



# En Rådden Sag

## i Staten Danmark

Et Call of Cthulhu scenarie  
i 1920'ernes Danmark



HEMMELIGT



# Vigtigt!

- 1 Handouts er ikke gengivet i scenariet, da der er mange og nogle måske er lidt længere end de burde have været.
- 2 Er der noget du ikke bryder dig om, så lav det om. Scenariet er en guide ikke en regelbog. Det gælder jo om at have det sjovt sammen med dine spillere.

## **"Something Rotten in the State of Denmark" fra 1992**

**Original-scenariet er lavet af**

Casper Angelo, Rasmus Bartholdy Jensen, Christian Preuss, Michael "JJ" Jørgen Jørgensen og Bo Hasle Buur

**Kreativ støtte og inspiration**

Thorbjørn Andersen, Claus Gregersen og Carsten Bernstorff Nielsen

## **En Rådden Sag i Staten Danmark fra 2021**

Omskrivninger og tilføjelser til originalen med sproglige mærkværdigheder og stavfejl ;o)

Bo Hasle Buur

**Grafisk design og nyt billedemateriale**

Bo Hasle Buur

**Korrektur**

Rasmus Bartholdy Jensen

**Særlig tak til**

Jimmy Sebastian Caspersen for hjælp med at skaffe avisskanninger og kort

### **Disclaimer**

Det du læser her er fiktion. Det meste af det er løgn, dog bundet op på rigtige steder og enkelte historiske personer og begivenheder – men det er først og fremmest det pure opspind (heldigvis) og ikke på nogen måde et billede på forfatterens livssyn eller holdninger. Står der noget du finder krænkende eller groft – så undskylder vi på forhånd – det er utilsigtet, men slap helt af – det er fiktion – det er rollespil. Selv billederne af personer og deres historie som er brugt i scenariet er fake, altså i forhold til navne, egenskaber, karakteristik og gøremål... billederne er dog af rigtige personer fra perioden hvor historien foregår – så hvis vi tilfældigvis viser et billede af din tip-tiptipoldemor i egenskab af en pc\* eller npc\*\*, så er vi ret sikre på at hun ikke i virkeligheden har været med i den her ballade om en gullaschbaron på afveje og vi undskylder ærbødigt for et evt. sammentræf. Der er ikke nogen skjult politisk eller samfundsnedbrydende – ismeagenda i denne fortælling, som vi vil pådutte andre. Vores formål er alene, at vi skal have det sjovt med hinanden, hvor du bliver udsat for små og store enigmaer, hvor du skal afprøve forskellige former for roller, indlevelse i tidsperioder og genrer og positioner, hvor spillets konflikter løses med argumenter, viden, humor, løgn, empati, fiktiv vold, initiativ, snarrådighed, indsigt og terninger. Terninger kastes ikke på hinanden – det gør nas!. That's all – have fun!

Scenariet er kun til personligt brug, og må på ingen måde bruges kommercielt.

Call of Cthulhu er Copyright 2021 Chaosium Inc.

Version 1.0



# Indholdsfortegnelse

## Baggrundshistorien ..... 5

- Forhistorien i nyere tid ..... 5
- Kort om scenariet ..... 6
- Gullaschbaron Alexander Theodor Nielsen (ATN)  
– den store skurk. .... 7

## Karaktererne og deres mulige plageånd. .... 8

- Personlige plageånder ..... 9
- Handout oversigt. .... 11

## Scenariet starter med et bryllup... 12

- Middagen i Scala ..... 13
- Glyptoteket ved nattetide ..... 13
- Inspektørens kontor. .... 15

## Steder i efterforskningen ..... 16

- Albert Hartmann (Nitte) ..... 16
- Alexander Bitschen (Nitte) ..... 16
- Alexander Theodor Nielsen ..... 16
- Ane Marie Christensen ..... 16
- Antikvariatet Lynge & Søn ..... 17
- Carl Leopold Seifert ..... 18
- Inspektør Svend  
Pedersens lejlighed ..... 19
- Jens Ploug's lejlighed ..... 19
- Nationalmuseet. .... 21
- Ny Carlsberg Glyptotek. .... 21
- Nørrebro Apotek. .... 21
- Oberst Ib Granberg. .... 22
- Peter Oxenfeldt (Nitte) ..... 24
- Politiet. .... 24
- Sankt Ansgar kirke. .... 25
- Universitet ..... 25

## En tur til Søllerød kommune. .... 26

- Ny Holte station ankomst ..... 26
- Ny Holte By ..... 27
- Søllerød ..... 28
- Præstegården og pastoren. .... 29
- Graveren i Søllerød. .... 30

## Galskab i Søllerød ..... 32

- Bagholdet ved Høje Sandbjerg ..... 32
- Ritualet i Søllerød kirke. .... 33

## Næsseslottet. .... 36

- Besøg hos Alexander Theodor Nielsen ..... 36
- Næsseslottet indvendigt ..... 37

## Gallamiddagen for brudeparret .... 43

- Ritualet begynder ..... 45
- Afslutning ..... 46
- Gullaschbaronen og andre modstandere. .... 47

## Særlige genstande ..... 48

- Magtstaven og Ankhen ..... 48
- Medaljonen. .... 48
- Gudernes knive ..... 49
- De stjalne pulvere ..... 49
- To egyptiske masker. .... 49
- Sten med Elder Sign ..... 50

## Billeder og fonte. .... 51

- Tegninger. .... 51
- Fonte. .... 51
- Billeder ..... 51



# Forord

En Rådden Sag i Staten Danmark hed originalt "Something Rotten in the State of Denmark", da vi lavede det tilbage i 1992. Vi var en gruppe af primært gymnasiedrenge som kalde os The Sonic Dwarfs, og spillede en masse rollespil sammen. Jeg tror, at det var til en Viking Con i Tårnby vi snakkede med nogen fra Vor Frelser Con, og vi blev spurgt eller tilbød selv at lave og køre et Call of Cthulhu Con-scenarie til Vor Frelser Con 1992.

Vi kastede os ud i det uden nogen erfaring med at skrive Con-scenarier. Hvor svært kunne det være, vi var jo gode Call spillere. Vi havde selv været spillere i et Call scenarie på Viking Con som foregik i Danmark, hvilket vi synes var super fedt i forhold til de klassiske scenarier i USA. Så vores scenarie skulle naturligvis også forgå i vores lokale område og have mange handouts. Jeg kan huske, at vi knoklede så meget med at få scenariet lavet færdigt, at min forældre blev meget sure over jeg aldrig var hjemme. Endvidere var min ven JJ og jeg ude på B&Os kontor og fotokopiere scenariet til 6 grupper på 49 sider plus mange sider handouts, karakterark og baggrundshistorier, hvilket tog evigheder og ikke gjorde mig mere populær hjemme. Vi nåede aldrig at playteste scenariet, hvilket gennem-

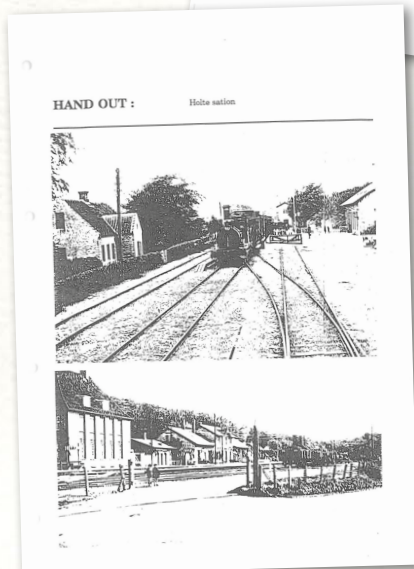
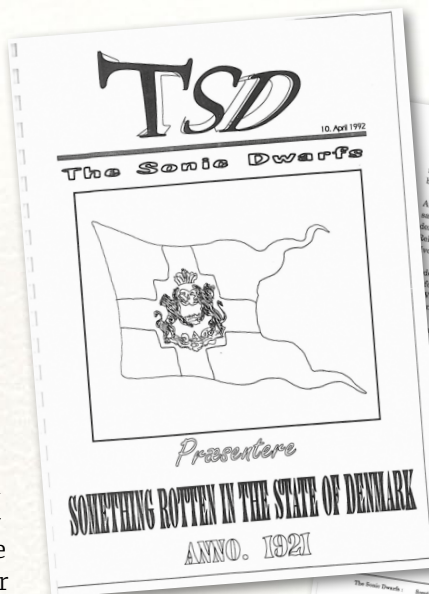
spilstiden også bar præg af. Mellem 4 og 12 timer tog det grupperne at spille scenariet med forsinket start kl. 21. En Keeper havde en meget ung gruppe, som han gav koffeintabletter, og jeg tror ikke de sov den weekend. Oh, what fun times!

For nogle år siden ville jeg spille scenariet igen for 3-4 gang, men kunne godt tænke mig en lidt mere lækker indpakning ren grafisk, hvilket naturligtvis udviklede sig. Senere besluttede jeg mig til at tilpasse spillet til Call of Cthulhu 7 edition. Jeg har lavet denne udgave for mig egen skyld og brug, men tænkte andre lige så godt kunne få fornøjelse af arbejdet. Original scenariet er lavet til fem spillere, men min daværende gruppe var på syv, så jeg har tilføjet to ekstra karakterer, der ikke er indarbejdet i scenariet i samme grad som de andre karakterer. En del handouts er stemningsbilleder og kan udlades, hvis man vil spare print.

Det har været min målsætning, at det skulle være nemt at finde informationerne i scenariet. Jeg synes selv det til tider kan være svært at finde det rigtige skill tjek, når man hurtigt skimmer et købescenarie. Derfor er Skills mv. fremhævet i fed. Jeg har også forsøgt at give råd og ideer forskellige steder, hvilket nok mest henvender sig til mindre øvede Keepers.

Jeg håber, at du og dine spillere får nogle fornøjelige timer sammen med scenariet.

*B. Hel Bør*



Skanninger fra originalen



# Baggrundshistorien

For mange tusind år siden dukkede en ny race ved navn *Nuschtara* [*Nûsj-tará*] op på jorden. Hvor de kommer fra vides ikke, men noget tyder på at racen er blevet transporteret gennem tid og rum ved hjælp af en portal. Portalen brød sammen, og den nye race strandede på jorden. De byggede gradvis en civilisation op i Egypten, hvorfra den spredte ud i verden. De kunne overleve under de mest ekstreme forhold. Deres byer lå oftest under jorden, og derfor er der begrænset kendskab til dem. De underjordiske byer havde opgange, som vi i dag kender som faraonernes pyramider og indianske templer mv. Selve indgangene er faldet sammen og skjult gennem tiden. *Nuschtara* var en fredelig race, og videnskab var en meget vigtig del af deres liv. Muligheden for at rejse i tiden og rum var deres største interesse, og søgen efter løsninger bragte dem til *The Old Ones* gamle byer. Der begyndte racen at studere den sorte Mythos-magi, hvilket blev grundstenen for deres undergang.

Den sorte magi blev forbudt på grund af dens meget uheldige indflydelse på selve racens sundhedstilstand. Der opstod to parter over hele jordkloden, modstandere og tilhængere af sort magi, og parterne begyndte at bekriige hinanden. Tilhængerne fik hjælp af de ydre Guder og deres tjenere. Modstanderne vandt en kneben sejr til sidst efter de også begyndte at bruge Mythos-magi. Efter "verdenskrigen" var begge parter meget svækket, og de få overlevende modstandere slog sig ned i Egypten. For at de grusomme guder ikke skulle herske igen, måtte de store Troldkarle uskadeliggøres permanent. Livgivende energi kunne altid bringe dem tilbage fra dødsriget, så "døden" var ingen løsning. De mægtige Troldkarle blev spærret inde i magiske stenstatuer i egyptisk stil. Magiske kraftsten rundt om i verden blev

brugt i indespærringsritualerne sammen med andre rekvisitter. Kraftstenene er så kraftigt ladet med energi, at de fleste Mythos-racer vil dø eller lide alvorig skade ved berøring af en sådan sten. Stenstatuerne blev samlet i Egypten.

Cirka tusind år senere kom modstanderne i kontakt med Nodens "Lord of the Great Abyss". Nodens skænkede dem magiske stentavler til brug mod store navngivne Troldkarle, som skulle sende dem ind i en anden dimension. Kun enkelte af disse stentavler blev brugt, så de fleste af dem eksisterer måske den dag i dag under pyramiderne (hvem ved?). 3000 - 2000 år f. Kr. forsvandt racen af ukendte årsager. Racens skriftsprog blev forenklet af menneskene og blev til hieroglyffer.

## Forhistorien i nyere tid

I 1916 udgraver en ekspedition anført af gullaschbaron Alexander Theodor Nielsen (ATN) og Ny Carlsberg Glyptoteksinspektør Svend Pedersen et af den gamle races templer. Mærkelige hændelser, uheld og tyverier plager udgravningen fra starten, og truer med at stoppe den i utide. Da de finder nogle af de magiske statuer, går det først rigtig galt.

Opstemt af succesen sætter de tempo over sikkerhed på et sted som menneskeheden burde lade være i fred. En aften går ATN alene ned i templet, hvor han opdager et hemmeligt rum til guden Nyarlathotep som er til stede, da han vælter ind. Nyarlathotep leger gennem flere timer med staklen, som bliver rablende sindssyg og magtbegærlig. Guden giver han nogle "tips" til at





blive Europas "frelser", og begaver ATN med en af de forbandede statuer. Den stakkels gullaschbaron bliver en skakbrik, som nu tjener de ydre guder uden selv at forstå det sande mål for Nyarlathotep.

Ud på natten fatter ATNs arabiske udgravningsleder, Alharrim, uråd og går ned i templet med fem mænd, for aldrig at komme ud igen. Ud på morgen vælter en forslået og usammenhængende ATN ind i ekspediti-  
onslejerens fablende om hemmelige rum og statuer, som efterfølgende ikke kan findes, og at Alharrim har reddet hans liv. De af ligene som findes ligger under sammenstyrtninger med ansigter fyldt af rædsel. Hændelserne omkring dødsulykken og de fundne statuers pludselige forsvinden opklares aldrig.

Udgravningen stopper kort tid efter, men er stadigvæk en succes med fantastiske fund. Svend viderebringer aldrig oplysninger om uheld m.m. hjemme i Danmark, delvis for egen skyld og delvist for at beskytte sin ven, så han kan komme sig mentalt. En ven som i al hemmelighed smuler en statue med hjem til sin residens Næsseslottet nær Ny Holte.

### Forberedelser i Danmark

Fra sit hjem, Næsseslottet, i Søllerød starter ATN jagen på ritualer og remedier til at befri en af den gamle races mægtig troldmænd fra statuen, som han tror skal hjælpe ham med at frelse Europa fra bolschevisme og andre slemme dårligheder.

Samtidig opbygger han en kult omkring en magisk sten, som Søllerød Kirke er bygget på. Den har igennem historien på mystisk vis påvirket folk mentale tilstand omkring den. ATN overbeviser Pastor Lorentz Ferdinand Jensen og menigheden om, at stenen indeholder en indespærret engel som de skal befri. Påvirket af stenen tror de hans påstande om at "englen" skal hjælpe med at redde Europa og gøre Danmark til en stormagt. ATN gør brug af præsten som frontfigur, hvis noget skulle gå galt.

Da Politimesteren, lokalbetjenten, telefoncentraldammer m.fl. er med i menigheden/kulten, har ATN godt styr på tingene i Søllerød, når der undervejs opstår uheldig interesse i hans projekt. Andre steder bruger han penge, sine kontakter og sin tætte forbindelse til kongefamilien til stoppe uønsket interesse.

Alle remedierne har gennem historien fundet vej til Danmark, nærmest som om det var gudernes vilje. ATN indlemmer indbrudstyven Jens Ploug i sit livsværk, og bruger ham og hans slæng til udspionering og indbrud for at skaffe de nødvendige "egyptiske" remedier. Kort

før scenariet start indser ATN, at hans ven Inspektør Svend Pedersen besidder en bog skrevet med hieroglyffer som indeholder de nødvendige ritualer, som han ikke selv har kunne finde. Jens Ploug bliver sendt af sted for at stjæle bogen.

## Kort om scenariet

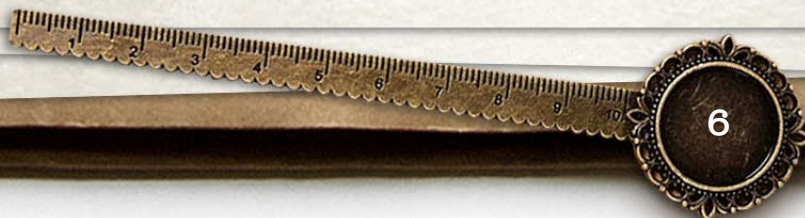
Spillerne holder ferie og er til kongeligt globryllup mellem prinsesse Margarethe og prins René af Bourbon-Parma torsdag d. 9. Juni 1921, hvor de inviteres til middag af Inspektør Svend Pedersen. Under middagen går han til Glyptoteket for at hente hieroglyfbogen, men kommer ikke tilbage, hvilket skulle få spillerne til at følge efter. På glyptoteket overværer spillerne inspektøren blive hårdt såret eller dræbt og bogen stjålet, hvorefter de gerne skal jage Jens Ploug til han falder og dør. Det vil være op til spillerne at opklare det morderiske tyveri og finde bagmanden, da politikommisær Bastiansen straks afslutter sagen, samtidig med at han om muligt tilsviner spillerne.

Herfra er scenariet målrettet efterforskning af Inspektøren og Jens Ploug, som leder videre til de forskellige indbrudssteder, hvor egyptiske remedier er stjålet. Herefter føres spillerne forhåbentligt til Søllerød og ATN. Spillerne skulle gerne her stykke sammen, at der er noget stort under opsejling med et overnaturligt egyptisk tema.

I Søllerød bliver Gullashbaron ATN klar til sine ritualer uden at ænse omverdenen. Spillernes efterforskning kommer som en forfærdelig overraskelse så tæt på mål. Han prøver, at afspore spillerne ved at henvise til Pastoren, som vil lokke spillerne i et baghold ved en gravhøj nær Høje Sandbjerg, hvor ATN overmodigt afslører sig selv med en besked.

Herefter formodes spillerne at undersøge ATNs hjem, Næsseslottet, hvor de kan finde en stentavle til at besejre dæmonen og afgørende spor. Mens spillerne er afledt begynder ATN og kultens ritualer til at befri dæmonen Bakathnusch i Søllerød Kirke, hvilket spillerne formodentligt overværer slutningen på. Bakathnusch og ATN flygter for at forberede det afgørende ritual, og hænge spillerne op på hændelserne i kirken.

Afslutningen på scenariet finder sted på den franske ambassade under en gallamiddag for det nygifte adelspar, hvor ATN og dæmonen vil ofre kongefamilien m.fl. for at slippe guderne løs på jorden igen. Alt dette kan naturligvis ændre sig afhængig af spillerne handlinger.





# Gullaschbaron Alexander Theodor Nielsen (ATN) – den store skurk

Theodor voksede op hos rige forældre. Han fik sin studentereksamen og en handelseksamen, og får en stor interesse for oldtidens Egypten. Da ATN er en mand med forretningssans, bliver han senere hen Gullaschbaron. En stor del af hans nye indkomst går til køb af egyptiske "oldsager" og rejser til faraoernes land. De mange "oldsager" samler han på Næsseslottet, som han køber i 1906 efter at have arvet fra hans forældre.

ATN blev ganske kendt omkring 1910, da han blev valgt til det lovgivende landsting af kong Frederik 8. Han er konservativ og går ind for Gud, Kongen, fædrelandet osv. Han mener, at man skal slå hårdt ned på alt der minder om bolsjevisme, da han har mistet en del gode investeringer. Han holder foredrag rundt omkring i Danmark, og han udtaler sig ofte sig til pressen om politiske sager. I historiske kredse kender man naturligvis hans store samlerinteresse.

ATN kontakter i 1913 Museumsinspektør Pedersen fra Glyptoteket i anledningen af deres fælles interesse, og året efter donerer ATN en stor del af sin egyptiske samling til Glyptoteket. Hr. Pedersen og ATN bliver venner. I 1916 tager de med held til Egypten, hvor de finder en hidtil ukendt by og et mystisk tempel.

Uheldigvis havde byen, de udgraver, været beboet af en ond kult, der tilbød de ydre Guder især Nyarlathotep, sidst nævnte gør ATN sindssyg og magtliderlig. ATN tror, at han vil få herredømmet over Europa og evigt liv. Se mere under *Forhistorie i nyere tid* side 5.

ATN har bevaret sit sædvanlige ydre, for dum er han bestemt ikke. Efter ekspeditionen begynder ATN at studere sort magi, og han læser mange Mythos-bøger, der kan give ham magt gennem magi. Efter 3 års intense studier lykkedes det for ham at finde en mulig løsning.

I 1917 starter han sin søgen efter de ting, der skulle bruges til ritualerne. Samme år starter han en lille kult i Søllerød og tilkalder en mindre dæmon på Næsseslottet. Senere flyttes ritualerne til Søllerød Kirke, hvor den magiske sten med hieroglyffer ligger.

Fra 1920 begynder tyve, på ATNs bud, med undersøgelser og tyveri af lokaliteterne for de ønskede genstande m.m. Lige før scenariet går i gang mangler ATN kun en bog med de nødvendige ritualer på originalsproget, som Inspektør Pedersen er i besiddelse af.



Alexander Theodor Nielsen

I løbet af selve scenariet lærer ATN ritualerne, og opdager at det afgørende ritual kræver adeligt/kongeligt blod. Meget heldigt for ATN er han inviteret til kongelig gallamiddag. Han iværksætter hurtigt en plan, hvor han kan udføre det afgørende ritual under gallamiddagen for brudeparret på den franske ambassade. Så kan han ved samme lejlighed dræbe de mest betydningsfulde ledere af landet. ATN ser allerede sig selv stå frem som frelser af Danmark, Europa...

## Personlighed

ATNs syge sind har dannet to personligheder. Den næsten alt-dominerende personlighed følger planen. Den anden dukker lejlighedsvis op, og er ATNs gamle jeg, som prøver at stoppe sig selv og ikke ønsker at skade Danmark og gode danske borgere. Begge personligheder er meget velformulerede og passionerede.







# Karaktererne og deres mulige plageånd

Scenariet fra 1992 er originalt skrevet til fem karakterer: Læge Martin Severin Lund, Lægesekretær Eva Lund, Livsnyder Hans-Christian Frisenberg, Professor Erik Arup og Politikommisær Peter Arup. I 2015 skulle jeg køre scenariet med syv spillere og tilføjede derfor to ekstra: Forfatter Søren Palmqvist og Privat Detektiv Anne-Kristine Palmqvist.

Alle karaktererne er venner i større eller mindre grad afhængigt af deres evt. modsætninger. Lægeparret Lund er bindeleddet som holder gruppen sammen. Alle karaktererne har en længere beskrivelse og historie tilknyttet karakterarkene, som bør læses for at forstå modsætningerne i gruppen. Her er en kort beskrivelse:

## Læge Martin Severin Lund

Den succesrige og flotte læge har temperament og hader sit mellemnavn. Han er gift med Eva i et forhold, som han ønsker tilbage på sporet. Han er barndomsven med Hans-Christian. Han har en interesse for tobak sammen med Erik og Søren.

## Lægesekretær Eva Lund

Den smukke, flirtende, modebevidste og spændingsøgende Eva hader sin jyske oprindelse og accent. Hun trætter efterhånden de fleste andre karakterer med hendes evige snak om amatørteatergruppen Corsari. Hun drømmer om at blive stumfilmstjerne. Hun forventer at blive opvartet af mænd.

## Livsnyder Hans-Christian Frisenberg

Han er af en adelig familie og lever livet som en dagsdrivende Gentleman med masser af kvinder, fest og spil. Han har dog tabt alle sine penge i spil og dårlige investeringer, så han lever nu af div. "tricks" han har lært af Amerikanske gangstere. Han søger konstant spænding og ballade. Han har arvet et sommerhus i Holte, som han gerne vil sælge til Martin.

## Politikommisær Peter Arup

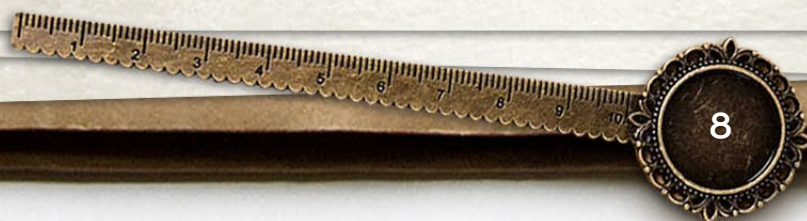
Han mistede sin kone for 2 år siden. Han er suspenderet pga. en voldlig efterforskning. Han er en patriotisk, loyal, praktisk og overtroisk mand, som er lillebror til Erik. Brødrene blev venner med lægeparret efter et uheld. Han er ikke glad for Anne-Kristines erhverv og for Hans-Christians person.

