Den Brændende Vinds Ild

Af Kristoffer Kjær Jensen og Anders Frost Bertelsen

Kolofon

Tekst og idé: Kristoffer Kjær Jensen og Anders Frost Bertelsen

Layout: Magnus Udbjørg

Sparring og kritik: Frederik Berg Olsen, Klaus Meier Olsen og Mikkel Bækgaard

Arkæologisk assistance: Morten Hougaard

Spiltestere:
Helene Willer Piironen
Jesper Kristiansen
Jonas Ellemand
Klaus Meier Olsen
Magnus Udbjørg
Marie Oscilowski
Maya Krone
Mikkel Bækgaard
Morten Malmros Jespersen
Peter Brodersen
Søren Koch

Scenariet er produceret af **Absurth**

”Sandelig, Vi skabte mennesket fra tørt ler, fra råddent mudder.
Og Vi skabte djinn af en brændende vinds ild”
(Surah al-Hijr 15:26-27)

Indholdsfortegnelse

Kolofon 2
Synopsis 6
Forfaldsmyten 6
Pulp 7
Eventyr 7
Spillederens rolle 7
Spillernes rolle 7
Rammefortællingen 9
Spilpersonerne 9
Ydre vs. indre handling 10
Forløb 10
Lampe og ønsker 10
Du er god til… 11
Udgravningspladsen 11
Arkæologi i scenariet 11
Scener 12
Introduktion 12
Første akt 13
Anden akt 14
Tredje akt 16
Bipersoner 17
Det Nærorientalske Kompagni 17
Andre 17
Djinnens fortællinger 20
Før I starter 20
Forløb 20
Fantastiske elementer 21
Kort om de tre fortællinger 21
Småting 21
Beskrivelse af en fortælling 22

Det dårligt oplyste baglokale fik Hassan til at tænke på den gamle olielampe. Hvorfor havde oldingen insisteret på, at han skulle have den? Han havde jo trods alt bare givet et par dinarer til en fattig stakkel. Han rodede i sin ransel og fremdrog lampen. Ja, den så jo ikke just ud af noget særligt. Formen var såmænd stadig pæn, men kobberet havde set bedre dage. Var det ir, eller støv? Hassan gned opklarende på lampen.

Men det havde en helt anden effekt, end han havde forventet. Lampen begyndte at vibrere - helt af sig selv. Det blev stadig kraftigere, og han måtte holde fast for ikke at tabe den. Det var, som om noget derinde forsøgte at komme ud. Pludselig stod en tyk mørk røg ud fra lampens tud. Røgen hvirvlede opad i cirkler, blot for at skifte form til ild, som igen dannede en skikkelse. Hassan var ved at gå bagover af heden, for luften nærmest brændte. Lampen forblev derimod overraskende kold. Skikkelsen var et frygteligt skue. En torso af en mand af ild, hvor kroppens nedre del var afløst af røg, som stadig stod i et med lampen. Han havde løst, langt og flammende hår og store buskede mørkerøde øjenbryn. Øjnene var som glødende kul, omgivet af sorte øjnehuler. Overkrop og arme var muskuløse og ulmende. Det frygtelige hoved kiggede først - forvirret? - rundt i rummet, men rettede så sin opmærksomhed direkte på Hassan, som troede han skulle dø af skræk, da væsenet åbnede sin mund af flammer, og med en dyb rungende stemme begyndte at tale:

"JEG ER LAMPENS SKAT, DJINNEN SOM VIL OPFYLDE TRE AF DINE ØNSKER. MEN TAG DIG I AGT DØDELIGE, FOR ØNSKERNE HAR FØR FORSAGET ULYKKER FOR LAMPENS EJER. TRO MIG, JEG HAR SET DET FØR. I MESOPOTAMIEN, ALEXANDRIA OG I FOR LÆNGST GLEMTE RIGER. ER ØNSKERNE ENDT I TÅRER OG TÆNDERS GNISLEN, FOR STORE SÅVEL SOM SMÅ MÆND. UDVIS OMTANKE OG MÅ DET GÅ DIG ANDERLEDES, INSH'ALLAH."

Synopsis

Årstallet er 1931. Fire englændere er taget på en arkæologisk udgravning et sted sydvest for Bagdad. Det drejer sig om en lille familie med en fader, hans to sønner og hans unge kone. De har nogle indbyrdes konflikter og intriger, men de har dog et fælles ydre mål, nemlig at gennemføre udgravningen.

Under udgravningen finder de en magisk lampe, og ud af den kommer en djinn, en mægtig lampeånd. Djinnen giver arkæologerne løftet om tre ønsker, men først vil den fortælle dem tre historier. Tre historier om andre personer, der tidligere har fundet lampen og brugt deres tre ønsker. Moralen i disse fortællinger er tydelig: Det kan aldrig betale sig at ønske. Det gør kun tingene værre, end de ellers var.

Scenariet forløber nu med, at Djinnen i løbet af tre nætter fortæller tre historier. I mellemtiden skal de fire englændere beslutte, om de virkelig vil bruge de tre ønsker, eller om de vil løse deres problemer på mere konventionel vis. Scenariet kulminerer, når arkæologerne efter de tre fortællinger enten vil ønske eller lade være – og ønsker de, medfører dette naturligvis store katastrofer og forværring af konflikten.

Scenariet har to lag af fiktion: Rammefortællingen og djinnens fortællinger.

Spillerne spiller de fire englændere i et noget, der bedst kan beskrives som et actiondrama tilsat intrige. Her er personernes interne konflikter i højsædet og valget mellem at ønske eller ikke at ønske. Men udover de indre konflikter er der også en ydre handling, der fokuserer på selve den arkæologiske udgravning. Dette lag i historien referer vi til som Rammefortællingen.

Samtidig skal spillerne også udspille de tre fortællinger, som djinnen fortæller i løbet af de tre nætter. De spiller hver de væsentlige personer i de tre fortællinger, der naturligvis foregår i gamle dage i et 1001-nat agtigt univers. Disse fortællinger spilles som tre små miniscenarier og refereres til som Djinnens fortællinger.

Dette scenarie er et forsøg på at slippe fortælle- og spilleglæden løs. Vores mål har fra start været at skrive et scenarie, hvor du som spilleder bliver udfordret med mange forskellige opgaver, og samtidig har mulighed for at sætte dit eget præg på scenariet. Det samme gælder for spillerne som i flere dele af scenariet, har ret stor frihed ind for nogle simple rammer. ”Den Brændende Vinds Ild” indeholder mange elementer, men hvilke af disse der bliver lagt vægt på under spillet, er i høj grad op til dig og spillerne.

Introduktion
Velkommen til ”Den brændende vinds ild”, et scenarie for en spilleder og fire spillere. Det, du lige læser lige nu, er manualen, som forklarer, hvordan du skal køre scenariet. Udover denne skulle du gerne have fire spilpersoner med tilhørende tre tilhørende brev og en udgravningsliste, tre ”pakker” med et mini-scenarie i hver, et enkelt handout og endelig et flowchart samt fire opsummeringsark.

Forfaldsmyten

Det, som spilpersonerne udgraver, er en gammel by, som engang var meget rig og smuk. Byen gik imidlertid under af tilsyneladende uforklarlige grunde. I virkeligheden var problemet, at en række folk fandt en magisk lampe og ønskede diverse ting. Det skabte en masse problemer for byen, fordi samfundsstrukturer, økonomi og selv vejrforhold skiftede brat og pludseligt flere gange, og til sidst fik det bugt med byen. Vi har skrevet en beretning om dette forfald som du vil finde i de tre dele i løbet af dette hæfte.

Pointen er at så snart man tyer til lampen, og den nemme løsning, så går det galt. Ikke alene for en selv, men også ens omverden. Det er bare svært at lade være, da man ved, at man står med så stor magt. ”Hvad nu, hvis det lige præcis er mig, der kan snyde lampen?” spørger man, og så er ens skæbne beseglet.

Visionen for scenariet er, at de to fiktionslag kommer til at spille sammen og skabe en sammenhængende fortælling. Det skal ske netop gennem at bruge forfaldsmyten, som spilpersonerne undervejs i rammefortællingen vil have mulighed for at stifte bekendtskab med. Den vil endda skinne igennem i djinnens fortællinger. Spilpersonerne i rammefortællingen vil også kunne finde genstande, der relaterer til djinnens fortællinger. På den måde vil de få fornemmelsen af, at de virkelig er ved at udgrave det sted, hvor fortællingerne foregår.

Vi ønsker at spillerne skal få oplevelsen af en by der gik under, fordi den rodede med kræfter der ikke burde rodes med. Vi ønsker at spillerne skal få en klar fornemmelse af, at det kun skaber flere problemer at ty til lampen, også selvom spilpersonerne måske ikke forstår det, eller bare vælger at ignorere det. Vi ønsker at vores spillere bliver underholdt, både ved at opleve historien udfolde sig, men også ved at de selv er med til at skabe sammenhæng og fremdrift.

Pulp

Pulp er en genre med ca. 75 år på bagen. Det er en roman- og novelletradition, der siden også er blevet filmatiseret. Det mest kendte pulp er uden tvivl Indiana Jones filmene, som vi også er kraftigt inspireret af. Pulp foregår typisk i 1930erne, men kan foregå mange forskellige steder i verden. Hovedpersonerne er rigtige helte, og skurkene er skurke. Kriminalitet – og ikke mindst forbrydere - forekommer hyppigt som noget, der skal bekæmpes. Tit har historierne en relativt klar morale. Pulp foregår tit eksotiske steder i verden, til dels for at komme væk fra storbyens noir-stemning og tvetydige moral. Det fantastiske er tit et væsentligt element, enten i form af "super-science" eller diverse mytiske elementer. På grund af 30ernes store flyvefascination, er fly desuden endt med at have en central rolle i meget pulp. Hvis du er interesseret i at opleve mere pulp kan du starte med tegneserien "Hellboy", samt "The Mummy" filmene og "Sky Captain & The World of Tomorrow"

Eventyr

Dette scenarie er kraftigt inspireret af 1001 nats eventyr. Historien i den fortælling er, at en konge hver nat får en ny ung, jomfruelig pige bragt til sig, tager hende med vold og derefter får hende slået ihjel. Det har stået på i tre år, da blikket falder på historiens hovedperson, den unge, kloge - og selvfølgelig smukke - pige Scheherezade. For at redde sig selv, sin yngre søster og resten af lokalsamfundets meget svindende bestand af jomfruer begynder hun at fortælle kongen en spændende historie, men fortæller den ikke færdig samme aften. Således kan han ikke slå hende ihjel, før hun har fortalt historien færdig, men da det sker, går hun straks i gang med en ny, og udskyder på den måde hele tiden sin henrettelse, og således bliver de 1001 nats eventyr til. Blandt de mest kendte af Scheherezades fortællinger er Aladdin, Ali Baba & de fyrretyve røvere, og Sinbad Søfareren.

Hvad er det så vi bruger fra disse fortællinger? Selvfølgelig noget setting. Rammefortællingen foregår i Irak, og djinnens fortællinger i samme område, bare 1000 år før i Islams guldalder. Vi har en magisk lampe med en djinn der giver ønsker. Måske er der også flyvende tæpper, magiske remser og grådige vesirer. Men at vi i det hele taget bruger en rammefortælling er også kraftigt inspireret af disse eventyr. Ikke bare er hele Scheherezades historie en gennemgående rammefortælling i 1001 nats eventyr, også i de enkelte fortællinger bruges det. Især Sinbad Søfareren er kendt for at mange lag af rammer. Endelig er et af temaerne i scenariet sex og kærlighed, hvilket også er et meget gennemgående tema i 1001 nats eventyr.

Hvad er det så vi ikke bruger? Eller rettere sagt: Hvor henter vi ellers inspiration? Vi låner også en hel del fra den europæiske eventyr-tradition. For eksempel omhandler rammefortællingen om det at træde ud af sine forældres skygge og blive voksen, et tema som er meget markant i folkeeventyr. Samtidig er rollerne i djinnens fortællinger opbygget ud fra aktantmodellen som stammer fra folkeeventyr. Teknisk set fortæller vi således et europæisk folkeeventyr, hvor vi skærer de overfladiske kendetegn fra, og erstatter dem med de overfladiske kendetegn fra arabiske eventyr.

Spillederens rolle

Det er vigtigt for os, at du som spilleder med det samme er opmærksom på hvilke opgaver du har i forbindelse med afviklingen af scenariet. I løbet af scenariet har du temmelig mange forskellige opgaver, men de ligger tilpas spredt til at du kan håndtere dem alle. Ud over de traditionelle, strukturelle opgaver så som indretning af lokale, fordeling af roller til spillerne samt scenebeskrivelser, klipning, etc. skal du stå for følgende:

I rammefortællingen:
- Spille djinnen.
- Spille diverse mindre bipersoner.

I djinnens fortællinger:
- Få spillernes inputs bundet sammen til en fornuftig baggrundshistorie for fortællingen.
- Drive fortællingerne i en retning, så de får den tilsigtede afslutning.

Hvad de enkelte punkter indebærer, vil vi komme nærmere ind på når vi gennemgår de enkelte dele af scenariet.

Spillernes rolle

Det er ikke dit ansvar alene, at scenariet kommer til at fungere. Ikke alene skal spillerne spille nogle roller, de skal også hjælpe med at få djinnens fortællinger til at få liv og mening. De skal under scenariet:

I rammefortællingen:
- Spille de fire englændere

I djinnens fortællinger:
- Vælge hvilke roller de vil spille
- Spille disse roller
- Hjælpe dig med at drive fortællingerne i den rigtige retning.

Vi mener det er vigtigt før scenariet at understrege overfor spillerne at de ikke passivt kan lade sig underholde, men at de har et medansvar for at scenariet bliver sjovt at spille.

Her nedfælder jeg
- Gibril Abû al Khayr -
historien om den stolte stad
med det hvide palads, og dets
endeligt, så byen og tragedien ikke
bliver glemt. Læs og tag ved lære, så
det ikke sker igen, Insh'Allah. Stadens
undergang blev i sidste ende sandet,
men før det, var en lang række katastrofer
indtruffet. Længe kan man spekulere over hvorfor
det gik sådan, måske blev byen i sidste ende for
stor og mægtig for verden? Men en ting er sikkert: I
generationer var der sket mystiske og forunderlige ting,
og årsagen til dette stod kun klart for de indviede. For den
brændende vinds ild havde taget bolig i byen, og med sig
slæbte den alskens uorden og kaos.

Byen var et vidunder. En smukkere stad har verden
aldrig set. Det bringer tårer til mine øjne at tænke
på de gyldne moskéer, hvorfra imamerne kaldte
til bøn fra minareter, som glimtede af juveler
og guld i solen. Jeg mindes med vemod de
mange basarers virvar, med alverdens dufte
og indtryk. Og sikke varer. Silke fra
kongeriget Kina, elfenben fra de mørke
mænds lande, salt og marmor fra vesten,
alle de røde, gule og brune krydderier
fra de rettroende lande og byens
egne varer - udsøgte tæpper,
pander og gryder af det fineste
kobber og juvelbesatte smykker.
Basarerne havde i sandhed alt,
hvad hjertet begærede. Jeg
husker og ønsker de stadig
var her, karavanepladserne,
hvor fremmede handlende
opstaldede deres kameler, og
snakken gik om fjerne lande og
begivenheder.
Men da ulykkerne haglede
ned over byen, begyndte
karavanerne at holde sig
væk, og basarerne blev tom
for mennesker og varer. Eller var
det første der skete i virkeligheden, at
karavanerne holdt sig væk?

Rammefortællingen

Rammefortællingen handler om fire englændere, der er på en arkæologisk udgravning et sted i den ubarmhjertelige ørken i det Sydvestlige Irak i 1931. Ekspeditionen består af den aldrende superarkæolog Richard Kendall, hans unge, skarpe kone Elisabeth, der ligeledes er arkæolog, og hans to sønner fra et tidligere ægteskab, den handlekraftige officer Peter og vovehalsen Timothy, som er pilot. Begge sønner har været med faderen på utallige udgravninger, så heller ikke de er tabt bag en vogn når det gælder arkæologien. Ekspeditionen er kommet i stand, fordi Richard er stødt på noterne fra en gammel napolitansk opdagelsesrejsende ved navn Giovanni DiLuca. De beskriver et sted, hvor det sagnomspundne hvide palads måske findes. Richard og Elisabeth er i selskab med Richards faste udgravningshold, det Nærorientalske Kompagni, taget i forvejen og har etableret udgravningen. Hidtil har Elisabeth taget sig af det meste arkæologiske arbejde, da Richard har været sløj. Han har det dog bedre nu, og kan varetage sin rolle fornuftigt. Scenariet starter med at Peter og Timothy ankommer til den lille teltlejr midt i alt det rødbrune sand.

Undervejs i rammefortællingen vil spilpersonerne blive mødt af diverse problemer, som de bliver nødt til at forholde sig til. Dagen efter de første gang taler med djinnen vil de blive angrebet af lokale beduiner, der ikke vil have de roder med ørkenens hemmeligheder. Dagen efter vil de blive udfordret af selve ørkenen, i form af en giftig skorpion og en sandstorm. De vil desuden støde på spændende arkæologiske fund, og vil sågar komme ind i det hvide palads, og opdage nogle af dets hemmeligheder. Endelig vil den tyrkiske mafia opsøge dem for at gøre et gammelt regnskab op. Store interne konflikter om lederskab, kærlighed og penge vil desuden udfoldes, og måske presse spilpersonerne til at bruge lampen for at ønske.

Spilpersonerne

Richard Kendall, 54 år, professor i arkæologi:
I gamle dage kunne Richard alt, og gjorde det meste. Han er imidlertid ved at blive gammel, selvom han ikke vil indrømme det, hverken overfor sig selv eller sine nærmeste. For at bevare illusionen om, at han stadig er ung, har han giftet sig med en af sine tidligere studerende. Hans primære motivation for at være på udgravningen er at bekræfte over for sig selv og omverdenen, at han stadig besidder sin ungdoms styrke og gennemslagskraft.
Peter Kendall, 29 år, officer i den britiske hær. Peter ligner sin far meget, og har mange af de samme kvaliteter. Han er imidlertid interesseret i at træde ud af faderens lange skygge. Samtidig bebrejder Peter Richard, at moderen Ann døde, mens Richard var på udgravning. På den ene side irriteres Peter af faderens nye kone Elisabeth, som han kun har mødt en enkelt gang og mistænker for kun at være ude efter faderens penge. På den anden side er han tiltrukket af hende, selv om han endnu ikke har indrømmet det over for sig selv. Peter ser udgravningen som en chance for at tage det endelige opgør med sin far.
Timothy Kendall, 26 år, pilot for det britiske konsulat i Istanbul. Timothy er en romantisk vovehals med en hang til selvdestruktiv adfærd. I Istanbul fordriver han sin fritid med druk og hasard, hvilket er baggrunden for en stor spillegæld til den tyrkiske mafia. Timothy idealiserer sin far i en sådan grad, at han ikke selv kan se sit eget store potentiale. Timothy har som Peter kun mødt Elisabeth en gang, men der blev han til gengæld ramt hårdt af Amors pile. Men han betragter selv forelskelsen som ulykkelig, for hvordan kan han dog på nogen måde håbe på at kunne hamle op med sin far? Timothys plan er at snuppe et par kostbare småsager på ekspeditionen, som han kan betale sin gæld af med.
Elisabeth Kendall, 25 år, arkæolog. Elisabeth er en ambitiøs og moderne kvinde, som selv vil bestemme over sin skæbne. Hun har primært giftet sig med Richard for at få gang i sin karriere, men har hurtigt fundet ud af, at det langt fra er sikkert, at det vil være resultatet. Elisabeth har sympati for Timothy, som hun ser som en sød om end lidt forvirret ung mand. Omvendt støder hun sammen med Peter, samtidig med at hun må erkende, at hun faktisk er tiltrukket af ham. Elisabeth håber på, at hun igennem udgravningen kan bevise sit værd for Richard og måske få sat sit navn i forbindelse med nogle af ekspeditionens større fund.

Der er umiddelbart langt op til tre intrigetemaer mellem spilpersonerne:

- Faderopgør. Peter og Richard vil strides over ledelsen af udgravningen
- Udgravningens frugter. Richard og Timothy er interesseret i at beholde evt. fund for sig selv. Peter og i særdeleshed Elisabeth vil have alle fund til British Museum
- Firkantsdrama. Timothy, Peter og Richard er på hver deres måde interesseret i Elisabeth som igen har sine egne interesser.

Og dertil kommer al den ballade lampen kan forårsage….

Ydre vs. indre handling

Igennem vores spiltests har vi oplevet, at der er meget stor forskel på hvor meget spillerne er interesseret i den indre handling, dvs. de intriger og det drama, der potentielt kan være spilpersonerne imellem. Hvis de ikke interesserer sig stort for at spille konflikterne ud, skal du ikke tvinge det ned over dem. Lad dem bare koncentrere sig om den ydre handling – udgravningen og den slags – og selvfølgelig djinnens fortællinger. Det betyder bare at du skal skrue en smule mere op for det ydre pres, når spilpersonerne til sidst får lov at ønske. Det er vigtigere, at der kommer et fornuftigt pace i scenariet, end at alle konflikterne bliver spillet ud. Hellere et kort og underholdende scenarie, end et langt og kedeligt.

Forløb

Scenariet starter i det, vi kalder introduktionen, med at spilpersonerne mødes. Timothy og Peter ankommer til udgravningspladsen, hvor de modtages af Richard og Elisabeth, og således samles familien Kendall. Relativt kort herefter vil den lille familie blive gjort opmærksom på, at der sket et gennembrud ved et af udgravningens fikspunkter, den store sandbakke. Kort efter finder de en umiddelbart uskyldig olielampe, som dog viser sig at indeholde en flammende djinn. Ildånden forklarer, at de vil få tre ønsker hvis de blot tre nætter i træk vil høre ham berette om nogle af lampens tidligere ejeres skæbner. Denne aften starter djinnen med at berette om den fattige tæppehandlers skæbne, hvorefter rammefortællingen for alvor går i gang med sit første akt.
Derefter kommer djinnens anden fortælling om den ambitiøse embedsmand efterfulgt af rammefortællingens akt. 2 Endelig kommer djinnens tredje fortælling om den forelskede haremspige, og herefter har spilpersonerne så mulighed for at ønske. Dette kalder vi akt 3.

Forløbet kan beskrives således i punktform:

- Introduktion: ankomst etc.
- Djinnens første fortælling (det første miniscenarie)
- Første akt
- Djinnens anden fortælling (det andet miniscenarie)
- Anden akt
- Djinnens tredje fortælling (det tredje miniscenarie)
- Tredje akt, herunder ønsker

De dele, der er i kursiv, behøver du ikke forholde dig til lige nu. De vil blive beskrevet i det næste kapitel, der handler om netop djinnens fortællinger.

Scenariets forløb er struktureret ud fra dagens cyklus. Om dagen foregår de fleste af rammefortællingens scener, mens djinnen om natten fortæller sine fortællinger. Men hvis spilpersonerne vil bruge resten af natten på noget andet end at sove er det fint. Således forløber scenariet over tre nætter og tre-fire dage.

Vi har til hver akt skrevet et par linjer om hvordan vejret former sig i løbet af dagen. Det er for give spillerne en fornemmelse af ørkenens barske klima. Omkring scenariets klimaks vil en sandstorm ramme området. Det kan fortolkes som forfaldsmytens reaktion på at byen er ved at dukke frem af sandet. Den oplevelse må du gerne give spillerne, hvis det kan lade sig gøre.

Lampe og ønsker

Scenariets vigtigste omdrejningspunkt er den magiske lampe, som spillerne finder. Lampen er en gammel og slidt olielampe af kobber, med buler og ridser hist og her. Men inde i lampen er djinnen, En af Allahs - æret være hans profet Muhammed - mest fantastiske og frygtelige væsener, indespærret. Som det er med magiske lamper og djinner, er ånden tvunget til at give den, der gnider på lampen, tre ønsker. Over årene har djinnen imidlertid oplevet at ønskerne kun leder til ulykke for lampens ejer, dennes nærmeste, ja sågar for hele byer. Gang på gang har djinnen fattet sympati for de ulyksalige dødelige, som har gnedet på lampen og forsøgt at advare dem mod ønskerne – uden held. I de snart tusinde år, lampen har været indespærret under det rødbrune sand, har djinnen imidlertid beslutte sig for en ny fremgangsmåde. Før han giver sine ønsker, vil han vil fortælle tre fantastiske historier om, hvordan det gik de tre seneste ejere af lampen og derigennem forsøge at påvirke den nye ejer af lampen til at lade være med at ønske.

Du skal som spilleder spille djinnen både i rammefortællingen og i de små fortællinger (meget mere om dette i kapitlet om djinnens fortællinger). Du kan også lade rammefortællingens djinn gribe ind i de små fortællinger, som en fortællerstemme udefra. Det er op til dig, om djinnen er gnaven, forstående eller noget helt tredje. Husk blot at han trods alt fatter sympati for spilpersonerne, de små skrøbelige dødelige pus.

Det er spillerne, som skal afgøre, hvad deres spilpersoner i sidste ende ønsker, og om de overhoved ønsker. Spilpersonerne kan aftale indbyrdes hvordan de ønsker, eller en enkelt kan bare ønske sit ønske uden om de andre. Pointen er, at når de ønsker, vil ønsket gå galt på en eller anden måde. I næste kapitel vil vi beskrive, hvordan du kan sørge for det.

Det er en vigtig pointe, at det er den samme gamle olielampe i rammefortællingen som det er i djinnens fortællinger. Vi foreslår at du ikke fortæller spilpersonerne det direkte, men i stedet hinter det ved bl.a. at spille djinnen på den samme måde i begge dele af fiktionen.

I det hele taget er det vigtigt for os, at der kommer mange paralleller imellem de to dele af historien. Til spilpersonen Elisabeth hører en beskrivelse af hvilke mindre fund de hidtil har gjort på udgravningen, og her er der hints til en af fortællingerne, bl.a. i form af et tæppe. Djinnens præcise fortællinger er meget op til spillerne, og vi kan derfor ikke sige entydigt, hvad der kan tænkes at dukke op af ting i dem. Men vi opfordrer til, at du bider mærke i det med henblik på at placere dem på passende udgravningssteder. Når spillerne har fattet pointen, kan du eventuelt placere plausible ting før en fortælling. Det vil senere give spillerne mulighed for at bruge disse objekter i djinnens fortællinger. Det vil nok primært være aktuelt i den sidste, men der kan det også blive meget effektfuldt.

Du er god til…

Vi har valgt ikke at inkludere et konventionelt system med terninger og så videre. Alligevel har vi valgt at give spilpersonerne nogle færdigheder. Det er for at give spillerne en klar fornemmelse for, hvor deres karakterer excellerer, og excellerer bør de! For genren for rammefortællingen er pulp, og både Richard, Peter, Timothy og Elisabeth er vaskeægte helte. Evnebeskrivelserne i spilpersonerne giver spillerne en idé om, hvad de kan tillade sig at gøre i forskellige situationer. Nogle af evnerne vi har inkluderet er generelle, praktiske evner, som kan vejlede spillerne i forskellige situationer. Andre evner er meget specifikke, og bliver umiddelbart kun relevante i højst en enkelt scene. Alle evnerne er imidlertid nogen der potentielt kan blive brug for i scenariet. Det er op til dig at vurdere, hvad spillernes evner rækker til i den enkelte situation, men lad hellere realismen vige en gang for ofte for spektakulære situationer, end en gang for lidt.

