



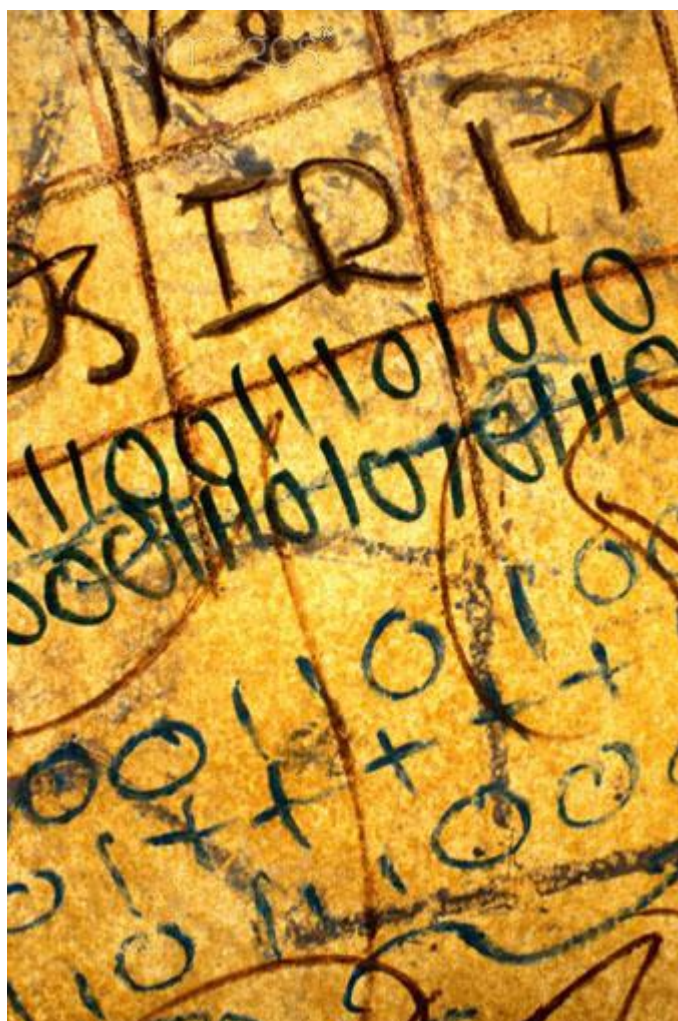
“The most merciful thing in the world is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far.”

H.P. Lovecraft

Den Danske Forbindelse

Et Call of Cthulhu scenarie

Af Lars Nøhr Andresen
Skrevet til Orkon 2004





Den Danske Forbindelse

2

Den Danske Forbindelse

Tekst: Lars Andresen

Layout: Lars Andresen

Skrevet til Orkon 2004 på opfordring fra Søren Høper.

Tak til Maria for lån af computer

Tak til Benjamin for lån af kopimaskine

Tak til Mette og Thomas for gode råd

Tak til folk på RPGforum for at komme med gode links

Tak til Rasmus for Cthulhu by Gaslight

Tak til Gettyimages og Hulton Archive



Indhold

Indledning	3
Om Den Danske Forbindelse	3
Synopse	5
Baggrund for scenariet	6
London	8
London Havn	8
Et kontor i London	11
S.S. Godsspeed	12
En sømand går amok	12
Middag hos kaptajnen	13
En Cthonian på dæk	14
København	16
Selskab for Videnskabelig Sandhed	17
Kulten på Universitetet	18
Kulten på Frederiksberg	19
Vestjylland	20
Færgetroen	21
Fjaltring	22
Det store ritual	25
Appendiks	27
En uhyggelig stemning	27
Mere om Call of Cthulhu	28

Handouts

Handout #1: Journalen fra kultmedlem, findes på S.S. Selandia

Handout #2: Kaptajnens logbog, findes på S.S. Selandia

Handout #3: Avisartikel om ekspeditionen, findes på S.S. Selandia

Handout #4: Brev fra pastor Bach, findes hos kulten i København

Om Den Danske Forbindelse genre, stemning og den slags

Den Danske Forbindelse er et klassisk Call-scenarie. Det betyder, at en gruppe handlekraftige personer får øjnene op for, at der findes forfærdelige og umenneskelige ting i denne verden, og de bliver nødt til at bekæmpe dette – og bliver sandsynligvis vanvittige undervejs. Den Danske forbindelse er ikke en pastiche over Call-scenarier, men tager sig selv og genren seriøst. Det er altså meningen, at det skal være et skræmmende og uhyggeligt scenarie, og det er ikke meningen, at man skal grine af genren. Det er et relativt åbent investigation/horror scenarie, hvor investigationdelen mestendels består af at læse og forstå handouts, samt tale med de rigtige mennesker på den rigtige måde. Det forventes af spillerne, at de tager ansvar for

scenariet, forstået på den måde, at det er deres handlinger, der skubber scenariet videre. Call of Cthulhu er en farlig genre. Hvis de ikke tænker sig ordentligt om, vil de sandsynligvis dø en tragisk, forfærdelig og måske endda hurtig død. Du har som spilleleder ansvaret for, at scenariet kommer til at hænge sammen, på trods af, at spillerne har rimelig stor frihed og måske ikke altid gør, som jeg som forfatter forventer, at de gør.

Spillerfrihed kontra narrativitet

Der er en stor portion spillerfrihed i Den Danske Forbindelse. Der er et lineært plot, men hvordan de oplever plottet og kommer fra scene til scene, er meget op til spillerne. Scenariet er åbent, og det giver nogle potentielle problemer. Det klassiske problem

er, at spilpersonerne myrder en vigtig biperson, før de har talt med vedkommende. Eller at de beslutter sig for, at de under ingen omstændigheder vil rejse til Vestjylland, selv om det er der, at scenariet slutter. I den situation må du enten bekende kulør overfor spillerne og stoppe scenariet, hvilket er en trist løsning, eller du må improvisere og redde den i land.

Den meget korte udgave

En gruppe halvgale kristne kultister prøver at finde resterne af Gud på Grønland. I stedet finder de uhyrlige Cthonian æg. I stormvejr på vej tilbage, smider skibets besætning lasten overbord, og æggene skyller ind på den Jyske Vestkyst. Skibet ankommer til London efter stormen, men alle ombord er døde, bortset fra en enkelt besat kaptajn. En gruppe danskere og englændere sættes til at finde ud af, hvad det er for noget med det skib, og hvad der er sket med lasten. De kommer på sporet af en uhyggelig videnskabelig kult i København, og ender med at kæmpe mod kulten om, hvem der først finder lasten i det mørke Vestjylland. Bedst som de tror, at de har slået kulten, opdager de, at hele det indremissionske samfund er cthulhu-kultister, og de allerede er i gang med at tilkalde det forfærdelige væsen Shudde M'ell, som skal spise dem alle og bringe dem til gud.

Om Call of Cthulhu

Call er et af de mest populære systemer op gennem tiden. Det er mange rollespilleres første møde med investigationengenren og relativt realistiske spilpersoner. Hvis du ikke kender noget til systemet,





Den Danske Forbindelse 4



settingen eller de litterære værker, som spillet bygger på, skal du ikke fortvivle. Systemet er meget simpelt, og det bliver gennemgået kort i et appendiks. Det kræver ikke yderligere viden om settingen, end den som jeg forsyner dig med i scenarieteksten. Og hvis du ikke kender til Call, så er der 90 procent chance for, at en eller flere af dine spillere gør. Er du til gengæld en gammel Cthulhu haj, er du mere end velkommen til at hive alle mulige tricks op af hatten, da jeg sikkert har glemt en del, siden jeg sidst besøgte vanviddets sletter.

Jeg bruger de engelske udtryk fra bogen, så som spot hidden, listen og sanity.

Forhistorien kort fortalt

Vi er i 1890'erne. En dansk Cthulhu-kult laver en ekspedition til Grønland, hvor de vil søge efter Guds eksistens. De finder nogle forfærdelige ting, som de mener er Gud, som de sejler tilbage til Danmark med. Tingene begynder at tø under hjemrejsen,

og der sker mærkelige ting med kultisterne, som influeres af en Cthonian, som er klækket. Under et stormvejr kaster besætningen lasten overbord og slår kultisterne ihjel. Skibet kommer ud af kurs, og den døende besætning sejler til London. Den uhyggelige last driver i land på Vestjyllands kyst. Den eneste overlevende på skibet, den danske kaptajn, forsøger at opsøge sin gamle ven Doktor Weatherby for at få hjælp, men da han når frem, overtages kaptajnen af den skrækelige Cthonian og overfalder i stedet Weatherby, der dog får jaget 'monsteret' på flugt (scenen fra foromtalen).

De fire spilpersoner

Doktor Weatherby: En læge og eks-eventyrer først i 50'erne, som er ganske menneskelig. Hans motivation er venskab med en forsvunden kaptajn og en meget voldsom pligtfølelse over for det engelske Imperium.

Kaptajn Johansen: En dansk mand af flåden sidst i 40'erne, hvis karriere er gået i stå. Hans

motivation er at finde ud af, hvad der er sket med en omkommet skibsbesætning, hvor han kendte de fleste af medlemmerne.

Kommandør Harrington:

Militærmand, eventyrer og okkultist. Først i 50'erne. Hans motivation ligger i at få en større forståelse for okkulde hemmeligheder.

Botaniker Martin Rosenfeldt: Yngre, dansk botaniker og stofmisbruger midt i 30'erne. Hans motivation er at gøre Kaptajn Johansen stolt af sig, samt at stille sin ekstreme nysgerrighed og trang til eventyrer.

Dynamikken i gruppen

Doktor Weatherby og Kommandør Harrington har været på en Grønlands ekspedition sammen. Her efterlod de på Harringtons ordre en ung soldat til at dø. Soldaten blev fundet af en anden ekspedition ledet af Kaptajn Johansen med botanikeren Martin Rosenfeldt som yngste medlem. Udover den fælles historie, er alle spilpersonerne meget forskellige. De har alle stærke motiver for at løse denne opgave så godt som muligt, men de er ikke nødvendigvis enige om, hvad der er så godt som muligt.





Indledning

Synopse for scenariet

- en hurtig gennemgang

Del 1 - London

Spilpersonerne sættes til at undersøge det mystiske skib, der er anløbet til London havn. Her finder de spor af, at der er foregået noget forfærdeligt, og at lasten er smidt overbord. Af det danske konsulat og den britiske flåde sættes spilpersonerne til at finde ud af, hvad det er for en last som skibet har smidt overbord, og hvad der er sket med lasten. Ved at undersøge papirer fundet på skibet, kan de se, hvor skibet kommer fra og hvem der har finansieret ekspeditionen. De kan også læse sig frem til, at lasten sandsynligvis er drevet op på den danske vestkyst.

Del 2 – På vej mod Danmark

Spilpersonerne sejler mod Danmark, men på overfarten går en sømand amok. Sømændene mener at Klabaftermanden er på skibet, og det er ikke helt forkert. Spilpersonerne overfalder af et uhyggeligt væsen. Det er en Cthonian – som var med det mystiske skib, og som nu er blind passager.

