Eventyret om

Kuren mod alle onder

Af Troels Ken Pedersen

På den store kalif Harun al Rashids tid (må Allah være ham nådig) levede der i den syriske ørken, i en landsby på vejen mellem Bagdad og Damaskus, en saddelmager ved navn Musa. Han havde tre sønner, stærke Nizam, snu Khalid og heldige Jabal. De bejlede alle tre til den skønne Fatima, som var datter af den rige købmand Omar. Da Omar var en meget velstående mand, og Musa var en knap så velstående mand, havde brødrenes frieri ikke mange chancer. Men så en dag døde Fatimas mor Hania af sygdom, og solen blev mørk i den skønne Fatimas øjne. Omar gjorde alt for at live hende op, men hun var nedsænket i melankoli. Han prøvede med gøgl, med legetøj, med sød musik og med søde sager, og sagde: "Se, min datter, denne klovn er så morsom, at han fik sheik Hammud til at trimle om af bar latter! Han vil muntre dig op." Men Fatima sukkede: "Ak! Min kære mor er død. Hvordan skulle jeg kunne more mig?" Og solen var mørk i hendes øjne. Omar prøvede at give hende smykker og fine klæder, og sagde til sig selv: "Alle kvinder glædes ved silke og tingeltangel! Det må da muntre hende op." Men Fatima sukkede og hviskede: "Klæd mig blot i sæk og aske! Hvad er disse juveler ved siden af mindet om min mors øjne?" Og solen var stadig mørk i hendes øjne. Så sendte Omar bud efter læger og vismænd. De satte igler på hende, brændte røgelse og gav hende medicin. Hun sagde intet, og græd blot stille tårer fra sine store, mørke øjne. Hun blev tynd og bleg, og melankolien tærede hendes yppige legeme. I fortvivlelse lod hendes fader bekendtgøre, at han lovede sin datters hånd, og sin formue med den, til den som kunne kurere hende og frelse hendes liv. Håbefulde unge mænd kom og sang for hende, de kom med slik og legetøj, de bragte hende smykker og fine klæder. De købte medicin af de viseste læger og de skumleste kvaksalvere, de lod skriftlærde læse for hende og troldmænd udøve deres kunster, men lige lidt hjalp det.

De tre brødre, der elskede Fatima, vidste ikke deres levende råd. "Hun ænser ikke duftende roser!" sagde stærke Nizam. "Den slangeolie gjorde ingen gavn!" sagde snu Khalid. "De store poeters ord rørte hende ikke!" sagde heldige Jabal. Men så en dag kom en rejsende til byen, ledsaget af en hæslig pukkelryg, en eunuk ved navn Jamil al-Acca, som udøvede alkymiens kunst. Jabal bønfaldt ham og sagde: "Oh, dyrker af guldets blomster i blyets muld! Har De et middel, som kan forvandle tungsindets bly til sindsroens guld?" "Nej" svarede alkymisten, "men fortæl mig, hvilken ulykke der har ramt hvem." Jabal fortalte alkymisten om Fatimas melankoli og brødrenes

forgæves anstrengelser, og pukkelryggen gnæggede: "Hvilken sjælden vækst af vanskæbne! Bryd hende på pinebænken, og hun vil være lykkelig som jeg!" Efter at eunukken havde beordret sin tjener til at give sig selv ti hårde stokkeslag sagde han: "Det hænder sig således, at jeg netop selv søger efter en sjælden skat kaldet Kuren mod Alle Onder. Jeg ved hvor den er, men den er gemt dybt i ørkenen, bevogtet af en mægtig djinni, og jeg får brug for raske og modige unge mænd til at hjælpe mig." Jabal svarede: "Min ældste broder Nizam er stærk og modig, min yngre storebroder Khalid er snu og kyndig udi vildmarkens farer. Hvis De lover at hjælpe Fatima med dette vidunder, vil vi stå last og brast med Dem i farens stund! For Allahs nåde er intet umuligt."

Følgelig fremlagde de tre brødre sagen for den fortvivlede Omar. De svor at ville hjælpe Jamil med at bibringe Kuren mod Alle Onder. Hvis Fatima blev helbredt – og det svor alkymisten ved kong Sulaimans skæg, at han ville blive – skulle de tre brødre fremlægge den sandfærdige beretning om deres farefulde færd for Fatima, med alkymisten som vidne, og blandt dem skulle den skønne vælge sin udkårne. Da solen steg over ørkenen næste morgen, drog de af sted…

Første kapitel:

Til spilledere af "Kuren mod alle onder"

Systemet i scenariet er Basic, og de fantastiske elementer er hentet fra "Nephilim." Kender du ikke neph, så vend om, fremmede, thi forude venter dig den totale forvirring! Er du derimod nogenlunde fortrolig med neph-universet, så læs troligt videre, brave læser. "Kuren mod alle onder" er blevet testet på spiltræffet Sommerspil, og kan sagtens spilles af ikke-neph-kyndige spillere.

1001 nats eventyr indeholder mange sjove plot-elementer, som det kan være yderst underholdende at lege litterær reference-leg med. Dette skaber dog en distance, som gør at en del af den eventyrlige stemning går tabt. Man må nemlig huske, at de folk, som engang gav historierne form, troede på magi. OK, måske ikke på flyvende slotte og fugle, der kan flyve bort med elefanter i kløerne, men på trolddom, velsignelser og forbandelser, på engle, dæmoner og djinn, og måske endda på et flyvende tæppe eller to. Pointen med at bruge "Nephilim"-magi i "Kuren" er, at det giver et sammenhængende, meningsfuldt system, som eventyrets vidundere kan udfolde sig efter, og som forhåbentlig kan få spillerne til, inden for spillets rammer, at tage magien alvorligt på dens egne vilkår. Hvis det kan nedbryde lidt af distancen, har "Kuren mod alle onder" været en succes.

For at styrke indlevelsen i 1001-nats stemningen er det vigtigt, at scenariet fremføres "sensuelt". Hver gang en ny scene sættes, er det vigtigt at farverne, lydene og især duftene får et par ord med på vejen. Derudover er det vigtigt, at NPC-er generelt taler på en 1001 nats-agtig måde, det vil sige i høj stil. Profetens (fred være med ham) skæg, turban og kamel er glimrende kraftudtryk. Man kalder ikke folk 'fjols', man kalder dem 'skabede sønner af skævbenede æsler.' En mand kalder ikke sin kvinde 'skat', han kalder hende 'lysende blomst af kvindelig ynde'. Og så fremdeles. Endelig bør de fleste scener indeholde eller afsluttes med en henvisning til den lidende Fatima, for at holde vore helte til ilden og fastholde for både spillere og spilleder, at den røde tråd er de tre brødres kamp for Fatima. Alkymisten og dværgen har rigeligt at tage sig til, så de kommer ikke til at kede sig, og det er vigtigt at de ikke kommer til at kapre historien.

Fordelingen af karakterer kan være lidt tricky. Alkymisten og pukkelryggen bør gives til to spillere, der hverken er bange for regler, rollespilsudfordringer eller, rent ud sagt, weirdness. Af de tre brødre er Jabal den sværeste, idét han kræver snedighed og talegaver af sin spiller. Nizam og Khalid er ikke så vanskelige. Det er dog værd at bemærke, at Nizam <u>ikke</u> er en dum slagsbror, han er en helt og en naturlig leder. Fornemmer du en svag spiller til stede, kan Khalid ofres til vedkommende, selvom Khalid har masser af potentiale. Der er vildnis-færdigheder,

beduiner og forfølgere til at forhindre ham i at blive sat helt af. Og så er karakteren lidt af en taber, så det skader ikke plottet eller stemningen. Når spillerne får deres karakterer udleveret, kan du give introduktionen til de tre brødre og kapitel fem til Jamil og Abdul. Mangler en spiller helt, kan en af brødrene falde ud (en dårlig dadel, måske?), men ikke en af troldfolkene. Spillet er dog bygget op omkring dynamikken mellem karaktererne, så der bør om muligt spilles med fuld besætning.

