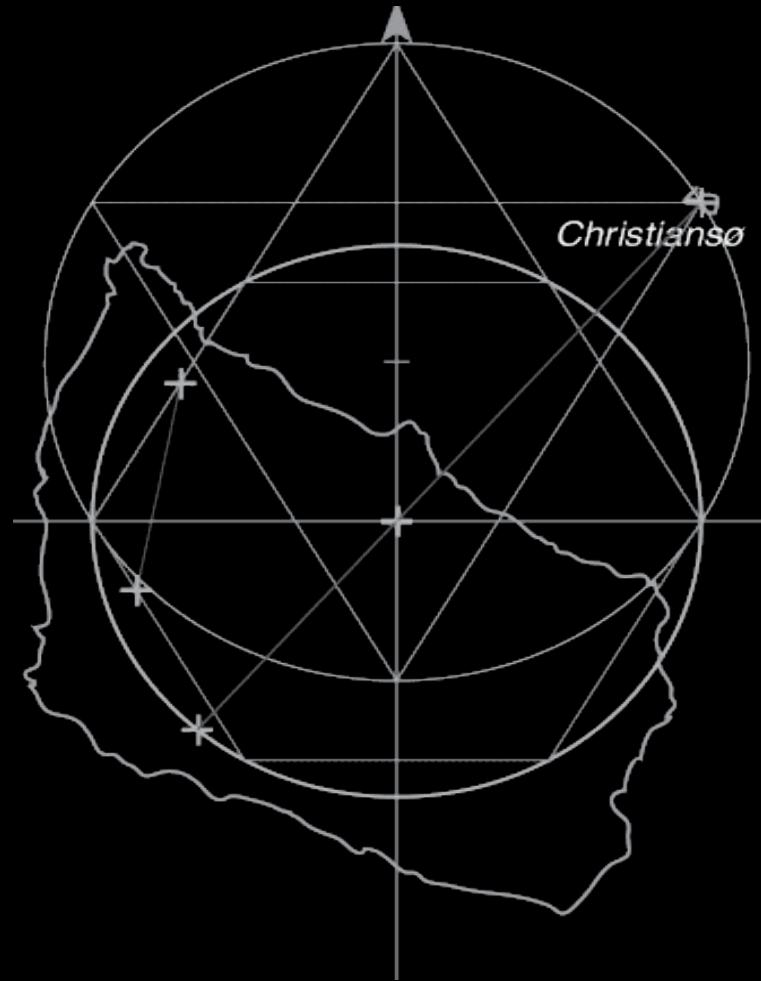


# SKYGGER OVER DANMARK

SKYGGER OVER DANMARK

af mads l. brynum



en Absurth-produktion

Idé & tekst: mads l. brynum  
Layout & redigering: Stine Bang

Stor tak til Morten Greis for uvurderlig kritik og ikke mindst til hans spilstere, Thomas Winther, Thomas Mørch og Monica Traxl, der gad at spille et scenarie der ikke var helt færdigt alligevel. Og mindst lige så stor tak til Stine Bang for at lytte til ideer og gøre scenariet læsevenligt.

<b>1.0</b>	<b>INTRODUKTION</b>	<b>- S. 1</b>
<b>2.0</b>	<b>FORBEREDELSE</b>	<b>- S. 2</b>
<b>3.0</b>	<b>OM VERDENEN OG TIDEN</b>	<b>- S. 3</b>
<b>4.0</b>	<b>HISTORIEN</b>	<b>- S. 4</b>
<b>5.0</b>	<b>MYTHOS</b>	<b>- S. 6</b>
<b>6.0</b>	<b>SPILPERSONERNE</b>	<b>- S. 7</b>
<b>7.0</b>	<b>REGLER</b>	<b>- S. 10</b>
<b>8.0</b>	<b>INVESTIGATION</b>	<b>- S. 16</b>
<b>9.0</b>	<b>PEOPLE OF INTEREST</b>	<b>- S. 19</b>
<b>10.0</b>	<b>SCENER</b>	<b>- S. 23</b>
<b>1.</b>	<b>AKT</b>	<b>- S. 26</b>
<b>2.</b>	<b>AKT</b>	<b>- S. 31</b>
<b>3.</b>	<b>AKT</b>	<b>- S. 41</b>
<b>4.</b>	<b>AKT</b>	<b>- S. 51</b>
<b>5.</b>	<b>AKT</b>	<b>- S. 57</b>
	<b>APPENDIX 1</b>	<b>- KARAKTERER</b>
	<b>APPENDIX 2</b>	<b>- SYMBOLER OG KORT</b>
	<b>APPENDIX 3</b>	<b>- SPOR</b>
	<b>APPENDIX 4</b>	<b>- SCENEOVERSIGT</b>
	<b>APPENDIX 5</b>	<b>- SANITYKORT</b>



# 1.0 INTRODUKTION

En af de vildeste rollespilsoplevelser jeg nogensinde har haft var med Call of Cthulhu. Vi var en ret stor gruppe af spillere der havde sat en hel nat af til at spille et scenarie et stykke ude på det mørke land. Jeg kan ikke huske hverken handling eller titel, men jeg husker at det på et eller andet tidspunkt går simultant op for både os som spillere og for vores karakterer hvordan det hele hænger sammen. Det var vist noget med et monster i en brønd, det var meget uhyggeligt og det var helt fantastisk at få den der aha-oplevelse hvor alle brikkerne passede sammen.

Det er den stemning jeg håber du kan skabe med det her scenarie. Følelsen af at brikkerne falder på plads kombineret med en snigende uhygge. Derfor er Skygger over Danmark et meget klassisk Call of Cthulhu-scenarie. Der er mythos-monstre eller noget der ligner, der er mysterier der skal løses, kultister der skal bekæmpes, sanity der kan mistes og meget andet. Men der er ingen basic roleplaying, ingen spiritusforbud og ikke noget med USA's østkyst i 20'erne. I stedet foregår det som titlen antyder lige her i Danmark og basic roleplaying-systemet er erstattet med et meget simpelt system for konfliktløsning og sanity.

Kort fortalt er ideen med sanitysystemet at det langsomt skal tage magten fra spillerne og give dem en meget konkret fornemmelse af, at hvis man vil bekæmpe de overnaturlige kræfter, så må man også betale prisen. Reglerne for konfliktløsning – ja, det er noget med terninger – har et dobbelt formål. Dels skal de skabe spænding i f.eks. kampsituationer og hjælpe dig og dine spillere til at fortolke og beskrive hændelserne, men det skal også ses som et supplement til sanitysystemet. For da vi spillede det klassiske Call var det i sig selv skræmmende når keeperen sagde: "roll sanity". Så vidste man nemlig at det kunne gå frygteligt galt, men også at man måske kunne klare frisag indtil næste gang.

Hvis du har spørgsmål er du velkommen til at kontakte mig på [brynum@gmail.com](mailto:brynum@gmail.com). God fornøjelse.

mads l. brynum

## 2.0 FORBEREDELSE

Før I kan spille skal du sørge for følgende ting:

1. Sanitykortene skal klippes/skæres ud og eventuelt puttes i kortlommer. Desuden skal de fordeles efter navn og lægges i rækkefølge så nummer 1 ligger øverst med bagsiden opad. Bemærk at hver karakter ikke har lige mange sanitykort.

2. Du skal skaffe nogle almindelige terninger. Minimum 6, men gerne flere.

3. Klip sporene (som er i form af noter der kunne stamme fra spilpersonernes notesbøger) ud så de er klar til at blive delt ud til spillerne. Husk at lave en kopi til dig selv så du har overblik over hvilke spor de har fået.

4. Symbolet bagerst i Appendix 2 skal tegnes over på bagepapir så det kan lægges hen over kortet over Bornholm du finder i samme appendix.

## 3.0 OM VERDENEN OG TIDEN

Skygger over Danmark foregår i midten af 50'ernes Danmark. Men verdenen er ikke helt som vi kender den, og vigtigst af alt er historisk nøjagtighed ikke vigtigt. I stedet er valget af tid et spørgsmål om at give spillerne en oplevelse af et univers de kender, men så alligevel ikke.

Før I starter spillet skal du altså gøre det klart at tiden mere er en kulisse i historien end et egentligt miljø. Og vel at mærke en kulisse der er lidt mørkere end virkelighedens efterkrigstid. For arven efter Anden Verdenskrig og truslen om en altødelæggende atomkrig skal i Skygger over Danmark krydres med det faktum at ubeskrivelige og ikke mindst ubeskriveligt onde væsener selv i deres søvn øver en form for indflydelse over verdenen. Så du skal beskrive en verden hvor fokus ofte er på det negative, hvor der ikke er megen fremtidstro og hvor det er som om alle altid viser sig fra deres værste side.

Rent praktisk ift. til tiden vil det også sige at at spørgsmål som hvad man helt præcist kan lave af kriminaltekniske undersøgelser og andet i den dur i høj grad er op til dig som spilleleder. Og så kan det godt være du giver spillerne lov til at gøre noget der måske ikke var teknisk muligt i datidens Danmark, men det er ikke det vigtige. Der var mig bekendt heller ikke mange unævnelige væsener fra hinsides stjernerne i de rigtige 50'ere.

## 4.0 HISTORIEN

Det starter med en kidnapning. Et barn er forsvundet og spillerne er på sporet af ham der har gjort det. Selve scenariet starter idet de står foran døren til huset hvor hun sandsynligvis bliver holdt fangen, men netop som de skal til at brase ind klipper vi til dagene inden. Herfra skal de så, ved hjælp af dektivarbejde og lignende, finde frem til hvad der er foregået og ikke mindst hvilket hus der er tale om. Og hvem ved, måske kommer de også på sporet af flere ting der ikke er helt som de burde være.

De finder frem til skurken og fanger ham, men det er desværre for sent. Barnet er allerede blevet dræbt på en meget forfærdelig måde. Og da den skyldige er fanget får spillerne hurtigt fornemmelsen af at sagen er større end den umiddelbart syner. For hvad er det for nogle tegn pigen har fået ridset ind i kroppen? Hvorfor rabler kidnapperen om at "værre ting vil komme"? Og hvad er den mærkelige lugt der er i huset?

Selvom sagen altså officielt set er opklaret og afsluttet beslutter de sig til at gå videre med den. De besøger kidnapperen på Sankt Hans, graver i de okkulte bøger de fandt i huset og finder frem til at der har været lignende sager for 100 år siden. Men de finder også ud af de sandsynligvis bliver overvåget, ligesom de bliver mere og mere overbeviste om at virkeligheden ikke er helt som de troede. En overbevisning der bliver styrket da de bliver angrebet af noget der kun kan være et overjordisk væsen.

Med hjælp fra en ekspert i det okkulte dykker de dybere ned i sagen, og de begynder langsomt at ane at en gruppe respek-



terede borgere – Morgendagens Sparekasse – i virkeligheden er en syg kult med store planer. Og måske var kidnapningen af pigen faktisk noget der blev gjort for at beskytte hende. Men kidnapperen selv kan desværre ikke kaste yderligere lys over sagen da han er blevet brutalt myrdet. Så der er ikke andet for end at aflægge kulten et besøg, og der finder de ud af at kidnapperen havde ret: noget værre er på vej. Noget der, hvor ufatteligt det end lyder for spillerne, truer Danmark og måske endda hele verden.

Men i kampen mod kulten får de nu nye allierede. Det viser sig nemlig at regeringen længe har holdt øje med kulten – bare af de forkerte grunde. For de roder tilsyneladende med noget både tyskerne og russerne viste interesse for under krigen, og man har længe troet det var en eller anden form for statsfjendtlig virksomhed. Men spillerne ved naturligvis bedre.

Sporene peger mod Bornholm – en ø der viser sig at have en mystisk historie der indbefatter både tempelherrer, fanatiske religiøse sekter og, som sagt, besættelsesmagterne. Men på turen derover med færgen forsøger kulten og dens udenjordske allierede endnu engang at slå til mod vores helte og kun et mirakel gør at de når frem til øen. Spørgsmålet er selvfølgelig bare om det er i tide og ikke mindst om det lykkes for dem at stoppe kulten. Men uanset hvad, så er der ingen tvivl om at de kommer til at betale en høj pris for det de har lært om det der lurder bag sprækkerne i virkeligheden.

## 5.0 MYTHOS

En vigtig del af alle Call-scenarier er mythos – altså fællesbetegnelsen for alle de væsener, guder, mystiske tekster osv. som stammer fra primært H.P. Lovecrafts historier. Mythosvæsenerne er en vigtig del af Chaosiums klassiske Call of Cthulhu-rollespil, og en af de grundlæggende mekanismer var at jo mere spillerne vidste om mythos (jo højere deres skillprocent var på området), jo mindre sanity kunne de maksimalt have. En cool spillemekanisk måde at understrege over for spillerne at Lovecrafts verden er hård mod usle dødelige.

Problemet med mythos er at jo mere spillerne ved om dem, jo mindre uhyggelige er de. Hvis man har set billedet af en deep one og måske ligefrem også ved hvad dens stats var i det gamle Call-rollespil, så er den bare ikke så skræmmende som første gang man møder den mens man spiller en sen aften. Og det samme problem vil opstå med det her scenarie. For man må formode at en del af de tilmeldte spillere har et ret indgående kendskab til mythos enten fra rollespillet, fra Lovecrafts historier eller fra det fantastiske brætspil Arkham Horror.

Det problem bliver i Skygger over Danmark løst ved at mythos kun i meget ringe grad bliver nævnt specifikt. Her er ingen "king in yellow", ingen "hound of Tindalos", ingen Necronomicon og ingen Cthulhu. Og der er heller ingen monstre som en vaks spiller ud fra beskrivelsen straks kan identificere som "en shoggoth – ligesom den fra At the Mountains of Madness." I stedet er de rædsler som spillerne vil møde i Skygger over Danmark netop unævnelige, undefinerbare og frem for alt ubeskrivelige. Det betyder naturligvis ikke at du skal undlade at beskrive de overnaturlige ting de oplever. Nej, det er mere et spørgsmål om at du aldrig skal lave en fyldestgørende beskrivelse, men mere beskrive tingene som en drøm eller et mareridt hvor man godt kan huske stemningen og følelserne, men bare ikke har alle detaljer på plads.

## 6.0 SPILPERSONERNE

Der er fire spilpersoner i Skygger over Danmark. De fleste af hovedpersonerne er ansat ved politiet. Desuden er der en reporter som har bidraget med vigtige spor mod til gengæld at få lov at være en flue på væggen under efterforskningen for at kunne skrive historien. Er det realistisk? Sandsynligvis ikke. Men det er sandsynligt, og det er det som tæller. De er ikke fyldige, dybdepsykologiske portrætter, men derimod korte og i nogen udstrækning stereotype – altså ligesom de karakterer man lavede i Chaosiums Call of Cthulhu. Tanken er at man skal kunne gå hurtigt i gang med spillet, og så håber jeg at *rollespillet* kan få et ekstra skub gennem sanitysystemet (se nedenfor).