Del 3 - København

I København opsøger de Selskab for Videnskabelig Sandhed, der har sendt ekspeditionen af sted. Selskabet er i virkeligheden en besynderlig kult. Spilpersonerne opdager hurtigt, at noget er galt, og enten må de samarbejde eller

konfrontere kulten, for at finde ud af, hvad der foregår. I København begynder spilpersonerne at få en fornemmelse af, at der er noget helt galt. De finder bøger og papirer, der tydeligt viser, at der foregår noget, som er meget sygere end de havde forestillet sig. De får også en antydning af, at den forsvundne last er noget uhyrligt og et hint om, hvor den skal findes i Vestjylland.

Del 4 – Den Jyske Vestkyst

Spilpersonerne drager mod den danske vestkyst, for at søge efter den uhyrlige last, der er skyllet op på stranden. Måske konkurrerer de med kulten om, hvem der kommer først derover. De møder det indremissionske vestkyst samfund, der er en helt anden verden end nogen af de berejste spilpersoner kender til. Selv dem der ikke er kultister opfører sig som kultister, og de får svært ved at skelne ven fra fjende, men der foregår tydeligvis mærkelige ting.

Del 5 - Klimaks

Spilpersonerne finder ud af, at indbyggerne i byen Fjaltring er styret af de uhyggelige Cthonians, der får vestjyderne til at udføre et ritual, der skal tilkalde kæmpemonsteret Shudde M'ell, som vil spise en god portion af Vestkysten. Ved at nedbryde diget til Vesterhavet, kan de overskille byen og dermed også de mange Cthonians.

Om Cthonians

Cthonians ligner en blanding mellem en overvokset og rynket regnorm og en ti armet blæksprutte. Forestil dig en kæmpe stor ulækker larve, der vridrer og vrikker med et hoved fyldt med tentakler der sniger og lusker. Cthonians graver i jorden, hvilket de er meget dygtige til. Det rigtig slemme ved Cthonians er, at de har psioniske kræfter, som de bruger til at styre mennesker med.

I scenariet er der omkring 100 Cthonians i byen Fjaltring på Vestjyllands kyst. De er ikke voldsomt store, men de har vokset sig til omkring en meter i længde. De bor under byen, hvor de har nemt ved at styre indbyggerne, når det passer dem. Det er umuligt for spilpersonerne at slå 100 Cthonians ihjel med skydevåben, og de er immune over for ild. Voksne Cthonians ynder at svømme rundt i lava. Men Cthonians har et stort problem. De bryder sig ikke om vand. De kan ikke lide, at man sprøjter vand på dem, og kastes de ned i vand, vil mindre eksemplarer dø hurtigt. Denne svaghed får spilpersonerne mulighed for at udnytte til deres fordel i scenariets klimaks, da de kan gøre det af med de 100 Cthonians ved at bryde digerne til Vesterhavet ned og lade vandet skylle ind over Fjaltring.

Den Cthonian som spilpersonerne får mest med at gøre, er en særlig Cthonian. Den er meget intelligent. Den fornemmer at spilpersonerne ved, hvor lasten er, og derfor vil den bruge spilpersonerne til at finde sin familie med. Derfor følger den efter spilpersonerne, bl.a. som blind passager på skibet fra England til København.



Den Danske Forbindelse

6

Baggrunden for scenariet

- hele den skrækkelige historie

København i starten af 1880'erne sidder Professor Jeronimus Thaysen sammen med en gruppe studerende på Københavns Universitet – teologisk fakultet. Professor Thaysen har læst i en bog på latin. Bogen hedder De Vermeeris Mysteris, og den beskriver en del af Cthulhu mytologien. Bogen gør et fænomenalt og uhørt indtryk på Professor Thaysen, der ser bogen som en måde at forstå de største mysterier omkring Gud og kristendommen. Groft sagt, så misforstår den meget kristne Professor Thaysen bogen, måske fordi han bliver en smule smågal af at sidde alene og studere de forbudte skrifter. Sammen med en pastro Bach, samler han en gruppe studerende omkring sig, og begynder at fortælle dem sandheden omkring gud. Han tror, at sandheden er, at Gud var, eller måske ligefrem er, den sidste overlevende af den første og mest magtfulde race på jorden, og hvis Gud har været, eller er, fysisk til stede på jorden, så kan man finde resterne af ham.

Der er et gran af sandhed i det som Professor Thaysen har studeret sig frem til. Der VAR en race, som herskede på jorden for 2 milliarder år siden. Det var de såkaldte Elder Things (beskrevet i Mountain of Madness af H.P. Lovecraft), som byggede byer og havde de skrækkelige Shoggoths som deres tjenere. Men Professor Thaysen og

pastor Bach fejltolker. Sammen med en inderkreds af 12 andre akademikere og videnskabsfolk begynder kulten at studere al den Cthulhu mytos, de kan komme i nærheden af – og det er ikke så lidt. Københavns Universitet har et ganske veludstyret bibliotek, hvor der blandt andet findes en udgave af Necronomicon. Ganske vidst en nyere, fransk oversættelse, hvor mange af de uforståelige og umulige sandheder heldigvis er gået tabt.

Blandt andet falder kulten over Paulus Lorentius' dagbog fra 1819. En opdagelsesrejsende der beskriver nogle uhyrlige fund på Grønland. Han beskriver blandt andet nogle æg, der indeholder en race med telepatiske evner. En race af væsener, som styrer

menneskene, med mindre man har forbudt viden nok, til ikke at lade sig styre. Paulus Lorentius var gal, da han vendte tilbage fra Grønland og ingen har tidligere tillagt hans dagbog nogen betydning, men Professor Thaysen og hans kult forstår, at hans optegnelser viser vejen til Guds bolig – eller det vil sige, en hule med rester af Elder Things og forfærdelige æg.

I løbet af et års tid arrangerer Professor Thaysen og universitetet en ekspedition til Grønland. Officielt skal de undersøge vejrforhold og lave videnskabelige optegnelser over planter. Skibet S.S. Selandia og en besætning hyres til ekspeditionen. Kaptajnen og besætningen har ingen idé om, hvad den videnskabelige ekspedition i virkeligheden er ude efter. Der er 9 medlemmer i den videnskabelige ekspedition (kulten) og 13 søfolk.

Stemningen ombord på Selandia er fra starten en smule anspændt.





Indledning



Flere år med næsen begravet i forbudte bøger og udførsel af ganske horrifikke ritualer, har gjort de fleste af kultisterne en smule sæere og bekymrende at omgås. Da skibet ankommer til Grønland, drager kultisterne alene ind i landet, for at finde Guds Hellige By, som Professor Thaysen og hans kultister omtaler stedet overfor hinanden. Over en række ekspeditioner ind på indlandsisen finder kultisterne endelig frem til den hule, som Paulus Lorentius beskriver. De finde forfærdelige rester fra væsener, der ikke kan forstå. Desuden finder de i hulen nogle frosne æg på størrelse med små græskar, som de tager med sig.

Besætningen på skibet fornemmer klart, at der er noget helt galt, da ekspeditionen vender tilbage efter den sidste tur ind på isen. De mangler en af deres folk og et andet medlem er blevet rablende vanvittig og skriger ustandseligt. Det er lige ved, at sømændene forhindrer videnskabsfolkene i at komme ombord, men Kaptajn Martensen

er en æresmand, så selv om han også kan se, at der er noget galt, kommer de og deres medbragte last ombord, og skibet sætter kurs mod Danmark.

På vej hjem går det helt galt på skibet. Nogle af æggene med Cthonians er klækket, og den største Cthonian bruger sine psioniske evner på at yde indflydelse på kultisterne. Samtidig begynder en del af sømændene at planlægge at smide videnskabsfolkene og den uhyggelige last overbord. Under en storm kulminerer konflikten, og det kommer til åben kamp mellem kultisterne og besætningen. Besætningen vinder kampen, men kun fordi, at de har de bedste våben, og mange af søfolkene omkommer på grummeste vis. I den voldsomme storm smider de lasten overbord, men bliver nødt til at sætte kursen mod London i stedet for København, på grund af den kraftige vind.

En af de små Cthonian orme kravler ind i kaptajn Martensen, hvor dens begrænsede psioniske evner virker utroligt effektivt. Ormen får kaptajnen til at myrde de sidste få overlevende. Cthonianen kan kun styre ham lidt af gangen, selv om den får mere og mere kontrol over Martensen.

Skibet lægger til i London. Kaptajn Martensen forlader skibet for at søge hjælp og fortælle, hvad der er sket, til sin gamle ven Doktor Weatherby, som han kender som en mand, der har viden om mystiske sager. Desværre bliver Martensen overtaget af den grumme Cthonian, og i sit totale vanvid angriber

Martensen Weatherby, som dog får jaget ham på flugt med revolverskud. Kort efter spiser Cthonianen kaptajn Martensen.

Og her starter scenariet. Det er den 5. september.

Tilbage i København sidder resten af kulten og venter i spænding på, at ekspeditionen vender tilbage med resterne af Gud. På Vestjyllands kyst skyller en mængde mærkelige, sorte æg op på kysten og bliver fundet af grådige vragtsamlende indremissionske vestjyder.

I England får fire handlekraftige mænd, vores spillere, til opgave, at finde ud af, hvad ind i alverden der er sket med skibet S.S. Selandia og dets last.

Logikken i scenariet

Spillere finder rester af æg (æggeskaller) på skibet. De læser i botanikerens journal, at kulten har fundet æggene på Grønland, men de ved stadig ikke, hvad æggene er for noget og hvilken rolle de spiller. De læser i kaptajnens logbog, at lasten er smidt overbord og sandsynligvis drevet ind på Jyllands vestkyst. De ved hvem der i København står bag ekspeditionen, og i København hører de fra kulten, hvad æggene og Cthonians er for noget, og de finder ud af, at de små Cthonians vil forsøge at få mennesker til at tilkalde Shudde M'ell, der er så stor, at den ville kunne spise en stor del af Vestkysten. De tager til Vestkysten, hvor de opdager, at en hel koloni af Cthonians har taget kontrollen over en by og forsøger at tilkalde den forfærdelige Shudde M'ell.



Den Danske Forbindelse

8

Scene 1

London Havn

Møde foran skibet

Formål med scenen: Give spillpersonerne et godt gys, slå stemningen an og fodre dem med en pæn mængde ret uforståelige og forståelige handouts, der giver dem en idé om, at der er sket noget helt forfærdeligt, og at det måske ikke er slut endnu. Gør kun noget ud af, at de finder de første par lig. Der er ret mange lig, og det er ikke lige spændende og uhyggeligt at finde dem alle.

Hvad skal ske: Spillpersonerne skal finde kaptajnens logbog.

Det er en tåget efterårsaften. London Havn er et labyrintisk virvar af mørke skygger, hvor tågen næsten gør det umuligt at orientere sig. Ordentlige mennesker har ikke noget at lave på havnen om aftenen. Det er muligt at se omkring

10 meter i tågen. Gaslysene hvæser stilfærdigt, og laver lyse kugler i tågen. Man skal være godt stedkendt på havnen, for ikke at fare vild denne nat. Det er koldt og vådt. Der er ikke en vind der rører sig, men der er mange lyde. Vand der skulper, hunde der slås med hinanden over affald, mennesker der råber uforståelige ting, børn der græder og tågehornets evige, enerverende og klagende tuden.

Spillpersonerne er tilkaldt

Doktor Weatherby: Fordi han blev opsøgt af kaptajnen, som nu er forsvundet, og fordi han kender kaptajnen. Desuden er han en læge, og der er lig og måske sårede ombord.

Kaptajn Johansen: Han er den danske flådes kontakt i konsulatet. Skibet er dansk, og derfor er han der.

