

Tusmørkets Smådjævla

af Henrik Bisgaard og Lars Evald Jensen

Introduktion

Dette Call of Cthulhu scenarie foregår i nutiden. Hovedpersonerne i scenariet er en gruppe unge, der studerer på Københavns Universitet. Afhængigt af hvor mange spillere der deltager, kan Keeper indsætte følgende figurer:

- Morten „Madglad“ Severinsen. Data-logi-studerende. 22 år.
- Anders Nørnbæk. Jura-studerende. 22 år.
- Jeannie Osborne. Amerikansk marinebiologi-studerende. 21 år.
- David Stein. Sprog- og Jura-studerende. 22 år.
- Tine Sommerfeldt Larsen. National-økonomi-studerende. 22 år.

Figureerne kender selvsagt hinanden fra universitetet, hvor de bor på samme kollegie. Begivenhederne starter da de er inviteret til AD&D-rollespil hos en fælles bekendt.

Søndag d. 21 Januar 1990

Gruppen er samlet hos Erik i Larsbjørnstræde for at spille AD&D. De sorte lys brænder i spidserne af et pentagram. Vores hovedpersoner har den tvivlsomme ære at have Erik som DM.

Midt under en udredning af en Black Puddings effekt på Tines 5. level ranger rejser Erik sig op. Hans øjne er

vidt opspilede og en tåre begynder at trille ned af hans kinder. Med et glædesstrålende smil udbryster han: „Hun kommer...!“ Tårene afløses af bloddråber, og Erik fortsætter: „Velkommen til livet!“. Han løber hen til vinduet og springer gennem glasset råbende: „IA! IA! DITH RAHE NEBLODZIM!“.



To etager længere nede ligger Erik i en sø af blod. Alt er stille - ingen mennesker på gaden. Pludselig synes Erik at bevæge hovedet: Først et lille ryk, så et voldsommere og med ét revner hans hovede (1/1d6 SAN)! Fra hovedet kryber en slimet, sort substans (1/1d6 SAN), der med stor hast forsvinder ned i en nærliggende kloak. Før spillerne når at komme sig over chokket starter en blå Toyota High-Ace, som tilsyneladende blot var parkeret, motoren og kører hurtigt væk.

Keepers noter:

I High-Acen sidder tre mænd med elefanthuer klar til at gribe ind, hvis spillerne skulle forsøge at forhindre „substansens“ flugt (deres stats er i NPC-afsnittet). På Eriks arbejdsbord (spillet fandt sted i hans arbejdsværelse) ligger hans kalender. Hans PC står ved siden af. Hvis spillerne forsøger at gennemse hans lejlighed på dette tidspunkt, vil der blive en del at forklare når politiet ankommer. Dette sker forbløffende kort efter, da der tilfældigvis var en patruljevogn i nærheden. Spillerne tages med til afhøring.

Mandag d. 22 Januar 1990

Forudsat at spillerne er kloge nok til ikke at sige noget til politiet om „substansen“ og Eriks udbråb (Trods alt: hvem tager en rollespiller seriøst?) får de lov til at gå ved omkring fire-tiden, efter at have afgivet en vidneforklaring.

Efter et par tiltrængte timers søvn, kan spillerne finde følgende spor, hvis de klarer et Spot Hidden. Det første spor er i morgenavisen (Player Handout 1). I radioavisen kan Player Handout 2 høres. Desuden kan Player Handout 3 læses i en eftermiddagsavis.

Normale mennesker vil være ganske mystificerede på dette tidspunkt, og de vil kunne benytte lejligheden til at undersøge Eriks lejlighed, nu da politiet har været der. (Morten ved hvor nøglen

er.) Et antal Spot Hidden vil afsløre følgende spor:

- Eriks kalender: ved lørdag d. 13. & søndag d. 14. står skrevet „Afventer Hendes kald !“. Ved lørdag d. 6. står der „Sidste møde med Strøm“.
- Skuffe i skrivebordet: her ligger en taxaregning fra Codan-bilen, dateret d. 15/1.