De fire personer er:



**Efterforskningslederen Holger Thomsen**



**Reporteren Aksel Henningsen**



**Politikvinden Elisabeth Krogh**



**Det unge talent Jacob Holck Sørensen**

Hver spilperson består af fire dele som du skal forklare for dine spillere inden de går i gang med at læse. Det er:

### **1. Beskrivelse & stikord**

Giver et kort overblik over hvem karakteren er, hvad dens rolle er i fortællingen og nogle stikord til hvordan man kan rollespille den.

### **2. Modstander & allieret**

Hver karakter har en allieret – en de ser op til, vil hjælpe eller lignende – mens en anden er karakterens modstander – altså en personen af den ene eller den anden grund ikke kan lide og/eller modarbejder. Disse to kategorier skal primært give dynamik til rollespillet og skal altså ikke tages alt for alvorligt. For selvom hver karakter har en modstander, så arbejder alle som udgangspunkt sammen og skal have det til at fungere. *Bemærk at hver spillers modstander og allieret ikke er offentlig viden.*

### **3. Stats**

Karakterens stats består af tre tal – Fysisk Formåen (FF), Psykisk Styrke (PS) og Skæbne. De to første tal afgør hvor mange terninger man må slå når man laver et evneslag. Som udgangspunkt er 5'ere eller 6'ere succeser gennem hele scenariet, men du er naturligvis velkommen til at finde på evneslag der er nemmere eller sværere. Fysisk formåen handler om hvor godt karakteren klarer sig i de actionsekvenser der opstår i løbet af spillet, mens Psykisk Styrke er afgørende for hvor hurtigt man bliver sindssyg. Skæbne er bonusterninger som man nårsomhelst i scenariet må lægge til et evneslag – bare det bliver gjort inden terningerne kastes. Skæbnepoint kan kun bruges een gang, men der er selvfølgelig lagt op til at man kan få nogle af dem igen i løbet af scenariet. Evneslag forklares nærmere i næste afsnit.

#### 4. Sanitykort

Endelig har hver rolle en lille bunke med sanitykort. Som regel betyder et misset evneslag i Psykisk Styrke at man skal trække et kort og følge anvisningerne. Men du kan naturligvis også bede dine spillere trække kort på andre tidspunkter hvis du synes det passer ind. Jo flere kort man trækker, jo dybere ned i sindssygen synker rollen, og jo mere vil spilleren miste kontrollen over sin spilperson. Men husk at sanitykortene kun viser aspekter af karakteren og understreg for dine spillere at de ikke skal overspille dem og/eller hele tiden agere ud fra dem. For bagefter et raserianfald eller andet fremprovokeret af kortene kan man måske godt se at man ikke helt var sig selv. Sanitysystemet forklares ligeledes nærmere i næste afsnit.

Et af de spørgsmål som uværgeligt vil dukke op undervejs er hvilket udstyr – måske især våben – spilpersonerne har adgang til. Jeg vil anbefale at du ikke bruger alt for meget tid på den slags og i stedet vedtager at hvis de har brug for noget ikke ekstraordinært udstyr, så kan de nok skaffe det. Men lige netop mht. våben foreslår jeg at du fra starten tænker over hvilken type scenarie du vil have. For hvis du gerne vil have actionfyldte skudduelle, så skal du også give dine spillere midlerne til det. Og i så fald er der masser af våben tilbage fra 2. Verdenskrig rundt omkring, ligesom i hvert fald Det unge talent og Efterforskningslederen har en tjenestepistol. Men hvis du hellere vil begrænse adgangen til skydevåben, så skal du ikke være bange for bare at skære igennem og fortælle dine spillere at "det ikke lader sig gøre fordi du siger det." Skygger over Danmark skal gerne blive jeres fælles historie, men i første omgang er det dig der er instruktør og derfor dig der bestemmer hvilke rammer I arbejder ud fra.

## 7.0 REGLER

Skygger over Danmark benytter sig som allerede antydnet af et simpelt terningbaseret regelsystem til at finde ud af hvordan afgørende situationer i scenariet udspiller sig – for eksempel kamp. Desuden er der som også nævnt et særligt system baseret på kort til at holde styr på spilpersonernes mentale tilstand der løbende vil forværres.

### 7.1 Stats

Hver spilperson har en stats med psykisk styrke og fysisk formåen. Jo højere fysisk formåen man har, jo større er chancen for man klarer sig godt i ting som kamp, mens psykisk styrke bruges hvis spilpersonen for eksempel forsøger sig med magi eller andre situationer hvor mental styrke er afgørende. Men psykisk styrke er først og fremmest den stats man bruger når man i løbet af spillet bliver konfronteret med ting der overgår ens fatteevne. Så jo højere psykisk styrke, jo større er chancen for at spilpersonen bevarer en snert af sig selv og sit mentale helbred gennem hele scenariet.

Konkret angiver en stats hvor mange terninger man må bruge til et givent evneslag i løbet af scenariet. Hver terning der lander på 5 eller 6 tæller som en succes, og i scenariet vil det fremgå hvad antallet af succeser (eller mangel på samme) konkret munder ud i. Der står mere om evneslag senere, men det er vigtigt at understrege at evneslag sjældent afgør om noget lykkes – blot om hvor godt det lykkes. Man risikerer altså ikke at blive skudt tidligt i scenariet på grund af et uheldigt slag, eller at det ikke lykkes at kaste den afgørende formular. Men får man ikke nok succeser bliver prisen højere.

## 7.2 Skæbne

Skæbne er et tal der skal symbolisere spilpersonernes skjulte ressourcer. Konkret må man i løbet af scenariet bruge sin Skæbne til at lægge ekstra terninger i et evneslag. Men til forskel fra psykisk styrke og fysisk formåen der nok kan ændre sig i løbet af spillet, men ikke opbruges, så er Skæbne en brønd der kan løbe tør. Ekstra terninger fra Skæbne skal lægges til slaget inden terningerne rulles, og hver gang man bruger en terning fra skæbne koster det et point.

## 7.3 Sanity

Den grundlæggende kamp i Skygger over Danmark er ikke mellem spillerne og spillederen. Spillerne har som det naturlige mål at løse mysteriet og nå frem til afslutningen af det der i bund og grund er en meget lineær og låst historie, og som spilleder skal du gøre alt hvad du kan for at hjælpe dem. Men det afgørende spørgsmål er om spilpersonerne i sidste end er sig selv? Om det lykkes for dem at bevare, bare sådan nogenlunde, deres mentale helbred og dermed også en snert af menneskelighed? Det er i Skygger over Danmark en kamp der kommer til udtryk gennem Sanitykortene - et begreb jeg har valgt ikke at oversætte da det er en direkte reference til det gamle Call of Cthulhu-rollespil fra Chaosium.

Hver spiller har en lille bunke af nummererede kort der afspejler deres mentale helbred. Inden spilstart lægges de i rækkefølge med bagsiden opad og nummer 1 øverst. Efterhånden som man oplever ting ens spilperson ikke kan holde til - typisk møder med med det overnaturlige, men skade under kamp og lignende kan også udløse det - skal man trække et kort og følge anvisningerne. I nogle situationer vil du bare kunne bede

spillerne trække et kort, mens det andre gange kan afværges gennem et vist antal succeser i et evneslag. Straffen kan være regeltekniske ting som at man mister psykisk styrke (og dermed øges chancen for at man trækker flere kort senere), men det vil for det meste være en rollespilmæssig anvisning. Det er vigtigt at understrege endnu en gang at en sådan anvisning netop er en anvisning og ikke en decideret ordre – der må med andre ord gerne fortolkes. Men tanken er at efterhånden som ens sindssyge udvikler sig tager den også magten over spilpersonen på bekostning af spilleren.

En vigtig detalje omkring sanitykortene er at jeg kun har lagt omkring ti situationer ind i scenariet hvor spillerne enten skal trække et kort eller kan risikere det (se afsnittet om evneslag nedenfor). Men da hver spiller har ti kort og I helst skulle nå til bunden af i hvert fald en af spillernes bunker vil jeg foreslå dig at være generøs med kortene hvis du synes det går for langsomt. For det behøver jo ikke kun være mødet med det overnaturlige der kan presse spillerne mentalt. Stress, fysiske skader og lignende kan også tvinge dem til at trække kort hvis du synes.

## **7.4 Evneslag**

Flere steder i scenariet vil der stå at spillerne for at klare en given situation skal lave et evneslag i enten fysisk formåen (FF) eller psykisk styrke (PS). Men du er som spilleleder naturligvis ikke bundet mere af reglerne end at du gerne må springe et evneslag over eller indføre et hvor du synes det passer ind.



I scenarieteksten står et evneslag som enten "Evneslag PS" eller "Evneslag FF" alt efter hvilken stats spilleren skal bruge. Desuden er der en lille tabel der viser hvad der sker alt efter hvor mange succeser spilleren slår. Der kan også være enkelte specielle regler. Som spilleleder skal du selvfølgelig fortælle spillerne hvad de mulige konsekvenser cirka er og måske hvor mange succeser de skal have for at klare frisag, men lad være med at røbe alt.



Lad være med at fortælle dine spillere at evneslag som udgangspunkt altid lykkes – men fortæl dem gerne hvor mange succeser de helst skal have så de ved hvad der er på spil. Det kan godt være de gætter hvordan det hænger sammen undervejs, men hvis du bare husker at accentuere ulemperne ved et dårligt slag vil de forhåbentlig stadig have respekt for terningernes lune.

Når spillerne slås mod kidnapperen i huset klares det ved at hver spiller som deltager i kampen laver et Evneslag FF. Det ser således ud:



## EKSEMPEL

### Kamp mod kidnapper - Evneslag FF

Antal Succeser	Resultat
0-1	Du får overmandet skurken, men bliver selv såret. Mist 1 point i FF.
2-3	Du får overmandet skurken, men er lidt for ivrig i din afstraffelse. Lav med det samme et evneslag PS hvor du ikke må bruge Skæbne. Får du færre end 2 succeser skal du trække det øverste sanitykort i din bunke.
4+	Du får overmandet skurken. Intet andet resultat.

Særlig regel: Hvis tre eller flere spilpersoner deltager i kampen får alle 1 automatisk succes. Hvis der kun er en spiller der slås mister hun automatisk en succes.

Det vigtige her er at de altså ikke kan undgå at vinde over skurken – spørgsmålet er bare hvor galt det går for dem selv i processen. Og husk at du som spilleder naturligvis gerne må fortolke og formidle resultatet på en spændende måde.

Regelsystemet kan måske synes meget lineært, men det er et bevidst valg fra min side. Jeg synes ikke det er spændende om spillerne når frem til scenariets afslutning, men derimod hvordan og ikke mindst i hvilken tilstand. Så kunne man selvfølgelig vælge helt at skrotte terningerne og bare lade tingene lykkes, men det synes jeg – ikke overraskende – er en dårlig løsning. Dels skaber terninger usikkerhed, og dels handler det jo om at selvom et dårligt terningslag ikke har betydning for den overordnede histories forløb, så kan det have enorm betydning for den enkelte spilperson/spiller.

## 8.0 INVESTIGATION

Skygger over Danmark er et investigationscenarie - det vil sige at der er et mysterium som spillerne i løbet af scenariet skal løse. Problemet med den slags scenarier er imidlertid at de kan blive rasende udramatiske at spille. Når spillerne taler med vidner foregår al spil typisk mellem en eller to af dem og spillederen, og når de finder spor er det noget med at stille de rigtige spørgsmål til spillederen ("jeg kigger bag blomsterkrukken.") osv. Alt sammen ting som ikke handler om det dramatiske spil mellem scenariets hovedpersoner.

Men samtidig er mysterier bare sjove. Det er fedt at optrevle intrigen, føle at brikkerne passer sammen og ikke mindst at komme tættere og tættere på skurken. Derfor er målet med Skygger over Danmark at give spillerne fornemmelsen af at løse et mysterium samtidig med alt det kedelige fodarbejde bliver skåret væk.

Det betyder at den del der handler om at samle spor i vid udstrækning fjernes fra scenariet. I stedet springer vi direkte til der hvor spilpersonerne diskuterer hvad sporene kan betyde og hvad de vil gøre ved det. Så når spillerne står over for et mysterium der kræver undersøgelser (f.eks. bortførelsen der starter scenariet) foregår det på denne her måde:

1. Først får de at vide hvilke steder de kan besøge eller måske allerede har besøgt i deres jagt efter spor.

2. Herefter fordeler de besøgene imellem sig og hver spiller får så udleveret de noter hun finder de givne steder hun når at besøge. (Rent praktisk kan det også være at du bare siger "du gik på biblioteket, mens du besøgte laboratoriet" – det afhænger både af din stil og din gruppe.) Sporene er så helt kon-

kret de noter vi forestiller os at spilpersonen skrev ned under f.eks. en afhøring. Der vil både være reelle spor og ting som spilpersonen bare lagde mærke til eller undrede sig over, men som ingen betydning har for historien.

3. Til sidst samles alle i mødelokalet hvor de bevæbnet med tavle og noter skal prøve at komme videre i sagen. Her kan de så hver især fremlægge deres fund, diskutere det, være uenige og generelt rollespille mens de dykker ned i mysteriet.

Eftersom hver enkelt spiller sidder med vigtige spor er tanken altså at løsningen på mysteriet langsomt træder frem efterhånden som de hører mere og mere fra de andre. Samtidig vil selve det at hver spiller bliver nødt til – in character – at fremlægge spor for de andre anspore til rollespil mellem spillerne i stedet for mellem spillere og spilleleder.



Alle spor i Skygger over Danmark kommer i form af sider fra spilpersonernes notesbøger. Der er altså ingen lange handouts der skal læses, men bare et destillat af hvad spilpersonen har fundet ud af. Det betyder at jeg i scenarieteksten bruger ordet "spor" om det de finder ud af, mens "noter" henviser til de sedler du skal udlevere til spillerne.



Jeg vil klart anbefale at du inden spilstart gør det klart for spillerne hvordan investigation foregår i Skygger over Danmark. Fortæl dem at fokus er på der hvor puslespillet samles og ikke på indsamlingen af brikker så de ved hvad der venter dem.

Det er værd at bemærke at historien i Skygger over Danmark er meget lineær. Der er altså en helt bestemt løsning på mysteriet, og skulle spillerne sidde fast er det din opgave som spilleleder at hjælpe dem på vej. Ikke ved at give dem løsningen, men måske ved at lade en kilde ringe med et ekstra spor eller noget i den stil. Samtidig er der også fra min side en ret begrænset mængde spor at følge i scenariet. Du skal naturligvis være velkommen til at brygge videre på historien og eventuelt lede dem lidt på vildspor, men omvendt skal du hellere ikke være bange for bare at erklære at en retning du ikke vil have dem i efter lidt nærmere undersøgelser ender blindt. Hele ideen bag notesystemet er jo netop at fjerne den del af et traditionelt investigationsscenarie hvor spillerne forfølger blinde spor, så I i stedet kan fokusere på det der bringer fortællingen videre.