Botanikeren Martin Rosenfeldt: Rosenfeldt er Johansens personlige assistent og ven. Desuden arbejder Rosenfeldt for Københavns

universitet, og skibet er hyret af Københavns Universitet.

Kommandør Harrington:

Harrington er blevet bedt om at være til stede, fordi han ved en del om den slags mystiske hændelser.

Doktor Weatherby og Kaptajn Harrington står på dok 11 sammen med fire betjente. Bag dem kan

Fire betjente

Constable Jeffrey Harker, 48 år, småfed, småkriminell, decideret bange for at se, hvad der er på skibet, men også bange for at indrømme, at han er bange.

Constable Lawrence Highland, 34 år, dum, bange fordi hans forbillede Jeffrey er det, spørger meget, når han er bange.

Constable Peter Westmore, 38 år, undrer sig over, hvad der er sket, en smule nysgerrig, modigere end mange andre betjente

Constable George Peterson, 24 år, søvnig og bekymret, vil hellere have fri og komme hjem.

man svagt ane et skib. Ingen taler sammen. Nogle rotter løber rundt og piver. I det fjerne, bliver en beruset mand ved med at råbe på en 'Fiona', med mere og mere panik og rædsel i stemmen. En politifløjte lyder. Betjentene er bekymrede og en smule bange. De kan høre en hestevogn, der kommer nærmere.

I vognen sidder Kaptajn Johansen og Martin Rosenfeldt. Kaptajn Johansen er blevet vækket for en time siden, og har haft tid til at tage sin uniform på. Martin Rosenfeldt derimod er lige blevet hentet, og har kun nået lige at smide noget tøj på.



Kaptajn Harrington har den egentlige kommando, men det er Doktor Weatherby, der ved mest om, hvad der foregår. Kaptajn Johansen har blot fået at vide, at der er anløbet et dansk skib i problemer, og Martin Rosenfeldt ved slet ikke noget.

Alle spillere kender hinanden mere eller mindre godt. Lad dem hilse på hinanden, inden de går ombord på skibet. De må selv bestemme, om de vil have betjentene med. Betjentene er mest interesserede i at komme væk. Spillere har lygter. Der er ikke lys på skibet.

Scene 1.2.

London Havn

Ombord på skibet

Formålet med scenen: At vise spillerne, er der virkelig sket noget langt ud over det sædvanlige. Derfor skal scenen et godt stykke af vejen køres som en actionscene – det vil sige, at der skal skabes suspense, hvor spillerne har en fornemmelse af, at der hvert øjeblik springer nogen frem foran dem.

Ting at huske på: Differentierede sanity tjeks. Det er forskelligt hvad spillerne har af forhold til døden. Kommandør Harrington er fuldstændig kold, hvor Martin Rosenfeldt er langt mere uerfaren. Det skal komme til udtryk ved, at Martin Rosenfeldt har mulighed for at miste mere sanity end Harrington, når de finder uhyggelige, døde mennesker. Cthonianen holder sig i nærheden

af skibet, hvor den læser overfladetankerne hos Weatherby og andre spillere. Måske ses den engang imellem som en skygge, eller der lyder en særlig ubehagelig slubren inde fra kajen. Det er dog ikke meningen, at de skal konfronteres med den i første scene.

Dækket

Tågen flyder ind og ud mellem masterne på skibet. Der er rod på dækket. Der er tydelige spor efter kamp. En blodig hammer. En ødelagt riffel. Et halvt afbrændt sejl. Reb ligger som hvide, lange tarme. En blodig kniv. Først får en af spillerne øje på et par ben, og resten af liget er skjult bag væltede tønder. En økse begravet dybt i ansigtet på en ung mand i jakkesæt. Liget med øksen i ansigtet er svagt i forrådnelse. Der sidder et par krager og hakker i det, men det er alligevel tydeligt at se, at begge arme er spist rene ind til benet af noget, der nok er et menneske. Det er kaptajn Martensen, der under kontrollen af Cthonianen har hygget sig med liget. Der er ellers meget andet mad ombord, men Cthulhu monsteret er ikke kræsen.

[Sanity tjek 1/1d4]: Finde liget af Jesper Brygger med økse i hovedet.

[Spot Hidden]: Han har noget i lommen. Det er hans egen journal.

[Handout #1]: Journalen

Der er flere steder, hvor der er spor efter brand. Der stinker af petroleum på meget af båden.

Enkelte steder ser det ud til, at der er sprunget dynamit. Træet er skadet og sodet.

[Spot hidden]: Oppe i rigningen hænger endnu et lig.

Det er ikke til at se, hvem det er. Kravler nogen op i rigningen og kommer tættere på, kan man se, at det er et lig i stærk forrådnelse. Rebet har gnavet sig gennem halsen så liget nu på forunderlig vis kun hænger i den blottede rygsøjle. Rører nogen ved liget, falder det ned på dækket med et uhyggeligt klask og spreder en forfærdelig stank. Det er liget af Ebbe Luhmann, som blev hængt for lang tid siden, da Kaptajn Martensen begyndte at blive gal.

[Sanity tjek 0/1]: Se liget af Ebbe tæt på.

[Sanity tjek 1/1d4]: Stå i nærheden af liget, hvis det falder ned.

[Listen tjek]: Mens spillerne går rundt oven på dækket, hører de lyde fra kajen

Det er svært at identificere lyden. Det er en først langsom slæbende lyd, og så hurtigt slæbende. Det er en Cthonian, som lusker rundt på kajen. Den er umulig at finde i mørket og i tågen. Den lurker på spillerne.

Kaptajn Martensen kahyt

De bør være interesserede i at finde kaptajnens logbog for at få svar på, hvad der er sket. Kaptajnens kvarter ligger forrest på skibet i et område,



Den Danske Forbindelse

10

hvor også 1. styrmanden og navigatøren har deres egen kahyt. Sømændene sover i et fællesrum. Andre officerer deler kahytter. Døren ind til kaptajnens kahyt er låst. Det er muligt at skyde døren ind eller bryde den ned. Værelset er lille og meget rodet. Der ligger flere flasker snaps på gulvet.

[Handout #2]: Kaptajnens logbog. Logbogen ligger i en skuffe. Den er ikke svær at finde. Logbogen er et essentielt handout for scenariet. Det er heri, at der står, at lasten er smidt i vandet i nærheden af Vestkysten.

[Handout #3]: Artikel om ekspeditionen fra dagen før skibet sejlede fra København. Fortæller hvem der har finansieret ekspeditionen. Gør Johansen og Martin opmærksomme på, at de kender en del af besætningen.

Videnskabsfolkernes værelser

Videnskabsfolkernes kvarter lå i den anden ende af skibet, hvor de havde kahytter til beboelse og et par kahytter til deres studier. Desuden havde de deres eget lastrum under dæk. Der ligger flere lig i gangene. Nogen er blevet skudt. Andre er blevet stukket med bådshager. Der er skudhuller i døre og vægge. To kahytter er nærmest væk. Der er blevet sprunget en stang dynamit. Der er også blod og kødrester i de ødelagte kahytter.

Professor Thaysens kahyt

Døren til kahytten er smadret op med økser. Professor Thaysen

ligger på gulvet i en sort kutte. Liget er meget ødelagt af øksehug. Han har intet andet på. Han klamrer sig til en bog. Det er en udgave af Pnakotic Manuscripts. På gulvet er der tegnet et mærkeligt tegn. Det er tegnet med blod. Professor Thaysen var i fuld gang med at tilkalde et Cthulhu monster til sin hjælp, da besætningen brød døren op. De slog professoren ihjel med utallige øksehug og bogen fik også et par alvorlige slag. Det er nødvendigt at fjerne bogen med magt. Der ligger en økse i nærheden.

[Sanity tjek 0/1]: Kigger nogen for længe på tegnet, skal der slås et sanity tjek. At misse det giver svag kvalme og svimmelhed.

[Sanity tjek 0/1]: Hvis Martin Rosenfeldt eller nogen af betjentene ser en af de andre spillere hugge armene af liget.

Pnakotic Manuscripts

Bogen er ikke essentiel for scenariet og den kan give spillere alvorlige problemer, hvis de begynder at studere den. Et grundigt studie vil kræve mindst to måneder.

[Sanity tjek 1d4/1d8]

[Cthulhu Mythos]: +10%

Lastrummene

Indtil videre har skibet været skræmmende, men ikke mere skræmmende end andre steder, hvor der er foregået et blodbad. Når spillere bevæger sig ned i lastrummet skal der ske en forandring i stemningen. Uden at vide hvorfor, fornemmer de tilstedeværelsen af de mange Cthonians, der har ligget i deres små, ulækre æg. Deres væmmelige tanker lurer stadig i mørket.

For det første, er der rent og ryddeligt i den første del af





11

London

lastrummet. De kommer lige fra det rene helvede af blod, lig og spor efter kamp. I lastrummet er der pænt, men alligevel er det for alvor først nu, at nakkehårene rejser sig på dem.

Der føles køligere under dæk. Det er der også, fordi vandet køler rummene. Der er bælgmørkt i lastrummet. Spilpersonerne kan høre vandet, der skvulper mod skroget.

Døren ind til videnskabsfolkernes lastrum står åben. Der kommer en meget besynderlig lugt derindefra. Lidt som rådne æg blandet med en sær parfume. Lugten kommer lidt i bølger. Den ene del af lastrummet er næsten tom, hvor den anden er fyldt med den slags ting, man nu engang tager med på en Grønlandsekspedition. Telte, tæpper, skind, slæder og den slags. Men i den anden side ligger der kun et par smadrede kasser og nogle mærkelige, sorte skaller. Skallerne ligger i en klæbrig væske, og ved helt nærmere eftersyn, går der nogle streger ud fra væsken, lidt som var der en snegl, der var kravlet bort. Det er væsken der stinker.

I lastrummet står der også en kasse dynamit. Der mangler en del stænger, men der er stadig nok til at sprænge skibet og en del af havnen væk. Det ser ud til, at der er nogen, der har forsøgt at sprænge dynamitten, men lunten er blevet slukket med en slimet væske.

Scene 1.3

London Havn

Skibet går ned.

Når spilpersonerne har fundet, hvad de skulle finde eller det bare er på tiden, at spillet kommer videre, hører de en rumlen og mærker en svag rystelse i skibet. Der er hul i skibet og vandet begynder at fosse ind. (Om det er tilfældigt eller om det er engelske kultister, der vil slette sporene eller noget helt tredje finder spilpersonerne aldrig ud af).

Det er selvfølgelig mest spændende, hvis det sker, når spilpersonerne er dybt nede i lastrummene, gerne videnskabsmændenes lastrum, som de måske gerne ville have udforsket noget mere. De hører en mærkelig knagende og borende lyd, og så går der en svag rystelse gennem skibet. I starten er der ikke noget at mærke, men så hælder skibet svagt. Kort tid efter, bliver de mødt af strømmende vand. Hvis de bare bevæger sig ud af skibet, er der ikke videre panik, men hvis de trækker den, kan det godt blive farligt. Hullet i skibet er stort, og det tager ikke lang tid før, at skibet vender på siden, og så er det svært at komme ud. Det er dog ikke meningen, at det skal være en egentlig dødbringende situation for spilpersonerne.

Lad spilpersonerne komme op på kajen og klip så til næste scene. Du skal ikke give dem tid til at stå og finde en forklaring på det, som de lige har oplevet, og desuden gælder det også bare om, at få scenariet videre.

