at udspionere lejren og udgravningerne kan de få sig et godt overblik over situationen og de daglige rutiner i dalen. De vil opdage de britiske krigsfanger, tyskernes grundige bevogtning og den daglige middagseksercits for de vagter, der ikke er på tjeneste. De vil også lægge mærke til både Herr Hauptmann, Otto, samt familien von Ströhm. Hvis de er heldige vil de også overvære et af Saladins angreb. Hvis du vil trække fronterne skarpt op, kan du lade dem overvære hvordan en af de britiske fanger forsøger at flygte. Staklen bliver hurtigt indhentet af Otto, der brutalt henretter staklen med sin bajonet. Så burde der ikke være tvivl om hvem, der er skurkene.

En tysk fange

Ridderne kan eventuelt gøre sig umage og tage en af de tyske vagtposter til fange. Vagten er svær at få i tale, men hvis han får tungen på gled kan han berette, at de i over et år har ledt efter et gammelt tempel og at den gamle blinde professor er den videnskabelige leder, selv om hans niece Claudia altid fører ordet. Han kan også fortælle, at der på det seneste har været ballade med nogle lokale banditter og at kommandant Hauptmann snart har mistet tålmodigheden med det kedelige gravearbejde.

Arbejderne

Med den rette præsentation og lidt bestikkelse kan ridderne hurtigt blive venner med de lokale arbejdere, som tyskerne har hyret. De er gæstmilde og vil gerne hjælpe dem med lidt vand og mad. Arbejderne kan fortælle, at de har gravet længe og at de hver gang de er ved at komme ned til de ældste ruiner bliver beordret til at stoppe af den tyske kvinde, der altid vil ha' dem til at starte et nyt sted. Dog tegner de nuværende udgravninger lovende og de følger en mur på et gammelt tempel. De har generelt et dårligt indtryk af tyskerne og vil helst rejse hjem, men de tør ikke bryde op af frygt for tyskernes reaktion. Næsten hver nat er der alligevel et par stykker, der stikker af. De handler en del med den lokale landsby og ved, at der på det seneste er kidnappet og myrdet flere unge kvinder på egnen. Der snakkes om onde ånder og Allahs hævn fordi de graver et helligt sted, der har bedst af at blive glemt. Selv om arbejderne er venlige, så husk at de er fattige og hurtigt kan finde på at stikke ridderne til tyskerne, hvis de tror de kan få en belønning.

Krigsfangerne

De engelske krigsfanger er i en sølle forfatning og de fleste har været i fangenskab i snart ti år. De kommer oprindeligt fra den 8. Armé i Nordafrika og var engang blandt de ypperligste soldater i den engelske hær. Nu er de udsultede, nedbrudte og uden vilje til at overveje flugt eller kamp. Den uofficielle leder af fangerne er den gamle feltpræst Gordon Hirst. Han forsøger at holde modet oppe ved at arrangere cricket hver aften efter dagens dont. Krigsfangerne ved, at tyskerne leder efter en eller anden slags skat og at kommandanten ofte skændes med Claudia fordi resultaterne lader vente på sig. Engländerne har fået det indtryk, at den tyske professor bevidst forsøger at forhale udgravningerne ved hele tiden at skifte lokation. De frygter alle den brutale Otto, der egenhændigt tager sig af alle afstraffelser i lejren. Flere af fangerne har set Otto strejfe mistænkeligt rundt om natten med kurs mod den lokale landsby.

Landsbyen

I landsbyen bliver spilpersonerne hurtigt ført til oldingen Shamael, der sørger for både mad og drikke. Så snart Shamael ved at ridderne ikke er med tyskerne vil han gerne hjælpe dem og dele ud af sin viden om situationen i dalen. Han er især optaget af de seneste kidnapninger og mord på egnens unge piger, og han frygter, at det er gamle onde ånder, der er blevet vækket af tyskernes graven, som er begyndt at jage på ny. Han fortæller, at der var lignende problemer da han var ganske ung, og at mændene i dalen den gang stoppede myrderierne ved at blokere alle indgange til de gamle huler under ruinerne. Shamael fortæller også, at landsbyen har bedt røverhøvdingen Saladin om hjælp, og at han nu prøver at drive tyskerne bort. Spilpersonerne møder også den lokale skønhed Fadima, der vækker glemte fantasier i deres fromme hoveder.

Gamle minder

Ved gensynet med dalen begynder spilpersonerne at huske flere detaljer fra deres tidligere besøg for små tusinde år siden. Den gang var ruinbyen endnu ikke slidt ned og den lå i dalen som en labyrint af murværk og gyder. De husker, at de fandt en indgang til de underjordiske grotter nordvest for byen. Går de på opdagelse kan de efter et par dage finde stedet. Desværre er det føjet til med sand og det vil kræve mindst tredive mands arbejde et par døgn at få gravet indgangen fri.

3.4.5 Gravearbejde

Så langt så godt. Tyskerne graver videre og vil om ganske få dage finde en indgang til de underjordiske grotter. Spørgsmålet er så om spilpersonerne vil vente på tyskerne og snige sig med dem ned i det underjordiske, eller om de selv vil prøve at finde en indgang. Det er vigtigt med et element af konkurrence således at tyskerne selvfølgelig finder deres indgang umiddelbart efter spilpersonerne eventuelt selv kommer ned i dybet.

Spilpersonerne kan vælge følgende strategier:

a) Passivitet. De forbliver skjulte og venter tålmodigt på at tyskerne har heldet med sig. Det skal jo ikke være alt for let, så sørg for at mindst en af spilpersonerne bliver taget til fange af enten Saladin eller tyskerne.

b) *Forklædning.* Spilpersonerne kan forklæde sig som arbejdere og tage del i gravearbejdet. De vil hurtigt opdage, at den aktuelle udgravning tegner lovende og de mere skriftkloge brødre (Schmiche, Adorno og Gunemér) vil genkende gamle tegn og udsmykninger af aramæisk oprindelse (ca. fra 2000 år før Kristi fødsel). Giv også spilpersonerne illusionen af, at det er deres fortjeneste at indgangen bliver fundet f.eks. ved at opdage en overset sprække eller mærker en trækvind fra et hjørne. Præsenter Otto som et dumt svin ved at lade en af spilpersonerne begå en fejl, som bliver straffet kontant af Otto med et knæ i skridtet og et par slag fra hans kamelpisk.