Endelig vil et vellykket Computer Use give adgang til Eriks PC, hvor en af tekstbehandlingsfilerne indeholder hans dagbog. Den ser ganske normal ud, men de sidste sider virker mere vilde:

„28/12-1989: Dødvandet er brudt! Mødte en fyr ved navn Strøm, der velvilligt lånte mig en bog til inspiration. Ikke flere udvandede AD&D-spil! Bogen er ret gammel og på tysk, så jeg får en chance for at støve mit skole-tysk af.“

"2/1-1990: Jeg er dybt fascineret af denne bog, der samtidig er noget foruroligende. Er begyndt at høre lyde, men har ikke set noget. Det er formodentlig duer. Hvem kunne have skrevet så syge ideer ned? Fortsætter dog læsningen: der er ideer nok til at lave et spil, som ingen nogensinde vil glemme."

"5/1-1990: Vågnede op af voldsomme drømme i nat, så stærke at de stadig står ætset i min hukommelse. Jeg

havde fået Indsigten !!! Alt står klart for mig nu: Det var intet tilfælde, at denne bog kom i min besiddelse. Nu ved jeg også HVAD der puslede i mørket. Jeg har en fornemmelse af at en opgave venter på mig: svaret må ligge i bogen!"

"6/1-1990: Talte med Strøm idag. Det bekræftede kun hvad der stod i bogen. Han præsenterede mig for andre, der, som jeg, skal tjene Hende, og opfylde Hendes formål. Den største lykke, der kunne overgå mig er nær, og de uvidende tåber, som kalder sig mine medmennesker, aner det ikke engang."

"10/1-1990: Jubel: Strøm har udvalgt Charly, Mogens og mig selv til den højeste ære. Vi værdiløse aber skal være de instrumenter, der frigør Hendes udvalgte!!! Alt hvad der er tilbage nu er at vente på tegnet..."

Tirsdag d. 23 januar 1990

Hos Codan-bilen kan man ved hjælp af en vellykket Oratory/Debate få navnet på chaufføren, der kørte turen, som er nævnt på kvitteringen: Bent Risum. Hvis han „får en tur“ med „gode drikkepenge“, kan han fortælle følgende historie:

„Jeg kan huske at det var en nat-tur ved ca 4 tiden om morgenen. Grunden til at jeg kan huske turen er, at han ikke ønskede at blive kørt hjem, som folk plejer på den tid af natten. Jeg samlede ham op i Larsbjørnstræde og kørte ham til Strandpromenaden 4: en

ubebygget grund! Derefter så jeg ham gå tilbage til den lille havn og ude på molen."

Spørger spillerne videre, fortæller han yderligere: „Jeg ved ikke om han var med i den, men kort efter hørte jeg lyden af en motorbåd." Endeligt er det muligt at chaufføren husker: „To biler - der holdt to biler. En hvid Ford Mustang... I ved, en af de rigtige gamle Mustang'er. Den anden var en varevogn. En High-Ace... blå tror jeg, med en eller anden tekst på siden. Fanta... Fantast... Fan-et-eller-andet... Det kan have været Fantazia!"

I telefonbogen er der en musikforretning på Nordrefrihavnsgade med navnet Fantazia. Hvis Fantazia besøges om dagen vil spillerne finde, at der er to ekspedienter samt forretnings-indehaveren: en mand ved navn Preben Strøm. De vil være meget ivrige for at holde spillerne væk fra baglokalet, men tilgængelig ikke særlig ivrig efter at sælge noget. I baggården står der en blå Toyota High-Ace.

Vælger spillerne at undersøge havnen ved Strandpromenaden, finder de intet, da der ikke er noget interessant her. Der er dog en mulighed for at de møder kultisten Johan Berg (se NPC-liste), der er ifærd med at vedligeholde sin båd, som han har liggende i havnen. Hvis spillerne udspørger ham vil han virke venlig og hjælpsom, men vil højst

lede dem på vildspor. Udspørger spillerne Johan, så har de dermed afsløret sig overfor kultisterne og Preben Strøm. Konsekvenserne af dette er beskrevet i følgende del!