## 9.0 PEOPLE OF INTEREST

Det vigtige i Skygger over Danmark er som sagt mysteriet og ikke mindst spillet mellem spilerpersonerne mens de løser det. Det betyder ikke at du som spilleder skal holde dig fra at spille og introducere bipersoner, men der er kun en lille håndfuld som er så vigtige at jeg her vil beskrive dem nærmere.

### **Den kidnappede – Louise Nielsen**

14 år gammel. Forældreløs. Adopteret som 7-årig af Janus Vejlskov og hans kult i håb om at hun kunne opdrages/indoktrineres til at være villigt offer for kulten. Desværre var hun ikke helt medgørlig og flygtede sammen med Morten M. Jørgensen der siden blev eftersøgt for kidnapning.

### **Kidnapperen – Morten M. Jørgensen**

Var oprindeligt agent for et hemmeligt departement der arbejdede med statens sikkerhed – Departement for Intern Sikkerhed (DIS). Han var undercover hos kulten som man havde mistænkt for at drive statsfjendtlig virksomhed grundet deres interesse for ting på Bornholm som tyskerne og russerne også rodede med. Han blev imidlertid suget mere og mere ind i kulten, og de oplevelser han har haft i den forbindelse har ikke været gode for hans mentale helbred.

Det er ham der så at sige har sat scenariet i gang ved at kidnappe (eller i virkeligheden redde) Louise Nielsen. Han befinder sig på randen af sammenbrud, og mødet med det væsen kulten sender for at skaffe pigen tilbage er det sidste der skal til for at skubbe ham helt ud over kanten.

### **Den okkulte ekspert – Jacob Stein**

Er en typisk professortype. Lidt distraet, men kan pludselig være meget skarp når han stiller dem et kritisk spørgsmål. Hans opgave i scenariet er primært at præsentere spillerne

for det overnaturlige og hele ideen om ting der går ud over menneskets fatteevne. Og desuden skal han deciphre nogle vigtige spor for dem.

Jeg har lagt op til at han er en klar og entydig hjælper. Men hvis du synes det går lidt for nemt for dine spillere kan du lade ham være lidt mere mistænkelig så de ikke bare automatisk stoler på ham. For hvorfra ved han så meget?

### **Agenten - Erik Hvidt**

En af Morten Jørgensens tidligere kollegaer. Han var med til – på baggrund af MMJs rapporter – at afskrive kulten som religiøse fantaster og havde egentlig lukket sagen. Men kidnapningen og spillernes interesse har tvunget ham til at genåbne den. Og selvom han på ingen måde tror på det overnaturlige, så er han ikke i tvivl om at kulten er farlig. Dels fordi de åbenlyst formår at hjernevaske folk ud i det ekstreme, men også fordi de roder med ting der kan true nationens sikkerhed. Det har han i og for sig ret i, men bare ikke helt på den måde han tror.

### **Kultens leder - Janus Vejskov**

Janus er en ambitiøs mand. Han vil have magt, og han har fundet ud af at de kræfter almindelige mennesker betragter som overtro kan give ham det. Han har bygget Morgendagens Orden op fra bunden og fra starten etableret sparekassen som dens facade. Men hvor tidligere tiders kultister ikke var stort andet end djævledyrkere, så ser han sig selv først og fremmest som en videnskabsmand. Han og resten af hans kult prøver at finde ind til kernen af de formularer og ritualer som kan fremmane ting fra det hinsides.

Han fandt tidligt rygter om Den Sovende ligesom han tidligt fandt ud af hvordan den kan vækkes. Kulten har arbejdet frem



mod det i flere år og har blandt andet adopteret en række unge piger og drenge der er blevet forberedt som ofre. De håber at Den Sovende vil give dem nærmest uanet magt – et håb der uden tvivl vil blive gjort til skamme hvis det lykkes for dem at vække væsenet.

### **Slaverne**

Kultens stik-i-rend drenge og lejemordere. Mærkelige væsener lidt mindre end en mand, men bredere og tættere. Har kløer der skærer som knive, men består ellers af mærkelige, vridende former og skygger – som om de ikke rigtigt er tilstede i denne verden.

### **Tingen i Vandet**

Tingen i Vandet er et monster Morgendagens Orden har hidkaldt fra dybet i et tidligt forsøg. Den viste sig sværere at styre end ventet og huserer derfor for tiden i Østersøen hvor den blandt andet påvirker fiskeriet (se Appendix 3 – spor). Måske er det en enorm Kraken-agtig skabning, måske en form for Karybdis – en levende malmstrøm – eller måske enorm fiskemand. Uanset hvad synes jeg du skal være vag i din beskrivelse – som om de ikke helt selv kan tro på det de netop har set.

### **Den Sovende**

For tusinder af år siden blev den sovende fanget under Bornholms klipper og et kraftigt, magisk segl blev sat over dens grav. Hvem der gjorde det og hvordan er gået tabt, men siden har forskellige grupper gjort alt hvad de kan for at beskytte seglet og dermed indespærringen. I relativt nyere tid er blandt andet rundkirkerne bygget oven på de magisk ladede zoner der fungerer som fikspunkter for seglet.

Men selv indespærret har den sovende enorme kræfter og vil uundgåeligt påvirke verden omkring sig. Den skaber voldsomme vejr-fænomener, bringer mærkelige drømme og nedbryder langsomt men sikkert de barrierer der beskytter vores skrøbelige sind. Og denne påvirkning vokser når stjernerne hvert 100. år står rigtigt på himlen og gør det muligt at bryde seglet og vække den sovende fra sin dødssøvn. Gennem tiderne er folk blevet draget af den sovende og flere har forsøgt at vække den – enten i håb om at kunne tøjle dens magt eller blot fordi de i deres sindssyge mente det var det rigtige at gøre – men hidtil uden held. Spørgsmålet er om det lykkes denne gang?

Den sovende er selvfølgelig i familie med Lovecrafts great old ones, men det er ikke en navngivet en. Det er altså ikke Cthulhu, kongen i gult, Nyarlathotep eller noget i den stil og derfor ved jeg naturligvis heller ikke hvordan den præcist ser ud. Men i starten – altså mens kulten arbejder på at vække den – forestiller jeg mig den manifesterer sig gennem elementerne – som lyn, voldsomme vindstød og skygger der pludselig bliver håndgribelige. Og skulle Den Sovende blive vækket helt og kaste sig over verden, så vil jeg foreslå du fokuserer mere på konsekvenserne end på dens fysiske fremtoning. For som det typisk er i Lovecrafts historier, så er der nogle ting som er så anderledes at mennesket hverken har evnen til at fatte eller sproget til at beskrive det.

# 10.0 SCENER

## Om strukturen

Skygger over Danmark er på mange måder en både lineær og traditionel fortælling – det er bare måden den bliver fortalt på som ikke helt er det. Scenariet forløber over fem akter der igen er opdelt i scener. Umiddelbart kan scenerne godt virke meget låste, men det vigtigste er i virkeligheden at *slutningen* af hver akt ligger fast. I ved altså hele tiden nogenlunde hvad I arbejder jer henimod, men selvom scenerne står i en bestemt rækkefølge kan du både rykke rundt, skære fra og føje til så det passer ind i jeres fælles fortælling. Altså med det lille *aber dabei* at slutningen på hver akt også er starten.

Første scene i hver af de fem akter er nemlig en anslagsscene der strengt taget finder sted hen mod slutningen af akten. Det vil altså sige at langt størstedelen af scenariet udformer sig som en form for flashbacks til de hændelser der ledte op til det der sker i anslagsscenen. Rent praktisk bør det ikke have nogen indflydelse på måden i spiller scenerne på, men tanken er at det giver dig som spilleleder mere frihed til at klippe som du vil. For tingene du ”presser ned over hovederne” på dine spillere er jo ting der allerede er sket.

Et godt eksempel er scenariets første scene – en anslagsscene hvor de står foran kidnapperens hus og er klar til at gå ind for at befrie pigen. Her kan du fortælle om deres følelser, måske antyde alt det arbejde der har ledt dem frem til huset osv., men inden scenen går i gang springer I i tid til alt det der ledte op til scenen. Og først når det ”flashback” når frem til der hvor anslaget startede fortsætter scenen der på den måde både starter og slutter første akt.

Så er der selvfølgelig spørgsmålet om hvordan du kommer fra slutningen på en akt til anslaget i den næste. Mit forslag er at

du klipper hårdt og ikke forklarer. Altså ikke noget med "to dage senere" eller "I har fundet ud af" osv. I stedet skal du – når sidste scene i en akt synes udtømt eller færdig – klippe med det samme og springe direkte til anslaget i stil med: "I vågner på stranden og tilsyneladende uskadte. Rundt om jer er der vragrester og tang skyllet op af stormen. I føler I er heldige I overhovedet er i live, men efterhånden som I husker nattens hændelser begynder I at føle det måske ikke er så heldigt igen." En sådan overgang vil naturligvis stille en masse ubesvarede spørgsmål, men det er jo netop dem de efterfølgende scener besvarer. På den måde får akten et naturligt drive samtidig med det giver dig mulighed for at sætte både en konkret scene de kan styre hen imod, og en stemning der kan præge de kommende scener.

### **Om scenebeskrivelserne**

Hver enkelt scene er forsøgt kort beskrevet. Der er ikke lange stemnings- eller miljøbeskrivelser, men bare en forholdsvis kort tekst om hvor scenen foregår og hvad der kan/skal ske. Det betyder ikke at du skal holde igen med beskrivelserne – tværtimod. Men tanken er at scenariet kommer til at flyde bedre hvis du også her bruger dine egne ord og dine egne ideer i stedet for bare at destillere min tekst eller ligefrem læse højt.

I det følgende er der dog ret detaljerede beskrivelser af hvad jeg foreslår I får ud af de enkelte scener og ikke mindst de spor spillerne kan finde. Det er mere *hvordan* det hele skal foregå jeg overlader til dig. Men husk: hvis du mener dine spillere har brug for et vigtigt spor kan du altid give dem det i en anden scene end der hvor jeg har tænkt det hører hjemme. Desuden har enkelte scener en tabel med evneslag, og som regel vil der også være et afsnit med vigtige noter eller særlige ting du skal være opmærksom på.

## **Om tempo og tomme huller**

Inden I spiller scenariet er der to vigtige overvejelser du som spilleder skal gøre dig. Dels skal du tænke over det tempo du vil sætte, og dels skal du overveje hvordan du vil fylde de tomme huller mellem scenerne ud – to ting der i virkeligheden hører sammen.

Jeg foreslår at du sætter et forholdsvist højt tempo hvor der nok er plads til rollespil, men hvor du ikke desto mindre sørger for at klippe videre så snart en scene kører i tomgang – eller meget gerne inden. Selvfølgelig er der grupper der bedre kan lide at dvæle end andre, men helt grundlæggende synes jeg det er bedre at stoppe en scene på sit højdepunkt end langsomt at se den sive ud i sandet.

Samtidig har jeg forsøgt at skære historien ind til benet og kun medtage de scener jeg finder nødvendige for historien. Det betyder at der af og til vil være et hul mellem to scener, og der skal du ikke være bange for at pådutte spillerne nogle tanker eller at på anden måde fylde de huller ud der – indenfor fiktionen – har skabt forbindelsen fra den ene scene til den næste. Og det vil også sige at du, hvis du indfører nye scener, skal holde et vågent øje med tiden. Det er, synes jeg, fint at lade historien udvikle sig lidt i en overraskende retning, men det er samtidig ærgerligt at stå med fire trætte spillere når I kun er halvvejs gennem scenariet.

# 1. AKT

Hvor en pige forsøges reddet og sagen antydes at være større end man troede.

## Akt 1: Anslag - klar til at gå ind

### *Hvor:*

Udenfor en villa i udkanten af et sommerhusområde tæt ved Rørvig. Huset har ingen nære naboer, der er sat brædder eller stof for alle vinduerne og grunden ser forsømt ud. Huset har en hoveddør, en køkkendør og en udendørs nedgang til kælderen.

### *Hvad:*

Scenen fungerer som scenariets optakt og det vil sige at det er her du skal opridse situationen. Jagten på kidnapperen, håbet om at finde pigen i live, risikoen for han er bevæbnet osv. Giv dem fornemmelsen af de er ved kulminationen af en længere proces. Scenen stopper lige inden de går ind i huset.

### *Noter:*

Scenen skal være kort og *to the point* da den kun er optakt.

## Akt 1: Scene 1 - jagten på en pige

*Hvor:*

Politigården

*Hvad:*

Scenen er et flashback til den efterforskning der har ledt dem frem til huset. Hver især har de samlet spor, talt med kilder, fået info fra resten af styrken osv., og nu mødes de i efterforskningsrummet for at stykke det hele sammen. Nogle af sporene peger i mærkelige retninger (de kommer til at give mening senere), men det burde være rimelig nemt at finde ud af i hvilken retning de skal gå – nemlig mod den fiskerestaurant i Rørvig som tændstikkerne fra Morten M. Jørgensens lejlighed stammer fra. Hvis de sidder fast har du mulighed for at give dem ekstra spor ved at en kilde ringer til stationen eller noget i den stil.

Målet med scenen er ikke at de skal finde ud af præcist hvor han er, men bare en generel retning (Rørvig) som de kan bruge som afsæt.



# SPOR

De ved allerede nogle ting inden scenen går i gang. Derfor skal du give Holger Thomsen bilaget "sagen kort" og Jacob Holck Sørensen bilaget "MMJs lejlighed". De vil sandsynligvis forsøge at undersøge en masse ting, men fortæl dem at de arbejder med en kort deadline og det her er hvad de ved lige nu. Efterforskerne har allerede løbet panden mod en mur flere gange og man føler det er nødvendigt at komme videre.

## Akt 1: Afslutning - pigen findes

*Hvor:*

Tilbage til kidnapperens hus uden for Rørvig. Kidnapperen og hans gidsel opholder sig i kælderen. De er de eneste i huset.



# HUSET

Der er rodet, beskidt og overalt flyder det med bøger, noter og ting der med lidt snilde kan identificeres som "amatør-okkulte". Altså store lysesager, sorte lys, urter, amuletter og den slags. Desuden er der malet symboler på mange af væggene, men meget af det er noget Aksel kan identificere som en dygtig amatørs arbejde.

I selve kælderen er de få møbler der er smadret som om alt er blevet kastet rundt. Der er en meget stærk lugt i kælderen af mug og tordenvej. Denne lugt stammer fra Slaven der har angrebet kidnapperen og pigen.



