

PROJEKT PILESPIIDS



Et Call of Cihulhu (Call Now) scenarie
af Lars "Georg" E. Jensen

redigeret af Peter C.G. Jensen
illustreret af Caspar Vang Hansen

SPILLERNES INTRODUKTION

Spilpersonerne kan laves som spillerne ønsker det, når blot de er soldater i De Forenede Staters hær. Fælles for dem alle er, at de har begået sig uheldigt; ikke nok til at de kan straffes, men alligevel tilstrækkeligt til at de bliver forflyttet. De får alle nedenstående besked:

KEEPERS INTRODUKTION

Professor Jasper P. Lloyd fra UCLA (University of California, Los Angeles) har igennem 1980'erne gået og arbejdet med en ny og re-volutionerende teori indenfor partikel-fysikken. Han har stort set holdt den for sig selv, da de få han har omtalt det for ikke tog ham alvorligt. I december 1991 kontaktes han af to mænd i anonyme jakkesæt fra et anonymt regeringskontor. Egentligt er de fra "Forretningen" (The Shop), en efterretningstjeneste der i modsætning til CIA og FBI holder deres eksistens hemmelig. De har mere magt og færre begrænsninger end de to andre tjenester. De tilbyder professor Lloyd passende ressourcer, personel og et sted at eksperimentere. Således bliver en glemt og let forfalden base langt ude i Nevadaørkenen hastigt indrettet til professorens eksperimenter. Professoren har tre assistenter med sig, og en mindre militær styrke under en kaptajn Spaulding udstationeres "af sikkerhedshensyn".

Da ingen rigtigt tror på projektet sendes kun tabere og andre der ikke rigtigt passer ind i det militære apparat. Spaulding kører sikkerheden meget strengt så kun dem der virkelig har brug for at vide noget om Projekt Pilespids får besked.

Professorens idé går ud på at kolliderer partikler under specielle omstændigheder, hvorved han regner med at få så store mængder energi at han kan bøje det Einsteinske tid-rum og muliggøre øjeblikkelig flytning af energi og stof fra et punkt til et andet, d.v.s. en praktisk form for teleportation. "Forretningen" er interesseret i eksperimentet som et nyt energivåben, ikke fordi de tror, at teleportation er muligt. Af samme grund er basen lokaliseret så langt som muligt fra alt og alle.

Foråret og sommeren 1992 går med at få udstyret til at virke. I starten af august gennemføres de første forsøg med nogen succes med dyr (kaniner, rotter og endelig aber), skønt man først får nogle grufulde resultater, à la filmen Fluen. Rygterne går mellem soldaterne. Nogle af dem begynder at høre lyde og drømme sære drømme. Selvsagt er det noget de meget nødtigt taler direkte om til andre. Pludselig en morgen finder professor Lloyd teleport-maskineriet i gang, men kun den ene portal er åben! Nogen har ændret på systemets kredsløb og programmering. Endvidere er tre soldater sporeløst forsvundet.

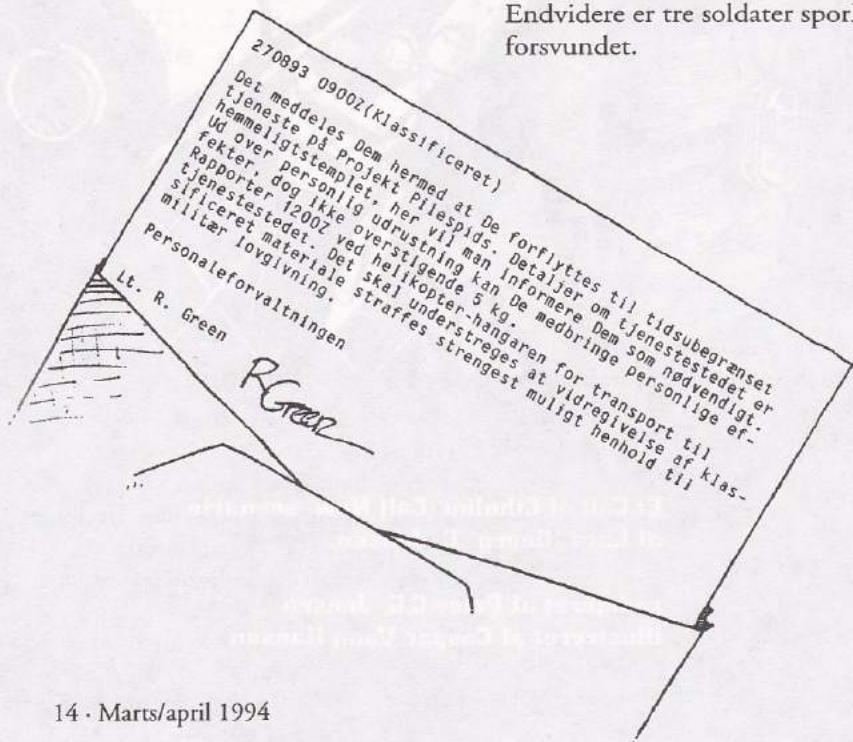
Portalen lukkes og basen søges igennem fra øverst til nederst, men forgæves.

Spaulding forlanger eksperimenterne stoppet indtil videre og kontakter de to mænd fra "Forretningen". De bliver meget interesserede og overbeviser ham om, at det er i landets interesse at man fortsætter. Til gengæld får Spaulding forstærkninger af soldater (spilpersonerne) og en diskret leveret 200 Megaton Brintbombe som kan forvandle hele basen og dens omgivelser til en dampsky i tilfælde af problemer.

Hvad ingen af de involverede aner er at det hele er iscenesat gennem diskrete manipulationer af Nyarlathotep, som gennem drømmesyner har givet professor Lloyd idéen til projektet. Han har ligeledes manipuleret medlemmer af en meget anderledes race af væsener kaldet S'sligothaer (se senere) til at forsøge at åbne en magisk portal fra deres verden.

Gennem manipulationerne forsøger Nyarlathotep at få de to racer op og slås, og jo flere døde jo bedre. Begge racer vil på grund af deres øjensynlige forskelle have let ved at tro at den anden er monstros og unaturlig, og en racekonflikt er således let at få i gang. Det passer Nyarlathotep fint da han elsker at sprede ødelæggelse og kaos. Mange dødsfald vil desuden sætte ham i stand til at åbne portalen for alle de gamle guder.

Det er denne truende og dystre situation som de intetanende spilpersoner sendes ind i. De behøver sådan set ikke foretage sig noget. Scenariet er bygget op over en række begivenheder som sker af sig selv. Selvfølgelig kan spillerens handlinger ændre på hele forløbet, men det er så op til Keeper at kompensere for dette.



BEGIVENHEDER

Dag 1, eftermiddag:

Ankomst til Projekt Pilespids

Dagen starter med en lang, kedelig helikopterflyvning til staten Nevada. Nu er det svært at orientere sig fra "passagerafdelingen" i en helikopter, så kun et godt slag på Navigate eller lignende vil afsløre, at de er på vej hen imod "et sted nord for det område i Nevada-ørkenen hvor man plejer at teste kernevåben". Uventet sættes helikopteren ned (uden at reducere motor-omdrejningerne) og spillpersonerne beordres ud i en fart. I en sky af sand letter helikopteren igen og forsvinder hastigt bort, før de lamslåede spillpersoner erkender, at de står midt i en øde ørken. Efter et kort stykke tid ses en støvsky i det fjerne som nærmer sig hastigt. Det er en jeep, kørt af sergent Smiley. Han sikrer sig at alle er til stede, og beordrer dem derpå op i jeepen. Tilskyndelser skulle være unødvendige, da det glohede ørkenlandskab ikke er særligt tiltrækkende. Opmærksomme spillpersoner vil se at der bag på jeepen er monteret et par blæsere, som hvirvler sandet op bag den og sletter sporene.