## Professor Erik Arup

Han er den klassiske kloge men lidt verdensfjerne ugifte professor, som ikke har styr på tøj, mode eller praktiske ting. Han opfører sig lidt som en far overfor flere karakterer. Han kan ikke udholde Søren's ulogiske og gerne overnaturlige teorier om alt muligt.

## Forfatter Søren Palmqvist (Ekstra)

Skriver succesfulde romaner under synonym. Han er intellektuel, ganske upraktisk og tror på det overnaturlige, hvilke han omsætter til vilde teorier om alt muligt. Han er gift med den praktisk anlagte Anne-Kristine, og de er naboer til lægeparret. Han er med i tobaksklubben.





### Privat Detektiv Anne-Kristine Palmqvist (Ekstra)

Hun er en meget selvstændig og nysgerrig kvinde, som gerne vil bevise at kvinder kan klare alt selv. Eva har fået hende med i amatørteatergruppen. Hun drømmer om, at opklare den store sag, som kan sætte hendes kritikere på plads.

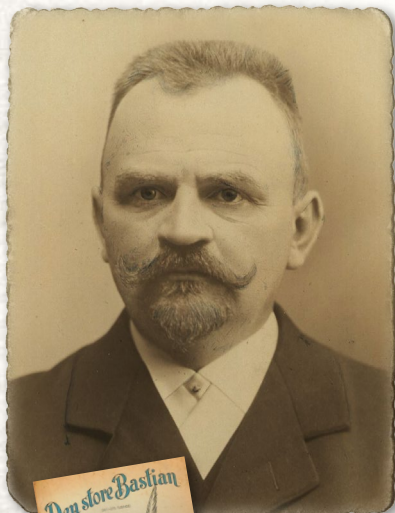
## Personlige plageånd

De følgende folk er tænkt som personer, der virker som midlertidig stopklods eller forhindring, hvis du som Keeper lige har brug for at aflede spillerne kortvarigt. Personerne har ikke nødvendigvis stor sammenhæng med scenariet.

### Politikommisær Otto Grue Bastiansen

**Øgenavn:** Store Bastian (*a la den gamle børnebog*)

Han er en høj stærk mand med markant rødt skæg og kortklippet hår. Otto er det man kalder en panserbasse,



hvilket betyder at han går ind for først at tæve forbrydere og andet skidtfolk. Så kan man evt. forhøre/udspørge dem efterfølgende. Derudover er han racistisk, mand-schauvenistisk, grov i munden og nyder at nedgøre andre. Det er mere eller mindre held, at han har t æ v e t

sig op til kommissær. En stilling han ikke er kompetent nok til. Nu gør han alt for at beholde posten, som nogle gange har økonomiske sidegevinster. Så hellere lukke mange sager end nødvendigvis at fange den rigtige bagmand, specielt hvis de kommer fra de højere samfundslag. Han kan være indirekte påvirket af ATN, hvis du finder det passende.

Otto kan ikke udstå Peter Arup, og han har været medvirkende i suspenderingen af Arup. Otto gør, hvad han kan for at gøre livet surt for Arup, når muligheden byder

sig. Han ser gerne Arup fyret helt eller værre. Otto bryder heller ikke om privatopdagere, og da slet ikke en kvindelig en som Fru. Palmqvist. Han har personligt afvist hende på stationen på den mest nedladende måde, og sagt at hun skulle skride hjem til kødgryderne i stedet for at forulempe politiet med hendes opdagelsespjat til stor morskab for de vagthavende betjente på stationen.

Han har givet en stående ordre om at afvise Fru. Palmqvist ved skranken. Han ville nyde, at lukke hendes biks ned, så hun kunne lære sin plads. En kvindes livsopgave er at blive gift, få børn og naturligvis opvarte sin mand i følge Ottos verdensbillede.

Otto kan også være et problem for Hans-Christian, da han måske har opfanget nogle rygter om ham.

### Redaktør Edvard Brandes

Han er en kraftig mand med fuldskæg og runde guldbriller. Endvidere er han intelligent og en meget kultiveret person, og han har et kærlighedsforhold med det skrevne ord. Han kan blive ganske hid-sig, hvis man provokere ham eller tester hans tålmodighed. Han arbejder på forlaget Tårnfalken, og har haft succes med Søren Palmqvists bøger, skrevet under synonym. Forlaget har for et godt stykke tid siden givet Palmqvist et større forskud på hans næste bog, men har endnu ikke set et udkast på bogen. Hr. Brandes er derfor ved at blive utålmodig, og ønsker snarest at se et udkast.



### Fru Ida Krog Larsen

Hun er lille og tæt af bygning og ganske nydelig af udseende på trods af et par flyveøre og nogle intenst stirrende øjne. Hun klæder sig pænt i kraftige farver, hvilket ikke går godt i forhold til den Københavnske mode.

Hun er en glad kristen, som er stolt af at være jøde. Hun ynder at fremhæve sig selv, som f.eks. at hun blev gift med storbonden Morten Larsen fra Sæby. Hun elsker at løbe med sladder, og da





hun kommer fra Sæby ved hun alt muligt om Eva Lund, eller Eva Mortensen som hun hed den gang. Hun er på ferie i København, hvor hun besøger div. venner og bekendte i det bedre borgerskab. Hun kan derfor dukke op, hvor som helst og gøre Eva yderst pinlige berørt over hendes livsvalg og herkomst.

### **Komtesse Emalie Moltke**

Komtessen er forholdsvis ranglet og ikke særlig køn. Hvad hun mangler i udseende, prøver hun kraftigt at opveje med smykker, Chanel parfume og moderigtigt tøj. Hun følger meget med i de adelige familier og deres forhold. Hun ejer ikke situationsfornemmelse og kan blive ganske fornærmet. Hun snakker hele tiden om de mest ligegyldige ting.

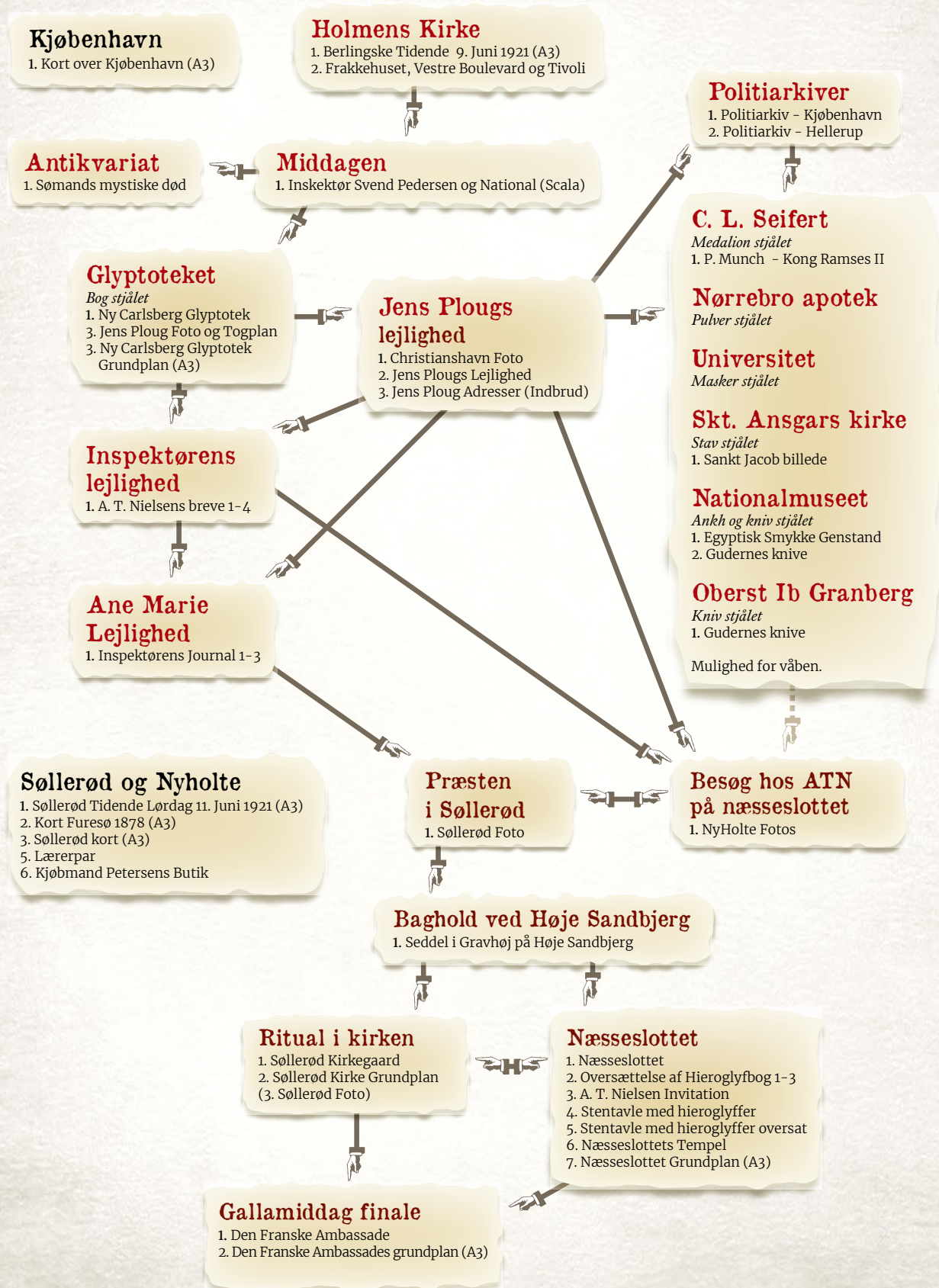
Hun er fuldkommen betaget af Hans-Christian Frisenberg, og prøver desperat at få ham på krogen.

Begge familier ser gerne et ægteskab. Følelserne er bestemt ikke gengældt. Han ser hende mere som Djævlens søster. Hun har inviteret Hans-Christian med til middag på den franske ambassade i anledning af det kongelige bryllup, men han har stukket hende en løgn om, at han er i udlandet pt. Hun er dog villig til at skabe skandale og droppe sin ledsager for Hans-Christian, selv om han næppe slipper gratis fra det, eller gør han?





# Handout oversigt







# Scenariet starter med et bryllup

Det er et strålende solskinsvejr. Klokken er lidt i et, og spillerne står udenfor Jesu Hjerte Kirke og venter på, at det kongelige brudepar prinsesse Margarethe og prins René af Bourbon-Parma kommer ud fra ceremonien. Spillerne havde for et par dage siden aftalt, at de skulle holde en miniferie i anledning af denne begivenhed. En tur i Tivoli og spise frokost er planen. Livgarden og en stor spændt folkemængde står og venter med flag. I mylderet dukker Inspektør Svend Pedersen op, og hilser på sin gamle studiekammerat Erik Arup og hans bror Peter. Han har ikke set dem i 8 måneder på grund af arbejde. Han inviterer alle spillerne til middag i Scala kl. 20:00 og tager ikke et nej som svar. Hr. Pedersen siger hurtigt farvel og forsvinder i folkemængden.

På et tidspunkt efter brylluppet kommer spillerne forbi en bygning, der er overdækket af frakker, da der er frakkeudsalg i dagens anledning.

## **HANDOUT:**

Fakkehus, Vestre Boulevard og Tivoli  
Berlingske Tidende Torsdag 9. Juni 1921 (A3)

Giv Erik og Peter baggrundsinfo om Inspektør  
Svend Pedersen

## **Inspektør Svend Pedersen**

Se Handout for en beskrivelse af hans udseende. Han er en meget klog og lært mand på 56 år, som går meget op i at være arbejdsom, punktlig og præcis. Hans venner joker om, at man kan stille sit ur efter ham. Han er glad og gavmild af natur. Han holder sine studier, teorier og opdagelser for sig selv eller sammen med få indviede nære venner, indtil han er klar til officiel publicering. Han er god til at tænke ud af boksen og komme med teorier, som kan virke usandsynlige, men han har mere end en gang bevist dem efterfølgende. Ud over Old Egypten er kunst hans store lidenskab.

Han studerede oldtidshistorie, egyptologi og arkæologi på Københavns Universitet, hvor han studerede sammen med Erik Arup. Med topkarakterer fik han arbejde på glyptoteket, hvor han hurtigt steg i graderne til inspektør. Han har været på meget succesfulde ekspeditioner/udgravninger i Egypten, hvor han har hjembragt en del ting til Ny Carlsberg Glyptoteket. Hans mentale tilstand er sat på prøve efter lang tids studie af "hieroglyfbogens" Mythos-indhold. Hans forlovede tilkomst i hans liv har givet ham en tiltrængt mental afledning. Han kalder hende for sin engel, selv om hun ikke kender den reelle grund. Han mødte Kjøbmandsdatter Ane Marie Christensen for ca. 8-9 måneder siden, og de deler interessen for kunst, som har bragt dem til Paris og Berlin.





## Middagen i Scala

Den altid punktlige Svend kommer naturligvis til tiden. Han er meget gavmild med mad og især øl og snaps. Under middagen snakker han meget om hans forlovelse med Købmandsdatter Ane-Marie Christensen. Hun kommer hjem fra Berlin i morgen, og han er meget ivrig for at præsentere hende for dem ved en given lejlighed. De har været i Berlin og Paris sammen flere gange. Han er også meget interesseret i at møde de spillere, som han ikke kender.

**Under middagen bliver der drukket rimeligt tæt!! hik! hik! og skål! hik!**

Ved kaffen fortæller han professor Arup, at han har fået fingre i en meget spændende bog skrevet med hieroglyffer. Bogen købte han billigt i forhold til indholdet hos *Lynge & Søn antikvariat*. Bogen vil tilføje en hel del ny viden om Old Egypten. Bogen handler om hidtil ukendte guder og kulturer. Ifølge bogen har nogle af de statuer, som man har fundet en ganske anden brugsværdi, end den videnskaben tror på nuværende tidspunkt. Han er dog blevet i tvivl om verden, kan håndtere denne viden. Så han ønsker Eriks råd og vejledning.

Kl. ca. 23.20 siger han: *"Jeg vil gerne vise dig bogen Arup, og da jeg trænger til at være lidt alene, kan jeg lige så godt hente den med det samme ovre på Glyptoteket. Hik! Bliv endelig siddende mine herrer og damer, jeg er tilbage om føje tid, lad os sige 15 minutter."*

Inspektøren er ikke kommet tilbage kl. 23:45. Det er mærkeligt, da Svend altid kommer til tiden. Spillerne skal nu lokkes til Glyptoteket, helst af eget initiativ, ellers kan restauranten lukke! Klares et **Psychology** har man bemærket, at Inspektøren virkede nervøs lige inden han gik.

Spiller må ikke følge med/efter Inspektøren de første 5-10 minutter, da næste scene kræver, at han har et forspring. En tjener kan spille drikkevarer, eller overtjeneren griber fat i en af spillernes arme, for man løber ikke fra regningen. Eller brug en eller flere af spillernes personlige plager til at forsinke spillerne.

*Se NPC'erne på side 9.*

### HANDOUT:

Inspektør Svend Pedersen og National (Scala)

## Glyptoteket ved nattetide

*På vej over til Glyptoteket hører I Rådhusklokkerne slå 12. Gaderne er stilnet af efter brylluppet, og der er kun nogle få fyldebøtter, der render rundt og råber. Et pænere par skynder sig videre, da en af dem bliver lidt nærgående. Lidt efter er alt stille. Ikke en vind rør sig da I står foran den imponerende bygning Ny Carlsberg Glyptoteket. Et pludseligt vindstød åbner døren på vidt gab. I ser, at der er bælgmørkt inde i bygningen.*

Hvis spillerne ikke vil gå der ind, så lok dem!  
F.eks. Professor Arup har en moralsk forpligtelse til at undersøge om hans ven er ok.

Spillerne har formodentlig drukket tæt under middagen, hvilket giver spillerne en **penalty dice** til en hver form for fysisk aktivitet. En venlig Keeper undlader at lade det påvirke **First Aid** og **Medicin**.

Klarer Spillerne et **Spot Hidden**, har de skimtet lys fra en lygte langt inde i bygningen. Straks efter slås et **Listen**. Klares det hører man nogen komme løbende fra den anden side af palmehaven. Palmehaven er svagt oplyst af fuldmånen.

### HANDOUT:

Ny Carlsberg Glyptotek Grundplan (A3)  
Ny Carlsberg Glyptotek

Det er Inspektøren, der kommer løbende med en bog i hånden. Han er forfulgt af to menneskeskikkelser. Den ene stopper ved trappen til palmehavne og tager en .38 pistol frem og skyder Svend to gange i ryggen. Svend råber, idet han falder: *Arrgh... for Guds skyld, lad dem ikke få bogen.*

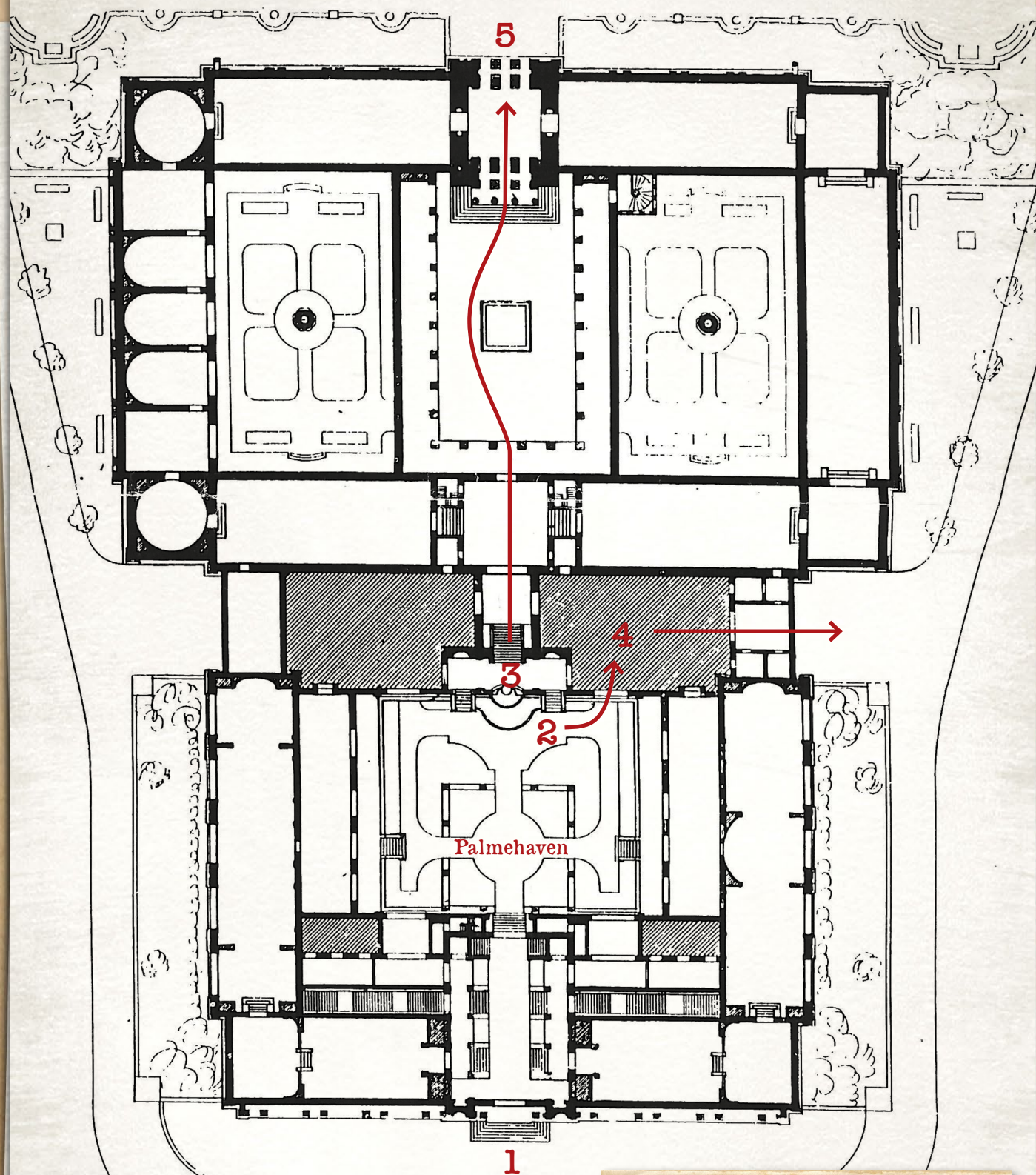
I mens løber den anden ned og tager bogen fra ham, og flygter ud af sidedøren til en ventende flugtbil i gården, som kører hurtigt væk.

Spillerne skal først finde bogen senere.

Svend dør, hvis Spillerne ikke giver ham første hjælp. Hvis han overlever kommer han først til bevidsthed, når eller hvis det passer i scenariet.

Manden på trappen dækker sin makker med pistolskud, så spillerne får ikke fat i bogen. Han bruger sine sidste skud i panik, og rammer lige præcis ikke spillerne. (Rul evt. terninger bag skærmen for sjov).





## Ny Carlsberg Glyptoteket

1. Spillerne ankommer her
2. Inspektøren skudt her
3. Jens Ploug skyder herfra
4. Flugtbilen
5. Jens Ploug falder ud gennem vinduerne her



Da pistolen er tom flygter han tilbage igennem bygningen, gerne med spillerne lige i røven (undskyld vi taler dansk). Han smadrer igennem en rude for enden, og uheldigvis falder han tre meter ned på en stentrappe, hvor han bliver liggende.

Vil nogle kravle ned til morderen gennem vinduet, kræver der et **Climb**. Fejles et **Pushed** slag tager man **1d4 DAM** eller **1d4+2 DAM** på en **Fumble**. Undersøges liget finder Spillerne en pung med en billet fra Ny Holte, en togplan, et brev til Ploug med et billede af ham og en lejlighedsnøgle. Med et **Medicine** eller **Extreme First Aid** kan man se, at Ploug var påvirket af stoffer.

#### HANDOUT:

Jens Ploug Foto og Togplan

### Nattevagten dukker op

Når Spillerne har haft mulighed for at undersøge liget, kommer Natteagt Georg Nielsen omsider stormende med stav og lommelygte fremme. Han vil afkræve en øjeblikkelig forklaring. Hvis Professoren er tilstede, så er han til at tale med, da vagten genkender ham som ven af Inspektøren. Det var lyset fra hans lygte Spillerne muligvis så tidligere. Han slukkede den, da han blev skræmt af jagten, hvilket han ikke vil indrømme.

Nattevagten har tilkaldt politiet, og informerer Spillerne om at Politikommissær Bastiansen m.fl. er på vej med forventet ankomst om 10-15 min.

Inden Politiet ankommer skal det gøres klart for spillerne af Peter, Anne-Kristine og evt. Hans-Christian, hvem Politikommissær Bastiansen er, hans forhold til spillerne og hvordan han vil gøre deres liv besværligt. Store Bastian vil næppe komme til bunds i sagen, så skal forbrydelsen opklares, vil det være op til dem.

### Politiet ankommer

Store Bastian ankommer til gerningsstedet med 3 betjente, hvor han vil begynde at plage og pine spillerne med det samme og i en sådan grad, at han er mere fokuseret på dem end på beviser og ofre. Hvis f.eks. Politikommissær Arup suspenderet for vold er involveret i Jens Plougs død, vil han hive ham med på station til afhøring for at sværte ham yderligt til. Betjentene Lars Høier og Henning Skaadstrup er faste støtter, mens Betjent Christian Ostenfelt er mere fornuftig.

Det vil start stå klart, at Politikommissæren mener, at hr. Pedersen overraskede tyvene, som skød ham i panik.

Dermed er mord/mordforsøget opklaret. Tilbage er tyveriet af en bog, som han anser som mindre vigtigt i forhold til, hvad der ellers kan være stjålet.

Hvis Spillerne ikke undersøger liget, vil Betjent Christian Ostenfelt tidligt fredag morgen give Erik Arup effekterne fra Jens Ploug, da Kommissær Bastiansen har lukket sagen. Betjenten vil have Arup til at efterforske uofficielt, så Arup måske kan få ophævet sin suspendering.

## Inspektørens kontor

Døren til kontoret står åben med en væltet stol foran, og der er glasskår fra dørens rude spredt ud på gangen og stolen. Med et **Spot Hidden** vil man bemærke, at låsen er dirket op. På skrivebordet er der rodet i papirerne, som er regnskaber og breve. Bogreolerne er gennemrodet, og der ligger også en del bøger på gulvet. Henslængt udstyr til at bryde ind i et pengeskab ligger også på gulvet halvgemt af bøger. Ligeledes kan man med **Spot Hidden** med **Bonus Dice** opdage et lille pengeskab kamufleret som en del af de høje paneler. I det låse pengeskab ligger en bogpude, 1500 kr. i kontanter, et par kontraktudkast og to antikke guldsmykker. Alle tingene er museets ejendom.

På skrivebordet ligger også inspektørens kalender med div. møder. På flere dage står der *stenen* med Inspektør Pedersens håndskrift..

