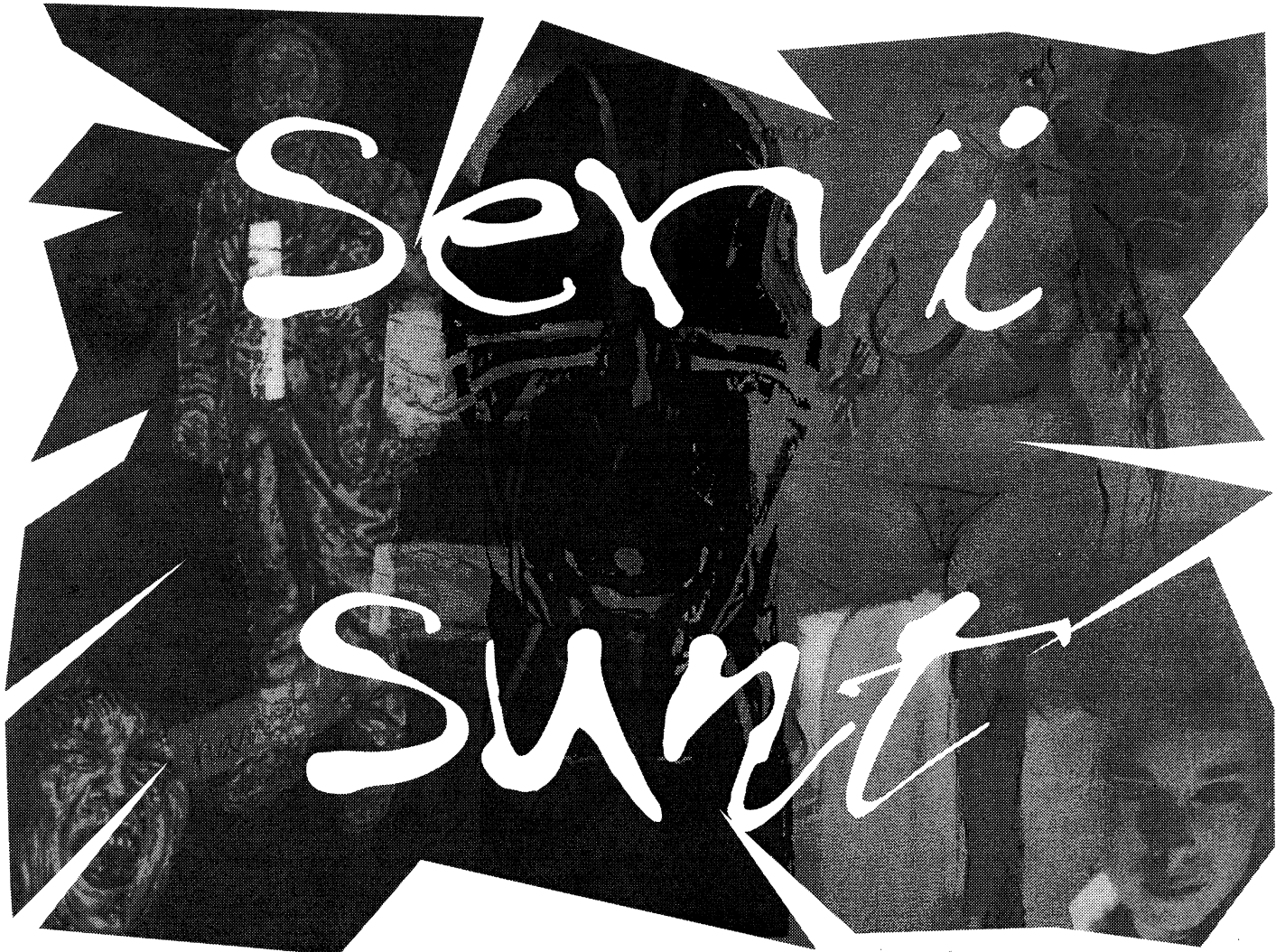


Et Kult-inspireret scenarie
til:

FASTAVAL 96



Forfattet af

Valdemar Lemche

Forside: Valdemar Lemche
Ide og Layout: Valdemar Lemche

Til dette scenarie er følgende programmer blevet brugt:

Til forside og karaktere: QuarkXpress 3.11 til Windows & Micrografx Picture Publisher 4.0
Til tekstbehandlingen: Microsoft Word for Windows 6.0

Indholdsfortegnelse

INDHOLDSFORTEGNELSE.....	3
FOROMTALEN	4
INDLEDNING	4
KREDITS	4
BAGGRUND FOR PLOTTET	5
SYNOPSIS.....	6
ELEMENTER I SCENARIET:.....	6
SPILLELEDERENS INTRODUKTION TIL SPILPERSONERNE	7
SCENARIET	9
CENTRALE LOKATIONER:	9
BEGYNDELSEN	9
TEATER LUMINARE	9
NEDLAGT BYGGEPLADS (HJEMLØSES HJEMSTED)	10
WILLIAM FAIRBANK III'S PENTHOUSE	11
RETSMEDICINSK AFDELING.....	11
HENRY JONES LEJLIGHED	11
SHOOT-OUT I TEATERET	12
METROPOLIS GADER.....	12
AFSLUTNINGEN	13
APPENDIKS A, "KULTEN"	13
BIPERSONER - "IN SOME KIND OF ORDER OF APPEARANCE".....	14
KOMMISSÆR O'DONALD.....	14
HENNY ROSS, POSEDAME	14
STEVEN MACALIS, TEATER DIREKTØREN	14
CHEFPATOLOGEN	14
"MAC", VICEVÆRTEN I TEATERET	15
HENRY JONES, POLITIMAND & KULTMEDLEM [DØD].....	15
GEORGE HAMILTON, TEATERANMELDER	15
<i>Hamiltons beskytter</i>	16
JOSEPH RADCLIFF, AZGHOULAR, KULTLEDER & "KOMMISSÆREN"	16
<i>Kultmedlemmer</i>	16
BEMÆRKNINGER	17
RÅD TIL SPILLELEDEREN	17
OVERSIGTSKORT I, "TEATER LUMINARE"	18
BALKONEN.....	18
STUEN	19
KÆLDEREN.....	20
HANDOUTS.....	21
<i>Handout I, Telefonbesked på Fairbanks Telefonsvare</i>	21
<i>Handout II, Halvtbrændt note hos Henry Jones</i>	21
<i>Handout III, CIA-agenternes missionsordre</i>	22
SPILPERSONERNE	23

Foromtalen

“Bring hid den udvalgte!”, råbte Joseph Radcliff, idet han oppe på scenen gjorde sig klar med motorsaven. Og mens han betragtede hvorledes forventningen steg blandt de tretten tilskuere, blev den udvalgte modvilligt slæbt frem på scenen - jamrende af smerte blev hun derefter hængt op i kødkroge, hvilket var til publikums store nydelse ...

Oppe fra balkongen stirrede to uindbudte tilskuere med væmmelse på den groteske forestilling. Efter at aktøren på scenen havde savet den skrigende kvindes skinneben over og nu var i færd med at save kvindens venstre hånd af, efter først at have revet fingrene af den, blev de to enige om, at dette vanvid nu hurtig måtte bringes til ophør ...

Næste morgen ringede en chokeret rengøringsdame til New Yorks alarmcentral. Kort tid efter ankom fire investigators fra Homocide, ledsaget af to agenter fra FBI, til det smukke teater, der i nattens løb havde været vidne til et blodbad uden lige.

Mens de seks efterforskere undersøgte gerningsstedet, undrede de sig over, hvorfor der på scenen hang en halvt-parteret posedame i store kødkroge, og hvorfor der yderligere lå fjorten lig spredt ud over resten af salen, hvor af de seks af dem til forskel fra de andre, som enten var døde af skudsår eller knivstik, ikke bar nogen synlige sår og ej heller havde en kropstemperatur, der var faldet til 31° C., men havde derimod én, som var forblevet på 37,5° C.

Men, efterhånden som efterforskningen skrider frem, vil de implicerede politimænd erfare mere om den sande verden og dens natur, end de nogensinde havde forestillet sig.

Indledning

Jeg håber ...nej, jeg bønfalder spilleledere, som sidder med dette scenarie, at de ringer til mig, hvis de har et problem med scenariet, da det ikke skal være nogen hemmelighed, at jeg er ganske uerfaren i at skrive scenarier til andre, end mig selv. Derfor er det også klart, at scenariet sikkert kan have en masse fejl og mangler, som I ikke lige vil kunne gennemskue, og derfor er det yderst vigtig, at I, som skal være spilleledere for scenariet, ringer til mig, hvis der er noget i ikke kan få til at hænge sammen, (*'cause it's my ass on the line, if you can't make it work*).

Mit telefon nummer er: 49-138124; spørg efter *Valdemar* (jeg er hjemme stort set hver aften). Hvis det skulle blive nødvendigt så har jeg også en Fax på telefon, 49-138128.

Kredits

Jeg takker Klaus, Joakim, Jon, Christian & Henrik, for at deltage i playtest'en af mit scenarie, og for at bære over med et daværende temmeligt løst plot. Yderligere takker jeg arrangørerne af “Scenarieforfatter Weekend 96” og dennes foredragsholdere for et glimrende stykke arbejde. Jeg vil særlig gerne takke Jacob Schmidt-Madsen og Nikolaj Lemche for deres hjælp og råd, til skabelsen af dette scenarie.

Baggrund for Plottet

Azghoularen *Grusmales* (se *Bipersoner*, "*Joseph Radcliff*"), begyndte sin kult (se *Appendiks A*, "*Kulten*") for 128 år siden. Denne kult startede med sine handlinger i små kældere og mindre lagerrum, og efterhånden som kulten voksede blev behovet for større lokaler mere og mere markant.

For 125 år siden, blev der af kulten bygget et teater i N.Y. ved navn *Luminare*. Dette teater ville i de næste 94 år være et populært sted, indtil det blev afsløret, at der foregik rituelle mord i det efter lukketid. Under anholdelsen omkom en størstedelen af kult medlemmerne og i de efterfølgende retsager, blev de der overlevede dømt til døden, pga. deres forbrydelsers bestialskehed, (for yderligere information, se *Appendiks A*, "*Kulten*").

Teateret blev derefter lukket og forblev lukket i de næste 33 år, indtil en anerkendt avantgarde instruktør besluttede at genåbne stedet. Og i de sidste 10 år har det været et af de mest besøgte avantgarde teater i New York.