c) *Egne udgravninger.* Spilpersonerne kan finde den grotte som de selv brugte som indgang under deres første besøg. Det var faktisk den grotte hvor Lot og hans døtre oprindeligt søgte tilflugt som beskrevet i det gamle testamente. Desværre kan spilpersonerne ikke selv magte gravearbejdet og de må ha' hjælp. Assistanzen kan enten komme fra tyskernes arbejdere, den lokale landsby eller den jordanske garnison.

d) *Fangenskab.* Det er fedt, hvis en eller flere af spilpersonerne bliver fanget af tyskerne. Efter et hårdhændet forhør bliver fangen eller fangerne lukket ind til de britiske krigsfanger. Dog får spilpersonerne lænker om fødder og hænder som en ekstra sikkerhedsforanstaltning.

e) *Snilde.* Spilpersonerne kan også tage sig sammen og infiltrere tyskerne f.eks. ved at udgive sig for arkæologer fra Schweiz eller erfarne borebisser. Hvis de kan få lejlighed for at snakke med Doktor von Ströhm kan han fortælle dem præcist hvor de bør grave for at finde en åbning.

f) *Modangreb.* Teoretisk set kan spilpersonerne lave et baghold for tyskerne og drive dem på flugt. Det kræver dog mindst, at de kan få både Saladin og den jordanske garnison til at deltage på deres side i kampen. En anden vigtig forudsætning er af Hauptmanns kæmpe tank bliver saboteret eller overtaget.

3.4.6 Fint besøg

Imens udgravningerne står på lander der en Catalina vandflyver på den interimistiske landingsbane, som ligger i forbindelse med den tyske lejr. Ud af flyet stiger fire personer. Det er dæmonen Ezraul alias Mr. Rodney og hans tre assistenter, der aflægger deres tyske venner et besøg. Ezraul har overbevist Herr Hauptmann om at han er en international kunsthandler, der gerne vil betale fyrsteligt for alle fundne genstande, som ikke har Ahnnenerbes interesse. I virkelighed er dæmonens mål at bryde seglene og udløse Dommedag. Han vil helst ha' spilpersonerne til det ærefulde hverv, men han kan i mangel af bedre også overtale sine tyske venner (Ezraul kan ikke selv bryde seglene). Ezraul tilbyder Herr Hauptmann at lade sine betroede medarbejdere hjælpe med arbejdet, og han er ikke sen til at charmere Claudia, der ikke har megen sjæl at handle med

3.4.7 Jætten Otto, det dumme svin

Før vi går ned i det underjordiske skal ridderne ha' et lille opgør med den kære Otto så der kan blive roligt igen på de lokale pigeværelser. Der er to muligheder: enten bestemmer spilpersonerne sig for at hjælpe de lokale landsbyboere, eller så opdager de tilfældigt Otto en nat hvor han er ude på rov.

Ottos uvane går kort fortalt ud på, at han et par gange om ugen lægger sine menneskelige manerer fra sig og aflægger et besøg i en af de nærmeste landsbyer. Enten venter han i baghold på en ensom aftenvandrer eller så bryder han direkte ind i et tillukkende soveværelse. Han plan er hver gang at slå offeret bevidstløs, slæbe staklen ind i ruinerne og derefter voldtage, dræbe og æde staklen (i tilfældig rækkefølge).

Når spilpersonerne møder Otto på natterov er han ved at luske af sted med Fadima, den lokale skønhed. De har nu chancen for at spille seje og gøre sig til, både overfor landsbyen og Saladin. Husk at Otto aldrig kunne finde på at dø eller stikke af uden en brav og episk kamp.

3.4.8 Der er hul!

Til sidst kommer arbejderne igennem klippemasserne og blotlægger en indgang til de underjordiske grotter. Hvis spilpersonerne ikke blander sig vil tyskerne starte med at sende et par soldater ind i mørket som spejdere. Da soldaterne melder, at grottekomplekset virker meget stort venter man til næste dag, hvor man så rykker ind med en større ekspedition.

3.5 Point of No Return - Ned i mørket

Nu starter nedgangen til det underjordiske, der fører direkte frem til det afsluttende klimaks. **Handout #7** er en oversigt over grotterne. Først et par vigtige retningslinier:

- Grotterne er enorme. Der er mange kilometer af gange og sprækker, og en uopmærksom stakkel kan fare vild i århundreder. Spilpersonerne skal gerne føle sig meget små og ensomme nede i dybet.
- Der er meget mørkt. Selvfølgelig kan spilpersonerne medbringe fakler og brænde, men det er begrænset hvor meget det kan oplyse og hvor længe. Skab et konstant tidspres med frygten for pludselig at være fanget i mørket.
- Grottekomplekset er opdelt i tre niveauer, og det er selvfølgelig helt nede i bunden at de fire segl befinder sig.
- Med mindre spilpersonerne blander sig, så arbejder den tyske ekspedition sig langsomt og stødt ned gennem niveauerne.
- Lige meget hvad der sker, så skal spilpersonerne helt ned til seglene. Har de brug for hjælp, så send dem Herrerenes velsignelse, en hjælpende hånd fra Ezraul eller en lille engel.
- Hvis spilpersonerne selv har fået udgravet den indgang de brugte under de første korstog er der enkelte af de følgende begivenheder, der skal tilpasses lidt. Bl.a. så er de gange som de brugte dengang styrtet sammen, så de nu må gå en anden vej, der fører dem ind i samme del af grotterne som tyskerne.
- Spilpersonerne skal ha' lov til at føle sig seje, men de skal ned med nakken under oversvømmelse, så de har noget at bevise i klimakset.

3.5.1 Muren

Åbningen går ind til en grotte, der er ca. fem meter bred og tyve meter dyb. I bunden af grotten går en tunnel videre ned i klippegrunden, men åbningen er muret til. Muren er gammel men intakt, og er robust lavet med flere lag af tykke sten og solidt mørtel. Umiddelbart vil de fleste konkludere, at muren skal holde ubudne gæster ude, men den erfarne ingeniør eller arkitekt vil hurtigt observere, at muren er tilvirket, så den er bedst til at holde noget inde. Nysgerrige blikke vil afsløre, at der på muren svagt kan anes rester af sirlige skrifttegn. Skriften er arabisk og er en gammel formular, der skal hjælpe med at holde de onde kræfter indespærret. Både muren og skriften er lavet kort før århundredeskiftet af de lokale beboere, som beskyttelse med de to søstres hærgen.

Herr Hauptmann er utålmodig og får hurtigt sine mænd til at sprænge hul i muren med dynamit. Eksplosionen sender et enormt brag gennem de gamle stille grotter, og småsten og sand falder ned fra loftet. Da spilpersonerne træder gennem hullet i muren har de en tydelig fornemmelse af, at det nok var bedst, hvis de var blevet hjemme.