### Hvad er der sket?

Jens Ploug og kompagnon eftersøgte hieroglyfbogen i kontoret, og opdagede pengeskabet, som de ikke havde udstyr til at klare. Mens de henter udstyr, kommer Inspektør Pedersen og tager bogen ud, og forlader kontoret. Da tyvene kommer tilbage, forsøger inspektøren i sin fuldskab at låse dem inde på kontoret ved at spærre døren med en stol. Jens smadre ruden i døren, og de to tyve forfølger inspektøren ned til palmehaven, hvor spillerne møder dem.

Hvis kontoret ikke undersøges, kan kalenderen findes hos Ane Marie eller i Svends lejlighed.



# Steder i efterforskningen

De forskellige steder i efterforskningen er listet alfabetisk, så det forhåbenligt er nemt for dig som Keeper at finde rundt i.

## Albert Hartmann (Nitte)

**Adresse:** Lindevangen 23, Frederiksberg

Det er et 2 etagers gult murstenshus med kobbertag med overdækket indgang. Hr. Hartmann ejer Hartmann auktionshus, og det er almindelig kendt i antikkredse og evt. kriminelle kredse, at han ofte køber ting med henblik på videresalg, som han opbevarer i sit hjem i kortere eller længere perioder. For ca. 1 år siden købte han en større våbensamling inkl. nogle antikke knive fra Hamborg, som et par aviser fandt interessant.

Huset blev holdt under opsyn i en periode af en eller to personer, som forsvandt efter der havde været indbrud. Der havde tydeligt været rodet med våbensamligen, men udover nogle kontanter så manglede der ikke noget. Han har stadigvæk knivene, som er egyptiske af udseende, men er pyntevåben og lavet indenfor de sidste 3-400 år.

## Alexander Bitschen (Nitte)

**Adresse:** Hambros Alle 14, Hellerup

Det er en stor flot hvid villa med sortglaseret tag og hvid mur ud til vejen. Hr. Bitschen er direktør for en skofabrikker, og er kendt for at være en samler af antik kunst og genstande. Han har dog ingen fornemmelse for den rigtige vare, så hjemmet er fyldt med efterlig-

ner og forfalskninger af værste skuffe, og der er derfor ikke stjålet noget. Det vil hurtigt stå klart for spillerne, at der ikke er noget at komme efter. Stuepigen Ellen Jensen kan dog huske, at hun flirtede med et bud, der passer på Jens Plougs beskrivelse. Han virkede meget interesseret i hende og huset, så hun gav ham en tour for at imponere ham. Efter turen virkede han skuffet, og han blev kold overfor hende og gik. Ellen er ikke stolt over episoden og bange for at miste sit job.

## Alexander Theodor Nielsen

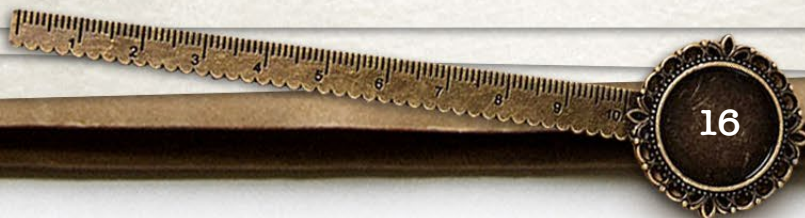
Se Besøg hos Alexander Theodor Nielsen på side 36.

## Ane Marie Christensen

**Adresse:** Skt. Thomas Alle 3, 3.tv, Frederiksberg

Ane Marie Christensen er 1,67m høj, 46 år og smuk af udseende. Hun går altid med mange smykker som matcher hendes lyse hår. Hun har en overlegen attitude over for alle under hendes stand. Hun blev født i Nordsjælland på en købmandsgård. Hendes far var den berømte købmand Christian Christensen som døde i 1918. Efter hans død flyttede Ane Marie til København, hvor hun mødte Svend på Glyptoteket, og de faldt i snak om kunst. Efterfølgende har de været i Berlin og Paris for at opleve kunst.

Hun kommer hjem fra en tur til Berlin om fredagen den 10. juni, så hun ved ikke, at hendes forlovede er blevet skudt. Hun bliver naturligvis utroligt ulykkelig over





nyheden, som spillerne kommer til at overbringe, uanset om han er død eller hårdt såret. Politiet gav natportieren besked om at kontakte dem, når fruen kom hjem, hvilket han ikke fik sagt til portneren.

Hun ved, at Svend arbejdede på en større oversættelse af en bog med egyptiske tegn, som han holdt for sig selv. Han afslørede aldrig noget, før han var helt færdig og klar. Ellers har hun ikke bemærket noget særligt ved hans adfærd. De havde det godt sammen, og han sagde altid: At hun var hans engel, der gav ham livgivende kærlighed og mentalt overskud.

### Ane Maries lejlighed

Ejendommen er fra 1880 og rigt udsmykket med skulpturer og kæmpestore vinduerne. I porten ringer man på en klokke for at tilkalde portneren. Han ved at Inspektøren har været i lejligheden en gang mens Frk. Christensen var bortrejst. Han spørger, hvem Spillerne er, og hvad deres ærinde er. Er Spillerne fornuftige, bliver de lukket ind og sendt op til Frk. Christensens lejlighed på tredje sal. Trappen er udsmykket med statuer på hvert afsats. Et smukt guldskilt med navnet Frk. Ane Marie Christensen sidder på døren til lejligheden.

Døren bliver åbnet af den generte stuepigen Anne Jensen, der viser spillerne ind i den fine stue, som har udsigt til gaden, og er fyldt med store læderstole. Derudover er der ægte tæpper og et stort isbjørneskind på gulvet. En stor kamin er prydet af to leoparder i porcelæn. Der står et sort flygel i hjørnet og nogle flotte landskabsmalerier på væggene. Generelt er lejligheden fyldt af dyre flotte ting og med Begonier, Pelargonier, Fuchsia, Hortensia, Hedera, Phlox, Saxifraga og Primula – altså planter, som frøkenen selv passer!

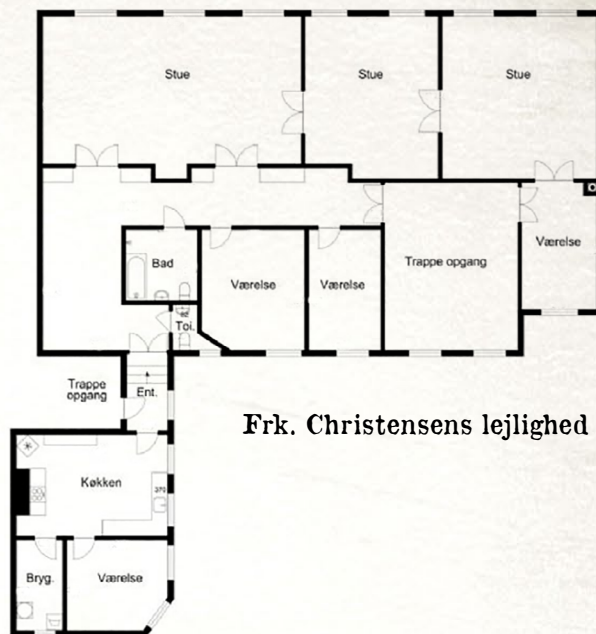
Hvis Spillerne ikke opsøger Ane Marie om fredag d. 10., så sender hun sin stuepige i byen for at invitere de folk, der sidst har set hendes forlovede i live. De skulle jo helst læse dagbogen.

### Dagbogen

Stuepigen ved, at Hr. Inspektør Pedersen har glemt sin dagbog. Han havde en tendens til at glemme bøger og papirer i lejligheden fra tid til anden. Hun har også bemærket, at han virkede indelukket i den senere tid, men altid lavede op i selskab med frøkenen Christensen. Hun har ikke bemærket, at der skulle mangle noget, hvis der spørges til indbrud.

#### HANDOUT:

Svends dagbog



Frk. Christensens lejlighed

## Antikvariatet Lynge & Søn

**Adresse:** Silkegade 11, København

Butikken ejes af Hr. Johannes Lynge, som er en ældre grå håret herre. Han husker tydeligt den sømand, der solgte bogen, som Svend Pedersen købte af ham for ca. 3 år siden.

*”Jeg kan huske ham fordi, jeg havde ondt af ham. Han var i pengekø, og så meget ussel ud. Ja, og så gav jeg ham en vældig god pris for bogen, og det er sjældent. Han var meget nervøs, og så hele tiden ud på gaden, som om nogle fulgte efter ham. Han sagde, at han havde vundet bogen i et spil kort, da han var i Egypten. Han fablede om, at en ond araber bevidst havde tabt bogen til ham. Jeg ville selvfølgelig gerne have mere at vide om bogen, men det gjorde ham bare helt hysterisk. Han ville af med bogen her og nu! Han forsvandt hurtigt efter betalingen. Jeg mener at have læst, at han døde dagen efter.”*

Klares et EDU kan man huske en artikel fra en Politiken.

#### HANDOUT:

Sømands mystiske død – Politiken

### Hvad der egentlig skete

Sømandens historie er grundlæggende sand. Han havde krydset folk eller kræfter, som man bør lade være i fred. Han blev dræbt af en Dimensional Shambler omgivet af en form for tågemagi.



# Carl Leopold Seifert

**Adresse:** Hauser-Plads 26, 2. tv, København

Hr. Seifert er en stille og lidt kedelig professortype på 54 år, som går ulasteligt klædt i jakkesæt og butterfly. Han er glatbarberet, og plejer sit begyndende grå hår. Han lever for oldtidshistorie, historiske rejser og hans mønt/medaljonsamling. Han ved stort set alt om oldtidens Egypten, som er almen viden. Han har en meget belærende måde at formulere sig på, men han er yderst hjælpsom, og han vil med største glæde hjælpe spillerne med deres søgen.



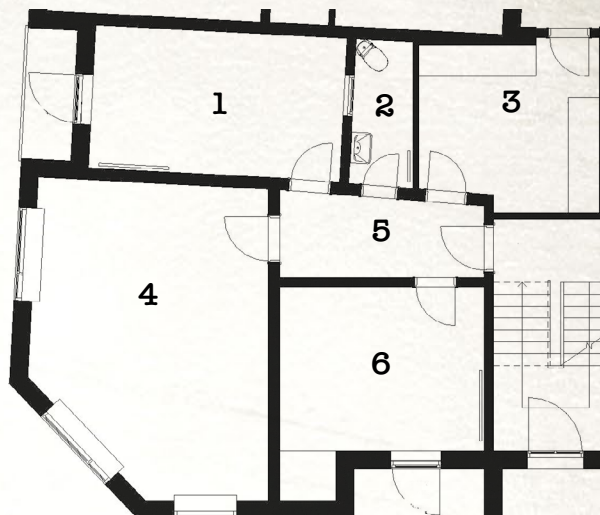
Hr. Seifert besidder en større samling medaljoner og mønter samt nogle arkæologiske genstande af egyptisk oprindelse. Medaljonen og 5 græske mønter blev som det eneste stjålet ved indbruddet. Indbruddet er sket i perioden 9-11. april 1921, hvor han var på forretningsrejse i Jylland. Selv fatter han ikke en brik af det

indbrud, der blev foretaget, da han har mange andre ting, der er meget mere værd. Han har taget det som en personlig fornærmelse, at de ikke gad stjæle hans andre værdier, selv om han er rigtig glad for at de ikke gjorde det. Medaljonen hang på en buste forestillende Ramses II, som han viser frem, om han bliver spurgt eller ej.

## Ejerskab af medaljonen

Han har købt medaljonen i Kairo for 11 år siden i en lille butik, hvor ejeren påstod at det var en beskyttelsesmedaljon, som havde tilhørt en Farao. Tilfældigvis havde ejeren også en bog med et ritual til at aktivere medaljonen, som Hr. Seifert desværre blev nød til at købe for at blive ejer af medaljonen. Han troede naturligvis ikke på historien, men kunne godt se at medaljonen var af historisk værdi.

Han blev dog nysgerrig nok til at grave i medaljonens historie, og fandt frem til at Kong Ramses II (1348-1281 f.Kr.) muligvis bar den ved det store slag mod Hetitterne, hvor kongen efter sigende kæmpede med to magiske knive velsignet af guderne. Hr. Seifert referer fra og henviser til P. Munchs Verdenshistorie, som han har stående i bogreolen. Hvis spurgt om aktiveringsbogen, vil Hr. Seifert opdage, at den også er blevet stjålet ved indbruddet.



## Lejligheden

I arbejdsværelset er væggene fyldt med indrammede mønter og medaljoner. Der er også en del egyptiske ting gemt blandt kasser, æsker, bøger og mapper. Det store rod er skyld i, at Hr. Seifert ikke har opdaget tyveriet af medaljebogen.

### 1) Arbejdsværelse

### 2) Badeværelse

3) **Køkken.** Her kan man med et **Locksmith** eller **Spot Hidden** se spor efter indbrud i låsen på køkkendøren til bagtrappen.

4) **Stuens** vægge er hæderspladsen for malerier, mønter og egyptiske genstande. Pladsen til de græske mønter er stadigvæk tom. Møblerne er få men af god kvalitet. Så er der skinnende rent.

### 5) Entre

6) **Soveværelset** er enkelt indrettet.

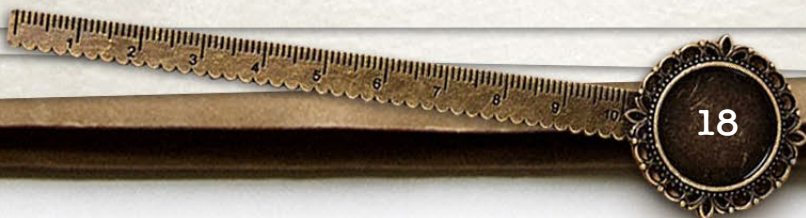
## HANDOUT:

P. Munchs Verdenshistorie - Kong Ramses II

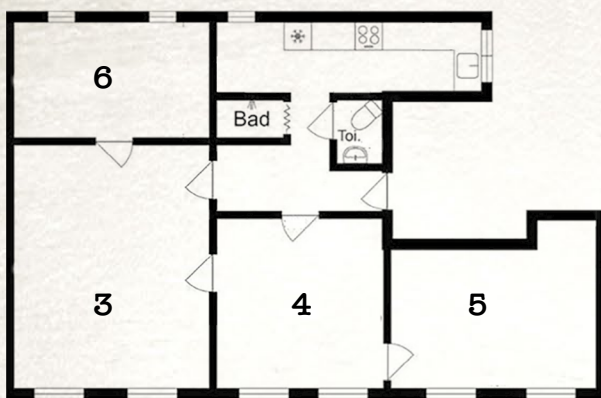
Professor Arup kan automatisk huske afsnittet om Ramses II slag mod Hetitterne. Andre skal klare et **Hard EDU** slag. Ellers er bogen nem af finde på biblioteket mv.

Se mere om medaljonen på side 48

Hvis Spillerne ikke selv kan oversætte Hieroglyfbogen og Stentavlen, så kan Hr. Seifert måske klare opgaven for dem.







## Inspektør Svend Pedersens lejlighed

**Adresse:** Gothersgade 12, 2.th., København  
Hans lejlighed ligger i Gothersgade ned ved Kongens Ny Torv, på anden sal i en ny ejendom. Døren er lukket, men ikke låst. Med et **Spot Hidden** eller **Locksmith** kan man se mærker i låsen efter indbrud. Ploug søgte først bogen her. Inden for døren er der en gang, hvor der er 3 dørene.

- 1) **I gangen** er der et bord, med en visnen buket blomster og et kort fra Ane Marie Christensen, og der ligger nogle breve fra venner. Ellers er der ganske normalt udsmykket i gangen.
- 2) **Køkkenet.** Her roder der enormt, da hans veninde ikke har været hjemme hos ham for nylig.
- 3) **Spisestue.** Her står et spisebord til 6 personer i mørkt bøgetræ, og et skab med fint porcelæn, der står åbent. På væggen hænger et stor billedet af Furesøen.
- 4) **Stuen** ligger ud til gaden. Bogreolen er gennemrodet, og der ligger spredte bøger på gulvet. Der er kun få billeder på væggen og få møbler i rummet. Det er muligt at finde nogle bøger om Egyptens historie og geografi. Ellers er det skønlitteratur a la Kongens Fald.
- 5) **Arbejdsværelset** er gennemrodet. Der står et skrivebord med en del ordrepapirer på kunststykker til Glyptoteket og kærestebreve fra Ane Marie Christensen.
- 6) **Soveværelset** er også gennemrodet.

### HANDOUT:

Breve Fra A. T. Nielsen

## Jens Ploug's lejlighed

**Adresse:** Overgade oven Vandet 24. 4 tv., Christianshavn  
Spillerne kan lugte at de nærmer sig Christianshavn, da der er en meget kraftig lugt af portvin. Dette skyldes den

ret store vintapningsfabrik, der ligger i nærheden. Ved Christianshavn Torv kommer de forbi Kvindefængslet.

### Ankomst i dagtimerne

Ankommer spillerne om dagen, er der stor aktivitet på havnen, hvor der bliver lastet og losset. Man kan også høre, at værtshusene har åbent. Der er kort sagt fyldt med liv. På vej til lejligheden vil en tilfældig spiller være offer for et lille uheld. Nogle havnearbejdere er ved at losse nogle kasser med en frygtelig ildlugtende parfume. De ser sig imidlertid ikke for, og støder derfor ind i en af spillerne. Han taber en kasse, hvilket resulterer i at både havnearbejderen og spilleren får parfumen ud over sig. Begge lugter nu temmelig dårligt og meget kraftigt. Havnearbejderne starter med at bande kraftigt, men de undskylder uheldet meget bagefter. Det er en dårlig ide for spillerne at slå med havnearbejderen, da han er 1,90 m høj og meget muskuløs.

### Ankomst om aftenen

Om aftenen eller natten vil havneområdet være fyldt med fordrunkne sejlere og havnearbejdere, og der er en voldsom larm fra værtshusene. Glædespigen Herta vil tilbyde sine tjenester med kraftig jysk accent for 30 kroner. Hun er til alt og giver grupperabat. Hun har meget brug for pengene, og vil derfor går ned til 12 kroner, hvis hun ikke har heldet med sig. Hun tager Spillerne på deres ædlere dele, og er til plage for Spillerne.



Hvis Herta opdager, at Martin Severin Lund er med, så går hun efter ham. Hun tiltaler tæd er lang tid siden, at hun har set ham osv. Hvis der er kvinder med, prøver hun kun at fange Doktoren, hvis hun kan fange ham alene.

### Opgangen

Ved porten til nummer 24 står en flok unger. De forsøger at lokke penge fra spillerne, fordi de vil have slik. De stopper først, når de får pengene eller trues med røvfuld. Truer spillerne børnene med røvfuld, så vil en af spillerne senere møde fædrene, som er temmelig sure. Det kan nemt ende i slagsmål, hvis Spilleren ikke er undskyldende, men det er op til Keeper'en.

På tredje sal bor Jørgen Madsen, som ikke har spist andet end kål i en uge. Manden går rundt og fiser i en sådan grad, at der lugter temmelig dårligt ude i op-





gangen. Han holder øje med, hvem der går på trappen. Skulle nogen ønske at snakke med Jørgen Madsen, vil de lægge mærke til, at der lugter kraftigst inde i hans lejlighed. **Charm**, **Fast Talk**, eller **Intimidate** er nødvendig for at få Hr. Madsen til at snakke. Tilbydes han penge er slaget med en **Bonus Dice**. Han ved dog ikke ret meget, men vil prøve at foregive at han ved en masse. Han ved dog at Ploug har fået en ny sofa og et pænt jakkesæt, hvilket han ikke forstår, at han har råd til. Hr. Ploug har jo bestemt ikke normale arbejdstider. Hr. Madsen er også irriteret over at Hr. Ploug ofte roder med træpanelerne, hvilket larmer.

### Lejligheden

- 1) **Entreen:** Der er en knagerække til venstre, når man kommer ind, hvor der hænger en slidt jakke. Der er også en faldefærdig stol i entreen og to par nye sko med prismærker i.
- 2) **Køkkenet:** Der er et skab med spise- og køkkenredskaber, en vask med håndpumpe til koldt vand, et lille komfur og en spand koks under køkkenbordet. Vasken er fyldt med beskidte glas og tallerkener.
- 3) **Stuen:** I dette rum er der en ny sofa, et halvgammelt bord med to tilhørende stole og en kakkellov i hjørnet. En par flaske dyr rom og 13 meget afslørende billeder af kvinder.
- 4) **Soveværelset:** Her er en uredt seng, en trækiste med sengetøj, et skab med fint tøj. Væggen er udsmykket med høje paneler. Har man snakket med Hr. Madsen opdager man en løs træplade i panelet, ellers kan det opdages med et **Spot Hidden** med en **Bonus Dice**. Fjernes pladen kommer et lille hemmeligt rum til syne. Der ligger en æske med 34 stk. kaliber .38 patroner, 5 guldlommeure, et komplet 24 personers sæt sølvbestik, 3 fine oldtidsknive indviklet i stof og sedler med adresser.

#### HANDOUT :

Jens Ploug Adresser  
Jens Ploug lejlighed  
Christianshavn Foto

### Efterfølgende besøg

Hvis spillerne vender tilbage til lejligheden efter at have fundet Adressekortene, vil den være tydeligt gennemrodet, og det hemmelige rum vil være tomt.

Det er vigtigt at spillerne får listen med adresser. Så Hr. Madsen kan finde dem efterfølgende, og forsøge at sælge dem til Spillerne for 50-100 kr. Skal det gå hurtigt, kan de også bare finde den automatisk.

De 3 oldtidsknive er stjålet fra Oberst Granberg.

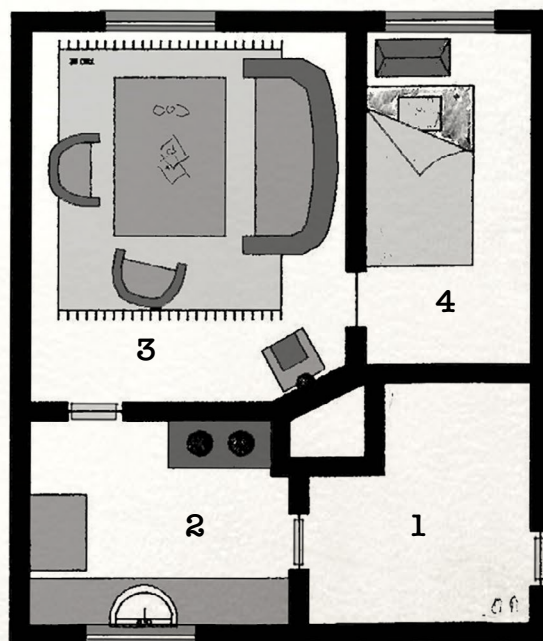
### Jens Ploug

I kriminelle kredse er han kendt for at holde sin mund på trods af en nervøs natur. ATN får forbindelse til Jens i 1917, da ATN skal bruge en mand, som ikke stiller spørgsmål til arbejdsgiveren. Han er en småforbryder med smådomme for gadeuorden, indbrud, tyverier og smugling, indtil han møder ATN. Herefter "forsvinder" han fra Politiets søgelys, da drukturene stopper og hælerbesøgene bliver betydelig mindre hyppige, samtidig med at ATN beskytter ham.



I starten smugler han en gang imellem stoffer, pulver og ting hjem til ATN fra Hamburg. ATN bruger ham som testperson for stofferne som resulterer i et Mythos-syn, som tiltaler Jens og han bliver kultist. Efterfølgende opsøger Jens jævnligt stofoplevelsen for at se den "sande verden, hvilket langsomt driver ham ind i den sindssyges verden.

Derefter bliver opgaverne større, hyppigere og mere tidskrævende. Han begynder at smugle testpersoner hjem fra udlandet til ATNs ugudelige forsøg. Senere udspionerer han div. steder og stjæler forskellige genstande ATN skal bruge. Han får hjælp til større opgaver af kriminelle kontakter eller kultister fra Søllerød alt efter opgavernes art.





## Nationalmuseet

**Adresse:** Ny Vestergade 10, København  
Hvis spillerne henvender sig til museet omkring tyverierne, bliver de henvist til kurator Holger Dybvad. Han er en omhyggelig ældre herre med runde briller og meget velplejet overskæg. Han ønsker at få oplyst spillerne interesse i tyverierne, før han åbner op.

### Tyveri af Ankh

Han kan oplyse, at smykket indtil for nyligt har været opbevaret på 3. sal i den egyptiske samling efter donation fra Rigmanden Lauring. Tyveriet er foregået efter kl. 23:45 d. 10. maj, hvor vagten gik sin runde. Der blev samtidig stjålet andre genstande af pengeværdi, som man kommer forbi på vej til 3. sal. Han frygter derfor, at tingene er blevet omsmeltet lige som guldhornene blev i 1802.

Ingen på Museet har været i stand til stadfæste staven/smykkets funktion eller oprindelse. Papskiltet i den tomme montre opsummerer stor set, hvad de ved om genstanden på museet: *ANKH, SMYKKE GENSTAND I MASSIVT GULD FRA CHEOPS DYNASTIET (3000 f.Kr.)*. Ved siden af skiltet ligger en tegning lavet af en studerende, hvor man kan se, at håndværket er meget detaljeret i forhold til tidsperioden.

