

Kongernes Dal

Et systemløst scenarium til Fastaval 2001



Flemming Lindblad Johansen
Lone Gram Larsen

Version 1.1

15. marts 2001

Indhold

1	Forord	5
2	Baggrund	7
2.1	Generel baggrund	7
2.2	Forud for scenariet – spilpersonernes baggrund	8
2.3	Umiddelbar baggrund for scenariet – ekspeditionen	11
3	Handlingen i korte træk	14
4	Praktiske overvejelser	16
5	Første del	20
5.1	Boston	20
5.2	San Francisco	34
5.3	Athens, Georgia	39
5.4	Ægypten	43
6	Anden del	46
7	Spilpersoner	51
A	Bipersoner	59
B	Handoutoversigt	61
B.1	William Dugway	61
B.2	Sharon Dugway	62
B.3	Colin Westwood	64
B.4	Erwin Mößbauer	64
B.5	Bruce Elkhart	66
B.6	Nasîr ibn-Musa-al-Khowârizmî	66

B.7	Generelle	67
C	Tidslinje	69

Kapitel 1

Forord

Kære spilleder!

Undskyld! På nuværende tidspunkt har du sikkert fundet bunken af handout, så det er på sin plads at sige undskyld. Der er 91 af slagsen. Mængden skyldes at vi ville afprøve en ide, og det er vores erfaring at metoden rent faktisk fungerer i praksis.

I Kongernes Dal har spilpersonerne mistet hukommelsen, og de skal langsomt finde ud af hvem de er. Når de besøger forskellige steder eller oplever bestemte ting, husker de brudstykker af deres liv som kan hjælpe dem med at komme videre. Denne tilbagevenden af hukommelsen foregår ved udlevering af handout. For overskuelighedens skyld er der en oversigt over handoutene i bilag B.

Genren er investigation/intrige. Spilpersonerne skal forsøge at finde ud af hvem de er og hvorfor de har mistet hukommelsen. Det viser sig at de har skjulte dagsordener, og når de finder ud af at der er mulighed for at opnå stor magt, vil nogle af dem (forhåbentlig) forsøge at slå til og stikke de andre i ryggen, mens andre vil forsøge at begrænse skaderne.

Scenariet er systemløst. Det er ikke nødvendigt at rulle terninger for at se om tingene lykkes for spillerne – brug almindelig dømmekraft og undgå så vidt muligt at slå nogle af spilpersonerne ihjel. I hvert fald ikke før til sidst.

På side 19 findes et flowchart for scenariet

De tre bilag, A, B og C, er til opslagsbrug. De indeholder en kort liste over bipersoner, en oversigt over handout og en tidslinje.

Vi håber selvfølgelig at alt er som det skal være, men hvis der er spørgsmål, forslag

eller andet, så ring til os på 38 88 39 37 eller skriv til kongernesdal@krypton.dk eller gram@ifaa.dk. På scenariets hjemmeside krypton.dk/kongernesdal er der flere baggrundsoplysninger om USA og Ægypten, og på spilledersiden (adgangskode: "lukop") vil der være kommentarer og forslag fra andre spillere når de kommer.

Til sidst vil vi gerne sige tak til prøvespillerne for gode, konstruktive forslag der har været med til at forbedre scenariet. Prøvespillerne var: Henrik Leth, Poul Riishede, Robert B. Jensen, Tom Christensen, Troels Lemvig Andersen og Troels Vastrup. Og tak til Frederik J. Jensen for korrekturlæsning og mange gode forslag til bedre struktur og layout. Også tak til køkkenpersonalet Lone og Ulla Gram Larsen.

(OBS! Før du begynder at finde den røde kuglepen frem, gør vi opmærksom på at der er sat kommaer efter det nye kommasystem.)

Kapitel 2

Baggrund

2.1 Generel baggrund

Historien tager sin begyndelse i oldtidens Ægyptens Gamle Kongeriger hvor kong Falak III kom til magten som 20-årig. Han var ualmindelig godt begavet, og i løbet af sin lange regeringstid opbyggede han et mægtigt rige; velstand og fred prægede landet, og der var stor kulturel og videnskabelig opblomstring. Han var meget populær blandt befolkningen, og alt syntes at lykkes for ham. Falak III levede længe, men fik kun få børn; hans eneste søn blev opkaldt efter ham, og det var Falaks håb at sønnen ville styre landet med lige så megen klogskab som han selv (vidste at han) havde gjort. Falak døde som en gammel mand, og sønnen, Falak IV, overtog magten som 45-årig.

Falak IV havde ikke sin fars evner; han var doven og forfængelig og nærede et altoverskyggende had til sin far der altid var blevet hyldet som den store, kloge mand der altid gjorde det rigtige. Falak IV havde altid stået i skyggen af sin far, og efter hans magtovertagelse blev alt hvad han gjorde sammenlignet med hvad faderen havde gjort eller hvad man troede at faderen ville have gjort. Falak IV forsøgte først at skabe sig et navn ved nogle erobringstogter, men det mislykkedes; landet blev forarmet og fik nye fjender, og stemningen var generelt dårlig. Savnet af Falak III blev stadig mere udtalt, og sønnen blev mere og mere hævngherrig og bitter. Han forbød enhver omtale af sin far, brændte alle minder om ham og slog hårdt ned på overtrædelser, og han blev frygtet som en grusom tyrann.

Herpestes Nisagam, landets gamle ypperstepræst, der havde haft sin stilling tilbage fra Falak III's regeringstid, havde fulgt udviklingen på nærmeste hold, og han var bekymret.

Han havde indset at landet ville gå under hvis Falak fik lov til at fortsætte, og drevet halvt af vanvid, halvt af sund fornuft begik han en forbrydelse der aldrig før var set. Han fremstillede en gift, og under foregivelse af at ville drikke sin faraos skål, fik han Falak til at drikke. Da Falak indså at hans ypperstepræst havde forrådt ham, udtalte han en forbandelse over Herpestes Nisagam og bandt hans ånd til i al evighed at vogte sin grav. Man kan imidlertid ikke dræbe en farao endeligt med jordisk gift; der må også udføres et helligt ritual for at stede ånden til hvile, og det var Herpestes Nisagam klar over. Men før han nåede at udføre dette ritual, blev han pågrebet af de andre præster og dræbt. Falaks ånd var ikke blevet bortmanet, og dermed levede den videre, men var dog bundet til den grav hvor Falaks legeme blev lagt. Fordi han var en farao, ville der fremover være en mulighed for at vende ritualet og bringe ånden og Falak tilbage. Det ville således med forskellige varianter af ritualet være muligt at bortmane ånden, tage magten over den eller vække Falak til live igen.

Ingen af delene blev dog udført, for bortset fra præsterne var der ingen der kendte til ritualet, og præsterne havde ingen interesse i at have mere at gøre med den beskidte affære.

Landet var i en elendig forfatning, og selv om tyrannen var død, gik der alligevel mange år før det kom bare nogenlunde på fode igen. I de magre år der fulgte efter, opstod der en sekt der bestod af nogle få forvirrede mennesker, som begyndte at dyrke den gamle kong Falak III. Der var dog næsten ingen spor af den gamle konge tilbage – sønnen havde næsten slettet alle spor – og som årene og generationerne gik og historien blev fortalt videre fra mund til øre, opstod der en forveksling af Falak III og Falak IV, og man sammenblandede Falak III's velstand og magt og mordet på Falak IV. Falak IV's grav blev samlingspunkt for sekten der fortsat forsøgte at holde folk fra den.

2.2 Forud for scenariet – spilpersonernes baggrund

I begyndelsen af 1900-tallet gøres der en række fund i Ægypten, ikke blot i forbindelse med pyramiderne, men også andre steder begynder man for alvor at tage fat på større udgravninger. Således også i Kongernes Dal i det Øvre Ægypten (nær Luxor) hvor man i 1922 blandt andet finder Tut-ankh-Amens grav. Den almindelige interesse for Ægypten vokser, og ægyptologien får status som en selvstændig videnskab. Mange arkæologer kaster sig begejstret over projekter i Ægypten, og de arkæologiske studier rundt omkring i verden tiltrækker nye, dygtige studerende. Arkæologen Jeff Gladwyn fra State University of Georgia i Athens, Georgia er en af de begejstrede. I 1921 starter et nyt hold arkæologistuderende som Gladwyn underviser; på dette hold er blandt andre den sprudlende

Bruce Elkhart og den dygtige, ambitiøse **Sharon Hubbard**¹. Elkhart er livsglad og munter og går nok op i arkæologi, men mindst lige så meget i at have det sjovt her og nu. Sharon vil frem i livet; hun ved at kvinder har det svært inden for videnskab og at det kan være nødvendigt at benytte alle midler for at komme til tops. Hun nærer en grænseløs faglig beundring for den inspirerende Gladwyn og hans undervisning.

I Ægypten er man bekymret over de mange udenlandske ekspeditioner der graver i landets fortid, og man ved at mange arkæologiske skatte forsvinder ud af landet. Ægyptens hemmelige politi begynder at holde øje med ekspeditionerne, og agenten **Nasîr ibn-Musa-al-Khowarizmî** begynder under dække at optræde som ekspeditionsleder og praktisk gris for på den måde at komme ind på livet af arkæologerne. Nasîr er en god agent, men en smule forvirret i hovedet; han er overbevist om at han er efterkommer i lige linje af en stor farao (det er han ikke), og han går meget op i ægyptiske legender hvoraf et par stykker omhandler en farao der skal vende tilbage og skabe fred og velstand i landet og befri det for dets fjender.

I München i Tyskland sidder arkæologen **Erwin Mößbauer**. Han er enkemand og ikke særlig tilfreds med udviklingen i landet; depressionen er udbredt, der er næsten ingen midler til forskningen, og politisk set polariseres holdningerne mere og mere – de fleste er enten fascister eller kommunister. Mößbauer føler derfor ikke de store savn da han i 1924 udvandrer til USA hvor han bliver ansat på Harvard-universitetet i Boston, Massachusetts. Her fatter også han interesse for Ægypten, og efter et stykke tid kommer han på sporet af en hidtil ukendt konge fra de Gamle Kongeriger. Kilderne er meget tågede og nævner navnet Falak samt mægtig rigdom og velstand. Der nævnes også en grusom forbandelse og en grav der er skjult for eftertiden. (Disse kilder har blandet Falak III's mægtighed sammen med Falak IV's skæbne.) Mößbauer går i gang med at efterforske sagen og foretager flere rejser til Ægypten. Under ekspeditionerne til Kongernes Dal trækker han hver gang på Nasîr ibn-Musa-al-Khowarizmîs ekspertise og lokalkendskab. Nasîr mistænker Mößbauer for at smugle arkæologiske artefakter ud af landet.

En ting som Mößbauer savner i USA er dog sin cognac og gode rødvin som spiritusforbudet ikke tillader ham at indtage. Han importerer nogle kasser, men finder snart ud af at det er en indbringende forretning at smugle sprit til landet, og det er ikke svært for den hurtigtarbejdende hjerne at få en lille smuglervirksomhed op at stå. Det tjener Mößbauer godt på, og han får hurtigt samlet en pæn formue på en bankkonto i Zürich i Svejts.

En anden arkæolog, **William Dugway** fra University of California i Berkeley ved San Fransisco, er også kommet på sporet af Falak-historien. Under en ekspedition til

¹Senere Sharon Dugway.

Ægypten hører han nogle af ægypterne fortælle historier, og en af dem handler om en konge der var i besiddelse af fantastiske skatte. Dugway, der selv er så interesseret i gamle ægyptiske skatte at han selv samler på dem og smugler dem ud af landet, bliver med det samme fascineret af legenden og begynder at undersøge den nærmere. Det viser sig ikke at være en helt let sag, for kilderne er begrænsede og tågede, men langsomt og sikkert kommer Dugway nærmere sandheden. Han foretager også nogle rejser til Ægypten hvor han flere gange hyrer den lokalkendte Nasîr til at stå for det praktiske i forbindelse med ekspeditionerne. Nasîr holder øje med Dugway, men har ikke umiddelbart mistanke til ham.

I 1925 tager holdet fra Georgia afgangseksamen, og de vordende arkæologer drager ud for at videreuddanne sig. Bruce Elkhart tager til Boston og bliver Mößbauers assistent. Ved ankomsten til Boston der er ret europæisk af udseende og mentalitet, bliver Bruce rystet over den løssluppenhed der foregår, og han indser at det er på tide at han bliver voksen. Da han ikke kender nogen i byen, kommer han til at omgås nogle religiøse, og Bruce bliver omvendt på mindre end en uge. Han indser da at verden er dekadent og ond, og det er sidste chance for at omvende sig til Jesus. Han overhaler alle de religiøse bevægelser indenom og påtager sig (med løfte til Gud) at han alene vil frelse verden – med alle midler.

Sharon Hubbard bliver af Gladwyn gjort opmærksom på William Dugway fra Californien; hun opsøger ham, og ved hjælp af sin charme og vedholdenhed får hun ham overtalt til at ansætte hende som sin assistent. William Dugway bliver forelsket i den smukke unge kvinde, og hun har ingen moralske skrupler ved at sige ja til ham da han beder hende om at gifte sig med ham selv om hun ikke bryder sig særligt om ham, men hun mener at han kan blive et nyttigt springbræt til en videre karriere. Fagligt beundrer Sharon stadig Gladwyn ud over alle grænser, og hun holder ham derfor underrettet om Williams aktiviteter ved at kopiere de ting hun renskriver for William og sende kopien til Gladwyn. Således kommer Gladwyn også på sporet af Falak-historien i løbet af 1926.

Sidst på året i 1926 finder Dugway og Mößbauer ud af at de begge arbejder med samme sag og at de er nødt til at samarbejde da de begge sidder inde med nødvendige oplysninger; Mößbauer har en del dokumenter, og Dugway har beretningerne fra Ægypten og en god ide om hvor graven findes. Sammen planlægger de en ekspedition til Ægypten hvor de mener at de kan finde Falaks grav (de er stadig ikke klar over at der er to Falakker).

I begyndelsen af 1927 er William Dugway efter kort tids ægteskab bekymret over at hans unge kone har så mange ærinder i byen uden ham. Han får en formodning om at hun er ham utro med en yngre mand, og han hyrer privatdetektiven **Colin Westwood** til at undersøge sagen. Westwood er en ordinær privatdetektiv med ekstreme holdninger; han er medlem af det højreradikale parti "The Right America" hvis hemmelige dagsorden

inkluderer en magtovertagelse i Californien med væbnet magt. Det er lige efter den racistiske Westwoods hoved. Westwood overvåger Sharon og bliver interesseret i hende og tager kontakt til hende på en cafe. De taler sammen, og Sharon finder manden der åbenbart har store ambitioner, interessant. De indleder en affære, Westwood forsikrer William om Sharons troskab, og William er beroliget. Efter kort tid finder Sharon ud af at Westwoods store ideer mest er varm luft, og hun slår op med ham hvilket han tager meget fortrydeligt op; det kan en kvinde efter hans mening ikke tillade sig.



Figur 2.1: Folk på gaden anno 1927

Den gamle sekt der opstod efter Falak IV's død har stadig nogle få tilhængere, og de to arkæologers snusen rundt i Ægypten påkalder sig sektens opmærksomhed. Da den finder ud af at der nu er planlagt en ekspedition som skal åbne graven, sender de William Dugway et trusselsbrev og befaler ham at holde sig væk under trusler på livet. William tager det ikke særlig alvorligt, men dog nok til at han kontakter Westwood og beder ham om at tage med som en slags livvagt og i det hele taget holde øjnene åbne. Westwood har hørt tilstrækkelig meget om at der er en stor magt på spil i Dugways eventyr til at være interesseret, og desuden er der gode penge i turen, så han accepterer.

2.3 Umiddelbar baggrund for scenariet – ekspeditionen

I begyndelsen af august 1927 tager Dugway/Möbbauer-ekspeditionen af sted til Ægypten. Sharon er naturligvis med; hun har underrettet Gladwyn om alle detaljer, og han tager derfor i hemmelighed også til Ægypten. Bruce er med som Möbbauers assistent, og

Westwood er med som livvagt. I Cairo mødes de som aftalt med Nasîr der skal stå for det praktiske i forbindelse med ekspeditionen. De drager op ad Nilen og ankommer til Kongernes Dal hvor de påbegynder udgravningerne. Gladwyn ankommer senere og slår lejr i en passende afstand derfra. Sharon besøger ham i hemmelighed nogle aftener og fortæller ham om hvordan det går med udgravningerne. Desuden får Gladwyn kontakt med Nasîr og tilbyder ham nogle penge for at spionere i Dugway/Mößbauer-lejren. Nasîr tager imod tilbudet da det bringer ham ind på livet af endnu en arkæolog (Gladwyn) som han kan holde øje med.

Sent den 25. september 1927 når Dugway og Mößbauer frem til graven. De vil fjerne det sidste sand næste dag og gå ind i den og påbegynde undersøgelserne. Sharon underretter Gladwyn, og han er derfor beredt den 26. om morgenen. Sekten har imidlertid holdt ekspeditionen under observation, og da de seks er gået ind i graven, gør tre sektmedlemmer bevæbnet med krumsabler sig klar til at gå ind efter dem. Gladwyn har imidlertid set dem (og de ikke ham) og han kan se at de ikke vil ekspeditionen noget godt. Han gør derfor kort proces og skyder de tre sektmedlemmer inden de når at gøre noget. Derpå træder Gladwyn ind i graven. Holdet inde i graven har hørt skuddene, og da Gladwyn forklarer om mændene med krumsablerne, indser de at han har reddet deres liv.