3.5.2 Niveau 1

Det første niveau er et stort netværk af naturlige huler, tunneller og grotter. Hulerne er dannet for mange tusinde år siden af nedsivende vand og underjordiske floder. Der er stalaktitter, stalagmitter, krystaller og hvad man ellers forventer sig af en smuk natur-

grotte. Luften smager gammel og muggen. Enkelte steder er der spor efter menneskers færden - små tegn på en væg, et par rusten metalgenstande, et potteskår eller en bunke knogler. Der går ikke længe før ekspeditionen finder sporene af en gammel vej, der leder gennem grottekomplekset. Vejen er oprindeligt anlagt af de assyriske flygtninge og den leder til nedgangen til den underjordiske by på niveau 2. Det tager omkring en to timer i rask gang at nå frem til nedgangen til niveau 2.

Ulykken. Mindst en gang sker det, at en af de lokale bærere eller en tysk soldat mister fodfæstet på de undertiden stejle klipper. Staklen falder flere meter ned i en sprække og ender sine dage, spyddet på en stalagmit.

Overtro. Tyskerne vil prøver at betale nogle af de lokale arbejdere til at bære deres opakning, men der går ikke længe før bærerne taler ophidset om gammel overtro og flygter op til overfladen. Tyskerne får nu fat i de engelske krigsfanger til at tage slæbet.

Overfaldet. Efter de har været i grotterne et par timer slår de to Gorgoner til. Ingen ser noget, men pludselig mangler to vagter. Deres maskinpistoler og tændte cigaretter ligger tilbage i sandet, men ellers er der kun slæbemærkerne til at fortælle om de to mænds skæbne. Herr Hauptmann forsøger at bagatellisere episoden som to dovne soldater, der er lusket væk for at slappe af på overfladen.

Nedgangen. Efter at ha' fulgt den gamle sti eller vej i adskillige timer kommer den tyske ekspedition til et stort sort hul, ca. tolv meter i diameter. Smider man en fakkel ned i hullet kan man svagt høre hvordan faklen rammer noget vand og slukkes med en hvæsen. Omkring hullet er der aftryk af en eller anden for oldgammel trækonstruktion, der har hængt hen over hullet og antageligt fungeret som en slags elevator eller kran. Tyskerne beslutter at opslå en midlertidig lejr ved hullet og hvile ud før de går længere ned. En flok af bærerne sendes tilbage efter en generator, noget benzin og massere af tovværk. De to motorcykler med sidevogn bliver brugt til at transportere tingene på.

Overfaldet igen. Pludselig bliver alle vækket af et frygteligt skrig, der forstummer lige så brat som det startede. Da tyskerne får samling på tropperne viser det sig, at endnu en soldat mangler. Manden havde stået vagt nær kanten af hullet, og han er næppe stukket af, for en blodig plamage på jorden viser hvor han stod. Tyskernes reaktion er at sætte flere vagter ud og at rykke lejren lidt længere væk fra kanten.

3.5.3 Niveau 2

Det andet niveau af underverdenen er en stor by, der er anlagt i tre enorme sammenhængene grotter. Gennem byen løber en række store sorte floder. Selv om byen blev anlagt af assyriske flygtninge længe før Kristi fødsel og død, så er husene yderst velbevarede pga. den stillestående luft. Byen er et arkitektonisk pragtværk og det mærkværdige er, at det ser ud som om byen er blevet affolket uden varsel fra den ene dag til den anden. Alle trægenstande er helt eller delvist mugnet bort pga. luftfugtigheden, men man kan endnu se hvor møblerne har stået og hvordan mad og forråd har været opbevaret i store lerkrukker. Det fremgår af redskaber og inskriptioner, at beboerne den gang primært ernærede sig ved at fange fisk i de sorte og strømfylde floder. De drev også mine-

drift i klippens rige åre og et netværk af naturlige grotter og gamle minetuneller snor sig omkring byen. Mange steder i byen finder ekspeditionen nogle utroligt livagtige statuer af mennesker i naturligs tørrelse. Det ligner ikke noget som nogen af arkæologerne har set eller hørt om før. En eller anden foreslår, at det måske er døde beboere, der med tiden er blevet forstenet af mineralerne i luften. En fornuftig forklaring, men det virker bare underligt, at flere af de døde skulle stå op eller at deres ansigter alle er fortrukket i frygt.

Nedstigningen

Med solidt tovværk og et spil lykkedes det for tyskerne at fire sig ned til det næste niveau. Hullet munder ud i et hjørne af byen og ligger delvist hen over en af de brusende floder. Hvis du er ond går det galt en enkelt gang, og en soldat eller en bærer falder i vandet og trækkes skrigende bort af vandmasserne.

Plyndringerne

De griske soldater begynder hurtigt en usystematisk og rodet plyndring af byen. Selv om der ikke er nogen samlet skat, så finder de alligevel kostbare guld- og sølvsmykker i de forskellige huse. Rigdommen sætter humøret i vejret og flere af soldaterne drikker sig snalrede i medbragt kølervæske.

Dæmningen

Hvis spilpersonerne går grundigt på opdagelse i byen, vil de bemærke en dæmning i den nordligste af grotterne. På den anden side af dæmningen fortaber en dyb og vandfyldt grotte sig i mørket. Dæmningen virker solid og velbygget, men bryder den sammen vil hele byen blive oversvømmet. Der er et fint vandfald midt i dæmningen.

Afspærringerne

Flere steder i byen er der gamle minetuneller, der er blokeret af små stenskred. Ved nærmere øjesyn viser det sig, at sammenstyrtingerne bevidst er udløst af byens indbyggere. Tunnelerne fører ind til det tunnelkompleks, der leder ned til niveau 3. De gamle byboer blokerede indgangene i forsøget på at holde søstrene ude.

Templet

Efter et par timer finder ekspeditionen det gamle tempel i midten af byen. Templet er en enorm firkantet bygning med en stor port af bronze. Porten er blokeret og soldaterne begynder hurtigt at smadre sig gennem det gamle metal i håbet om at finde en skat på den anden side. Til sidst får de porten op og det mørke rum møder dem med et grufuldt syn. Det store tempelrum er fyldt med flere tusinde livagtige stenstatuer, der ligger henkastede og knuste langs væggene. Statuernes ansigter er mejslet i dødsfrygt og desperation. I midten af rummet er der et stort hul i gulvet. Hullets kanter viser tydeligt, at noget nedefra har sprængt sig op gennem det massive stengulv. Hvad der reelt er sket er, at de onde søstre har overfaldet byen og at de sidste beboere, der havde forskanset sig i templet, blev udsløjet alle som en, da søstrene brød op gennem gulvet. Fra det centrale tempelrum fører en stor gylden port ind til den gamle tronsal.