### Tyveri af Kniv

Hr. Dybvad kan også oplyse, at det er anden gang afdelingen bestjæles. Første gang var i november 1918, hvor en utrolig velbevaret egyptisk kniv med meget fine detaljer blev stjålet. Tidsmæssigt også anslået til at være fra ca. 3000 f.Kr. Den er en af to næsten identiske knive. Hr. Dybvad kan endvidere fortælle baggrundshistorien til de to knive. Se *Handout Gudernes Knive*.

Kuratoren tror ikke de to tyverier hænger sammen, da kniven ikke er af ædelt metal, og derfor mere er af interesse for en samler, hvorimod smykket har en kontant værdi.

#### HANDOUT:

Egyptisk Smykke Genstand  
Gudernes Knive

Se mere om Ankhen på side 48 og om knivene på side 50.

## Ny Carlsberg Glyptotek

Spørgsmål om Inspektør Svend Pedersen og hans arbejde vil blive henvist til underinspektør Allan Kristoffersen. Han kan fortælle, at Glyptoteket var meget glade for den succes, som Hr. Pedersen havde bragt til stedet, og de er forfærdede over det voldsomme overfald på ham. Han var meget flittig, punktlig og virkelig dygtig på sit felt. Samtidig var han god til at skaffe ekstra midler og spændende genstande. Hertil have han jo haft meget succesfulde ekspeditioner til Egypten, hvorfra en del genstande er udstillet.

Museet er trods alt glade for, at indbrudstyvene er blevet forhindret i deres ærinde. Gerningsmændene har været på Inspektørens kontor, men der mangler tilsyneladende ikke noget på kontoret eller andre steder på museet.

Et **Psykology** eller et **Hard Spot Hidden** afslører, at han tilbageholder noget. Med **Charm**, **Persuade** eller **Fast Talk** vil han fortælle at museet ikke har været helt tilfredse med hans arbejde på det sidste. Gennem de sidste måneder er det blevet værre og værre, men det blev tolereret at han slækkede på sine normale pligter pga. hans tidligere succeser. Det var normalt, at han var hemmelighedsfuld omkring sine projekter indtil endelig fremlæggelse, men det havde taget overhånd på det sidste. Hr. Kristoffersen ved han blev mere og mere opslugt af en bog med skrifttegn, som han privat havde købt hos Lyng & Søn. Han er udeblevet fra arbejde flere gange på det seneste med reference til feltstudier, men kvitteringerne viser han har været i Virum, Ny Holte og Søllerød. Hr. Kristoffersen forstår ikke, hvad der kunne være af interesse for Museet i dette område, men Inspektøren har jo før overrasket.

Hans forlovede Ane Marie Christensen havde dog en positiv indflydelse på Inspektøren siden de mødtes for 8-9 måneder siden.

## Nørrebro Apotek

**Adresse:** Nørrebrogade 22, København.

Apoteket ejes af Konrad Sløks Vedel, som er en grå og tør mand i 50'erne. Han har små runde guldbryll, der hele tiden skal skubbes på plads pga. hans smalle næseryg. Han snakker langsomt, og har det med at stoppe op for at tænke på næste sætning.

I løbet af 1920 havde han indbrud tre gange, 18 Jan., 7 Juli og d. 30 Dec. Alle gangene gik tyvene efter de samme medikamenter. Sidste indbrud var d. 26. April



1921 omkring midnat, tror han nok. Som han siger:  
*"Jeg sover nemlig meget tungt, forstår De nok, men nu sætter jeg en snore alarm op, inden jeg lægger mig. Endvidere låser jeg nu medikamenterne inde i mit pengeskab. Jeg har undret mig over de stjalne pulvere og medikamenter, jeg mener.....der findes mere effektive midler, end dem der blev taget. Det mærkeligste ved det hele er, at det er pulvere, som jeg har fremstillet efter gamle opskrifter. Faktisk er opskrifterne fra før Kristi fødsel."*



### Medikamenter

Ved beskrivelse af medikamenterne kan man slå **Occult** eller **Egyptologi** og få følgende tre informationer:

- 1) **Første** pulver kan bruges til at tilkalde afdøde folk. Det blev brugt af nogle Egyptiske kulturer for flere tusind år siden til at tilkalde guder og dæmoner, hvor pulveret blev brændt af under ritualerne.
- 2) **Det** andet pulver blev blandet med blod for at bemale nøgne offer med magiske tegn, som skulle sikre at guden eller dens tjener kun tog ofret.
- 3) **Ved** indtagelse skulle det sidste pulver, via en blanding med slangegift, brugerens blod og et menneske-øje, gøre personen i stand til at se ind i fremtiden. Visse Egyptiske orakler rygtes at have brugt blandingen.

Den medicinske brug af pulverne kender man med et **Chemistry**, **Hard Medicin** eller **Pharmacy**. Hr. Vedel kan også forklare deres brug.

- 1) **Ved** indtagelse virker pulveret opkvikende ved depression eller sløvsind. Brændes pulveret giver det kraftigt opstemthed ofte med kraftige hallucinationer. Bivirkninger: Folk bliver ofte meget aggressive. Det er meget vanedannende. Kraftig hovedpine og efter længere tids brug hjerneskrader.
- 2) **Har** en sløvende effekt, som bruges mod hysteri, som især opstår hos kvinder. Bivirkninger: Kan medføre permanent sløvhed.

- 3) **Pulveret** i sig selv kan højne koncentrationsevnen. Pulveret i den ovenstående blanding medfører en trance, som i stor dosis kan vare et døgn eller mere. Bivirkninger: Kan give slemme mareridt, medføre midlertidig sindssyge, nedsat hørelsen og opkast. I ekstreme tilfælde kan det ende i permanent sindssyge og tab af hørelse.

Se pulvernes Mythos- egenskaber på side 49.

## Oberst Ib Granberg

**Adresse:** Strandvejen 39, Hellerup

Ib Grandberg er en meget veltrænet 77 år mand med veltrimmet skæg og kort hår. Hans militærkarriere startede, da han som del af 12. Infanteriregiment kæmpede heroisk mod de "onde" tyskere i slaget ved Mysunde, som ligger i Holsten. Trods hans enorme indsats blev danskerne presset tilbage. Han var allerede på det tidspunkt en fortrinlig skarpskytte og skød 6 tyskere i den Preussiske hær. Han blev krigen igennem dekoreret for div. heltegerninger og/eller dumdristigheder. Efter krigens slutning d. 30 oktober 1864, var han en af de mest dekorerede befalingsmænd, og havde derfor ingen problemer med at stige i rækkerne. Han trak sig tilbage i 1913 eller rettere, han blev smidt ud, fordi han var næsten døv og havde et slemt tilfælde af senilitet. Obersten har altid interesseret sig for våben og deres historie, og han har i årenes løb samlet sig en af Danmarks største og mest værdifulde private våbensamlinger.

### Huset udefra

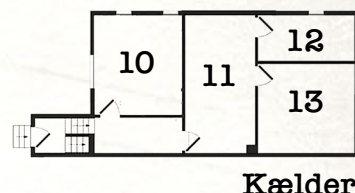
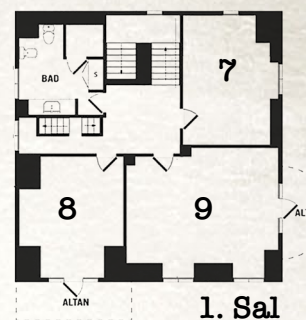
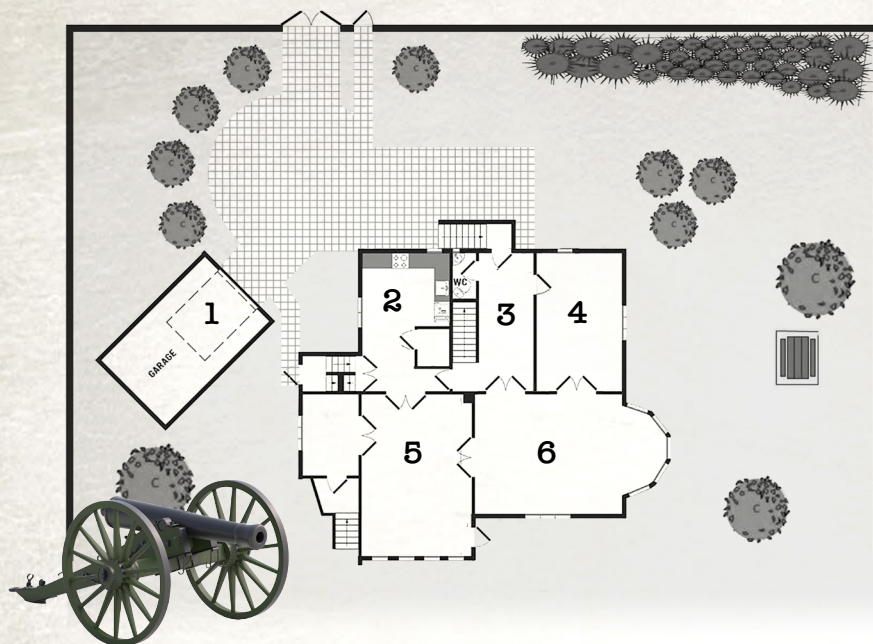
Udefra ser Oberst Ib Granberg's hus ikke ud af meget, det er et halvgammelt hvidt hus i to plan med en pæn velholdt have. Indkørslen fører op til en stor egetræsdør. Hele grunden er omgivet af en hvid mur med pigetråd på toppen og en pæn ny port ved indkørslen. Alle tre døre ind i huset er forstærket og forsynet med ekstra lås af den bedste kvalitet, som kræver et **Hard Locksmith**. Hvis spillerne ønsker at bryde ind, er vinduerne den nemmeste løsning med et normalt **Locksmith**.

### Anmeldt besøg

Ved anmeldt besøg vil nevøen Jens Grandberg være hjemme til at tage imod spillerne. Han vil kort vise spillerne rundt i huset og forklare, at onklen er senil og derfor ikke husker meget om indbruddet. Han fandt onklen i ophidset tilstand armeret til tænderne i fuld kampuniform, da han kom hjem fra arbejde 18. April. Ifølge onklen havde fjendens spioner holdt skanserne under opsyn, inden fjenden lavede et natangreb og erobrede krigsmateriel. Siden har obersten været eks-







tra på vagt. "Krigsmateriellet" viste sig at være nogle oldtidsknive. Efter nevøen føler sig sikker på spillerne intentioner, henter han Obersten, for derefter at gå i køkkenet og lave kaffe, så spillerne har rig mulighed for at udspørge Obersten.

### Uanmeldt besøg

Ved uanmeldt besøg er der stor risiko for at nevøen er ude af huset, og derfor vil han ikke være i stand til at forberede Obersten på at modtage spillerne. I så fald vil gamle Ib tro, at han bliver angrebet og affyre sin gamle kanon fra 1864, som han har stående i entreen. Luntten er dog blevet så lang, at spillerne har ca. 1/2 minut til at reagere inden Obersten laver en brutal nedskydning af porten. Hvis de nærmer sig Ib yderligere, vil han skyde efter dem med sit forladergevær, og straks foretage et taktisk tilbagetog til stue 3. Den letteste måde at uskadeliggøre ham på, er at vente til Nevøen kommer hjem. Skulle det på en eller anden måde lykkes spillerne at overbevise Ib om, de er forstærkninger til skansen, så vil han godt udlevere våben til dem, når nevøen ikke er hjemme. Den senile Ib glemmer evt. tidligere besøg, så nye uanmelde besøg også bliver problematiske.

**NAVN:** Oberst Ib Granberg

**STR** 65 **CON** 55 **SIZ** 65 **DEX** 30 **INT** 70

**APP** 45 **POW** 55 **EDU** 70 **HP** 12 **MP** 11

**Damage Bonus** +1d4 **Build** 1 **Move** 4 **SAN** 35

#### Combat

Brawl 45% (22/9) Damage 1d3 +1d4

Forladergevær 25% (12/5) Damage 1d10

Dodge 15% (7/3)

#### Skills

Intimidate 60% (30/12), Listen 15% (7/3), Stealth 40% (20/10), Spot Hidden: 35% (17/7)

### Huset:

#### 1) Garage

#### 2) Køkken

3) **Entre:** Entreen er domineret af en let kanon fra 1864, som står midt i hallen, skydeklar. Rundt langs væggene står blankpolerede rustninger m. sværd, og op langs trapperne hænger våbenskjold fra Oberstens familie generationer tilbage.

4) **Stue og bibliotek:** Indeholder alverden velbevarede antikke slagvåben som sværd, knive, køller, økser, morgenstjerner mv, alt sammen ordnet med små nydelige sedler med information om hver enkelt genstand. Det er tydeligt, der mangler 5 knive på et podie i knivafdelingen. Der også et lille skilt, hvor der står egyptiske oldtidsknive. Der er også massere af bøger om våben og historie mv. i biblioteket, hvor bøgerne *Gyldne våben gennem tiderne* kan findes ved et **Library Use**. Se Handout *Gudernes knive*.

5) **Stue:** Indeholder udstilling af diverse primitive skyde og kaste våben, div. buer, spyd, kastestjerner, sortkrudtsgeværer og -pistoler.

6) **Stue:** Denne stue er proppet med moderne revolvere, pistoler, rifler. En styk "Tommy-Gun" er også udstillet her. Der er et aflåst skab fyldt med ammunition, der kan åbnes med et **Locksmith**. Hvis der opstår ildkamp i dette lokale, skal der rulles et **Luck** med en **Bonus Dice** for hver forbier for ikke at sprænge skabet i luften.

#### 7) Gæsteværelse

8) **Værelse:** Nevøen Jens meget nydelige soveværelse

9) **Værelse:** Oberstens natlige skanse

10-13) **Fyrrum**, opbevaring, værksted og vaskerum

### HANDOUT:

Gudernes knive



## Peter Oxenfeldt (Nitte)

**Adresse:** Strandvejen 16, Køge

Det er et gammelt bondehus i dårlig stand, og Peter arbejder på Køge station. Han arvede for 1/2 år siden 5 antikke masker fra en rig onkel. Han har ikke haft indbrud ham bekendt, men tjekkes låsen på bagdøren, kan man se spor af dirkning. Han har stadigvæk maskerne, som ikke er af egyptisk oprindelse.

## Politiet

Politiet i København og Hellerup har optaget rapporter fra de forskellige indbrud og tyverier. I København har Politikommisær Otto Bastiansen givet ordre til at Peter Arup og Anne-Kristine Palmqvist skal afvises ved skranken. Politiasistent af 1. Grad Lars Lundgren er leder af modtagelsen og en af Ottos mænd, og han følger med glæde afvisningsordren. Han ved naturligvis også, at Peter Arup er suspenderet.

Arup har stadigvæk venner på stationen, som gerne vil hjælpe f.eks. betjent Christian Ostenfelt, hvis Spillerne kontakter dem udenfor station eller lignende. Denne fremgangsmåde tager lidt længere tid end den direkte adgang. Andre spillere kan få lov at se rapporterne med en fornuftigt historie og et **Law** eller **Hard Persuade**. De rapportskrivende betjente har ikke meget at tilføje udover rapporterne, hvis spillerne skulle opsøge dem.

### Sagen om Glyptoteket

Officielt er sagen stadig åben. Snakker man med betjent Christian Ostenfelt eller klarer et **Persuade** eller **Fast Talk** med en anden betjent er sagen en lidt anden. Politikommisær Bastiansen konkluderede at gerningsmanden for mord/mordforsøg var en småkriminel uden større betydning som var afgået ved døden. Derfor har han lukket sagen. Da museet ikke har kunne konstatere noget stålet, har Politikommisær Bastiansen uofficielt stoppet efterforskning af bogtyveriet.

### Jens Ploug

Jens er kendt af politiet som en småforbryder med smådomme for gadeuorden, indbrud, tyverier og smugling. Han havnede i fængsel for at dække over en stor kanon i det kriminelle miljø i 1916, og dømmes til et års fængsel. Derefter dukker han ikke op i politiets arkiver og antages reformeret af fængselsvæsenet.

### Hellerup Politi

Hos Hellerup politi er man ikke klar over Peter Arups suspendering, så politiasistent Jørgen Algren vil gerne udlevere oplysninger til ham. Andre spillere kan få oplysningerne med en fornuftigt historie og et **Law** eller **Hard Persuade**.

#### HANDOUT:

Politiarkiv – København

Politiarkiv – Hellerup







## Sankt Ansgar kirke

**Adresse:** Bredgade 64, Kjøbenhavn.

Den katolske kirke indviet Allehelgensdag 1. November 1842 har et klassicistisk præg, i en romersk basilikas skikkelse. Går spillerne rundt i kirken på egen hånd, kan de med et **Spot Hidden** opdage, at helgenfiguren Sankt Jakob mangler noget, han skulle holde i hånden. Præst Ferdinand Gaston vil med glæde hjælpe spillerne. Uheldigvis blev han indsat en uge efter tyveriet d. 7. maj, da forgængeren Præst Erik Rosendahl døde få dage efter af et slagtilfælde. Han viser gerne figuren frem og beretter om hans navn og gerninger. Ellers kan spillerne selv finde ud af det ved et **History** tjek.

Hans forgænger nævnte, at kirkens arkiv indeholder et foto af figuren og muligvis lidt historie om den. Han er dog pinlig over rodet i arkivet, og ønsker derfor ikke at åbne for det. Det kræver godt rollespil og/eller et **Charm, Fast Talk, Intimidate** eller **Persuade** at blive lukket ind i det kaotiske arkiv. Et **Libary Use** og 2 timer frembringer følgende:

- **Der** er et pænt og tydeligt billede af Jakob figuren med den egyptiske stav.
- **Et** brev til kirkeindvielsen fra 1842 skrevet af den daværende Ærke Biskop, der giver Skt. Jacob figuren som gave. Han skriver, at "hyrdestaven" har tilhørt den katolske kirke siden det andet korstog, hvor den blev hjembragt af Korsridderne. Da Gud i et syn har vist ham stavens gode kræfter i de rette hænder, har han for år tilbage fået lavet Sankt Jacob figuren til staven. Endvidere skriver han, at staven og hyrden Sankt Jacob giver hinanden kraft gennem deres naturlige sammenhæng. Han skænker nu figuren til kirken, da han er opfyldt af en følelse af at

det hele tiden har været meningen, og at det på sin vis vil give ham fred. Han er overbevist om at figuren vil hjælpe med at lede og beskytte menigheden mod ondskabens dæmoner.

- **Jakobs Historie:** Jakob den yngre, en af Jesu disciple, døde i Jerusalem ca. år 62. Han skulle have lidt martyrdøden ved et tempel, hvor han med en hyrdestav hævet mod Herren forsvarede den kristne tro og opfordrede folkeforsamlingen til at slutte sig til den kristne flok. Han blev kastet ned fra templets tinde, stenet og slået til døde, som han lå dér.

Se mere om den stjålne stav på side 48.

### HANDOUT:

Sankt Jakob billede

Sankt Ansgar Kirke foto

## Universitet

Spørger spillerne om indbruddet bliver de sendt til Professor Damsgaard. Han kan fortælle, at maskerne blev stjålet i april, og det blev anmeldt 10. april. Det drejede sig om 2 egyptiske Anubis masker fra ca. 3000 f.Kr., som blev brugt til undervisning. Professorens teori er at maskerne blev brugt ved begravelsesritualer, da Anubis er dødsguden, men man ved ikke ret meget om maskerne.

De har være lette at komme til, da de hang på en væg i en af gangene i stueetagen. Universitet håber, at det bare en umoden og dum drengestreg udført af nogle studerende, og at maskerne vil blive leveret tilbage.

Se mere om maskerne på side 49.



# En tur til Søllerød kommune

Søllerød kommune er stedet hvor de fine folk har deres sommerhus. Især Holte (Gl. Holte i dag) har et større sommerhus område, og det er her Hans-Christians sommerhus ligger. Kommunen er også ATNs hjemmehavn. Da den lokale landbetjent, telefoncentraldamer m.fl. bor i landsbyen Søllerød og er med i menighedsrådet (kulden), har ATN godt styr på tingene i Søllerød, når der undervejs opstår uheldig interesse i hans projekt. Så de lokale myndigheder vil ikke skade ATNs interesser. Andre steder bruger han penge, sine kontakter og sin tætte forbindelse til kongefamilien til stoppe uønsket interesse. Mange mennesker har af naturlige årsager stor velvilje overfor ATN pga. venskaber, forretningsforbindelser, partiarbejde, patriotisme og ATNs økonomiske bidrag til lokalsamfundet.

Der er to måder at komme til Søllerød på. Den mest behagelige er at tage toget til Ny Holte Station, den anden er med bil eller motorcykel via 16 km støvet Kongevej til Ny Holte. Vælger man at køre, så ankommer man til Ny Holte ved at køre over Geels Bakke, en af Danmarks største bakker, som er en kraftanstrengelse for køretøjerne.

## Ny Holte station ankomst

Tager spillerne med toget fra København, kommer de direkte til Ny Holte station. I kupeen er der fire bondelignende personer, to gamle sladreanter og en pænere

familie der er på vej til deres sommerhus. Faderen, en stor cigarrygende direktørtype, sidder og belærer sin familie om hvordan bolsjevikkerne skal fængsles for at ødelægge hans forretninger i Tyskland, samtidig med at han sutter på sin cigar. Adspurgte kan de fleste oplyse spillerne om de forskellige faciliteter i Holte.

Ved ankomsten til Ny Holte station står der folk for at modtage de togetrejsende. En chauffør i uniform skal hente den pæne familie. Mens folk stiger af, kommer en grumt udsende mand ud af stationsbygningen. Folk undgår ham. Et **Psychology** eller et **Hard Spot Hidden** vil afsløre at folk er virkelig bange for ham og går i en stor bue uden om ham. Hvis spillerne spørger en lokal person, kan de få Graverens historie. Se side 30. Graveren når at forsvinde med sin hestevogn, inden spillerne kan nå at snakke med ham.

På stationen kan spillerne spørge om vej og råd. En avisdreng vil stå og vifte spillerne under næsen med Søllerød Tidende.

### HANDOUT:

Søllerød Tidende (A3)

Station til Ny Holte bymidte ca. 1/2 km  
Ny Holte til Holte: ca. 4 km.  
Ny Holte til Søllerød ca. 2 km  
Ny Holte til Øverød ca. 2 km  
Ny Holte til Næsseslottet ca. 3 km



# Ny Holte By

Byen er opstået efter at station blev opført i 1864. Byen ligger rundt om kongevejskrydset. Steder af interesse for Spillerne er Kjøbmanden, Ny Holte Hotel og Holte Automobil Central. Der findes udover dette en del andre specielforretninger: Slagter Helge Rasmussen & Sønner, Dronninggaard bageriet, Skrædder Eske Bentzon osv. Byen i sig selv er meget hyggelig og mere afslappet end København. Byen er omkranset af skov, haver og marker. Der er rimelig med aktivitet, f.eks. har byen fået biografen Reprisen i 1919.

## HANDOUT:

Ny Holte fotos

Evt. Søllerød Tidende (A3)

## Ny Holte Automobil Central

**Ejer:** Eli Henningsen. Kongevejen 4

Forretningen har biler til salg og udlejning. Pga. de mange sommergæster er der kun en Simplex og en gammel Ford T tilbage. Forden har Hr. Henningsen lige købt for at sætte den i stand. Centralen har også den nærmeste benzinstander.

### Simplex

+ 0 til **Drive Auto** / 15 kr. pr. dag + depositum 120 kr.

### Gammel Ford T

-10 til **Drive Auto** / 5 kr. pr. dag + depositum 40 kr.

Forden kræver et **Mechanical Repair** med en **Bonus Dice** for at starte. Hvert forsøg tager 2 minutter.

## Kjøbmanden

**Ejer:** Jens Frederik Petersen, Kongevejen 23.

Denne butik er velforsynet med alt, hvad spillerne kunne ønske at rekvirere, ellers skaffer han det hurtigt. Våben, ammunition, elektriske lygter og batterier er faktisk det eneste, han ikke har. Han vil dog sige:

*"Desværre, det er jeg lige netop løbet tør for, men var det ikke noget med en..... eller måske en...."*

Han betjener alle handlende med stor respekt, men han er snu. Skal man bare have et pund smør, så opdager man først, at han har prakket dig en masse andre småting på, når man er på vej ud af butikken. Kjøbmanden høre lidt af hvert, og han ved f.eks. følgende:

**Lokal historie:** "Ja, her må jeg jo nok henvise jer til pastoren, han kan utvivlsomt hjælpe jer. Hvad med et par flasker af vores lokale porter? Pas på den er lumske!"

**Hans-Christians sommerhus:** "Nå jah, det kender jeg da, men det er blevet en smule forfaldent. Jeg vil foreslå jer at overnatte på hotellet de første par dage, indtil I har fået

gjort det i stand. Jeg har for øvrigt lige fået et parti friske æg ind ad døren, var det ikke noget?"

**ATN:** "Landstingsmanden er en respektabel mand, måske en smule hård men meget retfærdig. Så er han jo handelsmand som jeg. Han støtter vores lokal samfund, og har givet penge til reparation af Ny Holte Almene Skole og Søllerød kirke. Var der ikke noget med en flaske brændevin?"