Smiley giver dem ikke yderligere informationer om Projekt Pilespids, men siger, at de vil blive informeret af kaptajn Spaulding, den øverstbefalende på projektet.

Indfældet i siden af et bjerg, godt skjult for omverdenens øjne, er en massiv port som åbnes og lukkes med en dump lyd. Fra garagen fører Smiley dem nedenunder til chefens kontor. Overalt ses spor af års mangel på vedligeholdelse, som først for nyligt synes at være taget under behandling. Overalt i elevatorer, døre og lignende benytter sergenten et ID-kort til at få adgang. Adspurgt forklarer han, at spillpersonerne også vil blive understyret med sådanne kort.

I et enkelt-udstyret, men velholdt, kontor på femte niveau sidder Kaptajn Spaulding. Ved hans side står næstkommanderende, løjtnant Harper. Spaulding er godt klar over af hvilken kvalitet (eller mangel på samme) mænd han har fået og lægger heller ikke skjul på det.

Han gør meget ud af understrege, at han ikke tolererer nogen slinger i valsen. Han fortæller at der udføres forskning "som er af meget vital karakter for vort land", og at han som øverstbefalende vil straffe forsyndelser imod reglementet strengt, op til og inkluderende straf for lydighedsnægtelse under krigsberedskab (hvilket stort set er skydning på stedet).

Spilpersonernes pligter vil primært bestå i reparation af basen og en vagt-turnus. "Assistance til professor Lloyd kan komme på tale, men De vil i givet fald blive informeret yderligere. Sergent, fordel disse ID-kort, orienter dem om vagt-turnussen og vis dem til deres kvarterer. Træd af!"

Udenfor fortæller Smiley at vagt-turnussen for følgende dag altid slås op på en tavle i kantine på tredje niveau. Han udleverer adgangskort til spillpersonerne (og holder styr på hvem der får hvilke kort). Derpå viser han dem op til personale-kvartererne på fjerde niveau og viser dem de pladser de er blevet tildelt.

Dag 1, aften & nat

Den følgende dags turnus vil bestå af reparationsarbejde, og da turen også har været trættende vil spillpersonerne sikkert foretrække at gå til ro. Almindelige spørgsmål til de øvrige soldater kan muligvis give et enkelt rygte eller to (se under Rygter), forudsat at de ikke kommer ind på emner som er klassificerede. Ingen af de øvrige soldater ved egentligt hvad der foregår, selv om alle har deres teorier.

Natten bringer ikke lindring for alle: spillpersoner som ikke klarer et slag på deres SAN bliver plaget af vage, mareridtsagtige drømme. Drømmene frarøver dem 1D4 i SAN og er svære at huske næste dag. De omhandler tågede scener fra en skov, hvor noget horribelt men usynligt forfølger drømmeren. Mareridtsagtig flugt uden at komme ud af stedet o.lign. Drømmene ophører ved at drømmeren vågner brat, badet i sved.

Dag 2, formiddag

Morgenen starter med morgenmad i basens kantine på tredje etage. Køkkentjansen varetages af soldater som led i vagtturnussen. Professoren og hans tre assistenter sidder for sig selv og diskuterer lavmælt.



VANG 94

Efter morgenmaden sendes et par af spillpersonerne op sammen med tre andre soldater (Walsh, Carpenter og Tyler) for at reparere åbningsmekanismen i hangaren.

De resterende spillpersoner skal assistere med at rengøre køkken, kantine og toiletter. Under reparationsarbejdet er der mulighed for at snakke med de tre andre soldater og høre nogle rygter.

På et tidspunkt får en eller flere af arbejdsholderne en chance for at se kaptajn Spaulding, sergent Smiley og to soldater køre i en lille ladvogn. De vender tilbage en lille halv times tid senere med en metallisk genstand (brintbomben som Spaulding har fået leveret) på ladet. Folk bliver holdt på afstand. Bomben fragtes ned med elevator til administrations-niveauet. Det er ikke muligt at identificere bomben uden at kigge nærmere på den.

Dag 2, eftermiddag

Efter frokost har spillpersonerne en hvileperiode, som kan benyttes til at stifte bekendtskab med basens rekreative område. I hvileperioden benytter en af de øvrige soldater, Oliver Hendriks, lejligheden til at snakke med en af spillpersonerne.

Han taler i vævende gåder om de mareridtsssyge og at årsagen er "det unaturlige som professoren roder med. Pas på, for der er stor fare...". Før nogen når at spørge ham om noget drejer Hendriks om og går væk.

Dag 2, aften og nat

Samme aften slår det fuldstændigt klik for Hendriks, og kaptajn Spaulding beordrer ham indespærreret i infirmeriet på beboelsesniveauet. Dette giver en lidt trykket stemning, og spillpersonerne får mulighed for at erfare at det samme er sket tidligere med nogle soldater, nemlig dem som de erstatter. De natlige drømme er lidt klarere end før. Omgivelserne i drømmene antager et sært, lidt unaturligt skær. Træerne ligner ikke helt træ-er, etc. Det er stadigvæk kun folk som fejler et SAN slag som drømmer noget. Det koster nu 1D6 SAN at opleve denne drøm.

Dag 3, formiddag

Efter morgenmaden sættes spillpersonerne til vedligeholdelsesarbejde på beboelsesniveauet. Lidt før middag mærkes en let skælven i basens strukturer samt en svag, lavfrekvent summen. Det varer kun et kort øjeblik. Efter en halv times tid optræder fænomenet igen. Den som har vagt i infirmeriet bemærker kort efter, at der sker noget med Hendriks som nok vil kræve andres assistance. Det naturlige ville være at tilkalde sergent Smiley. Hendriks' tilstand er klart forværret. Han vælter rundt på gulvet i en slags febevildelser, og mumler ord på et fremmedartet sprog, ind i mellem iblandet ord på engelsk. Det synes umuligt at dæmpe febevildelserne. Med ét råber han: "Mørkets Herre! Knus spejlet! Vogt jer, for han bedrager ..."

Hver eneste muskel i hans krop spændes krampagtigt og blodet fosser ud af næse, ører og mund, før Hendriks synker tilbage på gulvet, død. Denne makabre oplevelse koster folk 1D4 SAN, medmindre de klarer et SAN slag.

Dag 3, eftermiddag

Menig Hendriks' død bliver officielt kendetegnet som den tragiske følge af en massiv hjerneblødning, forårsaget af forhøjet blodtryk. Liget flyttes til infirmeriets lille kølerum. En eller to af spillpersonerne sendes til den dødes rum for at samle hans ting i en pose. Et Spot Hidden vil afsløre en lommebog med nogle forkrampede notater (se bilag). Den dødes sidste ord betragtes som sindsforvirring og bliver ignoreret. Der mumles dog i krogene. Før at afholde folk fra at ruge for meget over begivenhederne, igangsættes mere vedligeholdelsesarbejde. Spillpersonerne havner igen på reparation af beboelseskvartererne.