Gravkammeret

Hullet i gulvet leder direkte ned til templets gamle gravrum, hvor byens døde lå i fordums tid. Der ligger stadigvæk enkelte guldsmykker og rustne våben på gulvet i kammeret, men nogen eller noget har fjernet de fleste lig og brudt gravene op. I et hjørne af kammeret er der en stor revne, som fører ind til en naturlig hule, der fortaber sig ind i mørket. Denne hule leder ud til en labyrint af naturlige grotter, der fører ned til niveau 3. Til gravkammeret hører også det gamle gravrum for byens konger og storhøvdinge. Døren til kongekammeret er forsejlet og bærer en forbandelse.

Kongekammeret

Her er byens almægtige fyrster stedt til hvile i store sarkofager. Rummet er proppet med guldskatte og kostbare relikvier. Desværre er der en lille fælde. Nu er mumier desværre en tand for platte, men derfor kan vi jo godt ha' lidt sjov. Den ene sarkofag er faktisk en fælde, og rummer en sværm af store kødædende græshopper, der ligger i dvale. Græshopperne falder over de formastelige gravskændere, enten når sarkofagen åbnes eller når de vågner ved lugten af kød. Du bestemmer selv hvor modbydelige sværmen er, men den skal gerne kunne gnave et menneskekrop rent for kød på et par minutter.

Optegnelserne

På et passende tidspunkt finder ekspeditionen en bunke stentavler med inskriptioner. De er skrevet i hastværk på assyrisk af byens gamle præster og kan læses af Dr. von Ströhm eller Broder Schmiche. Inskriptionerne er en uhyggelig beretning om byens undergang. Følgepassager er interessante:

- Pludselig begyndte folk af forsvinde, enten i deres hjem om natten, eller når de var alene ude i tunnellerne. Snart stod det klart, at to monstre hjemsøgte byen, og at de holdt til i minetunnellerne og de mange grotter omkring og under byen.
- En deling krigere blev sendt ud for at dræbe monstrene, men de vendte aldrig tilbage. Kort efter blev byen angrebet.
- De to dæmoner angreb en nat og slog flere hundrede indbygger ihjel før de atter fortrak ud i mørket. mange af ofrene var ved trolddom forvandlet til sten. I desperation forsøgte de overlevende at blokere alle indgange til byen, med undtagelse af vejen op til overfladen. Det viste sig dog, at dæmonerne kunne komme ind gennem floderne og snart kastede de igen deres vrede over indbyggerne.
- Inskriptionerne slutter med at de sidste overlevende havde forskanset sig i templet, hvor de ofrede til guderne om hjælp.

Søstre angriber

På et tidspunkt slår de to søstre til og kaster sig over ekspeditionen. Angrebet må gerne være voldsomt og slå en masse ligegyldige vagter eller bærer ihjel, men spilpersonerne skal endnu ikke få det fulde billede af deres fjendens sande natur. Lad dem se skygger, hører hvæsene og eventuelt mærke et slangebids eller to. Angrebene skal ud over det episke afsløre tre ting:

- 1) Monstrene holder til i grotterne omkring byen, og de har adgang gennem floderne, der alle løber nedad mod det underjordiske.
- 2) Der er to monstre, som arbejder sammen og som åbenbart er usårlige overfor almindelige skydevåben.
- 3) Monstrene kan forvandle deres ofre til stenstatuer.

Samarbejdet

Søstrenes angreb er den direkte årsag til at tyskerne og spilpersonerne for en kort stund har en fælles fjende. Det er oplagt at de samarbejder, og hvis spilpersonerne ikke kan forstå det, så vil tyskerne direkte tilbyde en alliance. Prøv at arranger det sådan, at der er en fredelig forhandling mellem de to grupper. Det bliver også sjovt at høre hvordan spilpersonerne vil forklare deres opgave og arbejdsgiver.

Tronsalen

Tronsalen i templet er et bygningsmæssigt mesterværk og udsmykket med prægtige stenrelieffer og statuer i elfenben, jade og bronze. Det mest fantastiske er, at gulvet i salen er et rigt udsmykket gitter i sten, hvorunder en af de store underjordiske floder bruser forbi. I midten af salen knejser den store kongetrone, og selve kongestolen er af de purreste guld. Ved siden af stolen ligger herskerens embedsvåben, et prægtigt sværd, der er tilvirket af en besynderlig sort stenart. Det er en særlig aura omkring sværdet og alle kan fornemme, at det er et våben for guder snare end mennesker. Sværdet ligger på en piedestal, der bærer en tydelig inskription. Der står, at byens skæbne er forseglet den stund, hvor en uværdig tager sværdet i besiddelse.

Den store fælde

Sværdet på piedestalen er selvfølgelig en fælde. Flyttes sværdet fra sin plads bliver byen oversvømmet og opslugt af de kolde vandmasser. Det er essentielt at fælden bliver udløst, ikke forbi scenariet falder sammen hvis det ikke sker, men fordi det er en fed begivenhed med en episk og grufuld horrorstemning. Det bedste er selvfølgelig hvis spilpersonerne fjerner sværdet, men hvis de ikke vil, så sørg for at en af tyskerne begår dumheden.

3.5.4 Oversvømmelsen

Spilpersonerne eller måske en grådig tysker kommer til at udløse fælden i tronsalen, og nu står helvede for døren. Dæmningen, der beskytter byen, falder fra hinanden og alle floderne i byen stiger. I løbet af få minutter bliver byen oversvømmet og alt og alle bliver væltet omkuld af vandmasserne. Der er stadigvæk luftlommer under grotternes lofter og inde i bygningerne. Hvis spilpersonerne står i tronsalen når ulykken sker vil de opleve hvordan vandet pludselig stiger op gennem tremmegulvet i salen. De tyske soldater og arbejderne er chanceløse og de fleste skylles bort af vandmasserne. Gør meget ud af fakler der går ud, de buldrende vandmasser, fortvivlede soldater der skriger forgæves, og de rotter og kryb, der kravler frem fra huller og sprækker på flugt for vandmasserne.

Hullet

Kort efter grotterne er blevet næsten helt fyldte med vand bryder vandet igennem undergrunden midt i byen lige foran templet. Et gabende hul åbner sig og vandstanden begynder at falde. Vandet strømmer ned gennem hullet og der opstår en voldsom strømhvirvel i byens centrum. Hullet fører direkte ned til niveau 3. Vandstrømmene når en naturlig balance når byen er halvt oversvømmet og vandstanden forbliver stort set uændret på det niveau.