Historien foregår i det sydlige Syrien i starten af ottehundredetallet (i vor tidsregning, på muslimsk ville det være slutningen af det andet århundrede efter Hidjra, de troendes udvandring fra Mekka i 622). De præcise historiske detaljer er ikke videre væsentlige, men det gør ikke noget, at det i princippet er rigtige tider og steder snarere end 'for længe siden, østen for solen og vesten for månen'. Det blomstrende sprog og tilfældets tilskikkelser kan skabe morsomme øjeblikke. Det er i orden, men stemningen går fløjten, hvis scenariet udvikler sig til en komedie. Scenerne ligger for så vidt som perler på en snor, eller om man vil: Stationer på en jernbane. Det betyder dog ikke, at folks valg er ligegyldige, det er bare ikke højre eller venstre, som er de interessante valg, det er hvordan de forholder sig til deres mission og til hinanden. Er de snedige? Er de feje? Er de mistænksomme over for hinanden? Udviser de medlidenhed med uheldige skæbner undervejs? Det kan afgøre striden mellem bejlerne til sidst. Endelig er der også indlagt rigelige muligheder undervejs for at komme til skade ved at dumme sig, så slækker de på kløgtens tøjler og lader tilfældets kamel vandre som den vil, er det ikke sikkert at de overhovedet kommer hjem. Spillederen bør dog gøre sit for at sørge for, at spillerne ikke bliver helt udraderede af simpelt tilfælde uden at have opført sig i alt fald lidt tåbeligt.

Kuren mod alle onder, Panacea (hvilket betyder det samme på græsk) er tre æbler i en kurv. De behøver ikke blive forklaret, men symbolsk repræsenterer de æbler fra Livets Træ i Paradis. Og hvem ved, måske er de det?

Et par vigtige detaljer. Bemærk Jabals specialregel (en fri succes i menneskekundskab, og en i kløgtigt at afværge en ikke-kamprelateret ulykke), og gør spilleren opmærksom på det. Når alkymistens og slavens spillere har læst deres karakterer og introduktionen til det overnaturlige, så træk dem til side for at høre om de har nogen spørgsmål, og HUSK at indskærpe for dem på det kraftigste, at Synet er til ingen nytte, når ikke de bruger det. Bemærk også, at der er ret få samtale-encounters med NPC'er, og de er mest i starten. Socialt spil er ganske vigtigt i scenariet, men det er mellem spillerne. Samarbejdet og konfrontationerne mellem dem bør ikke nedspilles.

Kapitel to:

Karakterer

Spilpersoner: Musas sønner, stærke Nizam, snu Khalid og heldige Jabal, foruden Jamil al-Acca (Jamila bint Hania, Fatimas søster), kvindelig alkymist undercover som eunuk, og den troldbundne djinni Ir alias Abdul, Jamils vanskabte slave-dværg. De er alle nøje beskrevet i spilpersonernes karaktérark. Brødrene skal have indledningen som håndud, og troldfolkene skal have kapitlerne tre og fem.

Fatimas familie: Den skønne men triste Fatimas slægt består af Omar, hendes fader, som er en velstående købmand, hendes mor Hania, som døde af svindsot, hendes trofaste amme og tjenestepige Nabila, foruden hendes storesøster Jamila (i hvem Nizam engang var forelsket), som blev gift med den rige Daud bin Yusuf fra Damaskus, alias troldmanden den Gamle Mand fra Damaskus.

Troldmænd, ånder, slyngler og godtfolk:

–Musa, aldrende sadelmager ved karavaneposten i landsbyen, og vore heltes fader.

–"Skorpion-Ali" og hans håndlangere. Ali er en lusket og ryggesløs købmand, som tror at vore helte er ude efter guld og ædle stene. Hans hårdtslående håndlangere kæmper som følger: Sværd 50% Skade 1d8+1, Undvige 30%, Ride 40%, Beh 10, HP 12

–Aziz af Beni Eshafarin, Khalids beduin-kammerat. Han er kammerat men ikke helt ven. Han kan tænkes at følge efter vore helte med et par venner, hvis vore helte taler over sig og "Skorpion-Alis" håndlangere ikke allerede er i vælten. De kæmper som følger: Sværd 40% 1d8+1, Bue 50% 1d8, Undvige 35%, Ride 50%, Beh 10, HP 12

–Harun al-Rashid, kaliffen i Bagdad. Han spiller ingen rolle, men det giver god stemning at droppe hans navn.

–Den Gamle Mand fra Damaskus, alias rigmanden Daud bin Yusuf. Han er gammel og syg, men er en mægtig troldmand af den Sorte Stjernes børn. Han er en hård og grusom mand, som tiltager sig vældig kraft ved at stjæle den fra djinn.

–Palikos, en mægtig eneboer-djinni af spirituel jord, som i ruinerne af byen Philadelphia ("Broder-kærlighed") Ruger over Kuren mod alle onder.

Kapitel tre:

Plottet, kort fortalt

Har du ikke læst spilpersonerne igennem, ville nu være et fremragende tidspunkt. Hvorom alting er: I ruinbyen Philadelphia sidder den mægtige eneboer-djinni Palikos og bruger Panacea som meditationsredskab til at opnå indsigt i de magiske felter, og derfor vil han ikke se Kuren brugt. Den mægtige men sygdomssvækkede Gamle orichalka-Mand fra Damaskus spionerede på en samtale mellem to djinn af fraktionen Mådehold, som klagede over at Panacea lå ubrugt hen i en tid plaget af så mange onder (skønt hvilken tid er ikke det?). Den Gamle Mand sendte derfor sin mest lovende lærling (og tredje kone) Jamilla, og sin homonculus Ir under hendes kommando, ud for at finde Kuren.

Forklædt som eunukken Jamil al-Acca for at kunne rejse i fred og inkognito drog Jamila tilbage til sin hjemby, der ligger få dages rejse fra Philadelphia, for at finde stifindere og sværdføde. Her fandt hun ud af, at hendes lillesøster efter deres mors død selv lå syg til døden. Det faldt så Jamila ind, at hér var der måske noget som hendes trolddom kunne være godt for, udover at blive klog og ulykkelig med. Jamillas far havde lovet Fatimas hånd og arveretten til sine jordiske ejendele væk til den mand, som kunne frelse Fatima. Så Jamilla kunne vederlagsfrit rekruttere de tre Musa-brødre, der alle var bejlere til Fatimas hånd, som stifindere og hjælpere.

Før start: Aftalen lyder som følger

1) *De tre brødre har svoret at hjælpe Jamil al-Acca med at få fat på Kuren. Til gengæld har Jamil svoret at kurere Fatima.*
2) *Brødrene har aftalt med Fatimas far Omar, at hvis Fatima bliver kureret, vil de fortælle sandfærdigt om deres bedrifter, med Jamil al-Acca som vidne. Fatima skal så vælge en af brødrene, antageligvis den største helt, som ægtemand.*

Kapitel fire:

Begivenhederne

Husk: Lugte, lyde, farver først, Fatima til sidst, hvis hun ikke allerede har været nævnt i scenen. Stilstand er døden, driv frem hvis det står i stampe. I øvrigt kan hele scenariet potentielt tage dramatiske drejninger, såsom hvis vigtige karakterer dør, eller Jabal kaprer Jamils amulet og Ir med den. I så fald må du bare efter bedste evne improvisere over temaet, og udnytte 80% af karakterernes fælles interesse i Fatimas vé og vel.