Tirsdag nat

Fantazias baglokale? High-Ace'n er væk, og der er stille som i en grav. Med et vellykket Electrical Repair er det muligt at åbne bagdøren uden at udløse alarmen. (Men lyden af knust glas kan få naboer til at tilkalde politiet. Det vil være yderst pinligt at blive pågrebet som indbrudstiv, når man i forvejen er indblandet i et dødsfald!!!)

I baglokalet er der ikke umiddelbart noget at se, men hvis lokalet undersøges grundigt (Spot Hidden), viser det sig at en af reolerne kan flyttes (med råstyrke - ikke noget med en reol, som svinger rundt på kuglelejer). Bag reolen er der en dør, som fører ind til et lille „tempel"/studieværelse.

I rummet modsat døren hænger et vægtæppe med et motiv, der forestiller en slags messe. I en ydre cirkel danser

små, menneskelige figurer. I en indre cirkel danser tre søstjerne-lignende skabninger, der hver har to store pølseagtige tentakler på „ryggen". I midten er der en kæmpestor udgave af de tre væsner, blot med endnu flere tentakler. Dog skiller den sig ud fra de tre ved at have en tentakel, der er besat



med øjne. Sceneriet er uhyggeligt realistisk, og koster beskueren 0/1d3 SAN.

Ved væggen i den ene side er et lille, nyre-formet alter og et knæfald. Over alteret, på væggen hænger en medaljon i en sølvkæde. Medaljonen viser sig at veje 8-10 kg og er lavet af en ukendt, sort stenart. Den forestiller en „skæv“ dråbe, der falder opad (Faktisk halvdelen af et Ying/Yang symbol).

I rummets modsatte ende er der et skrivebord, en lænestol, en lille bogreol og en gevær-reol. Hvis spillerne har været i kontakt med Johan i haven, eller Strøm og hans folk på anden måde har fået mistanke om, at nogen prøver at



„kikke dem i kortene“, er gevær-reolen tom. I modsat fald står der to dobbeltløbede haglgeværer (12-gauge) og et M75 gevær af den type hjemmевærnet bruger. Der er to æsker med 24 patroner i hver til! haglgeværene, og to æsker med 7.65-patroner til M75'eren, med 100 i hver. Der ligger ialt 5 20-skuds magasiner til M75'eren.

Lænestolen er blot en lænestol, der er ingen skuffer i skrivebordet og der ligger intet ovenpå det. I bogreolen er der en håndskrevet, læderindbundet bog med titlen „DE DØDE NAVNES BOG“, en anden med titlen „L'HOMME NOIRE“ og en tredje med titlen „WITCH-CULT IN WESTERN EUROPE“. Der er også franske og engelske ordbøger, atlas, mytologiske opslagsværker, Biblen, Koranen m.m., samt to små flasker med

en grumset væske og en lille sølvfløjte. Endelig er der en brun kuvert indeholdende lejekontrakt på pakhus 3, Kalkbrænderiløbskaj, samt en kalender. Et Spot Hidden vil afsløre, at der er sat kryds ved d. 23/1-1990!!!

Det burde nu være helt klart for enhver, at den store finale foregår i pakhus nr 3, Kalkbrænderiløbskaj, denne nat. Der er mange måder at komme til pakhuset på, og det skulle ikke blive noget problem. Tilgængæld kan det blive besværligt at komme indenfor uden at blive opdaget. Tagvinduerne er en mulighed (2 Climb + Sneak).

Inde i pakhuset er der ikke de sædvanlige kasser og tønder. Det er ganske tomt... næsten. På gulvet er der malet en kæmpestor „dråbe“, ligesom på medaljonen i Fantazias baglokale. Rundt om symbolet er der tre skabninger, magen til dem på vægtæppet i forretningen (1d3/1d10 SAN). På den anden side af skabningerne danser fire mennesker rundt i en bizar dans. Tre af de fire danser rundt med lange, krumme knive og den sidste har en røgelseskugle som han svinger over hovedet. Hvis kultisterne har mistanke, som tidligere nævnt, så er våbene fra gevær-reolen ikke langt væk!