Tilbage til overfladen

Spilpersonerne kan prøve at komme op gennem den nedgang fra niveau 1., som de kom ned igennem. Med lidt snilde kan de komme op og her venter dem eventuelt de rædselsslagne soldater og hjælpere, der blev tilbage ved den tyske lejr. Det viser sig desværre, at nogen har fået udgangen til overfladen til at styrte sammen. Det er de lokale landsbyboere i samarbejde med Saladin, der har fået nok, og som har overmandet de tyske vagter og sprængt udgangen til det fri. Hvis det passer skidt med jeres hændelsesforløb er det selvfølgelig ingen nødvendighed at åbningen bliver spærret. Gør det klart for spilpersonerne, at den eneste udgang går gennem den oversvømmede by.

Noget i mørket

Lad de to søstre deltage i festlighederne. De skal ikke synliggøres og bør ikke direkte angribe spilpersonerne, men de skal underbygge stemningen af, at der er "noget" farligt ude i mørket og nede i det kolde vand. Lad f.eks. spilpersonerne få kontakt med en overlevende soldat eller arbejder, der viser dem en gammel stige, der måske kan føre dem i sikkerhed. Hjælperen tilbyder at kravle først og han når lige at få hovedet op igennem hullet i toppen før han bliver angrebet af søstrene. Spilpersonerne kan kun se hjælpeløst til fra foden af stigen imens manden krop spjætter i en dødsrallen. Til sidst falder kroppen til jorden - hans ansigt er flæset af utallige bid.

Alene i mørket

Oplevelsen af at blive fanget i mørket under jorden i en oversvømmet spøgelsesby skal gerne understreges. Gør det så uhyggeligt og dramatisk som muligt. Det er nu spilpersonerne skal ned med nakken før det endelige klimaks. Vær tålmodig og trød i deres problemer. Fortæl hvordan vagternes skrig i mørket langsomt bliver svagere og ebber ud i takt med at de drukner eller bliver ædt af søstrene. Beskriv det kolde vand, der gør kroppen stiv og følelsesløs, samt hvordan spilpersonernes ejendele skyldes væk af vandmasserne og deres skydevåben bliver ødelagt af vandet.

Ned i strømhvirvelen

For at komme ned til det nederste niveau og frem til klimakset skal spilpersonerne gerne ned gennem strømhvirvelen. I hele byen går der en stærk strøm fra den knuste dæmning og hen til hullet, der fører ned til næste niveau. Næsten lige meget hvad der sker kan du undskylde, at spilpersonerne bliver skyllet med og ført med strømmen. Det er dog vigtigt, at du så vidt muligt giver spillerne den opfattelse, at det er deres egne valg og fejl, der leder dem på afveje. Hvis spilpersonerne genner sig som kujoner i eller oven på en bygning, så er det en smal sag at lade vandmasserne underminere det gamle murværk, som gradvist smuldrer og falder sammen. Du må gerne gøre meget ud af den opslidende og forgæves kamp mod vandmasserne, og lad endeligt spillerne sidde med en spinkel fornemmelse af at det hele måske er slut nu.

Andre muligheder

Hvis spilpersonerne simpelthen er umulige at drive ned gennem strømhvirvelen må du ty' til andre midler. Ofte vil der være en enkelt spilperson eller to, der har fundet sin egen lille undskyldning for ikke at komme videre med handlingen. En mulighed er at lade søstrene angribe i mørket. Efter lidt kamp bliver spilpersonerne slået bevidstløse og taget med af søstrene ned i underverden, måske tiltænkt som midnatssnack. En anden

måde er at lade spilpersonerne miste bevidstheden, enten af udmattelse, pga. drukning eller fordi de knappe luftreserver hurtigt bliver opbrugt. Når de så vågner er de enten blevet ført med ned af søstrene eller en overlevende soldat eller arbejder. Det er også fedt, hvis de kommer til sig selv imens de flyder på en træplanke på vej mod midten af malmstrømmen uden mulighed for at undslippe. Den sidste og kedeligste mulighed er selvfølgelig, at de finder en almindelig gang eller tunnel, der fører ned i dybet.

3.5.5 Niveau 3

Det sidste niveau består af en enorm underjordisk sø, der fortaber sig i mørket. Hullet fra niveau 2 fører gennem en lang tunnel ned i loftet over søen og bliver til et vandfald, der plasker ned i søens sydlige ende. Heldigvis er der en lang klippetange, der går ud i vandet nær ved nedfaldsstedet. Tangens bred er overstrøget med vraggoods og druknede stakler. På bredden ligger også et virvar af helt eller delvist ituslåede statuer. Der hvor tangen møder klippevæggen går en tunnel ind i mørket. Tunnelen leder frem til den grotte hvor de fire segl ligger. Der er også en smal klippesprække, som leder op til overfladen.

Vi er kommet så langt ned, at der er vulkansk aktivitet i området og ved tangens ene bred kommer en lille strøm af hvidglødende lava op af sprækker i klippen. Lavaen løber ud i søen, der syder og bobler voldsomt. Lavaen tjener tre formål: for det første oplyser det hulen på en dejlig uhyggelig og skummel måde, for det andet giver den en god stemning med vanddamp og stank af svovl, og for det tredje minder det dejligt meget om de klassiske visioner om Helvede. Vandet omkring tangen er forresten dejligt varmt.

Ud for tangen umiddelbart nord for vandfaldet ligger en lille ø, der er ca. 50 meter i diameter. Vandfaldet fra loftet falder ned midt imellem tangen og øen. På den lille ø holder de to søstre til, det har været deres tilflugtssted og hjem gennem utallige århundreder. Øen er flad med undtagelse af de rester fra gamle templer og udsmykninger, som søstrene har samlet sammen. Således står der en række af klassiske søjler, samt en hob af statuer. Fordelt over hele øen ligger også en masse knogler og ragelse, som søstrene har samlet op gennem tiden.

Broder Schmiche kan godt genkende stedet fra det første korstog, men den gang var der ingen lava og han kunne kun se ganske lidt af hulen og søen i skæret fra sin fakkell. Han husker dog, at han sammen med Sir Desmond kom ud af den tynde sprække og at tunnelen fører gennem en labyrint af gange ind til det inderste kammer, hvor Gralen lå. Dengang havde han en kopi af Johannes Døberens kort over labyrinten.