Selskabet på nu syv personer undersøger graven, og ud fra Dugway og Mößbauers noter går de – uden at vide hvad de gør – i gang med at udføre et ritual der vil kalde Falak IV's ånd til live. Ritualet påkalder sig imidlertid opmærksomhed fra Herpestes Nisagams ånd der er bundet til graven. Han indser med det samme hvilke katastrofale følger det kan få for verden hvis Falak, der nu er stærkere end nogensinde, kaldes til live igen. Han ved at han må stoppe arkæologerne, og hans eneste chance er at besætte en af dem. Han vælger Gladwyn der er bevæbnet, og han begynder straks at skyde på de andre ekspeditionsmedlemmer hvorved Westwood rammes i skulderen og falder om. Det lykkes imidlertid ekspeditionsmedlemmerne at få manden (der stadig ligner Gladwyn) til at holde op med at skyde på dem ved at mobilisere alle deres diplomatiske evner. Herpestes Nisagam præsenterer sig for dem og fortæller dem om Falak III og IV og hvilken frygtelig magt de var i gang med at slippe fri. Arkæologerne indser at ånden ikke må slippes fri. Herpestes Nisagam fortæller ekspeditionsmedlemmerne at han stadig har tænkt sig at skyde dem for at sikre at hemmeligheden ikke slipper ud, men igen ved stor diplomatisk snilde lykkes det at blive enige om en anden plan: Herpestes skal slette ders hukommelse (det kan en ypperstepræstand), gøre dem bevidstløse og slette alle deres optegnelser og spor af Falaks grav inden han lader dem vågne igen.

Som sagt så gjort; Herpestes Nisagam rydder op i graven og slæber de tre lig der ligger udenfor ind i graven og får ekspeditionsmedlemmerne læsset på kameler og begynder at transportere dem tilbage til Luxor og videre til Cairo, Liverpool og Boston. Under rejsen

begynder Gladwyns bevidsthed at vende tilbage. De to store personligheder begynder nu at kæmpe om kontrollen med kroppen. Gladwyn er videnskabsmand, og han vil ikke tillade at alle spor af et så vigtigt fund som Falakgraven forsvinder, mens Herpestes fortsat arbejder på at fjerne spor. Resultatet bliver at det der ankommer til Boston i Gladwyns krop er en dybt splittet person der fremstår som rablende gal. Det lykkes at få de bevistløse ekspeditionsmedlemmer kørt på hospitalet og få ryddet op hos Mößbauer og Bruce der begge bor i Boston. Derpå drager Gladwyn/Herpestes til Georgia for at slette spor på Gladwyns ejendom. Han går i gang med at rydde op og brænder en del materiale, men ekspeditionens dagbøger kan han ikke få sig til at brænde. I stedet gemmer han dem på et hemmeligt sted på grunden. Herefter går det galt – hjernen kan ikke længere kapere den kamp der foregår inden i den, og Gladwyn dør den 21. oktober. Herpestes Nisagam er nu en hjemløs ånd, og den kan ikke rigtig finde hoved eller hale i nogen ting. Uden for graven har han ikke magt til at besætte en ny krop, og han forsøger at komme hjem til Ægypten. Der er langt hjem, og det vil tage den lang tid at komme hjem hvorfor den ikke når at få indflydelse på spillet.

Da Gladwyn/Nisagam dør den 21. oktober 1927, slippes grebet om ekspeditionsmedlemmerne, og de vågner med få minutters mellemrum på hospitalet i Boston. Her begynder scenariet.

Kapitel 3

Handlingen i korte træk

Første del: undersøgelser

I første del skal spilpersonerne finde ud af (noget af) det der er sket forud for deres opvågnen på hospitalet i Boston, og ikke mindst hvem de er. Da de vågnede før planlagt, er deres hukommelse ikke helt slettet, og når de bevæger sig rundt i kendte omgivelser, støder de på små ting eller kommer ud for små hændelser der giver dem dele af hukommelsen tilbage. Efter første del skulle spillerne gerne vide hvem deres spilpersoner er og noget om hvad der er gået forud.

I Boston hvor spilpersonerne kommer til bevidsthed kan Mößbauer og Bruce finde ud af hvem de er og hvad de laver. Nasîr kan huske lidt mere end de andre og har en smule hukommelse fra begyndelsen. De hører navnet Gladwyn og at han bor i Georgia. De får lidt af den umiddelbare forhistorie, og indbruddene skulle gerne give dem en fornemmelse af at der er nogen efter dem eller i hvert fald er interesseret i det samme som de selv. Her finder Mößbauer en ring der skal bruges under ritualet i anden del af scenariet.

I San Francisco finder William og Sharon Dugway samt Colin Westwood ud af hvem de er. De får noget af deres forhistorie, og spilpersonerne begynder at huske mere om det arkæologiske projekt som de åbenbart alle var indblandet i. William finder armbåndet til ritualet.

I Georgia finder spilpersonerne ud af mere om Gladwyn, og de finder (forhåbentlig) deres dagbøger hvor der er en masse information om ritualet. Her kan de også finde amuletten til ritualet. Der vil dog stadig herske nogen usikkerhed om konsekvenserne af at udføre ritualet, men de skulle gerne føle sig på så sikker grund at de har mod på at

tage til Ægypten igen for at finde ud af hvordan det hele begyndte. Når spilpersonerne når frem og træder ind i graven, begynder anden del.

Anden del: Intriger og ritual

I anden del finder spilpersonerne hurtigt ud af at de ikke kommer ud af graven før der er kastet et ritual. Der kan kastes tre forskellige typer ritual: et der vækker Falak til live og giver en af spilpersonerne magt over ham, et der bortmaner Falaks ånd for altid, men som en bivirkning dræber en af spilpersonerne, og et der frigiver ånden og lader den få magt over sit eget legeme. Hvem der skal have magten i tilfælde et eller hvem der skal dø i tilfælde to, afgøres af de tre relikvier (ringen, armbåndet og amuletten) som bliver fundet under første del af scenariet, sammen med en speciel indretning i graven (se kapitel 6).

Tilsammen har spillerne tilstrækkelig mange oplysninger om hvordan man skal gribe sagen an, men det er ikke sikkert at de er enige om hvilket ritual der skal kastes og hvem der skal have magten eller dø under udførelsen. Det drejer sig om at skaffe sig oplysninger og venner blandt de andre, for alene har man ikke en chance. Spillet slutter med at der bliver kastet et ritual der enten gør en af spilpersonerne umådelig magtfuld, slår en af spilpersonerne ihjel eller frigiver den frygtelige ånd.

Kapitel 4

Praktiske overvejelser

Dette kapitel bør læses igen efter spillets handling.

Første del af scenariet er hovedsagelig investigation og kan køres på traditionel vis omkring et bord. Når der skiftes til anden del, skifter stemningen i scenariet til mere intrigepræget, og man bør ændre indretningen af lokalet: fjern det centrale spillebord, dæmp belysningen og læg op til at spillerne skal benytte hele lokalet. Det giver en god intrigestemning hvis spillerne kan gå rundt og hviske sammen og konspirere i hjørnerne. Spillederen bør i anden del blot svæve over vandene og lytte.

Scenariet er langt, og tempoet skal holdes oppe i første del. Specielt er det vigtigt at få spilpersonerne ud af hospitalet så de kan komme i gang med at finde nogle spor. Hvis spillerne er træge, kan lægen smide dem ud med henvisning til deres manglende kontantbeholdning. Det er ikke meningen at spillerne skal hales igennem alle de scener der er beskrevet; det er for at holde mulighederne åbne (selv om spillere aldrig gør som man forventer). Der er sådan set ingen scener der ikke kan undværes. De vigtige scener er Mößbauers hus (fundet af ringen), bankboksen i San Fransisco (fundet af armbåndet) og besøg hos Gladwyn (fund af dagbøger og amuletten). Scener der uden videre kan undværes, er kommunikation med rederiet, samtale med politiet, besøg hos Bruce og besøg hos Westwood. Scenerne med 'selvmordssekten' kan udelades hvis tiden er knap. Tillad ikke spillerne alt for meget konspiration uden for døren; der bliver rig lejlighed til det i anden del. Der skal gerne være mindst to timer til anden del.

Det er bedst hvis spilpersonerne tager til San Francisco inden de tager til Georgia. Der mange spor at hente i San Francisco, og det er rarest for spillerne hvis de kender deres spilpersoners baggrund inden de finder dagbøgerne. Den normale måde at komme fra Boston til San Francisco eller Georgia på er ved at rejse med tog. Lad eventuelt toget

til San Francisco køre før toget til Georgia. Hvis spilpersonerne insisterer på at tage til Georgia først, er det også ok – lad være at tvinge dem til noget.

I bedste fald finder spilpersonerne alle spor, men det er ikke sikkert at det er erfarne investigationspillere. De kan således overse et eller flere af relikvierne (amuletten, armbåndet og ringen) eller de kan undgå at finde deres dagbøger. Anden del kan gennemføres uden nogen af delene, men det er værd at forsøge at få spilpersonerne til at tage i hvert fald et af relikvierne med, da spillet i modsat fald kun kan ende med åndens frigivelse og spilpersonernes død. Dagbøgerne indeholder også en del information (det er bedst for spillet hvis spilpersonerne finder dagbøgerne), men hvis de kommer til graven på helt bar bund, findes der nogle handout som man kan have i baggrunden til at give spillerne nogle oplysninger. Disse handout kan også bruges hvis spillerne ikke er i stand til at fortolke de oplysninger de har. De bør dog udleveres sparsomt da det er sjovest hvis spillerne selv finder ud af tingene. Hvis spillerne slet ikke har en ide om at der er noget at hente i Georgia (selv efter handoutet med billedet af statuen, kortet over området og Gladwyns ord om at tage hemmeligheden med sig i graven), kan man lade Sandra Gladwyn henvende sig til spilpersonerne og give dem deres dagbøger. Benyt det som en nødløsning.

Det er ikke nødvendigt at spillerne finder alle spor, og der er nogle irrelevante oplysninger imellem. Nogle handout tjener kun det formål at give lidt mere af spilpersonernes baggrundshistorie og er ikke nødvendige for handlingen.

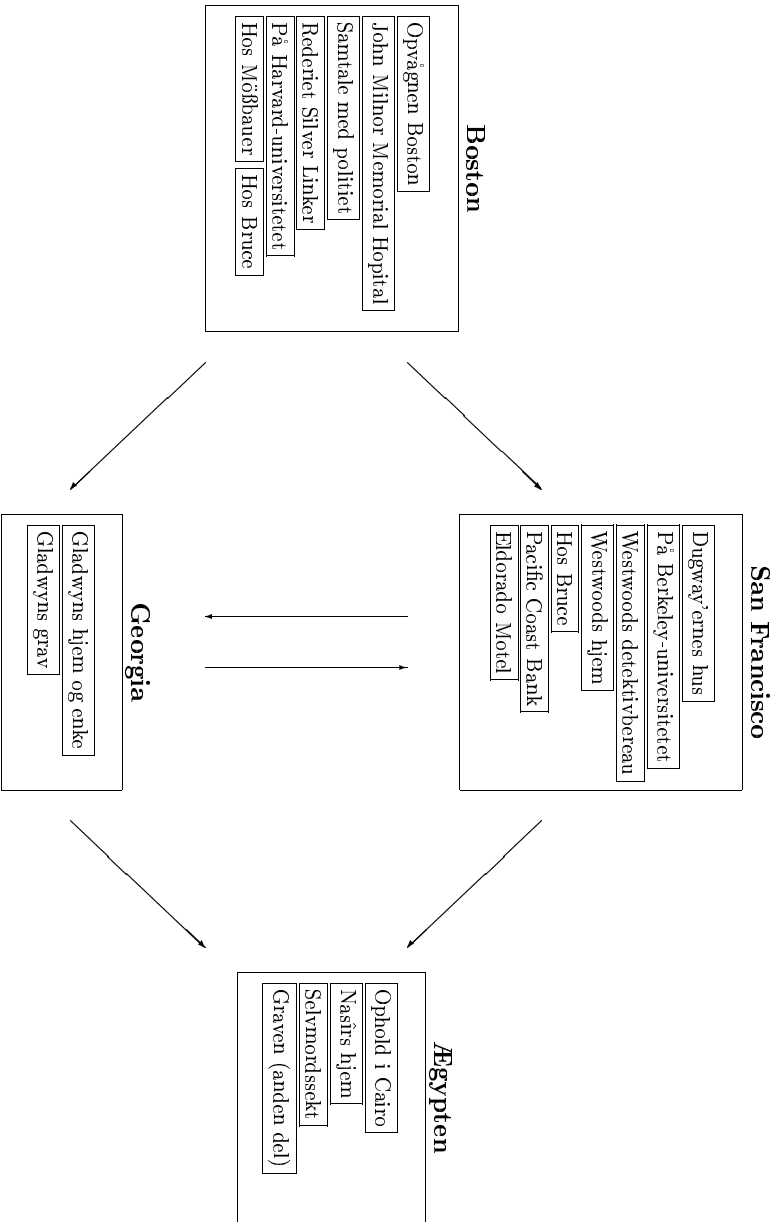
Noget af det første spillerne gjorde i prøvespillet, var at gribe telefonen og ringe til San Francisco og Georgia, og dermed var der ikke umiddelbart nogen grund til at besøge disse steder (troede de i hvert fald). Langdistancesamtale er dyrt og meget besværligt; en forbindelse fra kyst til kyst kan godt tage timer at oprette, og den kan nemt falde ud igen. Telefonsamtaler til Sandra Gladwyn går ikke igennem – hun er mest ude i haven. Indenbys samtaler går dog problemfrit igennem; det kan spare tid at ringe til fx rederiet og politiet i Boston.

I anden del hvor der skal kastes et ritual som afhænger af faklen, bægeret og bogen (se kapitel 6), kan man tage tre plastikkopper (eller lignende) hvorpå der skrives ”Fakkel”, ”Bæger” og ”Bog”, og nedenunder anbringes en seddel med de respektive muligheder (tændt/slukket for faklen, fyldt/tømt for bægeret og åben/lukket for bogen) skrevet på hver side. De tre kopper placeres tre forskellige steder i rummet. På den måde opnås at 1) en spilperson kun kan komme til en genstand ad gangen, 2) der er kun en der med sikkerhed kender en bestemt genstands position og 3) spillederen kan løfte de tre kopper når ritualet kastes og dermed afsløre udfaldet heraf. (Dette vil give mere mening efter læsning af kapitel 6.)

Endelig bør man overveje om man skal tillade våben. Det er sandsynligt at Westwood

vil forsøge at anskaffe et skydevåben, og man må vurdere den pågældende spiller før man tillader en sådan anskaffelse; en pistol i anden del kan give stor magt, men hvis man mener at spilleren kan styre det, kan det give en ekstra dimension. (Hvis han alligevel ikke kan administrere det, kan man selvfølgelig lade ham ramme ved siden af eller lade pistolen klikke.)

Flowchart



Kapitel 5

Første del

5.1 Boston

På hospitalet i Boston – opvågningen

I denne første scene vågner spilpersonerne op i en hospitalsseng og aner ikke hvad der foregår. De ligger alle seks på samme stue, og der er ikke andre patienter til stede; lige når de vågner er der heller ikke umiddelbart nogen læger eller sygeplejersker at se. Alle er iført hvidt hospitalstøj. Sharon ligger på samme stue som mændene, men er anbragt bag et forhæng så hun ikke kan se de andre, men godt høre dem når de begynder at sige noget.

Giv spillerne deres karakterark (**handout A0**, **handout B0**, **handout C0**, **handout D0**, **handout E0** og **handout F0**) og klistermærker, lad dem læse dem og hiv dem så væk fra bordet (eventuelt ud på gangen bare for at slå intrigestemningen an) og lad dem komme hen og sætte sig en ad gangen når de vågner.

Nasîr vågner først. Han kan huske hvad han hedder, at han er ægypter og at han måske har nogle hemmeligheder som han måske bør holde skjult; han kan dog ikke huske hemmelighederne endnu. (Der hentydes til at han er agent for den ægyptiske regering og at "han er efterkommer af en farao"). Han finder det naturligt at udtrykke sig på arabisk, men han forstår og taler glimrende engelsk. Han skal ikke nå at stå ud af sengen eller begynde at råbe om hjælp. Hvis han begynder at tale normalt, er det en fin anledning til at lade de næste vågne.

Efter to-tre minutter vågner Sharon og Bruce (de er unge og friske og i lidt bedre sundhedstilstand end de tre sidste). Sharon vågner op, og alt omkring hende er helt hvidt (loftet, sengen og det forhæng der er rundt om hendes seng). Hun er alene og kan ikke huske hvem hun er. Hvis de andre begynder at tale, kan hun høre dem, og hun kan også fra sengen nå forhænget og trække det så meget til side at hun kan se de andre. Hun lægger mærke til at hun har en glat ring på ringfingeren. Sharons første tanke er at hun ikke kan spilde tiden med at ligge her; det kunne jo betyde at andre kom først (til hvad ved hun ikke - det er blot et udtryk for hendes ambitioner, og hvis hun giver udtryk for at de har travlt, er det bare fint).