Dag 3, aften & nat

Ved aftensmaden er stemningen stadig trykket. Professoren og hans tre assistenter synes begejstret over noget, men delagtiggør ikke andre i det. Løjtnant Harper sidder i et hjørne for sig selv og grifler på en blok. Så sidder han og stirrer på sit arbejde, krøller papiret sammen og smider det i en affaldsspand. Kvikke spillpersoner kan godt få fat i papiret uden at vække opmærksomhed. På papiret er der en fint tegnet stregtegnning af en lysning i en skov. Træerne er underlige, ujordiske med lange føletråde og sære udvækster. Midt i lysningen er der en bakke, hvorpå nogle krystallinske monolitter er sat i en cirkel. På bakken ses forvanskede, uhyggelige og unormale skikkelser, som klumper af dårligt formet ler. Beskuere der ser denne tegning og ikke klarer et SAN slag, mister 1D4 SAN. Om natten bliver det værre endnu: drømmene griber for alvor fat i folk. Alle som på et tidspunkt har haft drømmene, plages med fornyet styrke af dem. Klarere end nogensinde før ses en skov af unaturlige træer. En følelse af noget ondt som følger drømmeren er meget stærk. I drømmen ses en lysning med en bakke og en cirkel af sære, krystallinske monolitter. Et sært blåligt lys pulserer indeni monolitterne. De rædselsvækkende væsner strømmer ned ad bakketoppen.

Idet de nærmer sig drømmeren (der står som naglet til stedet) forandrer de form til noget med skarpe kløer og tænder. Netop som de kaster sig over drømmeren, vågner denne med et skrig. Drømmen koster 1D6 SAN (1D8 hvis man har set Løjtnant Harpers tegning).

Nys opvågnede lægger spillpersonerne ikke nødvendigvis mærke til den svage brummen som er i basen (slå et Listen slag). Det er samme lyd som når professoren eksperimenterer. Omtrent fem til ti minutter senere genlyder basen af en alarmklokke, der får alle på benene.

Kaptajn Spaulding samler alle i basens kantine. Professor Lloyd er ikke til stede, men en af hans assistenter, Charlie Nicholson, er til stede. Soldaterne får at vide, at der er sket sabotage på projektet, at professor Lloyd er død af ukendte årsager og at der er brug for øjeblikkelig at "sikre projektet". Der udleveres våben fra våbendepotet (pistoler og rifler, ikke andet - endnu). Imens udleveringen finder sted, sikrer Kaptajn Spaulding basen fra sit kontor med en tastelås der ikke styres af computeren. Kun Spaulding kender denne kode. Elevatorskakterne forsejles over tredje niveau, hangar- og garagedøre blokeres etc. Alle begiver sig derpå ned til femte niveau og ind i forsøgslaboratoriet for Projekt Pilespids.

Mødet med det ukendte

Inde i laboratoriet kæmper Sally Blayne frustreret med computeren. Parker sidder i en stol, tydeligvis mentalt ude af balance. På gulvet foran noget maskineri ligger professor Lloyd i en pøl af uidentificerbar, klar og lugtløs væske. Over den ene maskine svæver en tågelignende sfære af grålig svirvlende dis, som jævnlige giver glimt af hele lysspektret - nærmest som en regnbue. Sallys første kommentar da hun ser Kaptajn Spaulding er: "Jeg kan ikke lukke Portalen igen! Der er noget galt med styringen ..."

Selv om der slukkes for strømmen til maskineriet bliver den grålige sfære hængende. Hvis ingen anden bemærker noget, så mumler miss Blayne halvhøjt: "... den må få energien fra en anden kilde."

Hvis folk undersøger professoren, så er hans ansigtstræk ændret; subtilt, men i retning af noget ikke-menneskeligt (SAN slag eller mist 1D4).

Kaptajnen stiller sig op (med ryggen til portalen) og taler til de forsamlede. Han siger at portalen må bevogtes indtil miss Blayne og mr. Nicholson kan få udstyret repareret og lukket portalen igen. Imens han taler og giver ordrer, ser de forsamlede en tentakel-lignende føler komme ud af den grå tågedis, uden tøven gribe fat omkring kaptajnens hals, og trække ham ind i portalen før nogen når at reagere. Chokeret må løjtnant Harper overtage kommandoen, og han annoncerer, at man bliver nødt til at gå over på den anden side for at redde kaptajnen ... da han er den eneste som kender den kode som kan åbne basens udgange igen. Denne ubehagelige overraskelse vil nok inspirere folk til at yde noget. Seks soldater (højest to af spilpersonerne) beordres til at bevogte basen under ledelse af sergent Smiley. Imens vil løjtnant Harper lede de resterende på en redningsaktion til den anden side af portalen. Efter en hastig udlevering af yderligere våben (håndgranater plus en minigun, dvs. en bærbar Gatling revolverkanon), træder løjtnant Harper og de udvalgte ind i den grå tågedis ...

Et kort øjeblik virker alt utydeligt, vægtløst og underligt. Så klarer disen op, og de står på toppen af en bakke - bakken fra folks drømme! På himmelen over bakken ses stjerner i helt ujordiske konfigurationer samt to måner, den ene dobbelt så stor som Jordens måne. Dette rystende syn ("*I don't think we're in Kansas anymore, Toto!*") koster folk 1D8 SAN hvis de ikke klarer et SAN slag, og 1 SAN hvis de klarer det.

Tæt på bakken står tre S'sligothaer og en større (Shar-Rh'iss og hans tre elever).



VANG 94

Lige i nærheden ses omkring femogtyve andre, i varierende størrelser: én meget stor, men de fleste lidt over menneskestørrelse. Den største holder kap-tajn Spaulding i en fangarm. Spaulding ser ud til at være bevidstløs. I udkanten af skoven er nogle sære gitterlignende strukturer med nogle menneskelignende skikkelser indeni.

Hvad der herefter sker afhænger af hvad spilpersonerne gør. Sandsynligvis vil der blive fjendtlige handlinger. I al tumulten vil Y'ak-Shmool fulgt af sine to med-elever og nogle andre S'sligothaer smutte igennem portalen til laboratoriet. Herefter kan evt. jagtscener igennem basens tunneler, gange og rum udspille sig.

Hvis ingen aner uråd og bare dræber løs, vil portalen på et filmisk passende tidspunkt begynde at ændre sig, og Nyarlathoteps Shantak-fugle begynde at komme igennem til begge sider af portalen. Efter nogen tid vil Nyarlathotep også dukke op (på begge sider! - mystisk, men en Gud kan jo så meget). På Jorden vil det være i skikkelse af den sorte mand, og hos S'sligothaerne som et stort, kulsort medlem af racen. I tilfælde af ovenstående vil det være meget episk, hvis erkendelsen af at være blevet manipuleret kommer kort forinden - både for S'sligothaerne og menneskene.

Eventuelle løsningsmuligheder

- Selvfølgelig kan man vælge at sprænge portalen i luften.

Det skal dog gøres fra den anden side, hvorved nogle mennesker risikerer at blive fanget hos S'sligothaerne og omvendt. Hvad professor Lloyd gjorde ved portal-maskineriet i laboratoriet kan ikke repareres tids nok, før Shantak-fuglene kommer igennem.