**Søllerød borgerne:** "Ja, de er skam flinke og hjælpsomme folk. De er alle sammen meget troende deroppe. På den måde er de lidt specielle, hvilket gør det svært at drive kroen. De fylder kirken søndag, så udefra kommende skal komme tidligt, for pladserne ryger hurtigt. For resten er gudstjenesten flyttet til Holte Biograf Teater, da både kirken og kroen restaureres for tiden. Skulle De ikke selv have lidt at ryge på?"

## HANDOUT:

Kjøbmand Petersens Butik

## Ny Holte Hotel

**Ejer:** Henning Peter Jørgensen

Hotellet har 70 værelser, som på nær 4 dobbeltværelser alle er optaget, og stedet er mere kendt for bal end for mad. Hver fredag og lørdag er der bal i festsalen. Der er gang i hotellet med de mange sommergæster. Personalet har ikke megen tid til spillerne ud over servering i restauranten og evt. ind/udlevering af nøgler samt hurtig gængs turistinfo.

### Til bal med lærepar:

Fredag og Lørdag er der bal med god festlig stemning, og det er let at finde en partner til dans. Lærerparret Jensen er også til bal. Johan er en meget venlig og skæg mand. Han snakker gerne med spillerne og giver gerne en omgang øl. Hans kone Marie er derimod en sur tante. Hun er modstander af alkohol og lemfældige mænd og kvinder. Hun er den fødte lyseslukker, og forsøger at sende de yngre piger tidligt hjem, og hun generer ligeledes sin mand og spillerne, når de drikker. Han ignorerer hende bare, og siger "Hun tror, at det er hendes pligt at hjælpe alle op af det fordærv, de styrer imod."

En overnatning koster 13,00 kr. inkl. morgenmad.

Med halvpension er prisen 17,45 kr.

Billet til bal: 2 kr.

Åbentider

Man-Tor + Søn

06:00 – 00:30

Fre + Lør

06:00 – 02:00

## HANDOUT:

Lærerpar



## Rudersdal Kro eller Ny Holte Kro

Her kan spillerne nyde god mad og drikke i et yderst hyggeligt miljø, med gode muligheder for at få en lille fjer på. Om dagen er der ca. 15 personer, om aftenen ca. 45, der er altid nogle at snakke med. Det er muligt at høre følgende:

*"Pastor Lorentz er sørme en flink og hjælpsom mand, som er villig til at lytte til enhver. Han er jo 75 år og skal desværre snart pensioneres. Men De skulle høre hans prædiken på søndag, hvis De ellers kan få plads. Søllerød borgerne er meget troende, næsten overtroende hæ hæ og fylder ofte kirken selv."*

*"Der er nogle uhyggelige steder med mærkelige gravsten på kirkegården. Hvis man banker 3 gange på stenene, så svarer de igen med en svag hvisken. Jeg har hups...bøvs... undskyld selv prøvet det, der er meg...meget uhyggeligt."*

*"Gode Alexander er vores frontfigur her i sognet. Vi ser ham ikke så tit, men han er jo også i landstinget."*

*"For 2 uger siden havde vi et lokalt tordenvejr, hvor flere lyn slå ned i gårdejer Hansens lade, så den brændte ned"*

*"Sidste lørdag kom politiet fra Lyngby, da der var slåskamp i den anden kro, og de arresterede fem fyldebøtter, Scholl i skabet... schludder skuret, venner!"*

## Holte Biograf Teater

Den tempellignende biografen er lavet i græsk stil. Salens vægge er nøgne og malet i en trist brun farve og biografsæderne er simple bænke af træ uden arm-læn. Biografen ligger på Øverødvej 10. Der er opslag med søndagspræken, der afholdes i Holte Biograf Teater (senere Repriseteatret) kl. 10 i juni måned.

## Søllerød

En allé fører fra Ny Holte op til den hyggelige landsby på toppen af en bakke, hvor Søllerød Kro og gadekæret er centrum. Fra gadekæret kan man gå ind på kirkegården eller hen til kirken. Fortsætter man forbi kirken kommer man til præstegården eller en stejl trappe ned til Søllerød Sø med mulighed for at komme op til Øverød. På den anden side af kroen ligger Søllerød Slot, som tidligere hed Søllerødgård. Kommunens rådhus ligger lidt nede på Søllerødvej 64.

Søllerød borgerne har altid været meget troende. Først på Thor og Odin dengang byen hed Sliveruth og var en udflytter by fra Nærum. Siden tog kristendommen

over og byen skiftede navn. De kan fornemme Gud våge over dem, føler de, når de er i Landsbyen eller nærmeste omegn. Det skyldes i virkeligheden lang tids påvirkning af en magisk sten fyldt med anti-Mythos energi placeret i kirken. Det er et slags kæmpe Elder sign. Så flere i omegnen er meget aktive i menighedsrådet, som nu er blevet ATNs kult, da han har overbevist dem om, at stenen indeholder en indespærret Engel, som de skal befri. Pastor Lorentz har belært de indviende om, at onde kræfter i ledtog med bolsjevikker vil stoppe befrielsen, så Englen må holdes hemmelig.

Resten af lokalbefolkningen betragter Søllerød borgerne som hjælpsomme og arbejdsomme folk, om end de altid har været lidt sære i kraft af deres tro. Der bliver også lavet vittigheder på den baggrund, som Søllerød borgerne ikke forstår.

## Søllerød Kro

Kroen er fra 1677, hvor præsten fik lov at drive kro, og fik kongelig bevilling i 1750. Bygningerne er meget hyggelige og maden er særdeles god. Gæsterne vil bemærke at der hænger mange kors i kroen. Værterne Morten og Anita Trommer er blandt de indviende og for at beskytte ATNs aktiviteter i kirken, har de valgt at renovere kroens værelser, så det ikke er muligt at overnatte på kroen denne sommer. De kompenseres økonomisk af ATN. På dagen for ritualet vil Morten og Anita forgive at være syge, for at holde så mange fremmede væk fra Søllerød som muligt.

## Kirkegården

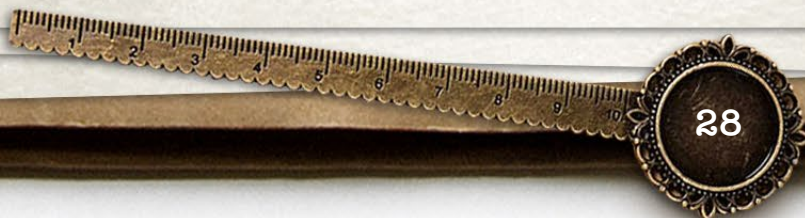
Den oprindelige kirkegård ligger lige rundet om kirken, men som behovet opstod er kirkegården blevet udvidet. Der er forskellige skumle/uhyggelige steder rundt omkring både i den gamle og de nye afsnit. Der er flere sten med mærkelig tegn på, som ikke nødvendigvis passer til det pågældende gravsted. Kirkegården er graverens domæne, hvor han flere gange har skræmt div. gæster. Han fungerer samtidig som vagt for ATN og Pastorens projekt.

### Forslag

Rører man en af de mystiske sten i 3-5 minutter vil man med et **Extreme POW** føle en fredfyldt og ophøjet fornemmelse, som første gang giver **1 Sanity Point**. Anden gang vil fornemmelsen blive forstyrret af en uhyggelig og uforståelig hvisken som koster **1/1d3 Sanity Points**.

## Kirken

Den oprindelige stenkirke er fra 1100-talet, men kirken er blevet ombygget og udbygget talrige gange siden





da. Kirken er ca. 30 m lang. Murerne er i sektioner med kridtstensmurværk, røde munkesten og teglsten. ATN og kulten har fået lukket kirken for offentligheden med et påskud om at den skal sætte i stand. Der er da også stillads rund om kirken, hvor et par kultister arbejder med en falsk istandsættelse. Der er sat sedler op om at kirken er lukket og at søndagsprækenen afholdes i Holte Biograf Teater Øverød kl. 10 i juni måned.

### Landbetjenten

Niels-Christian Nielsen er den lokale landbetjent, og tror på ATNs projekt om at befri Englen for at redde Danmark og verden fra fordræb. I kraft af hans autoritet har han kunne fjerne uønsket opmærksomhed på lovlig vis. Han ønsker at beskytte folket fra viden, de endnu ikke er klar til at tage imod. Som enlig betjent har han ikke altid tid til ATNs gøremål. Han kan tilkalde forstærkning fra Kongens Lyngby, hvis det er nødvendigt. Betjent Nielsen er en veltrænet mand med en alvorlig personlighed.

**NAVN:** Niels-Christian Nielsen

**STR** 65    **CON** 60    **SIZ** 65    **DEX** 65    **INT** 50

**APP** 55    **POW** 40    **EDU** 50    **HP** 12    **MP** 8

**Damage Bonus** +1d4    **Build** 1    **Move** 8    **SAN** 20

#### Combat

Brawl                    60% (30/12)    Damage 1d3 +1d4

Politistav                60% (30/12)    Damage 1d6 +1d4

Dodge                    35% (17/7)

#### Skills

Climb 50% (25/10), Cthulhu Mythos 5% (2/1), Drive Auto 30% (15/6), Intimidate 50% (25/10), Jump 60% (30/12), Law 50% (25/10), Listen 40% (20/8), Stealth 40% (20/10), Spot Hidden: 55% (27/11)

## Præstegården og pastoren

Den idylliske gårds hovedbygning dateres til 1794, men gården er ombygget flere gange siden. I 1840 blev avlsbygninger revet ned til fordel for udvidelse af kirkegården. De nuværende stråtagsbygninger er restaureret i 1911 med økonomisk hjælp fra ATN.

### Portal til Næsseslottet

Skjult bag et vægtæppe i et udhus hænger en rund metalplade med Nyarlathoteps mærke på. Der er spor ind i rummet, hvor der kun står en støvet skolepult. Pladen opdages, hvis man kikker bag tæppet eller klarer et **Spot Hidden**. Pladen er en del af en portal, som på magisk vis transportere personer og ting til templet i Næsseslottet (se side 41), når ATN ønsker det sker uset. Pladen har en diameter på 1,5 m, og i kanten er der



en hieroglyfinskriftion som kan tydes med et **Egyptologi** eller et **Hard Occult**, som kan oversættes til "Ærede budbringer åben dit sind og bring din ydmyge tjener igennem dit rige". Siges sætningen højt underordnet sprog aktiveres portalen automatisk, og transporterer personen gennem portalen. Har portalen været aktiv kort før man træder ind i rummet, kan portalen aktiveres uden kendskab til aktiveringssætningen ved at berøre pladen kombineret med et **Hard POW**. Uanset aktiveringsmetode koster det **1 Sanity Point** og **1 Magic Point** pr. gang at bruge portalen, hvilket gælder rejse begge veje.

### Pastor Lorentz Ferdinand Jensen

**STR** 40    **CON** 50    **SIZ** 60    **DEX** 45    **INT** 75

**APP** 65    **POW** 80    **EDU** 75    **HP** 11    **MP** 16

**Damage Bonus** 0    **Build** 0    **Move** 4    **SAN** 0

#### Combat

Brawl                    25% (12/5)    Damage 1d3

Dodge                    22% (11/4)

#### Skills

Accounting 40% (20/8), Charm 80% (40/16), Cthulhu Mythos 20% (10/4), Fast Talk 60% (30/12), History 50% (25/10), Library Use 75% (37/15), Listen 35% (17/7), Lively Sermon 90% (45/18), Local History 80% (40/16), Psychology 60% (30/12)

En yderst karismatisk høj ældre herre på 75 år med en god humor. Han er uhyre afholdt herude i Søllerød



sogn. Alle kan kun sige godt om ham. Han er en smule tunghør, og snakker derfor lidt højt, hvilket kommer ham til gode, når han holder prædiken. Han er her på det sidste begyndt at snakke med sig selv. Han vil spille en smule senil over for spillerne, for at de ikke skal få mistanke om, at han egentlig er en af ATNs sammensvorne.

Han træffes ca. halvdelen af tiden i præstegården. Ellers er han ude på besøg hos sine sognebørn, og hans kone Karen ved sjældent, hvornår han kommer hjem. De kan med sikkerhed træffe ham til Søndagsgudstjenesten.

### Hjælp til at finde stenen

Han vil lytte interesseret på spillerne, og vil gerne "hjælpe" dem. Han kender en hel del til Søllerøds og omegns lokalhistorie. Et emne han selv kommer ind på, hvis Spillerne ikke spørger til dette. Med hensyn til stenen vil han foreslå, at de starter med at kigge på kirkegården, som rummer flere mærkværdige sten. Så vil han se, om han ikke kan komme på andre mulige lokaliteter. Når han har snakket med spillerne, rapporterer han til ATN.

Lidt senere vil han informere spillerne om, at han muligvis har fundet noget brugbart med hensyn til stenen. Han siger, at han har kigget i sine gamle annaler, og har fundet frem til, at der skulle befinde sig en mærkværdig sten i en vikingegrav på Høje Sandbjerg. Ifølge myten, bragte høvding Toke Hargrim en sten med endnu ikke tydede runer hjem fra et togt til Middelhavet. Stenen havde tilsyneladende en dårlig indflydelse. Hargrims klan kom i kamp med en naboklan over stenen. Hargrim blev fældet, og begravet på Høje Sandbjerg sammen med stenen. Højen har lige siden været objekt for mange lokalhistorier, om at Hargrim hjemsøger højen hvert 50 år siden år 821. Der er historier om forsvundne folk, der har færdes omkring højen i Juni. I 1721 på en varm juninat forsvandt 3 ryttere der overnattede i nærheden af graven, men som han siger:

*"Men det er jo nok bare en tilfældighed, for folk har været der adskillige gange, også om natten, for at se om der var noget om snakken. Der skete intet, men noget mystisk er der dog over det sted. Det er jo forresten lige netop på dette tidspunkt at gæve Hargrim skulle gå igen. I kunne jo tage der ud i nat og undersøge sagen, for I ser ikke ud som nogen der skræmmes let."*

Pastoren vil med sin historie prøve at lokke Spillerne i baghold på Høje Sandbjerg. Prøv at lokke dem der ud om natten!

### Forslag:

Muligvis kan spillerne opdrive den fordrukke landevejsrytter Jan Jensen, som er overbevist om at pastoren er fordækt. Han var faldet i søvn bag en busk ved præstegården, hvor han blev vækket af en bil sent om natten, som blev modtaget af pastoren. Fra bilen blev to kasser aflæsset ind i udhuset af to skumle mænd, hvorefter pastoren gik derind. Jan blev nysgerrig, og listede hen til vinduet og kikkede ind, men rummet var tomt uden spor at pastor eller kasser. Nu holder Jan sig lang væk fra Præstegården. Han har også bemærket at Søllerød-borgerne er blevet meget lukkede overfor fremmede de sidste par år. De har altid været lidt overkristne, men nu er de blevet fanatiske under overfladen.

Hvis spillerne spørger ham om personer i byen, som han jo kender mange af, omtaler han dem kun pænt særligt ATN, som er en flittig giver til kirkebøssen.

Om Graveren vil han sige:

*"Hr. Pihl skal nok blive helbredt for synd, hvis Gud vil. Han skader skam ingen, bare man ikke tirrer ham".*

### HANDOUT:

Kort til Høje Sandbjerg

Det er op Keeperen, om man kan høre hvisken, hvis man banker på div. gravsten med mærkelige tegn. Måske dæmonen Bakathnusch har en særlig kontakt med disse sten.

## Graveren i Søllerød

Graveren Mogens Pihl er generelt frygtet af folk på grund af hans kolde personlighed, opførsel og hans historie: Det fortælles, at han levede lykkeligt som gartner sammen med sin kone. Gartneriet gik fint, og der var ingen problemer. Men for 7 år siden fandt han ud af, at hun havde et sidespring. En dag var konen pludselig væk. Officielt var hun rejst uden varsel, men de fleste tror, at hun blev forgiftet af graveren. Der er dog aldrig nogen der har kunnet bevise noget. Efter konens forsvinden, opgav han sit gartneri, og fik arbejde som graver på Søllerød kirkegård. Der går ikke en dag, hvor han ikke er på kirkegården. Rygterne siger, at han har begravet sin kone et eller flere steder på kirkegården.







Mogens er med i "Engel-kulten" og hans sindssyge sind er mere åben overfor det overnaturlige end de fleste, og han kan sommetider høre dæmontroldkarlen Bakathnusch som en svag hvisken på kirkegården ved nogle af stenene med mystiske tegn. Han er overbevist om, at det er den forpinte Engel, som hvisker sin smerte til ham. Disse steder prøver han at holde fri for "de beskidte uindviede kættere" så som spillerne, selv om Pastoren har sagt, at alle folk gerne må komme på kirkegården. Stedernes placering er op til Keeperen,

Det sker, at han går amok i drukkenskab eller af et mindre anfald af sindssyge. Når det sker, må pastoren af sted, for han er den eneste der kan tale ham til rette. Graveren har i et anfald nær dræbt en ældre kvinde på kirkegården for 3 år siden. Pastor Lorentz kom til undsætning i sidste øjeblik. Med påskud om at det til dels var kvindens egen skyld, og at han nok skulle kurere ham, skete der ikke mere i den sag.

**NAVN:** Mogens Pihl

**STR** 75   **CON** 75   **SIZ** 65   **DEX** 55   **INT** 60

**APP** 40   **POW** 70   **EDU** 30   **HP** 13   **MP** 14

**Damage Bonus** +1d4   **Build** 1   **Move** 4   **SAN** 0

#### Combat

Brawl                      60% (12/5)   Damage 1d3 +1d4

Haveredskab            40% (20/8)   Damage (1d6/1d8)+1d4

Dodge                    35% (17/7)

#### Skills

Botany 65% (32/13), Cthulhu Mythos 10% (5/2),

Natural World: 60% (30/12), Chemistry 25% (12/5),

Grave Digging 90% (45/18), Listen 40% (20/8),

Stealth 55% (27/11), Spot Hidden: 45% (22/9),

Graveren er med som skummel person, som muligvis kan aflede spillernes opmærksomhed fra den virkelige skurk. Så gør ham bare så skummel som mulig, da hans til tider mærkelige handlinger ikke give mening for andre end ham.





# Galskab i Søllerød

Inden spillerne tager til gravhøjen sender ATN Graveren eller en anden, som kan tage skylden om nødvendigt, for at tilkalde en Dimensional Shambler til at chokere spillerne ind i sindssyge og evt dræbe dem. Kultisten placerer samtidig en besked fra ATN. Han gemmer sig og vil sabotere spillernes køretøj. Han vil kun angribe, hvis hans "engel" er presset eller han kan indespærre spillere i gravhøjen. Det er lagt op til, at bagholdet er en forholdvis let opgave for spillerne, men Keeperen kan justere sværhedsgraden afhængig af antal spillere og bevæbningsgrad.

## Bagholdet ved Høje Sandbjerg

Pastoren Lorentz vil sende spillerne ud til Høje Sandbjerg, som er et skovområde i Søllerød kommune. Præsten vil foreslå, at de tager der ud ved midnat (Se Pastorens hjælp side 29). For at komme til Høje Sandbjerg skal man først til Holte, derfra skal man køre mod Hørsholm. Ved den første røde gård skal spillerne dreje til venstre, ned af en skovvej, den følges til man kommer til en lysning efter ca. 1 km. Derfra er der en 500 m gåtur til vikingegraven. Spillerne kan dog få presset en bil ind på skovvejen, og køre hen til lysningen, men det kræver et **Drive Auto** for at undgå at bilen skrider ned af en lille skrænt. En **Fumble** resulterer i at alle spillerne i bilen, mister **1d4 Dam** og bilen er skadet for **1d4 x 100 kr**. Et **Mechanical Repair** er nødvendigt for at starte bilen igen. Et samlet **STR** vs bilens **SIZ 230** skal til for at få den op af grøften. Hjælp fra et reb, giver en **bonus terning**.

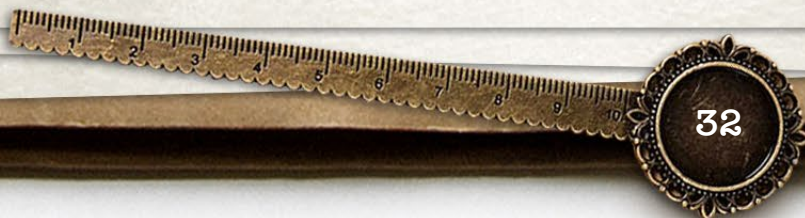
## Bagholdet ved gravhøjen

Så snart spillerne er i den tykke nåleskov føler de sig straks iagttaget. Ca. 100 meter inde i nåleskoven skal de slå et **Listen** for at bemærke det unaturlige fravær af dyreliv og en kvist eller to der knækkes. Med et **Spot Hidden** ses omridset af en skikkelse, der forsvinder ind i skovens mørke.

*"Gravhøjen står som en sort silhuet mod den klare himmel. Duften af gran og ældgammel muld, står som en stærk kontrast til storbyens os. Det er, på trods af årstiden, næsten unaturligt koldt, eller er det fordi stedet giver jer kuldegysninger ved tanken om de urgamle ritualer, der har fundet sted i tidernes morgen. Et svagt blå, næsten spøgelsesagtigt skær synes at komme ud fra den lave indgang".*

Udenfor graven kan man se støvlespor, der fører ind i gravhøjen, der for nylig er blevet åbnet og indgangsstenen skubbet til side. På stenen er et tegn formet som en keltisk cirkel med et flammende øje i midten. Dette er et Eldar Sign, som man kan genkende med **Cthulhu Mythos** eller som en sindssygeindsigt. Med et **Spot Hidden** eller grundig inspektion kan man se at se, at stenen er holdt på plads af en kile. Fjernes kilen falder stenen på plads og spærre indgangen for Mythos væsner. Skal stenen væltes indefra kræver det **STR** vs. **SIZ 125**, og max 2 spiller kan prøve adgangen. Skulle spillerne blive fanget i graven, dukker nogle skræmte skovarbejdere op, som kan hjælpe dem ud efter et passende stykke tid.

**1) Indgang:** Der er kun 1,60-1,65 meter mellem gulv og loft, så spillerne må gå foroverbøjet eller kravle. Jordbunden i graven er trampet hård. Der står et blodigt alter og ved siden af ligger et oksehoved. Her slås et **Listen**, klares det hører man, at der er svag bevægelse fra flagermusene i næste rum. Nogle af stenene





som udgør vægge og loft er beklædt med runer, og enkelte af disse er i virkeligheden Elder Signs, så graven er enten en bunker eller et fængsel for Mythos væsner.

**2) Gravstue:** Der er også runer og Elder Signs i dette rum. Fra åbningen kan man se en seddel fra Alexander Theodore Nielsen svagt oplyst af et stearinlys, stående på en stor stenplade. Selve lyskilden kan ikke ses, da den dækkes af en plade (se tegning). Går en spiller ind, skyder eller lyser op i loftet, vil en lille flok flagermus flyve ud. Har spiller ikke hørt flagermusene, vil deres paniske flugt være chokerende **Sanity 0/1**. Med et **Spot Hidden** bemærker man på gulvet under stenpladen en sten på størrelse med en knyttet hånd med et **Elder Sign**, der gløder med et svagt blå skær. Når nogen træder ind i rummet kommer en Dimensional Shambler snigende udefra og angriber. Omkring dette væsen er der en kold tåge, som gør det svært at se tydeligt på afstand. Den har hænder med klør og syre i håndfladerne, som efterlader brændemærker. Spillerne skal klare et **Spot Hidden** eller **Listen** for at undgå at blive overraskede.

#### HANDOUT :

Seddel i Gravhøj

Seddel og Sten i Gravhøj

Bagholdet skulle gerne få spillerne til at mistænke at pastoren og Alexander Theodor Nielsen ikke har rent mel i posen. Hvis spillerne ikke tager til Næsseslottet eller kirken, kan spillerne evt. møde folk i Ny Holte som undre sig over, hvad der sker i kirken.

**NAVN:** Dimensional Shambler

**STR** 80    **CON** 100    **SIZ** 80    **DEX** 50    **INT** 30

**APP** -    **POW** 55    **EDU** -    **HP** 18    **MP** 11

**Damage Bonus** +1d4    **Build** 1    **Move** 7    **SAN** -

#### Combat

Dodge                    30% (15/6)

2 x Claws                35% (17/7)    Damage 1d6 +1d4

Grab (mnvr) Griber og holder Spilleren 1 runde før de forsvinder ud i den blå luft.