Bruce vågner op samtidig med Sharon. Han er også omtumlet, men kan dog se fire andre i de andre senge, og han lægger mærke til at en af dem er araber og vågen. Det eneste han kan huske er nogle sætninger som han føler trang til at sige. (Det er bibelcitater, men det ved han ikke endnu.) Nasîr, Bruce og Sharon skal have lejlighed til at veksle et par ord, men ikke ret mange, før de næste vågner. De næste der vågner, er Mößbauer og William Dugway. Mößbauers første tanke er at tage en lille dram, men han har ikke sin lommelærke på sig. Han har også en glat ring på sin ringfinger (Mößbauer er enkemand). Han kan ikke huske hvor han er eller hvem han er. Han kan dog huske navnet Herpestes Nisagam – det er vist nok en ven.

William vågner samtidig med Mößbauer. Han er omtumlet og har hovedpine. Han kan heller ikke huske hvem han er eller hvad han hedder. Han har en vag erindring om et stort mørkt rum med højt til loftet. Desuden har han et indre billede af nogle tegninger (han finder senere ud af at det er hieroglyffer og at der står "Falak"). William har en ring på sin ringfinger og desuden en lille nøgle i en kæde om halsen. Han lægger mærke til manden med den forkerte farve i sengen ved siden af. Mößbauer og William får lov til at veksle nogle få ord med de andre vågne (men ikke ret mange!) før Westwood vågner.

Westwoods første tanke er at han har ondt i skulderen. Han finder snart ud af at han har en forbindelse om sin skulder og han har besvær med at bevæge sin venstre arm. Han kan ikke huske hvad han hedder eller noget om baggrunden, men han har en erindring om at en mand skød ham. Når han ser Nasîr, tænker han automatisk: "sortsmudsker". Westwood har en ring på sin ringfinger. (Han har været gift, men hans kone forlod ham. Han kunne ikke få ringen af igen.) Han kan huske navnet Herpestes Nisagam, og det er ikke for noget godt.

Spillerne skal nu have lov til at tale sammen. De kan give hinanden en beskrivelse af deres alder og udseende, og de skal have lov til at snakke om deres få erindringer.

Hospitalet i Boston - lægen

Når samtalen mellem spilpersonerne begynder at ebbe ud, eller hvis de begynder at råbe om hjælp eller blot at råbe, kommer en sygeplejerske ind. Spilpersonerne er endnu for afkræftede til at springe ud af sengen; hvis en af dem insisterer, så lad ham dratte om på gulvet ude af stand til at rejse sig. Larmen kan tilkalde sygeplejersken. Hun kan fortælle dem at de er på et hospital i Boston og mærke om de har feber, men hvis de begynder at stille spørgsmål der tyder på at de har mistet hukommelsen, bliver hun lidt febrilsk og går sin vej og siger at lægen straks kommer.

Miss Beans, sygeplejerske

Udseende: Kraftig dame på omkring de 40. Hun har briller, brunt hår og sygeplejerskeuniform.

Personlighed: Hun hører ikke til blandt verdens største begavelser, og hun kan ikke sige ret meget uden at blive forvirret. Hvis der er flere der taler til hende på samme tid, bliver hun febrilsk og begynder at stamme.

Opholdssted: John Milnor Memorial Hospital i Boston.

Relevante oplysninger:

- Spilpersonerne befinder sig i Boston.
- Datoen er den 21. oktober 1927

Spilpersonerne kan høre sygeplejersken og en læge mumle ude på gangen, og lidt efter kommer lægen ind. Lægen tager deres temperatur (mundtermometer). Han kan dog fortælle spilpersonerne en hel del (selv om det er lidt svært at hive ud af ham). Først begynder han dog at udspørge spilpersonerne om hvem de er (han ved ikke at de har hukommelsestab). Lægen kan oplyse at spilpersonerne har været på hospitalet i ni dage og har været bevidstløse hele tiden. Han er lidt forundret over at de har det så godt. De blev bragt til hospitalet af en mærkelig mand der virkede sindssyg – han skiftede mellem at være klar og fornuftig og rablende vanvittig. Den fornuftige del sagde at hospitalet skulle passe godt på dem indtil han kom tilbage for at hente dem. Han var ikke meget for at sige hvor de kom fra, men man havde fået ud af ham at de var kommet med skib. Den vanvittige del af den mærkelige mand havde haft et vildt blik i øjnene og havde fablet både om at ”rydde op i en fart” og om at komme ”hjem til Georgia”. Hospitalet havde henvendt sig til politiet da man syntes at sagen var en kende for mystisk, og efter at have sat billeder af de seks i avisen havde politiet fundet ud af at en af dem var professor Erwin Mößbauer fra Harvard-universitetets institut for arkæologi.

Dr. Logan, læge.

Udseende: Halvvejs gråhåret mand på cirka 50 år.

Personlighed: Han hører ikke efter hvad folk siger – man skal sige det samme til ham mindst tre gange før han svarer. Det første han gør når han møder spilpersonerne, er at tage deres temperatur med et mundtermometer, og hver gang de forsøger at stille ham et spørgsmål, beder han dem om at sidde stille mens han tager deres temperatur.

Opholdssted: John Milnor Memorial Hospital i Boston.

Relevante oplysninger:

- Spilpersonerne har været der i ni dage
- De har været bevidstløse hele tiden
- Han ved ikke hvad de fejler eller hvor længe de har været bevidstløse. Han synes det er lidt mærkeligt at de er i så god helbredstilstand som de er
- De blev bragt af en mærkelig mand (Gladwyn)
- Den mærkelige mand er muligvis taget til Georgia
- Spilpersonerne er sandsynligvis kommet fra Europa med skib
- Politiet har identificeret en af spilpersonerne ved hjælp af en annonce i avisen: Professor Erwin Mößbauer fra Harvard.

(Når ordet "arkæologi" bliver nævnt, kan Nasîr huske at han efterforsker smuglerier af arkæologiske genstande (**handout F1**).) Hospitalet har endda Mößbauers adresse. Bruce Elkhart som også bor i byen, er ikke blevet genkendt da hans venner kun læser 'kristeligt dagblad' og derfor ikke har set billederne.

Efter kort tid forlader lægen dem. Herefter får spilpersonerne noget suppe, og de får det hurtigt meget bedre. De kan nu stå ud af sengen og gå omkring.

Når spilpersonerne på et tidspunkt forlader hospitalet, får de deres tøj tilbage. Det er blevet vasket, men er slidt. Det indeholder ingen identitetspapirer, men Mößbauers lommelærke er der (desværre tom). De har ingen pengepunge og ingen nøgler.

Ude af hospitalet - regnvåde gader

Spilpersonerne kommer hurtigt til hægterne efter at have talt med dr. Logan og indtaget et solidt måltid. Hvis de vil, kan de forlade hospitalet. Lægen bør protestere, men ikke insistere på at tilbageholde dem, men han skal i hvert fald sige "uansvarligt" et par gange. Hvis de forlader hospitalet samme dag som de er vågnet, er det aften når de kommer

ud, og de kommer ud i en dyster, tågefyldt og regnvåd by. Biler lister sig frem gennem vandpytterne, folk på gaden har paraplyer og frakkekraven godt oppe om halsen og hatten nede over øjnene. Her får Westwood en ide om hvem han er – eller i hvert fald om hans profession (**handout C1**). Endvidere får Nasîr tilsvarende nogle fornemmelser (**handout F2**).



Figur 5.1: Gader – tilsæt selv regn!

Hvis spilpersonerne venter til næste dag med at forlade hospitalet, kommer de ud om dagen, og der er blot tåget og klamt; vent i så fald til om aftenen med regnen og Westwoods handout. Ingen af spilspilpersonerne kan umiddelbart finde rundt i byen (Westwood, Dugway'erne og Nasîr er ikke fra byen, og Mößbauer og Bruce er begge tilflyttere og har højst boet der i to-tre år). På en cafe kan de spørge om vej til Harvard-universitetet eller Mößbauers adresse. Alternativt kan de præge et par taxaer.

På politistationen/samtale med politiet

Hvis spilpersonerne bliver på hospitalet natten over, dukker kriminalassistent Walker op næste morgen. Hvis de vælger at forlade hospitalet, kan de eventuelt senere gå på politistationen for at tale med politiet.

Walker, kriminalassistent

Udseende: Fedladen mand på omkring 50 år med farvet sort, fedtet, pomadiseret hår med skæl. Sved på overlæben, svedskjolder under armene.

Personlighed: Uinteresseret. Han er sat på denne opgave fordi han skal. Hvis han kan se sit snit til det, vil han anse sagen for afsluttet.

Opholdssted: Politistation i Boston eller på John Milnor Memorial Hospital

Relevante oplysninger:

- Spilpersonerne er kommet med båd fra Liverpool den 12. oktober
- Skibet hedder HMS Ulysses fra rederiet Silver Linker

Mößbauer vil have en urolig fornemmelse når han møder politiet (**handout D1**). Uroen skyldes selvfølgelig hans spritsmugleri, men det ved han ikke selv på det tidspunkt; måske tror han at det er Walker der får ham til at føle sig urolig, og hvis han fortæller det til sine medspillere, kan det være at de får det indtryk at Walker er en skidt fyr. Walker vil spørge dem om hvem de er, men er ellers ikke specielt nysgerrig. Når han finder ud af at de ikke kan huske noget, holder han op med at spørge.

Walker kan fortælle dem at de kom med skibet HMS Ulysses den 12. oktober og at det er rederiet Silver Linker der ejer skibet.

Hvis de spørger, ved Walker ikke noget om den mærkelige mand der bragte spilpersonerne til hospitalet – det har han ikke tænkt på at undersøge.

Hos rederiet Silver Linker

Hvis spilpersonerne bliver i Boston i tre dage, kan de gå til rederiet igen og der komme til at tale med overstewarden, Christopher Pike, der havde ansvaret for passagererne, og skibslægen, Winston Holmes. Hvis spilpersonerne forlader byen, kan de ringe til rederiet hvor de uden større problemer kan komme til at tale med disse to. Under alle omstændigheder får de de samme oplysninger ud af det. Lægen kan fortælle at han tilså patienterne (spilpersonerne) undervejs, men Mr. Gladwyn var ikke meget for for mange lægebesøg og ville ikke høre tale om at overføre patienterne til skibets sygelukaf. Lægen anså det for usandsynligt at de ville overleve, og han er overrasket og glad på spilpersonernes vegne.

George Johnson, kontorchef på rederiet Silver Linker

Udseende: Lille indtørret, grå mand af revisor-typen. Tyndt gråt hår og små briller. Omkring 55 år.

Personlighed: Er ret undskyldende. Han tror at han har gjort noget forkert. Gnider sig meget i hænderne; nervøst, ikke forventningsfuldt.

Opholdssted: På rederiet Silver Linkers amerikanske hovedkontor

Relevante oplysninger:

- Spilpersonerne kom ombord på HMS Ulysses 7. oktober i Liverpool
- De var bevidstløse hele tiden
- De blev bragt af en Mr. Gladwyn
- Skibet forventes tilbage til Boston 24. oktober

Her bliver spilpersonerne henvist til kontorchef George Johnson. Han kan fortælle at de blev bragt ombord på HMS Ulysses den 5. oktober i Liverpool af en Mr. Gladwyn. (Ved den oplysning er der en klokke der ringer for Sharon (**handout B1**).) De blev bragt bevidstløse ombord, og det var stort set kun Gladwyn der havde kontakt med dem undervejs. Hvis spilpersonerne spørger, kan Johnson fortælle at skibet er sejlet tilbage til Liverpool, men forventes tilbage til Boston om tre dage; spilpersonerne kan komme tilbage eller ringe hvis de vil tale med nogen fra skibet.

Hos rederiet igen/telefonsamtale

Overstewarden kan fortælle at spilpersonerne opholdt sig i Gladwyns (store) kahyt under hele turen. Hvis han presses lidt (men kun lidt), kan han viderebringe skibssladderer der siger at spilpersonerne i Liverpool kom fra HMS Victory der sejler mellem Liverpool og Alexandria (Cairos havneby). Endvidere kan man lade stewarden spørge til Mr. Gladwyn som ifølge stewarden var lidt sær ved ombordstigningen, og under turen blev mere og mere sær.

Winston Holmes, skibslæge

Udseende: Velklædt høj, tynd mand med briller og en næse der ligner et fuglenæb – den er lidt svært at holde øjnene fra. Tilbagestrøget brunt hår. Omkring 35 år.

Personlighed: Han hader at blive forstyrret, og nu var han lige i gang med at lægge ting i sin taske. Taler overbærende og nedladende, men irritationen lurker lige under overfladen.

Opholdssted: HMS Ulysses (eller ved telefonen)

Relevante oplysninger:

- Holmes tilså de bevidstløse patienter
- Han kunne ikke finde ud af hvad de fejlede og gav dem ikke mange chancer for at overleve
- Mr. Gladwyn var ikke glad for for mange lægebesøg (Gladwyn ville nødig have spilpersonerne til at vågne op i utide.)

Christopher Pike, oversteward

Udseende: Sort uniform med guldknapper foran. Sort kasket. Herunder sort hår, og et lille sort overskæg.

Personlighed: Altid-til-tjeneste-typen (mod passende vederlag, naturligvis). Ombord vil han gøre alt for at opfylde passagerernes ønsker. Kan godt lide at lytte ved dørene og i det hele taget "følge med". Kommer hurtigt i tanke om et "vigtigt ærinde" hvis samtalen viser sig ikke at give kontant udbytte.

Opholdssted: HMS Ulysses (eller ved telefonen)

Relevante oplysninger:

- Spilpersonerne blev bragt bevidstløse ombord i Liverpool 7. oktober
- De kom efter sigende (rygter blandt søfolkene) fra et andet skib, HMS Victory, der sejler mellem Liverpool og Alexandria (Cairos havneby).
- Ombord på Ulysses befandt de sig i en kahyt under opsyn af Mr. Gladwyn
- ikke i sygelukafet
- Mr. Gladwyn blev mere og mere sær under turen
- Gladwyn hed Jeff til fornavn



Figur 5.2: Travlhed ved havnen

På Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Hvis spillerne kommer til universitetet om aftenen, er porten låst, og de kan ikke komme ind. Hvis de kommer om dagen, hilser portvagten ved indgangen til universitetsområdet på dem og siger "Godmorgen, professor Mößbauer".

Norman Large, portvagt

Udseende: Almindelig i alle henseender. Hverken tyk eller tynd, høj eller lav. Kommunefarvet hår og skæg. Ryger pibe.

Personlighed: Høflig og hjælpsom.

Opholdssted: Ved indgangen til universitetsområdet på Harvard

Relevante oplysninger:

- Genkender professor Mößbauer
- Kan vise vej til Arkæologisk Institut

Nancy Derby, sekretær

Udseende: Ældre dame med knold i gråt hår. Runde briller. Afdæmpet og værdig mørkeblå tøjstil. Tynd. Omkring 60 år.

Personlighed: "Bare spørg – jeg ved det" -type. –Og det gør hun. Hun har styr på hvad der sker på instituttet. Selvsikker barnepige for alle de distræte og støvede arkæologer.

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle Mößbauer og Bruce hvad de hedder og hvor de bor
- Kan vise dem vej til deres kontorer
- Kan fortælle at de har været væk siden 1. august (1927)
- Kan fortælle at Mößbauer forud for afrejsen har korresponderet med Professor Dugway fra Berkeley i San Fransisco og Mr. Nasîr ibn-Musa-al-Khowârizmî fra Cairo.
- Har adresserne på William Dugway i S.F. og (mindre relevant) Nasîr i Cairo
- Hvis adspurgt direkte, kan hun fortælle at døren til Mößbauers kontor normalt er låst og han har givet ordre om at der ikke må gøres rent på kontoret
- Hvis direkte adspurgt, kan hun fortælle at der har været indbrud (knust rude i stueetagen) natten mellem den 13. og 14. oktober, men at der ikke blev stjålet noget. Døren var brækket op til institutlederens kontor, men ellers var der ingen skade sket. (Gladwyn 'lånte' hovednøglen til instituttet.)
- (Hun ved ikke at der er stjålet bøger fra biblioteket, men det er kun fordi bibliotekaren er en nar)

Når de kommer til instituttet, møder de først sekretæren, Nancy Derby. Hun kan fortælle Mößbauer og Bruce hvad de hedder og at Mößbauer er professor og Bruce forskningsassistent. Desuden at de begge har været væk siden begyndelsen af august, og at Mößbauer forud for rejsen korresponderede med nogle mennesker ved navn Dugway og Nasîr ibn-Musa. Hun kan give dem postadresserne på disse. Desuden kan hun vise vej til Mößbauers kontor og Bruces skrivebord som står i et større rum med flere skriveborde. Efter at hun har undret sig lidt over deres manglende hukommelse, viser hun dem vej til Mößbauers kontor på første sal (Bruces skrivebord er i et rum lige rundt om hjørnet).