### *Hvad*

Sporet der leder dem til kidnapperens hus er som sagt æsken med tændstikker fra en fiskerestaurant i Rørvig. Jeg synes ikke du skal bruge tid på at spille efterforskningen derfra, men klip scenen og fortæl at sporet bringer dem til byen hvor det kun kræver lidt spørgen rundt før de finder frem til kidnapperens villa. Nu står de så foran den som de gjorde i prologen. Hvis de mener at de skal have back-up fra flere betjente eller noget, så fortæl dem at deres snusen rundt måske har alarmeret kidnapperen og at de derfor hellere må agere nu i stedet for at vente på forstærkninger der kan være længe undervejs.

De stormer huset og finder pigen død efter en kort kamp med kidnapperen som de til sidst får overmandet (se evneslag). Hvis du vil kan du give dem kort tid til at tale med kidnapperen og/eller lade dem snuse lidt rundt i huset, men som udgangspunkt bør du klippe scenen kort efter Morten M. Jørgensen er blevet overmandet.

### *Noter*

De må gerne bruge tid på at planlægge hvordan de vil ind i huset osv., men pas på det ikke tager overhånd og gør scenen alt for lang. Når kidnapperen er overmandet og de får tid til at kigge sig lidt omkring skal alle der ser pigens skamferede lig trække et sanity-kort.



## Evneslag FF - Kamp mod kidnapper

I kampen mod kidnapperen er det ikke vigtigt præcist hvordan de gør. Det vigtige er hvor mange der aktivt prøver at overmande ham. Han er bevæbnet med en kniv og tre af dem har knipler.

Antal succeser	Resultat
0-1	Du får overmandet skurken, men bliver selv såret. Mist 1 point i FF.
2-3	Du får overmandet skurken, men er lidt for ivrig i din afstraffelse. Lav med det samme et evneslag PS hvor du ikke må bruge Skæbne. Får du færre end 2 succeser skal du trække det øverste sanitykort i din bunke.
4+	Du får overmandet skurken. Intet andet resultat.

*Særlig regel:* Hvis tre eller flere spilpersoner deltager i kampen får alle 1 automatisk succes. Hvis der kun er en spiller der slås mister hun automatisk en succes.

## 2. AKT

### Hvor spillerne lærer at alt det de vidste om verden måske er forkert.

#### Akt 2: anslag - the end of the world as we know it

##### *Hvor:*

Lad være med at sætte scenen et bestemt sted – det giver større frihed ift. hvor aktens afslutning ender med at foregå.

##### *Hvad:*

Anden akt starter lige efter de har kæmpet mod den Slave kulten har sendt efter dem. De er forrevne, forslåede og har en klar fornemmelse af at det er held mere end noget andet der har gjort de overlevede. Men glæden ved at have overlevet overskygges af en snigende gru. For der er ingen tvivl om at det der angreb dem ikke kan forklares med videnskaben. Så enten er de blevet vanvittige, eller også findes der rent faktisk monstre. Og hvis der gør det, hvilke andre faste holdepunkter i tilværelsen vil så ellers vise sig at være forkerte?

Du skal ikke være alt for tydelig omkring hvad de har kæmpet mod, men fokuser i stedet for på at de, selvom de har vundet, lidt føler de har tabt. For den oplevelse de har været udsat for har med et ændret deres verdenssyn radikalt. Og det er pludselig blevet klart for dem dem at verden er større og langt farligere end de troede.

##### *Noter:*

I dette anslag er der som udgangspunkt meget lidt plads til spillerne. Hvis du føler de kan rollespille en scene baseret på følelser og fornemmelser og uden at røbe de præcise detaljer, så er det naturligvis super, men ellers skal du bare skære igennem og koncentrere dig om at formidle en stemning.

## Akt 2: scene 1 - Afhøring

*Hvor:*

Sankt Hans hvor man hurtigt har fundet ud af at kidnapperen hører til – for hans egen sikkerhed, naturligvis.

*Hvad:*

Der er gået et par uger siden de fangede kidnapperen og spillerne kan ikke rigtigt slippe sagen. Hvad ville kidnapperen egentlig? Hvorfor blev der aldrig stillet noget krav om løsepenge? Og hvorfor de okkulte tegn og bøger – var kidnapperen med i en eller anden syg kult eller hvad? De har hver især gravet i sagen og ikke mindst de ting man fandt i huset, så selvom man strengt taget opfatter sagen som afsluttet beslutter de sig for at besøge Morten M. Jørgensen på Sankt Hans.

Han er tydeligvis ikke rask, og selvom han ikke længere hulker er han om muligt endnu mere usammenhængende end da de fangede ham. Som spilleder skal du bare give den fuld skrue og bruge ham som eksempel på hvor galt det kan gå hvis man roder med ting der overstiger den menneskelige fatteevne.



# SPOR

Inden selve besøget skal du give hver spiller en side med noter fra kidnapperens hus. Det er en oversigt over hvad de hver især hæftede sig ved i huset og ikke mindst den smule de har fundet ud af ved at grave lidt dybere. Tanken er at noterne kan give dem noget at tale med MMJ om.



MMJ

Noget af det kidnapperen kan fortælle er:

- at han blev nødt til at slå hende ihjel for at beskytte hende.
- Hvis ikke havde noget værre fået fat i hende.
- at det her bare er begyndelsen.
- at de skal passe på. Hvis de roder sig ind i det her kommer Slaverne efter dem. Slaverne er de væsener kulten bruger som lejemordere og stik i rend-drenge, men hvis man graver mere i det bliver han panisk og lukker i som en østers.
- at der er flere. Om der vil komme flere, om der er flere og om det er mord eller hvad han taler om er ikke helt til at forstå.
- noget med at videnskab ikke gør nogen forskel.
- at dagen i morgen ikke er ren, hvilket naturligvis er en hentydning til Morgendagens Sparekasse.

En mulighed her er også at de på vej gennem hospitalet til Morten Jørgensens celle bliver antastet af en patient der kigger vildt på en af dem og siger noget i stil med: "Den siger I skal finde krypten. Find krypten – ellers bliver jeg aldrig fri." Det er selvfølgelig Den Sovende der taler gennem den sindssyge. Det er måske lidt for corny, men der må du vurdere hvad dine spillere er til.



# OVERLÆGEN

Richard Olesen

Hvis de ønsker det kan de tale med den læge som har stået for behandlingen af Morten M. Jørgesen. Hans primære opgave er at give en rationel vinkel på tingene idet MMJs sindssyge efter hans mening kan forklares med videnskab. Noget af det han kan fortælle er:

- hvad der virker virkeligt ikke nødvendigvis er det – mentale sygdomme kan netop bestå i at sindet så at sige opdigter ting.
- at troen på det overnaturlige i sig selv ikke er en sygdom, men at denne her ekstreme udgave ikke er sjælden.
- at man arbejder med teorier om at sådanne vrangforestillinger kan være smitsomme – en form for kollektiv stress. I hvert fald har man flere gange observeret en slags massepsykoser i for eksempel isolerede samfund.
- at det er sindets måde at håndtere ting man ikke kan klare på det bevidste plan.
- husker han har læst i arkivet om en lignende sag for et par hundrede år siden. Galning fangede unge mænd og ridsede tegn i dem. Man ved ikke hvilke.



Sankt Hans er ikke et rart sted og mødet med kidnapperen er stærkt foruroligende. Under afhøringen eller måske allerede på vej ind til ham skal alle spillere lave et evneslag PS og konsultere nedenstående tabel.

## **Evneslag PS – mødet med sindssygen**

Antal succeser

Resultat

0-2

Træk et sanity-kort

3+

Intet resultat

## **Akt 2: scene 2 - Mørkemænd**

*Hvor:*

Lige udenfor Sankt Hans.

*Hvad:*

På tilbage fra Sankt Hans opdager de at de bliver overvåget af mørkkklædte mænd. Det er naturligvis Departement for Intern Sikkerhed der holder øje med dem. Hvis du vil kan du godt lave en kort jagt hvor de forsøger at fange en af agenterne, men i sidste ende slipper vedkommende væk. Scenen skal egentlig bare præsentere agenterne der spiller en rolle senere i scenariet.

## **Akt 2: Scene 3 – undersøgelser**

*Hvor*

Scenen spilles ikke et bestemt sted, men skal bare være en form for aftale af hvem der undersøger hvad.

*Hvad*

De er ikke længere i tvivl om at sagen er større og potentielt farligere end de troede. Derfor beslutter de sig for at grave lidt mere i nogle af de ting de allerede har fundet. Men de har også fornemmelsen af at tiden er knap og derfor fordeler de opgaverne imellem sig.



De forskellige ting de hver især kan undersøge er:

- biblioteket – for at undersøge okkulte tekster og måske finde ud af noget om tegnene på pigen og om kidnapperens bogliste.
- lignende sager – altså kriminalhistorie. Hvis de ikke selv tænker tanken kan en af dem – måske det unge talent – komme i tanker om at han vist nok har hørt om lignende sager.
- sporene fundet i huset. De fandt blandt andet bøger, artikler, tegn og andet, men der er også blevet lavet nogle tekniske undersøgelser. Man kan argumentere for at de sagtens kunne have fået de her ting inden de talte med kidnapperen i foregående scene, men jeg forestiller mig at undersøgelserne lige skulle være færdige.
- de kan måske have interesse i at grave lidt mere i Morten M. Jørgensens liv og levned. Det er en oplagt opgave for reporteren og hans kildenetværk. Det er ikke utænkeligt at han ved nogle af tingene allerede fra da han lærte kidnapperens identitet at kende (før scenariet starter), men ift. historien er det først nu det er vigtigt

### *Noter*

Du kan med fordel sætte denne scene meget skarpt. I stedet for at lade det være op til spillerne hvad de vil undersøge, så bare sig at de hver især dykker ned i et aspekt af sagen og giv dem så de relevante noter. Scenen er altså ikke som sådan en egentlig scene, men mere en optakt til den diskussion de har i scene 4.

## **Akt 2: Scene 4 – På sporet af en sammensværgelse**

*Hvor*

Politigården.

*Hvad*

Spillerne fremlægger deres spor for hinanden og prøver at få pengene til at passe. Det er helt i orden at de ikke kommer langt med efterforskningen på nuværende tidspunkt. Faktisk er det værre hvis de kommer alt for langt, så hvis du føler at de er på sporet af noget kan du afbryde dem med scenen "Modstand" (se nedenfor).

*Noter*

Spillerne vil helt sikkert have en masse ting de vil undersøge, men prøv at holde dem fast på at denne her scene handler om at diskutere de spor de har indtil videre. Hvis de insisterer, så lad dem lave aftaler med f.eks. Jacob Stein.

## **Akt 2: Afslutning - Modstand**

*Hvor*

Politigården, det lokale værtshus eller et andet sted hvor spillerne er samlet og du synes det passer ind.

*Hvad*

Kulten har fået fornemmelsen af de er lidt for tæt på og har derfor sendt en af Slaverne for at skaffe dem af vejen. Væsenet angriber dem og det er kun takket være beskyttelsessymbolet (det der var ridset i den kidnappede) som en dem har tegnet i sin notesbog at det lykkes for dem at overleve. Kampen er hård og nådesløs og den kommer som minimum til at koste spillerne sanitykort, men den kan også give dem vigtige spor (se boks).

Hvordan du helt præcist vil køre det vil jeg lade være op til dig. Men væsenet er stærkt og spillerne har sandsynligvis ingen våben, så det må være noget med det forhåndenværende søms princip. Uanset udfaldet af deres evneslag vinder de i sidste ende kampen takket være symbolets virkning, men evneslaget afgør hvor godt de klarer det indtil da. Når monstret er besejret er det som om det smelter og fordamper og det efterlader kun nogle rådne gevandter og en lugt af mug og tordenvejlr.



## SPOR

Kampen mod monstret giver dem følgende spor:

1. Lugten er den samme som den de oplevede i huset
2. På en eller anden måde skal det blive klart for dem at det var symbolet som en af dem havde tegnet i sin notesbog eller noget der svækkede væsenet.
3. Monstret angreb først den af dem som fik bilaget "gennemgang af arkivet." Det skyldes at tegnet uden cirklen tiltrækker mens det med cirklen beskytter.



I det øjeblik de får et indtryk af hvad det er der har angrebet dem trækker alle spillere automatisk et sanity-kort. Desuden skal de efter kampen lave et evneslag PS og konsultere tabellen her:

## **Evneslag PS – mødet med monstret**

Antal succeser	Resultat
0-2	Træk et sanity-kort
3+	Intet resultat



## **Evneslag FF – kampen mod monstret**

Antal succeser	Resultat
0	Du bliver forholdsvist hårdt såret under kampen. Du mister permanent 1 terning i Fysisk Formåen og en terning i Psykisk Styrke.
1-2	Du får nogle knubs under kampen. Du mister en terning i Fysisk Formåen.
3+	Ingen speciel effekt.

### **3. AKT**      **Hvor det dystre plot så småt går op for vores hovedpersoner. Og hvor hjælpen viser sig fra uventet kant**

#### **Akt 3: Anslag - loven i egen hånd**

*Hvor:*

Foran kultens hovedkvarter – Morgendagens Sparekasse. Dog skal du naturligvis ikke fortælle dem det, men blot understrege at det er et hus hvor de regner med at finde svaret på alle gåderne.

*Hvad:*

Sagen har efterhånden udviklet sig i en retning ingen af dem havde regnet med – og ikke mindst i en retning ingen vil tro på. Men de har en fornemmelse af hvad der er på spil og ikke mindst hvordan de kan skære ind til ondets rod. Derfor har de besluttet sig for at tage loven i egen hånd og opsøge dem de efterhånden er sikre på har sat det hele i gang.

Stop scenen i det øjeblik de bryder ind i huset.

*Noter:*

Scenen her kan minde meget om scenariets anslag, men stemningen skal ikke være den samme. For hvor de i starten tjente den gode sag ser det anderledes ud nu. Dels er de på kant med loven ved overhovedet at bryde ind, men endnu vigtigere spørger de måske om ikke det var bedre at forblive uvidende.

### **Akt 3: Scene 1 - Hjælpen**

*Hvor:*

Steins lejlighed på Frederiksberg.

*Hvad*

De møder en historieprofessor med speciale i det okkulte – Jacob Stein – som giver dem vigtige spor og advarer dem om farerne der lurar bag den virkelighed vi kender. Hans opgave – ud over at give vigtige spor – er som sagt at informere spillerne om hvordan virkeligheden rent faktisk er. For det er ikke menneskene der er herrer på jorden, og selvom den moderne videnskab tror sig tættere og tættere på teorien om alting, så ved man når det kommer til stykket alt for lidt om det der i virkeligheden styrer universet. Og det er kun godt, kan han også fortælle. For når det gælder det vi kalder det overnaturlige er uvidenhed den bedste beskyttelse.