- En tidlig erkendelse af fejlen og standsning af fjendtlighederne vil forhindre at Nyarlathotep kan bryde igennem. En enkelt Shantak-fugl eller to kan muligvis komme igennem, men kan med nogen besvær nedkæmpes. Portalen må dog stadigvæk lukkes for at forhindre eventuelle gennembrud. Dette er klart den bedste løsning.

- Brintbomben kan aktiveres og sendes over på S'sligothaernes side, hvorved deres ende af portalen bliver forseglet. Det kræver dog at nogen med elektronik-kendskab arbejder på den, da professor Lloyd jo har ændret aktiveringskoden. Dette er klart den dårligste løsning, og kan muligvis dræbe nok til at udløse at portalen bliver den direkte forbindelse til Jorden, som Nyarlathotep har arbejdet på at få.

- Bomben kan også aktiveres lokalt for at forsegle Jordens ende af portalen. Dette vil virke, men vil være selvmord. Nobelt, men ikke den bedste løsning. S'sligothaerne vil muligvis få den direkte forbindelse til Nyarlathotep i stedet for Jorden. - Andre muligheder kan selvfølgelig også tænkes - spillere er jo uforudsigelige!

LOKALITETER

Rundt omkring på basen, på passende steder, forefindes lokaltelefoner og terminaler til basens computersystem CERBERUS.

Basens 1. niveau

Hangar: Der står en Huey helikopter (ikke vedligeholdet i de ti år basen har været lukket). Hydraulik og elektrisk system til åbning af hangarporten i loft virker ikke.

Der er et aflukke med tre tromler med helikopter-brændstof fra den gang basen sidst blev brugt.

Garage: En almindelig jeep, en større ottepersoners jeep og en ladvogn. Alle er udstyret med blæsere til sletning af spor i sand. Tunnel med massive døre (over 1/2 meter tykke) fører ud til Nevadas ørken-sand. Aflukke med fire tromler benzin og en med olie.

Basens 2. niveau

Værksted 1: Støvet flyværksted. Der ligger gamle motordeler o.lign. efterladt halvfærdigt. Værktøjet er gammelt og støvet. Der er skydedøre som åbner ind til Værksted 2.

Værksted 2: Værksted til køretøjer. Der står en jeep under reparation. Stedet er rengjort og værktøjet udskiftet. Der er skydedøre som fører ind til værksted 1.

Basens 3. niveau

Rekreation: Diverse faciliteter, såsom satellit-TV, video, dartspil, billardbord, borde til kortspil og lignende. Repareret og vedligeholdt af soldaterne udenfor deres vagter, men gjort pænere end de andre reparationer på basen.

Køkken: Stort køkken beregnet til at lave mad til en fyldt base. I tilknytning til køkkenet er der to store kølerum til fordærvelige madvarer.

Kantine: Selve kantine indeholder (ud over borde og stole) en ny cola-automat og en automat med slik og deslige. Rummet er rimeligt rent.

Motionsrum: Gammelt, støvet og ikke brugt de sidste ti år. Motionsmaskinerne står der stadigvæk, de fleste i god stand. For morskabens

skyld kunne en vital del godt bryde sammen under brug, og dermed belaste en stakkel med den fulde vægt. Der er brusebade.

Skydebane: Gammel, støvet og ikke brugt de sidste ti år. Der ligger stadigvæk patronhylstre i en spand og nogle brugte skiver med halvdårlige resultater. I en holder findes nogle ubrugte skiver.

Basens 4. niveau

Beboelse: Små firemandsstuer. Døren kan ikke låses. Låsbare skabe, køjesenge, bord med fire stole. Officererne og professoren har hvert sit rum. Hans tre assistenter deler et rum.

Infirmari: Kompakt medicinsk klinik. Mindre operationsrum. Skab med tre gastætte dragter. Tre isolationsrum som kun kan åbnes udefra, med lufttætte døre, panser-glasrude og bløde vægge. Aflåst medicinskab med nye medikamenter.

Toilet/bad: Hvad kan man sige om det? Det skal jo bare være der. Dørene åbnes selvsagt *ikke* ved hjælp af ID-kort!

Basens 5. niveau

Kontorer: Spaulding, Harper og Smiley har hver sit kontor. Kaptajnens indeholder kodelås til forsegling af hele basen, samt en speciel master-terminal til CERBERUS og krypteret satellitforbindelse. Alle kontordøre åbnes med ID-kort.

Computer: Luftkølet rum som indeholder basens computer, udstyret med et styresystem ved navn CERBERUS (se dette). Døren indtil rummet styres selvfølgelig *ikke* af computeren, men af en tastelås hvis kode kun Spaulding kender.

Brintbombe: Klassifikation A1 kræves for at give adgang til dette rum. Herinde har Spaulding placeret brintbomben. Dens nedtælling kan maksimalt sættes til fem timer, men er sat til en. Kun aktiveringskoden mangler, men da professoren har ændret koden skal der fuskes med bombens elektronik for at få adgang.

Våbenrum: Låst med tastelås, hvor koden kun kendes af kaptajn Spaulding, løjtnant Harper og ser-

gent Smiley.

Rummet indeholder et passende antal af følgende våbentyper: 9mm og .45 automatpistoler, M16A2 rifler, håndgranater og en enkelt Gatling minigun.

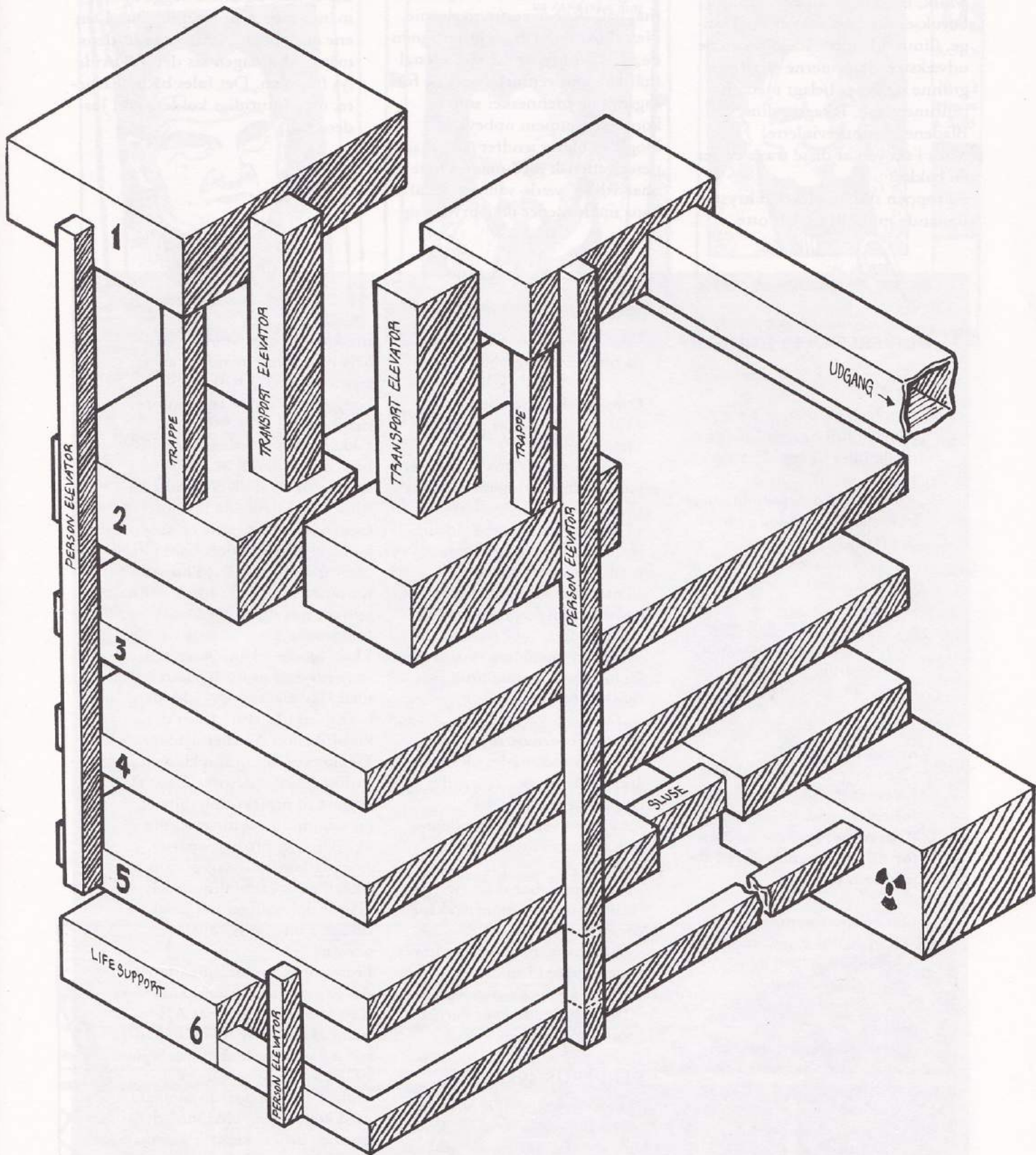
Lab. 1: Udvikling og forsøg med kemiske kampstoffer. Ingen råmaterialer. Udstyret ikke brugt i ti år. Støvet overalt. Skab med fire gastætte dragter dårlig stand (to utætte), samt to dragter der beskytter imod stråling. Kun adgang via sluser. Separat luftforsyning. Lokale til forsøgsdyr (tomt).