Mößbauers kontor

Mößbauer åbner døren og de træder ind. (Normalt ville døren være låst, men efter Gladwyns indbrud er låsen i stykker; Mößbauer tænker sandsynligvis ikke over at det er underligt at den er ulåst.) Nancy forsvinder da hun har vist dem døren. På kontoret får Mößbauer og Bruce en aha-oplevelse (**handout D2** og **handout E1**). Nasîr kommer i tanke om at han er agent for den ægyptiske regering og jager en arkæologisk smugler som måske kan være Mößbauer (**handout F3**). Da de har sundet sig over at de nu ved lidt mere om sig selv, kan både Bruce og Mößbauer se at der har været indbrud. Der er meget rodet, og bøger og papirer er smidt rundt på gulvet, alle skuffer er blevet tømt. (Selv efter Mößbauers normale ordensstandarder er her meget rodet.) Når de roder lidt rundt i de mange bøger om glemte tiders Ægypten, Grækenland og Inkariger, får William og Sharon Dugway en tilsvarende aha-oplevelse (**handout A1** og **handout B2**). Spillerne kan rode lidt rundt på kontoret, men de finder intet relevant. Specielt er der ingen dagbøger; heller ingen optegnelser eller kort over noget der har med Ægypten at gøre. Der er en del gamle, gulnede notater om Inkariget samt en del kort over områder i Peru, Equador og nordlige Chile (det er fra et af Mößbauers tidligere projekter om inkaer – det hele er irrelevant). De finder en kasse cigarer samt en 3/4 fyldt flaske cognac.

Bruces skrivebord

Der ligger ikke noget oven på skrivebordet bortset fra en bibel med navnet "Bruce Elkhart" skrevet i. Skufferne er ikke låst (og kan ikke låses), men da Bruce kigger i dem, ser han at der er blevet rodet i dem (han er meget ordentlig og tillader ikke rod i sine papirer). Skrivebordet indeholder enkelte bøger om arkæologi, men intet relevant.

Møde med Mößbauers kollega

Denne scene finder kun sted hvis spillerne selv finder på at opsøge en af Mößbauers kollegaer på instituttet. I så fald møder de professor Marcus Parson. Han kan fortælle at Mößbauer kom til instituttet for tre år siden fra Tyskland. Han genkender William Dugway som en anden kollega, og han kan fortælle at han kun ved lidt om det projekt som Mößbauer arbejder med for tiden, men dog ved han at de har være på en ekspedition til et sted i Ægypten (ikke præcist hvor). Han siger at han er glad for at se Mößbauer igen og at han ”var bange for at det alligevel var gået galt med at slippe ånden fri”. Hvis de begynder at udspørge ham, ved han ikke mere og svarer med ”jamen var det ikke sådan noget du skulle” eller lignende.

Marcus Parson, professor i arkæologi

Udseende: Ældre, skaldet. Stor, tyk mand. Ryger pibe. Iklædt en mørk, lettere slidt habit, tøjet er af en stil som gik af mode for 10 til 15 år siden.

Personlighed: Gemytlig og distræt professortype der efter 25 år på instituttet stadig af og til må spørge om vej til frokoststuen.

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Relevante oplysninger:

- Mößbauer kom til Harvard for tre år siden fra Tyskland
- Genkender William Dugway og kan fortælle ham hans navn og at han ligeledes er arkæolog
- Mößbauer arbejder/arbejdede på et projekt der var hemmeligt, men vist nok handlede om en ukendt konge (i Ægypten)
- Har hørt nogen om at der en fare forbundet med rejsen i forbindelse med at slippe en ånd løs

Institutbibliotek

Denne scene finder kun sted hvis spillerne selv finder på at opsøge instituttets bibliotek. Der mangler åbenlyst nogle bøger på en af ægyptologihylderne. Hvis spillerne henvender sig til bibliotekaren, John McBroom, havde han ikke lagt mærke til at der manglede noget, men han kan finde ud af det hvis spillerne venter lidt. Efter en halv times tid kommer han med en liste (**handout X16**).

John McBroom, bibliotekar

Udseende: Grøn og skælet. Omkring 3000 år. (Nej, selvfølgelig er han ikke det! – Men vi kunne ikke holde ud at lave flere midaldrende, gråhårede mænd. Vi overlader trygt til den fantasifulde spilleder at finde ud af hvordan bibliotekaren ser ud.)

Personlighed: Har al den tid i verden der skal til – og endda lidt mere. Der er ikke noget der ikke kan vente mindst en uge. Kan med sin bedste vilje ikke forstå folks evindelige hastværk.

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Relevante oplysninger:

- Har ikke opdaget at der mangler bøger
- Kan finde ud af hvilke bøger der mangler

Hos Mößbauer

Mößbauer bor i et stort hus i en stilfærdig forstad i den nordlige del af Boston. Huset ligger ret isoleret og bag høje hække. Fra huset er der havudsigt; haven går helt ned til vandet, og der er en lille anløbsplads hvor der ligger en sejlbåd og en lille jolle. Selve huset er stort og hvidkalket. Hoveddøren er en massiv trædør der har tydelige spor af at være blevet brækket op selv om den er lukket. Låsen er ødelagt, så spillerne har ingen problemer med at komme ind i huset. I stueetagen er der en daglig- og spisestue, et køkken og et arbejdsværelse. På første sal er der sove- og gæsteværelser samt to badeværelser og et pulterkammer. I kælderen er der et fyr og en skjult dør der fører til spritlageret af smuglervarer; spillerne har ingen problemer med at finde denne dør. Når de træder ind i huset, får Mößbauer en del af hukommelsen tilbage (**handout D3**). Der er køligt i huset, men der må være en eller anden form for opvarmning – i modsat fald fald ville der have været meget koldere.

Dagligstuen er stor og hyggelig med mange dybe, behagelige møbler, en kamin og en stor, hul globus der indeholder luksuriøse drikkevarer, specielt en meget god cognac. Der er også fine cigarer og malerier på væggene. Når de finder globusbaren, husker Bruce sin foragt mod folk der synder og at han ikke bryder sig om sin chef (**handout E2**).

Spisestuen er ligeledes rummelig og fornem, og køkkenet er i god stand. (Der kommer normalt en kone og laver mad til ham, men hun bor ikke i huset; Mößbauer vil naturligvis ikke have uvedkommende til at kende til smuglerlageret i kælderen. Hun kommer selvfølgelig ikke mens Mößbauer er udenlands.)

Arbejdsværelset har reoler fra gulv til loft der er fyldt med bøger, mest om arkæologi (hele verden) men også om kunst og musik og der er mange læderindbundne litterære klassikere. Tillad ikke spillerne at bruge for meget tid med at gennemsøge arbejdsværelset – det skal hurtigt blive klart for dem at der ikke er noget af interesse for dem. Arbejdsværelser bærer præg af at der har været indbrud; nogle bøger er taget ud af reolen, og skrivebordet er tømt for notater; der er kun kvitteringer, reklamer og telefonbøger tilbage, og det er smidt på gulvet. I arbejdsværelset er der endvidere et pengeskab; det er også blevet brudt op, men der ligger nogle hundrede dollars som ikke er blevet taget (Gladwyn har naturligvis kun taget relevante papirer med oplysninger om Kongernes Dal).

Første sal rummer ingen overraskelser; der er pænt og ryddeligt (det er der også en kone der kommer og ordner til hverdag). Pulterkammeret indeholder gamle rammer, gamle lamper med ødelagte lampeskærme, gamle aviser fra Tyskland, og lignende skrammel.



Figur 5.3: Ringen til rituallet

I køkkenet findes døren til kælderen; en trappe fører ned til fyrrummet hvor der står et moderne oliefyrr og kører på lavt blus (af hensyn til husets kunstgenstande og bøger). Bag et forhæng er der en låst dør der også er blevet brækket op. Bag døren findes et meget stort spritlager (Möbbauers smuglervarer). Da de træder ind, kan Möbbauer huske at han er smugler (**handout D4**). De andre spillere må selv danne sig en mening om spritsmugleri under forbudet (Bruce bør absolut være modstander). Möbbauer kan huske at der er noget vigtigt skjult i en bestemt kasse whisky (ud over whisky!). Det er en cigarkasse der indeholder ringen til rituallet (**handout X1**). Hvis Möbbauer får de andre spillere gennet ud og er alene i rummet når han finder ringen, skal han have handoutet uden at de andre spillere ser det; ellers kan de spillere der er i rummet, få lov at se med. Ringen siger dem ikke noget konkret, men de bør have en fornemmelse af at den er vigtig.

Spillerne ankommer muligvis til huset om aftenen. Hvis de vil overnatte i huset, kan det sagtens lade sig gøre; ud over Möbbauers eget soveværelse er der tre gæsteværelser på første sal med to senge i hver.

Hos Bruce

Bruce har en lille lejlighed (to værelser og et køkken) inde i byen. Han har ingen nøgle, og døren er intakt. (Gladwyn har alle spillernes nøgler, bortset fra Mößbauers der er blevet stjålet af en tyv i Ægypten.)

Hvis det er om dagen, kan spillerne uden det store besvær få fat i en vicevært der kan låse dem ind når han ser Bruce. Ellers må de brække døren op eller tilkalde en låsesmed.

David Warner, vicevært

Udseende: Lidt for stor næse, brunt hår, overskæg og let krøllet jakkesæt. Ca. 40 år.

Personlighed: Lidt fjern og lægger ikke mærke til så meget. Har tømmermænd. Der er ikke noget der kan overraske ham. Skal tænke sig lidt om før han svarer – selv på meget nemme spørgsmål. Når spillerne kommer, skal der gå et par nervepirrende sekunder hvor han bare stirrer, før han genkender Bruce.

Opholdssted: I ejendommen hvor Bruce bor

Relevante oplysninger:

- Kan låse spillerne ind i Bruces lejlighed
- Kan fortælle at Bruce har været væk siden begyndelsen af august
- Ved ikke noget om Bruces ekstreme religiøse tilbøjeligheder

Låsesmed

Udseende: 40 år. Almindelig. Arbejdstøj.

Personlighed: Ganske hjælpsom, men bestemt ikke ivrig efter at blive færdig med det arbejde han er i gang med (han er timelønnet). Hvis han bliver tilbudt en slurk cognac eller lignende vil hans ansigt lyse op i et smil og han vil blive mere hjælpsom.

Opholdssted: Boston, San Fransisco eller Athens afhængig af hvor spillerne opsøger en låsesmed

Relevante oplysninger:

- Den nøgle som William Dugway har om halsen, er er almindelig bankboks-nøgle som bruges af banker over hele landet

Når de kommer ind i lejligheden, kan Bruce huske hvem han er (**handout E3**). Lejligheden er fyldt med religiøse skrifter og symboler. Lige inden for døren hænger et halvanden meter højt krucifiks, og overalt er der bibler og tryksager der handler om Jesus' snarlige genkomst og om verdens ondskab. Det er tydeligt at Bruce er *meget* religiøs. Der findes også nogle arkæologibøger; hovedsagelig grundlæggende lærebøger, men også enkelte videnskabelige artikler. Der er også tegn på indbrud; lejligheren er rodet igennem og nogle af arkæologiskrifterne er spredt ud over gulvet. Bruce kan dog ikke afgøre om der mangler noget.

Spillerne finder endvidere klassebilledet med Bruce og Sharon (**handout X2**). Bruce og Sharon kan nu huske at de har studeret sammen og erindrer noget om hinandens personlighed og de forandringer der er sket (**handout B3** og **handout E4**).

NB: I Bruces soveværelse er der kun en seng (med et kors over hovedgærdet).

5.2 San Francisco

Transport rundt i USA foregår langt nemmest med tog. Der går direkte tog fra Boston til San Francisco via Chicago; turen tager fire dage. (Det er mere besværligt at komme til Georgia. Her må man først til New York eller Washington og skifte flere gange undervejs før man kommer til Georgias hovedstad, Atlanta.) Fly er meget dyrt og besværligt; man skal skifte og mellemlande mange gange undervejs.

Når spillerne ankommer til San Francisco har de forhåbentlig fået William Dugways adresse af sekretær Nancy på Mößbauers institut i Boston. Hvis ikke, kan de slå op i telefonbogen; der er kun to William Dugway'er – en professor og en forsikringsmand.

Dugway'ernes hus

William (og Sharon) bor i et pænt, præsentabelt hus i San Fransisco. Husene i San Francisco er ikke store sammenlignet med andre steder i landet, men det er alligevel af pæn størrelse. Huset er låst, og de har ingen nøgle; der er ingen tegn på indbrud. De kan enten bryde døren op, smadre et vindue eller tilkalde en låsesmed ¹. I huset er der to arbejdsværelser (et til William og et til Sharon) og en dagligstue, en spisestue, et køkken, et soveværelse, et gæsteværelse samt et badeværelse. Her kan William og Sharon huske

¹Låsesmeden er beskrevet på side 33

noget (**handout A2** og **handout B4**). Hvis de har været i Georgia, husker William også at Sharon studerede i Georgia (**handout A6**).

I stuen finder de et bryllupsbillede af William og Sharon (**handout X22**). Det ser ikke så gammelt ud. Sharon husker nu at hun giftede sig med William af karrieregrunde (**handout B5**). Bruce gennemskuer at Sharon har haft en grund til at gifte sig med William (**handout E5**). I huset findes der selvfølgelig en masse bøger og videnskabelige artikler om arkæologi, men der er også (i modsætning til i Mößbauers hjem) en hel del arkæologiske artefakter af både ægyptisk og anden oprindelse. Nu kan William huske at han er smugler (**handout A3**). (Der er *for* mange, men det bør Nasir selv finde ud af.) Mößbauer ser dog straks at her er mere end der bør være (**handout D5**.) Af relevante ting finder de (William) en bankbog fra Pacific Coast Bank. (Det giver en ide om hvor den bankboks der passer til nøglen, befinder sig). Derudover finder de en ansættelseskontrakt hvori William hyrer C. Westwood til at beskytte sig selv og sin hustru (samt de øvrige ekspeditionsdeltagere) under en rejse til Ægypten i begyndelsen af august (**handout X3**). William kan nu huske noget om Sharons formodede utroskab og sin forbindelse til Westwood (**handout A4**). Når Sharon ser den, kan hun huske sin forbindelse med Westwood (**handout B7**). Westwood finder ud af lidt mere, blandt andet hvad han hedder og at han og William har haft noget med hinanden at gøre tidligere (**handout C2**). På Williams arbejdsbord finder de endvidere hans kalender (**handout X4**) med blandt andet "Møde med C. Westwood", "Vælgermøde, T.R.A.". Her husker Westwood og William hvor de mødtes og hvad T.R.A. er (**handout A5, handout C3**).

Af kalenderen fremgår også at han foretog en rejse til Ægypten det samme forår; han kom hjem 19. april.

William Dugways kontor

Williams kontor ligger på Arkæologisk Institut på Berkeley-universitetet. Det er låst, men han kan låne en nøgle af institutsekretæren. Hvis de spørger, kan hun fortælle at professoren forlod stedet i slutningen af juli for at foretage nogle udgravninger i Ægypten.

Kontoret er pænt og ryddeligt, og der er ingen tegn på indbrud. Der er naturligvis en masse arkæologibøger, men de finder også nogle kort over Ægypten og Kongernes Dal hvor William har tilføjet nogle kradserier (**handout X5** og **handout X6**). Endvidere nogle gengivelser af hieroglyffer med oversættelse der gør ham i stand til at genkende navnet Falak. (**handout X7**), og en note som omhandler ritualet (**handout X26**).

Lucy Langhorn, sekretær

Udseende: Dum-blondine-type, lyst hår, knaldrød læbestift og lange negle.

Personlighed: Hun vil til enhver tid *forsøge* at gøre hvad hun får besked på; hun er ret dum og skal helst ikke have for mange instruktioner på en gang, for så glemmer hun hvad hun blev bedt om at gøre. Hun går meget op i sine negle; hvis hun ikke er i gang med at lakere dem, så filer hun dem.

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Berkeley-universitetet

Relevante oplysninger:

- Kan låne William en nøgle til hans kontor
- William og Sharon forlod instituttet i slutningen af juli for at foretage nogle udgravninger i Ægypten

Der er også et telegram fra Nasîr der bekræfter en aftale om at han, Nasîr, skal stå for en række praktiske ting i forbindelse med en udgravning i Kongernes Dal i august-oktober 1927 (**handout X8**). Det gør at Nasîr kan huske noget mere om sin baggrund (**handout F4**). Sørg for at Nasîr får dette telegram at se; det kan eventuelt være ham selv der finder det. Der er også nogle ting der tydeligvis stammer fra en ægyptisk grav.

Sharon Dugways kontor

Sharons kontor ligger ved siden af Williams, men er mindre. Hun har kun fået et kontor fordi hun er hans kone. Det rummer hovedsagelig arkæologisk litteratur, men noget der springer lidt i øjnene er en bog om søuhyrer. Sharon har en fornemmelse af at bogen er vigtig. Den viser sig at være udhulet – og tom! Sharon husker nu mere om Gladwyn og at hun har forsynet ham med oplysninger (hvis de ikke allerede har været i Georgia) (**handout B6**). Hun kan dog ikke huske hvad der har været i den hule bog; kun at hun har givet det til Gladwyn.

Institutbiblioteket

Hvis spillerne husker at der var nogle bøger der manglede på Mößbauers institutbibliotek, kan de måske finde på at gå på biblioteket på Dugways institut. De har en liste, og de kan finde et par stykker af dem (**handout X17**, **handout X18**); resten har de ikke. Hvis de får bøgerne om legenderne, kan Nasîr huske en anden version af legenden om Falak (**handout F5**).