Udgravningspladsen

Næsten hele scenariet foregår på udgravningspladsen. Der er fire vigtige områder på denne, som spillet vil være centreret omkring. Den første er ”lejren”. Det er selvsagt der, hvor ekspeditionen har slået lejr. Der er en gruppe hvide cirkulære telte samlet i en klynge. Et af teltene er større end de andre. Det er her at fundene samles og Elisabeth og Hans fra Kompagniet kategoriser og tolker fundene. Der er en stor bålplads i midten, hvorpå der om dagen tilberedes ekspeditionens måltider og som buldrer hele natten lang, for at holde den ensomme vagtpost varm. Ved lejren holder diverse terrængående køretøjer parkeret. Det er også her, at man finder områdets eneste deciderede landmærke: ”det mørke spir”, en høj mørk stenfremkomst som har været et væsentligt led i at finde det rette sted for udgravningen den (se mere om spiret i Dilucas afskedsbrev).

Den næste lokation er ”basaren”. Det var det sted, hvor sandet var lavest, og her startede Richard og Elisabeth udgravningen. Hurtigt kom de ned til en række bygninger, som Elisabeth konkluderede måtte være byens basar.

Den tredje lokation er ”Brønden.” Selskabets lokale guide Kabir har fundet vand, og de har gravet en brønd. Undervejs er de stødt på en mur til, hvad der ser ud til, at være et stort hus.

Endelig er der ”Bakken”, som er en stor sanddynge. Ud fra basarens grundplan er det det eneste sted på udgravningspladsen hvor sandet ligger højt nok, til at et palads kan gemme sig. Derfor er der også sat en udgravning i gang der. Især ved denne del af udgravningspladsen, er der et væld af bjælker, brædder, søm, skruer og værktøj. Der må graves ind fra siden af bakken, og derfor er man nødsaget til at afstive for sandet fra tid til anden. Meget tidligt i scenariet (scenen ”lampen”) vil der blive gravet et mindre hul tæt ved bakken. Her støder graverne på et tag, hvis tagsten kan fjernes. Nede i mørket er et kvadratisk rum frit for sand, med en urokkelig dør, og en gammel olielampe i det ene hjørne.

Der er desuden lavet en interimistisk landingsplads ved udgravningspladsen. Ved et langt stykke med fast sand har Richard har fået de lokale gravere til at markere en landingsbane, som Timothy kan lande sit propelfly på. Det er ikke en decideret lokation, i den forstand at vi ikke har planlagte scener der. Men mon ikke Timothy fra tid til anden skal stå og rode lidt ved sin elskede maskine, som tidsnok kan komme til at lette igen fra landingsbanen.

Dagens gang på udgravningspladsen er hårdt fysisk arbejde under en bagende sol, kun afbrudt af de tre måltider. En af de lokale har derfor fået til opgave at gå med vand til alle, og når han er nået vejen rundt, starter han forfra.

Djinnens fortællinger foregår mens byen stadig stod i al sin pragt, og de tre fortællinger foregår henholdsvis ved basaren, omkring det store hus og i paladset. Spilpersonernes udgravninger er således funderet omkring steder hvor fortællingerne foregår.

Arkæologi i scenariet

Det er ikke vigtigt for scenariet at du har 100% styr på diverse arkæologiske begreber. Men det kan ikke desto mindre give en bedre oplevelse, hvis du har en nogenlunde styr på det basale.

Nu om dage er arkæologi meget fokuseret på at registrere, hvordan alting ligger, når man graver det op. På scenariets tid går man mere op i at få skidtet op af jorden og ind på et museum - eller en privat samling. Balancen mellem en arkæolog og en skattejæger er hårfin.

Overordnet set er metoden, at man graver godt ned nogle bestemte steder, hvor man af forskellige årsager håber at finde noget. Så kan man altid udvide hullet, hvis man finder noget interessant.

Det, man typisk finder, er ikke-forgængeligt materiale. Det drejer sig for eksempel om sten og metal, selvom metal er mere sjældent, da folk typisk har taget det med sig, når de har forladt deres gamle hjem. Derudover er lertøj meget almindeligt. På enhver udgravning finder man massevis af potteskår, spredt ud over det hele. Ting, der typisk kan findes på en udgravning i mellemøsten, inkluderer dyreknogler, potter, stenovne, kogekar (af kobber, irret), mønter, kornkværn (stor forarbejdet stenskive, evt. af kalksten), skrabere (af ben, bruges til at garve), mosaikker, etc.

Når det er sagt, så er dette scenarie jo en fantastisk fortælling, og derfor kan der sagtens dukke mere eksotiske ting op. I Elisabeths beskrivelse af ekspeditionens hidtidige fund er der bl.a. et velbevaret tæppe, hvilket er ganske urealistisk. Du skal ikke være bange for at inkludere sådanne ting, men du skal sørge for at spillerne er klar over, at det er usædvanligt.

Prioritering af scener
For at hjælpe dig med at holde scenariet på sporet, har vi valgt at knytte tre begreber til scenerne. Enkelte er obligatoriske. De skal spilles. Så har vi række scener, der er anbefalede. Det er alle scener, som vi mener, det er bedst for scenariets flow, hvis de alle er med. Men det giver ikke strukturelle problemer at undlade en enkelt eller to. Endelig er der en håndfuld scener, vi beskriver som valgfri. De er muligt krydderi på rammefortællingen, og skal kun køres, hvis du synes, at det passer ind. Vi har skrevet scenerne op i en rækkefølge, som de kan spilles i. Det står dig dog frit for at bytte rundt indenfor de enkelte akter, i det omfang det er meningsfuldt.

Scener
Vi vil nu beskrive de scener, vi forestiller os, at spillerne skal spille igennem. Meget få af dem er kendetegnet ved at have nogen bestemt udgang på scenen. Langt de fleste er ydre påvirkninger, hvor spilpersonerne kan handle relativt frit, uden at handlingen af den grund afspores. Det betyder samtidig, at du som spilleder har ganske stor frihed til at vælge ting fra og finde på dine egne scener undervejs. Vi opfordrer til at du sætter dit personlige præg på handlingen, hvis du har lyst.

Hvis du vil have de spilpersonernes interne konflikter mere i fokus, opfordrer vi til, at du udnytter nogle af scenerne til at aflede to af spilpersonerne, og så lade de andre to tale sammen alene. Alternativt kan du simpelthen dele dem op to og to og sætte dem til at spille derfra.

Introduktion
Dette er scenariets første del, og det er ikke meningen den skal tage lang tid. Det eneste, der skal ske her er, at karaktererne skal præsenteres, og den magiske lampe skal introduceres, så djinnens fortællinger kan sættes i gang.
Vejrforhold: Dette er en dag som alle andre i ørkenen. Knasende tør og ubærlig varm. Den eneste fugt stammer fra ens egen krop, og sveden klister til kroppen. Overgangen fra dag til nat er hurtig, og natten er bidende kold, for der er intet i ørkenen til at holde på solens varme.

Velkomst (obligatorisk).
Lokation: Lejren
Formål: At få introduceret spilpersonerne, og få etableret gruppen.
I denne scene skal du lade Peter og Timothy ankomme og hilse på de andre. Timothy ankommer selvfølgelig i sit fly. Bed endelig spilleren om at beskrive sin landing, så der kan skabes billeder af snurrende propeller, dristige loops og hvirvlende sand ved landingshjulenes kontakt med den elendige landingsplads. Peter kommer måske kørende i en terrængående bil, måske kommer han ridende. Du kan evt. lade spilleren vælge og selv fortælle om den flimrende horisont som pludselig brydes af hvirvlende sand, enten fra en jeep eller af en smuk, hvid araberhingst med en rank rytter i sadlen. Tidsmæssigt er det mest fornuftigt hvis det foregår sidst på eftermiddagen. Det er oplagt at Elisabeth via logbogen fortæller om de hidtidige fund, når de har fundet ly for solen i det store telt. Lad spillerne spille sig varme inden du går videre.

Lampen (obligatorisk).
Lokation: Tæt ved bakken
Formål: At bringe den magiske lampe i spil.
Mens spilpersonerne taler sammen kommer en af bipersonerne hen til dem og siger, at de har fundet noget tæt ved bakken. I ca. halvanden meters dybde har de fundet, hvad der ser ud til at være et tag. Spilpersonerne kan derefter farte derover og undersøge det. Tagstenen kan fjernes, og så afsløres et mørkt kvadratisk rum. Gulvet er yderligere et par meter nede. Der er et par småting i rummet, og så selvfølgelig den gamle, bedagede olielampe. Det er ikke umiddelbart til at komme videre fra rummet, da den eneste dør lader til at være blokeret af store mængder sand, men lampen er jo også interessant nok…

Djinnen (obligatorisk).
Lokation: Hvor lampen befinder sig
Formål: At bringe plottet videre, og skabe overgang til djinnens fortællinger.
På et eller andet tidspunkt skal en af spillerne komme til at gnide på lampen, som pludselig begynder at vibrere kraftigt. Ud af dens tud stiger den mørke røg. Mens englænderne mærker en bølge af kraftig hede vælte ind over dem, bliver røgen pludselig til ild, der former et mandetorso. Englænderne stifter herved for første gang bekendtskab med djinnen, den magiske skabning som potentielt set har magt til at ændre deres liv radikalt. Han forklarer spilpersonerne, at de får tre ønsker tilsammen, men at han inden da vil fortælle dem tre fantastiske historier om de tidligere ejere af lampen. En, hver af de kommende tre nætter. Derefter vil han begynde på den første fortælling

Djinnen
Når du skal spille djinnen, er der forskellige ting at tage højde for. Han er fanget i lampen, og er bundet af en del regler. Han ønsker ikke at spilpersonerne skal ønske, men han skal give dem ønskerne. Tidligere prøvede han bare at fraråde folk at bruge lampen, men det virkede aldrig, så nu prøver han vinklen med fortællingerne. Han vil dybest set det bedste for spilpersonerne, men er bundet til at følge reglerne. Da det er scenariets vigtigste biperson, er det vigtigt for os, at du er komfortabel med at spille ham. Derfor er det op til dig hvor højtidelig, arrogant eller desillusioneret, han er. Det er bare vigtigt, at han fremstår fremmed og umenneskelig. Hvis du ønsker inspiration, kan du tage udgangspunkt i beretningen lige i starten af hæftet.

Fortællingen om den fattige tæppehandler
Instruktionerne angående denne del af scenariet står senere i dette hæfte, i kapitlet ”Djinnens Fortællinger.”

Første akt

I denne akt skal spillerne få en fornemmelse for udgravningspladsen. De skal desuden komme ind i karaktererne, og gerne begynde at ridse nogle konfliktområder op. Spilpersonerne skal derudover begynde at opfatte noget af byens triste skæbne.
Vejrforhold: Endnu en ubarmhjertig varm dag, uden udsigt til skyggende skyer eller andre mirakler. Natten kommer igen med bidende kulde.

Besøg fra konsulatet (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At pirke til konflikten omkring, hvad der skal gøres med ekspeditionens udbytte
En sandsky anes i det fjerne og en bil med en konsul og hans assistent – begge klædt i kaki - ruller ind i lejren. De har hørt om ekspeditionen og kommer med opmuntringer. De taler desuden begejstret om, hvor flot det hele kommer til at være på British Museum. Hvis du gerne vil have Timothy lidt mere på banen kan de evt. spørge til hans arbejde for deres tyrkiske pendant.

Problem I (valgfri)
Lokation: Hvor som helst på udgravningspladsen
Formål: At få vist spilpersonernes evner lidt frem. At aktivere en tilbageholdende spiller.
En af bipersonerne opsøger spilpersonerne med et problem, som han skal bruge hjælp til. Det kan være Edward, der har brug for hjælp til at reparere en genstridig generator (Timothy), eller måske har Hans brug for at vende en historisk tvetydighed med en eller anden (Elisabeth), eller Mahmud der har brug for hjælp til at ordne et problem med en af de arabiske gravere som er utilfredse med maden/teltene/antallet af pauser/ noget helt fjerde (Peter). Jo mere specifikt du gør problemet, desto mere målretter du det overfor en bestemt spilperson.

Under angreb! (anbefalet)
Lokation: Hele udgravningspladsen
Formål: At lægge pres på spilpersonerne. At understrege stedets betydning.
Fem-ti lokale beduinkrigere angriber pludseligt lejren, med stor forvirring og frygt til følge. Klædt helt i hvidt og kun med en lille sprække til øjnene, dukker de pludselig op fra ørkenen.
Igennem generationer har man blandt stammen fortalt legenden om hvordan ”Den brændende vinds ild” ødelagde byen. Hvordan disse krigere har fået nys om at spilpersonerne har fundet lampen, er ikke til at sige. De er bevæbnet med gammeldags rifler, og skyder heller ikke vanvittigt godt. Omvendt løber graverne forvirret og frygtsomme rundt i lejren, som hovedløse høns og skvatter over materiel. Det bevirker, at organiseret modreaktion er svær at foretage. Beduinerne skal imidlertid ikke miste mange mænd før de flygter for livet, så Richard, Peter, Timothy og Kompagniet vinder selvfølgelig i sidste ende. Men lad endelig kuglerne hvisle igennem luften i et stykke tid inden spillerne vinder. Spilpersonerne kan eventuelt tage en af angriberne til fange. Det er ikke som udgangspunkt meningen at spilpersonerne skal komme noget til, og de skal heller ikke miste for mange folk.

Elisabeth og action
Umiddelbart har vi ikke valgt at give Elisabeth nogen færdigheder, der kan bruges, når kuglerne flyver gennem luften og øretæverne ligeså. Vi har imidlertid ikke noget problem med, at hun samler en revolver op og deltager i løjerne. Det vil umiddelbart være svært, men hvis hun får lidt instruktioner af Peter, skal hun nok lære det.

Sårede (valgfri)
Lokation: Lejren
Formål: At lade spilpersonerne vise evner og omsorg.
Uanset hvordan kampen er forløbet, vil der være et antal sårede med blødninger fra kuglestrejf mod ben og arme, eller det der er værre.
De skal have behandling, og spilpersonerne kan vise deres evner og handlekraft. Hvis spilpersonerne ikke sørgede for at fange en af angriberne, kan de lokale krigere bare have efterladt en såret kammerat på kamppladsen. Det kan i det hele taget være en god idé, da det giver spilpersonerne mulighed for at vise barmhjertighed ved at tage sig af en fjende.

Fangen (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At få introduceret spilpersonerne for forfaldsmyten.
Det er op til spillerne hvor meget scenen får karakter af et forhør. Deres fange – Jamal – vil villigt fortælle, hvad han ved om myten, hvilket desværre ikke er meget. Byen skulle have været utrolig smuk, og han kan desuden fortælle om de travle basarer og karavanepladser. Han ved også at karavanerne pludselig holdt sig væk, og at byen blev tømt for mennesker. Han ved ikke nærmere hvad der gjorde det, men tilskriver det et fænomen kaldet "Den brændende vinds ild." Han ved ikke hvad dette er, kun at deres leder så i ørkenhimmelens stjerner, at det var blevet vækket af spilpersonerne. Du kan søge inspiration til hans beretning i første del af forfaldsmyten, placeret lige før dette kapitel.

Fund I (anbefalet)
Lokation: Basaren
Formål: At understrege det arkæologiske tema. At skabe forbindelse til fortiden.
Spilpersonerne graver videre på basar-stedet. De afdækker et rum eller en plads, der indeholder noget interessant. Der må meget gerne være noget, som spillerne har stiftet bekendtskab med i "Fortællingen om den fattige tæppehandler", men gerne blandet ind i en række andre dimser. Se i øvrigt afsnittet om arkæologi i scenariet.

Fortællingen om den ambitiøse embedsmand
Instruktionerne angående denne del af scenariet står senere i dette hæfte, i kapitlet "Djinnens Fortællinger."

Anden akt

I denne akt ligger hovedparten af den prædefinerede handling. Hvis spilpersonernes konflikter skal frem i scenariet, er det vigtigt, at de kommer det her. Spilpersonerne får desuden mulighed for at vise deres evner frem, samtidig med at de lærer mere om byens forfald. Endelig får spilpersonerne mulighed for at opleve noget rigtig action-arkæologi, hvis du synes det passer ind.

Vejrforhold: Dagen starter med samme ulidelige hede, og intet tyder på at denne dag skal adskille sig fra de andre. Hen over middag dukker et nyt vejrfænomen dog op: blæst. I starten er det en velsignelse af en let brise, men senere tager den til i kraft og vinden fyldes med sand. Om det hele ender med en egentlig sandstorm er op til dig. Sandstormen samler efter vores erfaringer gruppen og isolerer dem fra resten af udgravningspladsen. Hold dig endelig ikke tilbage for at gøre sandstormen lumsk, således at den stiger og falder alt efter hvad der passer i dit kram.

Drømmen (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At vise spilpersonerne mere af forfaldsmyten.
Spilpersonerne har alle samme drøm. De oplever nogle af byens sidste dage. De ser en stor flod tørre ud, og marker blive opslugt af sand. Udmagrede bønder, der vandrer gennem ørkenen. En by i forfald, hvor folk kigger ængstelige ud af tilskoddede vinduer, mens tiggerne fylder gaderne. De ser ryttersoldater ride ud og komme sårede og demoraliserede hjem. Du kan søge inspiration til drømmen i anden del af forfaldsmyten, der findes efter dette kapitel.

Problem II (valgfri)
Lokation: Hvor som helst på udgravningspladsen. At aktivere en tilbageholdende spiller.
Formål: At få vist spilpersonernes evner lidt frem
En af bipersonerne opsøger spilpersonerne med et problem, som han skal bruge hjælp til. Det kan være Edward, der har brug for hjælp til at reparere en genstridig generator (Timothy), eller måske har Hans brug for at vende en historisk tvetydighed med en eller anden (Elisabeth), eller Mahmud, der har brug for hjælp til at ordne et problem med en af de arabiske gravere, som er utilfredse med maden/teltene/antallet af pauser/ noget helt fjerde (Peter). Jo mere specifikt, du gør problemet, desto mere målretter du det overfor en bestemt spilperson.

Fund II (anbefalet)
Lokation: Brønden
Formål: At understrege det arkæologiske tema. At skabe forbindelse til fortiden.
Spilpersonerne graver videre ved brønden. De afdækker et stort hus, der indeholder noget interessant. Der må meget gerne være noget, som spillerne har stiftet bekendtskab med i "Fortællingen om den ambitiøse embedsmand", men gerne blandet ind i en række andre dimser. Se i øvrigt afsnittet om arkæologi i scenariet.

Rygter (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At gøre spilpersonerne opmærksomme på den tyrkiske mafia
Kabir har været forbi den nærmeste landsby og hentet nogle forsyninger. Der hørte han rygter om at der har været en gruppe barske tyrkere forbi landsbyen, som har spurgt efter en gruppe englændere. Han ved ikke, om det er spilpersonerne, det handler om. Det er det selvfølgelig, da de er på jagt efter Timothy, da de mener, at han er stukket af fra sin gæld.

Skorpion (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At vise ørkenens farer.
En af bipersonerne er blevet stukket af en kulsort skorpion. Måske har den siddet i en støvle, eller også kan det være nemesis, for at tage et ureglementeret hvil midt på dagen. Giv gerne spillerne en kinematisk beretning om uheldet, som er uundgåeligt. Vælg en biperson som spillerne har et vist forhold til, men som du ikke har lyst til at bruge resten af scenariet. Skorpionen er yderst farlig og den der er blevet stukket er i livsfare. Den eneste sikre måde at redde ham på er at få ham på et hospital. Det ved Elisabeth på grund af sin viden om ørkenen. Hvis du har lyst til det kan du også lade en spilperson blive stukket. Det skaber mere dramatik, men gør også efterfølgende scener mere problematiske. Det er ikke uden konsekvenser, men hvis du føler for det, kan du gøre det.

Flyvetur (anbefalet)
Lokation: Luften over ørkenen
Formål: At give Timothy en chance for at glimre. At få fly og action involveret.
Det nærmeste hospital er i Bagdad, og der er stadig en bid vej. Hvis skorpionstikket skal kureres må Timothy bringe den sårede dertil i fly. I al hast letter den lille propelflyver fra landingspladsen. Undervejs støder Timothy på forskellige problemer, primært med vejret, men landingsbanen ved Bagdads hospital er selvfølgelig også i forfærdelig stand. Der er storm omkring Bagdad, og på tilbagevejen kan Timothy støde på den sandstorm der vil ramme lejren senere på dagen. Du kan eventuelt krydsklippe mellem flyveturen og lejren en gang eller to.

Richard skranter (valgfri)
Lokation: Lejren
Formål: At sætte fokus på Richards alderdom. Richard kan pludselig mærke alderen tynge, og har umiddelbart svært ved at være med når det gælder. Han hoster og hakker og hans hvide silkelommetørklæde farves rødt af blod. Det er ikke værre, end at han er frisk igen lidt senere, men det er slemt nok, til at det bliver svært at skjule for de andre i lejren. Det er primært en vigtig scene, hvis spilleren, der spiller Richard, ikke har spillet sit svigtende helbred ud. Scenen er oplagt til at foregå mens Timothy er med flyet i Bagdad. Det vil også give Peter og Elisabeth mulighed for at blive isoleret sammen, mens George McKenzie undersøger Richard.

Paladset (anbefalet)
Lokation: Bakken
Formål: At få et arkæologisk klimaks.
Den store sandbakke viser sig ganske rigtigt at dække over paladset. Det lykkes for spilpersonerne at grave sig ned til en velbevaret sektion, der ikke er fyldt med sand. De kan således bevæge sig igennem gange, rum og korridorer i et overraskende velbevaret palads af fornemt, hvidt marmor. Der er ikke umiddelbart de store rigdomme tilbage, men enkelte små ting kan der sagtens være. Vi anbefaler, at du sørger for at placere et par ting, som du synes kunne være spændende at få med i den sidste fortælling. Det kunne være et karakteristisk tørklæde, en juvelbesat kniv eller noget helt tredje. Undervejs kan spilpersonerne også løbe ind i en fælde, for eksempel snubletråd, en faldlem eller et mere komplekst system, hvis du kan finde på noget.

Den opdagelsesrejsende (anbefalet)
Lokation: Midt i paladset.
Formål: At præsentere den sidste del af forfaldsmyten.
I et vigtigt rum finder de skelettet af en tidligere udforsker. Måske er han blevet truffet af en fælde, måske forrådt af en rejsekammerat. Ved liget ligger en gammel skriftrulle, skrevet på aramæisk (som kun Elisabeth kan læse). Den indeholder tredje del af forfaldsmyten, som den rejsende åbenbart er stødt på, inden han kom hertil. Måske er han død i tronsalen, måske i et intimt soveværelse, måske i et skatkammer, som hans forræderiske kammerat så har tømt. Gode spillere vil forhåbentligt inddrage rummet i den kommende fortælling, for at give kontinuitet. Når de er på vej tilbage – måske lidt slukørede over det magre udbytte – vil en af dem – formentlig Richard – opdage en hidtil uset passage. Derinde finder de masser af smukke og værdifulde genstande, der både kan ende på British Museum, i Richards samling eller hos en tyrkisk pantelåner. Hvis spilpersonerne ikke har fundet skatkammeret endnu, kan det være der, ellers er det måske en tilsandet udgang, hvor den anden opdagelsesrejsende mødte sit endeligt.

Fortællingen om den forelskede haremspige
Instruktionerne angående denne del af scenariet står senere i dette hæfte, i kapitlet "Djinnens Fortællinger."

Tredje akt

I denne akt skal scenariet kulminere, hvilket kommer ganske naturligt på grund af muligheden for at ønske. Vi har med vilje ikke givet mange sceneforslag, da det vil være vidt forskelligt hvad spilpersonerne gør. De ydre påvirkninger du udsætter spillerne for, skal falde når du synes det er passende. Hvis spilpersonerne vil sove på djinnens sidste fortælling, inden de tager stilling til ønskerne, skal du lade dem gøre det. Det giver også spilpersonerne mulighed for at snige sig alene hen til lampen, og ønske uden om de andre.
Vejrforhold: Gårsdagens vind har som udgangspunkt lagt sig igen, men du kan altid lade den vende tilbage med fornyet styrke, hvis det passer i dit kram. Og ellers er dagen hed som altid.

Skal spillerne ønske?
Hvad hvis spillerne ikke vil ønske? Er det ok? Ja, det er helt fint. Det betyder at deres karakterer har lært af forfaldsmyten og djinnens fortællinger. Men det er vigtigt, at de føler sig meget pressede undervejs. Det skal være svært for dem at lade være. Hvis bølgerne går højt internt i gruppen vil de formentlig ønske mod hinanden. Det er glimrende, og det er også fint hvis de alligevel ikke gør det, og løser deres konflikter på anden vis, også selvom det bliver uden for scenariets handling. Hvis de derimod bare har spillet et enigt hold glade arkæologer er det vigtigt at du lægger ydre pres på dem, bl.a. i form af den tyrkiske mafia. Situationen skal se sort ud, men hvis de undlader at ønske, skal de kunne klare skærene. De skal bare ikke på forhånd vide, at de kan.

Tyrkere (anbefalet)
Lokation: Hvor spilpersonerne er
Formål: At skabe ydre pres i ønskesituationen.
Den tyrkiske mafia er kommet for at opkræve Timothys gæld. De er nogle rigtige børster, og de er velbevæbnede og skruppelløse. Hvor farlige, de er, afhænger af situationen. Hvis spillerne ikke har spillet meget på deres personlige problemer og konflikter, må tyrkerne gerne være mange og farlige. De skal være stærke nok til at spillerne vil føle sig pressede til ønske sig af med dem. Hvis spillerne spiller alle intrigerne ud og allerede er i gang med at ønske, vil tyrkerne fungere mere som en katalysator til Timothy-rollen. Der behøver de ikke være så stærke endda, men det giver sjovere action, hvis de ikke falder for nemt.

Diverse (anbefalet)
Lokation: Hvor som helst
Formål: At få fyret ønskerne af.
Hvis spilpersonerne har tænkt sig at ønske kan der komme et væld af mærkelige muligheder frem. Vi vil ikke forsøge at beskrive dem her, blot berolige dig med, at på dette tidspunkt i scenariet, vil du være ganske rutineret til at finde på udmøntninger af ønsker, og improvisere scener hurtigt, da det er hvad djinnens fortællinger går ud på. Vi anbefaler at du skeler til systemet for, hvordan ønsker går galt, i næste kapitel. Det vil hjælpe dig til at forplumre spilpersonernes ønsker

Hvad kan man ønske?
Der er nogle klassiske ønsker, der altid vil være tvivl om, hvorvidt man kan. Man kan ikke ønske flere ønsker, det bliver for fjollet. Man kan heller ikke ønske ting tilbage, som de var før – det er for kedeligt. Man kan godt ønske døde folk i live igen, men det er næppe fedt. De vil formentlig komme tilbage i forrådnet tilstand, eller være sure over at være blevet revet ud fra paradis. Det er op til dig. Det er ligeledes op til dig om man skal kunne ønske djinnen fri. Det skaber muligheden for en lykkelig slutning, da han stadig vil have store kræfter, og på den måde kan hjælpe spilpersonerne. Omvendt kan det også være at han bare er ligeglad med spilpersonerne, nu han ikke er bundet til lampen længere – du bestemmer!