Lab. 2: Ombygget laboratorie som huser Projekt Pilespids. Maskineri og kabler flyder overalt. Kablerne løber fra en speciel terminal til kontrolboks og videre til to ens apparater. De ser således ud: en lille partikelaccelerator som kan accelerere både partikler og anti-partikler på samme tid, hver sin vej. Partiklerne kan sendes imod et målfelt, hvorpå en kraftig laser sigter. Indeni målfeltet deles strålen i to, hvor den ene stråle vendes til modsat fase. Computeren sørger for at partikler og anti-partikler mødes med de to laserstråler. Otte store metalarme står i en cirkel uden om målfeltet. Disse skulle danne et magnetfelt til styring af processen.

Der er et separat lokale til forsøgsdyr, af hvilke der for tiden er kanner og hunde.

Basens 6. niveau

Klima-rum: Alt maskineri til opretholdelsen af liv på basen. Luftanlæg med specielle filtre til fjernelse af skadelige ting og sager. Tilsvarende håndtering af basens vandforsyning. En affaldskværn tager sig af basens spildprodukter. **A-reaktor:** Gangen fra elevatoren er belagt med skinner, hvorpå en fjernstyret ladvogn kører friske brændselselementer derved og bringer brugte tilbage. Massive dobbeltdøre og en sluse giver adgang til reaktoren. Fjernstyrede robotarme sørger for af- og på-læsning af vognen. Uden beskyttelsesdragter fra laboratorie 1 vil man ikke overleve et besøg her.



0 2 10 20

S'sligothaernes verden

Mørk, blød og sumpet jordbund, bevokset med sære træer med lange, flimrende føletråde og vortede udvækster. Stammerne er giftig-grønne og synes belagt med en centimeter tyk, lakagtig slim.

Bladene er mørkeviolette.

Midt i skoven af disse træer er der en bakke.

På toppen står en cirkel af krystal-liggende monolitter, ialt otte.

Krystallet udstråler et pulserende, blåligt lys, som kaster et ujordisk (ha, ha!) skær over omgivelserne. Nær skovbrynet er en gitterlignende struktur i en anden art krystal (hårdere end ventet), hvori de forsøgsdyr og mennesker som er kommet igennem opbevares. Nogle er blevet ændret eller fusioneret genetisk med magi. Dette er Shar-Rh'iss' værk, som en del af hans medvæsenere ikke bryder sig om.

På himlen ses ukendte stjerner (når det er nat) og oftest begge de to måner som denne verden har. Den ene er dobbelt så stor som Jordens måne. Om dagen ses det blå-hvide lys fra solen. Det føles både skarpe, men samtidigt koldere end Jordens sol.

DIVERSE OPLYSNINGER

Rygter

Om basen:

- Blev hidtil brugt til militær forskning i biologiske våben (sandt).
- Bliver brugt til at holde *noget* indespærret som fodres med dyr (falsk).
- Bruges som test-anlæg for psykologiske tests af personale (falsk).
- Er kontrolleret og overvåget overalt af en computer (sandt).
- Bliver brugt til straffearbejde for militære udskud (ikke helt forkert).
- Der er et hemmeligt syvende niveau i basen (falsk).
- Et rum på administrations-niveauet (femte) bliver holdt forseglet (sandt).
- For nylig blev et antal kasser ført til våbenkammeret på tredje niveau (sandt).

Om eksperimenterne:

- Man er ved at lave en supersoldat ved hjælp af gen-manipulation (falsk).
- Der udføres psykologiske tests på soldaterne (falsk).
- Dyrene bruges til forsøg og soldaterne er de næste i rækken (sandt).
- Man laver noget med *anderledes* atomer såsom et energivåben (ikke helt forkert).
- Folk bliver manipuleret og overvåget udefra (sandt, men ikke af mennesker).

- Basen bruges til fremstilling af en ny type kernevåben (falsk).

Om udvalgte personer:

- Regeringen støtter professor Lloyd (sandt).
- "Isdronningen" (Sally Blayne) gør unaturlige ting med dyrene (falsk).
- Løjtnant Harper er i virkeligheden hemmelig agent for myndighederne (falsk).
- Professoren lider af personlighedsspaltning og taler med sig selv (sandt).
- Kaptajn Spaulding er ansvarlig for nervesammenbruddene (falsk).

Om det overnaturlige:

- Drømmene er advarsler fra åndeverdenen om at standse eksperimenterne (falsk).
- *Noget* prøver at kontrollere folk igennem drømmene (sandt).
- Professoren har skabt overnaturlige væsener igennem eksperimenter (falsk).
- Drømmene har allerede drevet to soldater ud i sindssyge (sandt).
- Tre andre soldater er fjernet sporløst om natten (falsk).

CERBERUS-systemet

Kontrollerer alle døre, elevatorer og lignende på basen. Endvidere styrer den basens reaktor, som er den primære kraftkilde. Da professor Lloyd skal bruge store energimængder til sit projekt, er styringen af teleport-

maskineriet også koblet hertil. Selv basens luftrensings anlæg styres herfra. CERBERUS benyttes også til at lagre informationer i. Sikkerheden i systemet er typisk militær-paranoid. Man får adgang til en af de få terminaler v.h.a. det udleverede ID-kort. Generelt har brugerne en sikkerheds-klassifikation, som rangerer fra A1 til A10. Jo højere nummer, jo mindre adgang til oplysninger og kontrol-funktioner.