Men ikke alt er som det skal være, for skønt mange kultmedlemmer døde, døde kulten ikke med afsløringen af den for 43 år siden. I mellem tiden fandt medlemmerne bare et nyt teater, hvor de kunne udføre deres gerninger. Men da dette sted skulle nedrives, besluttede kult sig for at vende tilbage til deres tidligere samlested. Heldigvis var et af kultmedlemmerne en anerkendt avantgarde instruktør, og han blev udstyret med nok penge til at købe og genåbne kultens tidligere teater - der har kulten nu været de sidste 10 år.

Gennem tiden har teateret oparbejdet en del dårlig karma, pga. de begivenheder, der har foregået i det. Nok til at det for spirituelle mennesker, kan være en makaber oplevelse at overvære en forestilling. Disse mennesker vil overvære de begivenheder, der foregik efter lukketid, i stedet for den forestilling, som de gik ind for at se. Aftenen før scenariets begyndelse gik Teateranmelderen, George Hamilton og rigmanden William Fairbanks III til en premiere i teateret, og fordi de var af denne type spirituelle mennesker, oplevede de førtidige lemlæstelserne af stakkels ofre. Pga. denne oplevelse vendte de efter lukketid tilbage til teateret. De opdagede at bagdøren var ulåst og sneg de sig ind i teateret og videre op på balkonen. Der overværede de den begyndende lemlæstelse af en posedame. Chokeret over dette begyndte de at skyde løs med deres medbragte våben, begge 9 mm, og teateranmelderen havde en bajonet. Efter at de havde nedlagt 5 kultmedlemmer blev de overvundet. Fairbanks blev skudt og Hamilton blev slået ned. Da kom Hamiltons beskytter (se *Bipersoner*, "*George Hamilton's Beskytter*") til syne og begyndte hvide de stadig levende Kultmedlemmer's sjæle ud af kroppene. Det kultmedlem, der stod nærmest det sted, hvor beskytteren fremmanede sig selv, døde af skræk. Da den kom frem, slap *Joseph Radcliff* (se *Bipersoner*, *Joseph Radcliff*) kun med nød og næppe ud af teateret. De medlemmers kroppe, hvis sjæle beskytteren tog, bliver med at være varme på trods af, at kroppen er død. Beskytteren hang sjælene op kroge, den har placeret over hele kroppen, og tog dem med til Inferno (se *Kultbog*, "*Inferno*" & "*Nefariter (Hämtaren)*"). Dog døde et ældre kultmedlem af et hjerteslag ved synet af beskytteren.

Synopsis

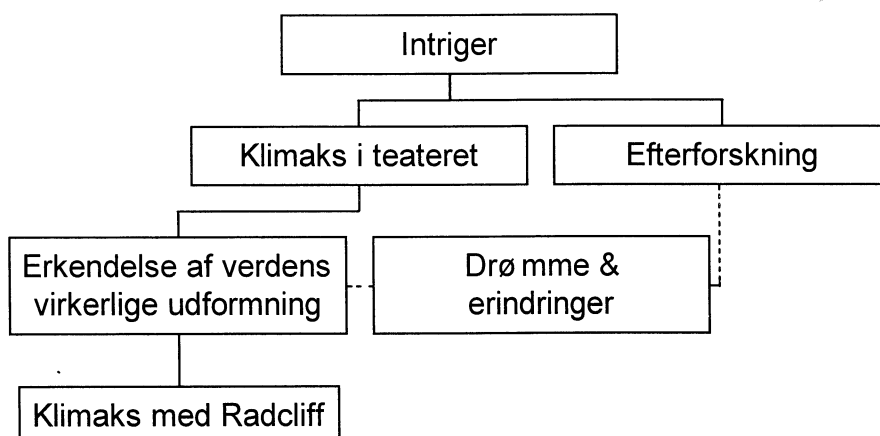
Scenariet foregår i Kult universet, men uden regler og terninger. Det finder sted i N.Y. i moderne tid.

Det er ikke muligt at lave et konkret handlings referat for dette scenarie, da det udspiller sig som et klassisk investigation scenarie, med en forbrydelse som start og et opgør med “*the bad guy*” til slut. Scenariet er opbygget af forskellige lokationer, som spillerne kan finde frem til, ved hjælp af de spor, de kan opdrive de forskellige steder. Dit job, som spilleleder, er, at beskrive lokationerne for spillerne, og spille de bipersoner, der befinder sig på stedet. (Men husk selvfølgelig på, at det er klart, at det skal være dig frit at gøre, som du vil med scenariet). Det eneste virkelig holdbare i scenariet er følgende ting:

*Fire politimænd fra “New York Homocide” og to CIA agenter, der udgiver sig for at være FBI observatører, skal opklare en massakre, som er foregået i et teater ved navn Luminare. De skal derefter, ved hjælp af de spor, de finder, opsøge forskellige lokationer og personer, og til sidst skal de vende tilbage til teateret, hvor de vil vandre ind i endnu en rituel ofring (se **Baggrund**). Der vil der komme en “shoot-out” mellem spillerne og kulden (se **Appendiks A, Kulden**), hvor lederen af kulden vil flygte, ved at hoppe igennem en væg, vælger spillerne at følge efter, vil de erfare, at teateret ikke er andet end en stor kulisse, og at verden pludselig ser væsentlig anderledes ud, end den gjorde før ... De er trådt ind/ud i Metropolis (se **Kultbog, “Metropolis”**). I Metropolis vil de blive konfronteret med lederen af kulden, Joseph Radcliff (se **Bipersoner, “Joseph Radcliff”**), som i virkeligheden viser sig ikke at være menneske, men derimod en azghoular. Ham skal de så nedkæmpe, og til sidst skal spillerne så vende hjem til Elysium (se **Kultbog, “Elysium”**) - hvis de altså vil!*

Flow’et i scenariet vil i høj grad komme an på spillerne, m.h.t. hvad de kan præstere af opfindsomhed, logisk tankegang og til sidst men ikke mindst, motivation. Derfor er det klart, at jeg til sidst har sørget for en “røvredder” for spillerne, men stadig vil det for det meste være op til spillerne selv at gennemføre scenariet. Jeg føler, at dette må være mest tilfredsstillende for dem.

Elementer i Scenariet:



Spillelederens Introduktion til Spilpersonerne

- *Første hold fra Homocide:*



William Cardinal

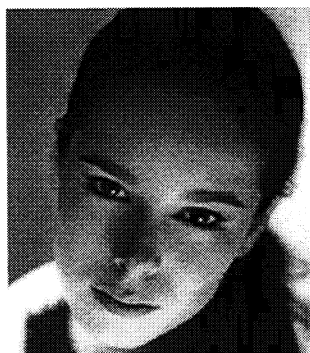


Thomas Banks

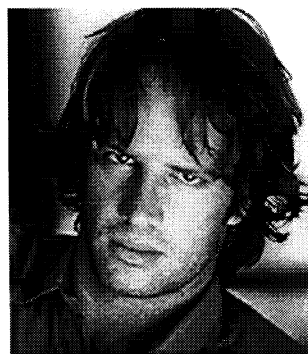
Bill og *Tom* har været partnere gennem 20 år, og er efterhånden blevet gennem korrupte. De modtager penge lige fra små alfonser til de største mafia-familier. De lukker øjnene eller forkludre efterforskningen af mord, hvad enten det er på små gade prostituerede eller vigtige forretningsmænd, bare så længe de bliver betalt - tilstrækkeligt, hvis ikke, kan man risikere at få nogle ekstraudgifter.

De er blevet en smule paranoide af mange års frygt for at blive opdaget og er overbevist om at "FBI-folkene", som er kommet for at observere efterforskningen, egentlig er kommet for at afsløre dem, og de vil formodentlig prøve at tildække deres lyssky handlinger med de midler, de anser for nødvendige.

- *Andet Hold fra Homocide, (1 satanist-inde & 1 spirituelt interesseret junkie).*



Jerimina Hubbart



Kevin Henderson

Jerimina Hubbart, er satanist og deltager i ekstreme ritualer, hvor det af og til hænder, at tilfældige mennesker bliver ofret "til ære for Mesteren", hvorefter det er yderst praktisk, for hende og hendes kult, at være inden for politiet, med hensyn til den efterfølgende opklaring. Hun er også bekendt med alverdens spirituelle tekniker og deres muligheder.

Hun mener selv, at hun er istand til at udføre en vis form for magi, men i virkeligheden, strækker det sig kun til at se en aura hist og her, *medmindre en højere magt ønsker andet.*

Kevin Henderson er tidligere DEA-agent. Han er blevet afhængige af diverse stoffer - meget afhængig. Han blev forflyttet fra DEA, fordi der var mistanke om, at han tog for sig af beviserne. Han har det yderst problematisk m.h.t. hans misbrug. I tilfælde af, at han er trængende og er i selskab med andre mennesker, skal han have stoffer for enhver pris, ellers får han abstinenser og opfører sig som desperate junkies gør.

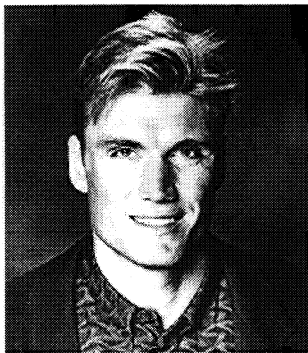
Kevin's karriere i DEA stoppede brat, da han kom under mistanke for at stå bag forsvinden af en række beviser. Dette var ikke helt uberettiget, da han rent faktisk i længere tid havde haft et misbrug på DEA's regning.

Dette misbrug skyldes, at han tidligere under et "drug-bust" havde oplevet noget, der efter Kevin's mening var sand ondskab, men da han ikke kunne acceptere sand ondskab's eksistens i verden, søgte han væk fra verden ved hjælp af narkotika (se *Spillepersonerne, Kevin Henderson*).

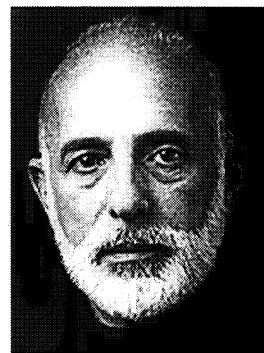
Uheldigvis er Kevin begyndt at få en række *bad trips*, hvor han ser igennem Elysium og oplever Metropolis i al dens helhed. Han kan ikke relatere byen til hans egen verden, på trods af, at han genkender mange dele af New York under *trip'et*. Dette har bevirket, at han er yderst frustreret over, at ondskaben nu også er begyndt at trænge ind i hans *trips*, der tidligere var hans eneste lykke.