Afslutning (anbefalet)
Formål: At afrunde historien
Når det sidste ønske er brugt (eller spillerne har besluttet ikke at ønske), er det på tide at afrunde scenariet. Hvis ikke ligefrem spilpersonerne kom af dage på grund af ønsker, foreslår vi at du – eventuelt i fællesskab med spillerne – beskriver hvordan det går med spilpersonerne fremover. Spilpersoner, der ikke har ønsket, har større chancer for at blive lykkelige, end dem der har, med mindre de gennem andres ønsker er blevet ofre. Og hvad med byen og paladset? Du kan f.eks. afslutte hele scenariet med at fortælle hvordan det trækker op til sandstorm over en forladt udgravningsplads. Sandet lægger sig atter som en dyne over paladset og byen. Lampen forsvinder som det sidste i ørkenens favn.

Bipersoner

Her vil vi beskrive scenariets bipersoner. Det drejer sig både om de medlemmer af ekspeditionen, der ikke er spilpersoner, og så en række mere eller mindre ubudne gæster. En del af bipersonerne er ikke nødvendigvis relevante for afviklingen af scenariet. Omvendt er der en del scener, hvor du som spilleder selv beslutter, hvilke bipersoner, der skal involveres. Vælg ud fra, hvilke, du synes, er interessante, underholdende at spille, og hvilke der skaber stærkest kontakt med spilpersonerne.

Det Nærorientalske Kompagni

Kompagniet er Richard Kendalls faste udgravningshold, som har været med på alle den store arkæologs udgravninger over de sidste 25 år. Der har været en smule udskiftning undervejs, men alle selskabets nuværende medlemmer har været med i næsten tyve år. Således har Timothy og Peter rejst rundt med kompagniet i deres barndom, og kompagniets fem medlemmer er som en slags onkler for de to brødre. Kompagniet består af fem meget forskellige individer med hver deres speciale.

Du kan generelt med fordel bruge kompagniet til at puste til spilpersonernes interne konflikter. Husk, at kompagniet kender tre af karaktererne ret godt, om end det er noget tid siden, de sidst har set brødrene. Desuden er der flere i kompagniet, som kan slå en proper næve eller ramme med en pistol. Derfor kan du bruge dem til at hjælpe spillerne hvis de har fået problemer i en actionsekvens.

Benjamin Matterson

Eksbokser, 60 år

Gode gamle Ben er Richards højre hånd og har været med på alle hans ekspeditioner. Der er ikke noget, Ben bedre kan lide, end at fortælle om kompagniets gamle oplevelser og drage paralleller til disse. Der skal ikke meget til, for at han kan finde en lighed mellem nu og dengang. Den aldrende eksbokser slår stadig en propper næve og er stadig en god mand at have med i tilspidsede situationer, eller hvis der skal lægges en fysisk indsats. Ben kan bruges til at fortælle om kompagniets og især Richards tidligere bedrifter – eller om brødrenes barndom.

Ned Kirby

Bjergbestiger, 45 år

Når der ingen bro er over slugten, eller når et gravkammer indeholder en 40 meter lang skakt eller når en gang er fuld af snubletråde, så har kompagniet Ned Kirby. Ned er bjergbestiger og har således styr på at rapelle og lignende. Over tiden har han også lært en del om fælder og andre farer i gravkamre. Han er omhyggelig og observant, men samtidig handlekraftig. Og så er han utrolig adræt, især for en mand i midten af fyrrerne. Han er desuden en habil skytte.

George McKenzie

Kok, 39 år

George er selskabets skotske kok. Han har et iltert temperament, men har samtidig en mere omsorgsfuld side. Han sørger blandt andet for, at alle husker at drikke masser af vand. Han er ansvarlig for provianten og vogter over den som en høg. Han har desuden basale førstehjælpsfærdigheder og har gennem tiden taget sig af en del mindre skavanker. Han har ikke Bens boksefærdigheder, men kan trods alt klare sig selv i en nævekamp.

Edward Bainbridge

Mekaniker, 46 år

Eddie har i en årrække sørget for at fikse kompagniets biler og andet habengut. Han er generelt meget glad for mekaniske ting og udstyr i almindelighed, herunder våben. Han er kompagniets mest effektive graver, når han går i gang, men kan til tider være mere optaget af andre ting. Han har desuden ved enkelte lejligheder stået for at sprænge klippeformationer væk.

Hans Nebelheimer

Historiker, 58 år

Hans er en tysk historiker, som Richard for mange år siden mødte til en konference i Frankfurt. Han er utrolig intelligent, men principielt alt for svagelig til at være på så krævende ekspeditioner. Han er meget vidende, og kender til alverdens historiske fakta og pudsigheder. Generelt kan du bruge ham til at fortælle spilpersonerne diverse ting, du gerne vil have de skal vide.

Andre

Udover kompagniet er der en række andre bipersoner, der kan komme til at spille en rolle i løbet af scenariet.

Kabir al-Faysal

Beduin, 28 år

Kabir er en lokal beduin, selskabet har hyret som guide. Han er hærdet af ørkenen og siger ikke så meget, men han er både venlig og eftertænksom. Han hjælper til med at skaffe forsyninger, og det var desuden ham, der anviste, hvor der skulle graves en brønd. Måske tilhører han en anden stamme end de beduiner, som angriber lejren, eller måske er han deres spion i lejren.

Mahmud ibn Rashid

Talsmand og graver, 44 år

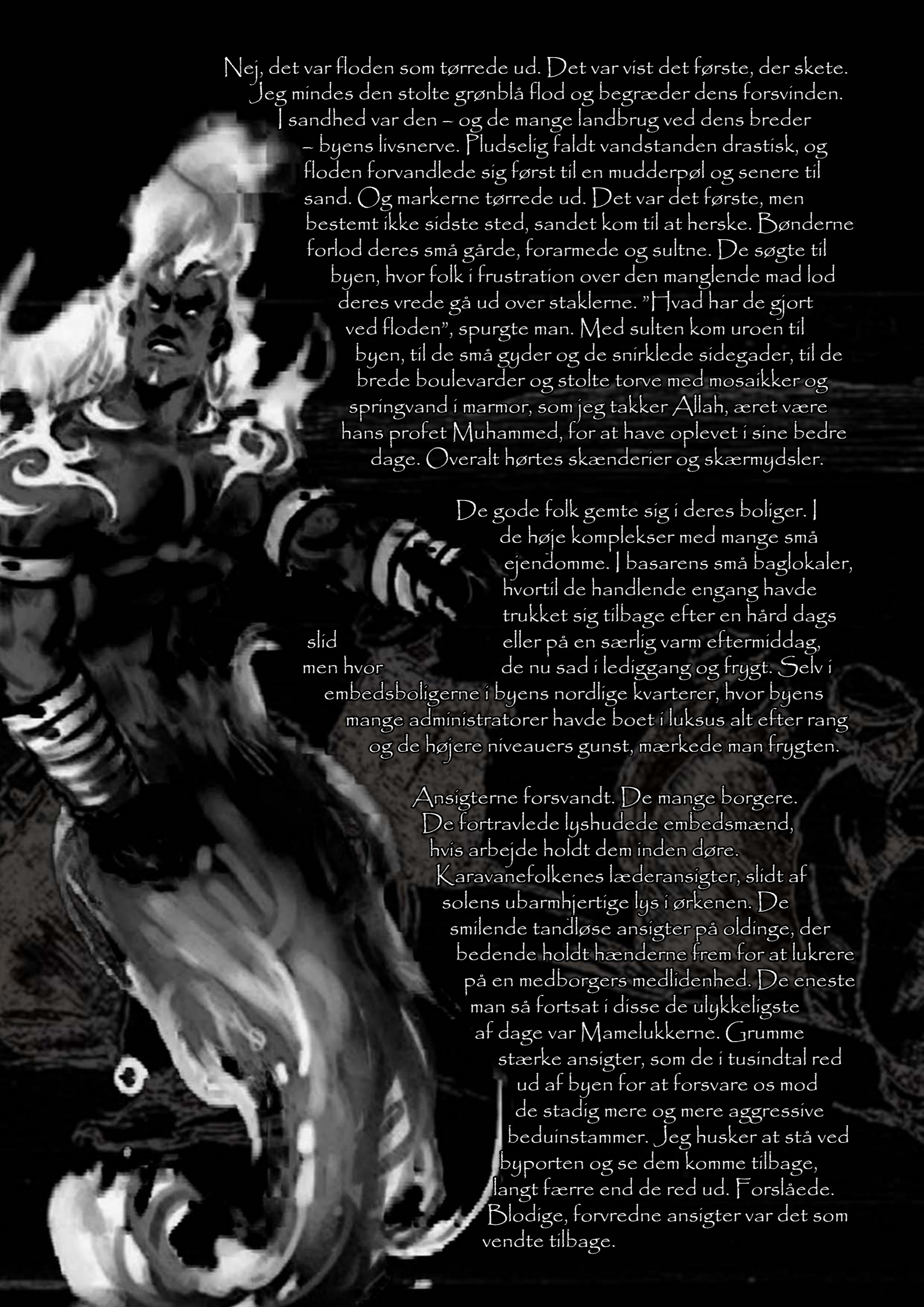
Mahmud er talsmand for de otte arabiske gravere, der er blevet hyret til at hjælpe med udgravningen. Han passer godt på sine folk og vil ikke finde sig i, at de bliver presset for hårdt. Men han vil gerne have, at de er effektive og yder noget for deres løn. Hans søn Salim er blandt graverne.

Sir William Hamilton
Konsul, 52 år
Sir William er konsul i Bagdad og er meget interesseret i kunst og arkitektur. Han er en rigtig engelsk gentleman, og han har meget stor respekt for Richard Kendall. Han er ganske snakkesalig, og han skifter gerne emne ganske brat.

Mr. Dixon
Assistent, 38 år
Dixon er assistent for Sir William. Det er ham, der tager sig af alt det praktiske, og han er ganske effektiv. Han har en tør, sarkastisk humor, som Sir William ikke alene tolererer, men også holder en del af.

Yilmaz Özgur
Tyrkisk gangster, 34 år
Yilmaz er en af hovedmændene i Istanbuls mafia. Han leder gruppen, der kommer for at opkræve penge af Timothy. Han er en rigtig hård nyser, der både er god til at slås og bruge skydevåben. Han er ikke bange for noget eller nogen, og har masser af attitude.

Jamal ibn Hussain
Fange, 21 år
Jamal er den af de angribende arabere, som spilpersonerne taler med. Om de tager ham til fange, eller han blev efterladt såret, da de andre flygtede, er for så vidt ligegyldigt. Han er forsigtig, ydmyg og lettere overtroisk. Hvis spilpersonerne viser ham venlighed, vil han hjælpe dem resten af scenariet, men beder dem passe på med, hvad de roder med.



Nej, det var floden som tørrede ud. Det var vist det første, der skete. Jeg mindes den stolte grønblå flod og begræder dens forsvinden. I sandhed var den – og de mange landbrug ved dens breder – byens livsnerve. Pludselig faldt vandstanden drastisk, og floden forvandlede sig først til en mudderpøl og senere til sand. Og markerne tørrede ud. Det var det første, men bestemt ikke sidste sted, sandet kom til at herske. Bønderne forlod deres små gårde, forarmede og sultne. De søgte til byen, hvor folk i frustration over den manglende mad lod deres vrede gå ud over staklerne. "Hvad har de gjort ved floden", spurgte man. Med sulten kom uroen til byen, til de små gyder og de snirklede sidegader, til de brede boulevarder og stolte torve med mosaikker og springvand i marmor, som jeg takker Allah, æret være hans profet Muhammed, for at have oplevet i sine bedre dage. Overalt hørtes skænderier og skærmydsler.

De gode folk gemte sig i deres boliger. I de høje komplekser med mange små ejendomme. I basarens små baglokaler, hvortil de handlende engang havde trukket sig tilbage efter en hård dags slid eller på en særlig varm eftermiddag, men hvor de nu sad i lediggang og frygt. Selv i embedsboligerne i byens nordlige kvarterer, hvor byens mange administratorer havde boet i luksus alt efter rang og de højere niveauers gunst, mærkede man frygten.

Ansigterne forsvandt. De mange borgere. De fortravlede lyshudede embedsmænd, hvis arbejde holdt dem inden døre. Karavanefolkenes læderansigter, slidt af solens ubarmhjertige lys i ørkenen. De smilende tandløse ansigter på oldinge, der bedende holdt hænderne frem for at lukrere på en medborgers medlidenhed. De eneste man så fortsat i disse de ulykkeligste af dage var Mamelukkerne. Grumme stærke ansigter, som de i tusindtal red ud af byen for at forsvare os mod de stadig mere og mere aggressive beduinstammer. Jeg husker at stå ved byporten og se dem komme tilbage, langt færre end de red ud. Forslåede. Blodige, forvredne ansigter var det som vendte tilbage.

Djinnens fortællinger

Djinnen har tre fortællinger, den skal igennem. De er alle sat i den stolte stads fjerne fortid, dengang hvor sultanerne herskede fra det hvide palads. I alle tre tilfælde er historiens hovedperson på den ene eller den anden måde kommet i besiddelse af den magiske lampe og har således adgang til tre ønsker. Hovedpersonerne er desuden alle i en svær situation til at starte med, og det er således meningen, at han eller hun skal presses til at bruge lampen til at ønske. Moralen er så, at når man bruger ønsker til at løse sine problemer, bliver de i stedet værre. Ideen med disse miniscenarier er, at du og spillerne i fællesskab skal skabe en fantastisk fortælling med masser af dramatik og forviklinger. Til dette formål har vi lavet et meget enkelt system med få men faste rammer, som gør det let at skabe en fælles fortælling.

Før I starter

Når du skal køre de små fortællinger, starter du med at tage den "pakke", der passer til den enkelte historie. Det store ark er til dig. Der står en baggrundsbeskrivelse, hvor fortællingens lokation (basaren, paladset, etc.) og det generelle tema er beskrevet. Der er desuden en beskrivelse af hovedpersonens generelle situation, herunder hvordan vedkommende har fået fat i lampen. Endelig står der, hvis der gælder nogle særlige regler for netop den fortælling.
Du skal starte med at formidle disse ting videre til spillerne, så de forstår fortællingens præmis. Det er vigtigt at bemærke, at det i disse små fortællinger ikke er meningen, at der skal være nogle hemmeligheder for spillerne. Det gælder i særdeleshed moralen om, at det skal gå galt.

Protantagohvaffornoget?
Hvis du eller dine spillere ikke er bekendt med aktantmodellen er her en kort gennemgang. Protagonisten er hovedpersonen, der stræber efter et eller andet. Det er historiens helt. Objektet er den, der stræbes efter. For eksempel kan protagonisten være den unge prins, der vil have fat i prinsessen – objektet. Objektet kan også være én, der besidder noget konkret protagonisten vil have. Penge, verdens hurtigste hest, et magisk sværd, etc. Hjælperen er – som det måske siger sig selv – én, der hjælper protagonisten. Det kan være en ven, en mentor eller et sidekick. Endelig er der antagonisten. Det er historiens skurk, der prøver at forhindre protagonisten i at nå sit mål. Måske har de et gammelt fjendskab, måske vil antagonisten have fat i det samme

Spillerne skal nu vælge deres roller. De er delt ind i fire kategorier inspireret af aktantmodellen. Til hver historie skal spillerne fordele sig på følgende fire rollekategorier: Protagonist, objekt, antagonist og hjælper. Den, der får protagonisten har ikke så meget valgfrihed, mens de andre hver især har tre roller at vælge mellem. Deres valg dikterer, hvilken historie, der helt nøjagtigt fortælles, men det overordnede tema bliver nogenlunde det samme. Når alle har valgt, opsummerer I, hvad der er valgt, og hvordan udgangspunktet for historien er. Eftersom det er protagonistens ansvar at ønske noget i løbet af fortællingen, kan det være en fordel hvis den første der spiller protagonist er en erfaren spiller, som du ved har forstået idéen. Endelig skal det nævnes, at man kun kan have samme type rolle (jf. aktantmodellen) en gang i løbet af fortællingerne.

Forløb

Som du måske kan regne ud er det svært at beskrive det præcise forløb for fortællingerne. Det er i høj grad dig, der kommer til at styre det. Du kan eventuelt starte med at præsentere protagonisten og dennes stræben efter objektet i en scene, og så derefter introducere antagonisten og hjælperen i historien. Når protagonisten er blevet presset nok til at ønske første gang, sørger du for at det går galt. På dette tidspunkt er det mest meningsfuldt, hvis det bliver ud fra et af disse tre generelle principper:

- Problemet fortsætter. Ønsket løser ikke problemet. Måske gør det endda problemet større.
- Nyt problem. Det gamle problem forsvinder, men i stedet kommer et nyt.
- Ekstra problem. Problemet bliver ikke løst, og oveni kommer der et nyt problem.

Inddrag meget gerne spillerne i at finde på ulykker, der kan ske. Fem hjerner tænker bedre end én, og det forstærker desuden spillernes følelse af medansvar for historien. Når det er etableret, hvad der sker, sætter du spillet i gang igen og driver handlingen videre. Når protagonisten bruger sit andet ønske ødelægger I det efter principperne:

- Kaos. Det andet ønske fører til endnu flere problemer og ikke mindst forviklinger.
- Hårdknude. Det andet ønske sætter protagonisten i en meget prekær situation
- Ulyksalighed. Det to første ønsker har fået sat protagonisten i en meget værre situation end udgangspunktet.

Nu er der bare tilbage at drive handlingen frem til det sidste desperate ønske. På dette tidspunkt i historien kan det sagtens tænkes, at handlingen er blevet meget underlig. Vær ikke overrasket, hvis der for eksempel er byttet om på hvem der udfylder hvilken rolle i forhold til aktantmodellen. Det sidste ønske kan have flere udgangsmuligheder, men vi foreslår, du tager udgangspunkt i disse principper:

- Selvopofrelse. Protagonisten ønsker, så historien kan ende lykkeligt for objektet og evt. også for hjælperen.
- Begrænsning. Protagonisten formår at begrænse skaden ved det sidste ønske.
- Alle med i faldet. Protagonisten forsøger endnu engang at ønske sig til lykke, og det ender med at gå ud over alle (evt. minus antagonisten)

For en god ordens skyld: Visse spillere, som ikke spiller protagonisten, kunne få den snedige idé at nuppe lampen for dem selv (som oftest er det antagonisten som kunne finde på den slags). Det skal man imidlertid være påpasselig med at tillade, for konsekvenserne for historien kan blive uoverskuelige. Pludselig er den nye ejer i effekt protagonist, men hans objekt, osv. er ikke nødvendigvis veldefineret. Historier hvor antagonisten begærer lampen, men aldrig får den, er derimod ganske underholdende.

Fortællingerne skal køre så længe de er underholdende, men vores erfaring fra spiltests er, at 20-30 minutter til hver fortælling passer meget godt.

Fantastiske elementer

Vi regner med, at der kommer masser af fantastiske elementer med i djinnens fortællinger. Men vi har lavet et antal kort med et konkret fantastisk element på hver. For eksempel et flyvende tæppe, en magisk linse og en forbandet mønt. Ligesom de forskellige rolletyper, er der tre til hver af djinnens fortællinger. Spillerne kan bruge et af disse kort i hver fortælling til at bringe handlingen frem. De skal ikke på forhånd bestemme sig for noget, de skal bare undervejs vælge en af tingene, når de har lyst til at bruge den. For at begrænse effekten lidt – de fantastiske elementer kan have en tendens til at blive brugt i stedet for et ønske – må de kun bruge ét i hver fortælling. Men det står naturligvis dig frit for at finde på masser af fantastiske elementer og drage dem ind.

Kort om de tre fortællinger

Vi vil nu kort opridse temaerne i de tre fortællinger, så du ved hvad de handler om. Derudover henviser vi til de enkelte pakker, hvor du finder flere detaljer.

Første fortælling handler om en fattig tæppehandler, der har mange problemer på grund af sin pengemangel. Den foregår omkring byens basar, og hovedtemaet er rigdom og penge.

Anden fortælling handler om en ambitiøs embedsmand, der vil anerkendes. Fortællingen foregår i og omkring hans store hus, og hovedtemaerne er storhed og magt.

Tredje og sidste fortælling handler om en forelsket haremspige, der ikke kan få sin udkårne. Det hele foregår på paladset, og hovedtemaet er kærlighed og erotik.

Tidsforhold imellem fortællingerne

De tre fortællinger foregår ikke nødvendigvis i korrekt kronologisk rækkefølge. Det kan sagtens være at handlingen i "fortællingen om den fattige tæppehandler" foregår efter handlingen i "fortællingen om den ambitiøse embedsmand", og der kan godt være gået hundrede år mellem de forskellige historier, så det ikke er den samme sultan. Det er heller ikke nødvendigvis særlig vigtigt. Omvendt kan det være fedt hvis en af historierne ender med så voldsomme ønsker, at man kan lade forfaldsmyten skinne igennem i slutningen. Det er formentlig både nemmest og dramatisk set mest velfungerende hvis det sker i "fortællingen om den forelskede haremspige", men hvis chancen byder sig i en af de andre fortællinger, skal du endelig tage den. Du kan altid - når du som djinnen i rammefortællingen præsenterer den næste fortælling - gøre opmærksom på at handlingen udspiller sig før den foregående fortælling. Hvis du og dine spillere virkelig er friske på en udfordring, kan I lade byens forfald starte i den første fortælling, og så lade det udvikle sig progressivt i de to næste.

Småting

Undervejs i historierne kan der blive brug for masser af små bipersoner. Bare improvisér, og uddeleger endelig disse til de spillere, der ikke laver noget i den aktuelle scene. Djinnen skal du dog selv spille. Sørg for at spille ham på samme måde som i rammefortællingen, så du kan hinte til, at det er den samme lampe. Du kan i øvrigt bruge rammefortællingens djinn som en ydre fortæller, når du gerne vil binde handlingen i de små fortællinger sammen. Det er jo ham, der fortæller historien, og du kan sagtens inddrage ham på den måde. Efter du lige har kørt en scene, hvor den fattige tæppehandler har ønsket, kan du for eksempel sige: "Og så gik tæppehandleren og pottemageren hver til sit, og begge anede intet uråd. Men ak, de ville tidsnok finde ud af hvilke forfærdelige konsekvenser deres handlinger ville få…". Derefter har du lagt godt op til den næste scene.

Sørg for at bid mærke i, hvilke genstande der bliver brugt i fortællingerne, så du kan placere dem i rammefortællingen. Du kan eventuelt påvirke spillerne til at bringe ellers uvæsentlige

dimser i centrum, for så at kunne bringe dem ind senere.

Nogle spillere vil have svært ved at ønske mod sig selv. Sørg for at få dem med på legen, da det dels er sjovere for dem i længden, dels er væsentligt sværere for dig, hvis spillerne bevidst laver ønsker der er svære at forplumre.

Beskrivelse af en fortælling

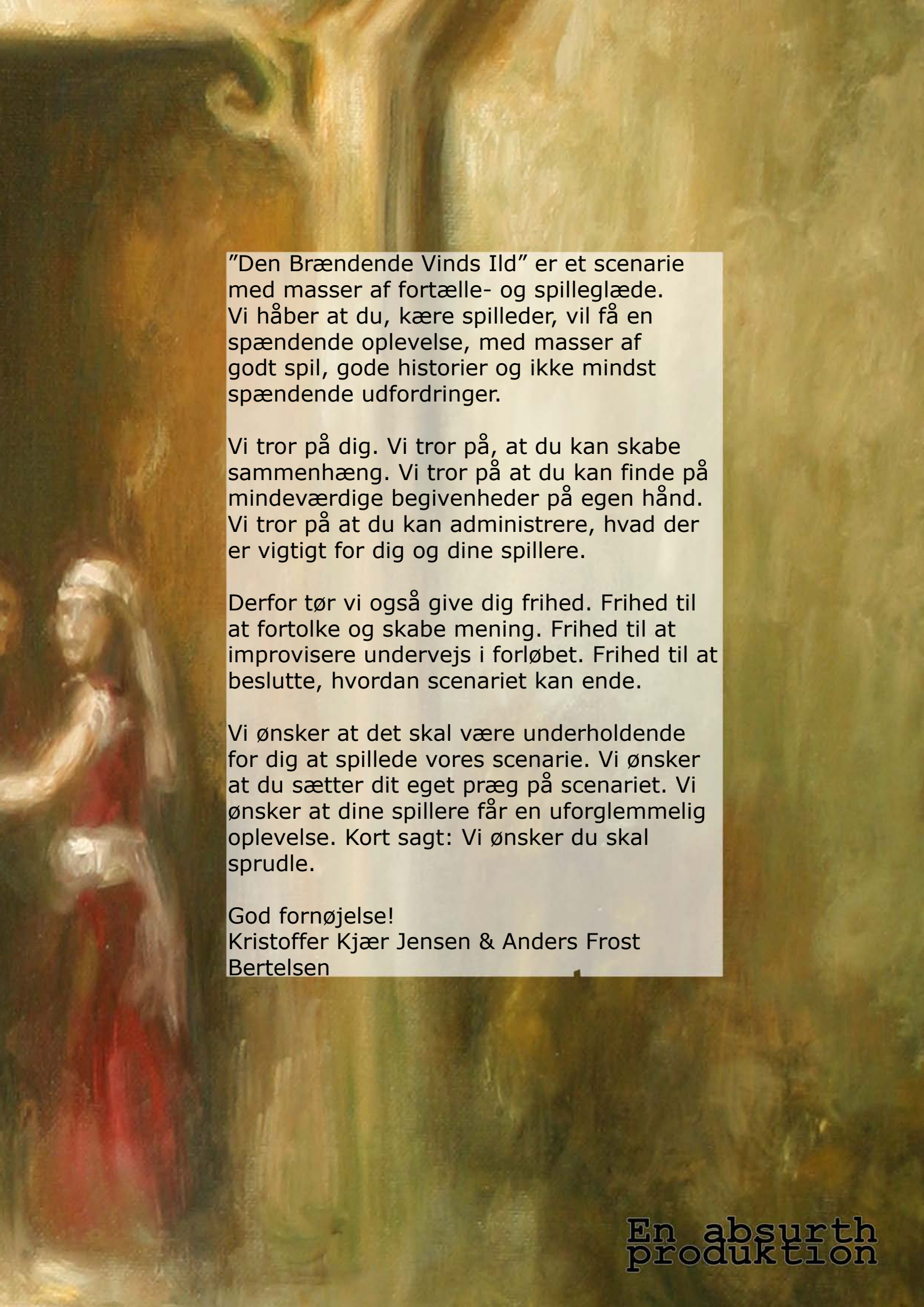
Vi har spiltestet scenariet nogle gange, og ved den sidste forløb en af djinnens fortællinger således:
Den uheldige tæppehandler (protagonist) stræber efter at gøre sin krævende kone (objekt) glad. Han får hjælp af sin ven, den gæve gadedreng (hjælper), men bliver modarbejdet af den griske ågerkarl (antagonisten).
Det bliver hurtigt etableret, at tæppehandleren ikke har råd til hverken at købe luksusvarer til sin kone, eller afdrage sin gæld til den grimme ågerkarl. Han ønsker sig rigere end sultanen selv, men ak, pengene forsvinder lige ud af sultanens skatkammer og ind i tæppehandlerens lille hus(ønskeresultat: ”nyt problem”). Ågerkarlen lugter sammenhængen, angiver tæppehandleren til sultanen – og bliver som belønning udnævnt til hofbankier – og sultanens mamelukker arresterer tæppehandleren (pengene konfiskeret: ”nyt problem” viser sig at være ”ekstra problem” – han er fattig igen).
Gadedrengen har gemt lampen, og hans spiller bruger nu det fantastiske element ”hemmelig vej ind/ud” til at komme ind til tæppehandleren. I fængslet ønsker tæppehandleren sig så fri, men endnu engang går det galt. I en krydsklippet scene, sekunder før ønsket sker, får ågerkarlen overtalt tæppehandlerens kone til at flytte ind hos ham, hvis han får tæppehandleren ud af fængslet. Så da den stakkels tæppehandler dukker op derhjemme, har konen intet andet valg end at flytte ind hos den forfærdelige ågerkarl(ønskeresultat: ”ulyksalighed”).
Tæppehandleren tager konsekvensen, og ønsker at han og ågerkarlen var hinanden. Resultatet bliver at tæppehandleren til sidst ikke er fattig, men han er grim, og konen kan ikke finde sig til rette med ham i den nye skikkelse. Han kan heller ikke længere handle med tæpper, som han jo holdt meget af. Alle er ulykkelige, og på den måde fik historien en tilfredsstillende udgang(ønskeresultat: ”alle med i faldet”).