Scene et, aften i karavanseraiet: Vi starter netop da vore helte har indgået aftalen, aftenen før de skal afsted. Udenfor er det en kølig efterårs-aften, men de tykke vægge holder stadig på solens hede. Det dufter af nelliker, mynte og stegt lam fra Hassans spisehus, og fra seraiets tårn kalder muezzinen de trofaste til bøn. Nu kan vore helte få tyve minutters tid eller så til at gøre et par forberedelser og spille sig ind på hinanden. De behøver ikke at gøre detaljerede indkøb, men hvis de vil have et eller andet specielt ud over det basale, er nu tidspunktet. Vil de for eksempel have heste, eller et pak-muldyr? De har ikke råd til at købe heste, og det er svært at låne uden at sige, hvad man skal med dem. Omar kan være behjælpelig. Hvordan reagerer de hver især på muezzinens kald til bøn? Khalid løber ind i "Skorpion-Ali", en ryggesløs købmand. Skorpion-Ali kommer med en forblommet hentydning til, at han kan aftage specielle sager på fordelagtig vis, "…oh søn af alle rejsendes bagdeles velgører." Falder Khalid for fristelsen til at bede ham om hjælp, og kommer til at tale over sig? Skorpion-ali forsøger i alt fald, da han mistænker at brødrene skal ud og lede efter begravede skatte med den mystiske alkymist. Når de ca. tyve minutter er gået, så rund af med, at en kølig aftenbrise løber gennem seraiet med et suk, der næsten kunne være Fatimas.

Scene to, afrejse: En kort scene, næste morgen ved. Gamle Musa siger farvel og ønsker dem held og lykke. En karavane er ved at laste op, og der lugter af kamel, kanel, kardemomme og vineddike fra en knust krukke. I øst stiger solen over ørkenen, over dem er dybblå himmel ved at drive stjernerne bort. Hvor diskrete er de i deres afrejse? Tager de afsted uden forholdsregler, sender Skorpion-Ali fem håndlangere efter dem, som skal overfalde og plyndre dem, når de har gravet en masse guld og ædelstene op. Hvis ikke selv de kan finde ud af at nævne Fatima, så står Fatimas gamle amme oppe på karavanseraiets mure og kigger efter dem.

Scene tre, ørkenens beduiner. Sent på eftermiddagen på førstedagen er vore helte på vej sydpå gennem den syriske stenørken. Himlen er blevet diset lavendelblå i kanterne, og solen brænder fra højre. Til venstre er der klipper, til højre en wadi (tørt flodleje i en lille kløft). Slå hemmelige terninger, se snedig ud og fortæl Khalid, at han hører fårebrægen og klokker i det fjerne forude. Vore helte kan gemme sig, hvis de vil. Der kommer et lille dusin beduiner (tre til hest) med omtrent hundrede får og geder. De er Beni Eshafarin, og en af dem er Aziz.

Hvis vore helte ikke har gemt sig mere, end at Khalid er synlig, hilser Aziz: "Fred være med dig, Khalid som næsten kunne være beduin." Det er en stor kompliment til en byboer. Aziz vil naturligvis være nysgerrig over, hvad vore helte bestiller ude i ørkenen. En forklaring om en jagt på obskure lægeurter til den lærde vil stille ham tilfreds, men vævende undvigelser vil kun pirre hans nysgerrighed. Føler han, at han har fået en ærlig forklaring, vil han kvittere med en advarsel. Folk, som vovede sig ud i vildnisset alene eller i små grupper efter mørkets frembrud er af og til forsvundet på det sidste, og beduinerne mistænker ghul, menneskeædende uhyrer. Hvis Fatima allerede har været oppe i samtalen, er det ikke nødvendigt at nævne hende yderligere, og Aziz ønsker blot held og lykke. Ellers spørger han spøgefuldt til sidst, hvordan det går med hende skørtet, som Khalid er efter? Hvis spillerne snakker livligt løs in character, er der ingen grund til at blande terninger ind. Falder spillerne tilbage på referater, kan terningerne komme i spil, hvis du føler for det.

Hvis vore helte blot gemmer sig og lader beduinerne komme forbi, er der ingen grund til at bearbejde Fatima yderligere. Hvis vore helte ikke har fået Skorpion-Alis mænd efter sig, og de pirrer Aziz' nysgerrighed og mistanke, sender Beni Eshafarin en gruppe på fire mand til hest efter dem. Har holdt tand for tunge hele vejen, er der ingen forfølgere. Bemærk, at advarslen mod ghul kan redde vore heltes liv senere, i scene seks.

Scene fire, under måneseglet: Kan være et meget kort fortalt mellemstykke, medmindre der er blevet skippet gennem scener før, eller du føler at spillerne har behov for at snakke sig lidt mere ind på hinandens personligheder, i hvilket fald der kan snakkes lidt om lejrbålet. Dog først lidt obligatorisk beskrivelse: Mens himlen bryder i brand mod vest, kryber stjernerne frem af disen i øst. De må stoppe og slå lejr, for mellem klipperne er det for farligt at vandre i mørke. Skønt stenene holder på lidt af solens varme, bider efterårets kulde dog hurtigt igennem i ørkennatten. Snart funkler titusind stjerner over dem rundt om månens sølvsegl, mens de kryber sammen om et lille bål af tamariskgrene og (medbragt) kamelgødning. Så kan der snakkes i så lang tid som de kan holde det i gang uden at køre træt, op til 15-20 minutter efter dit skøn – hvis det da overhovedet er nødvendigt. Inspireres Jamil af stjernerne til at gribe til astrologi, og hiver spilleren ikke blot sin

egen astrosnak ud af ærmet, er hér lidt: Virgo er i ascendanten, og Virgo er det foranderlige jordtegn. Generelt er det ikke fordelagtigt, men det kan befordre en omvæltning i de kræfter, som regerer sygdom og helbredelse, og måske kan det vendes til noget fordelagtigt (håndud). Og fra Fatima forlyder det, hvis ikke spillerne selv nævner hende, at stjernerne skinner ned til dem som glimtene i Fatimas mørke øjne.

Scene fem, skygger mellem klipperne, endnu en måske meget kort scene. Er der ingen forfølgere efter dem, er der ikke så meget at berette. Er de derimod forfulgt, kan de her få en chance for at opdage det. Beskrivelse: De bevæger sig videre gennem stenørkenen og ser ikke andet liv end firben, som soler sig på klipperne, og en ørn højt oppe i himlens blå. Slå sanser for Khalid og Abdul, de har begge 40%. Klarer ingen af dem slaget, kan du, hvis du føler for det, lade Abdul klare det og så stikke spilleren en seddel (håndud). Hvorom alting er, dem som klarer det ser et kort øjeblik et par ryttere mod horisonten på en bakkekam bag dem. De beredne forfølgere holder sig under alle omstændigheder på god afstand, men lidt paranoia kan det vel skabe. Scenen burde være kort nok til, at der godt kan spares på Fatima.

Scene seks, mørkets yngel. Her kan vore helte komme slemt til skade, hvi de dummer sig. Hen under aften på andendagen kommer de til en saltflade, og mellem bakkerne på den anden side kan de i aftensolens røde glød se ruiner. Et nærmere blik på bakkerne afslører dog, at der ikke er nok ruiner til at det kan være Byen, det har blot været en landsby eller udpost. En kold vind samler sviende støv op fra saltfladen, og er de tilbøjelige til at overnatte væk fra ruinerne, har de svært ved at finde et fladt stykke. Selvfølgelig kan de ligge og krybe sammen mellem klipperne, men medmindre de sparker og spræller, så antag blot, at de overnatter nær eller mellem ruinerne.