Velkommen til underverdenen

Hvis spilpersonerne kommer ned gennem hvirvelstrømmen venter der dem en lang og uforglemmelig rutschebane tur ned gennem jorden. Turen ender i frit fald de sidste 50 meter fra loftet og ned. Faldet slår alle spilpersonerne bevidstløse, og de kommer først til sig selv når de ligger skyllet op på bredden af søstrenes lille ø. Skyllet op sammen med spilpersonerne er også de bipersoner, som du gerne vil ha' med i klimakset. Det er f.eks. Herr Hauptmann, Claudia von Ströhm eller Mr. Rodney. De spilpersoner, der even-

tuelt er kommet ned gennem en gang, kommer ud gennem den smalle sprække på tangen syd for øen, på den anden side af vandfaldet.

Søstrenes ø

Det er nu på tide med det endelige klimaks med de to søstre. Det er vigtigt, at spilpersonerne her får oprejsning for deres nedtur og at de genvinder deres status som episke helte på vej til at redde verden. Vi dog så tæt på klimakset, at du gerne må dræbe en enkelt spilperson, hvis det er passende.

Lige når spilpersonerne vågner er de alene på øen. Der er helt stille, med undtagelse af den konstante plasken fra vandfaldet og lavaens syden. Gi' lige spilpersonerne et langt øjeblik til at finde sammen, bearbejde oplevelserne og se sig lidt omkring på øen. Øen rummer en masse tegn, der viser hvem søstre er og hvor de kommer fra. Spilpersonerne kan bl.a. finde en masse knogler, diverse statuer (et par stykker af soldater de genkender), store bunker af små slangehamme, samt diverse klenodier og objekter, som søstre har samlet sammen gennem tiden. Der er f.eks. en gammel jadekniv fra Mesopotamien, assyriske smykker, et romersk spejl, græske vaser og et gyldent kors, som en af spilpersonerne genkender som sit eget. Det mest bemærkelsesværdige fund er dog de tre stenbatterier. Batterierne bruger søstre som senge. I den ene kiste ligger skelettet af en kvinde, men uden hoved. Det er selvfølgelig Medusa, der blev halshugget af Perseus.

Pludselig hører spilpersonerne lyden af to kvindestemmer, der skændes højlydt. I det fjerne skimter de søstre, der på den anden side af vandfaldet står på bredden og skændes om hvis tur det er til at tage en bid af en strandvasker. Skænderiet forgår på mesopotamisk og spilpersonerne kan måske genkende sproget, men de forstår det ikke. Gi' spilpersonerne et øjeblik til at lægge en hurtig plan før de to søstre kommer hjem.

Søstre svømmer hjem og går i land, stadigvæk imens de skændes. De har begge form af kraftige og høje kvinder, med hæslige og deforme ansigter, og et hår af små giftslanger. De er svøbt i lyse toga-lignende gevandter.

Er der nogen spilpersoner eller bipersoner som du savner til klimakset, så kan du bringe dem på banen igen ved at lade søstre tage dem med på slæb. Lad eventuelt de to rappenskraller begynde at skændes om hvem, der først må sove med staklen.

Kampen med søstre kan forgå på mange måder. De kan såres, men ikke dræbes af normale våben, kun flammesværdet eller et andet helligt artefakt (f.eks. stensværdet fra tronsalen) kan give dem et banesår. En anden klassik mulighed er jo at bruge et spejl eller et blankpoleret stykke metal. Hvis søstre forstener sig selv, så lad det eventuelt kun være midlertidigt. Hvis spilpersonerne er rigtig smarte venter de til søstre lægger sig til at sove i batterierne, hvorefter de slår til og begraver dem levende. Et sjovt element du eventuelt kan trække på er at lade en af søstre antage en skøn kvindeskikkelse, og lade hende forsøge at lokke en af spilpersonerne (klassisk scene fra amerikanske teenager horrorfilm). Bliver en eller flere af spilpersonerne forstenede, så kan den lille portion af Gralens vand redde dem. Går det helt galt for spilpersonerne, så kan du altid redde deres røv ved at kaste Ezraul og et par af hans venner ind i kampen. Hvis Otto stadigvæk er i live er han selvfølgelig også mand for at stikke kællingerne et par falde.

Labyrinten

Efter der er gjort kål på de to søstre har spilpersonerne ikke andre muligheder end at gå ind i tunnelen i den sydlige klippevæg. Tunnelen deler sig snart og det bliver hurtigt klart, at spilpersonerne står foran en stor labyrint. Imens de diskuterer hvad de skal gøre kommer deres gamle våbenbror Sir Desmond dem til hjælp.

Sir Desmond

Den urgamle ridder har som bekendt levet i labyrinten lige siden han på det skammeligste blev efterladt for snart tusinde år siden. Han er blevet småskør og kender efterhånden labyrinten uden ad. Han bevæger sig så sikkert rundt i gangene, at spilpersonerne måske først senere opdager, at tiden i mørket har gjort ham blind. Af frygt for søstrene har han ikke haft mulighed for at søge op mod overfladen eller skaffe sig lys.

Benyt Desmond som en lejlighed til at lege en sindssyg gammel stodder, og spil op til spilpersonernes gamle erindringer. Desmond er spilpersonernes eneste chance for at komme ind til det inderste kammer, hvor Johannes Døberen efterlod både Gralen og de fire segl. Desmond vil gerne vise dem vej, men først vil han ha' en fornuftig forklaring på hvorfor de efterlod ham og hvorfor de vil ind til kammeret. Husk at Desmond har været ensom og alene meget længe, og at han derfor kan finde på at spille kostbar og gøre sig besværlig for at få så meget opmærksomhed som muligt.

På vej gennem labyrinten kommer spilpersonerne forbi en stenstatue af en engel. Det er den stakkel, der blev forstenet af søstrene, da den forsøgte at beskytte Johannes Døberen. Da engle vel ikke rigtigt kan dø kan man fornemme, at den har kedet sig temmelig meget gennem årene.

3.6 Klimateks

Vi er nu kommet til vejs ende og den fine finale.

3.6.1 Det inderste kammer

Med Sir Desmonds hjælp finder spilpersonerne vej gennem labyrinten og de kommer frem til en rund hule. Hulevæggene består af krystaller, og den mindste lyskilde bliver på mystisk vis reflekteret så hele hule oplyses. I midten af hulen står en romerske jernkiste, som Johannes Døberen efterlod med Gralen og de fire segl.