Scene 1.4

Et kontor i London

Opgaven udvides

Formål med scenen: At give spilpersonerne endnu mere motivation, så de har grund til at fortsætte, selv når det bliver meget ubehageligt.

De sidder på Phillipe DeLongs kontor. Phillipe er en højtstående embedsmand. Han er en ulastelig klædt herre, med et stort og imponerende overskæg. Han taler ikke unødvendigt. Tilstede er også den danske ambassadør i England, Lauritz Skovshoved, en gammel mand med et stort skæg.

Phillipe forklarer, hvad opgaven er: Find ud af, hvilken mission Selandia var på, hvilken last den bragte med tilbage og hvor lasten er blevet af. Lauritz Skovshoved fortæller de to danskere, at missionens uheldige udfald er et stort tab for den danske videnskab, og at de skal samarbejde med de to englændere om at finde ud af, hvad der er sket. Her kan du bestemme, om det er Harrington eller Weatherby, som vil være bedst til at lede ekspeditionen.

Udstyr

Phillipe DeLong fortæller dem, at hvis de har særlige ønsker omkring udstyr, så er det noget, som kan skaffes til dem. Det skal ikke ses som en opfordring til, at de skal samle sig en masse våben og den slags. Desuden har de spilpersoner, der bruger våben, allerede våben fra starten af.

Den Danske Forbindelse 12

Scene 2.0

S.S. Godsspeed

På vej til Danmark

Formålet med scenen: At give spilpersonerne lidt rum til at spille deres karakterer, samt at give dem en fornemmelse af, at der er noget galt. De har også her mulighed for sammen at studere de papirer og ting, de fandt ombord på Selandia. Rejsen udspiller sig over nogle scener, og kulminationen bliver, da spilpersonerne møder Cthonianen. **Hvad skal der ske:** Spilpersonerne skal kunne studere tingene og mærke besætningens nervøsitet og uro. Scenen minder selvfølgelig om den, som de rent faktisk selv sidder og læser om i de handouts de har fået, og det skulle gerne hjælpe til at ødelægge stemningen lidt. Desuden får de her en åben konfrontation med den medfølgende Cthonian og et vigtigt spor til, hvordan man kan slå dem ihjel.

Spilpersonerne er som sådan ikke videre velkomne. Godsspeed er blevet beordret til at sejle de fire

passagerer til København, og de har ikke fået noget at vide om, hvorfor. Kaptajnen og hans officerer har aldrig før været ude for, at de det ene øjeblik er ved at gøre klar til at sejle til Frankrig, hvorefter de få timer senere er på vej til København med fire mystiske personer – og der går endda rygter om, at de har noget med spøgelsesskibet at gøre.

Flere af søfolkene taler om, at det var Klabaütermanden, der er skyld i Selandias ulykke, og de frygter, at han nu følger Godsspeed. Klabaütermanden er en mytisk mand, der varsler et skibs død. Han optræder som en blind passager, og

S.S. Godsspeed

Skibet er et relativt stort dampskib med en besætning på 20 mand. Det er et engelsk skib med en engelsk besætning. Der er fire officerer ombord samt tre teknikere og ti sømænd. Officererne er de eneste som spilpersonerne for alvor kan relatere til. Teknikerne og sømændene kommer fra andre verdener.

når han viser sig for besætningen, er skibet dømt til at gå under. Helt fejl tager besætningen ikke, for de har ganske rigtigt en blind passager. Den lede Cthonian lusker rundt i lastrummet og spreder sine ubehagelige vibrationer.

Scene 2.1

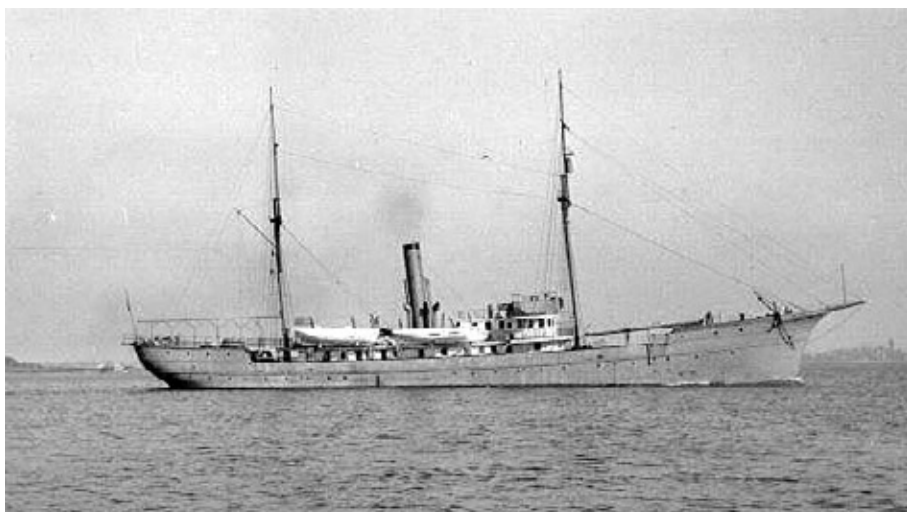
S.S. Godsspeed

En sømand går amok

En af sømændene, en ung fyr der hedder Peter Bannon, har røget en større mængde hash. Cannabisen får på underlig vis sømandens hjernebølger ind i Cthonianens psioniske bølger – det vil sige, at den unge og ikke videre intelligent sømand pludselig læser et Cthulhu monsters tanker. Den stakkels sømand mister en røvfuld sanity points på grund af det ekstraordinært dårlige trip – at se ind i en Cthonians sind er noget fuldstændigt uforståeligt som burde være ethvert menneske forskånet.

Det sker på den første dag ombord. Det er seks timer siden at skibet er taget fra England, solen står lavt på himmelen, det blæser friskt og der er forholdsvis pæne bølger. Alle eller nogen af spilpersonerne står oppe på dækket. Det betyder ikke så meget, hvem af dem der er der. De kan godt fornemme, at stemningen ikke er helt fantastisk. Selv kaptajnen og styrmanden behandler dem køligt, selv om de alle er gentlemen.

Peter Bannon kravler langsomt op af lastrummet. En af spilpersonerne bemærker ham ud af øjenkrogen.



[spot hidden]: Lægger mærke til, at han har et meget bredt smil og noget der ligner læbestift. Peter Bannon har skåret sine kinder op

Peter Bannon kigger sig omkring og går hen til den nærmeste sømand, skriger »Shudde M'ell« med en næsten uforståelig stemme og forsøger at bide hovedet af ham. Ja det vil sige, at han bider ham oven på hovedet, som om hans mund var stor nok til at tage hele hovedet. Stakkels Peter tror, at han er en stor Cthonian, og mens han brydes med den skrigende sømand, siger han nogle mærkelige små, ja næsten musikalske lyde, som er ganske foruroligende.

Det er tanken, at spilpersonerne kan komme sømanden hurtigt til hjælp. De står lige i nærheden, og måske er nogle af dem bevæbnede. Peter Bannon er som sådan ikke svær at bekæmpe, men det vil være umuligt at tale ham til ro eller kommunikere med ham. Han har brændt over halvdelen af sin sanity af på engang, oger i gang med sit sidste og evige trip. Hvordan spilpersonerne overmander ham er op til dem. Det nemmeste vil uden tvivl være at skyde ham i hovedet på klods hold.

Peter Bannon

Sømand, 27 år
Str 13 Con 11 Siz 14 Int 8 Pow 8
Dex 10 App 13 Edu 5 San 13 Hp12
Damage bonus: +1d4
Weapons
Fists: 75%, 1d3+1d4
Kick: 65%, 1d4+1d4

Scene 2.2

S.S Godsspeed

Middag hos kaptajnen

Samme aften er spilpersonerne inviteret til middag hos kaptajnen. Det betyder smoking og uniform.

Formålet med scenen: At give spilpersonerne en mulighed for at tale om, hvad der er der sker, uden at de kan fortælle for meget. Også en oplagt mulighed for at spilpersonerne kan blive uenige med hinanden, samtidig med at de sociale regler forbyder, at de for alvor viser det.

Kaptajnens kahyt er ganske stor og fornemt indrettet. Der er et flot egetræs bord, lækre læderbetrukne stole og sølvtøj på bordet. Der står fine karafler med vin.



Officererne

Kaptajn Joseph Dietrich: Midt i 40'erne, velplejet skæg, sans for humor, erfaren men også bekymret over situationen. En dygtig kaptajn. Han har bedt 1. styrmanden om at spørge ind til, hvad det er der foregår, fordi han ikke mener, at det er passende, at han udspørger fire gentlemen – og slet ikke Harrington, som han er en lille smule intimideret af. Han har hørt nogle af historierne om Harrington.

1. styrmand Lawrence Carpenter: Sidst i tyverne. Glatbarberet. Kun et lille overskæg. En lille smule dandy. Køn. Sarkastisk og direkte i sin tale på grænsen til det uhøflige. Leger med ordene. Ganske intelligent.

2. styrmand Alexander Croft: Midt i tyverne. Ung og alligevel ganske selvsikker. Rolig. Respekterer kaptajnen, men bryder sig ikke om 1. styrmanden, som ofte vinder over ham med snappy comebacks og ordspil.

Navigator Berthold Combs: Først i fyrerne. En træt mand, der ærligt talt hellere ville være på et større skib på vej med mere ukendte farvande. Han synes at de fire spilpersoners tilstedeværelse er ganske interessant.

Aftenen starter

Det er naturligt, at de taler sammen om Peter Bannon. Alexander Croft har undersøgt Peter Bannons ejendele og fundet diverse piber og en del cannabis. Kaptajnen



Den Danske Forbindelse

14

mener, at det er det, som har drevet Peter til vanvid. Lawrence Carpenter derimod siger, at han nærmere tror, at Peter Bannon har mødt Klabaütermanden. Det er sagt i spøg, men der er ingen der griner udover Lawrence selv. Det er meningen, at du bare skal få en snak i gang. Undervejs kommer en uniformeret tjener/kok og serverer maden.

Mens de sidder og spiser, er det tydeligt at se og mærke, at det blæser voldsomt op. Det er mørkt udenfor, og båden begynder at vippe en del. 2. styrmanden forlader middagen for at gå til broen. Service og glas begynder så småt at kure rundt på bordet.

Sømændene tager det meget roligt, og hvis spillpersonerne, især kaptajn Johansen, husker på, at de faktisk har været ude at sejle før, ved de, at det ikke er forfærdeligt, men det er dog hurtigt nok til at afbryde middagen og sende spillpersonerne tilbage til deres kvarter.

Det bliver en voldsom nat. Det er svært at falde i søvn, og flere gange lyder det som om, at man kan høre besynderlig musik, men så blæser vinden voldsomt.

Scene 2.3

S.S. Godsspeed

Klabaütermandens endeligt

Der er gået et par dage. Hvis Peter Bannon omkom, er hans lig smidt i havet. Officererne har forsøgt at holde det hemmeligt, men rygter om der var spist af Peter Bannon har alligevel spredt sig. Desuden er der forsvundet en del mad fra



kabysen. Stemningen er ikke god, sømændene skuler ondt til de fire passagerer og har især set sig ond på Weatherby og mumler om, at han er forbandet.