Selv ikke paladset og dets beboere gik ramt forbi. Jeg drømmer stadig om det i en udgave fra velmagtsdagene. Dets stolte silhuet i en nedgående rød sol. Ak ja, fra dets forhøjning på bakken, knejsede marmorvidunderet over byen. Herfra herskede sultanerne, et langt dynasti, over deres stad. Man sagde om dem, at de alle som en havde haft et harem, bevogtet af mørke eunukker, på mindst fire dusin prinsesser. Og jeg ryster stadig af lykke ved tanken om den gang, jeg ved et tilfælde støtte ind i syv af de skønne prinsesser, skarpt bevogtet på udflugt til basaren. Den silkebløde hud, de formfulde læber, mandeløjnene. Der troede jeg mit hjerte skulle briste. Men selv dér kom uroen til at herske. Man sagde at frygtelige magtkampe og jalousidramaer udspillede sig deroppe, mens byen led og hæren svandt ind. Også dér havde man igennem generationer oplevet mystiske hændelser, som den gang en af de mest grådige sultaners skatkammer pludselig forsvandt, og dukkede op et helt andet sted i byen. Dengang havde der dog stadig været kontrol. Skatten var vendt hjem igen. Men nu var alt kaos.

Folk begyndte at flygt fra byen. De ville væk fra sulten, mismodet og frygten fra beduinerne. Gaderne blev mere og mere øde. Også tjenerne på paladset drog væk. Jeg så dem komme med store poser med guldvaser, og andet de havde ranet. Sultanen lod ikke høre fra sig. Embedsværket og hæren blev opløst. Og så kom sandet. Det startede som en simpel storm, men blev kraftigere og kraftigere. Gaderne og torvene, butikkerne og gyderne. Alt blev dækket. Selv paladsets skønne have, med alt lige fra lotusblomster i flor til de dejligste frugttræer, blev dækket. Den smukke stad forsvandt. Det vidunderlige marmorpalads forsvandt.

Sikke minder. Ansigterne. De gyldne tage i solen. Gyderne. Jeg savner det hele. Men ak, sandet kom, og ikke engang jeg, en af de sidste nulevende af de mange tusinde indbyggere, vil kunne finde min by under dyngerne igen.

Gibril Abû al Khayr



”Den Brændende Vinds Ild” er et scenarie med masser af fortælle- og spilleglæde. Vi håber at du, kære spilleder, vil få en spændende oplevelse, med masser af godt spil, gode historier og ikke mindst spændende udfordringer.

Vi tror på dig. Vi tror på, at du kan skabe sammenhæng. Vi tror på at du kan finde på mindeværdige begivenheder på egen hånd. Vi tror på at du kan administrere, hvad der er vigtigt for dig og dine spillere.

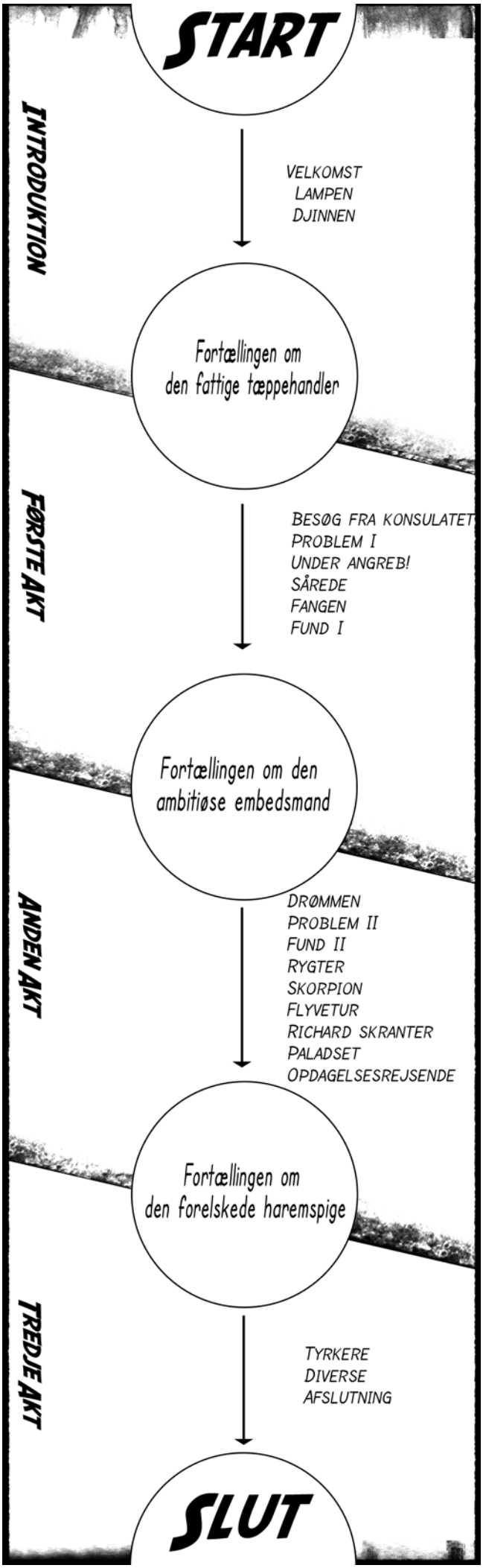
Derfor tør vi også give dig frihed. Frihed til at fortolke og skabe mening. Frihed til at improvisere undervejs i forløbet. Frihed til at beslutte, hvordan scenariet kan ende.

Vi ønsker at det skal være underholdende for dig at spillede vores scenarie. Vi ønsker at du sætter dit eget præg på scenariet. Vi ønsker at dine spillere får en uforglemmelig oplevelse. Kort sagt: Vi ønsker du skal sprudle.

God fornøjelse!
Kristoffer Kjær Jensen & Anders Frost Bertelsen

En absurth produktion

Rammefortællingen



Scener

Introduktion
Knastør varme om dagen. Isnende kulde om natten.

Velkomst (obligatorisk).
Lokation: Lejren
Formål: At få introduceret spilpersonerne, og få etableret gruppen.
Timothy og Peter ankommer.

Lampen (obligatorisk).
Lokation: Bakken
Formål: At bringe den magiske lampe i spil.
En biperson viser spillerne et udgravet rum. Der finder de lampen.

Djinnen (obligatorisk).
Lokation: Hvor lampen befinder sig
Formål: At bringe plottet videre, og skabe overgang til djinnens fortællinger.
En spilperson gnider på lampen, og djinnen kommer frem...

Fortællingen om den fattige tæppehandler
Se øvrige ark.

Første akt
Mere ulidelig varme, og ligeså koldt om natten.

Besøg fra konsulatet (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At pirke til konflikten omkring hvad der skal gøres med ekspeditionens udbytte
Konsulen kommer på besøg og spørger til udgravningen.

Problem I (valgfri)
Lokation: Hvor som helst på udgravningspladsen
Formål: At få vist spilpersonernes evner lidt frem. At aktivere en tilbageholdende spiller.
En biperson har mindre problemer og opsøger spilpersonerne.

Under angreb! (anbefalet)
Lokation: Hele udgravningspladsen
Formål: At lægge pres på spilpersonerne. At understrege stedets betydning.
Lokale krigere angriber lejren. De drives på flugt. Evt. tages fange.

Sårede (valgfri)
Lokation: Lejren
Formål: At lade spilpersonerne vise evner og omsorg.
Spilpersonerne kan tage sig af de sårede.

Rammefortællingen

Fangen (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At få introduceret spilpersonerne for forfaldsmyten.
Fangen - Jamal - fortæller om byens legende. Travle basarer og karavanepladser, der døde ud. Nævner "Den brændende vinds ild."

Fund I (anbefalet)
Lokation: Basaren
Formål: At understrege det arkæologiske tema. At skabe forbindelse til fortiden.
Spillerne finder noget interessant, evt. fra "Fortællingen om den fattige tæppehandler"

Fortællingen om den ambitiøse embedsmand
Se øvrige ark.

Anden akt
Svidende varme første del af dagen, derefter blæser det op. Måske til en lumsk sandstorm.

Drømmen (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At vise spilpersonerne mere af forfaldsmyten.
Spilpersonerne drømmer. De ser floder og marker tørre ud, bønder drevet derfra. Ængstelige borgere, mange tiggere og triste soldater.

Problem II (valgfri)
Lokation: Hvor som helst på udgravningspladsen. At aktivere en tilbageholdende spiller.
Formål: At få vist spilpersonernes evner lidt frem
En biperson har mindre problemer og opsøger spilpersonerne.

Fund II (anbefalet)
Lokation: Brønden
Formål: At understrege det arkæologiske tema. At skabe forbindelse til fortiden.
Spilpersonerne finder resterne af et stort hus, hvor de finder noget interessant, gerne fra "Fortællingen om den ambitiøse embedsmand."

Rygter (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At gøre spilpersonerne opmærksomme på den tyrkiske mafia
Kabir har hørt rygter om tyrkere i en nærliggende landsby.

Skorpion (anbefalet)
Lokation: Lejren
Formål: At vise ørkenens farer.
En biperson stikkes af en skorpion. Skal på hospital, hvis han skal overleve.

Flyvetur (anbefalet)
Lokation: Luften over ørkenen
Formål: At give Timothy en chance for at glimre. At få fly og action involveret.
Timothy flyver den sårede til Baghdad. Problemer med vejr og landingsbane. Evt. krydsklip til lejren. Møder sandstorm på vej hjem.

Richard skranter (valgfri)
Lokation: Lejren
Formål: At sætte fokus på Richards alderdom.
Richard bliver sløj. Foregår evt. mens Timothy flyver.

Paladset (anbefalet)
Lokation: Bakken
Formål: At få et arkæologisk klimaks.
Spilpersonerne udforsker en del af paladset, der graves fri. Finder noget interessant, der vil kunne bruges i "Fortællingen om den forelskede haremspige". Evt. også en fælde.

Den opdagelsesrejsende (anbefalet)
Lokation: Midt i paladset.
Formål: At præsentere den sidste del af forfaldsmyten.
I et rum finder spilpersonerne et skelet og en skriftrulle på aramæisk, som kun Elisabeth kan læse.
På vej tilbage finder Richard en skjult åbning, med rigdomme bag.

Fortællingen om den forelskede haremspige
Se øvrige ark

Tredje akt
Varmt, stillestående vejr, der dog kan ændre sig hurtigt, evt. i forbindelse med ønsker.

Tyrkere (anbefalet)
Lokation: Hvor spilpersonerne er
Formål: At skabe ydre pres i ønskesituationen.
Den tyrkiske mafia kommer for at opkræve penge. De er benhårde og kan presse spilpersonerne en del.

Diverse (anbefalet)
Lokation: Hvor som helst
Formål: At få fyret ønskerne af.
Spillerne ønsker, og du finder på resultaterne og de opfølgende scener.

Afslutning (anbefalet)
Formål: At afrunde historien
Epilog, hvor I i fællesskab beskriver spilpersonernes skæbne.

Rammefortælling

diverse

Udgravningspladsen:
Lejren: Der hvor teltene står. Primære lokation.
Basaren: Første udgravningssted, hvor tæppehandlerens hus bl.a. er at finde.
Brønden: Lejrens vandkilde, hvor spilpersonerne undervejs vil finde embedsmandens hus.
Bakken: Pladsens højeste punkt, hvorunder det gamle palads skjuler sig.

EVNE	ELISABETH	RICHARD	TIMOTHY	PETER
ARKÆOLOGI	GOD	GOD	OK	OK
FLYVNING			GOD	
FØRSTEHJÆLP	OK			OK
LEDERSKAB		GOD		GOD
MEKANIK			OK	
NÆVEKAMP		OK	GOD	OK
SKYDEVÅBEN		OK	OK	GOD
ØRKENVIDEN	OK			
ÅRVÅGENHED	GOD			

Arkæologiske almindeligheder:
Dyreknogler
Potter
Stenovne
Kogekar (af kobber)
Mønter
Kornkværn (stor stenskive)
Skrabere (af ben)
Mosaikker
Potteskår

Arabiske navne
(Ibn: Søn af)

Mænd:
Ali
Ahmed
Hasan
Ibrahim
Kamal
Khalid
Musa
Nasir
Omar
Yusuf

Kvinder:
Aliyah
Fatimah
Mariyah
Maryam
Safia
Sara

Bipersoner

Benjamin Matterson
Eksbokser, 60 år
Richards højre hånd. Fortæller anekdoter.

Ned Kirby
Bjergbestiger, 45 år
Adræt, og kan finde ud af fælder. God til at skyde.

George McKenzie
Kok, 39 år
Ansvarlig for proviant og førstehjælp. Er ilter og kan slås.

Edward Bainbridge
Mekaniker, 46 år
Kan reparere ting, grave og sprænge ting væk. Glad for mekanik, herunder våben.

Hans Nebelheimer
Historiker, 58 år
Intelligent og lærd tysker, men desværre også svagelig.

Kabir al-Faysal
Beduin, 28 år
Lokal guide, der hjælper til og bl.a. kan finde vand.

Mahmud ibn Rashid
Talsmand og graver, 44 år
Effektiv sjakbajs, der passer på sine folk.

Sir William Hamilton
Konsul, 52 år
Kunstinteresseret gentleman, der snakker uafbrudt i øst og i vest.

Mr. Dixon
Assistent, 38 år
Sir Williams effektive assistent, med en knastør humor.

Yilmaz Özgur
Tyrkisk gangster, 34 år
Hård nyser med masser af attitude. Kan slås og bruge skydevåben.

Jamal ibn Hussain
Fange, 21 år
Spilpersonernes fange. Er ydmyg og overtroisk.

Djinnens fortællinger

Forløb:

- Forklar spillerne målet – det skal gå galt
- Sæt spillerne ind i baggrundshistorien
- Vælg roller (protagonist fastlagt)
- Rids situationen op.
- Spil
- Inddrag ét fantastisk element.

Ønsker

Første ønske:

- Problemet fortsætter. Ønsket løser ikke problemet. Måske gør det endda problemet større.
- Nyt problem. Det gamle problem forsvinder, men i stedet kommer et nyt.
- Ekstra problem. Problemet bliver ikke løst, og oveni kommer der et nyt problem.

Andet ønske:

- Kaos. Det andet ønske fører til endnu flere problemer og ikke mindst forviklinger.
- Hårdknude. Det andet ønske sætter protagonisten i en meget prekær situation
- Ulyksalighed. Det to første ønsker har fået sat protagonisten i en meget værre situation end udgangspunktet.

Tredje ønske:

- Selvopofrelse. Protagonisten ønsker, så historien kan ende lykkeligt for objektet og evt. også for hjælperen.
- Begrænsning. Protagonisten formår at begrænse skaden ved det sidste ønske.
- Alle med i faldet. Protagonisten forsøger endnu engang at ønske sig til lykke, og det ender med at gå ud over alle (evt. minus antagonisten)

Første fortælling

Basaren, rigdom og penge
Den fattige Tæppehandler

Objekt	Den krævende Kone
	Den dyre Læge
	Den velhavende Kunde
Antagonist	Den griske Ågerkarl
	Den grove Mameluk
	Den træske Kone
Hjælper	Den gæve Gadedreng
	Den trofaste Kone
	Den godmodige Pottemager
Fantastisk Element	Flyvende tæppe
	Forbandet mønt
	Hemmelig vej ind/ud

Anden fortælling

Huset, storhed og magt
Den ambitiøse Embedsmand

Objekt	Den fremmede Gesandt
	Den ærede Minister
	Den dygtige Troldmand
Antagonist	Den nedrige Rival
	Den selvretfærdige Skrankepave
	Den perfektionistiske Assassiner
Hjælper	Den kvikke Skriver
	Den hjælpsomme Skuespiller
	Den ungdommelige Mentor
Fantastisk Element	Den magiske linse
	Den store lovbog
	Den forunderlige pen

Tredje fortælling

Paladset, kærlighed og erotik
Den forelskede Haremspige

Objekt	Den retfærdige Prins
	Den garvede Kaptajn
	Den skarpsindige Livlæge
Antagonist	Den magtsyge Vesir
	Den hedonistiske Sultan
	Den skinsyge Hustru
Hjælper	Den romantiske Eunuk
	Den loyale Kammerpige
	Den snarrådige Prinsesse
Fantastisk Element	Trylleremsen
	Det fortryllende kalejdoskop
	Sovepulver

Fortællingen om den fattige tæppehandler

Lokation

Basaren. Duften af orientens krydderier, af nybrygget kaffe, af støv og sved. Larmen fra handlende, der højlydt faldbyder deres varer, støjen fra leende børn. Menneskemylderet. Smukke piger, som sender forførende blikke til unge mænd. Fem tjenere i hvide gevandter fra en embedsmands husstand, som nøje gransker en smilende grønthandlers varer. Svindlerne. Lommetyvene, som tømmer en uopmærksom bondes lommer for hans sparepenge. Den enlige ryttersoldat, som pludselig skiller menneskemængden og hurtigt passerer. Varerne. Te, potter og pander, smykker i varierende kvalitet, frugter, møbler. Ja, sågar høns, levende i bur. Hos manden med aben på skulderen, siger de, at man kan bestille en tigerunge.

Det er her, i byens pulserende hjerte, at den fattige tæppehandler prøver at tjene til dagen og vejen i sin lille bod, der står på et gadehjørne. Der er tæpper overalt. Røde, brune, sorte og blå. Halvtaget foran boden er et tæppe. Gulvet er beklædt med tæpper. Og når dagen er omme, går tæppehandleren ud i det lille mørke baglokale, hvor han og hans kone bor. Her drømmer han om bedre tider, mens basaren sover.

Tema

Rigdom i alle sin afskygninger.

Lampen

Tæppehandleren fik en dag medlidenhed med en gammel tigger, og gav ham derfor noget at spise. Tiggeren insisterede på at tæppehandleren skulle have noget igen. En gammel slidt olielampe, som tæppehandleren har stillet fra sig i baglokalet og glemt alt om.

Særregel

En af spillerne skal selvfølgelig spille tæppehandleren. En anden spiller hans kone. Der er en kone i hver rollekategori, men kun en af dem skal vælges. De to andre spillere vælger normalt, blandt de resterende rollekategorier.

Fortællingen om den ambitiøse embedsmand

Lokation
Embedsboligen. Byens nordlige kvarter, magtens kvarter. Med Det Hvide Palads knejsende i baggrunden, ligger de store villaer i behørig afstand fra hinanden, adskilt af mure af sten. Inden for murene er der smukke haver med springvand og alverdens blomster. På de velholdte gader blander fine fruer sig med fortravlede kurerer og hvidklædte tjenere. Af og til ser man en embedsmand af tredje, eller måske endda anden rang, på vej op til en af de store administrationsbygninger, med de endeløse rækker af kontorer og skranker. Måske er embedsmændene på vej op til et møde med deres overordnede? Måske er de ude på en betroet opgave for ministeren? Ja, hvem ved - måske for vesiren selv?

Om aften er her middage i de oplyste haver, og på behageligt kølige balkoner. Kokkene må overgå sig selv, når skattede kolleger og fremmede gesandter kommer på besøg. Og tag ikke fejl. Det er også her spillet om magten foregår. Det er her dolkene hvæsses og alliancebåndende smedes. Et liv i luksus, men også et liv i usikkerhed – det er hvad den stolte stads embedsmænd lever med, i kvarteret i nord.

Det er her historien om den ambitiøse embedsmand foregår. I haverne, villaerne og i administrationsbygningen. Det er her, han kæmper sin daglige kamp om avancement, magt og prestige.

Tema
Storhed og magt

Lampen
Ved sin vanlige morgentur i sin have, stødte embedsmandens bare fødder pludselig mod noget ujævnt og hårdt i den grønne græsplæne. Det vidste sig at være en gammel, bedaget lampe. Først ville han havde kylet den tilbage over muren – en eller anden måtte jo havde smidte den ind fra gaden. Men af en eller anden grund ombestemte han sig, og tog den med ind og stillede den på kontoret. Og der står den så nu.

Særregel
Ingen

Fortaellingen om den forelskede haremspige

Lokation

Det Hvide Palads. Byens herre. Et fantastisk slot, af det fineste hvide marmor. Smukt i sin magt og vælde. 543 værelser - en verden af overflod og elegance. Fra tronsalen, siddende på sin trone hugget ud af et stykke mælkehvidt marmor, hersker sultanen over den stolte stad. Og I den store sal holder han overdådige fester for udenlandske herskere og ikke mindst sig selv. Der foregår mange magtkampe i dette hus, men sultanens sikkerhed går før alt andet. Op og ned af korridorerne står vagterne fra sultanens personlige livgarde med faste blikke og frygtelige krumsabler. De er der for at beskytte sultanen og hans ejendom. Den fantastiske rigdom i skatkammeret og hans 79 koner.

I haven - den fantastiske have - og de tilstødende gemakker bor haremet. Skønne prinsesser fra alverdens egne, blandt blomster og vandkunst, næsten så smukke som dem selv. Sorte eunukker opvarter, overvåger og beskytter dem. Men pigerne er forsømte, og flere af dem drømmer om elskov og kærlighed. Således også den forelskede haremspige, sultanens kone nummer 73, og historiens hovedperson.

Tema

Kærlighed og erotik

Lampen

En simpel skade havde bygget rede i haven, og deroppe i kurven havde haremspigen set noget gyldent, som pirrede hendes nysgerrighed. Med møje og besvær var hun kommet frem. Og hendes overraskelse var stor, da hun så at skadens skat var på størrelse med fuglen selv. En gammel, uimponerende olielampe. Men haremspigen vidste bedre, og gemte sin skat i sine private gemakker. Ønskerne ville hun gemme, til de blev nødvendige.

Særregel

Hvis rollen "Den hedonistiske Sultan" ikke er blevet valgt, er sultanen en mindre vigtig biperson, som måske endda er kraftigt påvirket af antagonisten. Som med alle andre bipersoner i får lyst til at inddrage i historien, kan du eller en spiller, der ikke er med i scenen, spille sultanen, hvis det bliver relevant.

1. DEN KRÆVENDE KONE

DU ER TÆPPEHANDLERENS KONE OG HAR VÆRET DET ET STYKKE TID. DU ER BÅDE SMUK OG SØD, MEN DU ER SAMTIDIG TEMMELIG KRITISK, OG SELVOM DU IKKE ER GRISK, FORVENTER DU AT LEVE PÅ FORNEM VIS. DU KAN GODT LIDE TÆPPEHANDLEREN, MEN DU TRÆNGER TIL NYT TØJ OG ET STØRRE HUS.

LEVER OVER EVNE, FORFÆNGELIG, ATTRAKTIV

OBJEKT

1. DEN DYRE LÆGE

DU ER OMRÅDETS DYGTIGSTE LÆGE, MEN DU KRÆVER DIN PRIS. MÅSKE KAN DU OVERTALES PÅ ANDEN VIS MEN DET BLIVER IKKE LET. EN AF TÆPPEHANDLERENS NÆRMESTE ER SYG ELLER SÅRET, OG HAR HÅRDT BRUG FOR KOMPETENT MEDICINSK HJÆLP.

DYGTIG, DYR, KLOG

OBJEKT

1. DEN VELHAVENDE KUNDE

DU ER EN AF DE RIGESTE MÆND I BYEN, OG DU HAR NETOP BYGGET ET STORT PALADS, SOM SKAL UDSTYRES MED TÆPPER (OG MEGET ANDET). HVEM END DU VÆLGER TIL AT FORSYNE STEDET KAN SE FREM TIL EN DEL OMSÆTNING, FOR SLET IKKE AT TALE OM GOD REKLAME.

TRAVL, RIG, GOD SMAG, HAR FORMAT

OBJEKT

1. DEN GODMODIGE POTTEMAGER

DU HAR DIT VÆRKSTED OG EN LILLE BUTIK VED BASAREN. DU ER TÆPPEHANDLERENS BEDSTE VEN. HAN HAR ALTID HJULPET DIG, NÅR DU VAR I PROBLEMER, OG DU VIL GØRE DET SAMME FOR HAM. SELVOM DU KAN VÆRE LIDT UNDSEELIG ER DU IKKE UDEN EVNER

HJÆLPER

EFTERTÆNKSOM, TØFFELHELT, STILLE, TÅLMODIG

1. DEN GÆVE GADEDRENG

DU ER VOKSET OP PÅ GADEN UDEN FORÆLDRE, MEN TÆPPEHANDLEREN HAR ALTID TAGET SIG AF DIG, NÅR DU VAR I PROBLEMER. DU KENDER BYENS GADER IND OG UD, OG OGSÅ EN DEL AF DENS INDBYGGERE.

HJÆLPER

FRÆK, KENDER BYEN, HAR KONTAKTER, DYGTIG LOMMETYV,

1. DEN TROFASTE KONE

DU ER TÆPPEHANDLERENS KONE, OG SELVOM HAN ALDRIG HAR HAFT MANGE PENGE HAR DU ALTID ELSKET HAM HØJT. DU VIL GÅ GENNEM ILD OG VAND FOR DIN MAND, OG GUD NÅDE OG TRØSTE DEN, DER GØR HAM ONDT.

HJÆLPER

LOYAL, HÅNDFAST, VEDHOLDENDE, OPTIMISTISK

1. DEN SKRUPELLØSE ÅGERKARL

TÆPPEHANDLEREN SKYLDER DIG PENGE - OG DU SKAL NOK SØRGE FOR AT FÅ DEM, UANSET MIDLERNE. DU ER EN HELT IGENNEM USYMPATISK MAND, DER TAGER UBLU RENTER. MÅSKE ER DU OGSÅ GRIM. DU VIL FORSØGE AT INDDRIVE DIN GÆLD MED ALLE TÆNKELIGE MIDLER.

ANTAGONIST

FORRETNINGSMAND, UTÅLMODIG, KOLD, FØLELSESLØS

1. DEN TRÆSKE KONE

DU ER TÆPPEHANDLERENS KONE, MEN DU HAR ALDRIG BRUDT DIG OM HAM. DU GIFTEDE DIG KUN MED HAM, FORDI DU TROEDE HAN VILLE KOMME TIL PENGE, OG NU DA HAN INGEN HAR SYNES DU BARE HAN ER FORFÆRDELIG. DU HÅBER, AT HVIS DET GÅR HAM ENDNU DÅRLIGERE KAN DU FÅ EN UNDSKYLDNING FOR AT SLIPPE HELT AF MED HAM

ANTAGONIST

GRISK, HADEFULD, UTRO, FORDÆKT

1. DEN GROVE MAMELUK

SOM SÅ MANGE ANDRE BØLLER STOPPER DU IKKE NÅR DU FØRST HAR UDSET DIG ET OFFER, OG DIT OFFER ER TÆPPEHANDLEREN. DU VIL AFPRESSE HAM, OG BANKE HAM OG HANS NÆRMESTE, BARE FOR AT SE HAM LIDE.