**Armor:** 3 point tyk hud

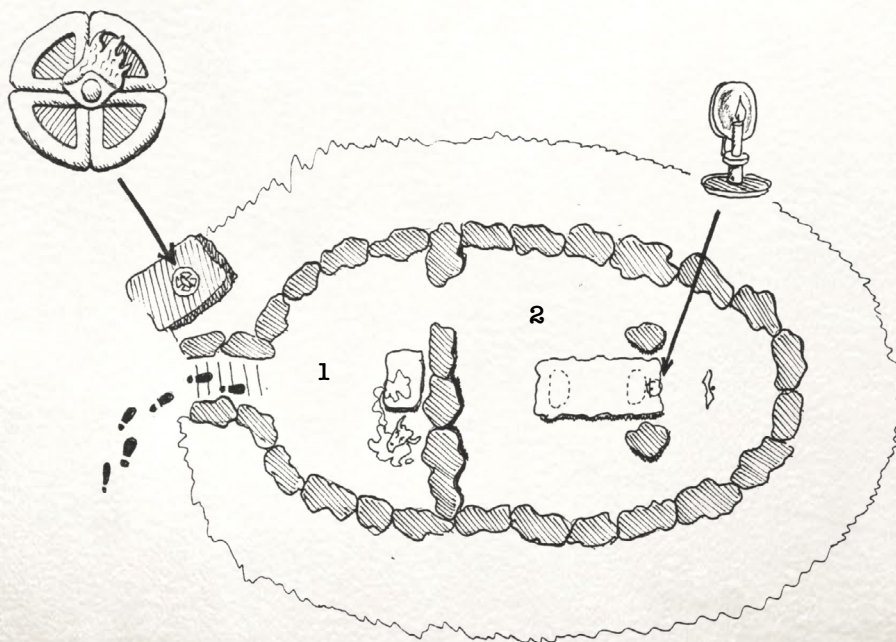
**Sanity Loss:** 0/1d10

Skal spillerne forsinkes lidt kan bilen punktere på vejen hjem, eller graveren kan stjæle eller ødelægge den!

## Ritualet i Søllerød kirke

Ritualet til at frigøre Mythos-troldkarlen Bakathnusch starter, mens spillerne udsættes for bagholdet ved Høje Sandbjerg, eller mens de undersøger Næsseslottet, sådan at de kan nå at overvære frigørelsen.

Snakken går i Ny Holte og Øverød, da Landbetjent Niels-Christian Nielsen har forbudt folk at tage til Søllerød, da "Graveren er gået amok på eller nær kirkegården, og betragtes som yderst farlig". Nogle rygter siger, at Graveren har slået nogle folk ihjel, men ingen ved rigtigt noget. Betjent Nielsen har spærret vejen til Søllerød med frivillige Søllerødborgere, så ritualet kan foregå i fred.





## Hen til kirken

Ved indgangene til kirkegården står to mænd og spær-  
rer for folk. De påstår, at graveren er gået amok og be-  
finder sig et sted på kirkegården, samt han vil angribe  
folk, der kommer i nærheden af ham, og kun Pastor  
Lorentz kan tale ham til fornuft. Med **Medicine** eller et  
**Hard INT** kan man se, at vagterne er påvirkede af stof-  
fer. Med et **Psychology** eller **Hard Spot Hidden** kan man  
fornemme, at vagterne er stressede og anspændte, og  
tæt på at gribe til vold. Klares **Spot Hidden** normalt kan  
man se, at vagterne er bevæbnet med knive. Hvis spil-  
lerne tvinger sig forbi de to vagter, vil de trække knive  
og angribe. Et par vagter fra andre poster kommer lø-  
bende til, hvis de bemærker høje lyde fra kamp.

En anden vej ind er selvfølgelig at snige sig ind på kirke-  
gården. En vagt med revolver og en med kniv patrulerer,  
så et **Stealth** evt. er nødvendigt. Vagterne vil først insi-  
stere på at eskortere opdagede spillerne ud af kirkegår-  
den, for deres egen sikkerheds skyld. De griber til vold,  
hvis spillerne modsætter sig.

### NAVN: Kultister

**STR** 60    **CON** 65    **SIZ** 60    **DEX** 55    **INT** 55

**APP** 40    **POW** 50    **EDU** 30    **HP** 12    **MP** 10

**Damage Bonus** 0    **Build** 0    **Move** 8    **SAN** 0

### Combat

Brawl                    35% (17/7)    Damage 1d3

Knife                    35% (17/7)    Damage 1d4+1

.32 Revolver            30% (15/6)    Damage 1d8

Dodge                    30% (15/6)

### Skills

Listen 35% (17/7), Spot Hidden: 35% (17/7)

Det er en grænseoverskridende handling at dræbe  
et andet menneske. Det kræver **Sanity 1/1d4+1**  
første gang og måske også den næste.

## Ind i kirken

Indgangen til kirken er låst, men denne lås kan klares  
med et **Locksmith** eller et knapt så elegant med **STR**.  
Vælges sidstnævnte entre bliver kultisterne opmærk-  
somme på spillernes tilstedeværelse, som de ellers  
ikke vil opdage med det samme. Indenfor døren er der  
let røgelse med kraftig duft af urter. Inde i selv kirken  
skaber frigørelsesritualet en lomme fra alterområdet  
frem til prædikestolen, hvor vores verden og en anden  
dimension midlertidig overlapper hinanden. Spillerne  
kan se at røgelsen former en væg, som får hårene til  
at rejse sig. **Sanity 0/1**. For at trænge igennem barrie-  
ren kræver det et **Hard STR** eller et **POW**. Bærer man et  
**Elder Sign** trænger man automatisk igennem.

Ritualscenen er tænkt som en måde at forberede  
spillerne til det store ritual, og at ATN og Mythos-  
troldkarlen slipper væk. Skulle Spillerne få uska-  
deliggjort en af dem, så fortsætter den overlevende  
planerne for det endelige frigørelse af Nyarlathotep  
og de ydre guder.

Inde i barrieren kan man se, alteret brutalt er smidt  
til side. På alterets normale plads er en stor sten med  
mærkelige tegn, som er gravet fri med ca. 1/2 meter. En  
nøgen mørklødet arabisk kvinde overmalet med hie-  
roglyffer ligger oven på stenen. Under stenen ligger en  
Anubis-figur med staven og ankhen i hænderne. Ved  
siden af kvinden står Pastor Lorentz og ATN med Anu-  
bismasker og klædt i røde dragter med Nyarlathotep's  
mærke på ryggen, og de har hver en af de egyptiske  
knive i hænderne. ATN har også medaljonen synligt  
hængende om halsen. Rundt om dem står seks kultister  
med hættedragter og messer med. De holder små skåle i  
hænderne, hvorfra der stiger røgelse op.

I det øjeblik spillerne ankommer på scenen jager Ale-  
xander og Pastor Lorentz deres knivene ned i kvindens  
bryst. Blodet fra pigen begynder at flyde ned over sta-  
tuetten via naturlige furer i stenen. ATN tager begge  
knive og flækker statuetten med dem. Energier fra  
stenen og Anubisfiguren flyder sammen i et sinds-  
sygt virvar af farver som hurtigt tager en frygtelig fast  
form. Dæmontroldkarlen Bakathnusch er sluppet fri,  
hvilket kræver **Sanity 1d3/2d6** at overvære.

Når dæmonen er fri vil den flå hjertet ud på den dø-  
ende pige og på Pastor Lorentz, og spise dem. Alexan-  
der hopper op på ryggen af dæmonen som springer ud  
gennem et vindue. ATN har planlagt at tage gennem  
portalen i præstegården, og skabe sig selv et alibi med  
en meget synlig afrejse fra Næsseslottet i sin luksus-  
bil og med dæmontroldkarlen Bakathnusch gemt i en  
lastbil. Om nødvendigt vil han flygte igennem skoven  
ved Søllerød på ryggen af Bakathnusch.

Med et **Spot Hidden** vil man opdage C. L. Seiferts bog  
til aktivering af medaljonen ligge på en af bænke-  
ne. Se Medaljonen side 49.

Ritualtet, dæmonen og stofferne har frarøvet kulti-  
sterne de sidste rester af virkelighedsfornemmelse, og  
de er nu totalt sindssyge. Er graveren ikke død endnu,  
er han blandt dem. Har Keeper'en lyst til kamp, så  
angriber kultisterne.



← Til Øverød

\* Vagtposter

Søllerød

Stejl skrænt ned til sø på denne side

Søllerød Kro

Vej mellem Ny Holte og Søllerød her

ATN har planlagt at bruge Graveren som synde-  
buk for blodbadet, men vil forsøge at bruge  
Spillerne, hvis de er til stede. Med Landbetjent  
Nielsen i ryggen og med gode forbindelser til  
Politimesteren i Kgs. Lyngby kommer Spillerne  
i myndighedernes søgelys som mistænkte. I  
Kaosset efter ritualet går der dog noget galt med  
kommunikationen, så politiet ikke informeres  
før det passer ind i spillet. Tanken er at Spillerne  
bliver hængt op på overlagt mord, hvis de ikke  
gør noget.

Indgang

Til Ny Holte  
↓



# Næsseslottet

Man kommer af Droninggårds Alle i Ny Holte, hvor rige folks store prægtige villaer ligger, når man skal til Næsseslottet. En stor flot ulåst smedjernslåge spær-  
rer vejen ind til den lange indkørsel til slottet. En 2,5m høj mur fortsætter ud fra hver side af lågen så langt øjet rækker. Vejen af grus fører igennem en meget velholdt park og skov for til sidst at ende i et overdådigt haveanlæg, der støder op til slottet. Slottet ligger på en halvø, så man kan flere steder se Furesøen. Rundt om slottet er der nogle mindre boliger tilhørende gartnerne og tilsynsfolk. Spillerne ankomst vil straks blive bekendtgjort af kraftig hundegøen. Spillerne behøver ikke at være bange, da hundene er lukket forsvarligt inde. Selve slottet er opført i 1811-1822 og har 3 etager plus højt tag. En trappe fører op til en stor flot udskåret egetræsdør med en stor dørhammer.

## Tjenestefolkene

ATN har gennem årene udskiftet alle tjenestefolk, som ikke var 100% trofaste og overbevist i den rette tro, med folk fra Søllerød som tilhører inderkredsen af hans kult.

## Besøg hos Alexander Theodor Nielsen

Det er sandsynligt at Spillerne, vil aflægge ATN besøg, så snart de lærer om hans venskab med inspektør Svend Pedersen. ATN vil forsøge at lære, hvad han kan om de personer, som nær havde forpurret hans planer på Glyptoteket. Samtidig vil han nødtigt afgive information om ham selv. ATN vil være venlig overfor spiller-

ne og foregive at være hjælpsom. Han lægger dog ikke skjul på hans forbindelse til kongehuset og hans politiske holdninger. Han mener, at Socialdemokraterne er kraftigt på afveje med deres nedrustningspolitik og blødsødenhed over de bolsjevistiske optøjer. Han tørdner om begge dele, og han har da også stillet lovforslag i Landstinget til at modgå dumhederne.

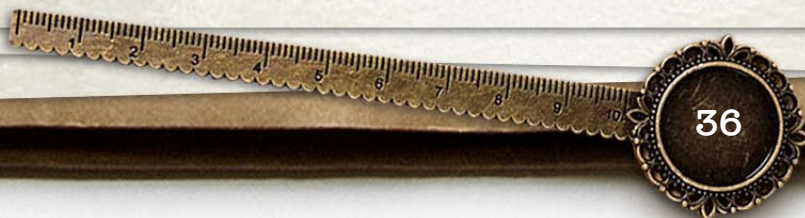
Har spillerne aftalt besøget vil Butleren Ivarsen modtage spillerne og tage deres stokke, hatte mv. og derefter føre dem ind i det lille kontor (rum 5) eller en stue (rum 3) alt efter antallet af besøgende. Der er sat kaffe og småkager frem. Er besøget ikke annonceret kræver det et **Charm**, **Fast Talk** eller **Persuade** at overtale butleren til at lukke dem ind. Nævnes inspektør Svend Pedersen er slaget med en **Bonus Dice**. Mislykkes det vil han aftale en tid med Spillerne senere på dagen eller næste dag.

## HANDOUT:

Næsseslottet

## Svar på spørgsmål

**Inspektør Svend Pedersen:** Han vil udvise en ægte interesse og bekymring for, hvad der er sket med hans ven Svend. Ovenpå den frygtelige nyhed vil han byde på en stor cognac eller lignende. Hvis inspektøren overlevede nedskydningen, vil han meget gerne vide, hvor Svend befinder sig. Han vil forsøge at holde samtalen på de nylige begivenheder f.eks. ved at bringe politik på banen, for på den måde at undgå at snakke for meget om de tidligere begivenheder. Han vil også forsøge at nedtone sin egen Egyptologiske viden i forhold til Inspektøren, som trods alt også var eksperten.





**Bogen:** ATN vil bestemt ikke bringe den på banen, men han vil meget gerne vide, hvad Spillerne ved om den og om de tror på ægtheden af indholdet. Han kan bekræfte, at Svend har vist ham bogen for et lille års tid siden. ATN forstod ikke helt Inspektørens interesse i bogen, som efter ATNs vurdering er væsentlig nyere, end de genstande som de normalt interesserer sig for. Han lyver om, at han ikke har hørt til bogen siden.

**Efterforskningen:** ATN vil være meget interesseret i om denne er officiel eller ej. Hvis Spillerne indrømmer uofficielle undersøgelser, vil ATN presse Spillerne til at forklare, hvorfor det forholder sig sådan. Hvis Spillerne fremstår kompetente, vil han foregive at kunne hjælpe ved at presse politiet gennem div. kontakter, så Spillerne ikke behøver fortsætte deres undersøgelser. Hvis de virker inkompetente, vil han foreslå at de overdrager sagen til mere kyndige folk.

**Indbrud og stjålne ting:** Nævnes indbruddene foregiver ATN bekymring om nogle af hans ting skulle være stjålet? Han har været på forretningsrejse indtil bryllupsdagen, og han har haft travlt siden, så han har ikke selv bemærket at noget kunne være galt. Han vil ringe efter Iversen og bede ham spørge de andre tjenestefolk, om de har set nogle skumle personer i den sidste tid. Han vil også forgive at undersøge, om der er stjålet noget og love at give Spillerne svar, når resultatet foreligger.

Hvis ATN informeres om at Svend er i live, vil han i gang sætte en bortførsel af inspektøren for at sikre sig hans tavshed, indtil hans plan er fuldført. Svend vil blive ført til Præstegården, og derfra igennem portalen til Næsseslottet. ATN vil sørge for at Søllerøds Doktor Henrik Døssing kun behandler Inspektøren. Det kan betyde at Doktor Lunds tjenester evt. opsøges af folk, da de ikke kan finde den lokale læge.

**Stenen:** ATN vil bekræfte at Svend ledte efter et eller andet i området, men at Svend var hemmelighedsfuld omkring det. Det kunne godt have været en sten eller gravsted. ATN henviste ham til Pastor Lorentz fra Søllerød kirke, da han praktisk talt ved alt om området, og ATN hørte ikke mere om emnet efterfølgende. ATN forventede at blive indvilliget senere, når Inspektøren var klar til det.

**Tur til Egypten:** Denne vil ATN ikke kommentere på af personlige grunde ud over at det var en succesrig tur med flere hjembragte genstande, som har været med til at fremme inspektør Svend Pedersens karriere.

## Næsseslottet indvendigt

Tekst i kursiv er først aktuel efter bagholdet på Høje Sandbjerg og/eller ritualet i kirken. Folkene vil være midlertidige sindssyge pga. indtagelse af de stjalne pulver eller langtidssindssyge, hvis ATN og dæmon-troldkarlen Bakathnusch er kommet gennem slottet.

### Stueetagen

Rokokostil med mahognigulve og der bruges elektrisk belysning. Meget imponerende i 1921! Stueetagen er hævet, så det kræver en hestesko op, et **Climb** eller et **Hard DEX**, hvis man vil op til vinduerne.

**1) Spisesal:** Et stort spisebord klædt med en hvid dug og to vulgære sølvlysestager og 24 tilhørende stole pryder rummet. Over bordet hænger 2 krystal lysekroner. Væggene er flere steder præget med helfigurspejle. Der hænger tre landskabsbilleder af Furesøen på østvæggen. Der er også fem skabe med div. service og en masse sølvtøj.

**2) Stue:** Fine lænestole, sofaer og små borde er omhyggeligt anbragt rundt omkring i stuen. På bordene ligger enkelte mindre Egyptiske genstande i god stand. Væggene er prydet af adskillige landskabsmalerier med div. antikke ruiner som motiv. Et par store græske vaser står i hjørnerne.

**3) Stue:** Interiøret er stort set det samme som i stue 2, men med et meget fyldt barskab med alle kendte spiritusmærker og nogle enkelte eksotiske drikke.

*I dette rum agerer en sindssyg Doktor Henrik Døssing som er i gang med at save et ben af en stol. Hvis adspurgt vil han svare, at han er læge og er i gang med en akut amputation. Han vil først være venlig, for senere at få en vældig interesse for en af spillernes ben, som han vil overbehandle. Han mener at benet trænger til en amputation. Han bliver meget påtrængende og til sidst voldelig, men han kan dog undgås ved at forlade rummet, hvorefter et tilfældigt bord mister et ben.*

**4) Hall:** Gulvet er beklædt med små sort og hvide fliser i et flot mønster. Væggene prydes af div. pynte sværd og rustninger. Fra loftet hænger en stor lysekrone. Generelt er Hallen lavet til at imponere besøgende.

*Uanset tidspunktet vil butler Ivarsen åbne døren for Spillerne lige før de selv vil ringe på eller åbne døren. Butleren har fået en overdosis af de stjalne pulver, så han stirrer forbi Spillerne med et tomt udtryk i øjnene, som om han ikke rigtig ser dem, men han forudser alligevel Spillerne handlinger, inden de sker. Han vil gentage "Hvorledes kan jeg være herskabet til assistance" flere gange, inden han vælter bevidstløs hen mod Spillerne. Et **Medicine** eller et*



**EDU**, hvis man har set symptomerne før, bekræfter påvirkning af stoffer og mulig overdosis. Kikker man i butlerens lommer finder man et nøglebunt, som passer div. døre inkl. ATNs private etage på 1. Sal.

**5) Lille kontor:** Kontoret domineres af et stort skrivebord med tilhørende læderstol og to gæstestole. Der er høje paneler af mahognitræ i et hyggeligt lille kontor med flere familiefotos og et enkelt foto af Inspektør Svend Pedersen og ATN fra Egypten. Med et **Spot Hidden** bemærker man, at den ene side er klippet af fotoet, hvor den afdøde egypter Alharrim stod. Der er ingen egyptiske genstande i kontoret, som fungerer som ATNs arbejdssted for normale forretninger, når han er hjemme. Der ligger div. brev, regnskabspapirer og bøger. Med et **Accounting** og 1-2 timer kan man forstå at ATNs forretninger går særdeles godt, han investere eller sælger på præcis de rigtige tidspunkter, som om han kan forudsige store begivenheder. F.eks. sælger han alle sine aktiver i Rusland kort tid inden revolutionen bryder ud. Hans investeringer er dog blevet mindre og mindre hyppige de seneste par år. Fra 1916 og frem bliver der sat stadig flere og flere store pengesummer af til projekt *Europas Redning*.

Ingen skrivemaskine her

### Kælderen

Det er en høj kælder, hvor man kan godt kikke ind i rummene gennem vinduerne.

**6) Køkken:** Fint fransk køkken med masser af kobbergryder og alt tænkeligt udstyr. Her ville enhver fransk kok føle sig godt hjemme inkl. den nuværende kok! Der er en blodig huggeblok og blodspor på gulvet i retning af gangen (12). Ved siden af blokken ligger dele af en lille tjenestepigeuniform.

**7) Forråds-kammer:** Alle former for mad og drikkevarer, som ikke kræver køl opbevares her. Klares et **Listen** kan der høres svag pigebrud fra kølerummet (13a).

**8) Fyrrum og miniværksted:** Slottets kulfyr og kul-kælder er placeret her. Der står også en generator til at producere strøm. Der er også en værktøjsbænk til små reparationer med kojern, sav osv.

**9) Vinkælder:** Dette kælderrum er fyldt med dyre vine, champagne og et lager af div. fin spiritus. Der mangler mange vinflasker på hylderne. På gulvet ligger der en del tomme og enkelte fyldte flasker.

**10) Værelser:** Kokken og andre tjenestefolks værelser.

**11) Badet:** Der er både badekar og brusebade.

Her sidder en fuldskægget fransk kok Pierre Fourelle med et forvildet udtryk og synger fornøjet i et badekar fyldt med rødvin. Eneste beklædningsgenstand på manden er et slagterforklæde. I den ene hånd har han, hvad der ligner et menneskelår, som han tydeligvis har spist af. Op af badekaret står et pigeben afhugget under knæet blandt en masse tomme vinflasker. I den usammenhængende sang kan spillerne høre: ...Pernille min smukke pige, du er lige til at spise tra la la la. Dette syn koster **Sanity 0/1d3**. Pierre bliver sur over forstyrrelsen i hans vinmiddag, og beder spillerne forsvinde. Gøres dette ikke prompte, hiver han en kødøkse ud af skønhedsbadet og slår efter nærmeste spiller.

**NAVN:** Kokken Pierre Fourelle

**STR 55 CON 60 SIZ 60 DEX 55 INT 60**

**APP 60 POW 45 EDU 60 HP 12 MP 9**

**Damage Bonus 0 Build 0 Move 7 SAN 0**

#### Combat

Brawl 35% (17/7) Damage 1d3

Meat cleaver 35% (17/7) Damage 1d6

Dodge 30% (15/6)

#### Skills

Cooking 70% (35/14), Praise Food 70% (35/14)

**12) Gang:** Det brummer fra generator og fyr, men med et **Listen** kan man ane en mand synge fra badet (11).

**13a) Kølerum:** Rummet er nedkølet med elektricitet, hvilket er meget avanceret for sin tid.

Så snart døren åbnes kan pigebrud klart høres. Der blandt mælk, ost og andre gode sager hænger den smukke tjenestepige Pernille på 13 år på en krog ned fra loftet mellem to halve kalve. Hun er halvnøgen og hendes ene ben er hugget af ved hoften. Der drypper blod ned fra blodige forbindelser omkring hoften. Inden hun forbløder, ser hun op på spillerne med en blanding af fortvivlelse og ekstase og siger: Jeg har været en god pige og ofret mit ben, så Englen kan gå på vores jord, og nu jeg er blevet velsignet, for det gør ikke ondt mere... Dette syn koster **Sanity 1/1d4**.

### 1. Sal – Den private etage

Dette er ATNs private etage, som kun de mest betroede får adgang til. Dørene til etagen er altid låst, og kun Butler Iversen og ATN har nøgler. Der er mange egyptiske genstande på etagen, hvor af mange vil være gipskopier af de genstande ATN har udlånt til Ny Carlsberg Glyptoteket.

**13b) Kosteskab:** Fyldt med... Gæt... rengøringsredskaber.



**14) Privatkontor:** Der er et stort skrivebord med en skrivemaskine og bagved står en lækker læderstol. Bordet er fyldt med papirer. Nogle landskabsmalerier med motiver af pyramiderne pryder væggene, og nedenunder står tre arkivskabe. I en låst skrivebordskuffe ligger der en lang avanceret nøgle, som passer til pengeskabet på loftet. Der ligger også nogle ufærdige breve i skuffen, hvor der pludselig står ting som *Hvad har jeg gang i? og Jeg må stoppe denne galskab!* midt i det hele med en lidt anden hældning på håndskriften end normalt. Disse indskudte sætninger er febrilsk streget ud. I en anden ulåst skuffe er der brev-papir og sedler med Nyarlahoteps mærke, som spillerne også har set på sedlerne fra Jens Ploug lejlighed. Sedlerne er da også af samme papirtype.

Der mangler lille "ø" på skrivemaskinen, som den observante spiller har bemærket på Handouts. Ellers kan det bemærkes med et **Spot Hidden**.

På bordet og i et af arkivskabene ligger der breve på fransk, tysk og engelsk. Nogle omhandler køb af import/eksport virksomheder fra Egypten og op gennem Europa. Andre med arabiske afsenderadresser omhandler tilvejebringelse af testpersoner til projekt *Europas Redning*. Der er også brev til ATN fra mere eller mindre lyssky personer om opsporing og anskaffelser af forskellige egyptiske ting, hvoraf de fleste giver negativ svar eller har spor som peger mod Danmark. På skrivebordet ligger også en invitation til bryllupsmiddagen for det adelige brudepar på den fransk ambassade.

I arkivskabene ligger også regnskabsbøger for projekt *Europas Redning*. Bøgerne starter sidst i 1916. Med et **Accounting** kan man se, at *Europas Rednings* udenlandske firmaer mere har fokus på stor gennemstrømning af varer end på profit. I takt med firmaopkøbene vokser bliver omkostningerne til tilvejebringelse af "testpersoner" mindre per stk. men antallet stiger. Et andet omkostningstungt område er div. personer opført som efterforskere. Med et **EDU** kan man genkende enkelte af dem, fordi de er beskyldt for store tyverier af antik i udlandet. Jens Ploug er også på lønningslisten, og gennem ham et par andre lyssky elementer. Hver gang projekt *Europas Redning* mangler penge bliver der tilført ny kapital fra ATN.

**HANDOUT:**

Invitation til middagen (vælg en af flere datoer)

De forskellige breve og regnskaber vil udgøre væsentlige beviser på ATNs lyssky aktiviteter, men det kræver at spillerne kan overbevise politiet eller personer med indflydelse til at gennemgå papirerne. Så det kan ikke nås før det store ritual på ambassaden.