Elevatorerne vil kun køre ned til fjerde niveau for ID-kort med klassifikation A4 eller derover. Ned til sjette kræver det klassifikation A2 eller derover. Det kræver minimum klassifikation A3 eller derover for at få adgang til projekt-oplysninger, og minimum A2 for at ændre og styre teleport-maskineriet. Adgangskontrollen og styring af sikkerheden er minimum A1. Gamle oplysninger om basens tidligere brug er A7 eller derover.

Professoren har klassifikation A2 og hans assistenter har A3. Kaptajn Spaulding har A1, løjtnant Harper har A3 og sergenten A4. Alle andre er fordelt på A6 eller derunder. Der er dog indlagt en "bagdør" i systemet, med kodeordet "HADES" der giver en bruger en ny klassifikation. Har man ikke stort EDB-kendskab, vil man få tildelt en tilfældig klassifikation.



VANG 94

Sergent Alphonse Smiley

STR 13 CON 12 SIZ 16 INT 11
 POW 14 DEX 13 APP 7
 EDU 14 SAN 70 HP 17
 Damage Bonus: +1D4 Magic Points: 14
 Sanity Points: 55

Skills: Climb 55%, Dodge 46%, Drive Auto 30%, Hide 35%, Jump 45%, Look Tough 75%, Millitary Law 35%, Listen 40%, Martial Arts 40%, Operate Heavy Machine 30%, Own Language 60%, Psychology 40%, Sneak 45%, Spot Hidden 45%, Throw 40%.

Weapons: Fist/Punch 60%, Grapple 45%, Handgun 50%, Knife 45%, Machine Gun 35%.

Citat: "Vi er på fornavn her og mit fornavn er SERGENT!"



VANG 94

Kaptajn Jeffrey T. Spaulding

STR 9 CON 14 SIZ 9 INT 9
 POW 11 DEX 12 APP 10
 EDU 17 SAN 55 HP 12
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 11
 Sanity Points: 55

Skills: Accounting 30%, Climb 60%, Computer Use 15%, Dodge 44%, Drive Auto 30%, Hide 35%, Jump 50%, Millitary Law 35%, Listen 45%, Own Language 85%, Persuade 25%, Pilot Helicopter 35%, Humiliate Subordinate 75%, Psychology 25%, Ride 50%, Sneak 40%, Spot Hidden 50%, Swim 45%.

Weapons: Fist/Punch 55%, Handgun 40%, Knife 40%, Submachine Gun 35%.

Citat: "Hvad dette land trænger til er disciplin!"



VANG 94

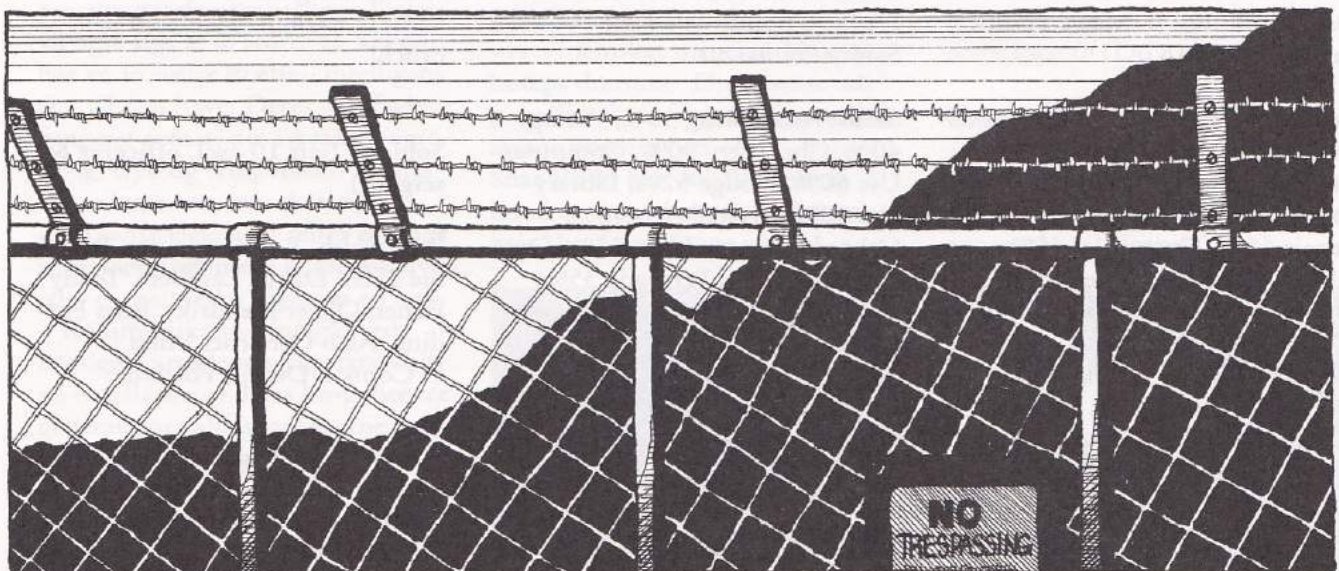
Løjtnant Will Harper

STR 13 CON 11 SIZ 14 INT 8/12
 POW 9 DEX 10 APP 15
 EDU 13 SAN 45 HP 13
 Damage Bonus: +1D4 Magic Points: 9
 Sanity Points: 40

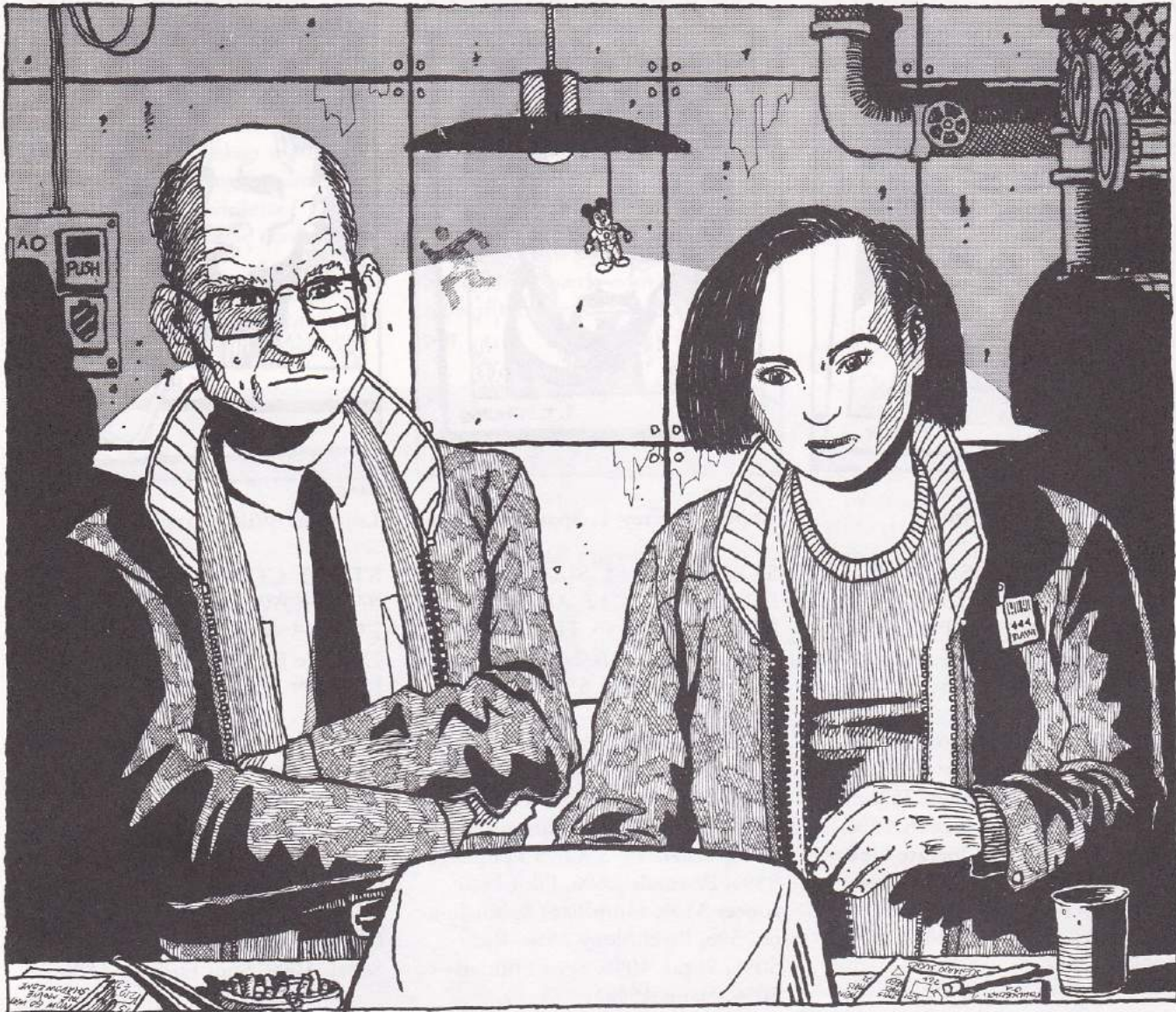
Skills: Art: Draw Picture 50%, Climb 45%, Conceal 40%, Dodge 30%, Drive Auto 30%, First Aid 40%, Hide 45%, Jump 35%, Listen 35%, Look Innocent 75%, Occult 25%, Other Language: Greek 35%, Own Language 70%, Persuade 35%, Psychology 40%, Sneak 40%, Spot Hidden 45%.