• *To fra FBI, (CIA) - Skumle.*

⇒ *Ung, ambitiøs og homoseksuel - Gammel sentimental agent, har "2nd thoughts"*



John Finger



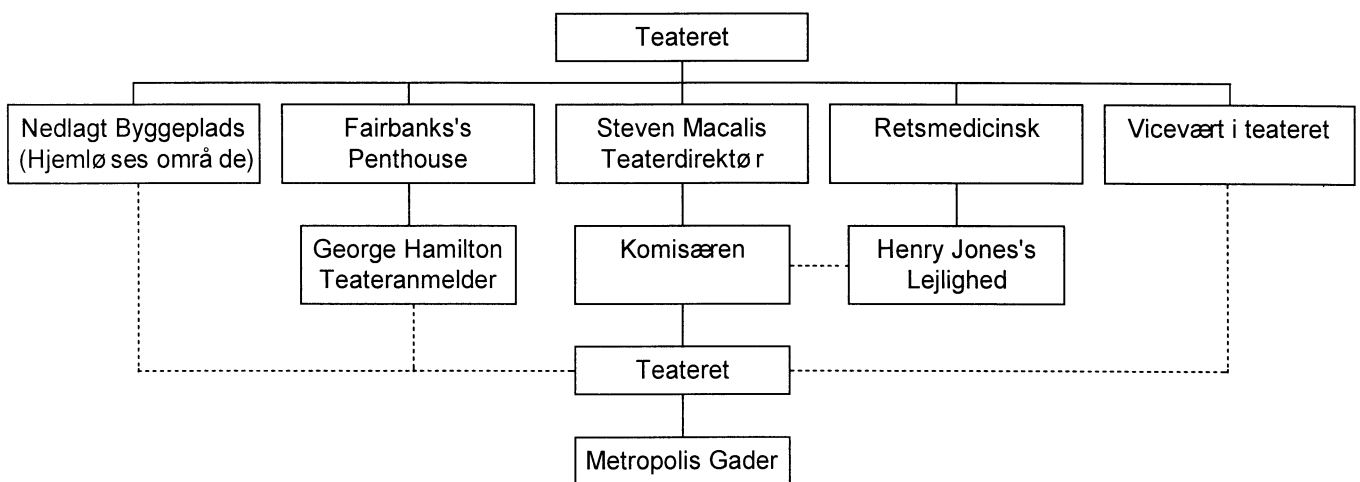
Harold Wenter

FBI-agenterne, (FBI er et dække for CIA, da CIA ikke offentlig vil indrømme, at de samler informationer om okkulte bevægelser og begivenheder). De er blevet tilkaldt af N.Y.'s politichef, naturligvis under pres fra CIA eller en lignende organisation. Deres mission er at afgøre, hvilken okkult betydning teatret har. De skal også redegøre for deres overordnede, hvad der er foregået i teatret, og hvorfor man ikke har været vidende om det. Den sidste fase i CIA agenternes mission, er at rydde op efter dem selv og massakren, dvs., at slette **ALLE** spor!. De er naturligvis godt informeret om de 4 andre spillere og deres små "fritidsaktiviteter", og kan i særlige tilfælde bruge denne viden til at kontrollere dem, dog er det vigtigt, at de husker, ikke at afsløre deres virkelige identitet som CIA.

Hos alle spil-personerne er deres skyggeside begyndt at vise sig, ved at deres drifter er begyndt at blive mere ukontrollerbare. Den unge agent får sværere ved holde sine følelser vedrørende hans seksualitet & og magtambitioner under kontrol - den ældre agent bliver mere og mere apatisk - junkien får mere og mere lyst til stoffer - satanisten begynder at miste kontrollen over sig selv, ved at blive mere og mere dæmonisk - og de to gennemkorrupte bliver mere og mere paranoide.

Scenariet

Centrale lokationer:



Begyndelsen

Scenariet starter med, at de fire politi betjente bliver kaldt ind til deres chef, *O'Donald* (se *Bipersoner*, "*Kommissær. O'Donald*"), send de vedr. spillere ud af spillelokalet, og brug lokalet som chefens kontor. Derinde sidder i for vejen de to CIA agenter, som inspektøren introducerer som FBI observatører, (heller ikke han ved ikke, at det er CIA). Spillerne bliver fortalt, at der er forekommet en massakre i et avantgarde teater *downtown*, og at der pga. sagens omfang er blevet sat to hold på sagen, yderligere pga. omstændighederne er der også FBI agenterne tilstede under hele opklaringen, men kun med observatørstatus. I tre biler tager spillerne herfra ud til teateret, som er under bevogtning af politifolk fra den lokale politistation.

Teater Luminare

Teateret er en smuk ornamenteret bygning fra det sidste århundrede. Det står midt i en hus blok med tre små gyder omkring det. Gyderne er lige store nok, til at man kan parkere en bil og stadig komme ud af den.

Når man træder ind i teateret, bemærker man, at alle farver er holdt i røde nuancer - gulver er i kongerød, loftet er bordeaux, etc.

I teateret befinder der sig 15 lig. Alle er markeret med hver deres nummer på planen over teateret, (se *Oversigtskort I, Teater Luminare.*) - En, man bedømmer til, at have været en posedame, 13 kultmedlemmer og en rigmandssøn.

Posedamen er mere delvis parteret. Hun er hængt op i kødkroge. Venstre hånd er skåret af, formodentligt med en motorsav, efter at fingrene var klippet af hånden med en boltsaks. Maven er skåret op med en skarp genstand, hvilket har resulteret i, at tarmene er faldet ud, så at man kan se resten af hendes vitale organer inden i hende. Højre ben er skåret af ved knæet, startet bagfra og frem, da fragmenter af knæskallen er knækket ud fra knæet - forårsaget med motorsav. Ene øje vrikket ud af øjenhule. Hun er død af smerter, dog ikke besvimet pga. adskillige opvækkende medikamenter. Kvinden havde et ID-kort, hvor i der stod: "*Ann Lennart*"

Kult-medlem nr. 1, 2, 3 & 4 er skudt med en 9 mm, nr. 5 har fået stukket en lang, spids genstand (bajonet) ned bag venstre nøgleben, gennem venstre lunge, punkteret aorta og til sidst gennemboret hjertet. Nr. 6 er død pga. et adrenalin chok, der har resulteret i et hjertestop. Nr. 7 er død med groteske ansigtstræk, ved nærmere undersøgelse kan det ses at hans hårceller har mistet farven (*han er død af skræk*). Nr. 8, 9, 10, 11, 12 & 13 er døde af uforklarlige årsager, deres hjerter er simpelthen holdt op med at slå, (disses legemers temperatur falder ikke til mindre end 37,5° Celsius).

Den sidste, den unge rigmanden, *Fairbanks* (se *Bipersonerne, "William Fairbanks III"*), er død ved et .45 skud fra baghoved til forhoved - ansigtet er umuligt at identificere, da kuglen fragmenterede i hovedet, hvilket har resulteret i, at øjne, næse, mund, kæbe og tænder samt hans kinder er spredt ud over 5 m². Heldigvis havde han sin pung med hans identifikationer samt et sæt nøgler til en Ferrari på sig. - Ferrari'en holder i teaterets venstre gyde.

Ved ham ligger en Beretta (9 mm). Kugler fra den sidder i Kult medlemmerne 2 & 3.

Nedlagt Byggeplads (Hjemløses hjemsted)

Ikke langt fra teateret, ca. 2 husblokke, ligger et område for hjemløse. Dette er en forladt byggeplads fra et firma, der gik bankerot, mens de var ved at lægge fundamentet til en større skyskraber. Ingen har sidenhen købt grunden, derfor har omkring 150 hjemløse bosat sig på området.

På området, som dækker ca. 4000 m², kan man, når man spørger pænt, finde frem til Ann Lennarts papkasse. Der vil man blive konfronteret med en af Lennart's veninder, *Henny Ross* (se *Bipersoner, "Henny Ross"*), en hjemløs kvinde på samme alder, ja, man kan næsten sige "*en nabo*". Gennem hende kan man finde ud af følgende:

⇒ Når *The Shaders*, (se *Appendiks A, Kulten*), huserer omkring 1-2 gange om ugen, forsvinder folk, og de vender aldrig tilbage.

⇒ *The Shaders* er blevet døbt *The Shaders* af de hjemløse, fordi de aldrig er blevet set uden for en skygge, *selv på åbent terræn i måneskin*.

⇒ Politiet i kvarteret gør *absolut* intet.

William Fairbank III's Penthouse

Dette er en 10 værelses penthouse, på 350 m². Ved første blik på interiøret, vil man konkludere, at den har tilhørt en meget velhavende mand - det hele oser af luksus.

Det interessante ved denne lejlighed er følgende:

- ◆ **En Bankboks**, hvor i der ligger papirer på, at han ejede \$50 millioner i aktier og andre værdipapirer, og at han var enearving til hans forsvundne forælders formue.
- ◆ **Telefonsvaren**, (*se handout I*). I Fairbanks adresse bog, som befinder sig på hans skrivebord, står der kun en *George - G. Hamilton*.
- ◆ **Biblioteket**, der kan man finde et stort udvalg af okkulte bøger, lige fra rituelle menneskeofringer til *ganske almindelig* okkultisme. En ornamenteret knap på en af de vægge, som deler reolerne op i forskellige sektioner, sidder løst. Den kan hives ud, hvilket vil udløse et "*klik*", og reolen til højre for knappen kan skubbes ind med endnu et "*klik*", dette vil afslører et rum ...
- ◆ **Alterrummet** bag reolen er der et cirka 3 m² stort rum, der er meget støvet, og det ser ud, til at der ikke har været nogen i årevis. På gulvet er der indtegnet et pentagram i størknet blod, hvor der ligger to indtørrede kroppe. De er umulige at identificere, men ved at undersøge deres tandsæt kan man identificere dem som *William II & Marilyn Fairbanks*. Der er også et alter i rummet, som er helt indsvøbt i størknet blod og på det ligger der en notesbog med titlen: "*My confession to my parents death*". Bogen er skrevet af William Fairbanks III og er en forklaring på, hvorfor han var nødt til at ofre hans forældre, da de, i følge ham, var "*ondskaben selv*" og "*... at deres grusomme død var retfærdig, pga. alt hvad de havde gjort mod ham og menneskeheden*". Hvis man beslutter sig, for at læse bogen igennem, hvilket vil tage ca. en time, vil man konkludere, at bogen ikke er andet end en gang ynkeligt pladder og selvretfærdiggørelse.