Pacific Coast Bank

I Williams bank har han en bankboks. Kassereren kan fortælle at han har haft den siden 20. april samme år (umiddelbart efter hjemkomsten fra den forrige ekspedition til Ægypten). Den nøgle William havde om halsen, passer til boksen. I boksen ligger en cigarkasse med armbåndet til ritualet (**handout X9**).

Kasserer i Pacific Coast Bank

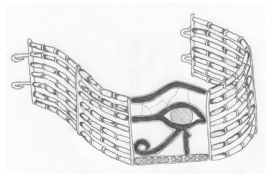
Udseende: Mand på omkring 30 år. lysebrunt hår. Pænt, neutralt, mørkeblåt jakkesæt.

Personlighed: Høflig over for amerikanerne. Lidt langsom til at hjælpe Mößbauer og ignorerer Nasîr så vidt muligt.

Opholdssted: Pacific Coast Bank(!)

Relevante oplysninger:

- William Dugway har lejet en bankboks i banken
- Han lejede den i foråret, mere præcist 20. april 1927



Figur 5.4: Armbåndet til ritualet

Westwoods detektivbureau

Bureauet ligger i en sidegade. Stedet er ikke fornemt, men heller ikke decideret skummelt. Westwood kan få adressen fra Willian Dugways kontor. Hvis ikke Dugway giver ham den, vil Westwood på et tidspunkt ude på gaden mene at han kender stedet og derved finde sit bureau. Døren til bureauet er låst, og spilpersonerne må enten brække døren op eller se om de kan overtale en låsesmed til at låse døren op (sandsynligvis må de bestikke låsesmeden eftersom Westwood ikke har noget bevis på at han er den han er).

Inden for døren er der et lille forlokale med et skrivebord og plads til en sekretær. Hun er der ikke; bureauet har været lukket mens Westwood var i Ægypten.



Figur 5.5: Udsigt fra Westwoods detektivbureau

Bag en tynd væg findes Westwoods kontor. Rummet har to vinduer med persiener ud mod gaden. Der er også et skrivebord, en stol, nogle skabe, en opslagstavle og en briks i hjørnet; Westwood har praktisk taget boet på bureauet. I skrivebordet er der en genpart af livvagtkontrakten magen til den der er i Dugways hus (**handout X10**). Hvis de ikke allerede har været i Dugway'ernes hjem, skal Westwood have **handout C2**. Desuden er der en kontrakt mellem William Dugway og Westwood om overvågning af Sharon for at afgøre om hun er William utro (**handout X23**). Så kan Westwood huske affæren med Sharon (**handout C4**). Sharon skal også have en rimelig chance for at se kontrakten.

Der er også en aftalekalender (**handout X11**). Af den fremgår at Westwood har været med til møder i "The Right America" – også bestyrelsesmøder. Desuden nogle frokost- og middagsaftaler med "SD" (det er selvfølgelig Sharon). Endvidere et telefonnummer på et motel, "Eldorado Motel" i udkanten af byen (der hvor Sharon og Westwood mødtes). Der er også noget propagandamateriale fra "The Right America" (**handout X12**).

Westwoods hjem

Westwood bor i en lille lejlighed (to værelser, køkken og bad) ikke så langt fra bureauet. For at komme ind må de benytte samme fremgangsmåde som for at komme ind på bureauet: bryde døren op eller bestikke en låsesmed. Lejligheden er ret rodet og støvet. Der er dog ingen tegn på indbrud – det er bare Westwood der ikke går så meget op i de huslige pligter. Der er ingen personlige ting; ingen billeder på væggen, ingen bøger, ingen plader. I køkkenet står der gammel opvask (nogle tallerkener og nogle åbnede dåser med færdigmad). Det er tydeligt at han ikke har opholdt sig meget i lejligheden. Der er intet af relevans i lejligheden.

Eldorado Motel

Hvis spillerne efter at have fundet telefonnummeret beslutter at tage ud for at undersøge "Eldorado Motel", møder de en sur og halvfuld mand der står i receptionen. Hvis han får lidt bestikkelse, bliver han lidt venligere, og han kan genkende Sharon og Westwood og fortælle at de vist nok var der et par gange sammen tidligere på året.

Morgan, receptionist

Udseende: Budtet mand iklædt skjorte og bukser holdt oppe af seler. omkring 50 år. har tjavset hår der trænger til at blive klippet.

Personlighed: Forkølet. Mistroisk og vil helst ikke svare på spørgsmål. Hvis spillerne er påtrængende vil han dog svare på deres spørgsmål i håb om at de så vil gå. Ligeledes kan penge kunne løsne hans tungebånd.

Opholdssted: Eldorado Motel i udkanten af San Francisco

Relevante oplysninger:

– Sharon og Westwood besøgte motellet sammen et par gange i foråret; det var korte ophold midt på dagen.

Selvmordssekt

På et tidspunkt mens spillerne trasker rundt i San Francisco bliver de passet op af en mand der giver en af spillerne et brev (**handout X13**) og forsvinder igen. Hvis de spørger ham om hvem han er, siger han at han blot har fået besked på at give dem et brev. Han forsvinder før de når at åbne brevet. Manden er hyret af Sekten til at overbringe advarselsbrevet, og han ved absolut intet – ikke engang hvad der står i brevet. Han har blot fået et par dollars for det. Det er bedst hvis det er en mørk og tåget aften. Sekten overvåger spillerne og vil ikke have dem til at blande sig i ting der ikke vedkommer dem. Dette handout er mest for at give spillerne blod på tanden.

5.3 Athens, Georgia

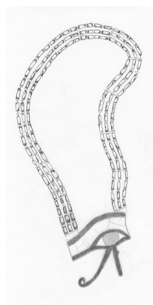
Turen til Georgia fra San Francisco foregår også nemmest med tog. Man tager først til Los Angeles og derfra tværs over Vesten og Midtvesten til Georgias hovedstad, Atlanta.

Herfra kan man tage et tog til Athens. Den samlede tur tager fem-seks dage (men det er uden betydning da der ikke sker noget før spillerne når frem).

Gladwyns hjem og enke

Jeff Gladwyn bor (eller rettere: boede) på et stort landsted uden for byen Athens i Georgia. Spillerne kan tage en taxa eller leje en bil for at komme derud. De når at danne sig et indtryk af stedet da de kører ind på gårdspladsen (**handout X14**). De lægger mærke til den store flotte statue af en nøgen kvinde da de kører ind på gårdspladsen. Hvis spillerne har været i Californien, husker William at Sharon har studeret her i Georgia hos Gladwyn (**handout A6**). Mößbauer husker under alle omstændigheder at Bruce har studeret hos Gladwyn (**handout D6**).

Det er sidst på eftermiddagen da spillerne ankommer. Sandra Gladwyn tager imod dem. Hun er ked af det, men fattet. Hun byder dem indenfor og inviterer dem på kaffe i baghaven. Hun kan vise dem familiegravstedet hvor hendes mand nu hviler sammen med sine forfædre. Hun kan fortælle at Jeff tog til Ægypten i begyndelsen af september og kom hjem den 18. oktober. Han var meget syg – han havde feber og talte usammenhængende. Han var manisk og havde tilsyneladende noget vigtigt han var i gang med, men havde samtidig svære problemer eller overvejelser over hvorvidt det var det rigtige han gjorde. Han snakkede om San Francisco og Ægypten, og den 20. lavede han et bål på gårdspladsen af de papirer han havde med og brændte dem – eller i hvert fald nogen af dem – hun kan ikke afgøre om det var dem alle. Han havde mange papirer med hjem. (Det skal være klart for spillerne at der er noget tilbage, men hun behøver ikke at sige det ligeud.) Den 21. havde han høj feber og var kun ude af huset en gang (hun ved ikke hvor). Da han døde sidst på eftermiddagen havde han et kort klart øjeblik hvor han sagde: ”Jeg kan ikke gøre det. Nu tager jeg hemmeligheden med mig i graven!”



Figur 5.6: Amulettens til ritualer

I løbet af dagen ser de et billede af Jeff Gladwyn (**handout X19**). Da Westwood ser det, husker han at Gladwyn skød ham (**handout C5**). William kan huske at Gladwyn var til stede i det mørke rum som var noget af det første han kunne huske (**handout A7**).

Sandra Gladwyn, Jeff Gladwyns enke

Udseende: Ældre gråhåret dame med kort krøllet hår. Hun er iført en umoderne blomstret kjole og har tit et hvidt køkkenforklæde på.

Personlighed: Ser meget sørgmodig ud. Hun er meget rolig og hun er hjælpsom over for spillerne. Hun byder gerne på kaffe og vil gerne vise dem huset, haven og Gladwyns grav (så de kan tage afsked med deres kollega). Hun vil også tilbyde dem at overnatte i huset.

Opholdssted: Gladwyns hjem

Relevante oplysninger:

- Gladwyn er død
- Han døde den 21. oktober (samme dag som spillerne vågnede op)
- Han tog til Ægypten i begyndelsen af september. Hun kan ikke huske den præcise dato
- Han kom hjem den 18. oktober og var ikke sig selv
- Han havde feber og blev mere og mere omtåget; til sidst var det næsten umuligt at få kontakt med ham
- Han havde en masse papirer med hjem som han kiggede på. Han lavede et bål på gårdspladsen og brændte en del af dem – det kostede tilsyneladende stor overvindelse
- Hans sidste ord var ”Jeg kan ikke gøre det. Nu tager jeg hemmeligheden med mig i graven!”

Det er blevet sent, og Sandra tilbyder spillerne at overnatte på landstedet. De får hver sit værelse. Spillerne får lov til at se hans arbejdsværelse. Hvis spillerne leder efter en bog om søuhyrer, finder de hurtigt en bog som er magen til den hule bog om søuhyre der står på sharons kontor.² Hvis de ikke leder efter bogen om søuhyrer, kan man lade Sharon komme i tanke om en underlig bog som hun husker fra sin studietid; den er hul, og hun har en stærk fornemmelse af at der er noget vigtigt indeni (**handout B8**). I bogen findes amuletten til ritualet (**handout X15**) og en hurtig skitse over graven i Ægypten som Gladwyn-delen af Gladwyn/Nisagam har tegnet (**handout X27**).

²Jeff Gladwyn er et stort idol for Sharon, og hun gør så vidt muligt alt på samme måde som ham.

Gladwyns grav

I parken på landstedet findes Gladwyn-familiens familiegravsted siden begyndelsen af 1800-tallet. Der er flere generationer; Jeff Gladwyn er den senest tilkomne.

Sørg for at spillerne uforstyrret kan komme ud at rode i graven. (Husk at der er et redskabsskur i haven med alle de spader, hakker og hamre spillerne kan ønske sig.) Det er ikke særlig svært at åbne den, men sørg for at understrege hvad Georgias fugtige og varme klima kan gøre på få dage. Jeff Gladwyn har en tatovering på højre skulder hvor der står "Lucy".

Jeff Gladwyn

Udseende: halvrådent lig

Personlighed: –

Opholdssted: Familiegravstedet

Relevante oplysninger:

– Navnet Lucy tatoveret på højre skulder.

Navnet Lucy er naturligvis nøglen til at komme ind i statuen på gårdspladsen. Hvis spillerne trykker på de fire bogstaver L-U-C-Y, åbnes skuffen oven over bogstaverne (det der ligner en messingplade der aldrig er blevet skrevet noget på, er i virkeligheden en skuffe).

I skuffen i statuen finder spillerne deres dagbøger (**handout A8, handout B9, handout C6, handout D7, handout E6, handout F6**). Da Mößbauer ser sin dagbog og har læst i den om tyveriet af sin pung, kan han huske noget mere om sit kontonummer (**handout D8**).

Gladwyns kontor på universitetet

Gladwyn var ansat på State University of Georgia i Athens. På Arkæologisk Institut kan sekretæren Brenda Summer vise dem Gladwyns kontor og fortælle at han hovedsagelig arbejdede hjemme. De finder da heller ikke noget på kontoret; det er næsten tomt. Der er kun nogle enkelte bøger om arkæologi, de fleste er elementære lærebøger brugt til forelæsninger.

Brenda Summer, sekretær

Udseende: Ung dame omkring 20 år. Mørkebrunt hår. Hun er iklædt pænt modetøj.

Personlighed: Virker lidt lige glad med sit arbejde, som om det er et midlertidigt job for hende som hun finder kedeligt. Hun virker egentlig glad for at spillerne kommer og afbryder hendes ellers kedelige arbejdsdag. Hun har et godt overblik over hvad der foregår omkring hende.

Opholdssted: Arkæologisk Institut, State University of Georgia, Athens, Georgia

Relevante oplysninger:

- Gladwyn arbejdede mest hjemme og kom næsten kun når han skulle undervise
- Kan vise spillerne Gladwyns kontor
- Kan fortælle at Gladwyn ikke er set siden begyndelsen af september, men hun ved ikke hvor han har været
- Kan oplyse Gladwyns adresse.

5.4 Ægypten

Transport til Ægypten

Der er ingen direkte forbindelse til Ægypten. Fra de store Østamerikanske byer kan man sejle til England (Liverpool) eller Portugal (Lissabon) og derfra sejle videre til Ægypten. Turen over Atlanten tager fire dage, og turen til Ægypten tager tre-fem dage afhængig af hvor man sejler fra. Det betyder ikke noget, og rejsen er begivenhedsløs. Lad hurtigt spillerne komme frem til graven når de beslutter sig for at tage til Ægypten.

Cairo

Spillerne ankommer til havnebyen Alexandria. Ægypten er for alle praktiske formål omkring 100 km bred (50 km på hver side af Nilen) og al transport foregår på Nilen. De kan hurtigt finde ud af at det fornuftige at gøre er at tage en båd til Luxor og der leje en bil eller nogle kameler.

Nasîrs hjem

Hvis spillerne har husket at notere sig Nasîrs adresse fra Mößbauers sekretær, kan de finde Nasîrs hjem. –Ellers kan de ikke finde ud af hvor Nasîr bor. Folkeregister og lignende institutioner fungerer særdeles dårligt, og det er sin sag at vade rundt på må og få i millionbyen Cairo og lede efter et sted som man ikke ved hvordan ser ud. Hvis de kommer frem, finder de et ganske lille hus i Cairo uden noget interessant.

Selvmordssekt I

Denne scene finder kun sted hvis spillerne gør ophold i Cairo. En mørk mand springer frem fra en mørk gyde og udbryder: ”Hold jer væk, I aner ikke hvad I har med at gøre, tag hjem mens I har chancen.” Herefter forsvinder han igen i mørket, og spillerne kan ikke finde ham.

Selvmordssekt II

Hvis spillerne har gjort ophold i Cairo og vil rejse videre mod Luxor, afgår båden om aftenen. Lige før de går ombord, bliver de standset af en mørk mand (måske den samme, det er svært at se). Han siger at det er sidste advarsel, trækker en kniv og vifter med den mod spillerne. Han forsøger herefter at gå igen, men hvis spillerne forsøger fysisk at stoppe ham (ved at tage fat i ham, slå ham i hovedet eller lignende), vil han gå i panik og stikke sin kniv i hjertet på sig selv.

Mørk mand

Udseende: Mørk

Personlighed: Truende. Han trækker en kniv og vifter med den mod spillerne, han forsøger at true dem til at blive væk fra Falaks grav. Han forsøger herefter at gå igen, men hvis spillerne forsøger fysisk at stoppe ham (ved at tage fat i ham, slå ham i hovedet eller lignende), vil han gå i panik og stikke sin kniv i hjertet på sig selv.

Opholdssted: Uden for en mørk gyde i Cairo

Relevante oplysninger:

– Advarer spillerne og siger at de skal tage hjem

Det er ikke noget problem for spillerne at de pludselig står med et lig; der er ingen i nærheden der har overværet episoden, og de kan bare gå deres vej.

Frem til graven

Når spillerne beslutter sig for at drage til Kongernes Dal, så lad dem komme frem hurtigt. Der er intet interessant i Luxor, og de kan sagtens leje kameler eller ørkenbiler.

Falaks grav ligger i den vestlige del af Kongernes Dal. Der er ikke andre udgravninger i gang i nærheden (Ægypten er et stort land) og ingen ser spillerne ankomme. Selve graven er i modsætning til de fleste andre hugget ud af klippen, og indgangen er et uanseeligt hul i klippesiden. Det ville være praktisk taget umuligt at finde uden Williams billede af Kongernes Dal (handout X6) som de fandt på hans kontor. Graven er ikke der hvor William først troede at den var (ved pilen) men når de er på stedet, kan de huske at man skal 300 meter længere mod nord. De må efterlade kameler og biler et lille stykke derfra og klatre det sidste stykke op ad klippen (det er lidt besværligt for de to ældre ekspeditionsmedlemmer). Lige da de kommer ind, ser det ud til at klippehulen ikke er mere end 5-6 meter dyb, men fra optegnelserne i Mößbauers dagbog kan de finde det håndtag man skal trække i for at åbne graven. En dør bagest i hulen glider langsomt til side, og et mørkt hul åbenbarer sig. Spillerne kan ikke slæbe særlig meget udrustning med op i hulen, og det er svært at spærre døren så den ikke kan lukke igen. Hvis nogle af spillerne går i forvejen, går der en trappe ned inden for døren. Den fører ned til et stort, mørkt rum med en stensarkofag og nogle gange der går længere ind i klippen. Når alle spillerne er kommet ind og et stykke ned ad trappen, lukker døren sig med en tungt, solidt drøn.