Hvis de er afvisende vil han forsikre dem om at det her skam ikke bare er noget han finder på. Og, fortæller han, hvis de rent faktisk har tænkt sig at rode med det okkulte, så er noget af det farligste man kan gøre at afvise det blankt.



# SPOR

Jacob Stein kan blandt andet fortælle dem følgende ting:

- Tegnet de fandt på pigen er en del af en traditionel beskyttelses- eller bindingsformular der i hvert fald er blevet brugt så langt tilbage som det gamle Sumer, men sandsynligvis længere.
- Det andet tegn – det uden cirklen – kan han ikke helt gennemskue. Men han kan måske fortælle at en cirkel typisk bliver brugt til at netop binde eller beskytte.
- Han bliver meget spændt over at se pergamentet de fandt i Morten M. Jørgensens hus i scene 1. Det er skrevet med almindelige bogstaver og er, mener han, fonetisk sumerisk – altså sumerisk der er skrevet så det kan læses med de rigtige lyde direkte fra pergamentet. Selve ordene mener han netop er en kraftfuld beskyttelsesformular som han dog advarer dem på det kraftigste mod at forsøge sig med. "Det ligner kun ord, men konsekvenserne af at sige dem højt kan være fatale."
- Han mener at væsenet der angreb dem ganske enkelt ikke kan være fra den jord vi kender. Han kan ikke ud fra deres beskrivelser være mere præcis, men understreger at form som vi kender det er et relativt begreb for den slags væsener – hvad der tager en form på et tidspunkt kan ændre sig når det manifesterer sig igen. Han vurderer dog at det nok har været en form for tjenende væsen – altså noget der er bundet af en mægtigere entitet eller, måske, en troldmand.
- Han fortæller muligvis også mere om de sovende ting de har læst om på biblioteket. Mange af dem er – frivilligt eller fordi de er blevet besjret – fanget under havet, under bjerge eller bag stjerneene, og det kræver både mægtige formularer og meget præcise stjernekonstellationer at vække dem. Men ikke desto mindre findes der kulter som forsøger netop det uden tanke for konsekvenserne.
- Ofringer er ganske rigtigt helt normale i mange kultiske sammenhænge. Typisk jomfruer, men det er mere tradition. Det vigtigste er at ofrene er forberedte gennem ritualer, påvirkning og andet. Det er ikke unormalt, kan han fortælle, at folk er så indoktrinerede i kulten at de mere eller mindre frivilligt lader sig ofre.

### **Akt 3: Scene 2 - brikkerne falder på plads**

#### *Hvor*

Politigården eller et mere sikkert sted afhængigt af hvor de blev angrebet.

#### *Hvad*

Efter mødet med Jacob Stein, overfaldet og andet er der flere spor der skal sættes sammen. Desuden er nogle af deres kilder vendt tilbage med mere info eller også har de selv gravet lidt mere i forskellige ting. Under alle omstændigheder kan du med fordel give dem noterne "Morgendagens Sparekasse" og "noter fra regeringskilder" inden scenens start.

#### *Noter*

Scenen kører som de tidligere investigationscener. Men håbet er selvfølgelig at begivenhederne og de sanitykort der allerede er blevet trukket skal øge følelsen af usikkerhed og måske endda desperation.



Hvis de selv bringer ønsket om at tale med Morten M. Jørgensen igen på bane, så overvej at spille scene 3 før denne scene.



### **Akt 3: Scene 3 - tilbage til Sankt Hans**

*Hvor:*

Tilbage på Sankt Hans.

*Hvad:*

Denne her scene er ikke strengt nødvendig, men kan blive meget stemningsfyldt. De har måske nogle flere spørgsmål de vil stille Morten M. Jørgensen og besøger derfor atter Sankt Hans. Men i stedet for at få svar på deres spørgsmål finder de ham død – myrdet på bestialsk vis. Overlægen kan naturligvis ingen forklaring finde – døren har været låst hele tiden – men en svag lugt af mug og torden burde give spillerne et vink med en vognstang.

*Noter:*

Hvis du føler spillerne mangler et spor der kan lede dem mod Morgendagens Sparekasse, så har han skrevet noget til dem med sit eget blod. Overlægen kan i øvrigt også fortælle at han har haft andre besøg – blandt andet fra mørkkledte mænd der præsenterede sig som tidligere kollegaer. Det er naturligvis agenterne fra DIS der har talt med ham.



Synet af Morten Jørgensens maltrakterede lig er hård kost. Alle der kigger ind i hans celle trækker automatisk et sanitykort.

### **Akt 3: Afslutning del 1 - Morgendagens sparekasse**

*Hvor*

Sparekassen – og dermed kulten – holder til i en villa i det gamle villakvarter på Rosenvængets Allé bag Trianglen. Det vil sige, sparekassen bor i villaen – kulten har indrettet sig i kælderen.

Man får adgang til kælderen gennem en dør skjult bag en bogreol. Enten står den åben fordi kulten har dummet sig, måske hører de lyde derfra eller også er der bare en af spillerne der læner sig mod en knap. I kælderen er der tre vigtige ting:

1. Et laboratorium hvor kulten udfører forskellige eksperimenter. Det ser meget professionelt ud med hvide kitler, kolber, bunsenbrændere osv., men det hele er krydret med mærkelige tegn, okkulte skrifter, amuletter og den slags. Det er som om de arbejder på at destillere det mystiske ned til dets grundform. Her finder de også noter om kultens tidligere forsøg samt billeder (dokumentation) af hvordan ofrene blev forberedt (se boks).
2. Fire cellelignende rum uden vinduer. Meget spartansk indrettede og med lænker i væggene. Det er her kulten har holdt unge piger og drenge fangen for at forberede dem som ofre til Den Sovende.
3. I en form for operationsstue står blandt andet et stort kar. Det er blevet brugt til at opløse ligene af kasserede ofre ved hjælp af læsket kalk og saltsyre som står i poser og dunke ved siden af. I modsatte hjørne bag et forhæng står et operationsbord på hjul med resterne af en Slave fastspændt på. Den er tydeligvis ilde tilredt, men alligevel er den sært immateriel.

### *Hvad*

De er på sporet af kulten og håber at kunne finde afgørende spor. Det gør de, men de finder også mere i huset end de havde regnet med.

Hvordan du vil lave scenen i kulten er meget op til dig. Men giv dem følelsen af at de er tæt på at optrevle mysteriet koblet med en fornemmelse af at nogen hele tiden kan dukke op. Det sidste sker naturligvis ikke, kulten er nemlig smuttet til Bornholm for at lede efter det de mangler til at vække Den Sovende.

Når du synes de har snuset nok rundt i huset bliver det hele en smule mere dramatisk. For selvom Slaven har været udsat for talrige videnskabelige og okkulte forsøg er der stadig liv i den. Og den er vred. Meget vred.

Denne her kamp skal være langt sværere end deres tidligere møde med en Slave. Pladsen er trang, væsenet føler sig trængt op i en krog og det overrasker dem sandsynligvis. Så med mindre dine spillere får en genial idé er der to oplagte muligheder: at bruge gassen fra bunsenbrænderne i laboratoriet til at skabe en eksplosiv brand eller at flygte. Men uanset hvordan de slipper væk, så er det primære formål med monstrets angreb at lukke huset bag dem så de ikke bruger mere tid på undersøgelser og den slags. Så hvis de bruger gasmetoden breder branden sig naturligvis, og hvis de bare flygter og låser døren river Slaven måske noget af kælderens ned i sine bestræbelser på at slippe ud. Men det kan også være skudveksling der rammer en gasbeholder eller noget lignende. Der er flere muligheder og derfor har jeg heller ikke lavet evneslag for kampen. Men kig lidt på dine spilleres tilstand og afstem et evneslag derefter. Hvis de indtil videre er sejlet igennem, så lav det svært. Og hvis alt er kikset frem til nu, så giv dem en ærlig chance. Men uanset hvad er resultatet at de slipper ud af huset og lige ud til de agenter fra DIS der venter på dem.



# SPOR

Ved at undersøge huset kan de finde følgende spor:

- I laboratoriet hænger mange billeder af unge drenge og piger. De genkender blandt andet Louise Nielsen på et af billederne. Hun er bundet og har symboler ridset i kroppen – det ligner dem de har set før, men er uden cirklen. På billedet står der: "brugbar".

- Teenagerne på billederne er tit lænket, men på flere billeder er de som i ekstase. Der er enkelte fotos med teksten "kasseret." Hvis de ikke straks laver koblingen til karret kan de finde noter der forklarer hvad der sker med kasserede ofre.

- de finder flere bøger om kirker og danske øer.

- de finder symbolet med lidt tilføjelser (Appendix 2) på et stykke bagepapir. Tanken er at man lægger det over et kort for at finde vigtige ting.

- en note der fortæller at "hammeren = døren. Men hvor er nøglen der binder seglet? Måske under fikspunktet, men hvor er det?"

- de finder videnskabelige noter om en "påkaldelse" kulten har lavet. Skulle vække noget i "dybet" og de mener den virkede. Men den påkaldte var "ikke så samarbejdsvillig som håbet." De håber at når himlen ændrer sig vil den atter blive bundet, men indtil da "har den rigelig plads at boltre sig på." Her hentydes naturligvis til tingen i vandet som de møder senere.

- flere tekster om "de sovende" og den magt de kan give dem der vækker dem.



### **Evneslag PS – Laboratoriet**

Synet af tingene i laboratoriet er ikke for svage sjæle. Alle der går derind skal lave et evneslag PS og konsultere tabellen.

Antal succeser	Resultat
0-2	Træk et sanity-kort
3+	Intet resultat

### **Evneslag PS – Karret**

Når det går op for dem hvad karret er blevet brugt til kan det kræve et evneslag.

Antal succeser	Resultat
0-2	Træk et sanity-kort
3+	Intet resultat

### **Evneslag PS – Slaven på bordet**

Antal succeser	Resultat
0-2	Træk et sanity-kort
3+	Intet resultat

*Særlig regel:* Hvis en spiller klarede sig dårligt i kampen mod den anden slave kan du vælge at tage en terning fra ham/hende.

Hvis en spiller klarer sine to første evneslag (for eksempel for laboratoriet og slaven på bordet) kan du vælge at give dem en terning mindre i det sidste. Huset er hård kost for uforberedte.

### **Akt 3: Afslutning del 2 - venner i nøden**

*Hvor:*

Foran kultens hus.

*Hvad:*

Departement for Intern Sikkerhed har tidligere holdt øje med kulten – blandt andet gennem deres undercoveragent Morten M. Jørgensen. De havde egentlig afskrevet dem som religiøse fantaster, men de sidste ugers hændelser og ikke mindst spillernes interesse for sagen har fået dem til at genåbne den.

Om agenterne er taget ud til kultens hus for selv at undersøge det eller fordi de har fulgt efter spillerne er underordnet. Hovedsagen er at de gerne vil have spillernes hjælp til at finde kulten som de mener har farlige planer. De er altså venner og du skal tydeligt præsentere dem som folk der er til at stole på. Scenen skal ikke være lang, men skal bare være et kort møde med spillernes nye allierede. Og hvis de forsøger at stille spørgsmål foreslår deres leder – Erik Hvidt – at de taler sammen i mere rolige omgivelser.



Uanset om der udbryder brand i kultens hus, om kælderens styrter sammen eller hvad der ellers sker, så overtager DIS lige så stille den del af sagen. Spillerne behøver altså ikke bekymre sig om myndighederne, bevarelse af spor osv.

## 4. AKT

### En kort akt om videnskaben vs. det overnaturlige og om det der lurder i dybet

#### Akt 4: Anslag - efter stormen

*Hvor:*

Et sted ud fra Bornholms vestkyst.

*Hvad:*

Anslaget foregår i de sene nattetimer efter Tingen i Vandet har sænket bornholmerfærgen. Regnen siler ned, himlen bliver flået af lyn og bølgerne smadrer mod stranden. Våde og rystede får vores helte kæmpet sig i land og begynder at spejde efter andre overlevende. De finder ingen. Flere gange stopper de op og prøver at tale om det de har oplevet, men i sidste ende er ingen ord tilstrækkelige. Tingen der angreb dem og ikke mindst de kræfter beskyttelsesformularen slap fri er simpelthen for ufattelige. Men een ting er sikker: det der angreb dem, det som dræbte flere af agenterne og med sine sidste kræfter ramte færgen så hårdt at den sank på få minutter, det er intet sammenlignet med det der venter verden hvis kulten lykkes med deres foretagende.

#### **Akt 4: Scene 1 - friends in high places**

*Hvor:*

DIS's hovedkvarter et ikke nærmere specificeret sted.

*Hvad:*

Agenterne tager dem med til deres hovedkvarter hvor de vil forsøge at koordinere samarbejdet. Erik Hvidt er meget interesseret i at finde ud af hvad de ved, men tilbyder naturligvis også at føre dem up to date. Scenen skal altså langt henad vejen være en blanding af de tidligere efterforskningsscener og så samtalen med Jacob Stein. Men hvis du føler det vil gavne kan du overveje at give dem nogle minutter inden mødet med Erik Hvidt hvor de uforstyrret kan diskutere det de har fundet ud af indtil videre.

Problemet med samarbejdet er bare at Departement for Intern Sikkerhed har en lidt anden idé om hvad der foregår end spillerne. De tror ikke på "overnaturligt hokus pokus", men mener derimod at kulten leder efter noget tyskerne gemte på Bornholm nær krigens slutning – noget som også russerne ledte efter hvilket var en vigtig årsag til de bibeholdt besættelsen af øen. (Russerne forlod først Bornholm d. 5. april 1946 – både i scenariet og i den virkelige verden.) Hvad det præcist er ved agenterne ikke, men det er velkendt at tyskerne havde masser af hemmelige våbenprojekter. Og på sin vis har agenterne da også ret. Tyskerne håbede Den Sovende kunne være det våben der ville vinde krigen for dem og russerne fik samme idé, men det lykkedes naturligvis ikke for nogen af dem. Det er ikke utænkeligt at spillerne kan overtale Erik Hvidt og hans folk til at tro på hvad der virkelig foregår (hvis de altså selv tør tro på det), men det er mere sandsynligt at han affejer alt det overnaturlige og bare fokuserer på han gerne vil finde kulten og vil have deres hjælp til det.





# ERIK HVIDTS VIDEN

- Morten M. Jørgensen har arbejdet for DIS og var undercover hos kulten.
- man har holdt øje med kulten fordi man mente de bedrev statsfjendtlig virksomhed der igen hang direkte sammen med ting tyskerne og russerne gjorde under 2. Verdenskrig.
- man opgav overvågningen for flere måneder siden fordi man mente de var religiøse fantaster snarere end fremmede agenter.
- Morten M. Jørgensen forsvandt kort efter sagen blev lukket. De formoder at han blev hjernevasket af kulten.