Retsmedicinsk Afdeling

Her vil man gradvist, og i kronologisk rækkefølge (*se Teateret Luminare*), få informationer om ligene, dvs. dødsårsag, identifikation osv.

På anden dag vil retsmedicinerne, ved hjælp af fingeraftryk, kun have identificere en person, kultmedlem nr. 8 til Henry Jones (*se Bipersoner, Henry Jones*).

Ellers vil man ikke erfare meget andet, end hvad der står i afsnittet, *Teater Luminare*.

Henry Jones Lejlighed

I lejligheden finder man to interessante ting:

- Klædeskabet i soveværelset, som er bygget ind i væggen, har en falsk bag beklædning. Bag denne finder man en motorsav, "fuglenæb", boltsaks, med mere.
- I papirkurven ved skrivebordet finder man et halv brændt stykke papir, (*se handout II*).

Shoot-out i teateret

På et eller andet tidspunkt vil spillerne være nødt til, at opsøge teateret ved nattetid, dette burde ske på efterforskningens anden eller tredje aftenen. De kan enten få et tip fra Hamilton, at kulten ikke er udryddet og at de vil fortsætte med deres onde gerning. Måske beslutter spillerne at overvåge Teateret, eller også finder spillerne på at overvåge Radcliff. De vil opdage, at Radcliff på den anden aften, vil tage hen til teateret. Hvis de ikke selv er nået frem til teateret på den tredje aften, vil de få et tip fra beboerne på byggepladsen om at der igen er forsvundet mennesker fra den, eller de kan få et opkald fra viceværten, der meget skræmt vil fortælle en (eller flere) af spillerne, at "*De er her igen!*", hvorefter spilleren (el. -erne) vil høre en brølen i telefonen og et rædselsskrig fra viceværten - "*dut-dut-dut ...*". Når spillerne ankommer til teateret, vil de se, at lyset er tændt indenfor i teateret, da vil det være op til spillerne, hvordan de vil håndtere situationen.

Det er ligemeget om de vælger at storme eller at snige sig ind i teateret, vil de, når de kommer ind, opdage, at der er samlet ca. 15-20 kult medlemmer, som er ved at overvære parteringen af et lille lyshåret pigebarn. Ser spillerne efter, vil de opdage at manden der står oppe på scenen er Kommissær Joseph Radcliff (de genkender ham selvfølgelig ikke hvis de ikke har set ham før).

Hvis kultmedlemmerne skulle opdage spillerne, vil de begynde at jage dem med shotguns, håndpistoler, macheter, økser og til sidst men ikke mindst motorsave, alt imens de hyle og skriger.

Ved dette encounter bør spillerne helst overleve, i værste fald burde de kun blive såret. Hvis det bliver nødvendigt, kan de få noget *backup*, men kun hvis de selv kalder på den. Selvfølgelig, hvis spillerne nu virkelig træde i spinaten, er det klart, at de bør straffes, med et enkelt dødsfald (*eller to*).

Til sidst, når spillerne er ved at have nedkæmpet kultmedlemmerne, vil de se Radcliff hoppe ind i en ydrevæg - og igennem, efterladende et hul.

Metropolis Gader

Hvis spillerne vælger, at følge efter Radcliff, vil de, træde ud i Metropolis (*se Kultbog "Metropolis"*). De kommer ud på sidegyden til teateret. Prøv at beskrive Metropolis så sort så mulig, så spillerne forhåbentligvis vil blive en smule forvirret over situationen. Når de igen betragter teateret bag dem, ser de at det kun er en kulisser. Vælger de at gå tilbage gennem hullet, kommer de tilbage til Elysium.

Lad spillerne vandre lidt omkring i Metropolis, mens de leder efter Radcliff. Lad pludselig Radcliff komme frem fra skyggerne, mens han siger noget som fx., "*I, som har tvunget mig fra min hævn, skal aldrig glædes over jeres sejr ... Bered jer på en død i smerte!*", imens han skifter form (*se Bipersoner, "Joseph Radcliff"*).

Nu skal den endelige kamp være; og den skal på ingen måde være nem for spillerne, så afhold dig ikke for at være hård ved dem. Hvis du er for blødsøden og lader dem overvinde nemt og uden omkostninger, vil spillerne ikke fatte, at det er det endelige opgør og tro, at der kommer mere. (Hvis spillerne skulle finde på at flygte så lad Radcliff jage dem gennem Metropolis, indtil han trænger dem op i en krog, hvor de alligevel skal slås med ham.)

Afslutningen

Efter de har besejret Radcliff, skal de vende tilbage til Teateret - Når de kommer tilbage, *skal* de gå igennem hullet, for at komme tilbage til Elysium. Når de overlevende spillere er tilbage, kan det være et udemærket tidspunkt for spillerne at afslutte deres uoverensstemmelser og missioner, fx. CIA-agenterne vil da være nået til den sidste fase i deres mission, de to korruptes paranoia har måske taget helt over og måske beslutter de at slå CIA-agenterne ihjel etc. De kan også vælge at gå efter Hamilton, men da vil de alle hver for sig få besøg af en vis nefarit, med en dødelige hensigt.

Hvis de ikke foretager sig noget, så giv de overlevende politibetjente en medalje for udmærkelse, alt imens de to CIA-agenter forsvinder ganske diskret (send dem fx. væk fra spille bordet).

Appendiks A, "Kulten"

Kult leder: Azghoular, går under navnet Joseph Radcliff (*se Bipersoner, "Joseph Radcliff"*), er kommissær i samme område som teateret ligger.

Joseph Radcliff startede Kulten for 128 år siden i New York, efter at han havde udtænkt sin hævn over mennesket.

1-2 gange om ugen indfanger kulten en eller anden person (normalt hjemløse fra den nærliggende, nedlagte byggeplads), som de pumper med opkvikkende medikamenter (det gør, at ofrene ikke besvimer af smerte), for derefter at partere dem i deres tilholdssted, teateret.

For kultmedlemmerne er grunden, til at de slår mennesker ihjel på en så ekstrem bestialske vis, handlingen selv. De nyder at se mennesker dø i smerte.

For Joseph Radcliff er grunden en anden (*se Bipersoner, "Joseph Radcliff"*).

Kultens størrelse er uvis, antallet af medlemmer i teateret er aldrig det samme.

Bipersoner - "in some kind of order of appearance"

Kommissær O'Donald

Sort, 45 år, kraftig.

Han er den typisk højtråbende kommissær, der i virkeligheden er god på bunden. Da han præsenterer CIA agenterne for politimændene, vil han være temmelig nervøs, over at FBI er kommet, for at observere efterforskningen, og han vil kontinuerligt bede om resultater fra politimændene.

Henny Ross, Posedame

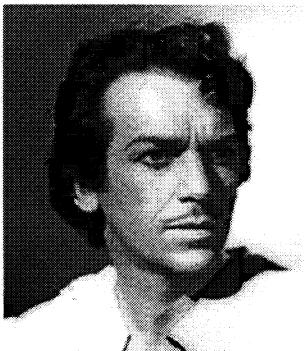


Hun er 52 år gammel, hvidt snavset hår, blå store øjne.

Hun er en spinkel kvinde, og pga. hendes være- og talemåde, kunne man være tilbøjelig til at tro at hun oprindeligt var fra den højere middelklasse.

Nu bor hun i en papkasse og lever konstant i frygt for at blive røvet, myrdet og voldtaget. Det har hærdet hende, men det ser stadig ud til at Ann's død har rystet hende voldsomt.

Steven Macalis, Teater Direktøren



Arrogant, men nervøs over politiets spørgsmål.

Han er den, der i sin tid købte teateret for kulten, og han har administreret det lige siden. Den aften massakren skete, havde han et møde med hans revisor.

Hvis spillerne begynder at spørge ham om kulten, vil han benægte alt, men bør spilles sådan, at det er tydeligt at han lyver.

Chefpatologen

En lille grå mand med poser under øjnene og forhutlet hår. Han taler med en forvirret stemme, som om han slet ikke har tjek på noget, skønt han har det.

“Mac”, Viceværten i Teateret



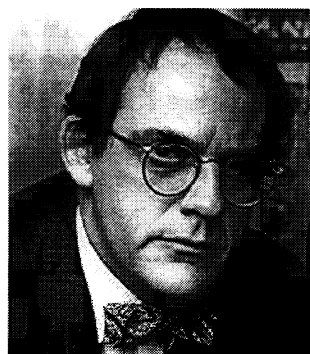
Hvid, ca. 60 år, gråt hår, nervøs, irsk afstamning.

I teaterets kælder bor viceværten, han er dybt rystet og vil være temmelig fuld, da spillerne møder ham første gang. Han vil kunne fortælle spillerne, at kulten har været der så længe han har været vicevært her (10 år). - At de har truet ham på livet, hvis han røber noget om deres eksistens. - At de kommer 1-2 gange om ugen. - At han opholder sig i kælderen når de er i teateret. - Og at der lyder forfærdelige skrig oppe fra scenen, de nætter hvor kulten kommer i teateret. Han så 2 medlemmer den gang, de truede ham og han vil kunne identificere de to, “... de har brændt sig ind i min bevidsthed!”. Hvis spillerne tager ham op ovenpå, vil han kun kunne finde én af de to. [Den anden han ville kunne genkende var Radcliff]

Henry Jones, Politimand & Kultmedlem [Død]

Politimand i det kvarter, hvor teateret ligger. Han levede en anonym tilværelse, havde ingen kone eller familie. Boede i en treværelses lejlighed i Queens.

George Hamilton, Teateranmelder



Hvid, 35 år, sort hår, kølig, fattet, i god form.

Han er en succesfuld kritiker, som arbejder på N.Y. Times. Grunden til hans succes er at han gennem hans okkulte viden har indgået en aftale med en ånd.

Aftalen er at han skal ofre de mennesker, som hans beskytter har anvist. Til gengæld bliver han beskyttet af ånden og den hjælper ham med hans karriere og liv generelt. Han kende intet til, hvem ånden er.

Hans forklaring på hvad han lavede på mordaften er, “... at han efter forestillingen tog hjem, og aftalte med Fairbanks, at de senere skulle mødes på en natklub ved navn, “Geronimo”. desværre dukkede Fairbanks aldrig op.”

I Hamilton’s lejlighed kan man finde en Glock 17 (9 mm), hvis spillerne får denne undersøgt, får de at vide, at den er identisk med den 9 mm, som dræbte kultmedlem 1& 4. Yderligere kan spillerne finde en bajonet svarende i størrelse til den der dræbte kultmedlem 5.