Her slutter scenariets første del. Smid spillerne uden for døren og skift stemning i lokalet. Det centrale bord skal væk, og belysningen skal dæmpes. Hent så spillerne ind og begynd på anden del.

Kapitel 6

Anden del

Handlingen i anden del

I anden del skal spillerne finde ud af hvad de vil, mere præcist hvilket ritual de vil have kastet. Nogle af spilpersonerne har dog oplagte mål: for eksempel ser Westwood og Bruce ånden som magtmiddel, Nasîr vil gerne sætte sin forfader fri og tror vel at den skal overtage magten i Ægypten. William vil nok gerne sætte den fri for at tale med den, og Sharon og Mößbauer har en mere fornuftig og bør arbejde for bortmaning, men i så fald skal de finde ud af hvem der skal være offer. Alle skal forsøge at skaffe sig allierede. Det skal være klart for dem at de ikke kommer ud før der er kastet et ritual, og de har næsten ingen proviant med.



I graven findes en fakkel, et bæger og en bog (se detaljer nedenfor). De skal bruges til at kaste ritualet, og indstillingen af dem bestemmer hvilket ritual der kastes. Spilpersonerne skal finde ud af hvordan bogen, faklen og bægeret skal indstilles og forsøge at føre det ud i livet. I begyndelsen havde Mößbauer og William Dugway ringen og armbåndet. Amuletten har Sharon eller hvem der nu fandt den i Gladwyns hule bog. Men alle ved at de er der og at de har betydning for ritualet, så det er spørgsmålet om de kan beholde dem – eller *vil* beholde dem for den sags skyld.

Ritualet kastes ved solopgang når sollyset første gang når ind i graven, alle er til stede i det store centrale rum og der læses et par linjer der er skrevet på sarkofagen. Hvis ikke betingelserne er opfyldt, sker der ingenting, og de må vente et døgn igen.

Spillerne burde i princippet have al den information der er nødvendig for at kaste ritualet, men hvis de er gået i sort, kan man lade dem finde forskellige spor rundt omkring i graven. De forskellige spor er **Y-handoutene**. Brug dem kun hvis det er nødvendigt, og brug ikke dem alle. Lad spillerne gå rundt i rummet og hviske i hjørnerne. Spillederens rolle skulle gerne være begrænset i anden del; forhåbentlig kan man nøjes med at liste rundt og lytte.

Gravens indretning

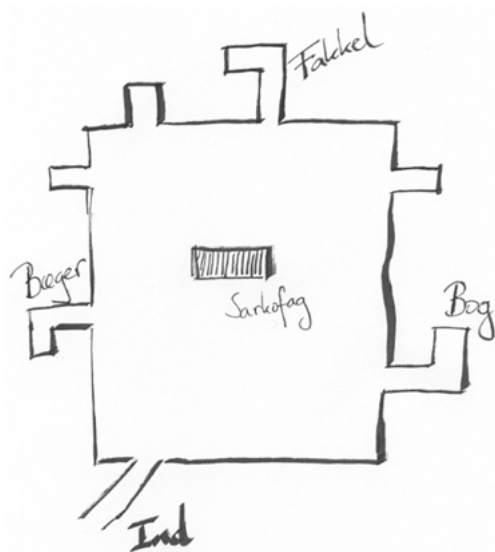
Gravens centrale del er et stort, mørkt rum med en stensarkofag. Spillerne har muligvis taget lygter eller fakler med, men selv når de går ud, er der et svagt lys som man sagtens kan se ved når ens øjne har vænnet sig til mørket. (Der er lavet nogle små kanaler med et spejlsystem ud til dagslyset, men det er ikke helt til at finde ud af hvor de er, og man kan i hvert fald ikke komme ud ad dem. Væggene er fosforescerende, så der er også et svagt lys om natten.)

I et hjørne ligger tre lig; det er de tre sektmedlemmer som Gladwyn skød da de forsøgte at overfalde spilpersonerne sidste gang de besøgte graven. På grund af det tørre klima er de næsten mumificerede; der er trods alt gået to måneder.

Rundt omkring fører smalle gange ind i klippen; de er høje nok til at man kan stå op, men man kan ikke gå to ved siden ad hinanden.

Stensarkofagen er stor og tung; man kan ikke løfte låget, selv om de bruger deres forenede kræfter – der i øvrigt ikke er noget at råbe hurra for. (Men bare vent, kære spillere; låget skal nok åbne sig!)

Inden de kommer for langt hen, finder en af spillerne (ikke Mößbauer) en seddel med



Figur 6.1: Skitse af gravkammeret

et nummer på (Mößbauers kontonummer) (**handout X21**).

De tre kister

De tre af gangene er ikke lange, og de er opbygget på samme måde: nogle få meter inde i klippen slår de et knæk, og på en hylde der er hugget ud ad klippen, står en lille, lukket stenkiste. I den første kiste er der en bog, i den anden en fakkel og i den tredje et drikkebæger. Bogen er meget solid, og der står ikke noget på dens sider. Faklen er ikke af træ, men af et solidt materiale der ikke kan bøjes eller knækkes. Bægeret er af guld. Ud af klippesiden i bægerets rum flyder en tynd strøm af vand (der ved nærmere undersøgelse viser sig at være saltvand); det løber ned på gulvet og forsvinder i en revne. Hverken bogen, faklen eller bægeret kan fjernes fra kisterne; de er lænket fast. Bægeret kan dog godt nå hen til den lille kilde, så det kan fyldes. Bogen kan være åben eller lukket, faklen kan være tændt eller slukket, og bægeret kan være fyldt eller tømt. Der er et fyrtøj i fakkelkisten, og flere af spillerne har tændstikker eller lightere. Selv om nogen smarte spillere finder på at dyppe faklen i vand, vil den alligevel kunne tændes efter få minutter. Ingen af dem er kemikere, så de kan ikke forklare hvorfor det forholder sig sådan.¹

Når kisterne er åbnet, kan de ikke umiddelbart lukkes igen, og husk at der kun kan

¹Det er vi, men vi kan heller ikke!

være en spilperson ad gangen i de tre små rum, og at der derfor i princippet kun er en der ved om bogen er åben eller lukket, faklen er tændt eller slukket og bægeret er fyldt eller tomt.

Ritualet

Bogen, faklen og bægeret samt amuletten, armbåndet og ringen er naturligvis nøglen til ritualet. Da der er to muligheder for bogen (åben eller lukket), to muligheder for faklen (tændt eller slukket) og to muligheder for bægeret (fyldt eller tomt) er der altså otte forskellige muligheder for ritualet. (Se kapitel 4 om hvordan man kan gøre i praksis under spillet.)

Alle varianter af ritualet omhandler Falak IV's ånds skæbne. Man kan bemægtige sig kontrollen over ånden og således have et frygteligt våben der blindt må adlyde ens kommandoer og ikke kan slås ihjel. Man kan bortmane ånden for altid (det var det som Herpestes Nisagam aldrig fik gjort) – men det har en pris: en af spilpersonerne må lade livet for at ånden kan forsvinde. Endelig kan man genopvække Falak der i så fald får sin krop igen samt sin ånd og egen vilje.

Hvem der skal kontrollere ånden eller dø under bortmaningen afhænger af amuletten, armbåndet og ringen. Det er meget vigtigt at de spillere der har disse tre ting fysisk har de tilsvarende handout på sig. Skematisk ser ritualet sådan ud:

Bog	Fakkel	Bæger	RITUAL
Åben	Tændt	Fyldt	Armbåndsbærer dør – ånden bortmanes
Åben	Tændt	Tømt	Amuletbærer dør – ånden bortmanes
Åben	Slukket	Fyldt	Ringbærer kontrollerer ånden
Åben	Slukket	Tømt	Amuletbærer kontrollerer ånden
Lukket	Tændt	Fyldt	Armbåndsbærer kontrollerer ånden
Lukket	Tændt	Tømt	Ånden frigives
Lukket	Slukket	Fyldt	Ringbærer dør – ånden bortmanes
Lukket	Slukket	Tømt	(Intet ritual kastes)

Afslutning

Spillet slutter med at der kastes et ritual. Hvis spillerne nægter, dør de alle af tørst, og det må gerne gå op for dem. Når spillerne finder ud af at kaste et ritual, sker der en af følgende ting:

Kontrol. Hvis der kastes et ritual hvor en spiller får kontrol over ånden, begynder hele graven at ryste, kraftigere og kraftigere. Til sidst falder låget af stensarkofagen, og fra et sted i loftet rammer noget der minder om et lyn på samme tid den spiller der har den kontrollerende genstand (armbånd, amulet eller ring) og mumien i sarkofagen. Efter et minuts tid holder lynet op, spilleren er groggy, om mumien rejser sig sarkofagen, går over til den lynramte spiller og bukker. Falak vil nu adlyde denne spillers mindste vink, han kan ikke slås ihjel, og han er stærk som en bjørn. Udgangsdøren glider til side, og spillerne kan forlade graven. Slut af med at lade den spiller der har fået kontrollen, forklare hvad han vil bruge magten til. Hvis han vil slå de andre spillere ihjel, står det ham frit for; det er intet problem for den mægtige Falak. Det er muligt at de andre spilpersoner ser et problem i at der er en der kontrollerer den mægtige ånd og forsøger at slå vedkommende ihjel. I så fald vil Falak lægge sig imellem (han er lynhurtig) og straffe den der forsøger at myrde hans herre. Hvis det mod alle forventninger lykkes at myrde den spilperson der har kontrollen, frigives Falak, og han er i givet fald overordentlig sur på morderen.

Bortmaning. Hvis der kastes et bortmaningsritual, begynder graven at ryste. Låget falder af sarkofagen, og den spiller der har den fatale genstand (amulet, armbånd eller ring) trækkes hen mod sarkofagen. Han kan ikke standses. Når denne spiller når hen til sarkofagen, strømmer et kraftigt lysskær fra sarkofagen op på spilleren. Efter kort tid holder lyset op, spilleren får en stærk følelse af velvære – og så slår et voldsomt lyn ned i spilleren fra loftet. Det gennemrister spilleren i et par minutter, og derefter er der kun nogle forkullede rester tilbage. I sarkofagen ligger blot en uskadelig støvet mumie (nu er ånden væk, og der er kun ufarlige jordiske rester tilbage). Udgangsdøren går op, og spillerne kan forlade graven. Slut af med at lade de overlevende spillere kort fortælle hvad deres planer er.

Frigivelse. Hvis det frygtelige genoplivningsritual kastes, begynder hele graven – som i de andre tilfælde – at ryste kraftigere og kraftigere. Til sidst falder låget af sarkofagen af, og et lyn slår ned i sarkofagen fra loftet. Det varer i et minuts tid. Derefter rejser mumien sig langsomt. Falak har haft sin ånd bundet til stedet i 5000 år, og han er sur. Han stiger ud af sarkofagen og dræber spillerne en efter en. Herefter går han ud i verden for at hævne sig på dem han kommer i nærheden af.

Kapitel 7

Spilpersoner

Hvad de ved – eller skal finde ud af – om sig selv og hinanden. Dette afsnit er ment som en oversigt; alt hvad spillerne skal vide fremgår af handoutene.

William Dugway



(Mål: Slippe Falak fri, alternativt bortmane)

Arkæolog. Samler på ægyptiske dimser, blandt andet de velkendte blåglaserede flodheste. Han er så glad for dem at han stjæler dem og smugler dem ud af Ægypten. Kan ikke lide udlændinge (hverken tyskere eller arabere), han er dog mere arkæolog end fremmedhader. Har en nøgle om halsen til en bankboks hvori armbåndet til gennemførelse af ritualer ligger. Er blevet truet til at holde sig væk fra Falaks grav af en ægyptisk sekt og har derfor hyret Westwood til at beskytte sig. Hans arkæologiske nysgerrighed gør at han vil se Falak og forsøge at kommunikere med ånden; han tror ikke for alvor på at det er farligt. Hvis han bliver overbevist om farligheden, bør han kunne overtales til bortmaning.

om Sharon: Sharon er Williams unge, smukke assistent som han giftede sig med for et års tid siden. Hun er dygtig og hjælpsom. Hun er lidt fjern – måske har hun en

affære (selv om han har Westwoods ord for det modsatte). Hun er god og praktisk kone; skriver hans artikler rene. Har studeret i Georgia hos Gladwyn.

om Westwood: Mødte ham i vælgerforeningen for "The Right America" (lidt for ekstremt for William - eller også havde han bare ikke tid). Privatdetektiv; har muligvis en politisk karriere foran sig. William har støttet "The Right America" økonomisk og er derfor lidt interesseret i Westwood. Har hyret Westwood til at finde ud af om Sharon havde en affære og senere som bodyguard. William tror stadig at Sharon er ham utro og er derfor ikke længere overbevist om Westwoods evner som detektiv. William hyrede ham som bodyguard efter at have modtaget anonyme trusselsbreve der beordrede ham til at holde sig væk fra graven. Ikke fordi William rigtig troede på brevene, men man kan ikke være for forsigtig.

om Mößbauer: Arkæolog. Indvandret fra Tyskland (skide europæer!). Har lavet arkæologiske udgravninger sammen; i Falak-gravens tilfælde mere af nød end af lyst da det er et prestigeprojekt, men Mößbauer havde nogle nødvendige oplysninger.

om Bruce: Mößbauers assistent. Har studeret sammen med Sharon hos Gladwyn i Georgia. William mistænker Bruce for at have lækket oplysninger om graven til Gladwyn. Mistænker ham lidt for at have (haft) en affære med Sharon.

om Nasîr: Leder af udgravningsholdet i Ægypten. Har tidligere ledet tilsvarende udgravningshold i forbindelse med graveprojekter i Ægypten hvor Mssbauer også har været med. Meget nysgerrig. Virker for intelligent til sit job; han bør kende sin plads!

om Gladwyn: Arkæologisk rival. Dygtig, men ubehagelig type der kritiserer Williams arbejde.

Sharon Dugway



(Mål: Bortmaning, alternativt kontrollere ånden)

Arkæolog og -hustru samt assistent/sekretær for William. Tager sig af praktiske gøremål i forbindelse med Williams arbejde. Har tidligere studeret hos Gladwyn sammen med

Bruce. Hun opfatter Gladwyn som den store arkæologiske guru og vil derfor gøre næsten alt for ham, blandt andet spionere. Hendes giftermål var dels et karrieretræk - dels en del af hendes spionplan. Har været utro med Westwood. Hun blev dog træt af ham og syntes at han var en idiot – til sidst slog hun op. Hun er ret praktisk anlagt og tror ikke at det vil gøre gavn at slippe årtusinder gamle, sure ånder løs, så hun foretrækker at bortmane det før det gør skade. Eventuelt vil hun selv kontrollere ånden. Har opbevaret amuletten til ritualet i en hul bog på sit kontor på universitetet, men har givet den videre til Gladwyn. Hun har hørt nogle af de gamle legender fra Nasir og har indset at Falak er farlig.

om William Dugway: Ægtemand. Gammeldags og mandschauvinistisk, men en rimelig arkæolog. Han er medlem eller har tilknytning til "The Right America", en højreekstremistisk organisation. Han bryder sig ikke om sorte - det er en latterlig og gammeldags holdning; lidt som at synes at kvinder skal stå i køkkenet. Han har en ring, som han har bragt hjem fra Ægypten, i en hemmelig bankboks. Faktisk har han ret mange ting fra Ægypten i den store kælder under deres hus. (William ved ikke at hun har amuletten.) Hun giftede sig med ham af to grunde: dels er han et navn inden for arkæologi, og en alenekvinde har trange kår i den faglige verden i 1927; dels var det for at komme tæt på ham så hun kunne sende oplysninger videre til sin store guru og tidligere vejleder, Gladwyn.

om Westwood: Mødte ham tilfældigt på en cafe. Han så ud til at have ambitioner og var interesseret i magt; desuden var det lidt spændende med det job som detektiv. Han blev senere hyret af William som bodyguard til rejsen til Ægypten – det er da et skægt tilfælde! Hun havde en affære med ham, men hun afbrød den da hun fandt ud af at han var en gammel mandschauvinist og fascist, og hans magtambitioner var bare hjernesvind.

om Mößbauer: Arkæolog. Tysker. Har arbejdet sammen med William tidligere og under Falak-udgravningen.

om Bruce: Ham har hun studeret sammen med hos Gladwyn; Bruce så ikke helt den samme store ånd i Gladwyn som Sharon gjorde, men han (Bruce) var jo heller ikke lige så dygtig som hun. Han gik meget op i at feste og livets muntre sider. Det gør han ikke mere – han er næsten ikke til at kende igen. Han taler hele tiden om Gud og Jesus.

om Nasir: Leder af udgravningsholdet i Ægypten. Han kender en masse gamle ægyptiske legender. Han virker årvågen og mere intelligent end man ville forvente af en arbejder. Han har fortalt hende en del om de gamle legender. Hun så ham på et tidspunkt i Gladwyns lejr en aften under udgravningerne; hun tror ikke at han så hende.

om Gladwyn: Den store arkæologiske helt; arkæologiens Newton og Einstein. Hun studerede på 'hans' universitet under hans vejledning. Efter endte studier rejste hun til Californien for at arbejde for Dugway, men hun korresponderede fortsat med Gladwyn. Da Dugway kom på sporet af Falaks grav anede hun at der var tale om noget stort, for han var hemmelighedsfuld og ikke til at få noget ud af. Da hun giftede sig med Dugway fik hun nemmere adgang til information som hun videre-sendte til Gladwyn. Gladwyn har aldrig bedt hende om at spionere; det forekommer hende bare naturligt at videregive oplysninger til ham. (Han er jo meget dygtigere og kunne sagtens finde ud af det hele selv alligevel!)