Hvad det præcist er spillerne skal hjælpe DIS med afhænger af hvor meget de ved på nuværende tidspunkt. Hvis de ved at kulten sigter mod Bornholm, så er det blandt andet det agenterne vil have bekræftet (hvorefter de kan tilføje den viden de har om tyskernes forsøg på øen). Men hvis spillerne ikke har lavet koblingen endnu, så kan agenterne pege dem mod Bornholm, men håber så at spillerne kan komme med et mere præcist bud. Under alle omstændigheder slutter scenen med at de gør klar til at tage mod Bornholm for at stoppe kulten.



Måden de finder frem Østerlars hvor nøglen til seglet er gemt er ved at lægge bagepapiret de fandt i huset over et kort over Bornholm de fandt i en af Morten M. Jørgensens kortbøger. For ikke at røbe Bornholm spiller en vigtig rolle for tidligt i scenariet synes jeg dog først du skal give dem kortet i det øjeblik de ved at det er der de skal hen. Så kan en af dem komme i tanker om at han så kortet som måske kan give dem flere spor.

## **Akt 4: Scene 1 - Afslutning - Tingen i vandet**

### *Hvor*

Bornholmerfærgen. Hvordan færgen helt præcist så ud i 50'erne er mindre vigtigt. Tag bare udgangspunkt i hvordan man ved en færge ser ud i dag. Men turen går langsomt, færgen gynger i den storm der pludselig rammer landet og det er som om der er alt for mange mennesker ombord.

Desuden har færgen masser af kahytter og områder der kan blive lukket af, oversvømmet og andet som kan skabe god, sund panik hos spilpersonerne – noget du ikke skal være bleg for at udnytte.

### *Hvad*

På vej gennem Østersøen med færgen bliver de ramt af en storm. Overfarten er hård, men storm og høj sø er det mindste af de onder de må slås med på vejen derover. Kulten har nemlig under et tidligt eksperiment vækket et væsen som nu huserer i Østersøen, og det forsøger – sandsynligvis på kultens bud – at stoppe dem.



Synet af Tingen i Vandet er mere end de flestes sind kan holde til. Passagerer og agenter reagerer med panik, bliver akut sindssyge eller lignende. Spillerne derimod har oplevet lidt af hvert i den seneste tid og de kan derfor nøjes med at trække et sanitykort.

Hvordan kampen mod Tingen i Vandet forløber er meget op til dig, men lad være med at bruge for lang tid på den. Gør det i stedet klart for starten at de ingen reel chance har for at kæmpe mod den – for eksempel ved at lade et par agenter prøve hvorefter de dør på horribel vis. Deres eneste chance for at overleve er at prøve den beskyttelsesformular de fandt hos kidnapperen og den virker da også. Men prisen er høj (se boks med evneslag). Og selvom det lykkes at besejre den ved hjælp af beskyttelsesformularen (som tvinger den tilbage til sin søvn i dybet), så klarer færgen ikke angrebet. Spillerne redder sig naturligvis ombord i en redningsbåd eller noget lignende (måske fordi de er ude på dækket for at kaste formularen), men som antydnet i fjerde akts anslag er der ikke umiddelbart andre overlevende. Heller ikke de agenter som skulle have hjulpet dem mod kulten.



## Evneslag PS – Beskyttelsesformularen

At kaste beskyttelsesformularen kræver et stærkt sind. Alle spillere skal deltage (den kræver en i hvert verdenshjørne) og skal derfor lave et evneslag PS og konsultere tabellen nedenfor. Lad alle lave deres slag før du fortæller resultaterne:

Antal succeser

Resultat

0-2

Det lykkes at kaste formularen, men prisen er at du skal vende 1 sanitykort og mister to skæbne. Hvis du ikke har minimum 2 skæbne mister du desuden permanent en terning i PS.

3-4

Det lykkes at kaste formularen, men prisen er at du skal vende 1 sanitykort.

5+

Det lykkes at kaste formularen.

# 5. AKT

## Hvor alt skal afgøres

### Akt 5: Anslag - mareridt

Anslaget til femte akt er en undtagelse. Det peger nemlig ikke frem mod en bestemt scene, men antyder nogle af de slutninger der kan være på scenariet. Og hvor man kan sige at de fire foregående akter har været flashbacks fra anslagsscenerne, så er anslaget i femte akt en form for flash forward.

For natten efter forliset plages spillerne af drømme om fremtiden. De drømmer om ild, om skygger der sænker sig over landet, om gamle ruiner og ikke mindst om en verden der ligner vores, men bare på afgørende måder er forkert, hvilket selvfølgelig er en forsmag på den verden der vil komme hvis jordens sande herskere slippes fri. Men det kan også være at drømmene rummer en form for perverst håb for hver enkelt af dem. Et håb om en verden uden svaghed (Det unge talent), om en tid hvor ingen tvivler på det overnaturlige (Reporteren), om at få magt (Kvinden) eller måske hævn (Efterforskningslederen). Du vælger selv om drømmene meget konkret skal vise frem mod de scener der kommer, eller om det mere har karakter af utydelige visioner. Men hovedsagen er at de ikke er i tvivl om at det her er fremtiden.

## **Akt 5: Scene 1 - Rønne**

*Hvor*

Rønne, Bornholm.

*Hvad*

Den førstescenepå Bornholmskal primært tjenetilat præsentere end ø i forfald. Der er en utryk stemning af "andethed" overalt hvor de er, og folk er overdrevent mistænkelige – en stemning der bestemt ikke er blevet bedre af færgens tragiske forlis. Ellers får vejret skylden, men det skyldes naturligvis også det der sover under klipperne og nu rører på sig.

Scenen skal være kort og stemningsskabende, men du kan eventuelt smide et par spor i form af avisartikler fra Bornholms Tidende som blandt andet skriver at en lokal arkæolog har fundet en skjult krypt i Østerlars Kirke, og ikke mindst at antallet af mentale forstyrrelser på øen er stigende. I følge en lokal læge har man ikke set noget lignende de sidste 100 år.

## **Akt 5: Scene 2 - Kirken i Østerlars**

### *Hvor*

Rundkirken i Østerlars. Bornholms største rundkirke og centrum i det sejl der holder Den Sovende fanget. I krypten under kirken er der et hulrum hvori der ligger en amulet. Amuletten er den egentlig nøgle der holder fængslet låst og skal bruges til ceremonien der vil vække Den Sovende.

Selve kirken er i tre plan og man har adgang til anden etage via en trappe.

### *Hvad*

Denne scene er opakten til det opgør der slutter scenariet. Hvis ikke de allerede har gættet det bør du gøre det klart for dem at der ligger noget under kirken i Østerlars der kan hjælpe kultisterne, og at det naturlige vil være at stoppe dem. Kulturn har jo skullet undersøge flere kirker da de ikke har noten om "den store kirke" spillerne fandt hos Morten Jørgensen.

Hvordan du vil køre den kamp er som altid op til dig. Men mit forslag er at gøre det uden evneslag og i stedet fokusere på fortællingen. En mulig version kunne se sådan her ud:

1. Spillerne finder objektet i den hemmelige krypt. Det er en talisman der er en del af den sovendes fængsel og derfor også skal bruges til at frigive ham (hende? Den?). En tekst gør dem opmærksom på at den er fokuspunktet for seglet og derfor ikke må ødelægges.

2. Kultisterne dukker op og forsøger at få fat i amuletten. Ildkamp følger og jeg forestiller mig spillerne bliver tvunget til at søge mod øverste etage på kirken. De er løbet tør for ammunition, er i håbløst undertal og det ser ikke godt ud.

3. De bliver tilbudt en udvej – giv kultisterne amuletten og så får de lov at overleve. Alternativt forsøger kultisterne at narre dem. For de har – siger de – hele tiden arbejdet på at forhindre denne her ting i at vågne og troet at spillerne ville vække den. Hvis ikke spillerne har forstået hele sammenhængen (noget monstrøst er fanget under seglet der er over Bornholm og det kan vækkes med katastrofale følger), så kan de få den her.

4. Til sidst får kultisterne amuletten og hælder derefter benzin ud over kirken og stikker ild på det. Mens vores helte redder sig ud (se evneslag nedenfor) er de på vej til Hammershus hvor ritualet skal laves.



## Evneslag FF – branden i kirken

Antal succeser

Resultat

0-1

Du klarer dig ud, men ikke uden svære forbrændinger. Du må trække et sanitykort og mister et point i FF.

2-4

Du klarer dig ud, men oplevelsen har skræmt dig. Træk et sanitykort.

5+

Du klarer dig ud helt uden men. Oplevelsen styrker din tro på dig selv – få 1 Skæbne



## Akt 5: Scene 3 - Showdown

### *Hvor:*

Hammershus. Den Sovende ligger fanget under Hammeren og derfor skal det endelige ritual foregå på Hammershus der både ligger uforstyrret og "centralt". I kultens hus har de fundet et lille spor der peger i retning af hammeren, men ellers kan du lade dem finde frem til det på flere måder. De kan have overhørt et kultmedlem tale om det, de kan følge spor, de kan spørge sig frem, eller måske er der nogle abnorme vejrfænomener – kuglelyn, små cykloner og andet – der centrerer sig omkring hammeren og Hammershus.

### *Hvad:*

Det her er det endelige showdown. Selvom de lige har lidt et svidende nederlag til kulten har de ikke andet valg end at forsøge at stoppe dem. Hvordan det helt præcist skal forløbe afhænger i vid udstrækning af både dig og dine spillere, men her er et par væsentlige detaljer:



Overvej at forære spillerne nogle skæbnepoint inden de tager ud for at gøre en ende på kulten. Efter mange strabadser er de endelig kommet til det de ved er afslutningen og det giver dem styrke. Og så har de muligvis også desperat brug for lidt ekstra terninger hvis de skal klare skærene.

1. Der er tre unge piger og drenge der skal ofres som en del af rituallet. De er blevet forberedt (hjernevasket) gennem længere tid og går villigt med til det. Der er altså ingen hjælp herfra.
2. Mængden af kultister er op til dig. De er sikkert ikke overvældende mange.
3. Grundlæggende bruger kulten amuletten som fikspunkt. Den skal ødelægges og det kræver blandt andet ofrenes livsenergi.

Det vil altså sige at rituallet umiddelbart kan stoppes ved at stoppe ofringerne, ved at stjæle amuletten eller ved at dræbe alle kultisterne. Det kan selvfølgelig også være dine spillere kan finde en anden udvej, men de måder skulle fungere. Det kan virke ganske uoverkommeligt, især når man tænker på hvordan det gik i deres tidligere sammenstød med kulten, men de får hjælp fra uventet kant. For allerede mens seglet der binder Den Sovende svækkes rækker den ud mod verden og de kultister der prøver at kontrollere den. Det kan være bølger af sindssyge der rammer dem, lyn, enorme skyggeagtige tentakler eller noget helt fjerde, men hovedsagen er at det kan være med til at tippe balancen i spillernes favør.

Undervejs i kampen synes jeg du skal gøre brug af masser af evneslag. For eksempel kan det kræve et evneslag i PS at holde hovedet koldt inden de angriber, og de kan slå for FF for at se om det lykkes at snige sig ind på kultisterne, ligesom nærkamp eller synet af Den Sovens bgyndende manifestation kan kræve evneslag. Men til forskel fra resten af scenariet synes jeg ikke du skal arbejde med automatiske succeser. Sæt i stedet en simpel sværhedsgrad hvor det f.eks. kræver to succeser i FF at besejre en menig kultist, men fire succeser at undgå at blive ramt af den kniv Janus Vejlskov fægter med. Og hvis de ikke får det nødven-

dige antal succeser, ja, så har det alvorlige konsekvenser. Men ligesom sværhedsgraden kan blive gradvist højere (fordi det er nemmere at holde hovedet koldt inden et angreb end det er at undgå at blive vanvittig når man ser Den Sovende manifestere sig), så lad også prisen for et fejlet slag vokse. På den måde får afslutningen en naturlig spændingskurve, og samtidig sikrer du at det ikke kun er spillernes snilde, men også terningerne der i sidste ende afgør om det lykkes at forpurre ritualet eller ej.

## **Epilog - sejiens pris/nederlagets sve**

Der er to forskellige afslutninger på scenariet alt efter om det lykkes at stoppe kulten eller ej. Men uanset hvad foreslår jeg at du laver epilogen som en kort fortælling hvor du opsummerer hvad der skete for hver enkelt. Eller, hvis du føler at dine spillere er klar til det og med på stemningen, du kan lade dem fortælle det selv.

Hvis monstret vækkes tager det hurtigt magten over kultisterne, og hvis spillerne stadig lever er det dem der står for tur bagefter. Om Den Sovende er et væsen der kan true hele verden er ikke sikkert, men hvem ved. For hvis kaos og sindssyge pludselig spreder sig som ringe i vandet, og hvis Den Sovende først begynder at hærge og sætte sit præg på verden, hvem kan så sige hvordan supermagterne der i forvejen vogter på hinanden vil reagere? Et er sikkert: verden bliver aldrig den samme – uanset om spillerne stadig er i live til at opleve det eller ej.

Hvis det lykkes at stoppe kulten får de forhindret Den Sovende i at vågne for denne gang. Amuletten kan lægges tilbage og låsen igen forsegles. I hvert fald de næste 100 år indtil den sovende rører på sig igen. Men prisen for spillerne har været høj. En kan måske ikke slippe det og starter sin egen kult for at tilbede det han eller hun nu ved er menneskeheden langt overlegent, en anden tager måske mange år senere sit eget liv på grund af drømmene der aldrig stopper med at hjemsege ham osv. osv. Kun fantasien sætter grænser, men husk: de har set og oplevet ting. De ved bare lidt om hvordan verden rent faktisk hænger sammen. Og det er farligt når det stærkeste våben mod de kræfter er uvidenhed.

# APPENDIX 1



## LEDER

### Holger Thomsen

FYSISK FORMÅEN - 5

PSYKISK STYRKE - 5

SKÆBNE - 4

Du har været i politiet i over 30 år - ikke medregnet en pause under besættelsen hvor du som modstandsmand bekæmpede datidens virkelig kriminelle. Du er politimand til marven, og det er kun dit temperament og din manglende respekt for regler og striber på skuldrene der har gjort du ikke er højere i hierarkiet. Og dit alkoholforbrug vil onde tunger måske sige, men du ved at du kan styre det.

Men du har aldrig været meget for regler. Som modstandsmand var det sgu også kun det du rent faktisk gjorde der talte i sidste ende. Og du er i høj grad en type der gør noget. Ikke

overilet og ikke uden at tænke på konsekvenserne, men udsigten til fare er ikke noget der holder dig tilbage. Nogen siger du tager for mange chancer, men du mener bare det er den eneste måde at vinde på når tingene bliver alvorlige.

Du har set lidt af hvert i din tid, men du har alligevel bange anelser omkring sagen I arbejder på. Ikke fordi, det er en god gruppe, men du har bare på fornemmelsen at det godt kan ende med at være noget meget værre end bare en kidnapning. Men hvis det er sådan, så er der ikke noget at gøre ved det. Man må tage tingene som de kommer.