Før du går videre og lader spilpersonerne åbne kisten, er det på tide, at du får eventuelle hængepartier ud af verden. Vi opsummerer mulighederne:

Søstrene

Har de to kællinger ikke helt fået det tæppefald de fortjente, så kan du med god effekt kaste dem på banen igen i den klassiske horror-kliche: "monstret kommer altid to gange". Det skal dog ikke tage for lang tid.

Tyskerne

Hvis du ikke har fået afsluttet dette kapitel er der mulighed for at gøre regnskabet op. Enten har spilpersonerne selv taget et par tyskere med f.eks. Claudia, eller så dukker Herr Hauptmann pludselig op. Han har selvfølgelig sin Luger i hånden, er drivvåd og forslået, og har fulgt spilpersonernes våde fodspor gennem labyrinten.

Dæmonen

Lad eventuelt Ezraul dukke op i fuld ornat. Han er dog ikke ude på at slå, det tæller som snyd. Først vil han forsøge t snyde dem med omvendt pædagogik ved at trygle dem om ikke at bryde seglene. Senere går han eventuelt til bekendelse og lover dem guld og grønne skove som belønning for at bryde seglene. Muligvis vil han afsløre, at Broder Adorno har været et smut i Helvede. Han kan også spille på andre synder som spilpersonerne har begået undervejs. Bliver han afvist eller angrebet siger han farvel med en olm latter og forsvinder i en svovlstinkende røgsky.

3.6.2 Seglene

Spilpersonerne åbner kisten. Og den er tom. I et kort øjeblik skal du nyde deres desperation inden du forbarmer dig og lader dem opdage, at Sir Desmond bærer fire ydmygestensegl i en snor om halsen. Dem har han fundet i mørket og rendt rundt med i et par århundreder uden at vide hvad det var. Hvis Sir Desmond er død i en tidligere scene så ligger seglene i kisten.

Seglene har forskellige farver og hvert sit symbol: hvid med en bue (nederlag), rød med et sværd (krig), sort med en vægt (sult) og gustengul med et kranie (Døden).

3.6.3 Afslutning

Nu skal beslutningen tages. Hvad gør spilpersonerne og hvad er det rigtige? Den store pointe er, at der ikke er nogen forræder og at spilpersonerne alle ønsker at gøre det der er rigtigt. Der har således et reelt frit valg. Sørg for at træk tiden lidt ud og hold spændingen, så alle får tid til at blive grebet af tvivl og paranoia. Det er bestemt ikke usandsynligt, at et par af spilpersonerne begynder at slå lidt på hinanden.

Den spilperson, der bryder et segl, bliver et redskab i Guds hænder og besjæles af en af de fire tilintegyngende kræfter. Seglene kan ikke ødelægges på afstand f.eks. med sprængstof.

Hvis de bryder alle fire segl

Dommedag starter og jorden som vi kender den går under. Hvem der vinder det sidste slag er uvist. Hvis der er en spilperson tilbage som ikke bryder et segl bliver staklen direkte vidne til starten på enden. Han bliver som den første dræbt af rytterne.

Hvis de tager seglene med sig

De kan også vælge at tage seglene med sig. Det er dog lidt for kedeligt, så straf dem ved at lade en bande Ahnnenerbe agenter vendte på dem ved udgangen til overfladen. Tving spilpersonerne til enten af bryde seglene eller overlevere dem til nazisterne.

Hvis de bryder et eller flere af seglene, men ikke alle fire

Dem, der bryder seglene bliver forvandlet. De øvrige spilpersoner kan så efter dit temperament dø som de første for rytternes plager, eller de kan få lov til at forsøge at stoppe rytterne i tide og derved stoppe dommedag på målstregen. Se næste afsnit.

Hvis de gemmer seglene

De kan også efterlade seglene og beslutte at lade skæbnen råde. Kedeligt, men man må jo acceptere deres valg.

3.7 Efterspil

Efter spillerne har truffet deres valg og beseglet deres og menneskehedens skæbne, kan du runde af med kort at fortælle hvad der umiddelbart sker bagefter. Det er så op til dem, om du skal snakke om havene, der bliver til blod og kometnedslag, eller om de skal høre om deres egen hjemrejse gennem ørkenen og den klapjagt, som Paven i skuffelse sætter ind på dem.

Hvis spilpersonerne kun bryder et par af seglene kan du kort afslutte med at lægge op til en fortsættelse, hvor de sidste riddere skal indhente og stoppe deres gamle kollegaer før de når frem til civilisationen.

Til sidst er det ofte hyggeligt, at lade spillerne fortælle om deres roller og overvejelser.

4.0 Vejledning

En gennemgang af vejledninger og råd, der forhåbentlig kan lede din vej gennem scenariets værste kringelkroge.

Kamp og regler

De mange kampsekvenser i scenariet skal der kæles for. Kampene er ikke kun virkemidler for en gennemgående morale eller tema, men faktisk også et mål i sig selv. Det er fedt at slås på episk manér og med stil.

Husk her, at ridderne er ekstremt seje med gammeldages våben, men novicer når det kælder moderne skydevåben. Det er jo ganske praktisk, da sværdkamp nu engang er sejere end at plaffe folk ned på to hundrede meters afstand.

Jeg er ligeglad med om du bruger regler eller ej, men det er vigtigt, at kampen afvikles rimeligt hurtigt og glidende, og at der rulles en terning i ny og næ. Spillerne skal føle, at konsekvensen af deres handlinger ikke dikteres entydigt af spillederen eller scenariet.

Husk at go' action er nært forbundet med princippet om den eskalerende spændingskurve. Det betyder, at hver gang spillerne har en forventning, så bliver situationen lige en tand mere episk og dramatisk end de havde regnet med. Det kan altid blive værre, og du kan lave utallige små trin mellem fiasko og succes. Således fører f.eks. faldet fra en klippe til at man hænger i en tynd gren, til man falder ned i en brusende flod, til en tur over et vandfald, til mødet med to krokodiller etc.

Generelt, så kan spilpersonerne ikke dø med mindre spilleren er så dum, at det er en nådesgerning når du sender ham tidligt i baren. Går det galt, så har spilpersonerne to doser gralsvand som de kan bruge til at få et ekstra liv.

Selv om vi har gang i et episk eventyr med rigtige helte, så vær relativt realistisk. Det betyder bl.a. at det gør ondt at blive ramt, og at man ikke ustraffet udsætter sig selv for beskydning. Husk, at det er fedt at vinde fordi man selv er sej, ikke fordi de andre skyder elendigt.

Pas på den helt banale pulp-stil og undgå at gøre arketyper som de tyske soldater for tåbelige og klichefyldte. Det må ikke blive slapstick komik eller banal hack'n'slash.