Den onde stemning skyldes til del også, at der er en Cthonian ombord på skibet. Det betyder, at flere af sømændene, der i forvejen er overtroiske og ganske ubehagelige, er godt i gang med at overbevise hinanden om, at alting går galt, med mindre de skiller sig af med doktor Weatherby. Igen er der selvfølgelig ikke helt en tilfældighed,

at det er nogenlunde det samme som skete ombord på Selandia.

Det er nat. Det blæser ret voldsomt og det virker som om, at et uvejr er på vej.

Typisk sømand

Str 14 Con 11 Siz 13 Int 9 Pow 9
Dex 11 App 12 Edu 6 San 45 Hp12
Damage bonus: +1d4
Weapons
Fists: 65%, 1d3+1d4
Kick: 60%, 1d4+1d4
Club: 65%, 1d6+1d4

[listen]: Om natten vågner den spillpersoner, der klarer sit listen tjek bedst, fordi han hører noget. Der lyder stemmer ude foran døren.
»I ved han er djæveln. De har bragt djæveln med ombord«
»Ja, Billy har set djæveln. Han er her så længe de er her«.

Spilpersonen, der vågner, har omkring 5 sekunder at reagere i, før fire sømænd åbner døren ind til Weatherby og slæber af sted med ham. De er hurtige og effektive. De sveder og har blanke øjne. De har hidset sig selv op i et adrenalin frenzy. Det er meningen, at sømændene skal være så hurtige, at de får slæbt

Cthonian

»Flowing tentacles and pulpy gray-black, elongated sack of a body ... no distinguishing features at all other than the reaching, groping tentacles. Or was there - yes! - a lump in the upper body of the thing ... a container of sorts for the brain, ganglia, or whichever diseased organ governed this horror's loathsome life«

Cthonians ligner en blanding mellem en overvokset og rynket regnorm og en ti armet blæksprutte. Forestil dig en kæmpestor ulækker larve, der vridrer og vrikker med et hoved fyldt med tentakler der sniger og lusker. Cthonians graver i jorden, hvilket de er meget dygtige til. Det rigtig slemme ved Cthonians er, at de har psioniske kræfter, som de bruger til at styre mennesker med.

1st instar (very young)

Str 24 Con 21 Siz 18 Int 8 Pow 5 Int 18

Armor 5, regenerates 2

Damage bonus: +2d6

Weapons

Tentacles: 60%, 1d6+2d6

Sanity loss: 1/1d6

HP: 20

Weakness: Water. Full immersion will kill a young Cthonian.



spilpersonen op på dækket, før de andre spilpersoner når at handle for alvor. Før spilpersonerne ved, hvad der foregår, vil det også være ret voldsomt at begynde at skyde sømænd ned i ryggen.

[sanity tjek 1/1d4]: At se en Cthonian i et lynglimt

På dækket er det klart, at de har tænkt sig at klynge spilpersonen op. I kampens hede lyder der pludseligt et forfærdeligt skrig. Det er Cthonianen, der er blevet tiltrukket af al tumulten, og som kravler op af lastrummet. Den store og vridrende orm med tentakler ud af munden vækker rædsel blandt sømændene, selv om det er så mørkt, at man næsten ikke kan se, hvad det er. Det kunne måske godt bare være en mand. Det er meget svært at vurdere. Pludselig lyses alting op, da et lyn slår ned i masten. I et splitsekund står den forfærdelige

Cthonian fuldstændig klar og tydelig for enhver. At et voldsomt tordenskrald samtidig får alting til at ryste og masten splintres med en uhyrlig knasende lyd, hjælper heller ikke på stemningen. Sømænd falder skrigende til jorden, himmelen åbner sig i en syndflod af vand. Hvis der er nogle blot en smule sammenhængende spilpersoner tilbage, som ser på Cthonianen, kan de se, at de vrider sig voldsomt i det pludselige regnskyl og skriger sit mærkelige messende skrig ud over havet. Den kan tydeligvis ikke lide det. Hvis nogen skyder på den nu, vil den glide bagover og forsvinde i havet. Hvis der ikke er nogen spilpersoner der gør det, så er det skibets kaptajn, der tømmer et dobbeltløbet haglgevær ind i tingesten.

Når den forsvinder i det mørke vand, så klip scenen til ankomst i København, så du undgår en masse spil om, hvad der nu skal ske .





Den Danske Forbindelse

16

Scene 3.0

København

Ankomst til København

Fra avisartiklen ved spillpersonerne, at ekspeditionen bestod af medlemmer fra Selskab for Videnskabelig Sandhed og de ved samtidig også, at professor Laust Justesen fra teologisk fakultet på Københavns Universitet støttede ekspeditionen. Laust Justesen er en ærlig og redelig professor, som ikke har noget med kulten at gøre, men måske fører han spillpersonerne på vildspor. Laust er ikke beskrevet yderligere, så det er op til dig, om du vil bruge ham til noget.

Hvad skal der ske: Efterhånden har de fire spillpersoner en klar fornemmelse af, at der foregår noget meget besynderligt, og det er på tide for dem, at de får noget mere viden, så de kan begynde at sætte puslespillet sammen. Men

disse oplysninger kommer de ikke så nemt til, da kulten i København ikke velvilligt vil af med dem.

Havnen er fyldt med skibe, som er ved at blive lastet og som bliver læsset. Der er travlt, og der er ikke meget opmærksomhed omkring Godsspeeds ankomst. Hvad spillpersonerne vil gøre, når de er ankommet til København er op til dem selv. Handlingen udspiller sig omkring Selskab for Videnskabelig Sandhed. Hvis spillpersonerne af en eller anden grund ikke selv henvender sig til dem, så kan du godt forsvare, at selskabet hører rygter om, at der er ankommet fire mænd, som ved noget om Selandia og Grønlandsekspeditionen, og kulten kan opsøge spillpersonerne. Men sådan vil det forhåbentlig ikke gå.

Du kan lade spillpersonerne indlogere sig på et hotel eller lignende, men det er ikke noget, I skal bruge alt for lang tid på.

Scene 3.1

København

Selskab for Videnskabelig Sandhed

Formål med scenen: Give spillpersonerne yderligere forståelse af, hvad det er der foregår, men samtidig også give dem en del modstand fra kulten, så det bliver et spændende og mindeværdigt møde. De skal forstå, at kulten har fundet noget meget farligt på Grønland, og at de bliver nødt til at finde lasten fra skibet. Konflikten i mødet ligger i, at kulten ønsker at få at vide, hvad der er sket lige så meget som spillpersonerne ønsker at få at vide, hvad der foregår. På dette tidspunkt har spillpersonerne garanteret dannet sig en mening om Selskabet, og det er ikke til at forudse, hvordan de vil håndtere kontakten. Måske dukker de bare op i fuldt dagslys og præsenterer sig. Måske bryder de ind midt om natten. Måske overfalder de et kultmedlem. Måske prøver de at finde ud af noget om Selskab for Videnskabelig Sandhed af omveje i København. Det er ikke til at forudse, og der er ikke nogen rigtig og nogen forkert løsning. Jeg beskriver kulten og de resterende medlemmer af kulten for dig, og så må du tage den derfra. Husk at formålet er, at de skal få en slags dialog med et eller flere af kultmedlemmer i gang, så kulten kan fortælle dem om baggrunden og kultens søgen efter gud. Spilpersonerne må gerne finde ud af, at kulten er vanvittig – det bliver blot det mere underholdende, fordi det vil være klogest af dem, at samarbejde med dem.



Selskab for Videnskabelig Sandhed



Pastor Frederik Berg Bach: Kultens leder. 52 år. Alvorlig mand, meget stærk. Vilde øjne. Gal. Har set ting, som ingen mennesker bør se. Farlig. Pastor Bach var også før han blev kultist en væmmelig mand. Han var en fordømmende præst, der var fascineret af tanken om dommedag og om at straffe alle de uvidende mennesker. Han er endda frygtet af flere af de andre kultister. Kun Esben frygter ham ikke i sin galskab.



Theolog Martin Kastenber: 28 år. Venlig. Er ofte kultens ansigt udadtil. Kan godt interagere relativt almindeligt med mennesker. Har dog tics og smiler lidt for meget. Man skal ikke lade sig narre at Martins venlige ydre. Han er total psykopatisk og har ingen samvittighed eller skrubler tilbage. Men så længe, det tjener hans formål, fremstår han venlig.



Filsof Karsten Reenberg: 30 år. Virker sammenhængende, men mister så pludselig tråden og begynder at tale om alt muligt andet. Har mistet sin korttidshukommelse, men husker kun de ting han har læst og set alt for godt. Opdager spilpersonerne dette, kan de udnytte det. Karsten Reenberg veksler mellem stadig at tro, at det handler om at finde Gud og være helt klar over, at de alle er gale kultister.



Mediciner Olav Juncker: 38 år. Olav Juncker er det kultmedlem med mest sanity i behold. Han er ikke forsvundet ned af vanviddets snørklede vej, og mener faktisk stadig, at kultens hovedformål burde være at finde det fysiske bevis på Gud (hvilket selvfølgelig er rimeligt vanvittigt i sig selv). Hvis spilpersonerne får fat på ham, vil han fortælle om kultens første formål, vil måske forlade kulten og hjælpe spilpersonerne.



Theolog Esben Holdt Larsen: 39 år. Menneskefjendsk og afvisende person. Opfører sig uhøfligt og ligegyldigt overfor fremmede. Har mistet meget sanity. Psykopat uden hævninger. Har slået mange ihjel.

Selskabet har eksisteret i otte år. Officielt er de en gruppe kristne akademikere, der studerer gamle værker, for at finde ud af mere om gud. Selskabet er grundlagt af professor Jeronimus Thaysen og pastor Frederik Berg Bach. Formålet var fra starten at finde frem til sandheden omkring Guds eksistens – i yderste konsekvens at finde Gud. Både Thaysen og pastor Bach var meget kristne mennesker, men grundlaget for selskabet var en fransk oversættelse af bogen De Verriis Mysteriis, som de to fejlfortolkede til at tro, at den handlede om selveste gud. Thaysen og Bach fik en del studerende med sig, og efterhånden blev troen på Gud erstattet af troen på, at Gud var noget HELT andet, end det som de kristne havde gået og troet. Selskabet begyndte på det tidspunkt at blive en egentlig kult. De begyndte at udføre syge ritualer, og tiltrak ikke flere medlemmer. Husk at kulten faktisk er ganske farlig. De kan tilkalde uhyrlige væsener og har ingen moralske kvaler.

Kulten har 14 medlemmer, hvoraf ni af dem deltog i ekspeditionen. Der er altså fem tilbage i København, anført af Pastor Bach. De fem medlemmer fungerer relativt almindeligt i samfundet, forstået på den måde, at de har deres daglige gang på universitet og udfylder en rolle i et lettere obskurt akademisk miljø, hvor man ikke lægger mærke til, at der er fem personer som ikke har nogen familie, aldrig er sammen med andre fra universitetet og som måske også opfører sig sært. Det er der ret mange almindelige akademikere, der også gør på universitetet.



Den Danske Forbindelse

18

Selskab for Videnskabelig Sandhed har lokaler på selve universitetet, men deres egentlige hovedkvarter ligger i et hus på Frederiksberg i København. Kulturn har deres pænt mange penge fra private bidragydere samt fra kirken, som Pastor Bach stadig har snablen nede i.

Rygter om kulturn

Det er muligt at spørge folk på universitetet, hvad de ved om Selskab for Videnskabelig Sandhed.