#### Stikord

Uortodoks, holder hovedet koldt, selvdestruktiv, alkoholiker.

#### Modstander - Jacob Holck Sørensen

Ja, han er dygtig, ja han har nye og ofte gode ideer, men han irriterer dig noget så grusomt. Han har tendens til at være bedrevidende og er alt, alt for regelret efter din mening. Det eneste formildende ved ham er at han tydeligvis anerkender din store erfaring.

#### Allieret - Aksel Henningsen

Du var ikke begejstret for Jacobs idé om at have en reporter så tæt på jeres arbejde, men når det skulle være var Aksel det rigtige valg. I har hjulpet hinanden meget gennem årene og du respekterer hans ihærdighed og ikke mindst hans evne til at snuse ting op. Men det er som om I aldrig har fået andet end et professionelt bekendtskab og det ærgrer dig lidt.



## REPORTEREN

### Aksel Henningsen

FYSISK FORMÅEN - 4

PSYKISK STYRKE - 6

SKÆBNE - 5

Du er journalist og du er god til dit arbejde. Du har en evne til at opsnuse den gode historie, og ikke mindst et stort netværk af kilder og folk der skylder dig en lille tjeneste.

For tiden er du tilknyttet en sag kriminalpolitiet arbejder på - en kidnappet pige de prøver at finde. Du har skrevet meget om kriminalstof og kender flere af cheferne, så da du foreslog at du fulgte efterforskningen direkte, og mere end antydede at du ville sætte politiet i et godt lys, slog de til. Men, at det var dig der kunne fortælle dem præcis hvem kidnapperen var gjorde meget for dit samarbejde med de tre andre i gruppen.

#### Stikord

Organiseret og organiserende, vedholdende, taler før han tænker.

#### Modstander - Holger Thomsen

Selvoptaget og mener han altid har ret. Og selvom du godt kan lide hans antiautoritetære attitude, så mistænker du hans selvsikkerhed for at være et spørgsmål om manglende evner.

#### Allieret - Jacob Holck Sørensen

Han er visionær og har spændende ideer om hvordan politiet skal arbejde. Det var blandt andet ham der sikrede dig tilknytning til sagen. Du har en begrundet mistanke om at han har nogle lig i lasten, men han har tilsyneladende lagt fortiden bag sig, og det respekterer du.

Men alt er ikke fryd og gammen. Mange af dine journalistkollegaer mener du lefler for læserne, og at du ikke pakker tingene ind har ikke gjort forholdet til dem nemmere. Og du ved også udmærket godt at såkaldte "seriøse" journalister griner af dig bag din ryg fordi du ud over kriminalstof har skrevet meget om det overnaturlige - UFO'er, spøgelser og al den slags. Men de kan grine alt det de vil. Du ved hvad du så den aften ved Vesterhavet for mange år siden, og det var ikke noget fra den verden vi kender.





## POLITIKVINDEN

### Elisabeth Krogh

FYSISK FORMÅEN - 4

PSYKISK STYRKE - 5

SKÆBNE - 7

Du har altid gernet ville være politimand. Eller, politikvinde. Da du var lille og dine veninder legede med dukker legede du politi og røvere med drengene, og din far - der har en ledende stilling i politiet - har altid opmuntret dig.

Selvom Politiskolen naturligvis ikke er for "kvindfolk" så blev du alligevel ansat hos Købehavns Politi - uden tvivl fordi din far havde trukket i trådene. Og det er nok også hans indflydelse der har gjort at du som den første kvinde i Danmark arbejder i kriminalpolitiet.

#### Stikord

Selvhævdende, hård i filten, bange for at fejle.

#### Modstander - Aksel Henningsen

Du bryder dig ikke specielt om hans facon - han har det med at glemme at tænke sig om, synes du. Og hele ideen om at have en journalist med mens i arbejder huer dig heller ikke. Du ved godt at han har bidraget med vigtige spor, men alligevel.

#### Allieret - Jacob Holck Sørensen

Du synes han er dygtig og du føler på en eller anden måde at I er på samme sted i livet - på vej frem og op ad karrierestigen. Plus det virker som om han respekterer talent og viden mere end alder og rang. Og så må du også - modstræbende - indrømme at du måske er en smule forelsket i ham.

Sagen I arbejder på lige nu er noget af det vigtigste arbejde du nogensinde har lavet. Dels fordi det handler om at redde en kidnappet pige, men også fordi det er din store chance for at vise hvad du rent faktisk kan. For din situation er ikke nem. Alle ved hvorfor du har fået lov til at lave det du laver ligesom ingen rigtigt regner dig for noget fordi du er kvinde. Så du knokler for at vise at du er mindst lige så meget værd som dine mandlige kollegaer - og ikke mindst for at lære folk at de ikke skal undervurdere dig.



## DET UNGE TALENT

### Jacob Holck-Sørensen

FYSISK FORMÅEN - 6

PSYKISK STYRKE - 4

SKÆBNE - 5

Du har ikke været i politiet i mange år, men ledelsen har lagt mærke til dig og du er hurtigt steget i graderne. Faktisk har de nærmest sagt til dig at det kræver en ordentlig brøler fra din side hvis du ikke står forrest i køen til næste forfremmelse.

Men du er ikke kommet sovende til din succes. Du er en arbejdshest og gør altid dit bedste for både at gøre dit arbejde ordentligt, men også for at stille dig selv i det bedste lys muligt. Det betyder også at du har ry som en lidt hensynsløs stræber, men sådan fungerer verden nu engang. De kloge narrer rent faktisk de mindre kloge og ja, de stærke kommer som regel

#### Stikord

Regelret, overkompenserer for egne mangler, ikke god til voldsomme oplevelser.

#### Modstander - Elisabeth Krogh

Du ved godt at det er gammeldags at tænke sådan, men du synes bare ikke kvinder hører til i den mere hårde ende af politiet - heller ikke selvom hendes far er højt på strå. Indtil videre er der ikke en finger at sætte på hendes indsats, men du ved det kun er et spørgsmål om tid før hun laver en alvorlig fejl eller får en af jer andre til det.

#### Allieret - Holger Thomsen

Han er en af de mest erfarne betjente i landet. Og selvom du er dygtig ved du at du kan lære meget af ham. Eneste problem er at han lidt for tit ser lidt for stort på de regler som gælder for politiets virke. Du har dog på fornemmelsen at han ikke rigtigt kan lide dig, men det ændrer ikke på din store respekt for hans erfaring og viden.

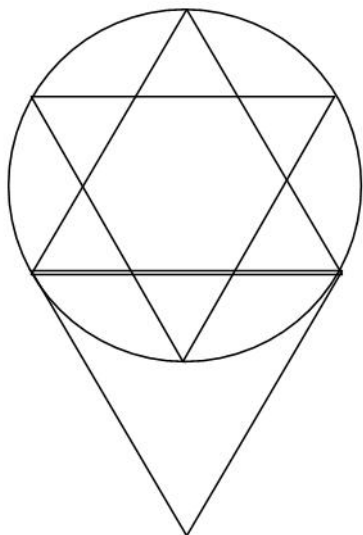
længst. Det sidste er ikke en filosofi der er helt populær her i årene efter krigen, men det ændrer ikke på dens rigtighed. Men omvendt er du heller ikke så dum at du ligefrem reklamerer med hvor dine sympatier lå under krigen. Altså inden det kørte helt af sporet for tyskerne.

Sagen I arbejder på er en oplagt mulighed for at vise hvad du kan. Du er desværre ikke blevet efterforskningsleder, men hvis du spiller dine kort rigtigt bliver du det næste gang. Og helt ærligt, det er en kidnapning hvor I allerede ved hvem gerningsmanden er og mere eller mindre bare skal finde ham. Hvor svært kan det være?

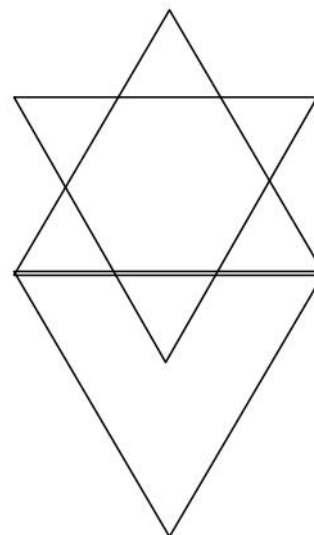
# APPENDIX 2

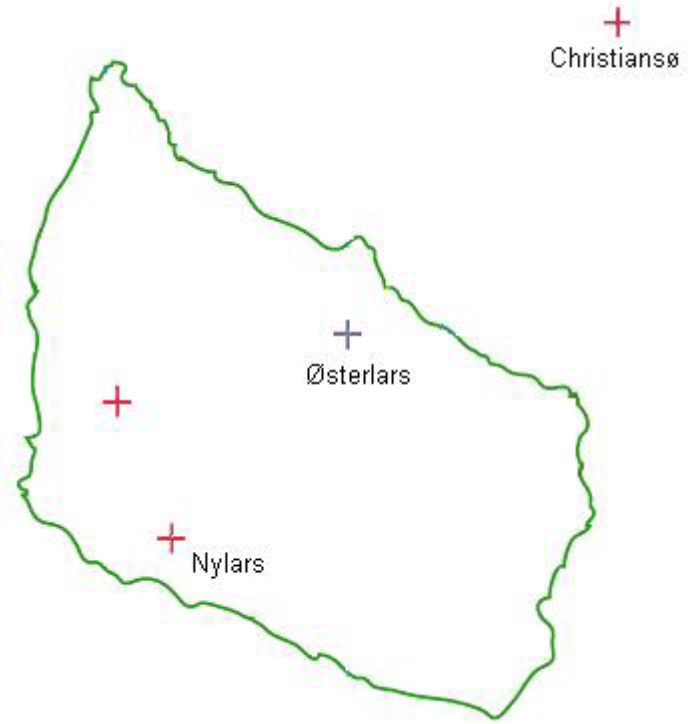
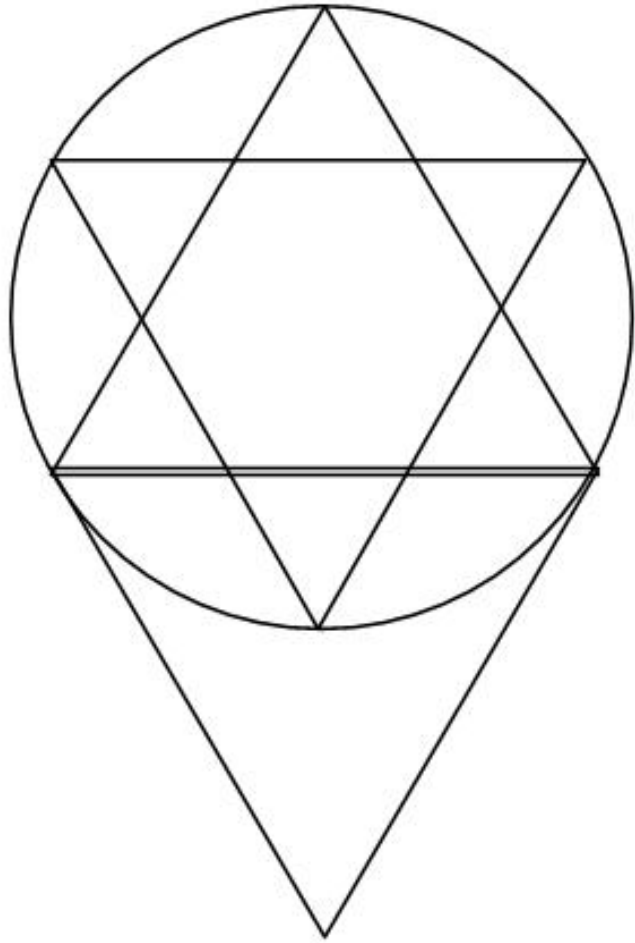


## SYBOLET FUNDET PAA LOUISE NIELSEN



## SYMBOL FRA LIGNEDE SAG MED HEKSEKULT





# APPENDIX 3

## Sagen kort

- pigen er blevet kidnappet, sandsynligvis af en hun kendte.
- faren har høj stilling i Morgendagens Sparekasse men alligevel ingen krav om løsepenge.
- familien mener ikke det kan være en de kender. De kender ingen der kan have gjort sådan noget.
- Reporteren har gennem en kilde fundet navn og adresse på kidnapperen (Morten M. Jørgensen), men han var væk.

## MMJ's lejlighed

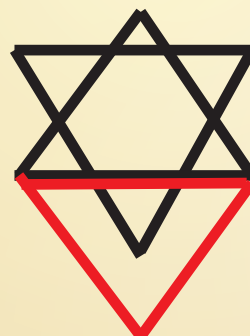
- artikel om dårlige tider for fiskeriet i Østersøen. Dårlige fangster og mange forlis. Hang på en ellers tom opslagstavle.
- køkkenet var ryddet. Lå kun en æske tændstikker fra en fiskerestaurant ved gaskomfuret.
- En bog om danske middelalderkirker lå opslået på skrivebordet. Desuden en månekalender.
- Det ene værelse var indrettet til pigen. Ingen lås.

## Biblioteket

- flere af bøgerne fra MMJs liste er ældgamle. Handler om gamle guder der regerede jorden, men nu sover under vand, klipper eller i sprækker i tiden. Virker mere sort end alt det der UFO-halløj, men alligevel gav de mig lyst til at se over skulderen hele tiden.
- så et symbol der ligner det på pigen i bøger om rumvæsener og pyramider. Ikke eksakt match.
- Bog af dansker, Jacob Stein, fortæller at DK har mange såkaldte magiske zoner og at vi har tradition for ofringer. opsig evt. JS.

## Gennemgang af arkivet

- Lignende sag ca. 100 år tilbage.
- Nye daggrys orden djæveltyrkere?
- også skamferinger af unge piger og drenge. Symbol uden ring.



## Tekniske spor fra retsmedicin

- ingen spor af kamp ml. kidnapper og pige. Mener hun nærmest skulle have ladet ham gøre det.
- Rester af organisk materiale under pigens negle hår eller hud? Ikke genkendeligt, måske aliens fra Roswell sagt som joke.
- henviser til en der måske ved noget om kryptozoologi Jacob Stein.

## Noter fra regeringskilder

- Rygter siger at Departement for Intern Sikkerhed stadig findes.
- Departementet skulle eftersigende være startet som et svar på en alvorlig, men hemmeligholdt, trussel mod DK helt tilbage lige efter krigen atomvåben?
- man frygter nazisterne og/eller russerne har gemt resterne af et våbenprojekt i DK.
- regering optaget af mange forlis i Østersøen frygt for ubådsrelateret krise.