ANTAGONIST

STOR, STÆRK, ONSKABSFULD, DUM

1. DEN FATTIGE TÆPPEHANDLER

DU ER DEN FATTIGE TÆPPEHANDLER, FORTÆLLINGENS HOVEDPERSON. DU ER EN SYMPATISK MAND, MEN DESVÆRRE OGSÅ EN SPINKEL OG UINDFLYDELSESRIG MAND. DU ER BESTEMT IKKE GRÅDIG, MEN DU VILLE MEGET GERNE HAVE LIDT FLERE PENGE END DU HAR NU.

STAKKELS, VELLIDT I BASAREN, GAVMILD, KLØGTIG

PROTAGONIST

2. DEN AMBITIØSE EMBEDSMAND

DU ER EMBEDSMANDEN, DER DRØMMER OM STORHED. DU ER LANGT FRA DUM, MEN DU HAR NOGLE GANGE ET LIDT FORENKLET SYN PÅ HVORDAN VERDEN HÆNGER SAMMEN, OG DET SKABER PROBLEMER. DU VIL GÅ LANGT FOR AT OPNÅ DIT MÅL.

STRÆBSOM, NAIV, HØFLIG, FORVIRRET

PROTAGONIST

3. DEN FORELSKEDE HAREMSPIGE

DU ER DEN FORELSKEDE HAREMSPIGE. DU ER UNG OG SMUK, MEN SULTANEN HAR ALDRIG BEKYMRET SIG MEGET OM DIG. DU DRØMMER OM AT TILBRINGE DINE NÆTTER SAMMEN MED DIN ELSKEDE, OMSLYNGET I GENSIDIGT BEGÆR.

TILTRÆKKENDE, LÆNGSELSFULD, INITIATIVRIG,UDADVENDT

PROTAGONIST

2. DEN FREMMEDE GESANDT

DU ER EN UDSENDING FRA ET FJERNT RIGE, OG EMBEDSMANDEN HAR TIL OPGAVE AT FORHANDLE EN AFTALE MELLEM JERES TO RIGER PÅ PLADS. DET VIL BLIVE EN STOR PAGT, MEN DU ER IKKE SIKKER PÅ OM DET ER EN GOD IDÉ. DU VIL GERNE SMIGRES OG BEGAVES

ARROGANT, LIVSNYDER, BESTIKKELIG, SPILLER KOSTBAR

OBJEKT

2. DEN ÆREDE MINISTER

DU ER EN AF SULTANENS ALLERVIGTIGSTE MINISTRE, OG DU SKAL NETOP TIL AT UDPEGE DEN PERSONLIGE TREDJE-MINISTER. EMBEDSMANDEN DRØMMER OM NETOP SÅDAN EN POST, MEN DET ER IKKE SIKKERT DU VIL GIVE HAM DEN. DU LEDER ALTID EFTER DEN BEDSTE MAND TIL JOBBET, OG DET KAN TAGE TID.

TRAVL, INDLYDELSESRIG, TÅLMODIG, GRUNDIG

OBJEKT

2. DEN DYGTIGE TROLDMAND

EMBEDSMANDEN HAR FÅET TIL OPGAVE AT ARRANGERE EN PARADE TIL SULTANENS ÆRE, OG KUN DU KAN GØRE DEN HELT UFORGLEMMELIG MED DIN MAGI. MEN SOM ALLE TROLDMÆND ER DU LUNEFULD, OG MÅSKE VIL DU HAVE NOGET TIL GENGÆLD

UBEREGNELIG, KOMPETENT, HUMORISTISK

OBJEKT

2. DEN KVIKKE SKRIVER

DU ER EMBEDSMANDENS HØJRE HÅND, OG DU HJÆLPER HAM I TYKT OG TYNDT. DU ER BÅDE INTELLIGENT OG HANDLEKRAFTIG, MEN HAR IKKE SÅ MANGE RESSOURCER AT BRUGE, DA DU BARE ER EN YDMYG SKRIVER.

HJÆLPER

BEGAVET, HJÆLPSOM, TROFAST, UNDSEELIG

2. DEN UNGDOMMELIGE MENTOR

DU HAR LÆRT EMBEDSMANDEN ALT HVAD HAN VED, OG HOLDER MEGET AF HAM. DU ER IMIDLERTID IKKE TILFREDS MED AT SIDDE I BAGGRUNDEN OG BLIVE SPURGT TIL RÅDS, DU VIL HELLERE MED UD HVOR DET SKER, SOM I DINE UNGE DAGE.

HJÆLPER

IVRIG, DYGTIG, SVAGELIG, GIVER RÅD

2. DEN HJÆLPSOMME SKUESPILLER

DU ER SKUESPILLER, OG EN AF EMBEDSMANDENS VENNER. DU VIL GÅ LANGT FOR AT HJÆLPE HAM, OG DU KAN FLERE TING END MAN SKULLE TRO. DOG BRYDER DU DIG IKKE OM KAMP OG BLODSUDGYDELSER

HJÆLPER

OPFINDSOM, KAN FORKLÆDE SIG, HAR KONTAKTER, PIVET

2. DEN NEDRIGE RIVAL

DU ØNSKER MANGE AF DE SAMME TING SOM EMBEDSMANDEN, MEN HAN HAR ALTID FÅET HVAD HAN VILLE HAVE, I MODSÆTNING TIL DIG. DENNE GANG SKAL DET VÆRE ANDERLEDES OG DU VIL GØRE ALT HVAD DU KAN FOR AT FORPLUMRE HANS PLANER

ANTAGONIST

FORSMÅET, LUMSK, SKRUPPELLØS, HÆVNGERRIG

2. DEN SELVRETFÆRDIGE SKRANKEPAVE

DU ØNSKER IKKE FOLK NOGET ONDT, MEN DET ER DIN HØJTIDELIGE PLIGT AT INFORMERE DEM OM ALLE DE TING, DER FORHINDRER DEM I AT GØRE HVAD DE HAR TÆNKT SIG. INDERST INDE NYDER DU DET OGSÅ LIDT.

ANTAGONIST

MAGTFULD, BUREAUKRATISK, KEDELIG, UDSPEKULERET

2. DEN PERFEKTIONISTISKE ASSASSINER

DU SKAL MYRDE EN AF BYENS VIGTIGE PERSONER, HVILKET VIL FORPURRE EMBEDSMANDEN PLANER TOTALT. DU ER MEGET DYGTIG, MEN DU INSISTERER PÅ AT ALT SKAL FORLØBE PERFEKT, OG DERFOR BLIVER DU TIT NØDT TIL AT STARTE FORFRA PÅ DIT FOREHAVENDE

ANTAGONIST

KOMPETENT, TÅLMODIG, NEUROTISK, KAN FORKLÆDE SIG

3. DEN RETFÆRDIGE PRINS

DU FUNGERER SOM DIN FAR, SULTANENS DOMMER. DU DØMMER ALDRIG FOLK HÅRDERE END DE HAR FORTJENT. DU FINDER HAREMSPIGEN UTROLIGT TILTRÆKKENDE, MEN HUN ER STADIG DIN FARS HUSTRU.

MAGTFULD, UNG, HØVISK, ATTRAKTIV

OBJEKT

3. DEN GARVEDE KAPTAJN

FOR EN DEL ÅR SIDEN STARTEDE DU SOM MENIG SOLDAT I SULTANENS LIVVAGT. NU ER DU KAPTAJN OG SVARER KUN TIL SULTANEN SELV. DU HAR ALTID HAFT ET GODT ØJE TIL DEN UNGE HAREMSPIGE, SOM VIRKER ENSOM MIDT I AL HENDES PRAGT.

DYGTIG KRIGER, INSPIRERER ANDRE, FYSISK,FRA SIMPLE KÅR

OBJEKT

3. DEN SKARPSINDIGE LIVLÆGE

DU ER SULTANENS LIVLÆGE FORDI DU ER DEN BEDSTE TIL DIT FAG. DU ER EN LÆRD MAND, DER ALTID IMPONERER MED DIT VID OG DIN KLØGT. DIT ENESTE UKLOGE TRÆK HAR VÆRET AT FORELSKE DIG I EN AF SULTANENS HAREMSPIGER. DU PRØVER AT HOLDE AFSTAND TIL HENDE, SELV OM DET ER HÅRDT.

DANNET, HØFLIG, RESERVERET, KEJTET

OBJEKT

3. DEN ROMANTISKE EUNUK

DU KAN DESVÆRRE IKKE NYDE KÆRLIGHEDENS FRUGTER SELV, MEN DER ER IKKE NOGET DU ELSKER MERE END ET SMUKT KÆRLIGHEDSEVENTYR. HAREMSPIGENS EPISKE FØLELSER HAR VUNDET DIN SYMPATI, OG NU VIL DU PRØVE AT HJÆLPE HENDE.

HJÆLPER

DRØMMENDE, KLODSET, MODIG, KENDER PALADSET GODT

3. DEN LOYALE KAMMERPIGE

DU ER HAREMSPIGENS TJENER, OG DU ER YDERST LOYAL OVERFOR HENDE. HUN ER IKKE BARE DIN FRUE, HUN ER OGSÅ DIN BEDSTE VENINDE, OG DU ØNSKER MEGET AT SE HENDE LYKKELIG

HJÆLPER

TRO, MODIG, UDEN EGNE AMBITIONER, LIGNER HAREMSPIGEN

3. DEN SNARRÅDIGE PRINSESSE

DU ER SULTANENS DATTER, OG ER VOKSET OP I HANS PALADS. DU HAR FÅET ØJE PÅ HAREMSPIGEN OG KAN IDENTIFICERE DIG MED HENDE. DU HAR SÅLEDES BESLUTTET AT HJÆLPE HENDE, SELVOM DET BETYDER AT DU OPFORDRER TIL UTROSKAB OVERFOR DIN EGEN FAR.

HJÆLPER

INTELLIGENT, RETFÆRDIG, EGENRÅDIG

3. DEN HEDONISTIKE SULTAN

DU ELSKER PENGE OG RIGDOMME, OG DU ELSKER AT VISE DEM FREM. HELE PALADSET TILHØRER DIG, OG DU DELER IKKE UD AF GODERNE. HAREMSPIGEN HAR ALDRIG RIGTIG UNDERKASTET SIG DIN MAGT OG DET HADER DU HENDE FOR.

ANTAGONIST

MAGTFULD, BESIDDERISK, GRÅDIG, ONDSKABSFULD

3. DEN MAGTSYGE VISIR

DU ER SULTANENS RÅDGIVER, MEN DU HAR SÅ STOR INDFLYDELSE OVER HAM, AT DET I PRAKSIS ER DIG, DER REGERER. HAREMSPIGEN HAR ET PAR GANGE BEGÅET DEN FEJL IKKE AT ANERKENDE DET, OG DU SKAL NOK SØRGE FOR, AT DET IKKE SKER IGEN.

ANTAGONIST

GRÅ EMINENCE, SNU, MEGALOMANISK,HÆVNGERRIG

3. DEN SKINSYGE HUSTRU

DU ER SULTANENS FØRSTE HUSTRU, OG DU BRYDER DIG IKKE OM KONKURRENCE. HAREMSPIGEN ER YNGRE OG SMUKKERE END DU, OG DET BRYDER DU DIG IKKE OM. DU VENTER BARE PÅ AT HUN SKAL BEGÅ EN FEJLTRIN SÅ DU KAN FÅ RAM PÅ HENDE.

ANTAGONIST

FALMET, FØLER SIG OVERSET, LØGNAGTIG, STYRER SULTANEN

1. DET FLYVENDE TÆPPE

ET FLOT FORARBEJDET TÆPPE AF GLIMRENDE KVALITET. DERUDOVER KAN MAN - HVIS MAN KENDER DE RIGTIGE TRYLLEORD - FÅ TÆPPET TIL AT FLYVE. DET KAN HOLDE INDTIL FLERE PERSONER OG EN DEL GODS, OG ER IKKE SVÆRT AT FLYVE. KUN HVIS DET ER MEGET TUNGT LASTET, ELLER VEJRET MEGET DÅRLIGT VIL DER KOMME PROBLEMER

FANTASTISK ELEMENT

1. DEN FORBANDENDE MØNT

EN SKINNENDE GULDMØNT, MED EN GAMMEL SULTANS BILLEDE PÅ. HVORDAN MØNTEN ER FORBANDET, ER OP TIL JER. MÅSKE BRINGER DEN UHELD TIL EJEREN, MÅSKE KUN HVIS DEN BLIVER STJÅLET. MÅSKE ER DEN GRUNDEN TIL AT TÆPPEHANDLEREN I FØRSTE OMGANG ER SÅ FATTIG.

FANTASTISK ELEMENT

1. HEMMELIG VEJ IND/UD

UANSET HVOR UTILGÆNGELIGT ET RUM ER, ER DER ALTID EN VEJ IND ELLER UD. HVOR DEN ER, OG HVILKE MÆRKELIGE STEDER DEN FØRER IGENNEM ER IKKE TIL AT SIGE, MEN PRAKTISK - DET ER DET.

FANTASTISK ELEMENT

2. DEN MAGISKE LINSE

MED DEN MAGISKE LINSE KAN MAN SE MANGT OG MEGET. MÅSKE KAN MAN LÆSE ALVERDENS SPROG, HVIS MAN SER IGENNEM DEN, ELLER OGSÅ LÆSER MAN BARE HURTIGT. NOGEN TALER ENDDA OM AT MAN KAN SE IGENNEM ENHVER FORKLÆDNING MED DEN.

FANTASTISK ELEMENT

2. DEN STORE LOVBOG

I DEN STORE LOVBOG STÅR ALLE VERDENS REGLER OG LOVE. PROBLEMET ER BARE AT FINDE DEN RIGTIGE. EN GANG I FORTÆLLINGEN KAN DEN BRUGES TIL AT FINDE PÅ EN LOV, SOM HJÆLPER DEN DER BRUGER BOGEN. DET ANBEFALES AT SPILLEREN "LÆSER" LOVEN OP.

FANTASTISK ELEMENT

2. DEN FORUNDERLIGE PEN

ALT, HVAD DER SKRIVES MED DENNE PEN SKER DER FORUNDERLIGE TING MED. MÅSKE BLIVER UDSAGN DER SKRIVES AUTOMATISK SANDE. ELLER FALSKE. MÅSKE KAN DEN BRUGES TIL AT SKRIVE BESKEDER, DER KUN KAN SES I ET SÆRLIGT LYS, PÅ ET SÆRLIGT TIDSPUNKT. MÅSKE NOGET HELT TREDJE?

FANTASTISK ELEMENT

3. TRYLLEREMSEN

EN AF SPILPERSONERNE KENDER EN TRYLLEREMSE. DEN ER LANG OG KOMPLICERET, MEN NÅR MAN SIGER DEN RIGTIGT SKER DER NOGET FANTASTISK. HVAD DER SKER, ER OP TIL JER.

FANTASTISK ELEMENT

3. SOVEPULVER

MAGISK STØV, DER GLIMTER LET NÅR DET BLIVER STRØET UD I LUFTEN. DEN, DET STRØS UD OVER SOVER UDORSTYRRET TIL NÆSTE SOLOPGANG, OG VÅGNER UDEN AT HUSKE, HVEM DER KASTEDE PULVERET.

FANTASTISK ELEMENT

3. DET FORTRYLLENDE KALEJDOSKOP

KALEJDOSKOPET ER IKKE SÅ MEGET ANDERLEDES END DEN SLAGS NORMALT ER. BORTSET FRA, AT BILLEDERNE I DET ER SÅ FÆNGENDE OG FORTRYLLENDE AT INGEN KAN LØSRIVE SIG FRA DEM, FØR DE HAR SET DEM ALLE MINDST SYV GANGE.

FANTASTISK ELEMENT

...selv ikke paladset og dets beboere gik ram forbi. Jeg drømmer stadig om det i en udgave fra velmagtsdagene. Dets stolte silhuet i en nedgående rød sol. Ak ja, fra dets forhøjning på bakken, knejsede marmorvidunderet over byen. Herfra herskede sultanerne, et langt dynasti, over deres stad. Man sagde om dem, at de alle som en havde haft et harem, bevogtet af mørke eunukker, på mindst fire dusin prinsesser. Og jeg ryster stadig af lykke, ved tanken om den gang, jeg ved et tilfælde støtte ind i syv af de skønne prinsesser, skarpt bevogtet på udflugt til basaren. Den silkebløde hud, de formfulde læber, mandeløjnene. Der troede jeg mit hjerte skulle briste. Men selv dér kom uroen til at herske. Man sagde at frygtelige magtkampe og jalousidramaer udspillede sig deroppe, mens byen led og hæren svandt ind. Også dér havde man igennem generationer oplevet mystiske hændelser, som den gang en af de mest grådige sultaners skatkammer pludselig forsvandt, og dukkede op et helt andet sted i byen. Dengang havde der dog stadig været kontrol. Skatten var vendt hjem igen. Men nu var alt kaos.

Folk begyndte at flygt fra byen. De ville væk fra sulten, mismodet og frygten fra beduinerne. Gaderne blev mere og mere øde. Også tjenerne på paladset drog væk. Jeg så dem komme med store poser med guldvaser, og andet de havde ranet. Sultanen lod ikke høre fra sig. Embedsværket og hæren blev opløst. Og så kom sandet. Det startede som en simpel storm, men blev kraftigere og kraftigere. Gaderne og torvene, butikkerne og gyderne. Alt blev dækket. Selv paladsets skønne have, med alt lige fra lotusblomster i flor til de dejligste frugttræer, blev dækket. Den smukke stad forsvandt. Det vidunderlige marmorpalads forsvandt.

Sikke minder. Ansigterne. De gyldne tage i solen. Gyderne. Jeg savner det hele. Men ak, sandet kom, og ikke engang jeg, en af de sidste nulevende af de mange tusinde indbyggere, vil kunne finde min by under dyngerne igen.

Gibril Abû al Khayr

Kære Constanza

Jeg beder til Herren, at du vil modtage dette brev, så du kan lære sandheden om enden for din stædige og tåbelige mand. Forbandet være den dag, jeg første gang hørte myten om det hvide palads og dets stolte stad. Tænk sig at jeg, Giovanni DiLuca, der fandt vejen til kongeriget Kina sammen med den store Marco Polo, skal ende mine dage her i orientens ørken, til ingen verdens nytte. Du havde ret, jeg skulle have været blevet hjemme i Napoli.

Tre år har jeg jagtet myten. Tre år har jeg indsnævret min søgen. Tre år i ørkenen, med dage hvis hede har været ubeskrivelig og nætterne ligeså ud i kulde. Men ikke mere, Constanza. Jeg er syg. Med hosten og med pisset kommer blodet. Et nedbrudt gammelt fjols. For jeg er blevet holdt for nar, enten af en myte af løgne, eller af et palads i det fineste, hvide marmor som ikke vil findes.

Forbandede hoste. Det var beduinerne som fandt mig. Jeg tror, at jeg havde vandret rundt i denne del af ørkenen, i omkring en uges tid, da de fandt mig. De troede, at det var manglen på vand som havde gjort mig tosset, men jeg fortalt dem, at det måtte være heromkring. Jeg ved, at det er her. Her eller ingen steder. Måske er det bare min spade, der ikke kan grave dybt nok? Beduinerne har slået lejr ved en sær klippeformation. En slags spir af sort klippe. Det rager ca. to meter op af jorden. De siger, at der er vand heromkring. Jeg er ligeglad. Jeg skal dø alligevel.

Tænk dig, at de har lagt mig her på det allermest ukomfortable sted i hele ørkenen. Jeg burde udelukkende ligge på sand, men der er et eller andet dernede. Øjeblik min due, tillad mig at justere.

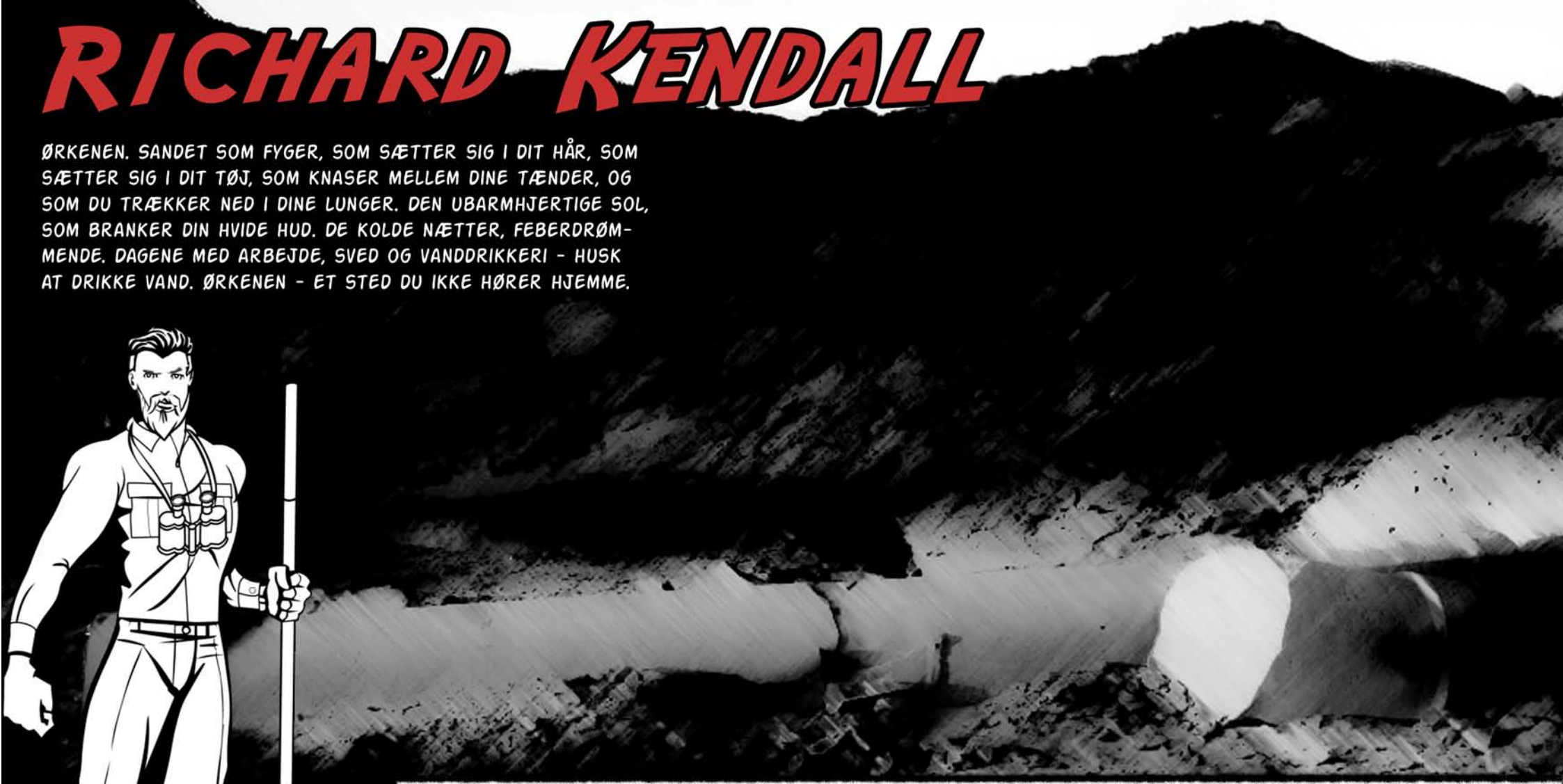
Constanza! Jeg har fundet det! Jeg har fundet det. Mine svage hænder famlede sandet væk, men traf pludseligt noget skarpt. Frem af sandet har jeg gravet et fragment af... Ja, det må være et spir! Det er på størrelse med min håndflade. Det er af guld. Constanza, husker du hvad jeg altid fablede om? "Imamerne kaldte til bøn fra minareter, med spir som glimtede af juveler og guld i solen" Jeg - Giovanni DiLuca besejrede ørkenen. Jeg fandt byen. Den ligger her under mig, ved klippen. Jeg dør som en lykkelig mand.

Vi ses i efterlivet min egen. Led efter mig bag de gyldne porte. Jeg vil være i færd med at berette denne historie til mine gamle rejsekammerater. De vil holde af denne fortælling.

Din
Giovanni DiLuca

RICHARD KENDALL

ØRKENEN. SANDET SOM FYGER, SOM SÆTTER SIG I DIT HÅR, SOM SÆTTER SIG I DIT TØJ, SOM KNASER MELLEM DINE TÆNDER, OG SOM DU TRÆKKER NED I DINE LUNGER. DEN UBARMHJERTIGE SOL, SOM BRANKER DIN HVIDE HUD. DE KOLDE NÆTTER, FEBERDRØMMENDE. DAGENE MED ARBEJDE, SVED OG VANDDRIKKERI - HUSK AT DRIKKE VAND. ØRKENEN - ET STED DU IKKE HØRER HJEMME.



RICHARD KENDALL ER EN LEVENDE LEGENDE I SIT LIVS EFTERÅR. HAN ER KENDT OG FETERET SOM ARKÆOLOGEN, DER ALDRIG VIGER TILBAGE FOR EN UDFORDRING. I SELSKAB MED SIT FASTE UDGRAVNINGSHOLD "DET NÆRORIENTALSKE KOMPAGNI" (KOMPAGNIET) HAR HAN GENNEMFØRT DEN ENE KOMPLICEREDE UDGRAVNING EFTER DEN ANDEN, I VERDENS MEST UFREMKOMMELIGE OG UGÆSTFRIE EGNE. I EN ÅRRÆKKE HAR RICHARD DOG IKKE GRAVET, MEN UNDERVIST SOM PROFESSOR I NÆRORIENTALSK ARKÆOLOGI PÅ OXFORD UNIVERSITET. PÅ OXFORD HAR HAN MØDT DEN KVIKKE ARKÆOLOGISTUDERENDE ELISABETH, SOM FØRST BLEV HANS PROTEGÉ OG SIDEN HANS KONE. ALDEREN ER IMIDLERTID BEGYNDT AT TYNGE RICHARD, NU HVOR HAN NÆRMERE SIG SINE MIDT-HALVTREDSERE. DET INDRØMMER HAN DOG HVERKEN FOR SIG SELV ELLER NOGEN ANDEN. I STEDET HAR HAN ATTER SAMLET SIT GAMLE HOLD OMKRING SIG, HERUNDER HANS TO VOKSNE SØNNER TIMOTHY OG PETER - DER SOM BØRN ALTID VAR MED DERES FAR PÅ EKSPEDITIONER - OG BEGIVET SIG UD PÅ ENDNU EN UDGRAVNING. RICHARD ER EN ALDRENDE CIRKUSHINGST, SOM HÅBER AT DUFTEN AF MANEGENS SAVSMULD VIL GIVE HAM HANS UNGDOMS STYRKE OG ENERGI TILBAGE.