Hvad de fleste ved: Det er en gruppe kristne akademikere, der holder sig meget for sig selv. Der er ikke nogen, der kender til nogen afhandling eller bøger fra selskabet, hvilket er sært. De fleste selskaber producerer noget. Det er et lukket selskab.

Hvad enkelte ved: Nogen kender et eller flere medlemmer af Selskab for Videnskabelig Sandhed fra før de kom med i selskabet. De kan fortælle, at selskabet er meget lukket. De holder aldrig forelæsninger. De dukker meget sjældent selv op til forelæsninger.

Rygter: De er alle opiumsmisbrugere og de holder orgier med prostituerede i deres lokaler.

Hvad administrationen på universitetet ved: Lejen af lokalerne på universitetet bliver betalt personligt af pastor Frederik Berg Bach. Selskabet blev oprettet i 1882 af Jeronimus Thaysen og pastor Frederik Bach. Selskabet står opført til at have 14 medlemmer.

Scene 3.2

Universitetet

Selskab for Videnskabelig Sandhed

Kulturn bruger aktivt universitetet. Der er mange bøger, og det er et godt sted at studere. Kulturn bliver ikke forstyrret, og der er ikke nogen, der synes, at det er underligt, at der sidder nogle mænd og begraver sig i bøger og opfører sig en smule sært. Deres lokaler ligger i kælderen under teologisk fakultet. Opfører man sig som en velklædt gentleman, er der ikke nogen, der undrer sig over, at man bevæger sig rundt på Teologisk Fakultet, men som sådan er der ikke adgang for enhver.

Der er bedst mulighed for at møde medlemmer af kulturn på universitetet i dag- og aften timerne. Enten befinder de sig på Teologisk Fakultets bibliotek eller i kælderlokalerne. Udfaldet af et møde med kultisterne på universitetet afhænger af flere ting: Hvornår og hvordan spilpersonerne henvender sig og hvem af kultmedlemmerne de tager kontakt til. Du kan styre en del ved at bestemme, hvem fra kulturn de skal møde. F.eks. er Martin Kastenbergs venlig og imødekommende, hvor andre virker gale og afvisende.

Kulturn vil være interesseret i at finde ud af, hvad spilpersonerne kan fortælle om ekspeditionen, så derfor vil de forsøge at opføre sig som om, at de virkelig bare er et videnskabeligt selskab, men det er efterhånden svært, fordi en del af medlemmerne er ved at være gale kultister.

Lokalerne på universitetet

Et studie, hvor der er store skriveborde med lamper, lænestole og reoler. Et aflåst pengeskab indeholder de mest værdifulde okkulte værker, men udover at udvalget af bøger er lidt specielt, er der ikke noget kultisk her.

Kontor: Papirer, skriveborde. Aflåst egetræsskab med våben: Knive, sværd, revolvere, rifler. Aflåst egetræsskab med kutter.

[Handout #4]: Brev fra pastor Bach til ukendt person i England. Fortæller en smule tåget om, hvad pastor Bach tror, at der er ved at ske. (Dette handout kan evt. også findes i huset, hvis du vil være flink ved spillerne.)

Kirkerum: En aflåst dør fører ind til et rum, der er lavet om til en uheldig kirke. Rummet er stort, og på midten af gulvet er en stor cirkel med underlige symboler. Nogle ord kan man læse, andre er skrevet med bogstaver, der ikke eksisterer. Midt i cirklen står et alter. Der er et tungt blytæppe kastet over alteret. Alteret ser smeltet og besynderligt ud. Det er bygget af et Cthulhu væsen. Alteret ligner opkastede indvolde og det lugter. Ellers er der faktisk ret rent og ryddeligt i rummet. Det skyldes, at det ikke er blevet brugt siden de andre tog af sted.

[Sanity tjek 1/1d4]: Fjerner man blytæppet fra alteret overvældes man af dets ondskab.

Scene 3.3

København

Kulten på Frederiksberg

Der er stor forskel på om kulten ved, om spilpersonerne dukker op, eller om de kommer uanmeldt. Der er følgende muligheder:

1. Kulten ved, at spilpersonerne dukker op og vil forsøge at narre spilpersonerne og pumpe dem for oplysninger, hvorefter de overfalder dem i et forberedt baghold. Dette sker, hvis spilpersonerne har taget kontakt med medlemmer af kulten og generelt været uforsigtige.
2. Kulten ved at spilpersonerne er i Danmark, men de har ikke mødt dem. Kulten vil tale med spilpersonerne, men har ikke forberedt et baghold, da de endnu ikke ved, om de er fjender eller potentielle venner.
3. Kulten bliver totalt overraskede,

da spilpersonerne banker på døren. De vil forsøge at lade som om, at de er et videnskabeligt selskab, og vil tale med spilpersonerne.

4. Spilpersonerne sniger sig ind i huset uden kultens vidende, finder bevis på, at der er noget helt galt, og får en voldelig konfrontation.

Villaen på Frederiksberg

Villaen ligger på Forchhammersvej på Frederiksberg. Det er et pænt kvarter, og den store villa i to planer ligger lige i nærheden af en kirke og en stor, smuk boulevard. Haven er ikke holdt. Hækken omkring huset vokser vildt. Plænen er ikke slået og den lille dam er blevet til en mudderpøl.

Selve huset bærer ikke voldsomme præg af at være hovedsæde for en kult. Det mest bemærkelsesværdige ved huset er, at det også indvendigt er ret misligholdt. Det har indtil for nogle år siden været meget fornemt, men nu er der støvet.

Mulige oplysninger

Hvad kan spilpersonerne få ud af at tale med kultens medlemmer.

1. **Cthonians:** Ved at tale med kultmedlemmer, kan de få at vide, at der er tale om Cthonians. En race af uforståelige væsener, der har evnen til at kommunikere telepatisk og har en slags magt over menneskenes sind. Der er ingen i kulten, der har set Cthonians selv. De kan fortælle, at Cthonians vil forsøge at få uforberedte mennesker til at tilkalde selveste Shudde M'ell. Ingen vil fortælle noget om, hvad eller hvem Shudde M'ell er, men selv pastor Bach virker bange for navnet.
2. **Hvad var planen.** Hvis presset kan kulten også fortælle, at planen var, at hente Cthonian æg og gennem Cthonians telepatiske kræfter, ville kultmedlemmerne få en hidtil uset forståelse for al forbudt viden. De ville lade deres hjerner smelte sammen med Cthonians. (Hvad kun pastor Bach ved er, at den sidste og forfærdelige del af planen var, at de ville bruge Cthonians til at sende viden om Den Sande Gud ud til alle mennesker i København, hvilket ville føre til, at titusinder af mennesker ville miste uhyrlige mængder af Sanity på en og samme tid. Men heldigvis er den del af planen forpurret, med mindre kulten selvfølgelig finder alle de små Cthonians).
3. **Og hvad så nu.** Hvis spilpersonerne fortæller kultisterne, at der sandsynligvis er skyllet en masse æg op på Vestkysten, bliver selv kultisterne bekymrede. Deres tanke var ikke, at Shudde M'ell skulle komme og spise alting. Deres idé var, at de ville bruge de små Cthonians. Ikke at tilkalde selveste Shudde M'ell. I hvert fald ikke endnu. Måske senere.





Den Danske Forbindelse

20

Kultisterne har aldrig for alvor set sig selv som kultister, men mere som kristne videnskabsmænd. Derfor er der ikke skrumpehoveder og offerknive over det hele. Der er et pænt stort bibliotek, men her er bøgerne noget mere uskyldige end dem på universitetet. Der er et par gevaldigt gamle bibler, men det er også det. Thaysen og Bach har hvert deres kontor i villaen. Store, pæne kontorer med store skriveborde fyldt med papirer og noter. Der er et stort møderum - den tidligere spisestue - hvor der står et imponerende bord i mørkt træ med plads til 15 mennesker. I bordet er der godt nok indgraveret besynderlige symboler, men det kunne være udsmykning.

Kultisterne prøve to ting:

1. At virke så uskyldige og tilforladelige, at spillpersonerne ikke gør noget slemt mod dem, så som at skyde dem, brænde deres hus ned eller noget i den stil. De er ikke bange for, at spillpersonerne sladrer til politiet eller universitetet. De kan snakke sig ud af den slags.
2. Hvis det ikke virker, så vil de forsøge at slå spillpersonerne ihjel, hvilket selvfølgelig ikke skal lykkes. Kun hvis spillpersonerne har været dumme og uforsigtige, skal de få alvorlige problemer med kultisterne.

Husk: Under pastor Bachs ledelse, vil kultisterne forsøge at få fat på små Cthonians, så de kan gennemføre deres plan. Hvis pastor Bach bliver slået ihjel, er de resterende fire kultmedlemmer ganske harmløse – i hvert fald i det store billede. Det kan godt være, at de gør nogle grimme ting, men de kan ikke ødelægge København.

Scene 4.0

På rejse

Mod Vestjylland

Vigtigt: Der er to muligheder for, hvordan resten af scenariet udspiller sig. Enten har spillpersonerne gjort det af med kulten i København, eller i det mindste pastor Bach. I det tilfælde, har spillpersonerne fred og ro, mens de tager til Vestjylland, selv om de selvfølgelig stadig har travlt. Hvis kulten har fået at vide, at der er Cthonians på Vestkysten, vil de forsøge at nå først til disse Cthonians. Hvis spillpersonerne regner dette ud, så kan de udnytte det og følge efter kulten, som vil være meget mere effektiv til at finde de besatte mennesker på Vestkysten. Et langt stykke af vejen deler kulten og spillpersonerne mål. De vil begge forhindre, at de nye kultister på Vestkysten tilkaller Shudde M'ell. Forskellen er blot, at spillpersonerne vil slå de mange små Cthonians ihjel og kultisterne

vil tage dem til København og gøre unævnelige ting med dem.

Formål med scenen: At få spillpersonerne så hurtigt som muligt til Vestjylland, men også give dem lidt tid til at diskutere, hvad de skal gøre og hvad der sker, samt studere i diverse bøger. Det er ikke nogen videre nem og hurtig rejse at komme til Vestjylland fra København. Det hurtigste vil være at tage toget til korsør, hyre en vogn eller ligefrem heste og ride til Korsør, hvorfra der går daglige færger.

Scene 4.1

Færgekroen

Hvis kulten er taget ud af spillet

Spillpersonerne ankommer sent om aftenen, faktisk op til natten, til Færgekroen i Korsør. Det er en stor og nydelig kro. Hvis kulten ikke spiller med, så bare spil, at de ankommer til kroen og overnatter hurtigt.



Scene 4.1a

Fægekroen

Hvis kulten stadig spiller med

Formål med scenen: Giver spilpersonerne en mulighed for at høre, at kultisterne kan finde Cthonians'ene. De kan enten vælge at skygge kultisterne og lade dem finde væsenerne eller stjæle den magiske drik, som pastor Bach har med, der gør det nemt at finde dem. Hvis kulten stadig er en del af scenariet, så kan du bruge Fægekroen til at vise, at de også er på vej til Vestjylland. Lad spilpersonerne opdage kultisterne først på den ene eller anden måde:

Forslag til møde med kultisterne

1. Spilpersonerne er allerede tjekket ind og har fundet sig til rette på deres værelser. De hører kultisterne ankomme til kroen, og har mulighed for at spionere lidt på dem.
2. Kultisterne er ankommet først til kroen. Lige da spilpersonerne skal til at gå ind, ser de gennem vinduet en af kultisterne. De får mulighed

[Listen tjek]: Kultisterne taler om, hvordan de skal finde de små Cthonians. Pastor Bach beroliger de andre kultister og siger, at han kan finde dem på magisk vis. Han har brygget en drik Når man drikker den, stiller man ind på Cthonian hjernebølger og kan på den måde finde dem. Det er forfærdeligt at gøre, men det er en hurtig måde.

for at spionere lidt på dem. Det er ikke fordi, at der ellers foregår det helt vilde, men før kultisterne lægger sig til at sove i det samme værelse, beder de lige til nogle af deres forfærdelige guder. Det er en uhyggelig, messende bøn og ligger man og lytter koncentreret til den, kræver den et sanity tjek.