## Morgendagens Sparekasse

- banken er blevet hurtigt indflydelsesrig.
- de støtter arkæologiske udgravninger - især gamle middelalderkirker.
- støtter forskning i jordstråling og lignende.
- køber mange religiøse genstande på auktioner.

## Mere om Morten M. Jørgensen

- kun sparsomme oplysninger.
- Udannet fysiker med fortid som modstandsmand.
- ej mentale sygdomme i familien.
- Ingen kriminalitet for nu.



## Kidnapperens hus 1

- pigen er blevet dræbt med et hurtigt snit i halsen. Flere steder på kroppen er der ridset okkulte symboler. I følge retsmediciner er det som om nogle symboler er blevet udvidet for nylig.
- kidnapperen havde dybe snit på armene - som om han havde skåret i sig selv.
- på gulvet rundt om kidnapperen og pigen var der kridtpulver i en udvisket cirkel. Muligvis okkult.

## Kidnapperens hus 2

- Ting fra skrivebordet:
- sammenrullet pergament. Mærkeligt sprog. Øverst står på dansk: "sidste udvej!"
  - kortsamling med kort over danske øer. Flere sider har bagepapir med streger og mønstre klistret hen over.
  - Identitetskort fra "DIS - Forsvarsministeriet". Departementet nedlagt for tre år siden. Arbejdede med intern sikkerhed.

## Kidnapperens hus 3

- Ting fra opslagstavlen:
- artikel om UFO-mysteriet i Roswell.
  - midt på tavlen note med teksten: "Ø ej fikspunkt - det er den store kirke!"
  - liste med bøger der tydeligvis handler om det okkulte.
  - indtil flere bøger om besættelsestiden. Meget af det er konspirationsteorier om nazisternes hemmelige våben og den slags.

## Kidnapperens hus 4

- Ingen tegn på indbrud (ud over vores).
- ligesom i lejlighed har huset et værelse som tydeligvis har været pigens. Kun slå indvendigt.
- visitkort fra Janus Vejlskov (pigens far) fra Morgendagens Sparekasse. Ville han kræve løsepenge? Eller kendte de hinanden? Adspurgte svarer han at han ej genkender manden men "deler mange visitkort ud."

# APPENDIX 4

## APPENDIX 4 - SCENEOVERSIGT

### FØRSTE AKT

➤➤ **S. 26**

**Akt 1: Anslag – klar til at gå ind**  
Vores hovedpersoner gør klar til at storme kidnapperens hus.

➤➤ **S. 27**

**Akt 1: Scene 1 – jagten på en pige**  
Efterforskningen der gør at de finder kidnapperen og pigen.

➤➤ **S. 28**

**Akt 1: Afslutning – pigen findes**  
Huset stormes og kidnapperen overmandes.  
Evneslag: kamp mod kidnapper

### ANDEN AKT

➤➤ **S. 31**

**Akt 2: anslag – the end of the world as we know it**  
Kort efter kampen mod et overnaturligt og ubegribeligt væsen må vores helte sande at verden aldrig bliver den samme igen.

➤➤ **S. 32**

**Akt 2: Scene 1 – Afhøring**  
De vil til bunds i sagen og besøger Morten M. Jørgensen på Sankt Hans. Evneslag: mødet med sindssygen

➤➤ **S. 36**

**Akt 2: Scene 2 – mørkemænd**  
De opdager at nogen overvåger dem.

➤➤ **S. 36**

**Akt 2: Scene 3 – undersøgelser**  
Kort "scene" hvor I bare aftaler hvem der undersøger hvad.

➤➤ **S. 38**

**Akt 2: Scene 4 – På sporet af en sammensværgelse**  
Efterforskning som kan afbrydes af næste scene.

➤➤ **S. 38**

**Akt 2: Afslutning - Modstand**  
Noget angriber dem og de overlever kun med nød og næppe.  
Evneslag: mødet med monstret & kampen mod monstret

### TREDJE AKT

➤➤ **S.41**

**Akt 3: Anslag – loven i egen hånd**  
De gør klar til at bryde ind hos kulten og komme til bunds i sagen. Husk du endnu ikke må afsløre præcist hvem kulten er.

➤➤ **S. 42**

**Akt 3: Scene 1 - Hjælpen**  
Et besøg hos Jacob Stein der fortæller om hvordan virkeligheden ser ud ... nåja, i virkeligheden.

➤➤ **S.44**

**Akt 3: Scene 2 – brikkerne falder på plads**  
Mere efterforskning. Tag eventuelt næste scene før denne hvis de ønsker at besøge Morten M. Jørgensen igen.

➤➤ **S. 45**

**Akt 3: Scene 3 – tilbage til Sankt Hans**  
De vender tilbage til Sankt Hans hvor Morten Jørgensen har lidt en grusom død. Selvmord er ikke sandsynligt.

➤➤ **S.46**

**Akt 3: afslutning del 1 – Morgendagens sparekasse**  
Indbrud hos Morgendagens Sparekasse. Endnu ikke en afslutning, men det giver vigtige spor inden det hele måske går op i røg.

➤➤ **S.50**

**Akt 3: Afslutning del 2 – venner i nøden**  
De møder Departement for Intern Sikkerhed som foreslår de samarbejder.

### FJERDE AKT

➤➤ **S.51**

**Akt 4: Anslag – efter stormen**  
Våde og forkomne vakler de i land på Bornholms vestkyst efter Tingen i Vandet angreb færgen.

➤➤ **S.52**

**Akt 4: Scene 1 – friends in high places**  
De mødes med DIS der gør dem klogere på nogle ting. Kursen sættes mod Bornholm.

➤➤ **S.54**

**Akt 4: afslutning – tingen i vandet**  
Turen mod Bornholm bliver afbrud af Tingen i Vandet. Kun pergamentet med beskyttelsesformularen gør at de overlever.

### FEMTE AKT

➤➤ **S.57**

**Akt 5: Anslag – mareridt**  
Spillerne plages af mareridt om en fremtid hvor Den Sovende øver sin fulde indflydelse på verden. Det ser ikke godt ud.

➤➤ **S.58**

**Akt 5: Scene 1 – Rønne**  
En kort præsentation af et Bornholm der er tydeligt påvirket af Den Sovendes indflydelse.

➤➤ **S.59**

**Akt 5: Scene 2 – Kirken i Østerlars**  
Vores helte finder den amulet der fungerer som nøgle for seglet over Den Sovende, men kulten overmander og/eller narrer dem.  
Evneslag: branden i kirken

➤➤ **S.61**

**Akt 5: Scene 3 – Showdown**  
Hvor de skal stoppe kulten – hvis de kan.



# APPENDIX 5

<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 1</b></p> <p>I tiden efter hændelsen der ledte til at du trak dette kort begynder du at få drømme. Sære drømme om mærkelige væsener. Som du bliver nysgerrig efter at vide mere om. Det er ikke virkeligt, det ved du, men det gør dig fraværende og du har svært ved at koncentrere dig.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 2</b></p> <p>Du har mistanke om at de andre bevidst modarbejder dig. Du ved godt selv det lyder fjollet, men du begynder bevidst at modsige andres forslag – bare for at teste dem og se om de virkeligt mener det de siger eller bare foreslår ting for at være på tværs.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 3</b></p> <p>Drømmene tager til og du har svært ved at sove igennem. Du vågner uden at være udhvilet, og i din næste test med Psykisk Styrke slår du en terning mindre.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 4</b></p> <p>Du ved at nogen er ude efter dig. Du begynder at lede efter skjulte farer når du går ind i et rum og du begynder at have det svært ved store menneskemængder og mørke hvor der kan gemme sig farer.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 5</b></p> <p>Du stoler ikke længere på de andre. Næste gang en af dem modsiger dig eller er kritisk over for dig går du – verbalt – helt amok på vedkommende.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 6</b></p> <p>Drømmene tager til, og du begynder af og til også at høre en mærkelig, dragende musik mens du er vågen. Af og til glemmer du nærmest verden omkring dig mens du bare lytter.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 7</b></p> <p>Der står nogen bag dig! Du ved det er irrationelt, men følelsen forfølger dig de næste minutter.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 8</b></p> <p>Vælg en af de andre spillere som på et tidspunkt har gjort noget dumt eller fejlet et evneslag. Du begynder at tænke vedkommende er svag og den eneste måde at rette op på det – mener du – er at slå meget hårdt ned på det næste gang han/hun laver en fejl.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jacob - 9</b></p> <p>Du begynder at have svært ved at diskutere ting. Tilværelsen handler om at være stærk – at være handlekraftig. Og diskussion er ikke handling.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Jacob – 10</b></p> <p>Du begynder at forstå drømmene – forstå hvad det er de vil sige til dig. At du er stærk og at andre foragter dig for din svaghed. Dette er dit sidste kort. Men du bliver mere og mere paranoid for hvert kort du skulle have trukket efter dette.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 1</b></p> <p>Der er noget galt? Måske er der ting i mørket omkring dig, eller måske er taget ved at styrte end om ørerne på jer. Men hvorfor lægger de andre ikke mærke til det?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 2</b></p> <p>Du begynder at se ting der ikke er der. Det starter med småting, men bliver gradvist værre og mere truende for hvert kort du trækker efter dette. Pas på du ikke overspiller det.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 3</b></p> <p>Du begynder at tvivle på dine egne evner. Er du rent faktisk dygtig nok? Og var den der ting der gik lidt galt for jer ikke mest din skyld? Din tvivl gør blandt andet at du hele tiden spørger andre til råds og søger bekræftelse.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 4</b></p> <p>Du kan pludselig ikke holde synet af andre mennesker ud og har lyst til bare at slippe for dem. Du begynder at hyperventilere og gå i panik – en tilstand der bliver værre og værre de næste minutter hvis du ikke får en mulighed for at komme væk fra andre mennesker.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 5</b></p> <p>Du begynder at blive bange for om du gør ting ordentligt. Store ting kan pludselig kræve megen planlægning, mens du gør småting som at vaske hænder mange gange for at sikre du har gjort det.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 6</b></p> <p>Det er som om du befinder dig under vandet. Dine omgivelser bliver sløret og du har svært ved at høre.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 7</b></p> <p>På et tidspunkt kort efter du har trukket dette kort ser du pludselig noget der truer jer. Du kan ikke se hvad det præcist er, men du ved det er farligt. Meget farligt!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 8</b></p> <p>Du får en fiks idé som de andre SKAL være med til. Beslut dig for hvad det kan være inden du går i gang med at rollespille det. Det kan f.eks. være at de skal gå ind i et rum i en bestemt rækkefølge, at de skal sige en bestemt remse i kor eller noget andet. Hvis det ikke lykkes for dig må du trække et kort til.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Elizabeth – 9</b></p> <p>Du begynder at hyperventilere og får svært ved at reagere hver gang der sker noget pludseligt eller noget som forskrækker eller truer dig. Denne tilstand indtræder også fra nu af i stedet for at trække flere kort da dette er det sidste i din bunke.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 1</b></p> <p>Du begynder at blive hurtigt nervøs blandt andre. Bare det at skulle forklare noget kan få dig til at svede lidt og måske stamme en smule.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 2</b></p> <p>Du får svært ved at sidde stille og begynder at "dimse" med ting af nervøsitet.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 3</b></p> <p>Du synes de andre kigger dig for meget over skulderen. Stoler de ikke på du gør tingene godt nok?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 4</b></p> <p>Du begynder at glemme ting. Ord, ting du skal gøre, om du har sagt det du havde tænkt dig og så videre.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 5</b></p> <p>Du begynder at blive bange for en af de andre spillere. Du ved det er irrationelt, men du kan ikke styre det. Du vil helst undgå at tale med vedkommende, og hvis du bliver nødt til det prøver du at holde det kort da det gør dig utryk at være i nærheden af ham/hende.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 6</b></p> <p>Der er noget der kravler under huden på dig. Som biller eller larver der leder efter en vej ud af din krop. Fornemmelsen fylder dig med rædsel, men går over efter relativt kort tid.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 7</b></p> <p>Du ved at de andre ikke lytter til dig – ja, ligefrem modarbejder dig. Men du vil ikke give dem noget at arbejde med. I den næste diskussion I har må du ikke bidrage overhovedet. Og hvis de stiller dig spørgsmål flere gange bliver du til sidst hysterisk og overfuser dem.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 8</b></p> <p>Du er utryk ved konflikt. Hvis folk hæver stemmen over for dig vil du som regel hellere give dem ret end risikere de gør det igen. Du er nu begyndt at blive endnu mere bange for ham/hende du valgte på sidste kort.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 9</b></p> <p>Din nervøsitet – angst efterhånden – manifesterer sig i tics; altså små, pludselige ansigtstræk eller bevægelser. Pas på du ikke overspiller det.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Aksel – 10</b></p> <p>Selv småting som lyde, pludselige begivenheder, konflikter og lignende kan gøre dig ekstremt nervøs. Frygten gør dig også bange for selv at gøre tingene værre. Hver gang du vil gøre noget vigtigt i en stresset situation skal du først klare et evneslag i PS. Hvis det mislykkes overmander angsten dig og du må først prøve igen når du falder til ro. Hvilke situationer det er må være lidt op til dig eller spillederen – vis hende kortet her.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Holger – 1</b></p> <p>Det her er mere end dine flossede nerver kan klare. Du må have noget at styrke dig på. Men har du din lommelærke med?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Holger – 2</b></p> <p>Uden at du ved hvorfor begynder dine hænder at ryste. Du mister en terning i dit næste slag med Fysisk Formåen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Holger – 3</b></p> <p>Du får hele tiden næseblod. Du kan ikke forklare hvorfor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Holger – 4</b></p> <p>Chokket gør dig midlertidigt blind.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Holger – 5</b></p> <p>Af og til hører du stemmer der taler til dig. Du kan ikke forstå hvad de siger, men det gør at du nogle gange lytter til dem i stedet for at lytte til dem der taler til dig.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Holger – 6</b></p> <p>Du udvikler en mild fobi over for noget der var i scenen som ledte til du trak det her kort. Fobien bliver værre hver gang du trækker et kort.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Holger – 7</b></p> <p>Dit alkoholproblem har taget til. Du mister et point i Fysisk Formåen.</p>

<h3>Holger – 8</h3> <p>Høje lyde er begyndt at gøre fysisk ondt – selv bare hvis nogen hæver stemmen. Du kan ikke bruge skydevåben uden først at klare et evneslag i Psykisk Styrke.</p>	<h3>Holger – 9</h3> <p>Du går i chok. I en kort periode (mindst et minut eller to) må du ikke tale til de andre eller reagere på noget de siger til dig.</p>	<h3>Holger – 10</h3> <p>Du går igen i chok. Du reagerer ikke på andre, men mumler bare til dig selv. Stemmerne – eller er det bare lyde? – er blevet værre. Dette er det sidste kort. Hver gang fra nu af hvor du skulle trække et kort går du i stedet i chock igen. Anfaldene – og stemmerne – bliver gradvist værre.</p>