Hvis de kan finde ud af at bruge disse beviser godt, kan man presse ham til at fortælle hvad der skete i teateret på mordnatten, indtil han blev slået ned. Han vågnede op senere og så, “at alle var døde, inklusiv min bedste ven, Fairbank! (snøft!)”.

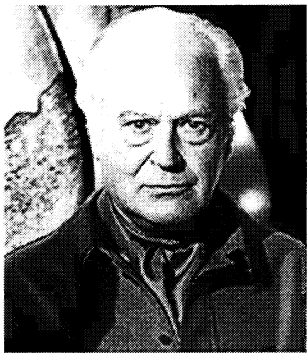
Efter han har fortalt sin historie, vil der komme en ordre om at frigive George Hamilton, udstedt af N.Y. Politichef (det er Hamiltons beskytter, der har manipuleret Politichefen til at udsende ordren), et p.s. til noten er, at spillerne bare har at holde sig væk fra Hamilton (*ubegrundet*).

Hamiltons beskytter.

Dengang Hamilton påkaldte en ånd, formåede han virkelig at score jackpotten, da den han fik fat i var ingen ringere end den nefarit, som er kendt som “*Den, der henter*” el. “*Henteren*” (se *Kultbog*, “*Nefariter (Hämtaren)*”). Alle de mennesker, som Hamilton afliver, er forbrydere eller syndere, som “*Beskyldneren*” har fundet frem til, han får så sin søster til at hente dem. Dette gør hun ved at få Hamilton til at dræbe synderen, hvorefter hun tager deres sjæl med til “*Tortureren*”, som så anbringer dem i et “*Purgatorium*” (se *Kultbog*, “*Purgatorium*”) til en eksistens i evig pinsel.

Grunden til, at hun ikke selv dræber de anviste personer er, at det er mere underholdende at lade et “*kæledyr*” gøre det (lidt ligesom at drive falkejagt), og ligesom en herrer beskytter sit kæledyr, beskytter hun også Hamilton.

Joseph Radcliff, Azghoular, kultleder & “kommissæren”



Taler med en typisk N.Y. accent, og lever ellers som en typisk newyorker gør.

Radcliff er kommissær på samme station som Henry Jones var politibetjent. Hvis spillerne opsøger ham, vil han benægte ethvert kendskab til Jones *klubliv* og noten, de fandt i Jones lejlighed. Han vil begrunde det med ikke at kende særlig meget til Jones. Men hvis spillerne spørger andre på politistationen, får de at vide, at Radcliff og Jones ofte talte sammen, specielt bag lukkede døre.

Joseph Radcliff er i virkeligheden ikke menneske, men en azghoular (se *Kultbog*, “*Azghoular*”). Han har, i sin vrede over sin fortid, som slave for mennesker, fundet en måde at hævne sig. Ved at lade mennesker dø under store smerter, med hjælp fra andre mennesker, får han sin nydelse. Han har taget form som menneske, fordi den hjælper ham med at erhverve og finde mennesker, han kan bruge til hans hævn.

Han frygter ikke mennesker, så længe de ikke kender hans rigtige navn (*Ghrumales*), da han i hans rigtige form er en tre meter høj frygtelig dæmon.

Hvis han føler sig truet, vil han flygte til Metropolis, hvor han vil skifte til han rigtige form.

Kultmedlemmer

Kultmedlemmerne består af kvinder og mænd i alle aldre og fra alle klasser i samfundet. De er blevet optaget i denne kult, fordi de godt kunne lide at se mennesker dø grusomt. De er blevet opsporet af Joseph Radcliff.

Joseph Radcliff bruger dem til at indfange mennesker (ofte hjemløse), som han selv slår ihjel foran kultmedlemmerne, til alles store nydelse. Når de er ude at jage, kaster Radcliff en magisk formular, som gør at de altid befinder sig i skygge, selvom de står i lyset. De er klædt i en mørkegrå kutte med sorte og røde ornamenteringer på.

Bemærkninger

M.h.t. CIA agenterne & satanisten, har de begge et bagland, dvs. CIA agenterne har en kontakt person i byen, mens satanisten har sin kult (*se Kultbog, "Satanister"*), men ingen af parterne har nogen ide om, hvad der er foregået i teateret.

Råd til Spillelederen

Dette scenarie er i høj grad ment som et eksperiment, da jeg forsøger at beskrive så lidt så muligt, efter den ide, at mine forestillinger m.h.t. til scenariet aldrig kan overføres fuldstændigt til andre spilleledere end mig selv. Og at det, efter min erfaring, ofte virker utroværdigt som spiller at sidde og betragte en spilleleder, der prøver at beskrive et sted, uden at han selv har stået på stedet - altså rent mentalt, ... ofte virker det bare som om vedkommende står og læser op. Så derfor mener jeg, at det er op til dig som spillelederen at beskrive et sted, ud fra din egen forestilling om det. Du skal tage de stikord der fortælles om stedet, såsom: teater, smukt ornamenteret, fra sidste århundrede, og prøve at forestille dig et billede af stedet. Beskriv så det. Ligeledes gør du dette med bipersoner, som fx. Radcliff i hans dæmon-skikkelse, forestil dig en tre meter høj "tingest", som virker utrolig skræmmende på dig, og beskriv ham for spillerne, men en entusiasme, der kommer fra dig selv.

Det er naturligvis umuligt at forudse alt, hvad spillerne vil foretage sig gennem scenariet, og hvis spillerne gør noget, som ikke står i scenariet, hvilket er højest sandsynligt, er du jo nødt til at improvisere (uha!). M.h.t. dette har du helt frie hænder, så længe du kan få det til at passe ind i resten af *din* historie. Det vil nok være en fordel, at du forsøger at improvisere i den stemning, der findes i Kult-universet, dvs. ikke noget med søde små lyserøde dæmoner, der hedder Muffe eller Guffe, og som taler med en irriterende Rasmus-Radiomus-falset, men derimod noget, der passer ind i konteksten af den gældende situation og stemning.

En anden god ting er, hvis du går rundt om spillerne og visker ting i øret på dem, såsom at deres drifter begynder at blive mere og mere ukontrollerbare og tanker om de andre osv.

Men husk stadig på, at hvis der er noget du ikke har klarhed om, så for guds skyld, ring!

PS: M.h.t. uddelingen af spillerne, husk at sørge for at spillerne får en karakter, som passer til dem, dvs. før du deler karaktererne ud, så sid og snak lidt med dem og dan dig et indtryk af dem. Yderligere vil det være smart at placere spillerne sådan, at de sidder i hold, fx. de korrupte til venstre for dig, Hubbart og Henderson ved bordet til højre for dig og CIA agenter foran dig.

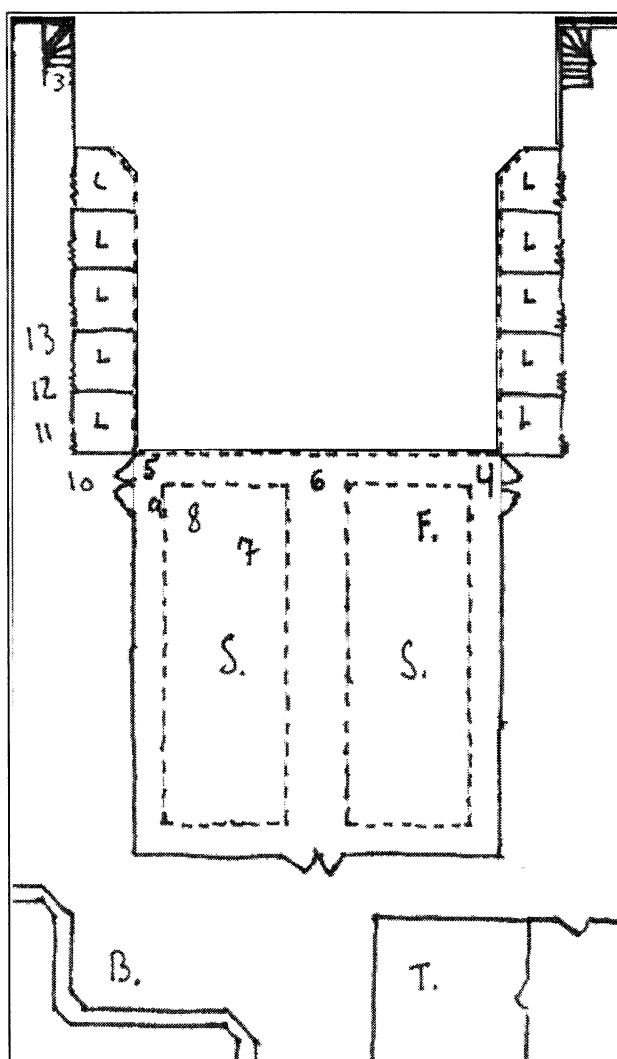
Idet du deler Karakterne ud, skal du huske at give CIA agenterne deres missions ordre med (*se Handout III*)

Oversigtskort I, "Teater Luminare"