Weapons: Fist/Punch 55%, Handgun 40%, Rifle 55%.

Citat: "... Hmmm? Åh, javel hr. Kaptajn!"



VANG 94



VANG '94

Professor Jasper P. Lloyd

STR 8 CON 9 SIZ 9 INT 15
 POW 9 DEX 11 APP 12
 EDU 20 SAN 45 HP 9
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 9
 Sanity Points: 15

Skills: Astronomy 45%, Computer Use 40%, Conceal Insanity 75%, Credit Rating 35%, Cthulhu Mythos 25%, Dodge 42%, Electrical Repair 45%, Electronics 45%, Library Use 55%, Listen 45%, Mechanical Repair 45%, Occult 30%, Other Language: Latin 45%, Other Language: Greek 40%, Own Language 100%, Persuade 40%, Physics 75%, Psychology 40%, Spot Hidden 50%.

Citat: "Denne opdagelse vil ændre vores verden totalt ..."

Assistent Sally Blayne

STR 11 CON 13 SIZ 11 POW 6
 INT 14 DEX 11 APP 14
 EDU 14 SAN 30 HP 12
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 6
 Sanity Points: 30

Skills: Accounting 30%, Biology 40%, Chemistry 30%, Computer Use 60%, Dodge 52%, Library Use 50%, Martial Arts 40%, Other Language: Latin 35%, Own Language 70%, Persuade 35%, Photography 20%, Psychology 30%.

Weapons: Fist/Punch 70%, Grapple 35%, Head Butt 40%, Kick 50%.

Citat: "Det der? Det er da barneleg ..."

Assistent Robert W. Parker og Charlie Nicholson

Citat (Robert): "Jeg klipper den røde ledning nu ..."
Citat (Charlie): "Hals und beinbruch!"

Soldater (ialt 10 excl. officerer & sergent)

Pete Walsh, Eric Carpenter, Ronnie Tyler, Daniel Lambert, Teddy Fisher, Oliver Hendriks, Russ Fielding, Alan Osborne, Miles O'Conner, Dennis Forrester.

S'SLIGOTHAÆ-FOLKET

En S'sligothæ (udtales ssi-GO-ta-E) er et væsen der er omtrent lige så intelligent som et menneske. Den verden de bebor har fulgt en grundlæggende anderledes, men ellers tilsvarende udvikling som Jorden. Dette har medført, at de dominerende livsformer har en væsentlig anderledes biokemisk opbygning, som er tættere på planteriget end på dyreriget. Hvor deres planet ligger er ikke ganske sikkert, men det er et sted i vores univers. Måske i en anden tid eller dimension.

I hviletilstand minder en S'sligothæ mest om en geleagtig halvgenemsigtig klump. De manipulerer ting v.h.a. fangarme (eller pseudopoder) som de danner efter behov, og flytter sig ved at slange sig afsted, eller (hvis de har travlt) løbe som "væske" hen over overfladen. Deres føde er forskellige mineraler, som de optager direkte igennem huden, kvælstof fra luften og sollys. De kan sjældent undvære sollys mere end 4-6 dage uden at dø.

Deres form kan ændres inden for visse grænser: f.eks. ville en S'sligothæ godt kunne antage menneskelig form, men ville ikke kunne skjule sin forskellighed i ret lang tid. Kun former af tilsvarende masse er mulige.

Sanseorganerne er ikke markerede. Faktisk kan enhver celle i en S'sligothæ erstatte en anden, i modsætning til et menneske hvor forskellige celler er samlet i grupper, dannende organer m.v. Dette vil også sige at jo større en S'sligothæ er, jo større kræfter, intelligens etc. vil den have. Deres overflade fungerer som et øje og sanser også smag, tryk og temperatur. De har ingen høresans, men kan til gengæld sanse elektriske felter så svage som nervesystemet i et jordisk dyr eller et menneske (ligesom en haj).

Kommunikation foregår ved hurtige, kamæleonagtige farveskift på overfladen af deres krop. Senere generationer af S'sligothæerne har også udviklet svage telepatiske evner. Deres navne er kun forsøg på at udtrykke den mentale ækvi-valent.

S'sligothæerne har ikke umiddelbart et køn, men der indgår altid fire af dem i en slags dans, hvorunder de alle giver en lille del af sig selv som bliver til et nyt individ. Først efter nogle dage udvikler den nye S'sligothæ en selvstændig psyk, der udvikles med alderen (og dermed størrelsen). Gennemsnitslevialderen ligger omkring 300 år.

Hvor den menneskelige kultur er meget materielt orienteret, er S'sligothæernes meget åndeligt og mentalt orienteret. De benytter mange varierende, men ikke særligt stærke, magiske kræfter som menneskerne bruger værktøjer og maskiner. Faktisk er de generelt nogenlunde fredelige, men vil selvfølgelig forsvare sig hvis angrebet.

Arten af deres magi overlades til Keeper, så længe den ikke er hverken for stærk eller for svag. F.eks. kan magi til at opvarme et metallisk materiale gøre underværker på et riffel-magasin. Nogle af dem behersker en lidt stærkere magi, som følge af at de er begyndt at få kendskab til den mørke mytologi som menneskerne kender som Cthulhu Mytologien. Nogle af dem har modtaget drømme, sendt af selve Nyarlathotep, for at lægge grundlaget for splid og kaos, før S'sligothæerne møder menneskene.