Ruinerne ligger på et mindre plateau. De omfatter et dusin mindre bygninger, der ikke rejser sig over en meters højde, og så en stor, firkantet bygning med tykke mure, der rejser sig op i halvanden til to etagers højde. Se kort i appendiks to. Der er et par tamarisker og tornebuske. Hvis de gennemsøger den store bygning, eller hvis de blot slår lejr, hører de noget pusle. Det er tre forhutlede, sultne stakler, som undslap fra røveres fangenskab og nu er faret vild i ørkenen. Der er tre brødre, Abdallah på tyve, Yousuf på fjorten og lille Bilal på tolv. De er hjerteskærende …og ghul! Det kan ses i "synet", hvor deres auraer fremstår som sorte skygger med gyldne glimt (se håndud). De tre ghul vil forsøge at indsmigre sig hos vore helte, så de kan vente til deres ofre enten sover eller uforsigtigt splitter gruppen op. Er vore helte blevet advaret af beduinerne tidligere, burde de være på vagt, ellers er det op til deres naturlige paranoia. Ghul har deres dækhistorie nogenlunde i orden. De kan fortælle, hvis man borer, at de kommer fra (den fiktive landsby)

Tall Jafar øst for As Suwayda (by syd for Damaskus), at de er sønner af dadeldyrkeren Ahmad og at de blev fanget og flygtede fra Sorte Hamzas bande. De er dødsultne, men har holdt sig i ruinen i to dage, fordi der er en cisterne med vand, og fordi de ikke ved hvilken vej de skal gå. Som ghul er de faktisk sultne nok efter menneskeblod til at være lidt modige. De vil være villige til at løbe enhver nødvendig risiko, som er mindre end et frontalangreb mod en samlet, kampberedt gruppe der kender dem for, hvad de er.

Kamp: Beh 15, Slagsmål 50% skade 2d4, Undvige 40%, HP 15 (de løber efter at have mistet fem)

Som ghul ligner de forvredne, kulsorte mennesker med lange kløer og unaturligt brede munde med spidse tænder og lange tunger. Deres øjne lyser med en svag, grøn glød, og deres savl og svælg er svagt lysende gustengrønne. Enhver person, som uventet ser dem antage denne form på et mørkt sted, og som ikke af egen drift spiller skrækslagen eller højlydt påkalder sig Profeten, kan tvinges til at slå mod vilje x 5% eller miste første runde på lamslåelse.

Der skulle være gode chancer for, at Musas sønner her for første gang får lov at se Jamils og Abduls trolddom i funktion, om ikke andet så til at lappe dem sammen igen. Det er i øvrigt ikke umuligt at tale med de tre ghul, men man skal holde tungen lige i munden. Hvis ikke de af egen drift kommer ind på Fatima, kan du kaste en bemærkning ud om, hvilke historier Fatima mon kommer til at høre om ødemarkens rædsler—om nogen!

Scene syv, den omstyrtede by. Op ad formiddagen på trediedagen kan de forude se et lille bjerg med et par træer på rejse sig over bakkelandet mod syd. Over middag kommer de under høj sol over en lav bakkekam og kan over en lille dal se ruinbyen brede sig ud foran dem på et bredt, lavt plateau mellem dem og bjerget, der tydeligvis var byens højborg, hvor man nu kan ane hvide og gule ruiner. På en stor, tilhugget blok på bakkekammen, hvor de står. Jamil eller Abdul kan tyde dem som græske: "Philadelphia" står der, det betyder "broderkærlighedens by". Skønt det er efterår, flimrer varmen mellem klipperne.

Den koncise beskrivelse: Byen selv ligger på og omkring et lavt plateau. Den er omgivet af delvist omstyrtede mure. Gaderne følger en symmetrisk plan, og der er en plads i midten. Plateauets sydøstlige ende rejser sig til et lille bjerg, fra hvilket hvide og gule ruiner og søjler rækker mod himlen side om side med johannesbrødtræer og tamarisker. I et indhug i plateauets østlige side ligger en tilsaltet oase, hvor der dog stadig er spredte lunde af træer. Se kort.

Jabal ser silhouetten af en løve på en klippe, men da han får gjort de andre opmærksomme på den, er den væk (håndud). Hvis vore helte nærmer sig selve byen og bruger

"synet" kan de se (håndud) at der er måneformularer i luften, som på sælsom vis bæres på de naturlige strømme af ildkraft. Vore helte burde være behørigt Fatima-fikserede efterhånden. Skønner du det gavnligt, kan du sige, at der forekommer at være noget sørgmodigt over al den storslåede, solbeskinnede livløshed, som minder om Fatimas hensygnende skønhed.

Scene otte: I Palikos' rige. Nu nærmer vi os for alvor det vilde action-klimaks (det vigtigste klimaks lader vente lidt på sig). Her ville det være fordelagtigt for historiens gang, hvis det i kampens hede skulle ske, at "Jamil" taber den store turban, så de lange, mørke lokker vælter ud. Det ideélle tidspunkt ville være under den vilde flugt fra Palikos, men vær ikke bange for at gribe en god lejlighed, der viser sig. Spil det efter gefühl. I øvrigt er det muligt, at der stadig er forfølgere efter vore helte. Beduiner vil klogeligt vente uden for byen, mens Skorpion-Alis folk vil vove sig ind i byen efter vore helte. De vil miste en eller to mand til illusioner og løver, og så i panik tage benene på nakken.

Palikos ressourcer og vagter er som følger:

- *En Levende Lampe (se scene ni), Palikos kan tilkalde en til på et minut i det underjordiske tempel. Efterfølgende tager det tyve minutter pr. stk. Levende Lamper er mægtige ildvæsner.*
- *To dominerede løver. De bevæger sig rundt i byen én og én. Kamp: Beh 14, Tænder og kløer 70% (kan ikke pareres) skade 2d6, Undvige 40%, HP 20. De er bundet af jord-magi.*
- *Fata Morgana illusioner vogter byen om dagen, det er månemagien på ildstrømmene. De leder folk i tørre brønde eller livsfarlige støv-pøle.*
- *De Hviskende Ånder vogter byen om natten. De er måneånder med styrke 13. De hvisker en grufuld sang i mørket, som slår folk med rædsel og driver dem i de førnævnte brønde og støvpøle. De "angriber" magisk med styrke 13+1d10. Mennesker forsvarer sig med vilje/2 +1d10, Ir med 16+1d10 (Irs egen månekraft er 16), Jamilla er beskyttet af sin talisman –hun har styrke 21+1d10. Byen er et skidt sted at være om natten! I mørket kan de ikke ses bortset fra med "synet", hvor de fremstår som et halvt dusin gustne, udviskede skikkelser med store, blåt skinnede øjne.*

Hvorom alting er, på et tidspunkt må vore helte vove sig ind i byen. Er det om natten, vil det nok gå dem ilde. Evt. kan Jamil afkræves et Astrology slag, hvor en succes kan afsløre, at Jupiter er i konjunktion med månen ved solnedgang, hvilket er et skidt varsel for tilvejebringelsen af Kuren den nat. Om natten vil de løbe ind i De Hviskende, formentlig med drabelige konsekvenser. Lad dem dog for en god ordens skyld få en lejlighed til at tage en hentydning og trække sig tilbage uden alt for mange brodne lemmer. Om dagen vil de, efter at have

vandret lidt i de lange, lige gader med krakeleret brolægning mellem store huse, der står mellem en halv og to en halv meter op, blive antastet af en illusion. Først hører de en sprød ringlen af bjælder. Så ser de et glimt, lidt nede af en smal gyde, af en prægtig hvid kamel med purpurdækken og sølvbjælder. Den bevæger sig dog ud af syne. Hvis nogen skynder sig at bruge synet (som har en vis, begrænset evne til at se gennem vægge), vil de se, at kamelen er helt skjult af et spind af måne-magi. Følger de efter kamelen vil de komme ud på en overgroet gårdsplads, hvor de ser et kort glimt af kamelen, før den bevæger sig ud af syne mellem ruinerne på den anden side. Skynder nogen sig nu efter den, vil de opdage på den hårde måde, at der midt på gårdspladsen er en brøndskakt tildækket af tamariskgrene. Et undvigeslag kan hindre, at man falder i den tørre brønd og tager 2d6 i skade. Har de ikke husket at få et reb med, kræver det lidt kreativitet at få folk op. Almindelig prioritering af forsigtighed over hastværk kan også sagtens redde folk –selvom de skal lokkes med, at de må skynde sig for at fange kamelen.