Balkonen

1:100

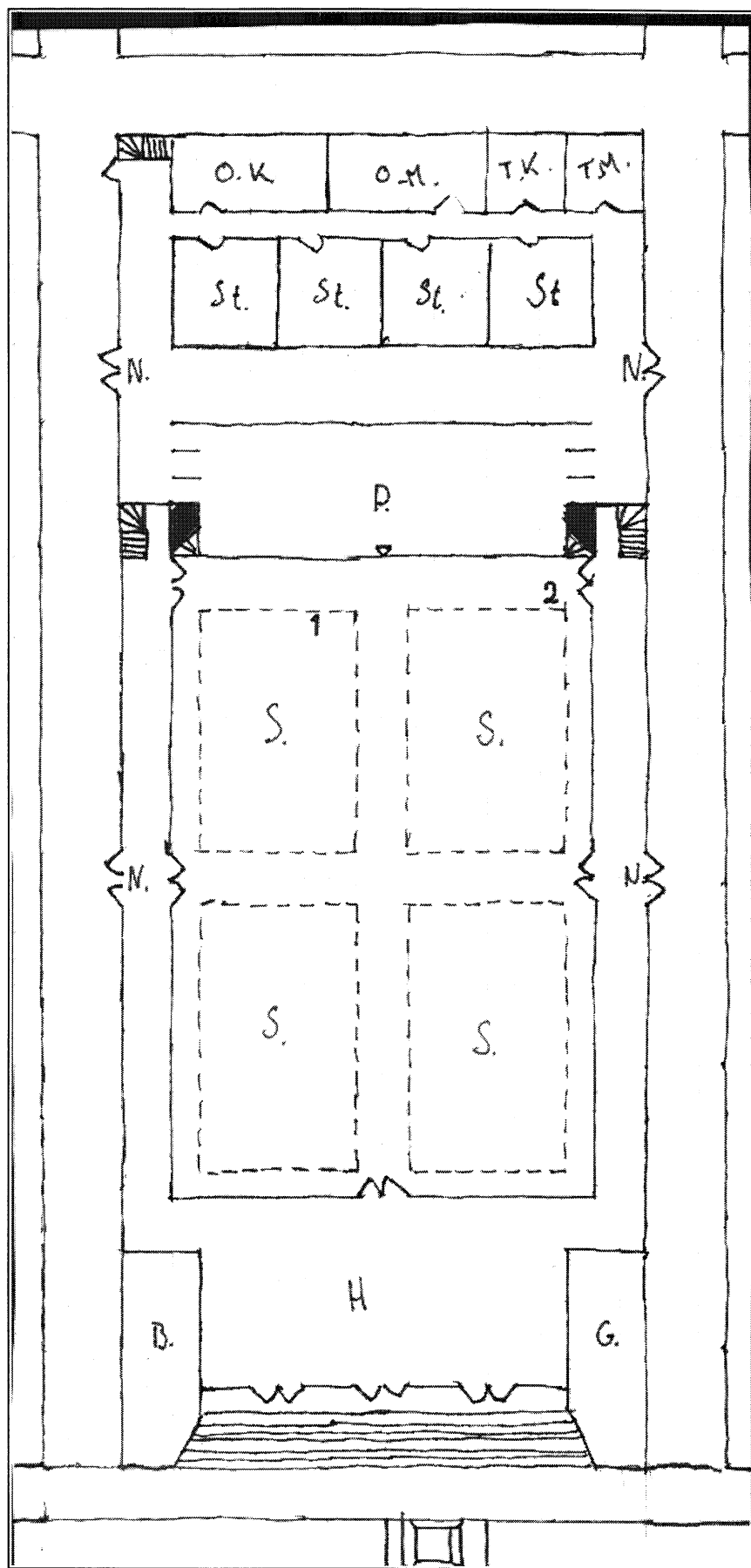
- 3-11 Døde kultmedlemmer
- F. Fairbanks lig
- S. Siddepladser
- L. Loger
- B. Bar
- T. Macalis' kontor



Stuen

1:100

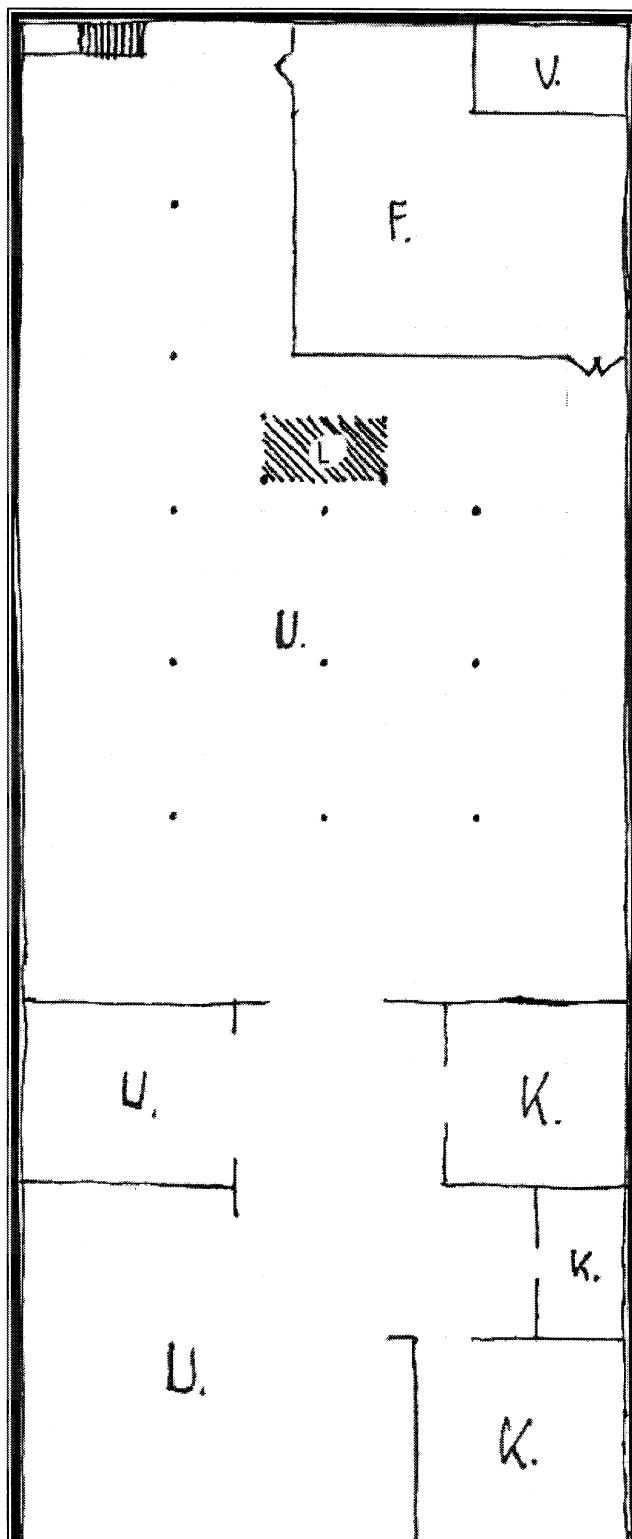
- O.K. Omklædning for Kvinder
- O.M. Omklædning for mænd
- T.K. Toilette for kvinder
- T.M. Toilette for mænd
- St. Omklædning for stjerner
- P. Posedamen
- 1&2 Døde Kultmedlemmer
- S. Siddepladser
- N. Nødudgange
- H. Indgangshal
- B. Billetsalg
- G. Garderobe



Kælderen

1:100

- V. Vicevært
- F. Fyrrum
- L. Lift
- U. Lagerrum for Kulisser
- K. Lagerrum for Kostumer



Handouts

Handout I, Telefonbesked på Fairbanks Telefonsvare

[... øh ... Hej Bill, det er George ... øh ... , hør! jeg har fået to billetter til premieren i morgenaften til den nye forestilling på Luminare Teateret, og ... øh ... hvis du har lyst til at komme med, så ... øh ... ring til mig! ...]

Handout II, Halvtbrændt note hos Henry Jones

*I aften gælder
Du er valgt
at finde de
udvalgte.
Kommis*

MISSIONSNAVN:	DAIMONIKOS
ORDRE UDDSTEDT AF	JOSHUA
TIL:	BQ-01234-004-BA & ZX-88504-409-GH
MIDLERTIDIGT ID:	John Finger & Harold Wenther

I skal sammen arbejde på at løse denne hastesag. Det eneste, bureauet ved om missionen, er, at der er foregået en massakre i et teater i New York. En massakre, som tilsyneladende har en vis okkult betydning.

Jeres Mission er følgende:

1. Redegør for Bureauet, hvad der er foregået i teateret
2. Redegør, hvorfor bureauet ikke var klar over dette.
3. Terminér alle spor, inklusiv politibetjentene, hvis I finder det nødvendigt.

I det tilfælde at det bliver nødvendigt at manipulere med de implicerede politifolk, inkluderer vi følgende oplysninger vedrørende dem.

William Cardinal og Thomas Banks har været partnere gennem 20 år og er efterhånden blevet gennemkorruperte. De modtager penge fra små alfonser såvel som de største mafia-familier. De lukker øjnene eller forkludrer efterforskningen af mord, hvad enten det er på små gade prostituerede eller vigtige forretningsmænd, blot så længe de bliver betalt ... tilstrækkeligt, hvis ikke kan man vil risikere at få visse ekstraudgifter.

Jerimina Hubbart, er satanist og deltager i mere eller mindre ekstreme ritualer, hvor det af og til hænder, at nogle tilfældige mennesker bliver ofret, hvorfor det er yderst praktisk for hende og for hendes kult at være inden for politiet med hensyn til den efterfølgende opklaring.

Kevin Henderson er tidligere DEA-agent. Han er blevet meget afhængig af diverse stoffer.

Kevins karriere i DEA stoppede brat, da han kom under mistanke for at stå bag forsvinden af en række beviser. Dette var ikke helt uberettiget, da han i længere tid havde haft et misbrug på DEAs regning.

Disse oplysninger bør bruges varsomt. De implicerede må under ingen omstændigheder opdage, at I er CIA.

Held & Lykke!

Udseende

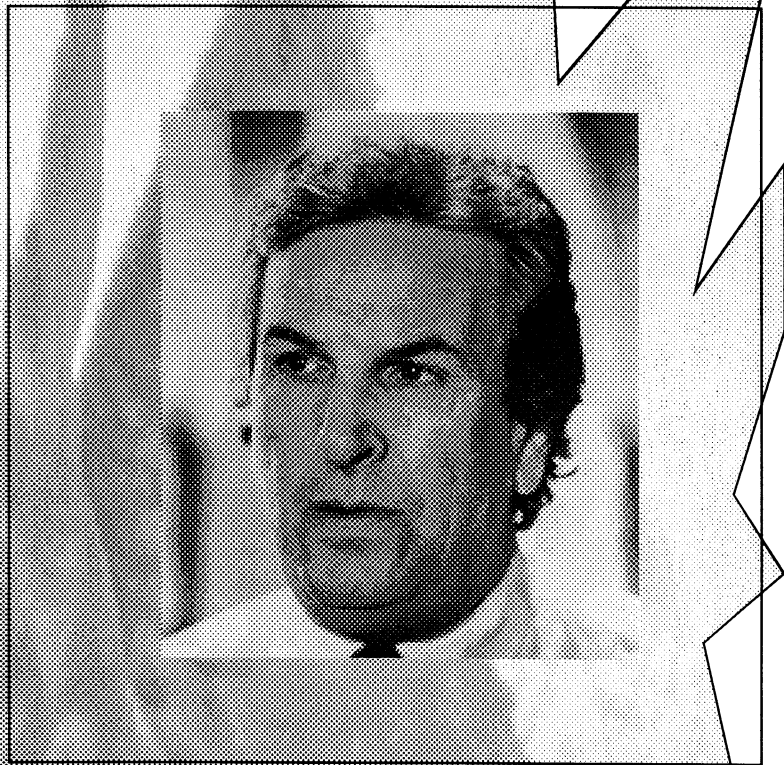
En alder af 51 år er du 1,80 meter høj og vejer 90 kg. En, efter din mening, glimrende blanding af fedt og muskelvæv.