**15) Skatkammeret:** Imellem to store græske amforaer står et pengeskab udformet som et flot udsåret skab af træ. Den ene væg er dedikeret jagt, og der hænger et par elghoveder og andre dyr ATN har skudt. I midten hænger en låst geværreol med plads til fire rifler, men der er kun to 20-Gauge haglgeværer nu. Der er også en glasmontre med nogle guld og sølv pokaler samt medaljer fra ATNs ungdom med atletik og skydning.

Pengeskabet er med tre drejeskiver med numre fra 1 til 28, og koden er 1; 20; 14 for ATN i alfabetet. Det kan åbnes med koden eller **Safecracking**. Indholdet i skabet er: Tre guldbarrer, aktier for 25.000 kr., 15.000 kr. i kontanter og 75 stk. 20 Gauge patroner. Det mest interessante er dog rester af pulverne fra Nørrebro apoteket. Slås et **Pharmacy** eller et **Hard Medicin** kan man genkende disse pulvere, som de stjålne.

**16) ATNs soveværelse:** I midten af dette mørke sovekammer står der en enorm himmelseng og tre store skabe fyldt med tøj. Der står to egyptiske vaser og en statuette.

**17) Det okkulte bibliotek:** En dunst af fortid møder spillerne. Vinduet i dette rum er tildækket med sort filt og rummet er lyst op af røde lamper for at beskytte de gamle bøger. Der er 2 reoler fyldt med gamle læderindbundne bøger og gamle skriftruller. Værkerne er af okkult art og de fleste omhandler magi og ritualer eller teorier om disse fra alle mulige egne og tidsaldre. Der er dog klart flest bøger med temaet *genoplivning af de døde*. De fleste bøger er på engelsk, fransk og latin, men der også enkelte på tysk, spansk og italiensk. Følgende MYTHOS-bøger er også på hylderne: True Magic i fransk version og Nameless Cults i engelsk udgave fra Golden Goblin Forlaget. Der ligger handsker, puder m.m. til at håndtere bøgerne korrekt.

Er C. L. Seiferts bog til aktivering af medaljonen ikke fundet i kirken, kan den evt. genplaceres her. Det er op til Keeperen om andre medaljoner eller ting kan bruges til at genskabe egenskaberne. Se Medaljonen side 48.



**18) Læserum:** I dette rum er der nogle store bløde læderstole med tilhørende borde, og der er et lille barskab i hjørnet. Der er sorte afdækningsgardiner og mulighed for at tænde rødt lys i rummet. På væggen hænger der tre landskabsbilleder af København, Århus og Roskilde, som på en eller anden måde virker ubehagelige, uden at man umiddelbart kan se hvorfor. Studeres billederne nærmer begynder uhyggelige væsner med vinger, i færd med at ødelægge byerne, at komme frem i kanten af ens synsfelt. Jo længere tid man kigger på billederne jo flere væsner kommer til syne, ligesom når man kigger på stjerner.

Tjek **Sanity 0/1** pr. billede. Midt i rummet står en fin læsepult, hvor den forsvundne hieroglyfbog ligger på en pude. På første side har Inspektør Pedersen skrevet sit navn. Ved siden af bogen ligger nogle af Svend Pedersens oversættelsesnotater, som vil gøre en oversættelse markant nemmere og meget hurtigere. Selve oversættelsen mangler dog.

Hieroglyfbogens læsetid afhænger af hvor lang tid der er til gallamiddagen, da Spillerne skal være i stand til at læse den inden! Giv først spillerne Handout, når spiller har fået bogen oversat.

#### HANDOUT:

Bog med hieroglyffer

**19) Bad og toilet:** Det er stort, vildt og overdådigt. Et kæmpemæssigt badekar dominerer rummet, og det er placeret så man kan nyde den smukke udsigt. Væggene er udsmykket med egyptiske og græske motiver. På et lille bord er der adskillige plader og en fornem pladespiller af bedste kvalitet.

**20) Spisestue:** Der er et rundt spisebord til 8 personer og en krystal lysekrone.

**21) Bibliotek:** Dette bibliotek er tilgængelig for alle og døren er ulåst. Det indeholder kun almindelig fagbøger, litteratur og div. leksika. Udover bogreoler er der også et lille bord og to stole.

## 2. sal

Denne etage er primært til gæster, som ATN tidligere havde mange af.

**13c) Kosteskab:** Også fyldt med redskaber.

Køkkenpigen Sanne Nielsen på 16 år gemmer sig i skabet efter at have oplevet kokken hugge benet af den smukke Pernille. Hun har lidt mere fornuft tilbage end de andre kultister, da hun er lidt mindre påvirket af stofferne. Hun

vil have spillerne til at love, at de ikke bevæger sig op i templet og det forbudte rum. Hun følger efter dem for at se, at det bliver overholdt. Hun bliver aggressiv med sin skjulte kniv, hvis spillerne trods hende. Kniven kan opdages med et **Spot Hidden**, og et **Psychology** kan aflure et evt. skift i sindstilstand og forestående angreb.

**NAVN:** Sanne Nielsen

**STR** 40   **CON** 50   **SIZ** 45   **DEX** 65   **INT** 45

**APP** 50   **POW** 65   **EDU** 35   **HP** 9   **MP** 13

**Damage Bonus** 0   **Build** 0   **Move** 9   **SAN** 0

#### Combat

Brawl            25% (12/5)    Damage 1d3

Knife            25% (12/5)    Damage 1d4

Dodge            32% (16/6)

**22) Den egyptiske samling:** Dette er ATNs nuværende samling. Der er alle mulige statuetter, smykker og et ægte mumie. En del af dem er gipskopier, da originalerne er udlånt til Ny Carlsberg Glyptoteket, hvilket også er angivet ved genstandene.

En stuepige og to mandlige tjenestefolk alle halvaflædte forsøger i deres galskab at overføre stuepigens kvindelige livskraft over i mumien, samtidig med at de brænder røgelsespulver. Det kræver et **CON** ikke at blive påvirket af den hallucinerende røgelse, som også kan medføre et Mythos-syn, se De stjålne pulver side 50. De vil inddrage spillerne i deres orgie, og blive ganske aggressive hvis de afvises. De vil for en hver pris forsøge at stoppe spillerne i at bevæge sig op på loftet.

**NAVN:** Tjenestefolk

**STR** 60   **CON** 50   **SIZ** 55   **DEX** 40   **INT** 55

**APP** 50   **POW** 55   **EDU** 50   **HP** 10   **MP** 11

**Damage Bonus** 0   **Build** 0   **Move** 8   **SAN** 0

#### Combat

Brawl            25% (12/5)    Damage 1d3

Dodge            20% (10/4)

**23) Gæsteværelser:** Værelserne er ubenyttede for tiden, og møblerne er beklædt med hvide lagener.

**NAVN:** Læge Henrik Døssing

**STR** 55   **CON** 70   **SIZ** 60   **DEX** 55   **INT** 75

**APP** 55   **POW** 70   **EDU** 80   **HP** 13   **MP** 14

**Damage Bonus** 0   **Build** 0   **Move** 7   **SAN** 0

#### Combat

Brawl            35% (17/7)    Damage 1d3

Knife            35% (17/7)    Damage 1d4

Dodge            30% (15/6)

#### Skills

Charm 45%(22/9), First Aid 65% (32/13), Language Latin 30% (15/6), Listen 50% (25/10), Medicin 65% (32/13), Spot Hidden 50% (25/10)



**24) Stue:** Dette er en lille afslappet gæsteopholdstue.

### Loftet

Opgangene til loftet er låste. Bag hoveddøren til loftet er der en vagt, når der gæster i huset.

*Efter ritualer er dørene åbne, da ingen rigtig tænker klart.*

**25) Skjulested for stentavlen:** Der er sat en seddel med Adgang forbud skrevet på. Døren er låst (STR 70). Med et **Listen** kan man høre nogen bevæge sig stille rundt i rummet. To zombier er sat til at beskytte pengeskabet i det mørke rum, hvor vinduerne er mørklagt. Den ene zombie er araber og er lettere medtaget. Den anden er en dansk tjener, som er skabt for nylig og har bibeholdt en lille smule intelligens. Han er stadigvæk i uniform, og man kan se blodpletten fra en knivstik i hjertet. Han vil grynte ting som "...må ...ikke ...tage ...den" i kamp. Pengeskabet kan åbnes med nøglen fra ATNs privatkontor (14) eller med et **Safecracking**.

I skabet ligger Spillerne bedste mulighed at stoppe Nyarlathoteps plan. Indhylllet i rødt stof er en af Nodens stentavler fyldt med hieroglyffer, som kræver et **Read Hieroglyphs** at oversætte på stedet. Ellers kan den automatisk oversættes, hvis man har et eller flere opslagsværker tilgængelig.

**NAVN:** 2x Zombier (Araber/Dansker)

**STR** 85    **CON** 75    **SIZ** 55    **DEX** 35    **INT** 0/15

**APP** –    **POW** 05    **EDU** –    **HP** 18    **MP** 1

**Damage Bonus** +1d4    **Build** 1    **Move** 7    **SAN** –  
**Combat**

Dodge – Det kan de ikke

2 x Fists    35% (17/7)    **Damage** 1d3 +1d4

**Armor:** Ingen, men impaling weapons giver kun 1 point damage, andet giver kun halvt rullet damage. Major wounds i kroppen resultere i tab af legemsdel.

**Sanity Loss:** 0/1d8

### HANDOUT:

Stentavle

Stentavle oversættelse (Når den er oversat)

**26a) Fangerum:** Døren har fået en jernramme og er låst udefra med slå (STR 100). Der ligger 3 madrasser med tilhørende puder og tæpper. Ved den ene madras står resterne af et større måltid serveret på ritualdagen. Rummet lugter af menneskeafføring, og der står da også en fyldt natpote i hjørnet.

**26b) Fangerum:** Døren har fået en jernramme og er låst udefra med slå (STR 100). Dette rum bliver brugt til at opbevare og opservere ATNs forskellige forsøg på at genoplive/reanimere mennesker og dyr, som for-

Hvis Svend Pedersen bliver bragt til slottet, vil han befinde sig i **23a**. Doktoren Henrik Døssing fra Søllerød plejer ham efter bedste evne, og holder ham under konstant opsyn. Når der er gæster på slottet, er værelset aflåst, og doktoren har nøglen. Doktoren vil bruge inspektøren som gidsel for at få spillerne under kontrol. Befries Svend kan han evt. komme til semibevisthed, og give spillerne spor og tips ud fra hans viden og ting han har overhørt på slottet.

*Doktoren har givet Svend en stor sprøjte adrenalin, så han er semibevist, så han kan opleve den store triumf. Når spillerne kommer ind i værelset, halvdanser doktoren akavet rundt med inspektøren.*

beredelse til den endelige genoplivning af dæmonen Bakathnusch. Stanken fra rummet er ulidelig, og det kræver et **CON** ikke at brække sig. Der ligger resterne af 5 mere eller mindre indtørrede arabere, hvoraf den ene stadigvæk kan bevæge overkroppen. En af Slottets hunde er også blevet reanimeret, og trisser forvildet rundt og støder ind i væggene. Der ligger også nogle indtørrede flagermus på gulvet, hvor af to stadigvæk er i "live". Synet kræver et **Sanity** 0/1d4.

**27) Pulterkamre:** Disse rum er fyldt med div. ubrugte møbler, ekstra spiseborde og stole og andet udstyr som kun bruges en gang i mellem. Der vil være rig mulighed for at finde ting fra en normal husholdning her.

**28) Templet:** Rummet lugter svagt af røgelse/pulver-afbrænding. I midten af det store lange rum står en stenpyramide, som ATN har fået transporteret hjem fra Egypten. Foran pyramiden hænger en rund metalplade, med Nyarlathoteps mærke på, ned fra loftet. Pladen har en diameter på 1,5 m, og i kanten er der en hieroglyfinskrift, som kan oversættes "Ærede budbringer åben dit sind og bring din ydmyge tjener igennem dit rige". Udtales sætningen uanset sprog aktiveres portalen automatisk, og transporter personen gennem portalen til præstegårdens udhus. Har portalen været aktiv kort før man træder ind i rummet, kan portalen aktiveres uden kendskab til aktiveringssætningen ved at berøre plade kombineret med et **Hard POW**. Uanset aktiveringsmetode koster det **1 Sanity Point** og **1 Magic Point** per gang at bruge portalen.

Foran pladen står et alter og fire røgelseskar af ler, hvor duften af røgelse er kraftig. Både alteret og gulvet omkring det er smurt ind i størknet blod. Op ad taget står en god lænestol og et lille bord med papirer. Ridser i gulvet antyder, at stolen ofte har stået foran alteret. Papirerne indeholder ATNs noter til de syner han har oplevet



under påvirkning af det stjalne "fremtidspulver" og hans møder med Den Sorte Farao, som han har fremmanet. Klares et **Cthulhu Mythos** ved man, Den Sorte Farao er en af Nyarlathoteps mange former. Disse syner har hjulpet ATNs forretninger og opsporingen af genstande til at befri Bakathnusch. Noterne koster **1 Sanity point** at læse og giver **1% Cthulhu Mythos**.

Bag pyramiden ligger ATNs "labritorium", hvor han har eksperimenteret med div. genoplivelsesritualer. Der står et bord med jernkæder til at fastspænde testpersonerne.

I en reol ved siden af står div. urter, pulvere, operationsredskaber samt nogle noter skrevet af ATN i forbindelse med genoplivelsesforsøgene. Noterne beskriver en sindssyg trang til at "genoplive" både dyr og mennesker, hvor han primært bruger arabere. Han bruger primært egyptiske ritualer og teknikker, men har også forsøgt andre metoder. Der er hele tiden en tvivl og frygt for om ritualerne kan bruges på den bevingede race, og navnet Bakathnusch dukker op flere gange. Noterne koster **2 Sanity point** at læse og giver **2% Cthulhu Mythos**.





# Gallamiddagen for brudeparret

ATN har længe vidst, at der skulle holdes gallamiddag for brudeparret prinsesse Margarethe og prins René af Bourbon-Parma på den franske ambassade, hvor den danske kongefamilie, Hertugen af Bourbon-Parma med familie og prominente ministre og politikere vil være til stede. Ritualet til at åbne en portal til de ydre guder kræver kongeligt blod. Planen er at skaffe det under middagen samtidig med at regeringen og andre fremtrædende politikere dræbes, så Danmark vil havne i kaos, som ATN kan bruge til at "redde" landet og senere Europa. Han vil blive gjort udødelige, og han vil være i stand til at styre, hvad end der vil komme i gennem portalen, så han kan indrette verden efter hans værdier, tror han. ATN har sørget for at en kvartet af hans kultister skal spille musik til gallamiddagen, så de senere kan lægge rytmen til det store ritual. Andre kultister har fået til opgave at skabe panik på Kgs. Nytorv. Efter ritualet i Søllerød har ATN og troldkarlen haft travlt med de sidste forberedelser til det endelige ritual, så ATN får ikke tjekket om evt. modstandere skulle skaffe sig adgang til middagen.

ATN ankommer til ambassaden om morgenen under politibeskyttelse af 4 pistolbevæbnede betjente, under påskud af at skulle arrangere div. ting på vegne af kongefamilien. I løbet af dagen bruger ATN tid på at udføre ritualer som klargør festsalen til ankomsten af hans gud, som han om aftenen aktiverer med et mindre ritual. Ambassadepersonalet holder han ude af salen med sin karismatiske personlighed og undskyldninger om ændret bordplaner og generalprøve på indslag

i samarbejde med musikerne. Troldkarlen er gemt på et at tagene omkring Kgs. Nytorv, hvor den afventer at ATN forbereder dens entré.

## Optakt til middagen

En dag eller to før middagen opstår der "Bolsjevistiske optøjer på Kultorget", og en eventuel opblusning under den monarkistiske fest, skulle helst kunne undgås. Derfor er politiet underbemandede og på overarbejde. På Kgs. Nytorv står der betjente ved mange hushjørner, og foran ambassaden står 8 livgardere. De fleste betjente er bevæbnet med knipler, men enkelte har en revolver. Der er et stort menneskemylder, der er kommet for at se på berømthederne ankomme.

## Mulig adgangsveje til middagen

Det vil selvfølgelig være optimalt, hvis spillerne selv finder på ideer til at skaffe sig adgang til middagen. Så lad dem slippe af sted med det, hvis det planlagte ikke er alt for sindssygt. Ellers er der nedenstående muligheder. Går det helt galt, vil de dog blive lukket ind af en forskræmt betjent, tjener eller lignende, når dæmonen er ankommet.

**Peter Arup:** Han ved, at der skal bruges ekstra politibemanding ved middagen primært omkring ambassaden, mens enkelte højerestående politifolk skal være inde i selve bygningen. Heldigvis for Peter, så står hans chef for sikkerheden. Det burde være muligt at overtale chefen til at bruge ham, trods suspenderingen, da afdelingen er underbemandet til opgaven. Chefen vil endda



udlåne en .32 revolver med 6 patroner, forudsat at han ikke har en i forvejen. Det forventes at Peter møder op i gallauniform. Hvor central placeringen under middagen bliver afhænger, hvor godt kommissæren taler sin sag overfor chefen.

**Hans-Christian Frisenberg:** Han kan let få en plads under middagen forholdsvis tæt på brudeparret, hvis han bider i det sure æble, og tager imod invitationen fra hans plageånd komtesse Emalie Moltke. Hun vil være villig til at lave en lille skandale og dumpe hendes mandlige ledsager for Frisenberg. Hun vil dog være lettere fortørnet over, at han ikke er i udlandet, som han har sagt, hvis Frisenberg ikke bilder hende en historie på ærmet. Hun vil forvente at blive hentet tidligt, hvorefter hun vil forsinke afgang, da hun skal pynte sig gerne med Frisenbergs hjælp, så parret ankommer til gallamiddagen som de sidste gæster.



Prins René af  
Bourbon-Parma



Prinsesse Margarethe

Skulle det lykkes spillerne at uskadeliggøre ATN inden de forberedende ritualer er udført i festsalen, så er det op til Keeperen om Bakathnusch kan åbne portalen til sin gud(er) alene. Dæmontroldkarlen vil under alle omstændigheder gøre forsøget under middagen.

Prøver en eller flere spillere at uskadeliggøre ATN lige før middag med vold eller anden upassende adfærd. Så vil pågældende blive låst inde i et depotrum med vagt udenfor, imens politiet skaffer en fangevogn. De pågældende vil dog blive lukket ud af en skræmt tjener, når dæmontroldkarlen ankommer til festen.

**Eva Lund og Anne-Kristine Plamqvist:** De har hele tiden vidst, at teatergruppen Corsari skulle opføre dele af det oldgræske drama *Medea* til festmiddagen. Så de er sikret adgang.

**Martin S. Lund, Erik Arup og Søren Palmqvist:** De kan komme med som forskellige hjælpere til teatergruppen. Det vil dog kræve overtalelse af lederen Maria Corsari, som ikke vil være glad for at erstatte folk i forhold til det planlagte. Corsari har forbindelser til Bourbon-Parma familien, så hun kan godt skaffe folk ind.

## Før middagen

Teatergruppen Corsari kommer ind af bagvejen kl. 19:00, hvor de bliver vist ind på et kontor, hvor der er opstillet sminkespejle og forhæng op til omklædning. Fra kl. 18:00 begynder gæsterne at ankomme. Et par tjenere tager af evt. overtøj, stokke mv. og viser gæsterne op på 1. Sal, hvor det nygifte par modtager gæsterne. Der er pyntet op med blomster i de danske og franske farver.

En kvartet spiller *Missa Brevis* i

C-dur af Mozart og tjenestefolk serverer champagne.

Før middagen befinder gæsterne sig i konferencerummet og biblioteket, hvor der står nogle behagelige læderstole, og på væggene hænger billeder af franske præsidenter. Biblioteket er ligeledes udstyret med fransk litteratur. Blandt gæsterne er statsministeren, udenrigsministeren, indenrigs-

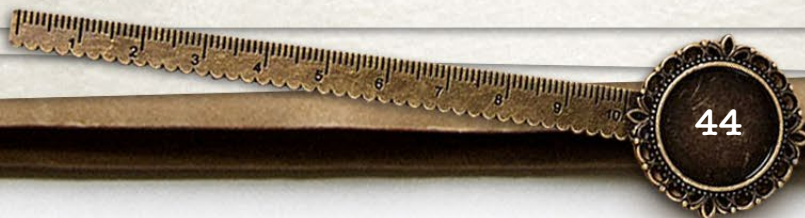
ministeren, kulturministeren og andre prominente gæster. Det meste af kongefamilien er fremmødt og det samme gælder Hertug-familien. ATN vil være nærmest urørlig, da han opholder sig sammen med politidirektøren eller kongefamilien, og der vil være vagter i nærheden.

## Middagen

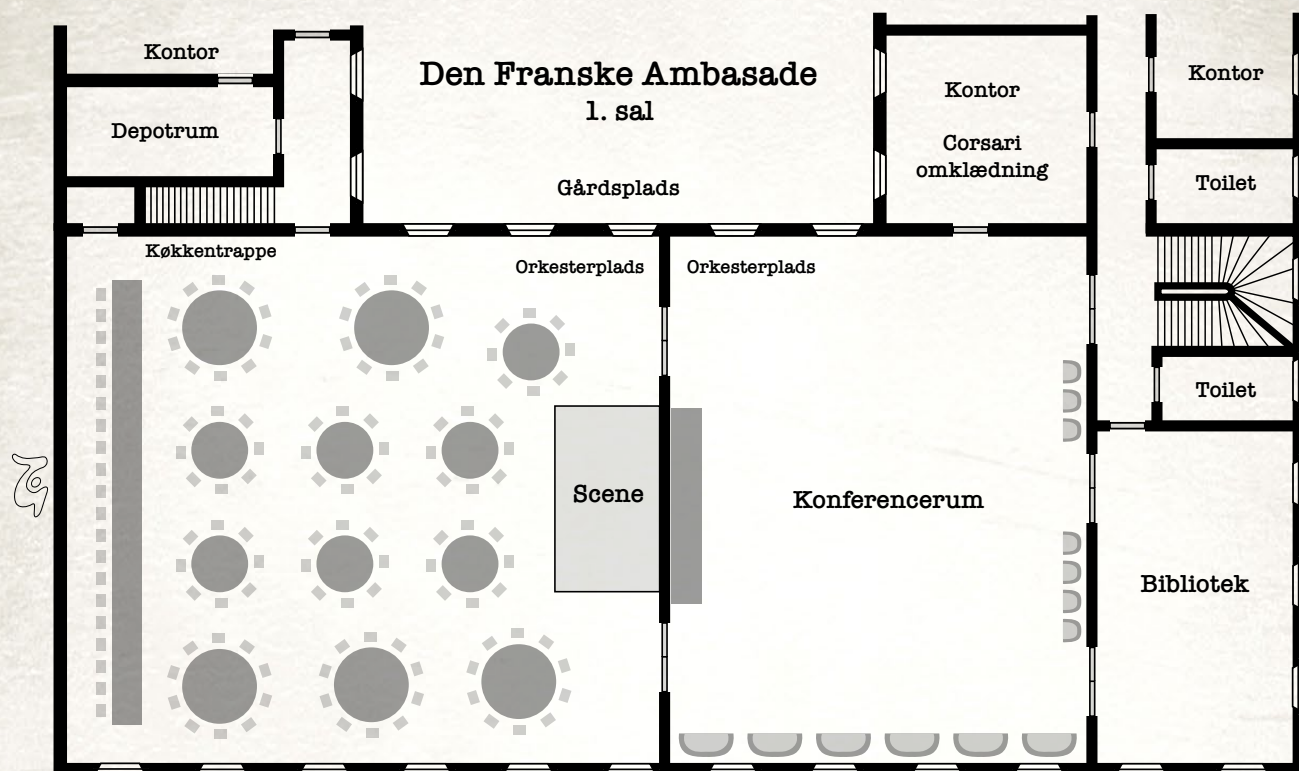
**Kl. 19:15** Bliver gæsterne bedt om at gå ind til middagen, hvor forretten bliver serveret kl. 19:30. Middagen er en yderst storslået kulinarisk oplevelse med de bedste franske vine, som godt kan beskrives som en oral orgasme. Kvartetten fra tidligere spiller stille baggrundsmusik. Kong Christian 10. holder en lidt formel og kedelig tale, hvori han udtrykker sin glæde over, at de to fyrstehuse er lænket sammen ved denne vielse osv. Hertug Robert 1. af Bourbon-Parma holder efterfølgende en afslappet tale med omtrent det samme budskab til sin søn og Margrethe på fransk.

**Kl. 21:45** Med et **Spot Hidden** vil spillere udenfor ambassaden bemærke 6 kultister, som de genkender som Søllerød-borgere eller tjenestefolk på Næsseslottet kommer ind på Kgs. Nytorv fra Store Kongensgade og spreder sig ud på pladsen.