MYTEN OM DET HVIDE PALADS

MÅLET FOR UDGRAVNINGEN ER AT FINDE DET SAGNOMSPUNDNE "HVIDE PALADS", SOM EFTER SIGENDE SKULLE VÆRE HVILESTED FOR UFATTELIGE KOSTBARHEDER. IFØLGE FORTÆLLINGEN HERSKEDE EN LINJE AF SULTANER FRA ET PALADS AF HVIDT MARMOR OVER EN PRÆGTIG STAD, SOM REGNEDE ALEXANDRIA OG BAGDAD FOR SINE LIGEMÆND. BYEN VAR ET CENTER FOR HANDEL OG IMAMERNE KALDTE TIL BØN FRA MINARETER MED SPIR SOM GLIMTEDE AF JUVELER OG GULD I SOLEN. MEN NOGET GIK GALT. BYENS HELD VENDTE PLUDSELIGT, SOM EN SANDSTORM I ØRKENEN, OG KATASTROFERNE BEGYNDTE AT HAGLE NED OVER DENS INDBYGGERE. FLODEN, BYENS LIVS KILDE, TØRREDE UD OG MARKERNE BLEV GOLDE. KARAVANERNE FANDT ANDRE RUTER OG BEDUIN-STAMMERNE BEGYNDTE AT HÆRGE I OMRÅDET. FOLKET FORLOD DERES ELSKEDE STAD. SANDET GJORDE SIT INDTOG, OG LAGDE SIG SOM ET TYKT TÆPPE OVER BYENS GADER, TORVE OG TIL SIDST OVER DET HVIDE PALADS. BYEN VAR FORSVUNDET. VERDENEN GLEMTE DENS NAVN OG BELIGGENHED.

MYTEN OM BYEN OG PALADSET LEVEDE DOG VIDERE. OG NU SKAL VERDENEN MÅSKE ATTER KOMME TIL AT KENDE BYEN, FOR RICHARD KENDALL HAR ENDELIG, EFTER ÅR SØGEN, FUNDET EN TROVÆRDIG KILDE TIL BYENS LOKALITET. HAN HAR DERFOR SAMLET KOMPAGNIET IGEN OG SAT KURS IMOD EN SÆRLIG KLIPPEFREMKOMST KENDT SOM "DET SORTE SPIR" I DET SYDVESTLIGE IRAK. DET ER HER, UNDER DET BRUNRØDE SAND, AT HAN FORVENTER AT FINDE DEN GLEMTE STAD MED DET HVIDE PALADS.

OM RICHARD

RICHARD ER EN FLOT MAND. HAN ER RANK OG VELBYGGET. DE GRÅNEDE TINDINGER GIVER HANS MØRKE HÅR ET MODENT STREJF OG DET HVIDE FULDSKÆG PASSER TIL HANS MARKEREDE ANSIGT. HAN ER TYPEN, SOM ALTID ER I CENTRUM. OM HAN STÅR FORAN HUNDREDE STUDERENDE, ET HOLD GARVEDE UDGRAVERE ELLER TYVE MIDDAGSGÆSTER SPILLER INGEN ROLLE: HAN HAR ALLES UDELTE OPMÆRKSOMHED. OG HVORFOR SKULLE DET VÆRE ANDERLEDES? HAN ER CHARMERENDE, INTELLIGENT OG INTERESSANT. HAN ER DEN KARISMATISKE LEDERTYPE - IKKE DEN FLEKSIBLE. HAN ER IKKE SÅ GOD TIL AT LEVNE PLADS TIL ANDRE, ELLER LYTTE EFTER, HVAD DE VIL FORTÆLLE HAM. HAN GÅR FORREST, OG ALLE ANDRE FØLGER TROP. SÅDAN VAR DET I HVERT FALD ENGANG. DENGANG HAN KUNNE KLARE ALT. KUNNE TÅLE HVAD SOM HELST. HVOR ANDRE BUKKEDE UNDER FORTSATTE HAN, TRODS KULDE, VARME OG HÅRDT FYSISK ARBEJDE. SÅDAN FORHOLDER DET SIG IKKE MERE. HAN FØLER SIG TRÆT. KONSTANT TRÆT. FALDER I SØVN OVER BØGERNE. OG SÅ ER DER HOSTEN. NOGLE GANGE KOMMER DER BLOD MED OP. HAN FORTÆLLER SIG SELV, AT HAN ER BLEVET FOR BLØDSØDEN. AT HAN HAR LADET SIG LULLE I SØVN PÅ DET STØVFYLDTE INSTITUT. AT HAN HAR BRUG FOR EVENTYR OG FRISK LUFT. AT HAN BARE HAR BRUG FOR AT VÆRE SIG SELV IGEN. ALT DETTE ER DOG SELVBEDRAG. RICHARD BLIVER NØDT TIL AT ACCEPTERE SIN ALDER, ELLERS VIL HAN ENDE MED AT BLIVE ALVORLIG SYG.

RICHARD GLÆDER SIG TIL AT BLIVE GENFORENET MED SINE SØNNER. HAN HAR ALTID SET SIG SELV SOM EN GOD FAR. DRENGENE MISTEDE DESVÆRRE DERES MOR ANN ALT FOR TIDLIGT, DA TIMOTHY VAR 9 OG PETER 12, SÅ I MANGE ÅR HAVDE DE KUN RICHARD. DRENGENE UDVISTE IMIDLERTID STYRKE, OG SAMMEN KOM FAMILIEN KENDALL IGENNEM DE FØRSTE SVÆRE ÅR. RICHARD HAR OPDRAGET DEM HÅRDT MEN RETFÆRDIGT. HAN HAR VIST DEM, HVAD DET VIL SIGE AT VÆRE EN RIGTIG MAND. EN MAND MED VÆRDIER SOM MOD, LOYALITET OG EFTERTANKE. HAN HAR GIVET DEM SIN FORM FOR OMSORG, OG TAGET DEM MED PÅ EVENTYR ANDRE BØRN KUN LÆSER OM. OG DE HAR OMVENDT BELØNNET HAM MED BEUNDRENDE BLIKKE, OG SPØRGSMÅL INDEHOLDENDE SLET SKJULT ROS. NU ER HANS DRENGE BLEVET TIL MÆND, OG MÆND EFTER RICHARDS HOVED.

PETER ER BLEVET OFFICER, EN LEDER AF MÆND, OG HAR VÆRET UDSTATIONERET I INDIEN. TIMOTHY ER PILOT, EN MODERNE FORM FOR VOVEHALS, OG ARBEJDER SOM LUFTKURER FOR DET ENGELSKE KONSULAT I TYRKIET. RICHARD ER STOLT AF DEM BEGGE, MEN HAN FORMÅR IKKE AT UDTRYKKE DET OVER FOR DEM.

TABET AF ANN VAR HÅRDT FOR RICHARD. HAN ELSKEDE HENDE OPRIGTIGT, MEN NÅEDE ALDRIG RIGTIGT AT FORTÆLLE HENDE DET FØR HUN DØDE. HUN VAR BLEVET SLØJ FØR EN AF HANS EKSPEDITIONER, OG HAN HAVDE ENDT MED AT TAGE AF STED ALLIGEVEL. EN DAG MODTOG HAN ET BREV FRA PETER OM, AT ANN NU VAR ALVORLIGT SYG, OG DEN TOLVÅRIGE DRENG BAD INDTRÆNGENDE SIN FAR OM AT SKYNDE SIG HJEM. MEN RICHARD SKYNDTE SIG IKKE. FOR FØRSTE GANG I SIT LIV TABTE HAN MODET. HAN VILLE IKKE SE SIN KONES SYGDOM I ØJNENE. DA HAN ENDELIG NÅEDE HJEM VAR ANN DØD, SPØRGENDE TIL DET SIDSTE EFTER SIN MAND.

I ÅREVIS VAR RICHARD ENKEMAND, OG HAN HAVDE EGENTLIG INDSTILLET SIG PÅ AT FORSÆTTE LIVET ALENE. IKKE UDEN KVINDER, MEN UDEN EN NY KONE. MEN SÅ MØDTE HAN ELISABETH PÅ UNIVERSITETET. PLUDSELIG EN DAG STOD HUN PÅ HANS KONTOR. UNG, SMUK OG INTELLIGENT. HAN STARTEDE SOM HENDES VEJLEDER, BEGYNDTE AT INVITERE HENDE MED SOM SIN PROTEGÉ TIL SOCIALE BEGIVENHEDER PÅ UNIVERSITETET, OG EN AFTEN KYSSEDE DE. OG SÅ VAR DET DET. ET HALVT ÅR SENERE BLEV DE GIFT. RICHARD ER RIGTIG GLAD FOR LIZ, SOM HAN KALDER HENDE. TRODS EN ALDERSFORSKEL PÅ TREDIVE ÅR FØLER HAN SIG UNG SAMMEN MED HENDE. UDGRAVNINGEN ER EN ALLE TIDERS MULIGHED FOR LIZ TIL DELS AT DELTAGE I EN EGENTLIG UDGRAVNING, DELS AT MØDE RICHARDS SØNNER FOR ALVOR. TIMOTHY OG PETER HAR KUN MØDT HENDE EN GANG HVER, MEN RICHARD KAN IKKE FORESTILLE SIG ANDET, END AT DE ER GLADE PÅ HANS VEGNE.

TRODS STILLINGEN SOM PROFESSOR PÅ OXFORD UNIVERSITET OG UDBREDT ANERKENDELSE I ARKÆOLOGISKE KREDSE, SYNES RICHARD FORTSAT IKKE, AT HANS INDSATS ER BLEVET HÆDRET NOK. EN ADLING HAVDE VÆRET PASSENDE, OG AFSLAGET FRA BRITISH MUSEUM OM AT LAVE EN SÆRUDSTILLING HVOR MAN SAMLEDE HANS FUND VAR EN DIREKTE FORNÆRMELSE. DENNE AFVISNING HAR FÅET RICHARD TIL AT ÆNDRE SIN HOLDNING TIL, HVAD HAN VIL GØRE MED SINE FUND FREMOVER. EN TING ER SIKKERT: IKKE ALLE FUND FRA DET HVIDE PALADS VIL BLIVE OVERDRAGET TIL BRITISH MUSEUM.

MOTIVATION

RICHARD HAR BRUG FOR AT BEKRÆFTE, AT ALT ER I ORDEN, AT HAN STADIG ER SIG SELV. HAN HAR BRUG FOR AT VISE, AT HAN ER STÆRK, I KONTROL OG STADIG KAN LEDE EN UDGRAVNING. DERFOR HAR HAN HELLER IKKE I SINDE AT LADE ANDRE OVERTAGE HANS ROLLE.

RICHARD HAR SAT EN DEL AF SIN PERSONLIGE PRESTIGE PÅ SPIL OMKRING DENNE UDGRAVNING. DERFOR SKAL DEN LYKKES, OG DEN SKAL PRODUCERE INTERESSANTE FUND. NOGEN KAN GÅ TIL BRITISH MUSEUM, OG RESTEN SKAL - SOM ET LED I EN HEMMELIG STRAF AF MUSEET - HJEM I RICHARDS PRIVATE SAMLING.

FAMILIEN

LIZ

RICHARD ELSKER LIZ, ELSKER DEN MAND, HAN FØLER HAN ER, NÅR DE ER SAMMEN. HUN ER KVIK OG SMUK, OG DELER HANS LIDENSKAB FOR ARKÆOLOGIEN.
FØR DE ENDTE SAMMEN INDRØMMEDE LIZ, AT HUN HAVDE EN AMBITION OM AT BLIVE DEN FØRSTE KVINDELIGE PROFESSOR INDEN FOR FELTET, EN STILLING HAN KAN HJÆLPE HENDE MED AT OPNÅ. NU HVOR DE ER BLEVET GIFT HAR RICHARD ANLAGT DEN BETRAGTNING PÅ SAGEN, AT HUN FØRST SKAL VISE SIG VÆRDIG TIL PROFESSORATET FØR HAN GÅR I BRECHEN FOR HENDE. HAN VIL IKKE SPONSORERE HENDE KUN FORDI HUN ER HANS KONE, OGSÅ SELVOM DET BETYDER, AT HUN ALDRIG VIL OPNÅ HANS STØTTE, OG DERMED CHANCEN FOR AT FÅ SIN DRØM TIL AT GÅ I OPFYLDELSE. RICHARD HAR EN KLAR FORVENTNING TIL, AT LIZ VIL GÅ GODT I SPÆND PÅ UDGRAVNINGEN MED HANS TO SØNNER. HUN HAR MØDT DEM BEGGE EN ENKELT GANG OG VED BEGGE LEJLIGHEDER TALTE DE FINT SAMMEN.

EVNER

VED ALT OM NÆRORIENTALSK ARKÆOLOGI

EKSPERT I BESVÆRLIGE UDGRAVNINGER

NOGEN ERFARING MED AT LEDE I VÆBNEDE KONFLIKTER

HABIL MED SKYDEVÅBEN

SLÅR STADIG EN PROPER NÆVE, MEN IKKE SÅ HÅRDT SOM I SIN UNGDOM.

TALER ARABISK

TIMOTHY

RICHARDS YNGSTE SØN HAR ALTID VÆRET EN SMULE UHELDIG. SOM BARN VAR DET ALTID HAM, DER KOM TIL SKADE ELLER GJORDE DUMME TING SOM F.EKS. AT "LÅNE" ET ÆBLE PÅ ET EGYPTISK MARKED. DET UNDRER IKKE RICHARD, AT TIMOTHY ER BLEVET PILOT - EN PROFESSION MED FART OG SPÆNDING. SELV OM RICHARD ALDRIG KUNNE FINDE PÅ AT INDRØMME DET, ER HAN EN SMULE BEKYMRET FOR SIN SØNS SITUATION I ISTANBUL. FORHÅBENTLIGT HAR HAN IKKE FÅET DE FORKERTE VENNER. HELDIGVIS FALDT TIMOTHY RIGTIG GODT I SNAK MED LIZ VED DERES MØDE, OG RICHARD HAR DERFOR OPFORDRET SIN KONE TIL AT SPØRGE TIL TIMOTHYS LIV I DEN TYRKISKE STORBY.

STIKORD

KOMPETENT OG KARISMATISK LEDER

VELFORMULERET OG CHARMERENDE

DOMINERENDE

EGOCENTRERET, LYTTER IKKE TIL ANDRE

VIL IKKE ACCEPTERE SIN ALDER

PLAGES AF EN SLEM HOSTE - ISÆR EFTER FYSISKE ANSTRENGELSER

PETER

I EN ALDER AF NIOGTYVE, ER DEN UNGE LØJTNANT KENDALL ET PRAGTEKSEMPLAR AF EN MAND. HAN MINDER FYSISK MEGET OM SIN FAR, DA RICHARD VAR I DEN ALDER OG RICHARD FØLER BÅDE STOLTHED OG MISUNDELSE, NÅR HAN SER PÅ SIN ÆLDSTE SØN. PETER ER ROLIG OG VELFORMULERET, MEN VED DERES SIDSTE MØDE VAR DET OGSÅ TYDELIGT, AT HAN EFTERHÅNDEN ER BLEVET VANT TIL, AT FOLK FØLGER HANS ORD. DEN VANE MÅ HAN DOG GLEMME FOR EN TID. PÅ UDGRAVNINGSPLADSEN ER DET HANS FADER DER ER LEDEREN.

Oxford den 6.marts 1931

Kære Peter

Jeg har gode nyheder. Jeg har endelig fundet kilden. I et afskedsbrev til sin kone, skriver en af Marco Polos tidligere rejsefæller Giovanni DiLuca, på en napolitansk dialekt om sine sidste dage i en beduin lejr ved en sær klippeformation. DiLuca havde rejst i Mellemøsten i mange år, og afdækket flere spændende myter. I sine sidste år, blev også han fascineret af legenden om Det Hvide Palads, ligesom det er tilfældet for dit fædrene ophav. DiLuca mente, som jeg, at byen og paladset måtte havde ligget i, hvad der i dag er det sydvestlige Irak.

DiLuca's rejseaktivitet blev imidlertid stoppet af en særlig ondsindet lungebetændelse. En flok beduiner fandt ham flakkende rundt i ørkenen og tog ham med til deres lejr, ved et særligt landmærke: Et sort klippestykke, som ragede 2 meter op af jorden, nærmest som et spir. Her lagde de ham i et telt, hvor han indså, at han ville ende sine dage, og begyndte på brevet til sin kone. Hans leje var imidlertid ukomfortabelt, og DiLuca begyndte at undersøge sandet under sin måtte. Pludselig stødte DiLuca på noget skarpt. Op af jorden fremdrog han et fragment af et gyldent spir, å stort som hans håndflade. Du husker legenden "..og imamerne kaldte til bøn fra minareter med spir som glimtede af juveler og guld i solen". DiLuca skrev sit brev færdigt og døde med et smil på læben. Han fandt byen, før døden fandt ham.

Brevet er formentlig aldrig nået konen, for jeg købte det for snart mange år siden i en bunke af alle mulige andre gamle breve og notater på det latinske alfabet, i basaren i Teheran. Jeg må indrømme, at jeg havde glemt alt om brevet, og faktisk aldrig givet mig tid til at oversætte det - Italienske dialekter har jo aldrig været min styrke. Forleden fandt jeg det dog igen under en oprydningsrunde, som Elisabeth beordrede. Navnet DiLuca sagde mig noget, og jeg fik endelig taget mig sammen til at oversætte brevet. Sikke et svineheld. Der findes ikke mange klipper af den slags i ørkenen. Og jeg kender nu nok til DiLucas rejser, til at kunne spore mig ind på området. De lokale vil kunne guide os derfra.

Jeg har samlet Kompagniet, og vi tager af sted i denne uge. Peter: Smid alt hvad du har i hænderne, og mød mig og udgravningsholdet i ørkenen. Jeg sender koordinaterne til det sædvanlige hotel i Bagdad. Jeg har også sendt bud efter din bror. Jeg skal i øvrigt hilse dig fra din "stedmor", som selvfølgelig også tager med. Det bliver Liz's første seriøse udgravning.

Vi ses i ørkenen

Din far
Richard Kendall

PETER KENDALL

ØRKENEN. SANDET SOM FYGER, SOM SÆTTER SIG I DIT HÅR, SOM SÆTTER SIG I DIT TØJ, SOM KNASER MELLEM DINE TÆNDER, OG SOM DU TRÆKKER NED I DINE LUNGER. DEN UBARMHJERTIGE SOL, SOM BRANKER DIN HVIDE HUD. DE KOLDE NÆTTER, FEBERDRØMMENDE. DAGENE MED ARBEJDE, SVED OG VANDDRIKKERI - HUSK AT DRIKKE VAND. ØRKENEN - ET STED DU IKKE HØRER HJEMME.

PETER ER UNG AMBITIØS OFFICER, MED MED ALLE DE RIGTIGE EVNER OG KARAKTERTRÆK. HANS MOD OG VEDHOLDENHED HAR SIKRET HAM EN KOMETKARRIERE I DEN ENGELSKE HÆR. ALLIGEVEL FØLER PETER IKKE, AT HAN FÅR SIN BERETTIGEDE ANERKENDELSE, FOR OVERALT HAN KOMMER OG LIGE MEGET HVAD HAN BEDRIVER, HJEMSØGES HAN AF ET NAVN: RICHARD KENDALL. DEN BERØMTE ARKÆOLOG, HANS FAR. NU HAR ET BREV OG ET BRYLLUP ÅBNET ET NÆSTEN GLEMT SÅR PÅ VID GAB, OG PETER DRIVES I RETNING AF DET ENDELIGE FADEROPGØR. PETER ER SAMMEN MED SIN LILLEBROR TIMOTHY VOKSET OP PÅ UDGRAVNINGER I VERDENS MEST UGÆSTFRIE EGNE. IGENNEM TIDEN HAR HAN OPLEVET SIN FAR OG DENNES FASTE UDGRAVNINGSHOLD "DET NÆRORIENTALSKE KOMPAGNI" (KOMPAGNIET) OVERKOMME BEVÆBNEDE GRAVRØVERE, EKSTREME TEMPERATURER OG ÆLDGAMLE FÆLDER. GANG PÅ GANG HAR DE HJEMBRAGT FANTASTISKE FUND TIL BRITISH MUSEUM. NU HAR RICHARD INVITERET SINE TO SØNNER MED PÅ SIN FØRSTE UDGRAVNING I MANGE ÅR. OG DET KOMMER NOK IKKE TIL AT GÅ HELT STILLE AF SIG. FOR PETER ER EN STRÅLENDE SOL PÅ VEJ MOD SIT ZENIT, BLOT FOR AT OPDAGE AT PLADSEN FORTSAT ER OPTAGET AF GÅRDSDAGENS GYLDNE HIMMELKUGLE - EN UHOLDBAR SITUATION.

MYTEN OM DET HVIDE PALADS
MÅLET FOR UDGRAVNINGEN ER AT FINDE DET SAGNOMSPUNDNE "HVIDE PALADS", SOM EFTER SIGENDE SKULLE VÆRE HVILESTED FOR UFATTELIGE KOSTBARHEDER. IFØLGE FORTÆLLINGEN HERSKEDE EN LINJE AF SULTANER FRA ET PALADS AF HVIDT MARMOR OVER EN PRÆGTIG STAD, SOM REGNEDE ALEXANDRIA OG BAGDAD FOR SINE LIGEMÆND. BYEN VAR ET CENTER FOR HANDEL OG IMAMERNE KALDTE TIL BØN FRA MINARETER MED SPIR SOM GLIMTEDE AF JUVELER OG GULD I SOLEN. MEN NOGET GIK GALT. BYENS HELD VENDTE PLUDSELIGT, SOM EN SANDSTORM I ØRKENEN, OG KATASTROFERNE BEGYNDTE AT HAGLE NED OVER DENS INDBYGGERE. FLODEN, BYENS LIVS KILDE, TØRREDE UD OG MARKERNE BLEV GOLDE. KARAVANERNE FANDT ANDRE RUTER OG BEDUIN-STAMMERNE BEGYNDTE AT HÆRGE I OMRÅDET. FOLKET FORLOD DERES ELSKEDE STAD. SANDET GJORDE SIT INDTOG, OG LAGDE SIG SOM ET TYKT TÆPPE OVER BYENS GADER, TORVE OG TIL SIDST OVER DET HVIDE PALADS. BYEN VAR FORSVUNDET. VERDENEN GLEMTE DENS NAVN OG BELIGGENHED.

MYTEN OM BYEN OG PALADSET LEVEDE DOG VIDERE. OG NU SKAL VERDENEN MÅSKE ATTER KOMME TIL AT KENDE BYEN, FOR RICHARD KENDALL HAR ENDELIG, EFTER ÅR SØGEN, FUNDET EN TROVÆRDIG KILDE TIL BYENS LOKALITET. HAN HAR DERFOR SAMLET KOMPAGNIET IGEN OG SAT KURS IMOD EN SÆRLIG KLIPPEFREMKOMST KENDT SOM "DET SORTE SPIR" I DET SYDVESTLIGE IRAK. DET ER HER, UNDER DET BRUNRØDE SAND, AT HAN FORVENTER AT FINDE DEN GLEMTE STAD MED DET HVIDE PALADS.
OM PETER

PETER ER SKARPSLEBEN UNG MAND, I PERFEKT FYSISK FORM. HAN HAR KORT, VELFRISERET, LYSBLONDT HÅR OG ALVORLIGE GRØNNE ØJNE. HAN BEVÆGER SIG MED DEN SLAGS SELVSIKKERHED DER KOMMER AF ET NÆRT KENDSKAB TIL EGNE BEGRÆNSNINGER OG RESSOURCER. PETER ER EN ALFA-HAN, EN LEDER AF MÆND. HAN HAR EN KLIPPEFAST TRO PÅ SINE EGNE MENINGER OG EVNER TIL AT LÆSE SITUATIONER, SOM GRÆNSER TIL DET ARROGANTE. MEN PETER TØR HANDLE. HAN TØR SIGE SIN MENING, OG STÅ VED DEN. OG HAN KAN IKKE ACCEPTERE MINDRE FRA SIG SELV ELLER SINE UNDERORDNEDE, END EN HELHJERTET INDSATS. PETER SER SIG SELV SOM EN MERE SERIØS OG VELOVERVEJET LEDERSKIKKELSE END SIN FAR, MEN HAN OVERSER DERES FÆLLES EVNE TIL AT LEDE GENNEM EKSEMPEL.

PETERS FORHOLD TIL SIN FAR ER I DET HELE TAGET ET UOVERSKUELIGT SAMMENSURIUM AF MODVILLIG RESPEKT, FASCINATION, IRRITATION, BRISTEDE ILLUSIONER OG VREDE. PETER HADER OG ELSKER SIN FAR. HAN ØNSKER HANS RESPEKT OG ANERKENDELSE, SAMTIDIG MED AT HAN FANTASERER OM AT STØDE HAM NED FRA OMVERDENENS PEDISTAL.
OG DERFOR ER DEN EVIGE PÅMINDELSE OM FADEREN SÅ AGGRAVERENDE. SELV I INDIEN, DA PETERS OVERORDNEDE OBERST MERCER TILDDELTE HAM VICTORIAKORSET FOR HANS INDSATS UNDER ET SIKH-OPRØR, DREJEDE SAMTALEN SIG FØRST OG FREMMEST OM "SUPERARKÆOLOGENS" MANGE STORE BEDRIFTER.

MEN PETERS FADERFORAGT ER IKKE BLOT ET SPØRGSMÅL OM EVIG OVERTRUMFNING. SOM TOLVÅRIG OPLEVEDE PETER, AT HANS MOR ANN PLUDSELIG BLEV SYG. RICHARD VAR PÅ UDGRAVNING, SÅ PETER VAR ALENE MED MODEREN OG SIN TRE ÅR YNGRE LILLEBROR. DERFOR SKREV PETER ET BREV, HVOR HAN NÆRMEST TRYGLEDE SIN FADER OM AT SKYNDE SIG HJEM TIL SIN DØENDE KONE. MEN RICHARD NÅEDE IKKE HJEM I TIDE, OG ANN DØDE, SPØRGENDE TIL DET SIDSTE EFTER SIN MAND. SELV I EN ALDER AF TOLV KUNNE PETER GODT REGNE UD, AT FADEREN KUNNE VÆRE NÅET HJEM I TIDE, HVIS HAN VIRKELIGT SKYNDTE SIG, MEN DEN ERKENDELSE FORSØGTE HAN AT SKUBBE FRA SIG, SÅ DEN LILLE FAMILIE KUNNE SE FREM I STEDET FOR TILBAGE. EFTER ANNS DØD REJSTE TIMOTHY OG PETER RUNDT PÅ UDGRAVNINGER MED DERES FAR. DET VAR FINT FOR PETER, SOM ELSKEDE EVENTRYRET OG FADERENS UDGRAVNINGSHOLD KOMPAGNIET. FØLELSEN AF SVIGT KUNNE HAN

DOG IKKE HELT KOMME TIL LIVS.

NU DA RICHARD HAR GIFTET SIG IGEN MED EN TREDIVE ÅR YNGRE KVINDE, OG SKREVET ET BREV HVOR HAN BEDER SIN SØN OM AT SKYNDE SIG TIL HAM, FOR AT DELTAGE I EN UDGRAVNING, ER DET GAMLE SÅR SPRUNGET OP FOR IGEN. PETER HAR MØDT FADERENS KONE ELISABETH EN GANG. HUN ER ARKÆOLOG LIGESOM RICHARD, MEN AF DEN LIDT MERE BOGLIGE TYPE. PETER KAN KUN FORESTILLE SIG ÉN GRUND TIL AT HUN HAR GIFTET SIG MED DEN MEGET ÆLDRE MAND: PENGE. RICHARD ER EN VELHAVENDE MAND FRA SINE MANGE EKSPEDITIONER OG VELLØNNEDE PROFESSORAT. DET FÅR PETER TIL AT FØLE EN DYB AFSKY FOR ELISABETH. SAMTIDIG ER HENDES BEDREVIDENDE TENDENSER ET IRRITATIONSMOMENT HAN IKKE SER FREM TIL AT OPLEVE IGEN. PETER MÅ DOG INDRØMME, AT HUN HAR BEN I NÆSEN OG IKKE SER VÆRST UD. HAN HAR IKKE HELT SELV ANERKENDT DET, MEN HAN ER RENT FAKTISK RET TILTRUKKET AF SIN FARS KONE.