Om dig selv

Du er inkarnationen af en kyniker, du blev kun politimand fordi, du kunne tjene på udskuddet på gaderne.

Hvad du tænker på netop nu

Hvorfor er de to FBI agenter her i byen nu - det er i røven, at de er her for at efterforske massakren, som skete i nat. Hvordan skulle de have hørt om den så hurtigt? Efter standard FBI-procedure ville de først komme i aften eller i morgen; den eneste grund til at de er kommet så hurtigt må være, at de er kommet efter dig, og hvis de kommer for tæt på, må de stoppes med de midler, du finder nødvendigt.

**Din Partner**

Din partner er et fjols ... nej, et naivt fjols, dog er han af den kvalitet, at han støjer blindt på dig ligemeget hvad, og at han derfor vil gøre alt for dig; denne kvalitet benytter du dig ofte af!

Indtryk af de andre Spillere

Jerimina Hubbart: En mærkelig kvinde. Hun ser skide godt ud. Der er bare noget mystisk over hende, måske er det bare alle de okkulte smykker hun bærer. Du har en mistanke om, at hun er forelsket i Henderson p.g.a. den måde hun altid ser på ham på.

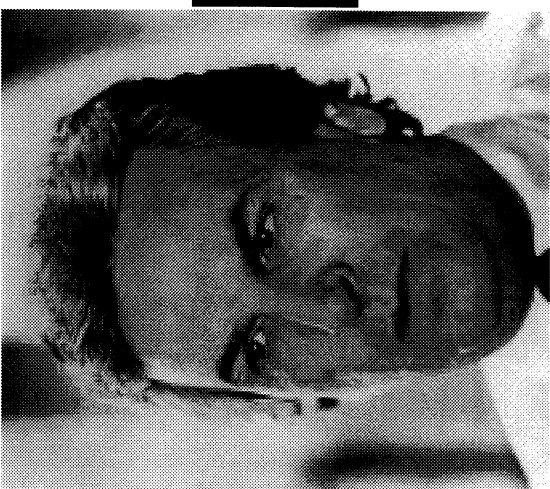
Kevin Henderson: En god politimand, det er bare synd at han aldrig viser det. Der går nogle rygter om, at han er på narko, men du kan ikke se, hvordan han skulle kunne være det.

John Finger: Ham og hans partner er ikke FBI - de er alt for fattede, de har ikke den sædvanlige "FBI, her-kommer-jeg" attitude. Finger er blot en yngling, ikke en man bør frygte. Han ved intet, en lille opkomling, der skal spille stor over for hans partner. Lige meget hvad de er kommet til byen for, vil det i hvert fald ikke lykkes for dem.

Harold Wenther: Wenther er derimod en farlig person, man kan se, at han er meget erfaren. Ham skal der holdes øje med.

Spilleråd til Spilleren

- Sid tilbage/lænet, afslappet
- Smil aldrig
- Se aldrig FBI-Agenterne i øjnene
- Kommander lidt med din partner
- Tal ned til det andet hold
- Smil skummelt til Jerimina Hubbart



Detective William Cardinal

Spilleråd til Spilleren

- Sid tilbage lænet, afslappet
- Smil aldrig
- Se aldrig FBI-Agenterne i øjnene
- Kommander lidt med din partner
- Tal ned til det andet hold
- Smil skummelt til Jerimina Hubbart

Udseende

Du er 48 år gammel, 175 cm høj og vejer 70 kg. Du er klar over, at du er en smule overvægtig, men hvad helvede - det passer sig for en mand i din alder.

Om dig selv

Du har altid villet gøre det bedste for din familie. Derfor indvilligede du også i at modtage penge for at lukke øjnene, da din partner kom med et tilbud fra Mafiamiljøerne.

Dengang tænkte du kun på familien, specielt siden du jo ikke ligefrem blev yngre. Og til en ordentlig familie kræves nødvendigvis flere penge, end en politimand tjener i disse tider, og det hører vel ikke hjemme nogen steder, at kvinden skal arbejde?

På grund af mange års dårlig samvittighed er du begyndt at drikke, for ligesom at dumpe al kvalmen over dig selv.

**Hvad du tænker på netop nu**

Din partner har fortalt dig, at FBI er i byen, og at de sikkert er ude efter jer. Det er en katastrofe, hvis du bliver fanget. Du vil hellere begå selvmord end at gennemgå en ydmygende retsag ... hvad vil din familie ikke sige - De agenter må stoppes, hvis de kommer for tæt på.

Din Makker

Du stoler på din partner med dit liv, og du er sikker på, at han har det ligeledes. Sammen ville I gå igennem ild og vand.

Indtryk af de andre Spillere

Jerimina Hubbard Køn pige, hun er bare lidt underlig, der går nogle rygter om, at hun tilhører et eller andet okkult selskab, men det er nok bare sladder som altid. Hun går dog altid med nogle mærkelige smykker. Hun mangler bare en mand, så hun kan få nogle børn, hvilket alle kvinder burde.

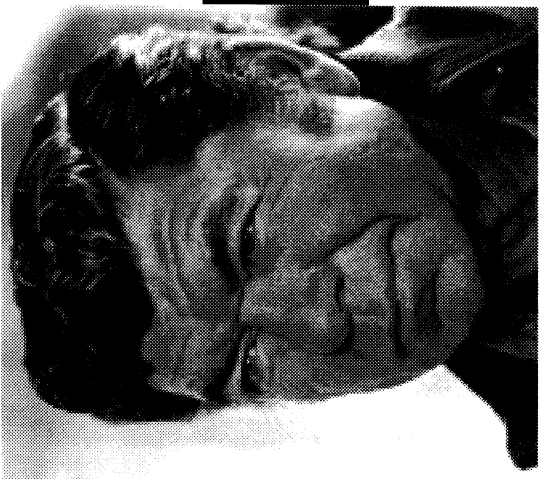
Kevin Henderson Han er en god politimand. Han blev forflyttet fra DEA. Han er altid så træt at se på. Der går nogle rygter om, at han blev forflyttet hertil, fordi han blev mistænkt for at være ansvarlig for, at der skulle være forsvundet narkotika fra DEAs bevisekælder. Men det er nok bare rygter.

John Finger Bill siger, at I ikke skal være bange for ham, og at han bare er en opkomling, som ikke vil være nogen trussel for jer.

Harold Wenther Ham skal vi være bange for, siger Bill. Hvis han prøver på noget får han eddermanne hug.

Spilleråd til Spilleren

- Sid tilbage lænet, afslappet.
- Smil overlegent.
- Se aldrig FBI-Agenterne i øjnene.
- Tal ned til det andet hold, specielt til kvindemennesket.
- Istem altid din partner.
- Snak Autoriteter efter munden.
- Tal Broget.



Detective Thomas Banks

Spilleråd til Spilleren

- Sid tilbage lænet, afslappet.
- Smil overlegent.
- Se aldrig FBI-Agenterne i øjnene.
- Tal ned til det andet hold, specielt til kvindemennesket.
- Istem altid din partner.
- Snak Autoriteter efter munden.
- Tal Broget.

Udseende

Smuk kvinde på 29 år, 170 cm høj og vejer 65 kg. Du har en god figur, selv om du ikke gør synderligt meget for at holde dig i form.

Om dig selv

Du er flegmatiker og kyniker. Du er satanist og deltager i ekstreme ritualer, hvor det af og til hænder, at tilfældige mennesker bliver ofret til ære for Mesteren, hvorfor det er yderst praktisk for din kult, at du er inden for politiet, da du så kan tilsløre den efterfølgende opklaring. Du er selvfølgelig også bekendt med alverdens spirituelle teknikker og dertil liggende muligheder.

Nogen gange er du i stand til at udføre en vis form for magi.

Hvad du tænker over netop nu

Hvorfor er FBI så hurtigt i byen, det er usædvanligt. Hvis de er ude på at afsløre noget om dig og din kult, har de noget af en mundfuld for sig.

Din Makker

Du er efterhånden kommet til den erkendelse, at din partner må være narkoman. Dette har du konkluderet både efter at have hørt rygterne om, at han i sin fortid i DEA skulle have stjålet af beviserne, og efter at du har observeret ham igennem det sidste 1½ års tid, mens I har været makker. Fx går han og hænger og ryster, lige indtil han går ud på toilettet, og kommer tilbage, hyperaktiv. Ikke desto mindre er han stadig en god politimand, og selv om du aldrig troede, at det kunne ske, er du nok ved at blive en smule forelsket i ham.

Dit indtryk af de andre Spillere

William Cardinal Ham og hans makker snakker du aldrig med. Cardinal går altid og smiler hemmelighedsfuldt til dig. Det fede svin har bare at holde sig væk.

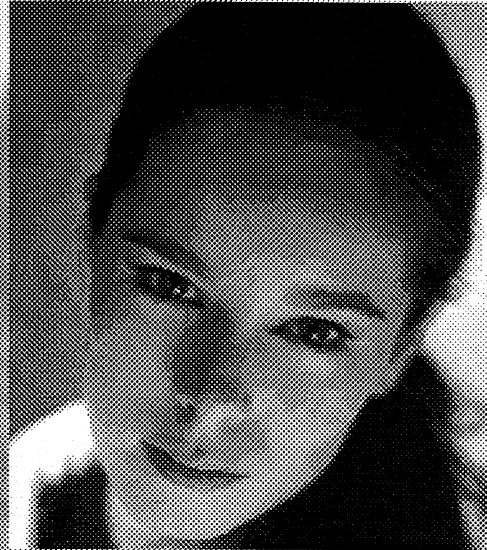
Thomas Banks Et styks dum schauvinist, går altid og siger at jeg skal gifte mig og få nogle børn, hvem fanden tror han, han er, siden han går og taler ned til mig på den måde?

John Finger Ung, perfekt skabt mand, med blå øjne og lyst hår, han er for perfekt til at være sand. Det kunne være sjovt om det f. eks. viste sig at han var homoseksuel.

Harold Wenther Nobel gammel herre, der har rimelig tjek på alting.

Spilleråd til Spilleren

- Sid med spids mund og hænderne i skødet
- Smil ikke til andre end din makker
- Stir altid hånligt på Cardinal & Banks - Knold og Tot, som du også kalder dem.