Når de nærmer sig bybjerget ser de så et glimt af en løve, som et minuts tid efter angriber dem, meget håndgribeligt! Det kan blive en ubehagelig kamp, specielt hvis de forsøger at abstrahere fra løven! Potentielt kan det meste af scenen undgås ved at klatre op ad ydersiden af bjerget, men det kræver et slag mod Beh x 5%, eller Beh x 3% i mørke (Klatre færdighed gange halvanden eller én). Det er kort sagt hasarderet. Er det nødigt med hentydninger til Fatima, kan det nævnes, at blodets banken i deres ører er som de rytmer, Fatima i bedre tider dansede til, ved hendes søsters afskedsfest...

Scene ni, eneboerens bjerg. Når vore helte kommer frem til bybjerget er de nok ved at være temmelig mistænksomme og forventningsfulde. Der går en snoet vej, med slidte trin hugget ind i klippen, op ad nordvestsiden af bybjerget. Langs vejen er der dels et par steler med næsten ulæselige indskrifter, dels et par omstyrtede, ublufærdige kvindestatuer med afbrækkede næser –beduinstammernes straf for utro kvinder (byboerne stener dem). Den søde, lidt kvalme duft af johannesbrød ligger tungt i luften her på læsiden af bjerget.

Da de kommer op på bjerget frisker vinden lidt op. Foran dem og til venstre (se kort) ligger et par mindre stenbygninger, til højre ligger ruinerne af en vældig bygning af store, gule stenblokke, som engang har været omkranset af dusinvis af enorme søjler, hvoraf de fleste nu ligger omstyrtede, men et par stykker står stadig over mandshøjde (et græsk tempel). Den er aflang og rækker nord-syd. Omtrent halvvejs nede langs vestsiden går en trappe ned i et indhug i klippen, og en søjle-flankeret døråbning i klippen fører ind under den store bygning. Da de er nået næsten så langt, opdager (en lidt passiv spiller) en masse filtret gråt og brunt hår, som stikker op på den anden side af den store bygning nede mod syd. Sniger de sig frem for at tage et kig vil de se, at syd

for bygningen, på bjergets højeste sted, står et stort johannesbrød-træ og en tre meter høj søjle, hvorpå der sidder en skikkelse med et gevaldigt stort og filtret gråt og brunt hår, øjensynlig med ryggen til, og kigger ud over ørkenen. Det er Palikos. Synet kan afsløre dels at skikkelsen på søjlen er en mægtig jord-djinni, dels at to naturlige strømme af jord-kraft mødes under det store hus (håndud). Den ene løber ned ad trappen. Her antages at det er dag. Normalt er Palikos i det underjordiske klippe-tempel om natten, men han kan jo være ude for at kigge stjerner, så vore heltes situation ikke er helt håbløs.

For enden af trappen er der som nævnt en åbning i klippen, flankeret af halvsøjler. Bag åbningen løber en bred korridor eller en smal hal ind i mørket. Der er helt stille, og mørkt nok til at vore helte må tænde lys eller famle i blinde. Loftet er hvælvet, og væggene er dækket af sære relieffer, hvis figurer synes at komme til live i det flaksende skær af flammen (hvad enten den nu er fra en lampe eller fra Irs hånd). Reliefferne afbilder træer, halvnøgne mænd med sære huer … og halvnøgne mænd med sære huer, i færd med at kastrere sig selv! Og der er leoparder, og kvinder med borge på hovedet. Slag mod Hermetisk lærdom eller Billeddyrkelse kan afsløre, at det er den store moder Kybeles kult. Kastraten hedder Attis. Efter nogle skridt afslører lyset i den fjerne ende, måske tolv eller tretten skridt fra indgangen, et stenbord. Trods de mørke, skumle stenvægge er der en behagelig, let krydret duft, som minder lidt om Fatimas parfume (det er duften af Kuren mod Alle Onder). Når man kommer nærmere kan man se, at der på stenbordet er en vidjekurv med tre saftige, røde æbler. Et slag mod Sanser for de forreste og mest vagtsomme vil afsløre, <u>før</u> det er for sent, at der lige foran stenbordet er åbninger ud til begge sider. Synet skuer (håndud) et sindrigt men fantastisk kraftfuldt filigran af jordmagi omkring stenbordet, koncentreret omkring tre punkter oven på bordet. Klarer den Seende et slag mod Sanser, anes også gennem klippen noget ildkraft lidt ude til venstre (ekstra-håndud). Ude til venstre er der, i et siderum, en Levende Lampe, der vogter Panacea. Den træder frem og stiller sig i vejen når nogen nærmer sig alteret, medmindre nogen enten er ekstremt listige eller spurter de sidste syv skridt. Den Levende Lampe fremstår som en høj, bredskuldret, kutteklædt mand. Hænder og fødder er sorte og rynkede, hovedet under hætten er en blå flamme! I hænderne holder den et sværd.

Kamp: Beh 16, Sværd 65% skade 1d8+1d4+1, Undvige 32%, HP 16. Den kan kun såres af trolddom eller af klinger vædet i menneskeblod (pga. sol-kraften). Dét ved Jamil og Abdul godt: Den Gamle Mand holder sådan én som vogter (håndud). At væde en klinge i blod gør 1 eller 1-3 i skade altefter størrelsen.

Vogteren er en drabelig modstander, en prøve på brødrenes heltemod, og det er ikke utænkeligt at en spilperson skulle blive hårdt såret eller sågar dræbt. Det ville dog nok være gavnligt at sørge for, at folk kun dør, hvis de kæmper videre hårdt sårede.

Palikos véd det, så snart nogen rører Panacea (æblerne, forstås). Når nogen fjerner æblerne fra alteret, går et suk gennem hvælvingen og jorden skælver en anelse. Det burde folk tage som tegn til, at det er på tide at tage benene på nakken. Bruger nogen Synet kan de se linjerne af jord-kraft skælve og flytte på sig. Hvis de nøler i det minuts tid eller to, som det tager før Palikos når frem, er de selv ude om det, men det er usandsynligt at de er så dumme. Er nogen blevet groft maltrakteret har de en udvej i Panacea, som kan bringe folk tilbage fra dødens tærskel. Husk at gøre beskrivelsen af Panacea-helbredelse passende mindeværdig. Klokker de ikke i det ved at nøle, ser de udenfor Palikos komme efter dem med lange skridt, kaldende på sine løver med dybe brøl. Han er en høj mand, tilsyneladende kun iført enormt langt og stort, gråt og brunt filtret hår og skæg, som dog er ganske dækkende. I den ene hånd holder han en stor knortekæp. Går nogen i clinch med ham, får de problemer, så forhåbentlig flygter de.