[Sanity tjek 0/1]: Giver en fysisk ubehagelig fornemmelse og trang til at afbryde bønnerne.

Hvis spilpersonerne vil skygge kulten, så skal de finde på en måde at snige sig ombord på færgen, uden at kultisterne opdager det. Færgen er stor nok til, at man kan skjule sig for andre på den. Overfarten fra Sjælland til Fyn tager omkring to timer. Man kan have vogne og heste med over.

Magic Potion

For det syge sind, der allerede har stiftet bekendtskab med det forfærdelige, har drikken kun en begrænset skadelig effekt. Men for den uprøvede, er det en forfærdelig oplevelse pludselig at fornemme fremmede tankebølger – endsige efter lidt tid at se tankebølgerne som sygeligt grønne sneglespor sprede sig ud over landet. Drikken virker i fire-otte timer. Hver time mister den uprøvede bruger 1-2 sanity point. Der er ved at se og følge bølgerne, at den der drikker kan finde frem til de nærmeste Cthonians. Selv om spilpersonerne ikke når frem til Cthonians'ene, får han en meget god ide om, hvor de befinder sig.

Scene 6.0

Vestjylland

Søgen efter kulten

Der er to åbenlyse måder spilpersonerne kan finde frem til det område, hvor æggene er skyllet i land. Enten ved de det fra kaptajnens logbog (handout fra scene 1), eller også bruger de pastor Bachs magiske drik.

Vestjylland er trøstesløst og vindomsust land. Der er få mennesker på de spredte gårde. De som ser spilpersonerne betragter dem med største mistænksomhed. Spilpersonerne møder ingen venlighed eller hjælpsomhed fra de indfødte, der ikke er vant til eller bryder sig om fremmede. Det er et fladt landskab. De forkrøblede træer vender alle mod øst, da der næsten altid blæser ind over landet. Der er vidtstrakte heder og kun få marker, hvor afgrøderne vokser dårligt.

Spilpersonerne skal helt ud til kysten til en by, der hedder Fjaltring. Byen ligger i nærheden af fyret, som kaptajn Martensen nævner i sin logbog.

Fjaltring

Det er i Fjaltring, at det sner. Umiddelbart ligner by en almindelig vestjysk fiskerby. Husene er hvide, lave bindingsværkshuse. Der lugter voldsomt af saltvand og fisk. Lyden af havet dæmpes af digerne, men der blæser sand gennem gaderne og laver små driver. Fjaltring er en fiskerby på den måde, at den ikke har en egentlig havn. I stedet trækker de fiskerbådene op på



stranden og slæber fiskene ind til byen. Byen har egen kirke, et mindre rådhus af mursten, et torv, flere store fiskehuse og en skole. Det er en trøstesløs by, hvor indbyggerne lever et hårdt liv. Hvor familier mister fædre og sønner på havet, og hvor troen på gud næsten er blevet et udtryk for viljestyrke i stedet for håb.

En af byens vigtigste indtægtskilder er strandhugst og vraggoods. Under et stormvejr for noget tid siden, gik strandfogeden og en del indbyggere på stranden om natten, da der flød en del kasser op på stranden. Kasserne indeholdt blandt andet Cthonian æg. Strandfogeden samlede æggene og bragte dem ind til byen. Her klækkede æggene og de små Cthonians gravede sig ned under byen, hvor de begyndte at yde indflydelse over borgerne.

Hvad er der sket i byen

Indbyggerne i Fjaltring er meget nemme ofre for den telepatiske indflydelse Cthonians benytter sig af. De er i forvejen en slags kultister. Små Cthonians skal spise for at vokse sig store. I stedet for at behandle fiskene og sælge dem på auktion, deltager fiskerne i et ritual, hvor de ofrer fiskene på byens torv. Så vælter de små Cthonians op og spiser fiskene, mens indbyggerne messer for deres nye naboer. Det har gjort, at torvet består af rimelig løs jord.

Siden ankomsten har ormene vokset sig større, og de begynder så småt at overveje at få indbyggerne til at tilkalde Shudde M'ell, så de kan komme hjem. Når Shudde M'ell ankommer, vil den 'spise' de små orme, og tage dem med ned til jordens centrum, hvor de vil hygge sig gevaldigt.

Scene 4.2

Fjaltring

Ankomst

Der er igen mange måder at spilpersonerne kan gribe situationen an på. De kan tage direkte ind i byen, tale med strandfogeden og ikke ligge skjul på, at de leder efter noget bestemt vraggoods. Det vil nok ikke være den klogeste indgangsvinkel. Det kan også være, at de beslutter sig for at spionere på byen på afstand. Eller måske besøger nogle gårde eller nabobyen Tøvling.

Hvad naboerne siger om Fjaltring Jo, der foregår noget i Fjaltring, kan folk fortælle. Nabobyen Borlum har lagt mærke til, at der er noget galt. De er holdt op med at sælge deres fisk, hvilket er noget sært noget. Der er måske endda en fiskehandler, der har spurgt i byen, hvorfor de ikke sælger fisk,

Vilhelm Jensen

Str 16 Con 13 Siz 12 Int 15 Pow 8
Dex 13 App 13 Edu 11 San 40 Hp12
Damage bonus: +1d4
Weapons
Fists: 80%, 1d3+1d4
Shotgun: 65%, 4d6, 2d6, 1d6
10/20/50 meter



men han har bare fået at vide, at de fanger for lidt for tiden. Men det er mærkeligt, for fiskerne har nu set dem sejle ud som sædvanligt. Fiskehandleren kunne heller ikke lide stemningen i byen. Desuden var det meningen, at Borlum skulle låne præsten i Fjaltring, da deres egen præst er på studietur i Tyskland, men han er holdt op med at komme og holde andagt.

Den direkte metode

Spilpersonerne får ikke umiddelbart nogen varm velkomst i Fjaltring. Indbyggerne er ikke vant til fremmede. Børnene bliver bange for dem og løber væk, kvinderne lurer fra vinduerne, men trækker for, når spilpersonerne kigger på dem.

Den luskede metode

Hvis spilpersonerne beslutter sig for at udspionere Fjaltring og dets beboere, gøres dette klart nemmest om natten. Der ligger en lille klat fyrretræer en halv kilometers penge fra byen, hvor det er muligt for spilpersonerne at skjule sig, og kigge nærmere på byen, hvis de altså har husket en kikkert. Det vil være muligt for spilpersonerne at se, at der foregår et eller andet på torvet, men det er mørkt og ikke til at skelne detaljer. Så lyder der en forfærdelige og umenneskelig messende lyd. Det er Cthonians, der spiser de fisk, som indbyggerne ofrer til dem. Hvis spilpersonerne sniger sig helt tæt på, kan de både se og høre, hvad der foregår af syge ting - se mere i scene 5.2.

Strandfogeden i Fjaltring

Det var Strandfogeden Vilhelm Jensen, som i første omgang fandt de opskyllede æg. Han bragte dem hjem til sin gård mit i byen og lagde dem i sin imponerende lade, der indeholder store mængder af værdifuldt vraggods. Det kan godt være, at Fjaltring på overfladen ser fattig ud, men Vilhelm Jensen er en af de mest velhavende mennesker på Vestkysten. Strandhugst er en indbringende kilde. Den korte historie er, at æggene klækkede, de mange Cthonians søgte ned i jorden under laden, og som den første i Fjaltring, tog de magten over Vilhelm Jensen. De plantede ideer i hans hoved. De fik ham til at sætte kasser med æg ind i laderne og udhusene hos de andre beboere.

Strandfogedgården

Vilhelm Jensens hus ligger midt i byen. Det er et flot murstenshus og det skiller sig ud fra alle de andre huse. Vilhelm Jensen har mange tjenestefolk. Hvis spilpersonerne opsøger Vilhelm Jensen for at tale med ham, vil han være utrolig venlig og imødekommende, til stor forskel fra alle andre i Vestjylland. Hans formål med at være venlig er at bringe spilpersonerne på vildspor. Vilhelm er efterhånden blevet en ægte kultist, som også handler for at beskytte de små Cthonians, selv når de ikke influerer ham. Han vil byde spilpersonen på middag, og ellers hjælpe dem, så meget han kan. Hans formål er at få spilpersonerne væk fra byen i et par dage, så de får fred og ro til at udføre deres store ritual.





Den Danske Forbindelse

24

Hvilke vildspor kaster han ud

Han fortæller, at der i nabobyen Borlum er sket underlige ting. Beboerne i Borlum har smidt deres præst ud af byen (han er på rejse i Tyskland), og der foregår mærkelige ting.

Han fandt ikke noget vraggods den aften. Han viser gerne spilpersonerne sin log over vraggods, hvor der ganske rigtigt ikke er opført noget fra den aften. Men der er nu heller ikke opført andet siden, hvilket er lidt underligt, men det bortforklarer Vilhelm.

Hvilke tegn kan man finde i byen

På overfladen er det umiddelbart svært at se, at der er noget helt galt, men der er nogle spor.

På torvet er jorden helt løs, da ormene graver sig op og ned rimeligt ofte. Der er ikke nogen fornuftig forklaring.

Der er ikke nogen fisk i fiskehusene. Tørreovnene står kolde hen, selv om der rent faktisk er fiskere ude. Ved nærmere eftersyn kan spilpersonerne finde de selvsamme æggeskaller i nogle af udhusene og laderne i byen. De er dog ikke helt nemme at finde, da indbyggerne har fjernet de fleste af skallerne.

Scene 4.3

Fjaltring

Natlig fodring

Hvis spilpersonerne spionerer på byen om natten, kan de overvære at indbyggerne fodrer Cthonians med fisk. Det er et forfærdeligt syn. Indbyggerne går rundt og ligger masser af levende fisk på jorden på torvet. De vridrer og

klasker. Når der så ligger et pænt lag af fisk, siger Vilhelm Jensen nogle messende ord, hvorefter der skyder tentakler op af jorden, som nærmest bliver levende. Tentaklerne begynder at hive de klaskende fisk ned under jorden, og der står små sprøjt af blod og fiskesaft op af jorden. De mange indbyggere står og kigger på. Luften genlyder af en fjern messen, som faktisk kommer fra de mange Cthonians, der spiser. Hvis spilpersonerne forsøger at blande sig i dette ritual, kan det gå frygteligt galt. Det bør være klart for dem, at her er noget, man ikke skal forsøge at ordne med pistoler

[Sanity tjek 1/1d4]: Det fulde sanity tjek skal kun tages, hvis personen er tæt nok på både at se og høre, hvad der sker. Hvis spilpersonen er på afstand, så betyder et misset tjek, at man mister 1 point.

og vold, men hvis de gør det, vil flere hundreder Cthonians vælte op af jorden. De er alle på størrelse med en mandsperson og fedtet ind i slim, fisk og jord. Med mindre spilpersonerne løber meget hurtigt, vil de blive spist af Cthonians.