Detective Jerimina Hubbard

Spilleråd til Spilleren

- Sid med spids mund og hænderne i skødet
- Smil ikke til andre end din makker
- Stir altid hånligt på Cardinal & Banks - Knold og Tot, som du også kalder dem.

Udseende

Du er 32 år gammel, 186 cm og vejer 65 kg. På trods af din alder er du temmelig nedslidt efter 7 års heftig narko-misbrug.

Om dig selv

Du er en en dygtig politimand. Du har tidligere været hos DEA, dog havde du et problem med at arbejde der - beviserne, man har for let adgang til dem.

Grunden, til at du begyndte at tage stoffer, var, at du engang, under et *drug bust* på en satanisk kult, så din bedste ven skære sin lille datter op på et alter, en ven, som du aldrig ville have troet kunne gøre en flue fortræd, viste sig pludselig som det mest modbydelige væsen. Dette var symbolet på ægte ondskab. Du kan ikke acceptere eksistensen af ægte ondskab i denne verden, derfor er du flygtet til en drømmeverden af narkotikaer.

Ingen må vide, at du har et misbrug, for da ville du sikkert blive fyret.

Hvad du tænker på netop nu

Når du fixer, får du de mærkeligste syner. Du ser en by i forfald ... altid mørkt ... skræmmende væsner kryber omkring i skyggerne. Du aner ikke, hvad det er for et sted, men af og til genkender du steder i denne by, steder, som du er sikker på, at du kender fra New York.

Det er ikke til holde ud, at ondskaben nu også er ved at trænge ind i dine drømme. Hvad fanden laver FBI her, de er garanteret ude efter dig pga. din fortid.

Din Makker

Hun er en "*weird bitch*", og selv om I har været et team i snart halvandet år, aner du intet konkret om hende. Dog er hun også interesseret i det spirituelle - Det er godt, at hun ikke er satanist som din ven fra fortiden.

Dit indtryk af de andre Spillere

William Cardinal: En ubehagelig mand, man ved aldrig, hvor man har ham. I virkeligheden er han rigtig skummel, for nogen gange når han næsten har løst en sag, bliver den pludselig arkiveret som uløst - meget mærkeligt.

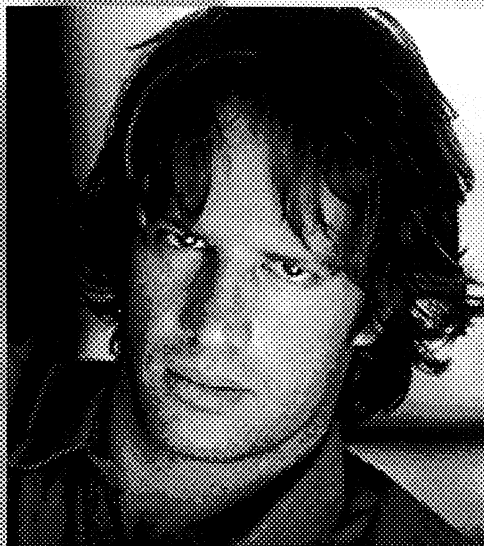
Thomas Banks: En lille fedladen schauvinist, der siger ja og amen til alt, hvad hans partner siger. Både Cardinal & Banks har altid mange penge, og kører begge rundt i temmeligt store og dyre biler.

John Finger: Arrogant lille skid, du undgår ham helst.

Harold Wenther: Til forskel fra hans partner er han i det mindste ikke højrovet, men du stoler stadig ikke på ikke på ham. Det er som om, han ved noget om alle.

Spilleråd til Spilleren

- Sid og sten, indtil efter du har været ude på toilettet og fixe, spil da hyperaktiv.
- Snak sjældent med folk, før du har fixet.
- Når du snakker med andre end din partner, så stir gennemtrængende på dem.





Detective Kevin Henderson

Spilleråd til Spilleren

- Sid og sten, indtil efter du har været ude på toilettet og fixe, spil da hyperaktiv.
- Snak sjældent med folk, før du har fixet.
- Når du snakker med andre end din partner, så stir gennemtrængende på dem.

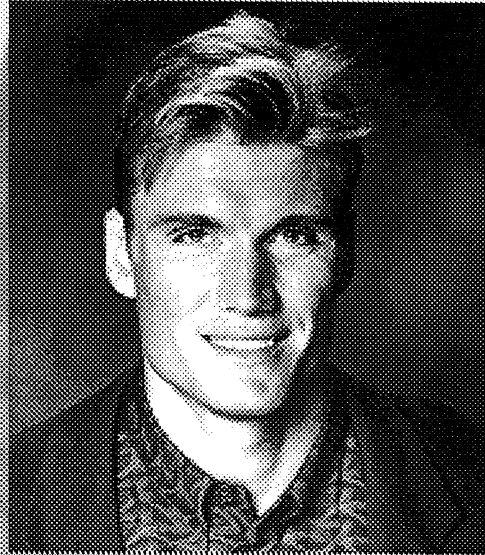
Udseende

Du er en ung, godt bygget, bløjet og lyshåret mand på 28 år. Du er 188 cm høj og vejer 85 kg.

Om dig selv

Du har fra barnsben været en spytslikker af natur, angav altid dine kammarater, hvis det kunne gavne din position hos de, der havde mest autoritet. Du gjorde det ikke, fordi du var uintelligent og havde brug for at hævde dig på den måde, men fordi du gjorde alt, for bare at nå en smule længere op i hierarkiet...

Du har endnu ikke lagt denne vane bag dig. Stådig træder du på dine kollegaer i flæng, du er bare blevet mere udspekuleret og sofistikeret i måden at gøre det på.

**Hvad du tænker på netop nu**

Hvordan kan jeg finde noget på den olding af min makker, som jeg kan afsløre for mine chefer. Forfremmelsen legitimerer midlerne.

Du har kun et problem; du er homoseksuel, og da du er opvokset i den tro, at homoseksuelle ikke er rigtige mennesker, har du virkelig et problem med hensyn til din egen selvagtelse. Endnu værre blev problemet, da du nu er blevet smaskforelsket i *Kevin Henderson*. "**Shit Happens!**"

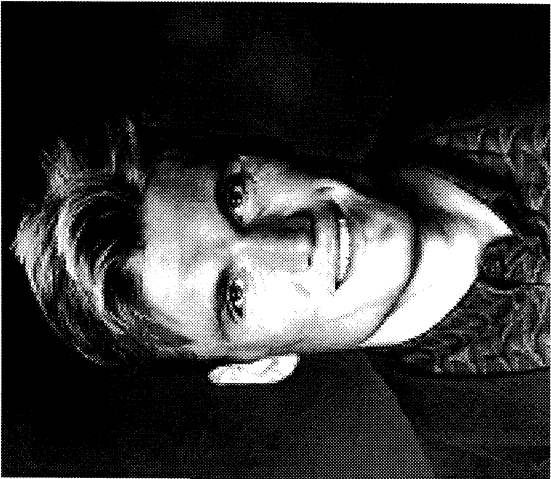
Din Makker

Hvad i alverden laver du her med den olding. Du vil skide på hans "*ekspertise*", som jeres chef så nydeligt sagde det. Han kan ikke lære dig noget, og du vil ikke lære ham noget.

Spilleråd til Spilleren

- Se rigtig sej og overlegen ud.
- Hvis du har et par solbriller, så tag dem på!
- Hvis du siger noget til nogen, så sig det arrogant.

HUSK AT LÆSE DINE MISSION ORDRE GRUNDIGT!



FBI Agent John F. Inger

Spilleråd til Spilleren

- Se rigtig sej og overlegen ud.
- Hvis du har et par solbriller, så tag dem på!
- Hvis du siger noget til nogen, så sig det arrogant.

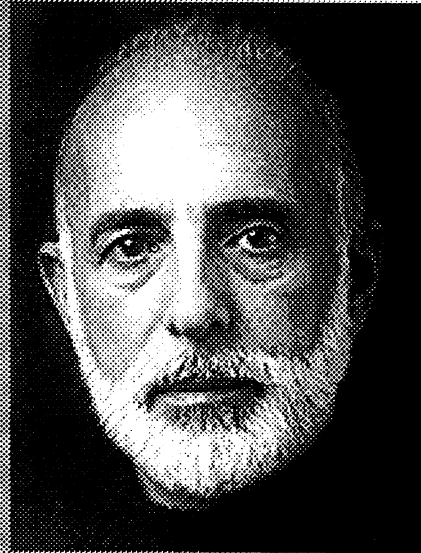
Udseende

Du er 180 cm høj og vejer 75 kg. Du er 52 år gammel, men på trods af din alder er du stadig i glimrende form.

Om dig selv

Efter mange års tjeneste er du endt som et melankolsk og desillusioneret menneske, som kæmper med en stadig mere fremtrædende medfølelse overfor andre mennesker. Men på trods af dine bagtanker med hensyn til din profession har du bevaret din integritet og pligtopfyldenhed.

Rent faktisk så du meget hellere, at du befandt dig oppe i din hytte nær Seattle, fiskende, langt borte fra civilisationen, der efter din mening har udviklet sig til et monster, som lever af menneskers lidelser og lyster, og konstant får en større og større appetit.

**Hvad du tænker på netop nu**

Det er højst usædvanligt, at du er blevet sendt ud på et "field job". For det første, fordi du på grund af din ekspertise tilbringer al din tid hos bureauet med at arkivere over- og u-naturlige sagsakter, observationer og beviser. For det andet, fordi du ikke har været i felten de sidste 10 år ... Du nåede ikke engang at få din morgenkaffe, før du var blevet sendt afsted.

Din Makker

Det lille skvat af en nybegynder tror nok, han er noget. Men han rører dig ikke det fjeneste, du kender hans type alt for godt - en lille spytstikker, der vil gøre alt for at vinde point hos sin chef. Du har set hans type om og om igen, du skal bare passe på, at han ikke får chancen for at stikke en kniv i ryggen på dig.

Spilleråd til Spilleren

- Se fuldstændig kold ud, som om du bare har tjek på alting
- Lad intet røre dig
- Brug ingen intonation, når du taler til andre
- Hvis du har et par solbriller, tag dem på!

HUSK AT LÆSE DINE MISSION ORDRE GRUNDIGT!



FBI Agent Harold Wenter

Spilleråd til Spilleren

- Se fuldstændig kold ud, som om du bare har tjek på alting
 - Lad intet røre dig
 - Brug ingen intonation, når du taler til andre
 - Hvis du har et par solbriller, tag dem på!
-