Colin Westwood



(Mål: Kontrollere ånden, alternativt bortmane den)

Privatdetektiv og bodyguard/livvagt. Derudover højreradikal fanatiker og medlem af et tilsvarende parti der vil tage magten med magt. Til det formål har de brug for et supervåben, og i forbindelse med arbejdet for William har Westwood fået øjnene op for mulighederne i Falaks ånd. Har hørt nogle af de gamle legender fra Sharon og har set en mulighed for at tilrane sig et magtmiddel. Har haft en affære med Sharon, men hun slog op; det er han utilfreds med - det kan kvinder ikke tillade sig! Hvis han ikke selv kan få kontrollen over ånden, skal den bortmanes - den kunne jo falde i hænderne på kommunisterne! Han kan huske navnet Herpestes Nisagam; han er vist en fjende.

om William Dugway: Ældre, statelig mand med penge, de rigtige venner og en ung kone. Westwood mødte ham en gang i "The Right America"s vælgerforening, men han har kun været der den ene gang. Han har støttet "The Right America" økonomisk, men Westwood er lidt i tvivl om hans politiske standpunkt: har han modet til at være med i en væbnet konflikt? William hyrede Westwood som privatdetektiv for at finde ud af om Sharon var ham utro. Westwood fandt aldrig ud af om hun var det tidligere, men i hvert fald blev hun det - med Westwood selv. Nu er Westwood blevet hyret som bodyguard efter at William har modtaget trusler på livet fra en underlig fejlfarve.

om Sharon: Williams unge, lækre kone. Han tog kontakt til hende på en cafe efter at være blevet hyret af Dugway til at finde ud af om hun var utro. Til at begynde med syntes hun godt om ham, og de indledte en affære. Nu har hun droppet ham. Hvad ligner det? En kvinde dropper ikke en mand! Ikke fordi han bryder sig om hende; hun har holdninger og tror at hun er en mand: vil både have job og anerkendelse. Helt urimeligt! Selv om forholdet med Sharon er slut, må det alligevel holdes hemmeligt - ellers kan det være at Westwood bliver fyret og mister muligheden for at få adgang til det magtmiddel som hele sagen drejer sig om.

om Mößbauer: Arkæolog. Udlænding.

om Bruce: Mößbauers assistent. Meget religiøs. Westwood har ham mistænkt for at have stjålet Sharon. Ikke fordi han vil have hende tilbage, men det er uværdigt at tabe til sådan en som Bruce.

om Nasîr: Leder af udgravningsholdet. Sortsmudsker og undermenneske der snakker, ævler og tænker for meget.

om Gladwyn: Endnu en arkæolog. Han dukkede op i graven og skød på Westwood!

Erwin Mößbauer



(Mål: Bortmane ånden, alternativt sætte den fri eller selv kontrollere)

Arkæolog. Folk der ikke omgås videnskabeligt materiale med respekt, er en skandale for faget. Smugler sprit til USA og har tjent mange penge på det; dem opbevarer han på en konto i Svejts. (P.t. har han glemt kontonummeret efter hukommelsestab i graven.) Han kan huske at han skrev kontonummeret ned på en lap papir lige før de fik slettet hukommelsen. Den må han finde igen. Har ringen til ritualet i et hemmeligt rum i (sprit)kælderen. Han er bange for hvad en sur, gammel ånd kan gøre hvis den slippes fri, og han tror at den magt den er i besiddelse af, kan bruges til onde formål. Derfor må den nødvendigvis bortmanes. Kan huske navnet Herpestes Nisagam og senere at han er Falaks fjende.

- om William Dugway:** Konkurrent. Har arbejdet sammen med ham på tidligere projekter og om Falak-udgravningen. Det virkede som om Dugway var mere modstræbende denne gang. Mistænker Dugway for smugleri af arkæologiske fund fra Ægypten til USA.
- om Sharon:** Williams kone. Tidligere student hos Gladwyn hvor også Bruce har studeret. Mößbauer mistænker hende for at lække oplysninger til Gladwyn (hvordan fandt han ellers graven på det rette tidspunkt?)
- om Westwood:** Privatdetektiv. Bodyguard som William har hyret uvist af hvilken årsag.
- om Bruce:** Assistent. Udpræget tørvetrillertype. Ikke specielt dygtig arkæolog, men han gør hvad han får besked på uden at brokke sig. Taler dog lidt rigeligt om Gud og Jesus. Har studeret hos Gladwyn sammen med Sharon. Afholdsmand. Han skal ikke have noget at vide om spritlageret i kælderen, og slet ikke om spritsmugleriet; måske må man prøve at bortforklare det – Bruce er irriterende nok til at kunne finde på at gå til politiet. Måske kan han bestikkes.
- om Nasîr:** Leder af udgravningsholdet. Har tidligere udfyldt tilsvarende rolle ved andre udgravninger som også Dugway har været med til. Flair for arkæologi. Nysgerrig. Kendskab til mange myter og legender, men han er lidt skummel: nogle gange forlod han lejren til hest om natten og kom tilbage et par timer senere. –Det kan selvfølgelig være at det var et lovligt ærinde. Han har ikke konfronteret ham med det.
- om Gladwyn:** Arkæolog (konkurrent). Dukkede pludselig op i graven.

Bruce Elkhart



(Mål: Kontrollere ånden, alternativt sætte den fri)

Arkæolog og -assistent for Mößbauer. Meget religiøs, langt værre end Jehovas Vidner. Drak tidligere meget i festligt lag, men har nu set lyset og har lagt sprutten på hylden. Har studeret sammen med Sharon hos Gladwyn i Georgia. Vil bruge ådens magt til at omvende Verden til Jesus. De der ikke tror, må dø! Hvis det ikke kan lade sig gøre, vil

han slippe den fri så folk kan se at der er brug for Gud til at sætte skik på hedningenes ritualer.

om William Dugway: Arkæolog, gift med Sharon. Konkurrent til Mößbauer, men har arbejdet sammen med ham om nogle projekter, blandt andet Falak-graven.

om Sharon: Gammel studiekammerat. Sharon er dygtig, ambitiøs og udspekuleret; det er lidt mærkeligt at hun har giftet sig med den ældre Dugway - eller er det? Er det med en eller anden bagtanke? Efter studietiden blev hun hos Gladwyn for at arbejde som hans assistent. Hun har bedrevet hor! (med Westwood)

om Westwood: Ansat af William som bodyguard. Det virker som om han ikke kan lide Nasîr. Han og Sharon har bedrevet hor.

om Mößbauer: Chefen. En mulighed for karriere inden for arkæologi. Han drikker for meget og tager lidt for let på livet. Måske kan han omvendes til et bedre liv lige som det skete med Bruce selv. Man kan da altid prøve at missionere lidt.

om Nasîr: Leder for graverholdet. Hedning! Han kan mange hedningehistorier om gamle ægyptere. Kan han omvendes til Jesus?

om Gladwyn: Arkæolog som Bruce har studeret under. Dygtig mand.

Nasîr ibn-Musa al-Khowârizmî



(Mål: Slippe ånden fri, alternativt kontrollere den)

Officielt leder af graveholdet under Dugways/Mößbauers udgravninger. Uofficielt agent for den ægyptiske regering med det mål at efterforske smuglerier af arkæologiske artefakter ud af landet. Kender mange gamle ægyptiske legender - både dem der har noget på sig og dem der er det rene opspind (han kender ikke selv forskel). Tror at han er efterkommer af en farao (det er han ikke), og en af legenderne fortæller at en efterkommer af en farao skal rydde op og bringe landet på fode igen. Han ved en del om de andre da han har holdt dem under overvågning mens udgravningerne stod på. Af en uforklarlig grund har han

lidt mere hukommelse end de andre. Tror at Falak muligvis er hans forfader og vil sætte ham fri og sammen med ham gøre Ægypten til et godt og rart sted at være. Hvis det ikke kan lade sig gøre, må han tage magten over ånden, for bortmanes skal oldefar i hvert fald ikke! Foretog natlige udflugter dels til Gladwyns lejr og dels til Luxor for at telegrafere til regeringen.

om William Dugway: Arbejdsgiveren (for graver-Nasîr). Nasîr har tidligere arbejdet for ham (såvel som for så mange andre arkæologer der graver i Ægypten).

om Sharon: Williams hustru. Han har set hende i Gladwyns lejr en aften under udgravningerne, men han tror ikke at hun så ham. Gad vide hvad hun lavede der; han har i hvert fald ikke hørt hende sige at hun ville tage derover, og William og de andre vidste slet ikke at Gladwyn var i Ægypten.

om Westwood: Privatdetektiv. Ubehagelig type der lader til ikke at kunne lide Nasîr.

om Mößbauer: Arkæolog. Nasîr har tidligere arbejdet som praktisk gris for nogle af Mößbauers ekspeditioner (som han har for så mange andre arkæologer). Han mistænker ham for at stå bag nogle af smuglerierne. (Nasîr er dog helt ligeglad med spritsmugling ind i USA.)

om Bruce: Han er lidt svær at blive klog på; han virker meget flink, men han er frygtelig kristen. Han er Mößbauers assistent.

om Gladwyn: Arkæolog. Konkurrent til Dugway og Mößbauer. Gladwyn ansatte Nasîr til at snuse rundt i Dugway/Mößbauer-lejren for sig. Nasîr tog imod tilbudet da det gav ham fri adgang til endnu en arkæologelejr og dermed kunne være nyttigt for hans arbejde med at finde smuglere.

Jeff Gladwyn

Død ex-arkæolog. Rival til Dugway.

Dukkede op i graven og var til stede da de forsøgte at gennemføre ritualet i første omgang. Han blev overtaget af ypperstepræsten Herpestes Nisagam der forsøgte at slå spillerne ihjel (han skød Westwood). Efter at spillerne indgik en aftale med ypperstepræsten, begyndte hans egen bevidsthed efterånden at vende tilbage, og der foregik et veritabelt slagsmål inden i hovedet på ham og han optrådte til sidst som et sindssygt vrag. De to bevidstheder modarbejdede hinanden indtil han til sidst døde i sin seng. I en hul bog om søuhyrer på hans ejendom findes nu amuletten som Sharon har givet ham.

Bilag A

Bipersoner

Følgende er en oversigt over de bipersoner som spillerne møder i scenariets første del. De er ordnet alfabetisk efter deres efternavn, der er beskrevet hvor spilpersonerne møder bipersonerne og der en reference til den side hvor bipersonen er beskrevet.

Beans, miss, sygeplejerske (*side 22*)

Opholdssted: John Milnor Memorial Hospital i Boston.

Derby, Nancy, sekretær (*side 28*)

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Gladwyn, Jeff (*side 42*)

Opholdssted: Familiegravstedet

Gladwyn, Sandra, Jeff Gladwyns enke (*side 41*)

Opholdssted: Gladwyns hjem

Holmes, Winston, skibslæge (*side 26*)

Opholdssted: HMS Ulysses (eller ved telefonen)

Johnson, George, kontorchef på rederiet Silver Linker (*side 25*)

Opholdssted: På rederiet Silver Linkers amerikanske hovedkontor

Kasserer i Pacific Coast Bank (*side 37*)

Opholdssted: Pacific Coast Bank

Langhorn, Lucy, sekretær (*side 35*)

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Berkeley-universitetet

Large, Norman, portvagt (*side 27*)

Opholdssted: Ved indgangen til universitetsområdet på Harvard

Logan, Dr., læge. (*side 22*)

Opholdssted: John Milnor Memorial Hospital i Boston.

Låsesmed (*side 33*)

Opholdssted: Boston, San Fransisco eller Athens afhængig af hvor spillerne opsøger en låsesmed

McBroom, John, bibliotekar (*side 30*)

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Morgan, receptionist (*side 39*)

Opholdssted: Eldorado Motel i udkanten af San Francisco

Mørk mand (*side 44*)

Opholdssted: Uden for en mørk gyde i Cairo

Parson, Marcus, professor i arkæologi (*side 30*)

Opholdssted: Arkæologisk Institut på Harvard-universitetet

Pike, Christopher, oversteward (*side 26*)

Opholdssted: HMS Ulysses (eller ved telefonen)

Summer, Brenda, sekretær (*side 42*)

Opholdssted: Arkæologisk Institut, State University of Georgia, Athens, Georgia

Walker, kriminalassistent (*side 24*)

Opholdssted: Politistation i Boston eller på John Milnor Memorial Hospital

Warner, David, vicevært (*side 33*)

Opholdssted: I ejendommen hvor Bruce bor

Bilag B

Handoutoversigt

Følgende er en oversigt over handout. De er nummereret med et bogstav og et tal. Handout med bogstav A - F er personspecifikke og må kun udleveres til den spiller de passer til (A: William Dugway, B: Sharon Dugway, C: Colin Westwood, D: Erwin Mößbauer, E: Bruce Elkhart, F: Nasîr ibn-Musa-al-Khowârizmî). De er alle brudstykker af hukommelse der vender tilbage når spillerne oplever eller finder noget bestemt. Handout mærket med X er generelle handout som hvem som helst af spillerne i princippet kan finde. (Mößbauers kontonummer finder han dog ikke selv!) Handout mærket Y kan bruges i anden del hvis spillerne ikke ved hvad der foregår.

Dette er ment som en oversigt så man nemt kan se hvad spillerne ved når de har fundet hvilke handout – man kan da krydse af på listen undervejs.

B.1 William Dugway

- A0.** William Dugways karakterark. Han har en ring på ringfingeren og en nøgle i en kæde om halsen, og han kan svagt huske et stort, mørkt rum og nogle tegninger. ("Falak" på hieroglyfsk.) Han synes måske at Nasîr har en forkert farve.
- A1.** William husker at han er arkæolog og at Mößbauer er en faglig konkurrent og indvandrer fra Europa (indvandrer, øv!). Han kan ikke forestille sig hvorfor han er endt i selskab med ham. De må åbenbart have lavet et eller andet projekt sammen, men William kan umuligt forestille sig at det har været med sin gode vilje.
- A2.** William husker at de er gift. Sharon er dygtig og siger så mange pæne ting om ham.

Hun er hjælpsom og skriver alle hans ting pænt rene. Han er meget jaloux hvis hun kigger efter andre mænd, og han forstår måske ikke helt hvad hun vil med en gammel mand som han selv.

- A3.** Da William ser de mange oldægyptiske genstande, husker han at han er smugler.
- A4.** Ved synet af livvagtkontrakten husker William at han hyrede Westwood til at beskytte sig efter at han havde modtaget trusselsbreve der beordrede ham til ikke at gennemføre ekspeditionen – bare for en sikkerheds skyld. Han husker endvidere at han tidligere hyrede Westwood til at overvåge Sharon for at finde ud af om hun var ham utro. Det var hun ifølge Westwood ikke. Endvidere en hentydning til at han mistænker en yngre mand (Bruce) for at have en affære med hende.
- A5.** William husker hvad The Right America er. Overordnet set deler han egentlig deres synspunkter, men til tider er de lidt for ekstreme, og foreningen er ikke helt velset i befolkningen. Han mødte Westwood til det af foreningens møder han deltog i (han var der kun en gang). Westwood var lidt interessant og havde muligvis en politisk karriere foran sig, så William støttede hemmeligt foreningen økonomisk.
- A6.** William husker at Sharon studerede hos Gladwyn og derefter kom til Californien. Han husker også at Bruce studerede hos Gladwyn. Gladwyn er en rival der åbent kritiserer Williams arbejde. Har Bruce mon lækket oplysninger til Gladwyn? Hvordan skulle Gladwyn ellers kende til sagen?
- A7.** William kan huske at Gladwyn var i det store, mørke rum.
- A8.** William Dugways dagbog. Heraf fremgår blandt andet at Mößbauer havde nogle oplysninger der var nødvendige for at finde graven. Desuden at William synes at Nasîr virker for intelligent til sit job og at han bør kende sin plads.

B.2 Sharon Dugway

- B0.** Sharon Dugways karakterark. Alt er hvidt. Hun har en glat ring på ringfingeren. Hun tænker på at det er spild af tid at ligge her og at hun kan gå glip af noget.
- B1.** Når Sharon hører navnet Gladwyn, ved hun at det er mesteren og alle andre er ubetydelige.
- B2.** Sharon husker at hun er arkæolog. Gladwyn er den eneste der dur, og hun arbejder naturligvis for ham. Det drejer sig om en stor sag. William og Mößbauer må være blandet ind i det også.