**Kl. 21:59** begynder kultisterne at kaste store kanonslag ind i folkemængden på pladsen, samtidig med at de råber "*De sprænger bomber, flygt!*". Det skaber panik







Kongens Nytorv

Base chance for Stentavleangreb er op til Keeperen. Vi foreslår 40% eller normal **Fighting(Brawl)**, hvis den skill er bedre.

blandt folk som flygter til alle sider, og skaber forvirring blandt politifolkene. Kultisterne er udstyret med flere store kanonslag samt et par .38 automatpistoler. ATN har givet ordre til kun at skyde i nødværge, men kultisterne er høje på stoffer, og bliver selv påvirket af panikken, så det kan jo smutte. Panikken benytter dæmontroldkarlen Bakathnusch til at komme frem fra sit gemmested, flyve ned på Kgs. Nytorv og dræbe et par folk, som gør den panikslagne folkemængde fuldkommen rædselsslagen, inden den flyver den mod ambassaden. Evt. spillere på Kgs. Nytorv har ca. halvandet minut til at advare spillerne i festsalen. Livgarder og politi vil selvfølgelig prøve at stoppe "disse boller". Så det bliver en jagt på forhindringsbane at komme frem til festsalen.

Spillerne ruller begge **Sanity** tjeks i festsalen, men de kan nøjes med at bruge det værste.

NAVN: Stofpåvirkede kultister

STR 55 CON 65 SIZ 55 DEX 50 INT 60

APP 50 POW 60 EDU 50 HP 12 MP 12

Damage Bonus 0 Build 0 Move 8 SAN 0

Combat

Brawl 40% (20/8) Damage 1d3

.38 Automatic 35% (17/7) Damage 1d10

Firecracker 25% (12/5) Damage 1d4

Dodge 25% (12/5)

Skills

Climb 40%(20/8) Intimidate 40%(20/8), Listen 40% (20/8), Spot Hidden 40%(20/8), Throw 25%(12/5)

## Ritualet begynder

**Kl. 22:00** Begynder ATN på sit indslag. Spillere med mulighed for at høre hans tale slår et **INT**. Klares dette vil man lægge mærke til, at kvartetten ikke stopper med at spille, da ATNs begynder sin "tale". Endvidere bemærker man at den smukke baggrunds musik langsomt bliver højere og skifter til en underlig rytme, som former sig efter ATNs tale. Musikken og talen flyder sammen og danner en harmonisk messeagtig sang, som lægger tilhørerne i en slags trance, hvor man ikke helt registrerer hvad der sker.



Samtidig dæmpes udefrakommende lyde. Med et stopper musikken og talen. Der er dødstille og det eneste der kan høres er gæsternes tunge åndedræt. Spillerne lægger mærke til, at verden udenfor vinduerne virker slørret, og de har en fornemmelse af at være to steder på en gang, da vores verden og en anden dimension midlertidig overlapper hinanden. Hvis spillerne ikke allerede har reageret, så har de nu **1-2 rounds** til at lave noget inden Bakathnusch smadrer igennem et vindue med et brag. Det kræver et **Sanity 1d3/1d12** at se. Dæmontroldkarlen begynder straks at slagte sig vej frem mod den kongelige familie. Musikken begynder



igen med fornyet styrke og en sindssyg rytme. Bakathnusch skriger nogle få kaotiske sætninger, som ATN gentager med usvigelig præcision. Hvad der nu sker strider fuldstændigt imod al fornuft. De døde kroppe bliver reanimeret, hvilket kræver et **Sanity 1/1d6** tjek. De levende døde begynder, med hvad der er tilbage af deres arme og ben, at slå i takt til musikken i gulvet. De afhuggede hoveder messer med på dæmonens gale sang. Jo flere Bakathnusch dræber jo højere bliver rytmen.

De få som har bevaret fatningen prøver at løbe ud igennem dørene, men disse smækker i. Andre forsøger at hoppe ud af vinduerne, men bliver kastet tilbage af en magisk barriere. Alle er indespærret. For at trænge igennem barrieren kræver det et **Hard STR** eller et **POW**. Har man point i **Cthulhu Mythos** forøges chancen til **POW** med **Bonus Dice**. Er en spiller sindsyg eller i besiddelse af en magiske genstande som f.eks. Stentavlen eller et **Elder Sign** kan man automatisk gennemtrænge den barriere, som ligger omkring festsalen.

### Portalen

Bag de kongelige, der bliver trængt op i en krog med nogle få livvagter foran sig, former Nyarlathoteps tegn sig på væggen. Tegnet bliver større og større jo flere

der bliver dræbt. Symbolet pulserer som et levende hjerte, og en fremmed stjernehimmel bliver mere og mere tydelig gennem symbolet, samtidig med at svag gal fløjtemusik kan anes.

### Angreb med stentavle

Spillerne skulle på nuværende tidspunkt gerne være klar over, at de skal slå Dæmontroldkarlen med stentavlen for at overvinde den og stoppe ritualet. Bakathnusch har en utrolig respekt for stentavlen, og vil helst undgå kontakt med den stentavlesvingende spiller. Første attack vil ikke blive modsvaret, men den vil besinde sig og overvinde sin frygt i næste runde. Hvis den skal vælge imellem at angribe et kongeligt medlem eller en spiller, vil den i første omgang gå efter kongeligt blod, som er essentielt for tilkaldelsesritualet. Når stentavlen rammer Bakathnusch, vil tavlen smadre med et øredøvende brag, der får dæmonen til at krybe sammen i første runde, inden den går amok igen. Det varer ca. 3 runder før guden Nodens kommer, og i de runder skal spillerne holde stand. Får dæmonen dræbt flere kongelige, vil blodet flyde igennem luften og ind i tegnet, hvor det ser ud til at være tidspunktet for dommedag. En stor deform tentakel fra et kæmpe ubegribelig væsen begynder at bryde igennem Porten, og kræver et **Sanity 1d12/1d3** tjek. Bakathnusch vil stoppe jagten af uskyldige ofre/spillere, for at stå ansigt til ansigt med sin herre.

### HANDOUT:

Den Franske Ambassade

Den Franske Ambassade grundplan (A3)

## Afslutning

Hidkaldt af den brudte stentavle kommer guden Nodens på sin vogn trukket af to Pegasusser, og smadrer igennem et vindue og noget af facedevæggen. Han peger på Dæmontroldkarlen med sin stav og forbander den på et ujordisk sprog. Bakathnusch skriger og bliver suget ned i et altopslugende hvirvelvindshul, som derefter forsvinder. Nyarlathotep og de ydre guders forbindelse til jorden er væk. Tegnet og portalen på væggen forsvinder. Hvis ATN ikke er dræbt, så griber tentaklen fat i ham og tager ham med sig til evig pinsel, inden portalen lukkes helt. Nodens helbreder eventuelle sårede, og inden han forsvinder igen, giver han spilleren med den knuste tavle, en perle på størrelse med et hønseæg.

Spillerne har vundet og bliver muligvis helte i Europa alt efter, hvordan de har håndteret sig!





## Gullaschbaronen og andre modstandere

**NAVN:** Fire kultistmusikere på stoffer

**STR** 55   **CON** 50   **SIZ** 55   **DEX** 50   **INT** 55

**APP** 65   **POW** 40   **EDU** 50   **HP** 10   **MP** 8

**Damage Bonus** 0   **Build** 0   **Move** 8   **SAN** 0

### Combat

Brawl            25% (12/5)   Damage 1d3

Instrument      15% (7/3)    Damage 1d6

Dodge            25% (12/5)

### Skills

Art (Music) 70% (35/14), Inject drugs 70% (35/14)

**NAVN:** Alexander Theodor Nielsen

**STR** 45   **CON** 55   **SIZ** 65   **DEX** 45   **INT** 80

**APP** 65   **POW** 90   **EDU** 85   **HP** 12   **MP** 18

**Damage Bonus** 0   **Build** 0   **Move** 7   **SAN** 0

### Combat

Brawl            40% (20/8)   Damage 1d3

Magic Knife      40% (20/8)   Damage 1d4+2

Dodge            25% (12/5)

**Armor:** 10+1d6 from magic amulet

### Skills

Charm 40% (20/8), Cthulhu Mythos 25% (12/5), History 40% (20/8), Intimidate 65% (32/13), Language Danish 85% (42/17), French 50% (25/10), Latin 20% (10/4), Law 60% (30/12), Occult 30% (15/6), Persuade 80% (40/16), Psychology 60% (30/12), Egyptology 40% (20/8)

### Spells

Diverse til at gennemføre hans role i scenariet, men ingen offensive.

## Dæmontroldkarlen

Væsenet er lidt over 2,7 meter høj. Dens foroverbøjede hoved er sort med et svagt lilla skær. Enkelte fremtrædende årer kryber fra tinninger om bag dens enorme baghoved. En lang slimet tunge vrider sig ud og ind mellem dens lange gule tænder i søgen efter nye ofre. To kraftige arme strækker sig fra dens krumbøjede overkrop og ender i knogleagtige fingre med lange knivskarpe klør. På ryggen har den et par læderagtige vinger, som den dog kun kan bruge over kortere afstande. Vingerne kan praktisk foldes på ryggen, så de ikke er i vejen på jorden. Når den skal flyve sætter den af med sine muskuløse ben.

**NAVN:** Bakathnusch

**Race:** Nuschtara

**STR** 110   **CON** 100   **SIZ** 140   **DEX** 60   **INT** 95

**APP** -   **POW** 125   **EDU** -   **HP** 24   **MP** 11

**Damage Bonus** +2d6   **Build** 3   **Move** 7 / 12 flying

### Combat

Dodge            30% (15/6)

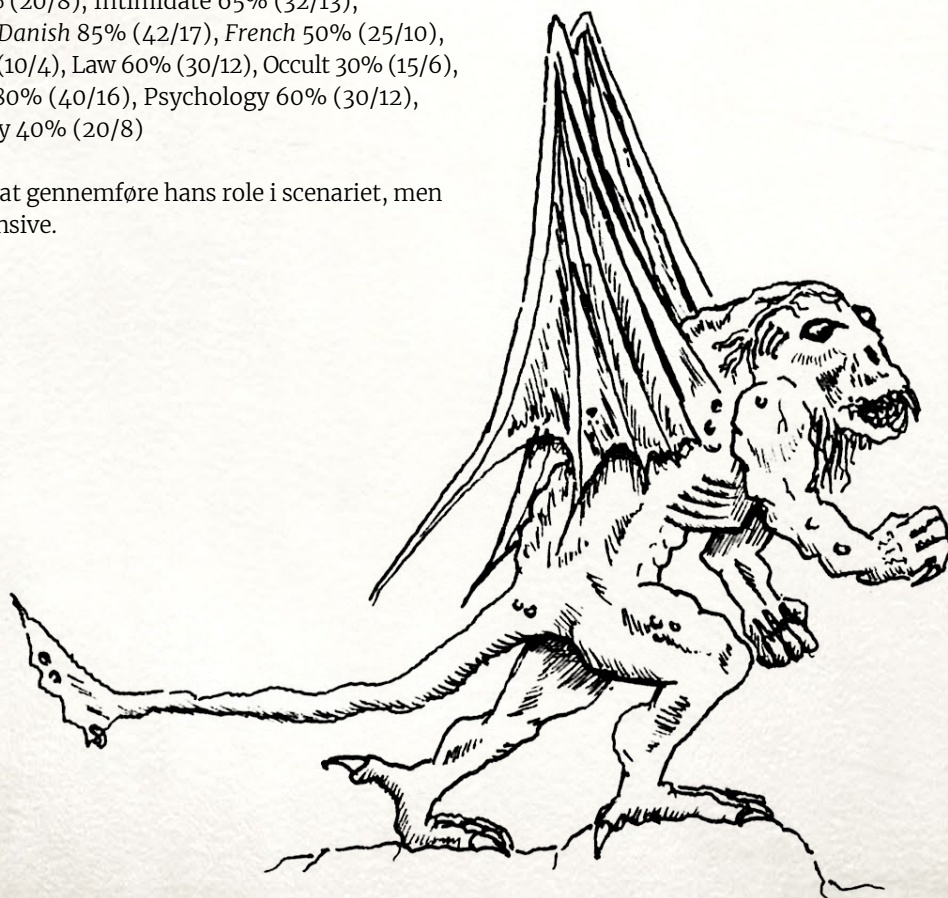
Bite              40% (17/7)   Damage 3d6

or

2 x Claws        40% (17/7)   Damage 2d6

**Armor:** 8 point mod normale våben. 0 point mod magi.

**Sanity Loss:** 1d3/1d12





# Særlige genstande

## Magtstaven og Ankhen

Begge er oprindeligt fra ca. 4000 f.Kr., hvor de blev skabt af en kult med det formål at reanimere indespærrede sjæle i kød og blod. Det var primært Nuschtara troldkarle, de ville bringe tilbage fra deres fangenskab i diverse statuetter. Efter Nuschtara-racens store opgør blev stav og ankh gemt forsvarligt væk i en grotte i det nordlige Egypten: Desværre var dette ikke forsvarligt nok, og de blev begge fundet. Efterfølgende blev de benyttet af den Egyptiske kongerække som pryds-genstande helt op til 1000 f.Kr.

### Staven



Denne er en ca. 20 cm høj egyptisk gudestav i helstøbt guld med farvede ringe. Den symboliserer magt, og blev benyttet af Chufus selv som scepter, da han reagerede 2551 – 2528 f.Kr. Under mystiske omstændigheder får Korsridderne fat i staven på det andet korstog, men de forstår ikke den betydning så den ender i den katolske kirkes skatkamre. Af omveje ender den til sidst i Sankt Ansgar Kirke i København, hvor ATN får kendskab til den.

### Ankh - lille stav



Den er udformet som en ca. 8 cm høj Ankh i guld som symboliserer livet. I bunden er et hul, så man kan anbringe Ankhen på toppen af en stav. Den blev i sin tid båret af Khufus's dronning Meritites som hals-smykke, da datidens præster opfattede det som et rimeligt sikkert sted at opbevare

slig ting. Den blev fundet i nyere tid af en arkæologisk ekspedition udsendt af den dansk rigmand Lauring, som senere donerede den til Nationalmuseet.

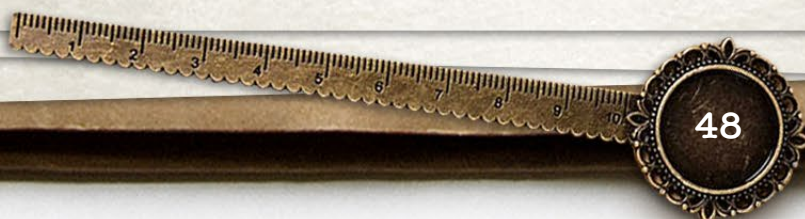
### Egenskaber

For at tage tingene i brug skal man indvie dem med et blodoffer. Magtstaven er en nødvendighed i ritualer til indespærring eller befrielse af Nuschtara troldkarle. Den mangedobler bærerens mentale magt, så man kan åbne eller lukke for de indespærrede sjæles fængsler, hvis man udfører de tilhørende ritualer. Ankhen er den livgivende del, som muliggøre at flytte livsenergien fra et væsen enten ind eller ud af statuetterne, som fungerer som sjælefængsler. Staven og Ankhen fungerer kun i fællesskab.

## Medaljonen

Metalmedaljonen er rund med Horus-øje på forsiden, og et ukendt symbol på bagsiden. Øjet står for helse, beskyttelse og helbredelse. Medaljonen tilhørte Kong Ramses II (1314-1224 f.Kr.). Den blev givet ham af hans ypperste præst, og viste sin effektivitet ved slaget mod Hettiterne før Ramses II sluttede fred med dem i 1296 f.Kr. (se Handout P. Munch's verdens historie). Slaget mod Hettiterne et af de slag, der står omtalt i hieroglyfbogen, hvor Kong Ramses II bekæmpede Mythos væsnerne og menneskelige tilbedere. Han modtog medaljonen til beskyttelse.

Medaljonen blev stjålet af Franske officerer, under Napoleon, da disse var udsendt for at undersøge de Egyptiske kongegrave i 1798. De fandt også Rosette-





stenen, som i 1822 gjorde det muligt at bryde hieroglyffernes kode. Formentlig af pengenød er medaljonen blive solgt, og er siden endt i Kairo, hvor C. L. Seifert køber den hjem til Danmark.



### Egenskaber

Hvis man kender trylleformularen skrevet i den tilhørende bog, kan man overføre livskraft til medaljonen ved at bade den i helt frisk menneskeblod. Derefter beskytter den mod skade, men ikke mod magiske våben eller magi. For hver **2 Magic Point** og **1 Hit Point** blod overføres **1 Hit Point** til medaljonen. Det er muligt at stjæle livskraften fra bloddonoren/offeret. Hit Points gemt i medaljonen bruges før, at bæreren begynder at lide skade. Læretid 1d3 timer, **Sanity tab 1d3** per udførsel + Sanity tab for evt. mord.

ATN har gemt 10 +1d6 Hit Points i den.

## Gudernes knive

Knivene er lavet af Nuschtara-racen for ca. 4000 år siden til brug i indespærringsritualer af Nuschtara-troldkarle. Knivene er identiske bortset fra inskriptionen på bladet, som lyder *Den gode Gud, besidder af en stærk Arm, Nebkheperura, givet Liv* og på den anden *Den gode Gud, besidder af en stærk Arm, Nebkheperura, givet Magt*. Klarer man et **Cthulhu Mythos** afslører det at *Nebkheperura* er et oldgammelt navn for *Nyarlathotep*.



### Knivbesættelse

Knivene er magiske, og begge knive vil forsøge at få magt over besidderen. Dette vil i særdeleshed ske, hvis man bærer en eller begge på sig i længere tid. Hvis en spiller skulle få fat i en af knivene, skal spilleren rulle et **POW** efter ca. 10 timers besiddelse. Lykkedes det skal der, rulles igen ti timer efter. Hvis det mislykkedes, vil spilleren herefter betragte kniven som hans livs vigtigste ting, og vil ikke give den væk under nogen omstændigheder! Over længere tid vil knivene påvirke besidderen til at dræbe. Hvis man frivilligt binder sig til en af knivene og dræber et menneske med det tilhørende **Sanity** tab, får man evne til at styre kniven mod sit mål med tankens kraft. For hvert **Magic Point** man overfører får man **+10% to Hit**. Så 10 Magic Point kan bruges på 1 x +100% eller 2 x +50% osv.

### Egenskaber

**Attack = Fighting (Brawl)**

**Damage: 1d4+3**

Rammes et offer 2 gange eller mere med kniven inden for **3 Rounds**, begynder offeret at miste **1 Hit Point/Round** i blodtab. Blodtabet kan stoppes et **First Aid** eller et **Medicine**. Knivene er magiske og er i stand til at skade Mythos-væsner, som normalt ikke lider skade af normale våben. Endvidere annullerer knivene ATNs medaljon beskyttende effekt.

## De stjålne pulvere

Disse er ikke direkte nødvendige for ritualernes udførelse, men hjælper kraftigt til at opnå den rette sindstilstand for gennemføre dem. Klarer man et **Extreme POW**, når man udsættes for et af pulvernes effekter, får man et skrækindjagende Mythos indblik. Det medfører et tab af **Sanity 1d6**, men giver også **1d4+2 Cthulhu Mythos**.

## To egyptiske masker

Begge masker forestiller Anubis med høje spidse ører og lang snude. De er lavet af metal, og på indersiden er hieroglyffer blandet med ukendte tegn. I spidsen af snuden er en lille metalskål, som tilsyneladende har været brugt til røgelse, da der er rester af sod inde i maskerne. Maskerne blev skabt af Old Egyptens præsteskab gennem store menneskeofringer, for at hjælpe i forbindelse indespærring af Mythos væsner. De var gaver fra guderne til menneskene, så de kunne se ind i to dimensioner på en gang, og dermed sikre væsenerne





blev indespærret det rigtige sted. Senere i historien blev maskerne brugt til mere traditionelle begravelsesritualer af betydningsfulde mennesker.



### Egenskaber

Maskerne gør det muligt at se væsener, der helt eller delvis er udenfor vores dimension, hvis man bruger **1 Magic Point** og klarer et **Hard POW**. Indånder man samtidig hallucinerende røgelse gennem masken stiger dette til **POW**. Bruges maskerne ved indespærring- eller frigørelsesritualer af Mythos-væsner sammen med røgelse, så virker de automatisk.

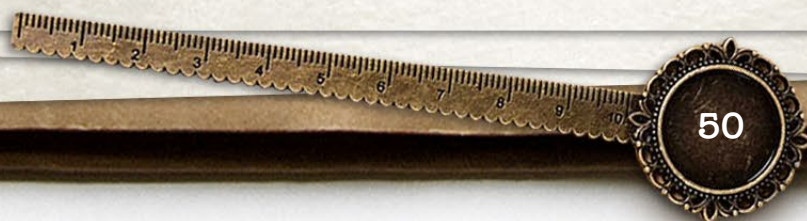
## Sten med Elder Sign

Stenen er på størrelse med en knyttet hånd og har et simpel tegn indhugget som afgiver et svagt blåligt skær. Tegnet er et Elder Sign som Mythos-væsner ikke kan røre og ikke ønsker at komme nær. Så Mythos-væsner vil som udgangspunkt undgå en person med et Eldar Sign på sig, men det giver dog ingen personlig beskyttelse andet end lige rundt om stenen.



Stenen er med i scenariet som en mulighed for at bryde gennem magiske barrierer. Normalt kan et Elder Sign placeret i en portal stoppe Mythos-væsner for at komme igennem, men det er meget let at fjerne en sten. Stenen var ikke med i original udgaven af Scenariet, så det er ikke tænkt som en måde at stoppe det store ritual til slut, men det kan jo ændres, hvis man synes. Se evt. Elder Sign side 255 i Call of Cthulhu 7ed regelbogen.

Det er HP Lovecrafts mindre kendte Elder Sign, der er brugt på Handout, som garvede Call of Cthulhu spillere måske ikke kender. Karakterne ved næppe, hvad et Elder Sign er, så det er usikkert om stenen overhovedet kommer i spil.





# Billeder og fonte

Jeg har brugt lang tid på at finde div. billeder, plantegninger og kort, som man jo heldigvis kan bruge internettet til at finde. Det er i hvertfald betydeligt lettere end at kopiere billeder fra bøger og blade, som var muligheden tilbage i 1992, hvor der blev brugt mange timer på biblioteker og lokalhistoriske arkiver. Det krævede mange "library uses".

Jimmy Sebastian Caspersen har hjulpet mig med at fremskaffe div. avisskanninger og kort til denne nye opdaterede udgave af scenariet, hvilket jeg takker mange gange for.

De fleste billeder er udskiftet til denne udgave, men nogle af billederne fra originalen synes jeg er sjove og/eller gode. De er derfor beholdt, selv om de ligner fotokopier.

## Tegninger

Bakathnusch tegnet af Rasmus Bartholdy Jensen, og gravhøjskortet er tegnet af Bo Hasle Buur. Begge er lavet til original udgaven af scenariet.

## Fonte

Nu om dage er det dejligt nemt at finde gratis fonte, der passer til temaet på internettet, især når det er til privat brug. *Merriweather* med flere skriftsnit er fundet på [www.1001fonts.com](http://www.1001fonts.com). *Old Newspaper Types* er fundet på [dafont.com](http://dafont.com). *American Typewriter Semibold* er en købefont, men der findes gratis alternativer på nettet.

## Billeder

Her er en liste over sitets, som der er fundet billeder på.

**[www.fotohistorie.com](http://www.fotohistorie.com)**

Knippelsbro, Kvindefængsel m.fl.

**[www.5.kb.dk](http://www.5.kb.dk)**

Bybilleder og portrætter

Det kongelige bibliotek online arkiv har mange billeder

**[www.kbh.billeder.dk](http://www.kbh.billeder.dk)**

Bybilleder og portrætter

**[www.danskebilleder.dk](http://www.danskebilleder.dk)** (Nedlagt)

Portrætter

Siden er nu [www.arkiv.dk](http://www.arkiv.dk) og [www.aarhusbilleder.dk](http://www.aarhusbilleder.dk)

**[www.freeimages.com](http://www.freeimages.com)**

Diverse papirer, fotorammer og andre ting

**[www.lexabc.dk](http://www.lexabc.dk)**

Billeder af Næsseslottet

**[www.glyptoteket.dk](http://www.glyptoteket.dk)**

Særlig tilladelse til brug af billedet af Vinterhaven

**[www.cadaid.dk](http://www.cadaid.dk)**

Vestre Boulevard billede på Handout

Foto: Holger Damgaard, 1918. Københavns Bymuseum

**[www.taekketag.dk](http://www.taekketag.dk)**

Billeder af Søllerød Præstegård

**[www.archive.org](http://www.archive.org)**

Portrætter f.eks. til Peter Arup

**[www.freeimg.net](http://www.freeimg.net)**

Cary Grant billede brugt til Hr. Frisenberg

**[www.archives.gov](http://www.archives.gov)**

William Howard Taft billede brugt til Svend Pedersen





Nyarlatnotep  
har nydt Deres vanvid