[Sanity tjek 1d4/1d10]:

Hundreder af Cthonians på en gang, som angriber. Åh gud!

Når de så ved, at det er galt

Før eller siden bliver spilpersonerne nok overbevist om, at æggene er klækket i Fjaltring, og at der er noget galt. Men det er svært, at stille noget op, for der er ikke nogen klare beviser, og hvad vil de egentlig gøre. Hvis de begynder at grave på torvet for at finde Cthonians, vil indbyggerne med rette forsøge at stoppe dem og vise dem ud af byen.



Scene 4.4

Fjaltring

Det store ritual

Det er en stormfuld nat. Vinden pisker voldsomt fra vest og Vesterhavet presser sig på. I Fjaltring er det blevet tid. Tid til at tilkalde Shudde M'ell, som vil komme og tage sine Cthonians hjem, men som samtidig også vil spise Fjaltring og forårsage et jordskælv, der vil ødelægge alle diger og omkring 20 byer langs Vestkysten.

Alle indbyggere i Fjaltring deltager i ritualet, der foregår på byens torv. De knap 200 Cthonians har rejst sig fra jorden, og får menneskene til at messe på en guttural og dyb måde, mens de svajer i en sær rytme.

Afbrydelse af ritual

Den klassiske metode med at komme løbende med våben og skyde kultister, har desværre ikke den store effekt her. Kultisterne vil ikke bryde ud i panik, men de vil blot falde for spilpersonerens kugler, mens måske 50 Cthonians vil gå til angreb på spilpersonerne. De borer sig ned i jorden, og dukker op lige under spilpersonerne og begynder at spise dem. De har ikke en chance ved åben konflikt. Dynamit?? Tja, det vil uden tvivl være mere effektivt. De kan nok nå at sprænge omkring halvdelen af indbyggerne og nogle Cthonians ihjel, før de selv bliver spist af angribende Cthonians. I forbindelse med dette så husk, at lade mindst en af spilpersonerne se Shudde M'ell ankomme. Shudde M'ell er

omkring tre kilometer lang med et hoved på omkring en halv kilometer i diameter, fyldt med tentakler. Den kommer som et godstog inde fra land og spise Fjaltring.

Den rigtige metode

Cthonians kan ikke tåle vand. Det er stormvejr, og Vesterhavet pisker mod digerne. Den bedste og eneste måde at forhindre ritual på er at nedbryde digerne. Det er der flere måder at gøre på. Den nemmeste er selvfølgelig dynamit, selv om det kan være svært, at tænde lunterne i stormvejret. En anden måde er spader og skovle. Her vil det nok være godt at få hjælp fra indbyggerne i Borlum, selv om det nok kan være svært at overbevise dem om, at det livsnødvendige dige skal brydes ned. Fordelen er, at der skal kun være et lille hul i diget, så klarer vandet resten. Hullet vil hurtigt blive større og vandet vil vælte ind over Fjaltring og Vestjylland. Og så gælder det ellers bare om at komme i sikkerhed. Den sikreste måde vil være at løbe på diget, til man er så langt væk, at vandet ikke kommer væltende.

Ritualet er forhindret. I morgengryet er Cthoniansene væk. Der er nok nogle indbyggere i Fjaltring, der er druknet, men byen har overlevet og beboerne er sig selv igen og er ikke mere kultister.

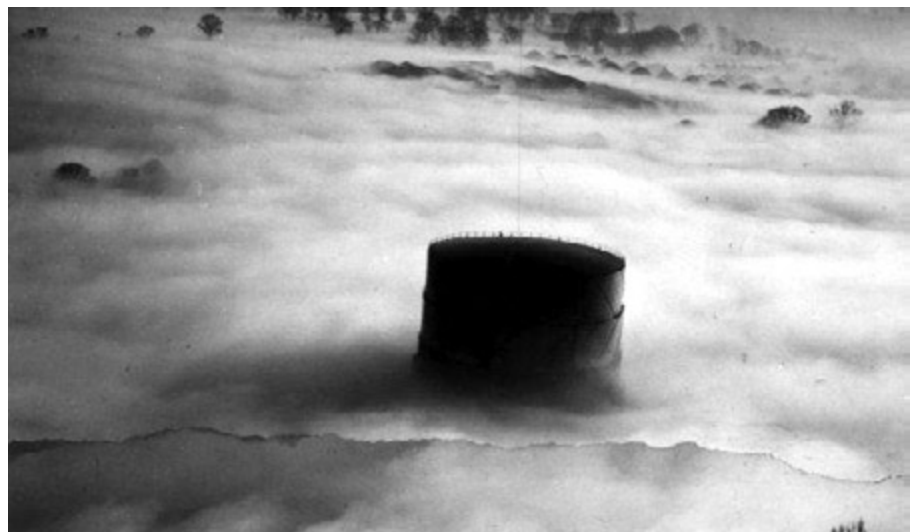
Tillykke til spillerne og 10 sanity points i gave til dem.

Scene 5.0

London

Efterspil

Hvis spillerne har lyst og det passer ind i stemningen, så lad spilpersonerne aflægge rapport til Phillipe de Long og Lauritz Skovshoved. Hvis spilpersonerne fortæller sandheden om, hvad de har set og oplevet, spørger Phillipe dem om, hvorvidt de har tænkt sig at holde mund med, hvad de har set. Hvis de ikke svarer, at de vil holde mund, nikker Philippe. Lidt efter træder tre kutteklædte mænd med store knive ind i kontoret og scenariet stopper her.





Hvordan man pisker en god, uhyggelig stemning op

Nogle af disse fif er så gamle som kongressscenarier selv. Du har nok hørt dem, og det er ikke fordi, at jeg vil tale ned til dig. Engang var der tradition for, at man havde levende lys og spillede uhyggelig, stemningsmusik, når man kørte et Call scenarie. Da Call scenarierne forsvandt, forsvandt denne tradition også, og blev måske ligefrem anset for at være lidt fjollet. Ikke desto mindre er det et godt fif. Det gælder om at spilpersonernes fantasi op at køre, og det virker meget bedre, når man trækker gardinerne for, gør det lidt mørkt og tænder stearinlysene. Konturerne i klasselokalet forsvinder, og det er meget nemmere at glemme, at vi sidder på en folkeskole. En helt anden fordel er, at du på den måde fortæller spillerne, at du er forberedt, at du har tænkt dig at gøre noget ud af den her session og at scenariet er værd at gøre noget ud af. Du skaber en god stemning på den måde.

Jeg vil desuden anbefale dig, at du tager det stille og roligt. Der er god tid til at spille dette scenarie. Der er ingen grunde til at haste scenerne igennem. Uhygge skal have tid til at bygge sig op. Det kræver gode, levende beskrivelser af området spilpersonerne befinder sig i. Det kræver måske også, at du sender de andre spilpersoner udenfor døren og spiller med en enkelt spiller.

Uhygge kræver desuden god

disciplin forstået på den måde, at afbrydelser ødelægger stemningen. Ringende mobiltelefoner, spillere der lige skal ordne noget, spillere der lige skal hente kaffe eller andre afbrydelser ødelægger stemningen. Forestil dig, at stemningen er et korthus, som man langsomt bygger op. Når der pludselig kommer en fyr ind, fordi han lige skal sige noget til en spiller, så falder korthuset sammen, og du kan begynde at bygge op igen. Uhygge er skrøbeligt.

Fordi uhygge er skrøbeligt, kan en enkelt spiller ødelægge stemningen. Heldigvis er det sådan med Den Danske Forbindelse, at du kan slå en evt. irriterende spiller ihjel tidligt i scenariet. Det er en grim metode, men hvis du kan få et godt og intenst rollespil med tre spillere i stedet for et anstrengende spil med fire, så anbefaler jeg dig, at tage den irriterende spiller ud, når gruppen sejler fra London til Danmark.

Rollespilmæssigt er det vigtigt at huske på, at spilpersonerne aldrig helt må finde ud af, hvad der foregår. I dette tilfælde må de ikke få at vide, hvad en Cthonian rent faktisk er. Deres fantasi skal være deres værste fjende. Det øjeblik de fandt ud af, hvad det er, er det ikke så uhyggeligt mere. Derfor er det også vigtigt, at de aldrig kommer til at kæmpe mod en Cthonian, da det ikke er uhyggeligt, det øjeblik man som rollespillerne får noget at slå mod.

Huskeliste:

- Lys, ja gerne sorte
- En dug. Det hjælper meget på stemningen at dække de grimme borde. Det kan bare være et lagen.
- Træk gardinerne for.
- Bed spillerne om at slukke telefoner og forbered dem på, at I holder en pause på et tidspunkt, hvor de kan hente kaffe, så de ikke afbryder spillet.
- Forbered spillerne på, at scenariet varer 7-8 timer, så de ikke bliver overraskede.

Cthulhu

Grunden til at Call of Cthulhu er forfærdeligt er, at sandheden om verden er, at den er styret af fuldstændigt umenneskelige og vanvittige væsener, og menneskeracen er dømt til at gå under.

Kunstgrebet i Call of Cthulhu er, at spillerne godt ved, at de har med Cthulhu mytos at gøre, men at de stadig skal blive fuldstændigt overraskede og horroficerede med deres spilpersoner. En af måderne til hvordan dette gribes an er, at man i stedet for blot at smide monstre i hovedet på spilpersonerne og forvente, at de bliver chokerede og rædselsslagne over det, så bygger man langsomt op til mødet med det overnaturlige. Et godt eksempel jeg hørte på det i et scenarie var, at spilpersonerne opdagede, at der var en person, som Hells Angels var bange for. De har endnu ikke hørt noget om personen, men når HA'ere er bange for ham, så er det nok om

at være forsigtig. I tilfældet med Den Danske Forbindelse bygges stemningen langsomt op ved at spilpersonerne gennem handouts, samtaler med bipersoner og korte møder med det overnaturlige, får en fornemmelse af, at der er noget grueligt galt. I Call of Cthulhu skal det gå lidt langsomt. Spilpersonerne skal nå at afvise det overnaturlige. De skal nå at komme op at skændes omkring vilde teorier om, hvad der foregår. Kort sagt: De, og her tænker jeg både på spilpersoner og spillere, skal nå at få deres egen fantasi i gang. Det er her, at uhyggen kommer krybende.

Et andet vigtigt element i Call of Cthulhu er, at spilpersonerne bliver nødt til selv at sætte sig ind i og forstå, hvad det er der foregår. Det gør de for at bekæmpe vanviddet og monstrene (som ikke bare kan skydes med en shotgun), men det er samtidig også den sikre vej mod vanviddet. På en og samme tid ønsker spilpersonerne at vide mere, men på den anden side, så ødelægger det også dem selv.

Nå ja. Call of Cthulhu mytologien skiller sig ud fra alle andre ved, at sandheden om, hvad der lurer på havets bund, hvad der findes på de andre planeter og hvordan jorden blev skabt er så uhyrlig vanvittig og forfærdelig at intet andet måler sig med det. Jo mere indsigt mennesker får i sandheden omkring dette, desto mere gale bliver de. Det er uafvendeligt. Indsigt medfører galskab.



Den Danske Forbindelse