Palikos i kamp: Beh 12, Kølle 80% skade 3d6, Undvige 50%, HP 20. Hans behåring og seje hud reducerer al skade med tre. Hvis han ikke kan se fremgang inden for to runder, vil han i tredie brøle øredøvende. Man skal klare Udholdenhed x 5% for ikke at blive fortumlet i to runder, og Vilje x 3% for ikke at blive slået med rædsel. Dræbes Palikos, vil han et par minutter senere besætte den overlevende af de tre brødre, som har højest vilje, formentlig Jabal. En opofrende helt vil måske kunne købe dem et par runder. Den bedste måde at sænke ham på vil være Jamils "Gassen fra Æggets Simren".

Kræves en henvisning til Fatima, kan en bemærkning falde om, at hendes liv, såvel som deres, afhænger af deres mod, snarrådighed og held.

Scene ti, over stok og sten. Indtil vore helte er sluppet væk fra byen og de nærmeste omgivelser, bør spiltempoet holdes højt. Den eneste detalje, som der eventuelt bør dvæles ved, er afsløringen af "Jamils" hemmelighed, hvis ikke det er sket før. Den umiddelbart oplagte flugtrute er ned ad vejen og ud gennem byen, men specielt med magi (i særdeleshed Jamils "Fortyndelsen af Terras Bånd") vil det også være en mulighed at flygte ned ad bjergsiden. Palikos vil selv jage dem ned ad by-bjerget. Derefter vil han, af uvilje mod at forlade sit sted, overlade jagten til sine løver og i stedet gå i gang med at tilkalde flere Levende Lamper til at optage forfølgelsen.

Sandsynligvis vil der være én løve tilbage på nuværende tidspunkt, og den vil overfalde de, som flygter gennem byen. Dette ville være et udmærket tidspunkt at lade dyrenes konges raseri gå ud over Jamils turban, hvis "han" er i byen. For Irs vedkommende ville dette være et fremragende tidspunkt at forsøge at begå passivt selvmord. Mind ham om, at han er forpligtet til at bevare sin eksistens efter bedste evne, medmindre en ugennemtænkt ordre lader ham sætte livet på spil.. Ligger der beduiner på lur uden for byen, kunne de passende snappe Jamil op og afsløre hemmeligheden, hvis Jamil er ude at føjte alene. Ser de åbenlyse tegn på farlig magi, vil de dog tage flugten. Hvis der ingen beduiner er i spil, og Jamil slipper uden om byen, hører de bag sig rungende løvebrøl. Det er Palikos, som kalder på endnu en løve at sende efter dem. Den kan så fremprovokere afsløringen, men det kommer først lidt senere.

Når først de er kommet ud af byen og er udenfor umiddelbar fare, vil der utvivlsomt være tilskadekomne. Det kan blive en lejlighed til at se Jamils og Abduls magi i aktion. Scenens Fatima-hentyning er afsløringen af Jamilla, og den klare familielighed når det lange, sorte hår vælter ud. Før de dog har haft for lang tid til at falde til ro, ser en årvågen person dog tre Levende Lamper som kommer efter dem. Det har in-game taget Palikos tre kvarter at kalde dem til sig, men spil det efter gefühl, og efter hvor lang tid der i praksis er tilbage til at fuldføre scenariet. Der er tre af Lamperne for at gøre det klart, at dette er en kamp, der skal løbes fra. Vore helte flygter så antagelig nordpå gennem bakkerne, og her kan Jamils hemmelighed afsløres ved et sidste løve-overfald, som før nævnt, hvis det ikke er sket før.

Resten af flugten tilbage til landsbyen bør beskrives relativt kortfattet som et mareridt af forfølgelse og udmattelse, hvor Lamperne lejlighedsvis er at se på horisonten bag dem. Et stykke tid før landsbyen opgiver de Levende Lamper dog, da deres tid i materien er rendt ud. Jamil og Abdul har i deres intro fået oplysninger, som burde fortælle dem at Palikos ikke vil forfølge dem yderligere. Nu kan spillerne få et øjeblik til at stoppe op og snakke før hjemkomsten. Brødrene skal have en fair chance for at reagere på afsløringen af Jamilla, men ikke for længe. Poetiske hentydninger til, at ørkenbrisen er som Fatimas fortvivlede suk, kan bruges til at skubbe dem frem til det egentlige klimaks, eller hvis Fatima har brug for at blive genopfrisket..

Scene elleve, Fatimas helbredelse og dommen over bejlerne. *Fatimas helbredelse bør beskrives nogenlunde kortfattet, men poetisk. Hvad siger de til hendes far, Omar? Husk æblets liflige duft, og forvandlingen af trøstesløshedens bly-tunge tårer til gyldent glimtende glædestårer, og slip så poesien løs et øjeblik. Derefter forklarer Omar Fatima, at hun nu skal høre den sandfærdige beretning om jagten på Kuren mod Alle Onder, med alkymisten som vidne, og derefter vælge en af sine redningsmænd som husbond. Er der tid, skal de tre brødre fortælle om deres*

bedrifter i 1001-nats stil. Ellers må det desværre kortes ned til "begivenhederne anses for fortalt". Så skal de ellers hver især bede om hendes hånd, og dette er det egentlige klimaks. Irs spiller, eller en død karakters spiller, kan så midlertidigt tildeles rollen som Fatima og vælge sin husbond. Og så er den historie sådan set forbi. Der er dog mulighed for adskillige spillerdrevne variationer ved slutningen. For eksempel kunne det tænkes, at Nizam når det kommer til stykket hellere vil have Jamilla. Eller måske vil Jamilla, eller en anden, helbrede Ir med et æble. Hvad der end sker til sidst, bør det i alt fald udspilles i høj og eventyrlig stil, da dette er historiens overgang fra (imaginære) begivenheder til eventyr.

Kapitel fem:

Verdens skjulte side

Den simple, fysiske verden er gennemsyret af magisk kraft, men kun de indviede kan se det. Den højeste kraft er solens, og de andre kræfter er kun solens kraft afspejlet i de andre planeter. De andre kræfter er de fire elementers, og månens, som repræsenterer illusioner, drømme og dårskab. Kræfterne løber i usynlige strømme gennem landet, styret af geografien og himmellegemernes bevægelser. Solens kraft er den højeste, og kilden til de andre, men den kan kun udvirke indre mirakler, ikke ydre. De andre kræfter kan udvirke ydre mirakler, kaldet magi. Menneskers ånd består af sol-kraft, så de kan vækkes til indsigt, men kan ikke selv udøve magi. Der findes magiske væsner, som trækker deres kræfter fra elementerne, men uden sol-kraft har de ingen bevidsthed og indsigt. Sand magi udøves af djinn, ånder fra Atlantis, som rummer alle de andre fem kræfter i sig i forskelligt blandingsforhold, og som besætter mennesker for at få adgang til solens kraft og sand bevidsthed. Endelig har månens kraft en mørk side. Ghul, vildmarkens menneskeædende forvandlingsmestre, er væsner af månens mørke som opretholder deres bevidsthed ved at få sol-kraft fra deres ofres menneskeblod.

En djinni kan i sandhed være et mægtigt væsen. Kaliffen i Bagdad, og mange af hans følge, er djinn. Den eneste alvorlige forhindring for djinn er "orichalka", metallet fra Atlantis, som kan udslette eller binde elementkraft direkte. Visse menneskelige troldmænd, orichalka-mænd eller den Sorte Stjernes børn, udøver magi ved at tage den fra djinn. De kan udslette djinn med orichalka-våben eller de kan myrde dem og fange deres rå åndskraft i magiske flasker som eliksirer. De kan også trælbinde en djinni som "homonculus" ved at forkrøble den med orichalka og binde dens vilje til en orichalka-talisman. Den største orichalka-mand var Sulayman, jødernes konge, ved hvis navn djinn stadig skælver i ærefrygt.