Det overnaturlige

En række overnaturlige og mirakuløse begivenheder indtræffer og det er essentielt, at spillets stil og spillernes forventninger holdes på det rette plan. Selv om mytologiske væsner, religion og magi hører hjemme i Holocaust-universet, så er det ikke noget, der må blive banalt og selvfølgeligt. Hold igen med de overnaturlige aspekter og pointer, at det er et chok hver gang verden byder på mere end forventet. Husk, at almindelige mennesker er næsten umulige at få til at erkende, at der er mere mellem himmel og jord.

Spillerne imellem

Det er selvfølgelig essentielt, at spillet mellem spilpersonerne kommer til at blive dramatisk og dynamisk. Rollerne er opbygget så der er mange konflikter og modsætninger at arbejde med, men der er ikke fra min side dikteret nogle eksakte forløb eller nogle intriger, der død og pine skal drives frem. Først i klimakset bliver handlingen fuldstændig lagt ud i plenum mellem spillerne.

Plotpunkter og opbygning

Scenariet er opbygget med afsæt i det klassiske dungeon-scenarie, hvor en flok eventyrer hyres til at drage ned i en hule for at hente eller dræbe et eller andet. Spillerne har så forholdsvis stor frihed til at bevæge sig rundt i den skitserede hule.

Der er også mange elementer fra det klassiske Call-scenarie, hvor en gruppe efterforskere skal afdække en hemmelighed og løse en eller anden form for gåde eller mysterium. Der smides en masse spor og aktører på banen, og så må spillerne selv komme så langt som de kan.

Der er selvfølgelig ingen garanti for at spillerne følger den handling som er skitseret i scenariet, men heldigvis har du det effektive redskab, at de har en konkret mission som de brænder for, og at de fanme skal ud og redde verdenen (tror de). Spilpersonernes motivation og umiddelbare målsætning bør der ikke være tvivl om.

Hjælpere

Går det lidt sløvt kan du vælge at sparke spilpersonerne lidt på vej ved at introducere en eller flere hjælpere. Hjælperne er typisk overnaturlige væsener, der kan finde på at blande sig. Følgende muligheder er oplagte:

1. *Ezraul*. Dæmonen kan dukke op og spørge pænt, om der er noget den skal hjælpe med. Det er særligt Broder Adorno som er et oplagt offer for disse tilbud. Prisen for assistancen er typisk 1 stk. sjæl. Ezrael kan f.eks. tilbyde en spiller, der er ved at drukne, at han kan blive reddet og bevare livet lidt endnu. Husk, at Ezrauls mission er at lokke spilpersonerne til at bryde seglene.

2. *Engle*. Du kan altid rede skindet på næsen ved at sende en Herrens engel f.eks. i en drøm. Englen kan både redde spilpersonen og kan komme med formaninger og varsler, der kan sætte gang i plottet. Det er dog vigtigt, at en eventuel engel ikke aktivt bliver en del af historien. Det ligger jo i Guds store plan at mennesket selv må tage sine valg og kæmpe sine kampe.

3. *Jesuitteragenter*. Spilpersonerne er del af en verdensomspændende elite-orden, der har agenter over hele kloden. Du kan altid kaste en Jesuitteragent ind fra højre, eller lade fem bevæbnede agenter i sorte sparkedrager hoppe ned i faldskærm fra et fly.

4. *Valkyrien*. Broder Cornelius står jo i en lidt speciel situation, og han kan eventuelt få gode råd eller en håndsrækning fra en udsendt Valkyrie. Valkyrien kan f.eks. give ham et våben eller vise vej. Kun Cornelius kan se Valkyrien, den "eksisterer" kun i hans univers.

Virkemidler

Hvis du er frisk er der rig mulighed for at peppe scenariet lidt op med små live-elementer, lækker stemningsmusik og diverse fede props. Du kan f.eks. lade alle kampe illustreres ved stagefight eller slukke lyset når spilpersonerne udsættes for oversvømmelsen.

Brug fantasien, men husk, at effekter og lir ikke må stjæle for meget af billedet.

5.0 Appendiks

Kort om reglerne

Spilpersonerne er beskrevet til VP-systemet. Har du ikke systemet kan det lånes på de fleste biblioteker. Det har desværre været udsolgt fra forlaget og forhandlere længe. VP minder meget om basic-roleplaying, der bl.a. bruges i Call of Cthulhu. De vigtigste ting at vide er, at alle færdigheder og egenskaber normalt går fra 1 til 20 og det er fedt at ha' så højt et tal som muligt. Et gennemsnitligt menneske har ca. 10 i alle egenskaber. For at udføre en handling med succes skal man rulle 1d20 og slå under eller lig med den værdi man har i den pågældende færdighed eller egenskab.

Diverse forkortelser:

SMI = Smidighed	HUR = Hurtighed	STR = Styrke
STØ = Størrelse	UDH = Udholdenhed	PSI = Psyke
INT = Intelligens	UDA = Uddannelse	UDS = Udseende
HEL = Held	RT = Reaktionsid	HP = Helbredspoint
HelPt = Heldpoint	MMM = Moral, Mod & Mandshjerte	SkB = Skadebonus

Kort om udstyr og våben

Fordi scenariet strækker sig over så mange faser og lokationer, og fordi handlingen er rimelig åben har jeg ikke set nogen grund til at gøre en fandens masse ud af spilpersonernes udstyr, våben og isenkram. De starter med et par særlige genstande, resten må de samle op undervejs. Når scenariet starter skal de ha' lov til at lave en liste over de ting, de tager med fra Rom. Omkring våben, så træk på alle de klassiske våben fra 2. Verdenskrig: den britiske Le Enfield riffel, den tyske Schmeisser maskinpistol, den seje 9mm Browning HP automatpistol og den legendariske Luger. Har du lyst er det selvfølgelig også muligt at præsentere en tysk automatriffel (modificeret udgave af Sturmgewehr 44) eller et amerikansk ditto.

Handouts

Oversigt over scenariets handouts og oversigter:

- #1) Flowchart. Oversigt over scenariets opbygning. Kun for spillederen.
- #2) Spillederens oversigtskort. Kort over Middelhavet, hvor den planlagte rejserute til Jerusalem er indtegnet.
- #3) Spillernes oversigtskort.
- #4) Schmiches skitser. Den gamle optegning som de finder på gulvet i Schmiches gamle celle.
- #5) Det gamle kort fra det første korstog.
- #6) Aktuelt kort over dalen ved Zoar. Kun for spillederen.
- #7) Skematisk oversigt over de under jordiske niveauer. Kun for spillederen.