Afslutning på scenariet

Skal det have en afslutning? I sine

mørke øjeblikke kan man som CoC-keeper fristes til at kalde det et nederlag, at spillerne er nået så langt som til pakhuset, indenfor spillets ramme på fire timer. Men som det siges: man kan jo ikke vinde hver gang.

Den bedste, og iøvrigt eneste, måde at forhindre gudindens ankomst til Jorden, er gennem erkendelsen af, at symbolet på gulvet i virkeligheden er halvdelen af Ying/Yang symbolet (Kontrol og Kaos). Ved at fuldende symbolet, vil spillerne ødelægge ritualet. Det er dog rimeligt usandsynligt at kultisterne, for slet ikke at tale om Dith-Rahe's udvalgte, vil lade spillerne male videre på symbolet uden at gribe ind med hård hånd. En større skudveksling kommer sikkert på tale. Hvis spillerne ikke griber ind (!) vil der klokken ca 2 om natten (plus/minus en time) vise sig et kraftigt lys på himmelen, og midt i et sygeligt ujordisk lys, som vil oplyse hele København, vil gudinden Dith-Rahe stige ned på jorden... kort sagt Game Over!!!

Skulle keeper være i godt humør, så kan han lade spillerne finde hjælp i „DE DØDE NAVNES BOG“. F.eks ved at der ligger et bogmærke i bogen (utroligt, men sandt: kultister bruger også bogmærker nogle gange). På denne side i bogen er der beskrevet et ritual, som bl.a involverer en lille sølvfløjte (!), for at påkalde en „hjælper“. „Hjælperen“ kan bl.a bringe kalderen til fjerne steder.

Ritualet kan kun finde sted om natten. (Kultisternes fløjte er enchanted med 2 point POW og giver 20% til chancen for at tilkalde en Byakhee).

Byakhee'en vil dukke op efter ganske kort tid og vil afgjort være i stand til! at dræbe kultisterne, og har ligeledes en god chance mod Dith-Rahe's udvalgte. Man kan jo gøre sig sine overvejelser om det er klogt at tilkalde „hjælperen“, da denne vil have en „pris“ for hjælpen: mindst 20 point POW fra spillerne, eller deres tilbedelse. Nå, det er jo et spørgsmål om det mindste onde. Der vil ikke være tid til at lære ritualet udenad, og bogen er lidt for tung at rende rundt med. Selvfølgelig kan man jo RIVE siden ud af bogen. (Hvem sagde helligbrøde?)

Praktiske bemærkninger

Våben:

- .22 automatic. Konkurrencepistol - uhandy men ret præcis. Indeholder 10 skud. Funktionsfejl ved slag på 97-99, hvilket en rutineret skytte kan afhjælpe i løbet af 1-3 faser.
- M75 riffel. Halvautomatisk gevær, skade 3d6+3. Magasin indeholder 20 skud, og den kan skyde 2 skud/fase. Funktionsfejl ved slag på 93-99, hvilket en rutineret skytte kan afhjælpe i løbet af 1-6 faser.
- Krum kniv: Ritualkniv. Chance 30%.

Skade 1d6+2.

50%, Musical History 35%,
Pharmacy 30%, Psychology 40%

Bøger:

LHOMME NOIRE: Fransk. SAN: 1d20.
C.M: +10%, Occult: + 4%. Spell
Mod: x1. Spelis: Contact
Nyarlathotep, Summon/Bind
Hunting Horror, Brew Space
Mead, Crushing Hand of
Nyarlathotep.

DE DØDE NAVNES BOG: Dansk oversæt-
telse af Necronomicon, ved Ka-
trine Lohals. SAN: 2d10. CM
+14%. Spell Mod:x2. Spelis:
Summon Byakhee, Summon
Servitor of Dith-Rahe, Call
Azathoth, Call Yog-Sothoth,
Dread Curse of Azathoth, Eider
Sign.

NPC-liste:

Preben Strøm: 39

STR:11 DEX:11 INT: 16 IDEA: 80 M.P:21
CON:9 APP:15 POW: 21 LUCK: 105 H.P: 11
SIZ:13 SAN: 0 EDU:11 Know: 55
Spelis: Summon Byakhee, Summon

Servitor of Dith-Rahe, Call Dith-
Rahe, Brew Space Mead,
Crushing Hand of Nyarlathotep.