- B3.** Sharon kan huske at hun studerede sammen med Bruce. Han så ikke Gladwyn som den samme store helt som Sharon selv, men han var jo heller ikke så dygtig som hun. Han var livsglad og kunne godt lide både at ryge, drikke og holde fest. Nu er han helt forandret. Han er blevet underlig.
- B4.** Sharon husker at hun er gift med William. Hun husker at hun er assistent og sekretær for ham. Hun fatter p.t. ikke hvorfor hun giftede sig med den gamle støder. Men eftersom hun har gjort det, er der nok en grund til det, så hun må hellere være sød ved ham – indtil videre i hvert fald. Hun kan huske at han har haft tilknytning til et højreradikalt parti. Han bryder sig ikke om sorte; det er en latterlig, gammeldags holdning.
- B5.** Da Sharon ser bryllupsbilledet, husker hun at de har været gift i et års tid. Hun husker også at hun giftede sig med ham for at komme ind på livet af ham; han arbejdede med et projekt der kunne blive til noget virkelig stort. Tænk hvis det kunne blive hende der offentliggjorde opdagelsen. Hun renskriver alle hans notater og laver samvittighedsfuldt en kopi af dem som hun sender til Gladwyn.
- B6.** Da Sharon ser den hule bog husker hun at den har indeholdt noget meget vigtigt som hun har sendt videre til Gladwyn. Hun husker at William har en tilsvarende vigtig ting, men hun har ikke kunnet få fat i den. Hun spekulerer over hvor den kan være.
- B7.** Sharon kan huske affæren med Westwood – at hun mødte ham tilfældigt på en cafe og at de indledte en affære. I begyndelsen virkede han som en stærk mand der så ud som om han ville få magt man kunne udnytte, men hun fandt ud af at han bare var opblæst og uinteressant hvorefter hun droppede ham. William hyrede senere Westwood som bodyguard. Det synes hun er et underligt tilfælde.
- B8.** Sharon husker at en af Gladwyns bøger er hul og at det der var i hendes egen hule bog, sikkert er heri nu.
- B9.** Sharon Dugways dagbog. Her er blandt andet en bekymring over hvad der vil ske hvis man slipper en mange tusind år gammel og sur ånd løs. Her er også gengivet nogle af de gamle legender som Nasîr har fortalt, og hun er overbevist om at Falak er farlig. Hun er overrasket over Nasîr der virker mere årvågen og intelligent end man ville forvente af en arbejder. Hun så Nasîr en aften i Gladwyns lejr som hun hemmeligt besøgte en aften under udgravningerne. Hun tror ikke at han så hende.

B.3 Colin Westwood

- C0.** Colin Westwoods karakterark. Han har ondt i skulderen og en forbinding på venstre arm. Han har en erindring om at nogen skød ham. Westwood kan huske navnet Herpestes Nisagam, og det er ikke i forbindelse med noget godt. (Det var jo ham der skød Westwood – dog i Gladwyns skikkelse.) Han har en glat ring på ringfingeren. Han lægger mærke til at der ligger en sortsmudsker i sengen overfor.
- C1.** Westwood husker at han er privatdetektiv eller strisser da han kommer ud på gaden.
- C2.** Westwood husker at William hyrede ham som livvagt under en rejse til Ægypten. William havde modtaget trusler på livet. Det var et tåbeligt job, og Westwood ville aldrig have taget det under normale omstændigheder, men en formodning om en stor magt i Ægypten havde fanget hans interesse, så han sagde ja.
- C3.** Westwood husker hvad The Right America er. Han husker at han har ønske om at rydde op i Californien og at han har politiske ambitioner. Han mødte William Dugway til et af foreningens møder, men han virkede noget mere afdæmpet. William var der kun en gang, men han har støttet foreningen økonomisk.
- C4.** Westwood husker at William tidligere hyrede ham til at finde ud af om hans unge kone, Sharon, var ham utro. Westwood fandt aldrig ud af om hun var det med andre, men i hvert fald blev hun det med Westwood. Han tog selv kontakt til hende på en cafe mens han var i gang med at overvåge hende. Det var hende der slog op, og det var aldeles utilgiveligt; kvinder skal bare gøre som der bliver sagt! Hun er i øvrigt ganske utiltalende; hun har både holdninger og forventninger om karriere. Han tror at hun har fundet en anden, og selv om han ikke bryder sig om hende, er det alligevel nedværdigende.
- C5.** Westwood husker at Gladwyn skød ham.
- C6.** Westwoods dagbog. Heri blandt andet omtale af nogle legender om en stor magt der findes i Ægypten; William Dugway er på sporet af den (Westwood har hørt om det fra Sharon). Man skal også passe på at den ikke falder i hænderne på kommunisterne.

B.4 Erwin Mößbauer

- D0.** Erwin Mößbauers karakterark. Mößbauers første tanke er at række ud efter sin lommelærke med den gode cognac, men den viser sig ikke at være der. Han har en glat ring på ringfingeren. Han kan huske navnet Herpestes Nisagam. Det er vist en ven.

- D1.** Mößbauer har en urolig fornemmelse ved samtale med politiet. Han kan måske ikke helt afgøre om det er mødet med etaten eller kriminalassistent Walkers person der gør ham ilde til mode.
- D2.** På Mößbauers kontor husker Mößbauer at han er arkæolog og at han er på sporet af noget virkelig stort. En stor magt der kan være farlig. Han husker også at William Dugway er arkæolog og at de tidligere har arbejdet sammen. Han har en fornemmelse af at det denne gang mere var af nød end af lyst. Han husker også at Bruce er hans assistent og at han er en kedelig, religiøs tørvetriller; ikke dygtig, men rimelig pligtopfyldende.
- D3.** Mößbauer husker at han er rig. Det er rart når man er så mageligt anlagt som Mößbauer er. Han kan ikke huske hvor pengene er, og han har en fornemmelse af at det nok ikke bør udbasuneres hvor rig han er.
- D4.** Mößbauer kan huske at han har tjent penge på smugling. Han kan også huske at pengene er på en konto i Svejts, men han kan ikke huske kontonummeret. Smugleriet er dog ikke kun for egen vindings skyld; det er synd for de stakkels amerikanere med det forbud. Han er lidt nervøs for om Bruce kunne finde på at gå til politiet; måske kan han bestikkes. Han kan desuden huske at der er noget meget vigtigt i en af whisky kasserne (ud over whisky).
- D5.** Mößbauer synes at det er skandaløst at disse artefakter ikke er på et museum, men befinder sig i et privat hjem hvor de ikke er til nytte for videnskaben.
- D6.** Mößbauer kan huske at både Bruce og Sharon studerede hos Gladwyn.
- D7.** Mößbauers dagbog. Heri er en beskrivelse af hvordan han mistede sin pung og sine nøgler ved et simpelt tyveri i Luxor. Han skriver at han heldigvis kan huske det vigtige kontonummer. Han er bange for konsekvenserne af en oplivning af ånden (hvad enten det er kontrol eller frigivelse). Han kan huske at Herpestes Nisagam er af samme overbevisning. Nasîr har tidligere været med til udgravninger; han er nysgerrig og har kendskab til mange myter og legender, han har flair for arkæologi, men er lidt skummel og forsvinder nogle gange om natten.
- D8.** Mößbauer kan huske at han mistede hukommelsen i graven og at han kort tid forinden var klar over at han ville miste hukommelsen hvorfor han skrev kontonummeret ned på en lap papir som han stak i lommen. Han må have tabt det et sted. Han overvejer om nogen har fundet det.

B.5 Bruce Elkhart

- E0.** Bruce Elkharts karakterark. Han kan huske nogle sætninger som han føler trang til at sige (bibelcitater).
- E1.** På Mößbauers kontor husker Bruce at han er arkæolog og Mößbauers assistent. Han bryder sig ikke meget om Mößbauer, men han en mulighed for en arkæologisk karriere, og han er nøglen til noget stort.
- E2.** Mößbauer er en elendig synder der ikke er værdig til denne verden. Druk, hor og magelighed er synder. Bruce overvejer at missionere for at omvende ham.
- E3.** Bruce husker nu at verden er en jammerdal og dens undergang er umiddelbart forestående – med mindre man kan omvende folk til Jesus. Og der er ikke tid til at gøre det ved gode budskaber og missioneren. Der må stærkere midler til, og det er derfor han er interesseret i denne sag.
- E4.** Bruce kan huske at han studerede sammen med Sharon. Han husker hende som en led sæk og en opportunist af rang. Han husker at hun beundrede deres lærer, Jeff Gladwyn, grænseløst og plejede at håne alle andres synspunkter. Efter studietiden blev hun hos Gladwyn i et stykke tid. Bruce kan også huske at han tidligere tog (for) let på livet og mest gik op i at more sig. Heldigvis er han blevet klogere.
- E5.** Bruce er sikker på at Sharon har en bagtanke med at gifte sig med den gamle mand.
- E6.** Bruces dagbog. Heraf fremgår blandt andet at Bruce vil bruge åndens magt til at omvende verden til Jesus. De der ikke tror, må dø. (Det er også en mulighed at sætte ånden fri så folk kan se at man har brug for Gud til at sætte skik på hedningenes ritualer.) Det fremgår også at Sharon og Westwood har bedrevet hor. Nasîr har fortalt nogle historier. Bruce overvejer også at forsøge at omvende Nasîr til Jesus.

B.6 Nasîr ibn-Musa-al-Khowârizmî

- F0.** Nasîr ibn-Musa-al-Khowârizmîs karakterark. Han kan huske hvad han hedder, at han er ægypter og at måske har nogle hemmeligheder som han måske bør holde skjult.
- F1.** Nasîr husker at han er agent og efterforsker smuglerier af arkæologiske kunstgenstande. Han kan huske at han overvåger nogle af de andre.

- F2.** Der er koldt og klamt. Nasîr er ikke vant til at færdes i sådan et klima. Det er uværdigt for en efterkommer af en farao.
- F3.** Nasîr mistænker Mößbauer for smugleri da de kommer ind på hans kontor.
- F4.** Da Nasîr ser aftalen med William husker han at han arbejder under dække som praktisk gris. Det har han gjort før.
- F5.** En alternativ version af en af de ægyptiske legender. Der er også en legende om en farao der skal genopstå (eller genfødes) og bringe landet på fode igen.
- F6.** Nasîrs dagbog. Heraf fremgår at han under udgravningerne i september spionerede for Gladwyn, men formålet var at overvåge Gladwyn og finde ud af om han havde noget med smuglerierne at gøre. Han foretog også natlige udflugter til Luxor for at telegrafere til regeringen. Hentydning til at Falak er hans forfader. Han har set Sharon en aften i Gladwyns lejr under udgravningerne. Han tror ikke at hun så ham. Han har ikke konfronteret hende med det.

B.7 Generelle

- X1.** Ringen til rituallet.
- X2.** Klassebillede af Bruce og Sharon.
- X3.** Ansættelseskontrakt hvori William hyrer Westwood som livvagt.
- X4.** William Dugways aftalekalender.
- X5.** Kort over Ægypten med Williams kradserier.
- X6.** Billede fra Kongernes Dal med Williams angivelse af graven.
- X7.** Hieroglyffer med oversættelse. Indeholder navnet Falak.
- X8.** Brev fra Nasîr til William der bekræfter en aftale om at Nasîr skal stå for det praktiske i forbindelse med en udgravning i Kongernes Dal i efteråret. Heraf fremgår også at Nasîr tidligere har stået for andre udgravninger.
- X9.** Armbåndet til rituallet.
- X10.** En livvagtkontrakt magen til X3.

- X11.** Westwoods aftalekalender.
- X12.** Propagandamateriale fra "The Right America".
- X13** Trusselsbrev fra "Selvmordssekten".
- X14.** Kort over Gladwyns ejendom.
- X15.** Amuletten til ritualet.
- X16.** Liste over manglende bøger fra institutbiblioteket på Harvard.
- X17.** Bog om legender fra de gamle kongeriger.
- X18.** Tilsvarende bog som X17
- X19.** Billede af Jeff Gladwyn.
- X20.** Billede af statue på Gladwyns ejendom.
- X21.** Kontonummer.
- X22.** Bryllupsbillede af William og Sharon.
- X23.** En ansættelseskontrakt hvor det fremgår at Westwood er blevet ansat af William Dugway til at undersøge om Sharon er William utro.
- X24.** Kort over USA. Kan bruges efter ønske.
- X25.** Verdenskort. Kan bruges efter ønske.
- X26.** Note om ritual fra Dugways skrivebord.
- X27.** Gladwyns skitse over graven.

Bilag C

Tidslinje

Oldtidens Ægypten. O. 3000 f.v.t.

Tidligt Falak III regerer landet i fred og fordragelighed.

Lidt senere Falak III dør og hans søn, Falak IV overtager magten.

15 år senere Falak IV myrdes af ypperstepræsten Herpestes Nisagam. Nisagam forbandes, og Falaks ånd stedes ikke til hvile.

20 år senere Sekten opstår.

1900-tallet

1910'erne Store opdagelser i Ægypten. Udgravningerne tager fart.

1920 Stor stigning i interessen for arkæologi.

1921 Sharon Hubbard og Bruce Elkhart begynder at studere arkæologi i Georgia under professor Jeff Gladwyn.

1922 Tut-ankh-Amens grav findes i Kongernes Dal.

1923 Den ægyptiske regering sætter Nasîr på sagen om smugleri af arkæologiske fund ud af landet.

1924 Erwin Mößbauer udvandrer fra Tyskland til USA og slår sig ned i Boston. Han begynder kort tid efter at smugle sprit ind i landet.

1925 Erwin Mößbauer og William Dugway kommer begge (uafhængigt af hinanden) på sporet af Falak-legenden og begynder at undersøge muligheden for at finde hans grav.

Sommer 1925 Sharon Hubbard og Bruce Elkhart tager afgangseksamen. Bruce Elkhart rejser til Boston; Sharon bliver hos Gladwyn.

Efterår 1925 Bruce Elkhart rammes af en religiøs åbenbaring og bliver kristen.

Efterår 1925 Sharon Hubbard rejser til San Francisco.

Forår 1926 Sharon Hubbard gifter sig med William Dugway. Jeff Gladwym kommer (ved Sharons hjælp) på sporet af Falak-graven.

Efterår 1926 William Dugway møder Colin Westwood ved et møde i "The Right America".

Efterår 1926 Erwin Mößbauer og Bruce Elkhart foretager en rejse til Ægypten. Mößbauer finder ringen.

December 1926 William Dugway finder ud af at Erwin Mößbauer fra Boston muligvis også er på sporet af Falak og tager kontakt til ham for at få mistanken be- eller afkræftet. De finder begge ud af at de er nødt til at samarbejde.

1927

Januar William Dugway mistænker sin kone Sharon for at være ham utro og hyrer Colin Westwood til at undersøge det nærmere. Colin Westwood og Sharon Dugway indleder et forhold.

Marts Sharon Dugway afslutter forholdet til Colin Westwood. Han bliver sur.

Marts William og Sharon Dugway foretager en lynrejse til Ægypten. William finder armbåndet og Sharon amuletten.

19. april William og Sharon vedner tilbage til San Francisco. Dagen efter lejer William en bankboks hvori han anbringer armbåndet. Sharon gemmer amuletten i en hul bog og undersøger den omhyggeligt før hun sender den til Gladwyn.

Maj-juni Dugway og Mößbauer planlægger en ekspedition til Ægypten for at finde Falaks grav. De korresponderer blandt andet med Nasîr der skal tage sig af de praktiske ting når de ankommer til Ægypten.

Juli William Dugway modtager et trusselsbrev fra sekten der med trusler på livet befaler ham at blive hjemme. Dugway hyrer Westwood til at være livvagt for ham selv og resten af ekspeditionsdeltagerne under turen.

1. august Dugway/Möbbauer-ekspeditionen forlader USA. William bryder ind i Möbbauers kahyt og stjæler et stykke papir.

3. august Colin Westwood bryder ind i Möbbauers kahyt og stjæler fire vejledninger til rituallet.

11. august Ekspeditionen ankommer til Ægypten (Alexandria). Möbbauer får stjålet sin pung.

20. august Ekspeditionen ankommer til Kongernes Dal.

12. september Sharon Dugway og Nasîr besøger begge uafhængt af hinanden Gladwyns lejr. De ser hinanden, men tror ikke selv at de er blevet set.

25. september Ekspeditionen finder Falaks grav. Sharon underretter Gladwyn.

26. september Ekspeditionen går ind i graven. Sekten prøver at gribe ind, men stoppes af Gladwyn. Gladwyn besættes af Herpestes Nisagams ånd og sletter de seks ekspeditionsdeltageres hukommelse. Bevidstløse fragtes de af Gladwyn mod USA.

30. september De seks bevidstløse og Gladwyn ankommer til Alexandria.

7. oktober De syv ankommer til Liverpool.

12. oktober De syv ankommer til Boston. Spilpersonerne indlægges på hospitalet i Boston. Jeff Gladwyn begår indbrud på Arkæologisk Institut om natten.

13. oktober Gladwyn begår indbrud hos Erwin Möbbauer og Bruce Elkhart.

18. oktober Gladwyn kommer hjem til sin ejendom lidt uden for Athens, Georgia. Hans kone er bekymret over hans tilstand.

20. oktober Gladwyn brænder det meste af det materiale han har indsamlet hos Möbbauer og Bruce samt på Harvard-universitetet.

21. oktober Jeff Gladwyn dør. Spilpersonerne vågner. Scenariet begynder.