TIL GENGÆLD GLÆDER PETER SIG MEGET TIL GENSE SIN LILLEBROR TIMOTHY, SOM ER PILOT OG ARBEJDER SOM KURER FOR DET STORE ENGELSEK KONSULAT I ISTANDBUL. PETER ER EN RIGTIG STOREBROR SOM IKKE HOLDER SIG TILBAGE FOR AT RETTE PÅ SIN LILLEBROR, MEN DET HAR OGSÅ VÆRET NØDVENDIGT, FOR TIM ER EVIGT UHELDIG OG RODER SIG ALTID UD I BALLADE. HANS MANGEL PÅ OMTANKE OG IVRIGHED HAR GIVET GROBUND FOR MANGE UHELDIGE EPISODER, SOM F.EKS. DEN GANG HAN NUPPEDE ET ÆBLE PÅ BASAREN I KAIRO OG GADEHANDLEREN OPDAGEDE DET. PETER ELSKER SIG BROR OG ER OPRIGTIG BEKYMRET FOR HAM, ISÆR NU HVOR HAN LEVER I ISTANBUL, EN STORBY MED EN MERE VELUDVIKLET SKYGGESIDE EN F.EKS. LONDON. HELDIGVIS VED PETER, AT TIMOTHY FORSTÅR AT SLÅ EN PROPER NÆVE. PÅ DEN MÅDE MINDER DE MEGET OM HINANDEN OG DERES FAR.

PETER GLÆDER SIG OGSÅ TIL AT GENSE FADERENS UDGRAVNINGSHOLD KOMPAGNIET. FLERE AF DE GAMLE UDGRAVERE, SOM F.EKS. DEN RARE EKSBOKSER BEN VAR STORE IDOLER FOR PETER I HANS BARNDOM. NU ER HAN SELV VOKSEN, OG EN AF HANS STORE DRØMME ER AT OPNÅ DERES RESPEKT. HAN GLÆDER SIG TIL AT UDGRAVE FORTIDENS SKATTE, OG FØLER LANGT BEDRE, AT HAN VIL KUNNE NYDE AT SE FRUGTEN AF SIT ARBEJDE UDSTILLET PÅ BRITISH MUSEUM, END HAN KUNNE FØR HAN KOM I MILITÆRET.

MOTIVATION
BASALT SET ØNSKER PETER TO TING AF SIN FADER. HAN ØNSKER AT FADEREN SKAL GIVE HAM PLADS, OG ANERKENDE PETER FOR DET HAN KAN, OG HAN ØNSKER AT FADEREN SKAL UNDSKYLDE FOR EPISODEN OMKRING MODERENS DØD. IMIDLERTID ER PETER ALT FOR STOLT TIL AT SPØRGE, OG HANS FADER VILLE OGSÅ VÆRE FOR STOLT TIL AT LYTTE.

PETER ØNSKER AT BEVISE SIT VÆRD FOR HANS BARNDOMS IDOLER KOMPAGNINET. OG SELV OM HAN IKKE VIL INDRØMME DET, VIL HAN OGSÅ GERNE VISE SINE KVALITETER FOR ELISABETH.

FAMILIEN

RICHARD
PETER HAR DET MEGET SVÆRT MED SIN FADER, PROFESSOR KENDALL. MANDEN, SOM HELE VERDENEN SYNES AT IDEALISERE. PETER VED AT FADEREN IKKE UDELUKKENDE ER DEN MODIGE HELT, ALLE VIL GØRE HAM TIL, MEN AT HAN OGSÅ ER EN EGOCENTRET PERSON, MED BRUG FOR MEGET OPMÆRKSOMHED. DERFOR SER HAN IKKE DERES MANGE LIGHEDER OG FÆLLES KVALITETER. SIDEN PETER VAR TOLV HAR HAN OG TIMOTHY VÆRET ALENE MED DERES FAR, SOM OPDROG DEM HÅRDT OG RETFÆRDIGT MED VÆRDIER SOM MOD, OMTANKE OG LOYALITET. DEN OPDRAGELSE HAR PETER IKKE EN FINGER AT SÆTTE PÅ, MEN OMVENDT HAR HAN ALDRIG FOR ALVOR FØLT AT FADEREN VAR STOLT AF HAM. PETER HAR ALDRIG UDTRYKT SIN AFSTANDSTAGEN TIL RICHARD, HVERKEN TIL FADEREN SELV, ELLER SIN LILLEBROR. MEN NU MENER PETER AT TIDEN ER INDE TIL AT SIGE FRA OVERFOR FADEREN. HAN VIL DOG HELST UNDGÅ AT VÆRE FOR DIREKTE, FORDI HAN FRYGTER AT DET VIL STØDE TIMOTHY OG KOMPAGNIET FRA HAM.

TIMOTHY
PETERS UHELDIGE LILLEBROR. PÅ EN ELLER MÅDE HAR RODER TIMOTHY SIG UD I ALLE MULIGE PROBLEMER, DERFOR ER PETER BÅDE BESKYTTENDE OG IRETTESÆTTENDE OVERFOR SIN LILLEBROR. TIMOTHY VED IKKE SANDHEDEN OM FADERENS SVIGT VED MODERENS DØD. HAN VAR FOR UNG TIL AT INDSE, AT RICHARD KUNNE HAVDE NÅET HJEM OG PETER HAR ALDRIG FORTALT HAM DEN RETTE SAMMENHÆNG. TIMOTHY ER ALT FOR GLAD FOR SIN FAR, SOM FOR HAM STADIG ER SUPERARKÆOLOGEN, DER KAN KLARE ALT. PETER HAR ALDRIG KUNNE NÆNNE AT PUNKTERE DETTE BILLEDE FOR LILLEBRODEREN.

ELISABETH

FAMILIENS NYESTE MEDLEM, SOM PETER TILSKRIVER FORDÆKTE MOTIVER. PETER HAR KUN MØDT HENDE EN GANG FØR, OG HANS UMIDDELBARE INDTRYK ER MEGET AMBIVALENT. ELISABETH ER EN LIDT FOR FREMBRUSENDE, OG HENDES TENDENS TIL AT HELE TIDEN AT GØRE OPMÆRKSOM PÅ HENDES ARKÆOLOGISKE VIDEN IRRITERER HAM KRAFTIGT. PÅ DEN ANDEN SIDE HAR HAN RESPEKT FOR AT HUN HAR SIN EGEN MENING, OG SÅ KAN HAN IKKE SLÅ HENDES FLOTTE KROP OG DET MØRKE KRØLLEDE HÅR UD AF HOVEDET.

EVNER

EN FREMRAGENDE SKYTTE

MEGET TALENTFULD MILITÆRSTRATEG

DYGTIG FRONTLEDER

FORNUFTIGE FØRSTEHJÆLPSEGENSKABER

ADRÆT OG STÆRK, OG I STAND TIL AT UDNYTTE DET I EN SLÅSKAMP

VED EN DEL OM ARKÆOLOGI OG UDGRAVNINGER

TALER ARABISK

STIKORD

I PERFEKT FYSISK FORM

VIL UD AF FADERENS SKYGGE

FØLER SIG SVIGTET

BESLUTSOM OG HANDLEKRAFTIG

ALFA-HAN

Oxford, den 6.marts 1931

Kære Timothy

Jeg har gode nyheder. Jeg har endelig fundet kilden. I et afskedsbrev til sin kone, skriver en af Marco Polos tidligere rejsefæller Giovanni DiLuca, på en napolitansk dialekt om sine sidste dage i en beduin lejr ved en sær klippeformation. DiLuca havde rejst i Mellemøsten i mange år, og afdækket flere spændende myter. I sine sidste år, blev også han fascineret af legenden om Det Hvide Palads, ligesom det er tilfældet for dit fædrene ophav. DiLuca mente, som jeg, at byen og paladset måtte havde ligget i, hvad der i dag er det sydvestlige Irak.

DiLuca's rejseaktivitet blev imidlertid stoppet af en særlig ondsindet lungebetændelse. En flok beduiner fandt ham flakkende rundt i ørkenen og tog ham med til deres lejr, ved et særligt landmærke: Et sort klippestykke, som ragede 2 meter op af jorden, nærmest som et spir. Her lagde de ham i et telt, hvor han indså, at han ville ende sine dage, og begyndte på brevet til sin kone. Hans leje var imidlertid ukomfortabelt, og DiLuca begyndte at undersøge sandet under sin måtte. Pludselig stødte DiLuca på noget skarpt. Op af jorden fremdrog han et fragment af et gyldent spir, å stort som hans håndflade. Du husker legenden "..og imamerne kaldte til bøn fra minareter med spir som glimtede af juveler og guld i solen". DiLuca skrev sit brev færdigt og døde med et smil på læben. Han fandt byen, før døden fandt ham.

Brevet er formentlig aldrig nået konen, for jeg købte det for snart mange år siden i en bunke af alle mulige andre gamle breve og notater på det latinske alfabet, i basaren i Teheran. Jeg må indrømme, at jeg havde glemt alt om brevet, og faktisk aldrig givet mig tid til at oversætte det - Italienske dialekter har jo aldrig været min styrke. Forleden fandt jeg det dog igen under en oprydningsrunde, som Elisabeth beordrede. Navnet DiLuca sagde mig noget, og jeg fik endelig taget mig sammen til at oversætte brevet. Sikke et svineheld. Der findes ikke mange klipper af den slags i ørkenen. Og jeg kender nu nok til DiLucas rejser, til at kunne spore mig ind på området. De lokale vil kunne guide os derfra.

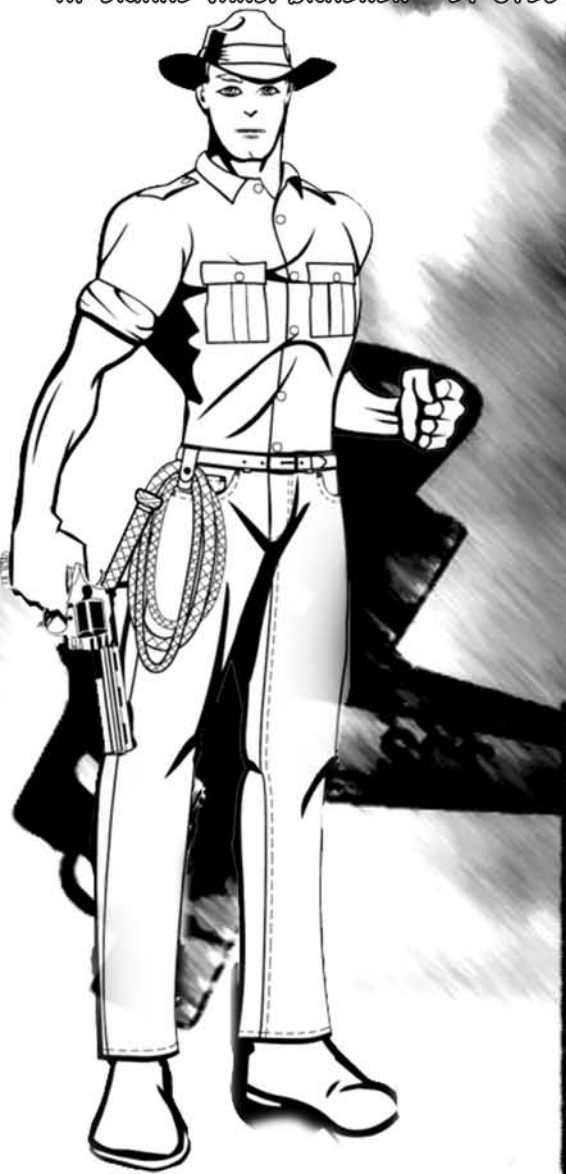
Jeg har samlet Kompagniet, og vi tager af sted i denne uge. Timothy: Smid alt hvad du har i hænderne, og mød mig og udgravningsholdet i ørkenen. Jeg sender koordinaterne til det sædvanlige hotel i Bagdad. Jeg har også sendt bud efter din bror. Jeg skal i øvrigt hilse dig fra din "stedmor", som selvfølgelig også tager med. Det bliver Liz's første seriøse udgravning.

Vi ses i ørkenen

Din far
Richard Kendall

TIMOTHY KENDALL

ØRKENEN. SANDET SOM FYGER, SOM SÆTTER SIG I DIT HÅR, SOM SÆTTER SIG I DIT TØJ, SOM KNASER MELLEM DINE TÆNDER, OG SOM DU TRÆKKER NED I DINE LUNGER. DEN UBARMHJERTIGE SOL, SOM BRANKER DIN HVIDE HUD. DE KOLDE NÆTTER, FEBERDRØMMENDE. DAGENE MED ARBEJDE, SVED OG VANDDRIKKERI - HUSK AT DRIKKE VAND. ØRKENEN - ET STED DU IKKE HØRER HJEMME.



TIMOTHY ER EN RASTLØS PILOT MED EN POETISK SJÆL, OG INDRE DÆMONER TIL OPPE OVER BEGGE ØRER. HAN HAR SPILLEGÆLD TIL DE FORKERTE FOLK, OG SÅ ER HAN FORELSKET I EN KVINDE, HAN KUN HAR MØDT EN GANG, OG SOM HAN ALDRIG KAN FÅ. TIMOTHY ER SØN AF DEN BERØMTE ARKÆOLOG RICHARD KENDALL, OG ER SAMMEN MED SIN BROR PETER VOKSET OP PÅ UDGRAVNINGER I VERDENS MEST UGÆSTFRIE EGNE. I GENNEM TIDEN HAR HAN OPLEVET SIN FAR OG HANS FASTE UDGRAVNINGSHOLD "DET NÆRORIENTALSKE KOMPAGNI" (KOMPAGNIET) OVERKOMME BEVÆBNEDE GRAVRØVERE, EKSTREME TEMPERATURER OG ÆLDGAMLE FÆLDER. GANG PÅ GANG HAR DE HJEMBRAGT FANTASTISKE FUND TIL BRITISH MUSEUM. TIMOTHY OVERVEJEDE KORT SELV AT STUDERE ARKÆOLOGI, MEN HVORFOR SKULLE HAN? HAN HAR FAGET I BLODET. I STEDET BLEV HAN PILOT. EN PROFESSION MED SPÆNDING OG FRIHED. HAN HAR SAVNET UDGRAVNINGERNE, MEN DET ER DER HELDIGVIS RÅD FOR, DA HANS FADER HAR LIGE INVITERET HAM MED PÅ EN NY EKSPEDITION. EKSPEDITIONEN BLIVER IMIDLERTID IKKE GNIDNINGSLØS, FOR SAMMEN MED FADEREN ER OGSÅ DENNES NYE UNGE KONE ELISABETH, KVINDEN SOM TIMOTHY HAR FORBUDTE FØLELSER FOR. TIMOTHY ER EN FLYVEKLAR HELT, HVIS FØLELSE AF UTILSTRÆKKELIGHED I FORHOLD TIL EN DOMINERENDE FAR, SOM HAN BEUNDRER ENDELØST, DRIVER HAM UD I DEN ENE SELVDESTRUKTIVE HANDLING EFTER DEN ANDEN.

MYTEN OM DET HVIDE PALADS

MÅLET FOR UDGRAVNINGEN ER AT FINDE DET SAGNOMSPUNDNE "HVIDE PALADS", SOM EFTER SIGENDE SKULLE VÆRE HVILESTED FOR UFATTELIGE KOSTBARHEDER. IFØLGE FORTÆLLINGEN HERSKEDE EN LINJE AF SULTANER FRA ET PALADS AF HVIDT MARMOR OVER EN PRÆGTIG STAD, SOM REGNEDE ALEXANDRIA OG BAGDAD FOR SINE LIGEMÆND. BYEN VAR ET CENTER FOR HANDEL OG IMAMERNE KALDTE TIL BØN FRA MINARETER MED SPIR SOM GLIMTEDE AF JUVELER OG GULD I SOLEN. MEN NOGET GIK GALT. BYENS HELD VENDTE PLUDSELIGT, SOM EN SANDSTORM I ØRKENEN, OG KATASTROFERNE BEGYNDTE AT HAGLE NED OVER DENS INDBYGGERE. FLODEN, BYENS LIVS KILDE, TØRREDE UD OG MARKERNE BLEV GOLDE. KARAVANERNE FANDT ANDRE RUTER OG BEDUIN-STAMMERNE BEGYNDTE AT HÆRGE I OMRÅDET. FOLKET FORLOD DERES ELSKEDE STAD. SANDET GJORDE SIT INDTOG, OG LAGDE SIG SOM ET TYKT TÆPPE OVER BYENS GADER, TORVE OG TIL SIDST OVER DET HVIDE PALADS. BYEN VAR FORSVUNDET. VERDENEN GLEMTE DENS NAVN OG BELIGGENHED.

MYTEN OM BYEN OG PALADSET LEVEDE DOG VIDERE. OG NU SKAL VERDENEN MÅSKE ATTER KOMME TIL AT KENDE BYEN, FOR RICHARD KENDALL HAR ENDELIG, EFTER ÅR SØGEN, FUNDET EN TROVÆRDIG KILDE TIL BYENS LOKALITET. HAN HAR DERFOR SAMLET KOMPAGNIET IGEN OG SAT KURS IMOD EN SÆRLIG KLIPPEFREMKOMST KENDT SOM "DET SORTE SPIR" I DET SYDVESTLIGE IRAK. DET ER HER, UNDER DET BRUNRØDE SAND, AT HAN FORVENTER AT FINDE DEN GLEMTE STAD MED DET HVIDE PALADS.

OM TIMOTHY

TIMOTHY ER KØN FYR PÅ SEKSOGTYVE. HAN HAR GENNEMBORENDE BLÅ ØJNE, OG HELT KORT LYST HÅR MEN GÅR OFTES MED HAT. MÅSKE VILLE TIMOTHY VÆRE ENDNU MERE ATTRAKTIV, HVIS DET IKKE VAR FOR DE LIDT HULE KINDER OG SORTE RANDER UNDER ØJNENE, MEN TIMOTHY HAR IKKE PLANER OM AT ÆNDRE SIN LIVSSTIL. TIMOTHY HAR ALDRIG FØLT SIG HJEMME I ENGLAND. I STEDET BOR HAN I ISTANBUL, HVOR HAN ARBEJDER SOM FLYVENDE KURER FOR DET ENGELSKE KONSULAT, SOM SENDER HAM PÅ TURE I LANDENE OMKRING DET ÆGÆISKE HAV. TIMOTHY KAN LIDE FRIHEDEN I SKYERNE. MEST AF ALT ELSKER HAN DOG DE SVÆRE TURE. NÅR HIMMEL OG HAV STÅR I ET, NÅR BLÆSTEN TAGER VED I HANS LILLE PROPELFLYVER, OG NÅR LANDINGSBANERNE ER FOR KORTE OG UJÆVNE. SÅ MÆRKER TIMOTHY, AT HAN ER TIL. ADRENALINEN ER EN KENDT OG VÆRDSAT VEN, SOM HAN OPSØGER BÅDE I LUFTEN OG PÅ JORDEN.

TIMOTHY HAR HANG TIL DRUK, HASARD OG LETLEVENDE DAMER, OG ISTANBUL TILBYDER ALLE TRE SYNDER. TIMOTHYS NATTELIV BETYDER, AT HAN KOMMER I KONTAKT MED ISTANBULS SKÆVE EKSISTENSER. NOGLE AF DEM ER HARMLØSE, MENS ANDRE ER MERE FARLIGE, MEN ALLE HAR DE MÅTTET LÆRE, AT DEN FULDE ENGLÆNDER I HJØRNET IKKE ER ET NEMT OFFER. EN GRUPPE KAN HAN IMIDLERTID IKKE TRUMFE: DEN TYRKISKE MAFIA, LEDET AF YILMAZ ÖZGUR. DESVÆRRE ER DET NETOP DEM, TIMOTHY HAR SPILLEGÆLD TIL. HAN HAR TABT ADSKILLIGE KVIT-ELLER-DOBBELT-CHANCER, OG SKYLDER NU OVER 23.000 PUND. EN SUM HAN IKKE ANER, HVORDAN HAN SKAL SKAFFE.
TIMOTHY HAR ALTID VÆRET DEN UHELDIGE TYPE. SOM BARN VAR DET ALTID HAM, OG IKKE PETER SOM KOM TIL SKADE. HANS RASTLØSHED OG EVENTYRLYST HAR OFTE FÅET HAM I PROBLEMER, SOM F.EKS. DEN GANG HVOR HAN SKULLE SE OM HAN KUNNE SLIPPE AF STED MED AT NUPPE ET ÆBLE PÅ ET MARKED I KAIRO. HANS FAR OG BROR HAR ALTID BEKRÆFTET HAM I DENNE ROLLE, OG DET I EN SÅDAN GRAD AT TIMOTHY NU SELV TROR PÅ AT HAN VIRKELIG ALTID VIL RODE SIG UD I BALLADE - EN SELVOPFYLDENDE PROFETI. TIMOTHY HAR OPLEVET TO MENNESKER I SIT LIV, SOM HAR SET HANS POTENTIALE - HANS DRØMME OM FRIHED - SOM NOGET ANDET END UREGERLIGHED. DEN ENE VAR HANS MOR ANN. DEN ANDEN ER HANS FARS NYE KONE ELISABETH.

TIMOTHY VAR NI DA HANS MOR DØDE. DET HELE STARTEDE MED EN PERIODE, HVOR HUN HELE TIDEN VAR SLØJ. SÅ KOM FEBEREN FOR ALVOR, OG DEREFTER GIK DET STÆRKT. HANS FAR VAR PÅ EKSPEDITION, SÅ TIMOTHY OG PETER VAR ALENE MED DEN DØENDE MOR. TIMOTHY HUSKER IKKE MEGET FRA DE UGER. KUN EN KNUGENDE FORNEMMELSE AF TAB OG SORG. MEN PETER TOG SIG AF HAM OG MOREN, MENS FADEREN FORSØGTE AT NÅ HJEM I TIDE, HVILKET HAN ALDRIG NÅEDE. EFTER MODERENS DØD REJSTE HAN OG PETER ALTID MED DERES FAR PÅ UDGRAVNINGER. DET VAR PÅ DISSE TURE, AT TIMOTHY FOR ALVOR LÆRTE SIN FAR AT KENDE. SUPERARKÆOLOGEN, DER KUNNE KLARE ALT. EN STÆRK FADERFIGUR, SOM

OPDRAGEDE SINE SØNNER STRENGT MEN RETFÆRDIGT. LAGDE VÆGT PÅ VÆRDIER SOM MOD, OMTANKE OG LOYALITET. TIMOTHY, MED SIN IMPULSIVE NATUR, HAVDE ALTID SVÆREST VED AT LEVE OP TIL KRAVET OM OMTANKE. TIMOTHYS BARNDOMSBILLEDE AF SIN FAR HAR IKKE ÆNDRET SIG. FOR HAM ER FADEREN STADIG USÅRLIG OG EVIGT UNG.

DERFOR HAR TANKEN ALDRIG STREJFET HAM AT HANS FIR-EOGHALVTREDSÅRIGE FAR VAR FOR GAMMEL TIL DEN TREDIVE ÅR YNGRE ELISABETH. DA HAN FØRST FIK NYHEDEN VAR HAN OPRIGTIGT GLAD PÅ FADERENS VEGNE. DISSE FØLELSER ÆNDREDE SIG DOG BRAT, DA HAN RENT FAKTISK MØDTE ELISABETH UNDER ET BESØG HJEMME I ENGLAND. BAGEFTER KUNNE TIMOTHY EGENTLIG IKKE HUSKE OM DET VAR VED DET FØRSTE BLIK, DE FØRSTE ORD ELLER VED AFSKEDEN - KYSSET PÅ KINDEN - AT HAN FORELSKEDE SIG NÆSEGRUS I SIN FARS KONE. EN TING ER DOG SIKKER. ELISABETH TALTE TIL HAM, OG SÅ TING I HAM, SOM HAN SELV AF OG TIL GLEM-MER. HUN SÅ FORBI DEN UHELDIGE, UOVERVEJEDE LILLEBROR. HUN SÅ FORBI VOVEHALSEN. HUN SÅ ROMANTIKEREN. FRIHEDSELSKEREN. OG HUN TALTE OM HANS POTENTIALE. OG NU ER TIMOTHY FORELS-KET.

TIMOTHYS FARS UDGRAVNING KOMMER SOM EN KÆRKOMMEN LEJ-LIGHED TIL AT KOMME VÆK FRA ISTANBUL. TIMOTHY NÆRER IKKE FORHÅBNINGER OM, AT HAN I LÆNGDEN KAN SLIPPE FRA MAFIAEN, MEN MÅSKE VIL EKSPEDITIONEN VIRKELIG BRINGE DET STORE FUND. OG SÅ ER DER VEL IKKE DET STORE I VEJEN FOR AT TIMOTHY LIGE "LÅNER" EN ENKELT GENSTAND?

EKSPEDITIONEN BETYDER OGSÅ ET MØDE MED TIMOTHYS FAMILIE. HAN GLÆDER SIG TIL AT SE DEM ALLE, NOGEN MERE END ANDRE.

MOTIVATION
TIMOTHY ØNSKER AT VISE SIN BROR OG FAR AT HAN ER ANDET END UOVERVEJET ULYKKESFUGL, SELV OM HAN IKKE HELT HAR OVERBEVIDST SIG SELV ENDNU. HANS GÆLD TIL DEN TYRKISKE MAFIA ER EN SAG HAN FOR ALT I VERDENEN VIL HOLDE FRA SIN FAMILIE, OG HURTIGST MULIGT FÅ BRAGT UD AF VERDENEN I STILHED.

TIMOTHY ER FORELSKET I ELISABETH SELV OM HAN ER OVERBEVIDST OM AT HAN IKKE HAR EN CHANCE. HAN ER IMIDLERTID EN HÅBLØS ROMANTIKER, OG DER SKAL DERFOR IKKE MANGE VENLIGHEDER FRA HENDES SIDE TIL AT TÆNDE EN LILLE GNIST AF HÅB I HANS INDRE.

FAMILIEN

RICHARD

FADEREN ER PÅ EN GANG TIMOTHYS ABSOLUTTE ROLLEMODEL OG SYMBOLET PÅ HANS EGEN UTILSTRÆKKELIGHED. TIMOTHY ER NEMLIG IKKE LIGE SÅ KLOG, VELOVERVEJET OG STÆRK SOM FAREN. TIMOTHY ELSKER OG BEUNDRER SIN FADER. HAN GLÆDER SIG TIL AT SE HAM IGEN, OG HÅBER INDERLIGT AT FADEREN IKKE SER HANS USIKKERHEDER OG MANGLER.