Skills: Accounting 35%, Bargain 15%,
Climb 60%, CM 35%, Dodge
28%, Drive Automobile 50%,
Library Use 60%, Occult 25%,
Oratory 40%, R/W French 35%,
Sneak 50%, Jump 40%, Listen

Johan Berg: 42

STR: 17 DEX : 15 INT: 8 IDEA:40 M.P: 9
CON:18APP:12 POW: 9 LUCK: 45 H.P: 18
SIZ: 17 SAN: 0 EDU: 7 Know: 35
Skills: Boating 65%, Climb 50%, CM
20%, Dodge 45%, Drive
Automobile 40%, Fist 85%, Hide
60%, Jump 40%, Listen 45%,
Mechanical Repair 60%, Sneak
65%, Swim 40%, Throw 30%,
Knife 80%, Shotgun 60%, Rifle
35%.

Svend og Poul Svendsen: 38 (de to ekspedienter)

STR: 15 DEX : 13 INT: 10 IDEA: 50 M.P: 12
CON:13APP:12 POW: 12 LUCK: 60 H.P: 14
SIZ:15 SAN: 0 EDU: 11 Know: 55
Skills: Accounting 30%, CM 10%,
Dodge 35%, Drive Automobile
55%, Fast Talk 45%, Knife 45%,
Fist 60%, Shotgun 40%

Chosen Ones of Dith-Rahe:

STR: 35 DEX: 12 INT: 10 M.P: 30
CON: 20 POW: 30 H.P: 25
SIZ: 30
Move: 5. Armour: Intet, dog 5 points ved
kinetiske angreb. SAN loss: 1d3/
1d10.

PLAYER HANDOUT 1

Selvorder togdræbt

I går aftes, søndag d. 21., blev loko-
motivfører Preben Jørgensen for
fjerde gang offer for en selvorder,
idet han på strækningen mel-
lem Nordhavn og Svanemøllen St.
påkørte en yngre mand. Den på-
kørte er endnu ikke identificeret,
og politiet efterlyser vidner, der
kan have set den dræbte i tidsrum-
met mellem kl 23 og 23.30.

PLAYER HANDOUT 3

KENDT JAZZ-MUSIKER BEGÅR SELVMORD

Den amerikanske jazz-musiker, Charles-Phillip
Arker kastede sig igår ud fra hotel Scandinavias
tag-restaurant. Han var formodentlig under ind-
flydelse af euforiserende stoffer. Vidner udtaler
til avisen, at han pludseligt rejste sig fra kaffeb-
ordet og sprang ud af et af restaurantens panora-
mavinduer. Det har ikke været muligt at fastslå
årsagen til Arkers selvmord, og så vidt avisen er-
farer har han ikke efterladt noget afskedsbrev.

PLAYER HANDOUT 2

...og herhjemme: en talsmand for regeringen udtaler, at den seneste tids voksende arbejds-
løshed skal ses i sammenhæng med den milde vinter - på grund af manglende sne har der ik-
ke været behov for snerydning. Oppositionen benægter at dette skulle være tilfældet, og
siger at man hellere skulle give folk et meningsfyldt arbejde, som at dræbe duer i Køben-
havn.

I går aftes ved 23-tiden styrtede et meteor i Øresund. Meteoritten, der er den første i 8
år, kom helt bag på Dansk Astronomisk Institut. Astronom Mogens Thomsen udtaler at man
afventer situationen, da man formoder at der vil følge flere, og at disse vil være af anseelig
størrelse. Sidste gang Danmark blev ramt af et større meteor var i 1925 da et meteor slog
ned nord for København, ved Lyngbyvej.

Op et dødsfald: den kendte amerikanske jazz-trompetist Charles-Phillip Arker, som
gennem de sidste ti år har boet i Danmark, er død. Arker blev bl.a. kendt som en af hoved-
mændene bag Copenhagen Jazz-festival, men han har været på fri fod siden, og har udgivet
en del plader. Charles-Phillip Arker blev 38 år.

Op vejret...