De tre typer af egentlig magi er trolddom, påkaldelse og alkymi. Trolddom er den simpleste type, og udøves direkte ved åndens element-kraft, som så får mirakler til at ske. Orichalka-mænd kan udøve trolddom med et fokus-objekt (som regel en trolddomsbog) og bloddråber fra en eliksir. Ved påkaldelse tegner man "pentaklet" (et pentagram) og tilkalder væsner fra de magiske felter, engle eller daimones, og tvinger dem til at gøre sin vilje ved at overvinde deres elementkraft med sin egen, eller med kraften fra en eliksir ved at ofre fra den. I alkymien indvier man en magisk ovn, en "athanor", som så producerer "transmutationspulvere", ved hjælp af hvilke en alkymist kan udøve fantastiske forvandlinger. Der hører en type pulver til hvert af

elementerne (inkl. Månen). Orichalka-mænd kan ikke indvie en athanor, men de kan kapre en og i dén forvandle dråber af en eliksir til forvandlingspulvere.

Den første og mindste, men grundlæggende, trolddomsevne kan mestres af både djinn og vækkede mennesker. Det er "synet". For at anvende "synet" går man i en let trance, vender det hvide ud af øjnene og får et mindre ryste-anfald, under hvilket man med sit sinds øje kan se de magiske felter og væsners ånder. Man kan bedømme en djinnis overvejende element-type og styrke, eller et menneskes sol-kraft (og dermed sinds-kraft og vilje). Synet har en vis, begrænset evne til at se gennem vægge. For at bruge egentlig magi kræves færdighed og kraft. Færdigheden knytter sig til de tre typer, trolddom, påkaldelse og alkymi. Kraften knytter sig til de fem elementer (dvs. inklusive månen). Begge dele skal være tilstrækkelige for at mirakler kan udøves. Egentlige professionelle troldmænd er enten "civiliserede" byboende djinn, orichalka-mænd eller, oftest, charlataner.

Kapitel seks:

1001 Nephilim

Her er et par noter angående brugen af Nephilim-universet og kosmologien til at spille 1001 nats eventyr. Det slog mig, at der var utroligt mange paralleller, så her er mine antagelser og trukne forbindelser. Det er ikke dem alle, der influerer direkte på plottet.

Djinn = Nephilim. Ånder, som kan antage mange former, som ofte er bundet til ting og som af og til besætter mennesker? Ja, det passer jo meget godt. Flasken, lampen eller ringen kan enten betyde stasis eller eliksir.

Ghul er Selenim. De bor i vildnisset, æder mennesker og kan ikke tage ulegemlig form. Der er sikkert også selenim, som ikke er ghul.

Suleyman, den største troldmand og åndebinder. Han var enten en Hængt Mand nephilim, som inkarnerede i en Sorte Stjerne-troldmandskonge, eller en Sorte Stjerne troldmand, som fandt en hulefuld hemmelige skrifter og nephilim i belejlig stasis, og så udrettede store sager.

I denne kontekst er Islam Sandheden med stort S. Djinn kan også godt være troende, hvilket er helt efter muslimsk tradition. Hvad præcis Muhammed og Gabriel var i denne kontekst, har jeg ikke taget stilling til. I praksis fungerer islam lidt forskelligt for mennesker og djinn.

Bagdad er centrum for Kejserens hof, og kalif Harun al-Rashid er kejser-nephilim.

Troldmænd, dem er der jo en del af i 1001 nats eventyr, er enten orichalkamænd, "civiliserede" byboende nephilim eller, oftest, charlataner og pulverblandere.

Endelig lidt om den syriske ørken. Den er en stenørken; havet af sand findes længere sydpå, på den arabiske halvø. Den krydses af "wadier", sæson-floder, som i regnvejr kan blive til rasende strømme, men ellers kun er tørre kløfter. Bevoksningen er tørre græsser, tornebuske og tamarisker. Tamarisker er små træer eller store buske, der minder om en mellemting mellem enebær og gyvel. Hvor der er lidt mere væde vokser johannesbrødtræer, lave træer med mørke, stive blade og en sød, lidt kvalm lugt. I oaser vokser dadelpalmer. Der er ingen kaktus.

Appendiks et, hånduder:

Naturligvis kan det blive nødvendigt at modificere eller lave hånduder undervejs. Lad det blot ikke tage overhånd, så spillere uden "synet" føler sig helt udenfor.

–

Scene fire: Virgo er i ascendanten, og Virgo er det foranderlige jordtegn. Generelt er det ikke fordelagtigt, men det kan befordre en omvæltning i de kræfter, som regerer sygdom og helbredelse, og måske kan det vendes til noget fordelagtigt.

–

Scene fem: Du ser ganske kort et par ryttere mod horisonten på en bakkekam bag jer. Et øjeblik efter er de væk.

–

Scene seks: Deres auraer fremstår som sorte skygger med gyldne glimt i.

–

Scene syv: Du ser silhouetten af en løve på en klippe, måske tohundrede skridt til venstre for jer.

–

Scene syv eller otte: Der er måneformularer i luften, som på sælsom vis bæres på de naturlige strømme af ildkraft.

–

Scene otte: Gennem murene kan du ane, at kamelen er helt skjult af et spind af måne-magi.

–

Scene ni: Du ser, at skikkelsen på søjlen er en mægtig jord-djinni, og at to naturlige strømme af jord-kraft mødes under det store hus. Den ene løber ned ad trappen.

–

Scene ni: Du ser et sindrigt men fantastisk kraftfuldt filigran af jordmagi omkring stenbordet, koncentreret omkring tre punkter oven på bordet.

–

Scene ni: Du bemærker, at du også gennem klippen kan ane noget ildkraft lidt ude til venstre.

–

Scene ni: Den Gamle Mand holder sådan én som vogter. Den kaldes en "Levende Lampe fra det Skjulte Alter", og kan kun såres af trolddom eller af klinger vædet i menneskeblod (pga. sol-kraften).

Verdens skjulte side

Den simple, fysiske verden er gennemsyret af magisk kraft, men kun de indviede kan se det. Den højeste kraft er solens, og de andre kræfter er kun solens kraft afspejlet i de andre planeter. De andre kræfter er de fire elementers, og månens, som repræsenterer illusioner, drømme og dårskab. Kræfterne løber i usynlige strømme gennem landet, styret af geografien og himmellegemernes bevægelser. Solens kraft er den højeste, og kilden til de andre, men den kan kun udvirke indre mirakler, ikke ydre. De andre kræfter kan udvirke ydre mirakler, kaldet magi. Menneskers ånd består af sol-kraft, så de kan vækkes til indsigt, men kan ikke selv udøve magi. Der findes magiske væsner, som trækker deres kræfter fra elementerne, men uden sol-kraft har de ingen bevidsthed og indsigt. Sand magi udøves af djinn, ånder fra Atlantis, som rummer alle de andre fem kræfter i sig i forskelligt blandingsforhold, og som besætter mennesker for at få adgang til solens kraft og sand bevidsthed. Endelig har månens kraft en mørk side. Ghul, vildmarkens menneskeædende forvandlingsmestre, er væsner af månens mørke som opretholder deres bevidsthed ved at få sol-kraft fra deres ofres menneskeblod.