PETER
TIMOTHYS TO ÅR ÆLDRE STOREBROR MINDER PÅ MANGE MÅDE OM DERES FAR. I HVERT FALD MINDER HAN MEGET MERE OM FADEREN, END TIMOTHY SYNES HAN SELV GØR. PETER HAR OGSÅ DEN SAMME RÅ UDSTRÅLING AF AUTORITET OG KOMPETENCE. HAN ER MÅSKE EN ANELSE MERE EFTERTÆNKSOM OG KORREKT END FADEREN, OG BESIDDER IKKE DEN SAMME UMIDDELBARE CHARME. MEN PETER ER OGSÅ EN LEDER AF MÆND, OG DET ER DERFOR IKKE KOMMET SOM EN OVERRASKELSE FOR TIMOTHY, AT BRODEREN HAR GJORT KARRIERE I HÆREN. NÅR DE VAR PÅ TURE MED FADEREN VAR TIMOTHY OG PETER DE ENESTE BØRN, OG DE HAR DERFOR ALTID HAFT ET SÆRLIGT BÅND. PETER ER STOREBROR OG HAR ALTID BESKYTTET SIN LILLEBROR. I EN ÅRRÆKKE HAR DE IKKE SET HINANDEN, OG TIMOTHY KAN DERFOR NÆSTEN IKKE VENTE TIL AT SE SIN BROR IGEN.

ELISABETH

TIMOTHY ER DYBT FORELSKET I DEN UNGE SMUKKE ARKÆOLOG ELISABETH. FADERENS STUDERENDE OG PROTEGE, DER ENDTE SOM HANS KONE. TIMOTHY DRØMMER OM HENDE NAT OG DAG. DE HAR KUN MØDT HINANDEN EN GANG OG ALLIGEVEL FORMÅEDE HUN AT SE TING I HAM SOM INGEN ANDRE HAR KUNNET SE I ÅREVIS. DET ER IMIDLERTID EN ULYKKELIG FORELSKELSE, FOR ELISABETH ER GIFT MED HANS FAR. DET ER IKKE MORAL DER HOLDER TIMOTHY TILBAGE, DET ER HAN EN FOR STOR ROMANTIKER TIL - KÆRLIGHED OG PERSONLIG FRIHED ER OVER ALT ANDET. MEN HVORFOR SKULLE HUN DOG VÆLGE HAM NÅR HUN ER GIFT MED VERDENS STØRST HELT?

EVNER

EN FREMRAGENDE PILOT

SLÅR EN PROPER NÆVE, OG ER GANSKE BEHÆNDIG.

HAR PRØVET AT BRUGE SKYDEVÅBEN FØR - MEN ER IKKE EN MESTER

VED EN DEL OM ARKÆOLOGI OG UDGRAVNINGER

KAN REPARERE LIDT AF HVERT, BL.A. FLY

TALER ARABISK OG TYRKISK

STIKORD

VOVEHALS

SELVDESTRUKTIV

ROMANTIKER: KÆRLIGHED OG FRIHED OVER ALT ANDET
IMPULSIV

ER I STAND TIL ALT, HVIS HAN BARE TROR PÅ SIG SELV

ULYKKELIGT FORELSKET

Område 1.

Bygning A:
Bygningen er ganske lille, og en del er forvitret. Ikke meget er intakt, men der er forskellige ting:
Knogler. I sandet foran har vi fundet adskillige dyreknogler, muligvis fra får.
Potteskår. Både inden- og udenfor har vi fundet en mængde knust lertøj.
Måske har bygningen huset en del tilberedning af mad. Måske køkkenet til en stor husholdning, eller en form for madbod.

Bygning B:
Denne bygning er lidt større end bygning A. Den er nogenlunde velbevaret.
Potteskår. Der er en del færre end i bygning A, men der er selvfølgelig nogen.
Tæppe. Hvordan det har overlevet i sandet så længe er uforklarligt. Jeg har taget en prøve af sandet omkring med henblik på at undersøge det i England. Tæppet er næsten intakt, men noget falmet i farverne.
Mønter. Tre kobbermønter lå langt nede i sandet. Måske var de allerede begravet da indbyggerne forlod stedet?
Det er svært at konkludere noget endeligt angående bygningen. Måske når vi har undersøgt flere bygninger i nærheden. Mønterne kunne tyde på en velstående handlende, men alle har jo mønter.

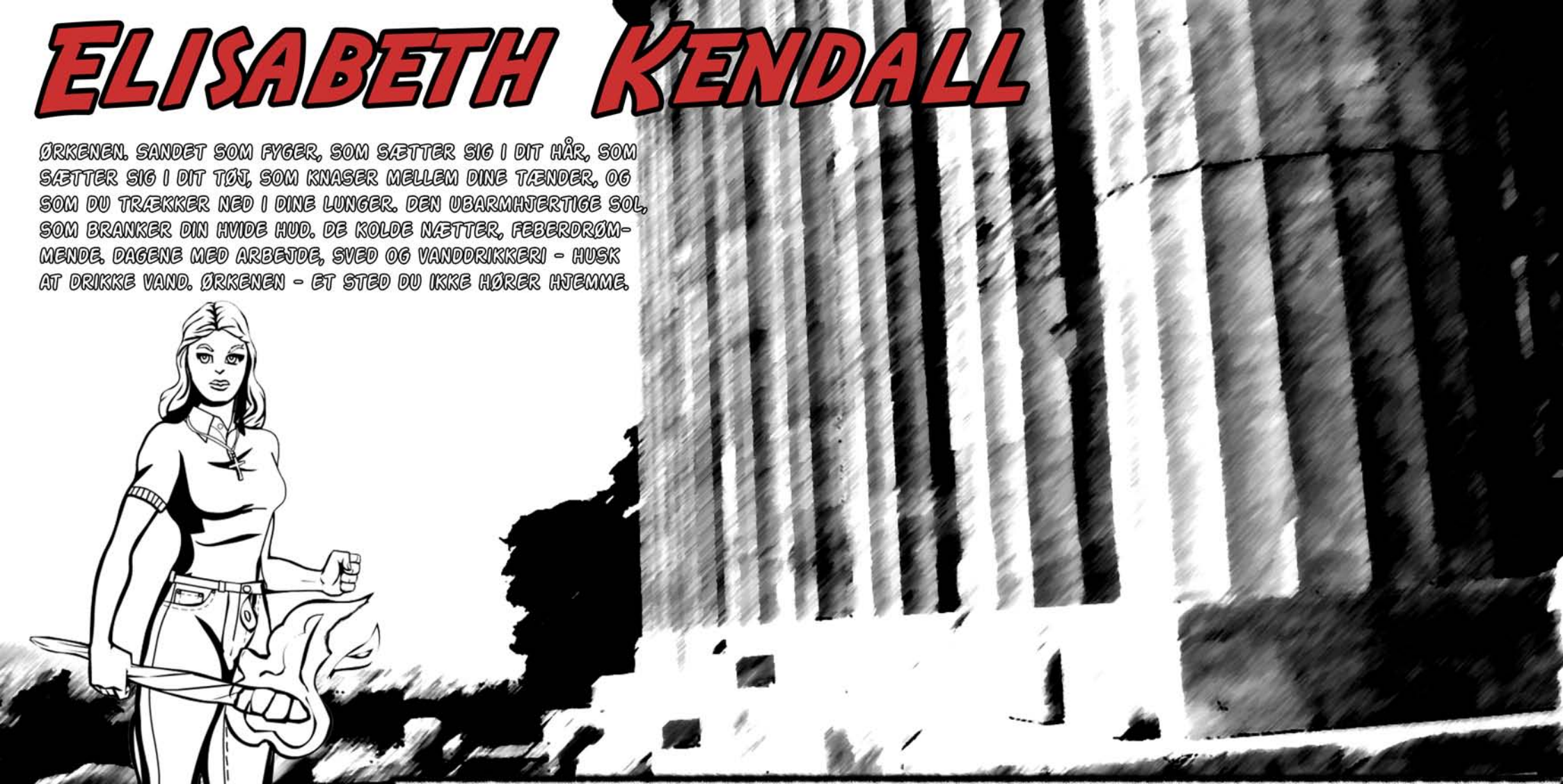
Mosaik A:
Imellem bygning B og en lerklinet mur – der meget vel kan vise sig at være en del af en bygning (i givet fald C) – har vi fundet en mosaik. Den er ganske velbevaret og har et blomstermotiv. Det ser ganske malplaceret ud i al sandet. Efter hvad jeg har læst var det et meget almindeligt motiv dengang.

Bygning C:
Denne bygning er mere intakt end de to andre, men sandet har også ligget højere her, måske har det hjulpet til at bevare bygningen.
Potteskår. Der er selvfølgelig også potteskår her, men ikke voldsomt mange.
Knogler. Også her er der dyreknogler. Nogle af dem er delvist forarbejdede.
Hvem end der har boet her, har det været en, der havde brug for at skære ben til. Det tyder på en eller anden erhvervsdrivende.

Når man kombinerer disse indikationer tyder noget på, at det område vi har fundet er en del af basaren. Bygning A har formentlig måske været en madbod, bygning B er stadig tvetydig, men det kunne være en tæppehandler. Bygning C har været en håndværker af en art.

ELISABETH KENDALL

ØRKENEN. SANDET SOM FYGER, SOM SÆTTER SIG I DIT HÅR, SOM SÆTTER SIG I DIT TØJ, SOM KNASER MELLEM DINE TÆNDER, OG SOM DU TRÆKKER NED I DINE LUNGER. DEN UBARMHJERTIGE SOL, SOM BRANKER DIN HVIDE HUD. DE KOLDE NÆTTER, FEBERDRØMMENDE. DAGENE MED ARBEJDE, SVED OG VANDDRIKKERI - HUSK AT DRIKKE VAND. ØRKENEN - ET STED DU IKKE HØRER HJEMME.



ELISABETH KENDALL ER EN KVINDE, DER HAR LEVET EFTER ET KONKRET MÅL, SOM HUN NU HAR SVÆRERE OG SVÆRERE VED AT SKIMTE I SIT LIVS HORISONT. I ET SAMFUND, HVOR MÆND ALTID HAR BESTEMT OVER KVINDERS SKÆBNER TURDE HUN DRØMME STORT OG GÅ EFTER EN UTÆNKELIG STILLING FOR HENDES KØN: ET PROFESSORAT I ARKÆOLOGI. EN SKARP HJERNE, OG GODE OVERTALELSESEVNER FIK HENDES FORÆLDRE TIL AT LADE HENDE STARTE PÅ NÆRORIENTALSK ARKÆOLOGI PÅ OXFORD UNIVERSITET. MENS HENDES FAMILIE OG VENNER BEGYNDTE AT TALE OM ÆGTESKAB, PRÆSTEREDE HUN ÅRGANGENS HØJESTE SNIT FLERE ÅR I TRÆK. TIL DELS FOR AT FREMME SIN KARRIERE GIFTEDE HUN SIG MED SIN MENTOR, SUPERARKÆOLOGEN RICHARD KENDALL, MEN MULIGVIS FORREGNEDE HUN SIG, FOR RICHARD VIL IKKE SÅDAN UDEN VIDERE ANBEFALE HENDE, UDEN HUN HAR BEVIST SIT ARKÆOLOGISKE VÆRD. HELDIGVIS FÅR ELISABETH EN MULIGHED FOR AT GØRE NETOP DET, FOR RICHARD HAR ARRANGERET EN EKSPEDITION MED SIT GAMLE UDGRAVNINGSHOLD "DET NÆRORIENTALSKE KOMPAGNI" (KOMPAGNIET). ELISABETH ER EN MODERNE KVINDE, SOM NÆGTER AT BØJE SIG FOR KONVENTIONER FOR, HVAD HUN BØR GØRE MED SIT LIV. HUN FRYGTER DOG NU, AT HUN ER ENDT I SAMME ROLLE SOM SIN MOR: SOM KONE TIL EN STOR MAND. INTET I SIG SELV.

MYTEN OM DET HVIDE PALADS

MÅLET FOR UDGRAVNINGEN ER AT FINDE DET SAGNOMSPUNDNE "HVIDE PALADS", SOM EFTER SIGENDE SKULLE VÆRE HVILESTED FOR UFATTELIGE KOSTBARHEDER. IFØLGE FORTÆLLINGEN HERSKEDE EN LINJE AF SULTANER FRA ET PALADS AF HVIDT MARMOR OVER EN PRÆGTIG STAD, SOM REGNEDE ALEXANDRIA OG BAGDAD FOR SINE LIGEMÆND. BYEN VAR ET CENTER FOR HANDEL OG IMAMERNE KALDTE TIL BØN FRA MINARETER MED SPIR SOM GLIMTEDE AF JUVELER OG GULD I SOLEN. MEN NOGET GIK GALT. BYENS HELD VENDTE PLUDSELIGT, SOM EN SANDSTORM I ØRKENEN, OG KATASTROFERNE BEGYNDTE AT HAGLE NED OVER DENS INDBYGGERE. FLODEN, BYENS LIVS KILDE, TØRREDE UD OG MARKERNE BLEV GOLDE. KARAVANERNE FANDT ANDRE RUTER OG BEDUIN-STAMMERNE BEGYNDTE AT HÆRGE I OMRÅDET. FOLKET FORLOD DERES ELSKEDE STAD. SANDET GJORDE SIT INDTOG, OG LAGDE SIG SOM ET TYKT TÆPPE OVER BYENS GADER, TORVE OG TIL SIDST OVER DET HVIDE PALADS. BYEN VAR FORSVUNDET. VERDENEN GLEMTE DENS NAVN OG BELIGGENHED.

MYTEN OM BYEN OG PALADSET LEVEDE DOG VIDERE. OG NU SKAL VERDENEN MÅSKE ATTER KOMME TIL AT KENDE BYEN, FOR RICHARD KENDALL HAR ENDELIG, EFTER ÅR SØGEN, FUNDET EN TROVÆRDIG KILDE TIL BYENS LOKALITET. HAN HAR DERFOR SAMLET KOMPAGNIET IGEN OG SAT KURS IMOD EN SÆRLIG KLIPPEFREMKOMST KENDT SOM "DET SORTE SPIR" I DET SYDVESTLIGE IRAK. DET ER HER, UNDER DET BRUNRØDE SAND, AT HAN FORVENTER AT FINDE DEN GLEMTE STAD MED DET HVIDE PALADS.

OM ELISABETH

ELISABETH ER EN SMUK KVINDE I MIDTEN AF TYVERNE, MED MØRKT SKULDERLANGT HÅR OG EN FLOT FIGUR. HUN ER EN KVINDE MED BEN I NÆSEN, MED KLARE MENINGER OG AMBITIONER. I SINE TIDLIGE TEENAGEÅR BESLUTTEDE HUN SIG FOR, AT HUN IKKE VILLE VÆRE SOM ALLE ANDRE KVINDER. HUN VILLE IKKE BARE GIFTE SIG OG SÅ AFFINDE SIG MED AT PASSE HJEM, BØRN OG MAND. HUN SKULLE IKKE ENDE SOM SIN MOR, BANKDIREKTØRFRUEN. JA, FORNEMT LØD DET, MEN VIRKELIGHEDEN VAR EN ANDEN. EN TILVÆRELSE ALENE I ET STORT TOMT HUS, VENTENDE PÅ AT MANDEN KOM HJEM KLOKKEN OTTE, OG MÅSKE KUNNE NEDVÆRDIGE SIG TIL AT BERETTE I FEM MINUTTER OM DAGENS OPLEVELSER. ELISABETH VILLE SELV HAVE EN KARRIERE.

HELDIGVIS HAVDE HUN EVNERENE TIL AT FÅ SIG EN UDDANELSE, OG FORÆLDRENE PENGENE OG VILJEN TIL AT GIVE HENDE DEN. DET KAN GODT BETALE SIG AT KUNNE SNO SIN FAR. ELISABETH HAR ALTID VÆRET VIDEBEGÆRLIG. HUN ELSKER AT TILEGNE SIG VIDEN, AT BESIDDE DEN, BRUGE DEN OG FREMFØRE DEN. DET AT KUNNE FORSTÅ OG KUNNE FORKLARE NOGET, SOM IKKE UMIDDDELBART GIVER MENING FOR DE UINDVIEDE, TÆNDER ELISABETH. DERFOR BLEV HUN I EN TIDLIG ALDER FASINERET AF ARKÆOLOGIEN OG AF FREMMEDE SPROG. PÅ UNIVERSITETET I OXFORD KOMBINEREDE HUN DE TO INTERESSER, I ET STUDIUM I NÆRORIENTALSK ARKÆOLGI. I TAKT MED AT HUN GANG PÅ GANG BEVISTE SIT VÆRD FOR SIG SELV OG OMVERDENEN, MED TÅRNHØJE KARAKTERER, BEGYNDTE HUN AT DRØMME OM AT FÅ SIT EGET PROFESSORAT. SOM DEN FØRSTE KVINDE VILLE HUN STÅ OPPE PÅ PODIET, OG UNDERVISE HUNDREDEVIS AF STUDERENDE PÅ EN GANG.

DERFOR SATTE HUN SIG FOR AT FINDE DEN RIGTIGE MENTOR TIL AT PROMOVERE HENDE I DE RIGTIGE KREDSE, OG FÅ HENDE MED PÅ DE RIGTIGE UDGRAVNINGER. VALGET FALD PÅ LEGENDEN RICHARD KENDALL, SUPERARKÆOLOGEN DER EFTER SIGENDE ALDRIG VEG TILBAGE FOR EN UDFORDRING. HVILKET DEN TREDIVE ÅR ÆLDRE MAND BEVISTE, DA HAN PLUDSELIG BEGYNDTE AT GØRE KUR TIL LIZ, SOM HAN KALDTE HENDE. ELISABETH HAVDE INDTIL DA KUN HAFT ET PAR SEKSUELT BETONEDE AFFÆRER, MEN DET VAR TYDELIGT AT RICHARD ØNSKEDE MERE END HENDES KROP. HUN ENDTE MED AT ACCEPTERE HANS FRIERI UD FRA EN BETRAGTNING OM, AT HUN TRODS ALDERSFORSKELLEN NOK ALDRIG VILLE FINDE EN MERE INTERESSANT MAND OG AT DET VILLE GAVNE HENDES KARRIERE.

ELISABETH HOLDER AF RICHARD, MEN HUN ELSKER HAM IKKE. HAN OPFYLDER ALLE HENDES INTERLEKTUELLE BEHOV, MEN RENT

FØLELSESMÆSSIGT OG SEKSUELT ER FORHOLDET FOR ELISABETHS SIDE UENGAGERET. MÅSKE HAVDE DET VÆRET ANDERLEDES, HVIS DE HAVDE VÆRET JÆVNALDRENDE, MEN RICHARD ER EN ÆLDRE HERRE, SELVOM HAN IKKE VIL INDRØMME DET. HAN DRIVER SIG SELV FOR HÅRDT, HVILKET RESULTERER I EN GRIM HOSTE. ELISABETH HAR SET HANS BLODPLETTEDE LOMMETØRKLÆDER, SELVOM HAN FORSØGER AT SKJULE DEM FOR HENDE. OGSÅ I FORHOLD TIL HENDES KARRIERE HAR ÆGTESKABET VÆRET EN NOGET BETINGET SUCCES. DET ER SOM OM, AT INGEN PÅ UNIVERSIETET LÆNGERE REGNER HENDE FOR ARKÆOLOG. NU ER HUN RICHARDS KONE, IKKE ANDET. DEN ENESTE DER KAN ÆNDRE VED DEN SITUATION ER RICHARD, MEN HAN VIL FØRST SE BEVISER FOR HENDES KUNNEN. ELISABETH ER DERFOR BEGYNDT AT FÅ BANGE ANELSER OM, AT HAN FAKTISK IKKE ER INTRESSERET I AT HJÆLPE HENDE FREM.

NU HAR RICHARD IMIDLERTID ARRANGERET EN UDGRAVNINGSEKSPEDITION EFTER DET, I ARKÆOLOGISK KREDSE, BERØMTE HVIDE PALADS. UDGRAVNINGEN ER ELISABETHS STORE CHANCE, MEN BESTEMT IKKE UDEN KOMPLIKATIONER. FOR DET FØRSTE ER DER ET SPØRGSMÅL OM, HVAD DER SKAL SKE MED EVENTUELLE FUND. RICHARD HAR MERE EN ANTYDET, AT HAN IKKE VIL LADE DE MEST INTRESSANTE GÅ TIL BRITISH MUSEUM, SOM HAN EFTER AFSLAG OM EN SÆRUDSTILLING UDELUKKENDE MED HANS FUND, IKKE ER BEGEJSTRET FOR. DETTE ER STIK MOD ELISABETHS MORAL. ALLE FUND TILHØRER MUSEET. SAMTIDIG HAR HUN BRUG FOR AT FÅ SIT NAVN TILKNYTTET TIL ET VIGTIGT FUND, ELLERS HAR HUN ALDRIG EN CHANCE FOR AT FÅ ET PROFESSORAT.

DEN ANDEN KOMPLIKATION ER, AT UDGRAVNINGEN SAMLER DEN LILLE KENDALL FAMILIE. RICHARD HAR TO SØNNER MED SIN TIDLIGERE KONE ANN, SOM DØDE DA DRENGENE VAR HENHOLDSVIS TOLV OG NI. SØNNERNE ER OPVOKSET PÅ RICHARDS UDGRAVNINGER, OG ER DERFOR BLEVET INVITERET FOR AT HJÆLPE TIL ENDNU ENGANG. PETER, SOM I DAG ER KAPTAJN I DEN BRITISKE HÆR, OG LILLEBRODEREN TIMOTHY, SOM ER PILOT FOR KONSULATET I ISTANBUL, HAR BEGGE KUN MØDT DERES NYE "STEDMOR" EN GANG. TIMOTHY AFSLØREDE SIG SOM EN FØLSOM FYR, SOM ELISABETH KOM GODT UD AF DET MED. MØDET MED PETER VAR DERIMOD LANGT MERE KONFLIKTFYLDT. HAN OG ELISABETH STØDTE SAMMEN. DET VAR SOM OM HAN ALLEREDE FØR MIDDAGEN HAVDE BESTEMT SIG FOR, AT HAN IKKE KUNNE LIDE HENDE. HUN FANDT OMVENDT HAM UTROLIGT PROVOKERENDE. OG SIDEN DA HAR HUN OFTE LADE SIG IRRITERE AF MINDET OM HAM, SELVOM NOGET I HENDE IKKE KAN LADE VÆRE AT HÆFTE SIG VED HANS FANTASTISKE KROP OG STORE UDSTRÅLING. ELISABETH HAR BESLUTTET SIG FOR AT HUN IKKE VIL FINDE SIG I NOGET FRA PETERS SIDE, SELV OM DET SIDSTE HUN HAR BRUG FOR PÅ UDGRAVNING ER FAMILIESKÆNDERIER.

MOTIVATION
ELISABETHS HELT GRUNDLÆGGENDE MOTIVATION ER AT BLIVE NOGET FOR SIG SELV. HUN ØNSKER DERFOR MERE END NOGET ANDET AT BLIVE PROFESSOR I ARKÆOLOGI. DERFOR VIL HUN GERNE HAVE EN GOD OG UDBYTTERIG UDGRAVNING, MED MASSER AF TING AT UDSTILLE PÅ BRITISH MUSEUM. HUN ER DOG BANGE FOR, AT ALLE FUND DE GØR, VIL BLIVE KNYTTET TIL RICHARDS NAVN, OG DERFOR ER HUN FORTVIVLET.

ELISABETH HAR FOR MANGE ÅR SIDEN BESLUTTET SIG FOR IKKE AT FINDE SIG I NOGET. DET GÆLDER OGSÅ PÅ DENNE EKSPEDITION, SELV HVIS DET MEDFØRER EN RÆKKE SKÆNDERIER MED PETER.

FAMILIEN

RICHARD
RICHARD ER INTELLIGENT, KARIMATISK OG ATTRAKTIV AF SIN ALDER. HAN ER EN ARKÆOLOGISK LEGENDE, SOM ELISABETH ENGANG HAVDE SOM SIT FORBILLEDE. DET HELE GIK IMIDLERTID STÆRKT, OG NU ER DE GIFT. ET ÆGTESKAB SOM ELISABETH IKKE FORTRYDER, MEN HELLER IKKE ER LYKKELIG I. HUN RESPEKTERER HAM, OG ER BEKYMRET FOR HANS HELBRED, MEN ER TRÆT AF HANS EGOCENTRISME OG OPMÆRKSOMHEDSBEHOV. OG SÅ FRYGTER HUN, AT HAN IKKE ER INTRESSERET I, AT HUN SKAL OPNÅ EN KARRIERE, MEN I STEDET VÆRE HANS TROFÆKONE

TIMOTHY
TIMOTHY ER EN SEKSOGTYVÅRIG VÅGEHALS, DER I SIT ARBEJDE SOM PILOT FOR KONSULATET I ISTANBUL PÅTAGER SIG DE MEST HALSBRÆKKENDE MISSIONER. RICHARD MENER AT HANS IMPULSIVITET UVÆRLIGT VIL RODE HAM UD I BALLADE, OG AT HAN DERFOR BURDE UDVISE MERE OMTANKE. MEN ELISABETH HAR SET EN ANDEN SIDE AF TIMOTHY. EN POETISK SJÆL, SOM ELSKER FRIHED OVER ALT ANDET. HUN HAR SET HVORDAN HAN IDEALISERER SIN FAR, OG DERVED OVERSER SIT EGET POTENTIALE. OG DET FIK DEN ELLERS SÅ RATIONALISTISKE ELISABETH TIL AT FORTÆLLE HAM LIGE UD, AT HUN MENTE HAN HAVDE POTENTIALE. ELISABETH SER FREM TIL AT MØDE TIMOTHY IGEN, FOR I IGENNEM DERES FÆLLES FORKÆRLIGHED FOR FRIHED, SER HUN HAM SOM EN POTENTIEL VEN. DERFOR GENERER DET HENDE HELLER IKKE DET MINDSTE, AT RICHARD INDIREKTE HAR OPFORDRET HENDE TIL AT SPØRGE TIL HANS YNGSTE SØNS LIV I ISTANBUL.

PETER

ELISABETH HAR FORNEMMET, AT PETER TAGER AFSTAND FRA HENDE, LIGESOM HUN IRRITERES AF HAM. ALLIGEVEL KAN HUN IKKE LADE VÆRE MED AT VÆRE FACINERET AF HAM, HVILKET I SIG SELV ER IRRITERENDE. MEN HAN UDSTRÅLER NOGET, SOM RICHARD IKKE GØR. UNGDOM, STYRKE, VIRILITET? HUN HAR SVÆRT VED AT GENNEMSKUE HAM, OG IKKE MINDST HANS FORHOLD TIL RICHARD. SELVOM HUN HAR FUNDET UD AF, HVORDAN HUN TRYKKER PÅ HANS KNAPPER: HAN HADER NÅR HUN BELÆRER ELLER RETTER HAM. ELISABETH ER BEKYMRET FOR HVORDAN UDGRAVNINGEN SKAL SPÆNDE AF I FORHOLD TIL PETER, SAMTIDIG MED AT HUN PRØVER AT OVERBEVISE SIG SELV OM AT HAN FAKTISKE IKKE ER BEKYMRINGERNE VÆRD.

EVNER

UTROLIG VIDENDE OM ARKÆOLOGI

EKSPERT I NÆRORIENTALSKE SPROG

OPFATTER MEGET AF VERDEN OMKRING HENDE

HAR LÆST EN MASSE OM ØRKENEN

BASALE FØRSTEHJÆLPSFÆRDIGHEDER

TALER ARAMÆISK OG ARABISK

STIKORD

TENDENS TIL AT VÆRE INTELLEKTUELT PATRONISERENDE

AMBITIØS OG ARBEJDSOM

TEMPERAMENTSFULD

LADER FORNUFTEN UNDERTRYKKE FØLELSER, UROMANTISK

FANGET I ET LIDENSKABSLØST ÆGTESKAB