S'sligothæ Elder Shar-Rh'iss (udtales: SAR-riss)

En 207 år gammel respektabel S'sligothæ, som besidder moderat til stærk magisk evne. Shar-Rh'iss er den som kender mest til den Cthulhuoide magi, da "høn" har været hjemsogt meget af Nyarlathoteps drømme. Drømmene har givet "høn" en frygt for fremmedartede væsener (xenofobi), men Shar-Rh'iss har dog ikke noget imod at eksperimentere på dem, hvis "høn" kan fange nogen.

S'sligothæ Young Y'ak-Shmhool (udtales: YAK-smuul)

Ung, 27-årig S'sligothæ. "Høn" er frygtløs, lidt naiv og nysgerrig i utrolig grad. Drømmene har ikke rigtigt bidt sig fast hos "hønde", men nærmere forårsaget en nysgerighed efter at lære mere om de bizarre væsener.

S'sligothæ Young Nhoum-P'thaek (udtales: NOUM-p-TAK)

Ung, 32-årig S'sligothæ. I modsætning til Y'ak-Shmhool er "høn" mere forsigtig og har et let nervøst sindelag. "Høn" er dog alligevel loyal over for de tre andre. Drømmene har i højere grad manifesteret sig hos "hønde" end hos Y'ak-Shmhool.

S'sligothæ Young J'hree-Ch'mee (udtales: Jah-ree-SMEE)

Ung, 30-årig S'sligothæ. Det mest eftertænsomme og rationelt indstillede medlem af trio. "Høn" har et åbent sind, men er til gengæld magisk svag. Drømmene har gjort "hønde" mere ubalanceret, i retning af distraktion, men "høn" er dog hovedsageligt fornuftig nok (mere end Y'ak-Shmhool i alle tilfælde).

Gennemsnits-S'sligothæ

STR 12 CON 12 SIZ 10 INT
13 POW 13 DEX 12 APP 10
EDU 14 SAN 65 HP 11
Damage Bonus: 0 Magic Points:
13 Sanity Points: 60

SAN loss: 0/1D6

Weapons: Tentacles (1-4) 30%,
1D3 + db

Tager kun halv skade af våben som gennemborer (Impale).



VANG 94

UHYRER

Shantak-fugl

"No any birds or bats known elsewhere on Earth ... for they were larger than elephants and had heads like a horse's ... The Shantak-bird had scales instead of feathers and those scales are very slippery."



Nyarlathotep

"A tall, slim figure with the young face of an antique pharaoh, gay with prismatic robes and crowned with a pschent that glowed with inherent light ... the fascination of a dark god or fallen archangel, and around whose eyes there lurked the languid sparkle of capricious humor."

Tja, hvad kan jeg sige: han er en gud og ikke særlig rar. Han "har tusind skikkelser" og kender til praktisk taget al magi. Derudover er han udødelig. Kun oldgammel magi har afholdt ham fra at blande sig på Jorden og slippe sine onde medguder løs på menneskeheden. Jeg tildeler ham ingen stats, for hvis spilpersonerne møder ham, så er det bare overstået!

**PROJEKT
PILESPIDS**

TILLÆG: Menig Oliver Hendriks' dagbog

Jeg ved ikke om det hjælper mig at skrive det ned, men det føles lettere at bære når jeg ser det på tryk. Jeg er plaget af nogle frygtelige drømme. Måneridt. Jeg står i en skov og hører noget nærme sig. I mit inderste ved jeg, at det er ondt og vil mig til livs. Prøver at løbe, men kommer næsten ikke ud af stedet - nærmest som om man ser det i slow motion på video. Bortset fra at det onde ikke lider af den begrænsning. Forude ser jeg et lysskær og løber imod det. Bagved kommer det onde nærmere og jeg vågner hadet i sved og med hamrende hjerte. Det er tredje nat i træk at jeg har den drøm. Min Gud, hvorfor skal jeg plages med dette?

Drømte drømmen igen. Alting bliver klarere, men det er kun endnu værre. Skoven jeg løber i begynder at antage underlige proportioner. Der er noget galt med træerne. Synes at jeg hører dæmpet latter i åndedraget fra min forfølger. Kommer ikke nærmere til lyset. Er det umuligt at opnå? Måske er lyset ikke min frelse ...

Det bli'r ved. Har problemer med at koncentrere mig når jeg vågner. De siger at Calvin, Donner og Jones er forsvundet i nat. De havde også drømme. Hænger det sammen med de forsøg som professor Lloyd arbejder med? Jeg er overbevist om at der er en sammenhæng, men ved han hvad han gør? Skoven bli'r klarere og mere ... unaturlig. Træer ser ikke sådan ud. Min gud, hvad venter i lysskæret som jeg løber imod? Var det det som drev Hall og Smithers ud i sindssygens arme? Er jeg ved at blive gal?

Lysskæret gemmer en lysning. Det onde er bag mig. Eller er det foran mig? Skikkelserne er ikke menneskelige. Uhyrer kommer. Kraft fikseret i krystal eller solens bål? Det er det samme. Spejlbilleder af sandheden. Men de forvrænger den. Jeg kan næsten se hvad det skjuler, men så er det væk igen. Mørkets Herre ler af mig. Han spotter mig fordi jeg ikke kan se igennem hans tænkespil. Er min sjæl fortabt? Helvede på Jord kunne snart blive til alt andet end en drøm hvis De kommer igennem. Herre, se i nåde til min sjæl!

Der er ikke én gud: der er flere. Mørkets Herre er en gud, men han tjener andre guder. Blinde er de og kender kun lidt til tankens kraft. Alligevel sker deres vilje når de ønsker det, igennem Hans handlinger. Han hader menneskene og deres brødre. Spejlet forvrænger. Jeg hører de læderagtige vingeslag i nattens mulm. Snart vil Han komme efter mig, for jeg ser for meget. Bedste havde ret: dem med Evnen ser for meget, ved for meget og dør unge. Guderne er hævngerige.

Den drømmende sender sine hadefulde syner til sine tilhængere. Men er det Ham som vil se mit blod på jorden? Stemmerne taler også til mig når jeg ikke sover. Kan mærke deres øjne på min ryg. Er nogen af de andre Cthulhus tjenere, besmittet med blodet fra Hans skabninger i dybet? Nej, skønt Han hellere end gerne så denne verden besmittet med Hans tjenere og de andre Guder, så tror jeg ikke at synerne kommer fra Ham. Åh Bedste, bare jeg havde lyttet til dine formaninger.

Iå, Iå, Yog-Sothoth neblod sin! Cthulhu fthagn. Mørkets Konge nærmer sig. Snart er det for sent, for han vil åbne vejen til menneskenes verden og deres brødre. Håbet slukkes. Drømmene overtager virkeligheden. Virkeligheden er et falsum, for vi ser kun hvad Han vil at vi skal se. Hans tjenere vil vise vejen for Ham og hans fæller og evigt mørke skal falde over vores verden.

Mørket kommer snart. Nye mennesker. Aner intet, må advare. Ville blot at jeg havde De Gamle Guders tegn til at beskytte mig. Alt er tabt. Den Trehornede Jæger kommer efter mig, for jeg ved for meget nu. Blodrøde øjne gløder af had. Han ved hvem jeg er! Han kan ikke lade mig leve. Det sker snart, må advare de nye ...