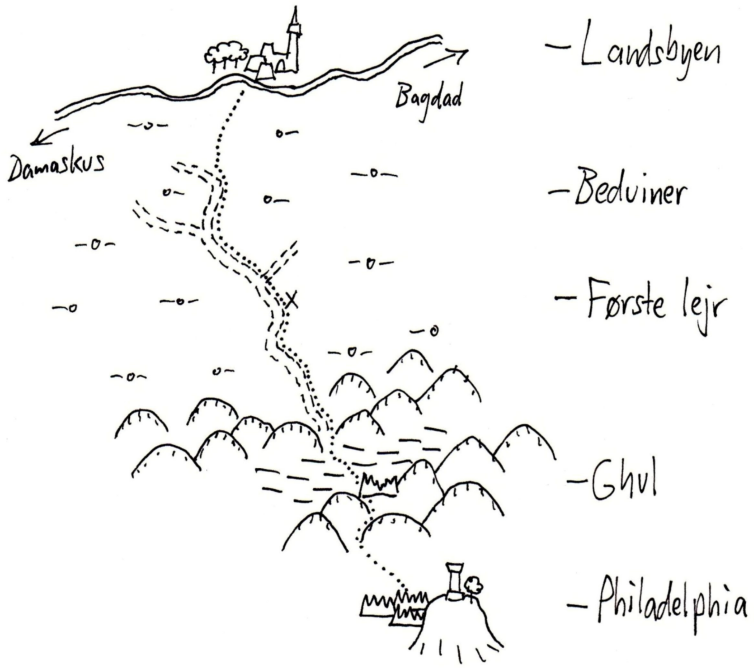
En djinni kan i sandhed være et mægtigt væsen. Kaliffen i Bagdad, og mange af hans følge, er djinn. Den eneste alvorlige forhindring for djinn er "orichalka", metallet fra Atlantis, som kan udslette eller binde elementkraft direkte. Visse menneskelige troldmænd, orichalka-mænd eller den Sorte Stjernes børn, udøver magi ved at tage den fra djinn. De kan udslette djinn med orichalka-våben eller de kan myrde dem og fange deres rå åndskraft i magiske flasker som eliksirer. De kan også trælbinde en djinni som "homunculus" ved at forkrøble den med orichalka og binde dens vilje til en orichalka-talisman. Den største orichalka-mand var Sulayman, jødernes konge, ved hvis navn djinn stadig skælver i ærefrygt.

De tre typer af egentlig magi er trolddom, påkaldelse og alkymi. Trolddom er den simpleste type, og udøves direkte ved åndens element-kraft, som så får mirakler til at ske. Orichalka-mænd kan udøve trolddom med et fokus-objekt (som regel en trolddomsbog) og bloddråber fra en eliksir. Ved påkaldelse tegner man "pentaklet" (et pentagram) og tilkalder væsner fra de magiske felter, engle eller daimones, og tvinger dem til at gøre sin vilje ved at overvinde deres elementkraft med sin egen, eller med kraften fra en eliksir ved at ofre fra den. I alkymien indvier man en magisk ovn, en "athanor", som så producerer "transmutationspulvere", ved hjælp af hvilke en alkymist kan udøve fantastiske forvandlinger. Der hører en type pulver til hvert af elementerne (inkl. månen). Orichalka-mænd kan ikke indvie en athanor, men de kan kapre en og i dén forvandle dråber af en eliksir til forvandlingspulvere.

Den første og mindste, men grundlæggende, trolddomsevne kan mestres af både djinn og vækkede mennesker. Det er "synet". For at anvende "synet" går man i en let trance, vender det hvide ud af øjnene og får et mindre ryste-anfald, under hvilket man med sit sinds øje kan se de magiske felter og væsners ånder. Man kan bedømme en djinnis overvejende element-type og styrke, eller et menneskes sol-kraft (og dermed sinds-kraft og vilje). Synet har en vis, begrænset evne til at se gennem vægge. For at bruge egentlig magi kræves færdighed og kraft. Færdigheden knytter sig til de tre typer, trolddom, påkaldelse og alkymi. Kraften knytter sig til de fem elementer (dvs. inklusive månen). Begge dele skal være tilstrækkelige for at mirakler kan udøves. Egentlige professionelle troldmænd er enten "civiliserede" byboende djinn, orichalka-mænd eller, oftest, charlataner.

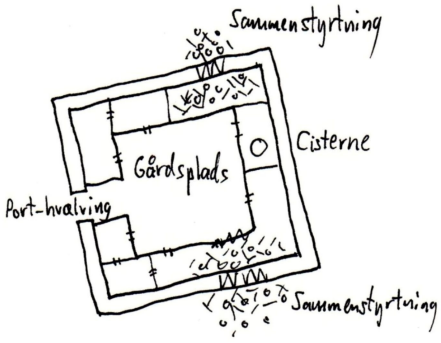
Appendiks to, kort:

Kort et, oversigt over landskabet:

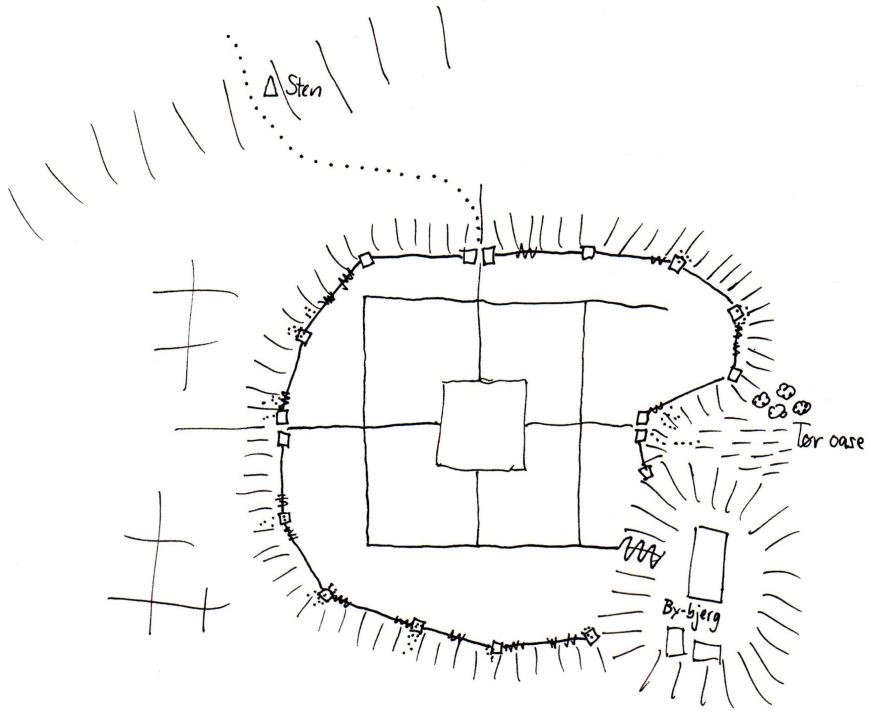


Kort to, saltfladen og de tre ghuls ruiner:

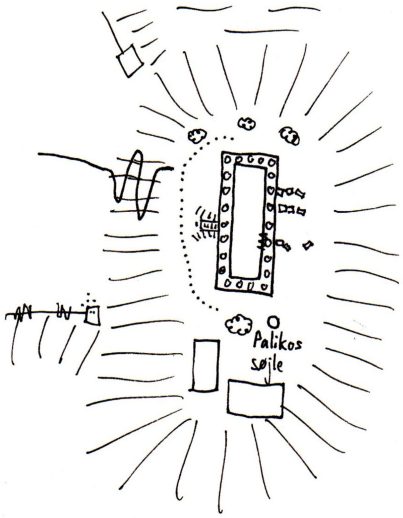
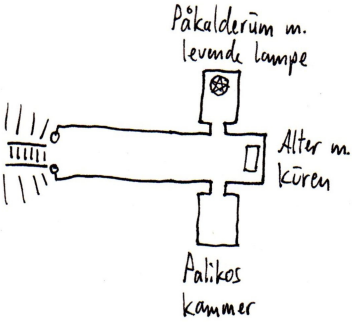
Kort tre, det store hus:



Kort fire, oversigt over Philadelphia og omegn:



Kort fem, by-bjerget:



Kort seks, Kybele-templet: