

CHAMPAGNE ~ GALOPPEN!

Et løssluppet Call-scenarie
i Gay Parea.

C. Geomar.??



HARTVIGSON C. 1988

Karakterene bliver bedt om at ordne noget i Paris. De får rejsen betalt. I Paris er alt skønt, men intet er simpelt. Alt bør gå hurtigt i dette scenarie.

Opdagerne kontaktes af en midaldrende dame, der er meget bekymret. Hun ved gennem sine venner, at de er amatør-detektiver eller noget der ligner.

Hvis de er i USA, kontaktes de af Josephine Bennet, en elegant og velklædt dame, kone til børsmand Arthur Bennet.

Hun har just fået telegram fra sin svigerinde (hendes mands lillesøster) i England: hendes søn Mark er i problemer i Paris. Mark (19 år gammel) er hendes eneste barn, han tog til Paris for at lære fransk og se verden for 5 måneder siden. Han sendte jævnligt breve og lod til at klare sig godt. I en måneds tid er der ikke kommet breve; og for 2 dage siden ringede Mark op fra Paris til sin tandte Marina i London. Han lød bange. Telegram til hans adresse viser, at han ikke har været hjemme i ugevis.

Hun vil betale karakterenes tur til Paris, samt en bonus på 2-4000\$ for at opspore ham og bringe ham hjem til England (hun er nem at forhandle op). Hendes mand har altid været modstander af sønnens tur og må ikke få noget at vide. Ellers henviser hun til Marina.

Hvis spillerne er i England er det Marina Fitzhugh-Gable, der henvender sig (eller hun henter dem ved båden). Hun var datter af en amerikansk rigmand, som giftede sig med



en adelig tredie-søn, der var igang med at formøble sin formue. Han døde for flere år siden. Hun får dog pengene til at passe og er i øvrigt for stolt til at bede sine rige bror om noget. Opdagerne inviteres til te og crumpets i hendes lejlighed og præsenteres for hendes døtre Amanda(17) og Priscilla(15).

Hun kan fortælle dem det samme som Josephine. Mark besøgte hende et par gange i London, og virkede fornuftig og ansvarsbevidst og skrev kort tid (i modsætning til hendes egen søn Phillip, der er i Syd-Amerika). Da han ringede op (til naboen, der har telefon), lød han bange og forpustet og måske syg. Han snakkede om noget frygteligt, der var hændt før forbindelsen blev afbrudt.

Et Psychology (eller fortrolig snak med hende) røber, at Priscilla er meget nervøs. Hun er forelsket i sin fætter og kan overtales til at berette, at Mark fortalte hende om nogle meget listige steder i Paris. Priscilla er bange for, at Mark er faldet i klørne på en falsk fransk kvinde. Amanda, til gengæld, kan tænkes at forelske sig i en karakterene.

Både Marina og Priscilla kender forskellige steder, hvor Mark færdedes.

Marina:

Marks adresse.
Banque Atlantique.
Professor Carmiers.
Louvre-museet.
Biblioteeke Nationale.

Priscilla:

Le Faquin.
Bal Bullier (dansehal).
St. Marcel.
La Cupolle.

Select American Bar.

MARK'S LIDELSER:

Mark er blevet mange år ældre i løbet af sit halve år i Paris. Han har gennemgået forskellige stadier og har haft ubehagelige oplevelser.

Kultur: Ivrigt fulgte han de første forelæsninger på Sorbonne om kunsthistorie, gik på museer osv. Han blev meget inspireret.

Livskunst: Så mødte han nogle rigtige kunstnere, som han drev rundt med på de mere aparte og snuskede steder.

Sex: På ét af disse steder mødte han og faldt i klørne på den fatale Nefertite di Borgia, selvbestaltet skandaløs kvinde.

Kærlighed: Hun droppede ham efter et par uger. Han drev så omkring og forfaldt, indtil han mødte Charlotte (den faldne pige med et hjerte af guld!), som forbarmede sig over ham. De forelskede sig vildt, og Mark flyttede ind hos hende. Mark var lykkelig (på dette tidspunkt ankom Marks slette fætter Phillip til Paris. Phillip ville myrde Mark for at blive hovedarving til Marks fars formue).

Død: Men ak! Phillip kom til at forgive Charlotte i stedet for Mark.

Dødsdrift: Mark gik nu på en uges total duktur i et forsøg på at drukne sin sorg. En morgen stod han ved Seinens bred og skulle til at drukne mere end sin sorg.

Frelse: Da sagde en stemme: "Gør det ikke; kom med mig, og jeg skal føre dig til lyset".

Religion: I de sidste par uger har Mark været under kraftig indoktrinering af en orientalsk inspireret kult.

FRANKRIG (OG PARIS) GENERELT.

Frankrig havde en befolkning på 38,8 mil. (1921). 10% af den mandlige befolkning var faldet i første verdenskrig, og sårene fra denne var store. Det havde også indflydelse på politiken, hvor dominans over det besejrede Tyskland og parlamentariske egeninteresser og skræmde (hva' er det ??) dominerede.

Paris er centeret for Frankrig og dermed verdens midtpunkt. Byen har 4,4 mil. indbyggere (1921), og hertil kommer alle, der er noget i Frankrig, herunder 180.000 udlændinge. Mange af disse kom til Paris, som var hovedstad for den nye løsslupne stil, og byens image som "Gay Paree" voksede til en myte i løbet af 20'erne.

Det er bedst at køre på egne og spillernes associationer i scenariet. Dem, der vil vide mere om Paris henvises til artiklen i Salomonsens leksikon fra 1924. Salomonsens (ca. 20 bind) står på læsesalen i mange større biblioteker.

Når man er på biblioteket, kan man også låne Ernest Hemingway: "Solen går sin gang" (1926). Den handler om den "tabte generation", og første del af bogen foregår i det Paris, der figurerer i scenariet. Egentlig handler bogen vist om kærlighed eller om at være en rigtig man. Det var en af de bøger, som var med til at bringe myten om "Gay Paree" ud til større grupper.

At tale fransk: "Hest hedder cheval, og sådan er det hele vejen" (Storm P.)

Det giver god lokal kolorit, at kyperen kan udslynge nogle brokker. Det er meget nemt på fransk. Ved at gestikulere (vifte med armene) er meget opnået. Det hjælper også at indflette løsthængende ord eller udbrud som *mais (men) monsieur, parbleu (en mild ed), commeci-commeca, ah bien, et cetera*.

Fransk udtale er ikke så svær igen. Primært udtales alle stavelser som en lyd, selv om der er flere vokaler i den. *Francois* udtales [Frankswal ikke frans-o-is. Der er mange nasale lyde (fx. første stavelse i *francois*), og der er betydeligt mindre stød end på dansk; ingen flade a'er og e'er. Bogstaverne g, j og s er ofte stemt sammen med vokaler; fx. er g'et stemt i bagage [baggazie]. På dansk udtales sidste stavelse [sjø] - forskellen er ikke så stor.

Navne: Det virker også fint, når kyperen kan slynge om sig med navne på tilfældige NPC'er (så ved spillerne ikke, hvem de skal mistænke mest). Her er nogle eksempler på franske navne. De understregede dele af lydskriften skal stemmes. Alt, hvad der ikke er adskilt af bindestreger, er en lyd !

Fornavne:

Mænd: Alphonse, Edouard [eed-wal], Jean [zjean], Raymond [re-mon'], Paul [pæll], Andre, Gaston, Pierre [pjær], Philippe, Henri.

Kvinder: Marie, Christine, Brigitte, Claire, Alberte, Georgette [Zjor-Zjætt], Catherine: mange er bygget på et mandenavn + "ine" eller "ette".

Efternavne. Franske navne kan konstrueres direkte fra ordbog ved at sætte et eller andet pronomen foran et almindeligt navn eller udsagnsord: LaTour, Ducourt, Leodoux, Delacroix.

Aubigner [o-binje], Dubois, Berniot, Martigny, Devres, Quillon [ki-jjon], Saint-Andre, Marceau [marr-so], Montpezat, Grandfresne, Floche, du Champs de Saint Martin de la Riviere (streg ud, så du ikke forvirrer spillerne med genbrug).

PLOTLINE. HVEM SAGDE PLOTLINE...?

Dette scenarie udmærker sig ved ikke at have nogen velkonstrueret handling. Efter noget efterforskning, begynder karakterene at kunne rekonstruere nogle af begivenhederne. I denne forbindelse skal kyperen kaste dem fra den ene begivenhed til den anden.

Man kan gøre det i den orden, som er beskrevet i scenariet; efterforskning, rundspørge på barer, Wila og hendes slæng, Kurt Krauze-intermezzo, Charlottes skæbne møde med fætter Phillip (+ komplikationer), templet.

Spillerne vil sikkert bide sig fast i visse ting og kan så senere vende tilbage til de spor, de ikke fulgte i første omgang. Kyperen bør frem for alt være fleksibel, og tillade spillerne at tænke sig uden om nogle af episoderne og frem til visse andre.

Det er fuldt tilladeligt at lægge alternative spor ud og lade utraditionelle efterforskningsmetoder bære frugt.

Paris - Arrondissement

Paris er opdelt i såkaldte Arrondissement - bydele opdelt fra 1-20. Disse bydele har alle deres særheder, og de anvendes i daglig tale. De er også gode at forvirre opdagerne med. Nummereringen

starter i midten og kører i cirkler som i et sneglehus.

1.Arr. Bykernen, Louvre, rådhuset, turister, og så Les Halles (kødhallerne), hvor der bor normale mennsker.

2./3.Arr. Dyreforretningskvarterer, østpå normale mennsker.

4.Arr. Seine-øerne, Notre Dame, flere turister.

5./6.Arr. Latinerkvarteret; studenter, cafeer, turister (forklædt som studenter), lærde debatter, boghandlere, Quai d'Orsay (ministerier).

7.Arr. Eiffeltårnet og eksklusive lejligheder, ambassader osv.

8.Arr. Champs Elysses, Triumbuen, larm, penge, prestige, præsidenten, flere ambassader og turister (forklædt som rige turister).

9.Arr. Operaen, kultur, kontorer, butikker.

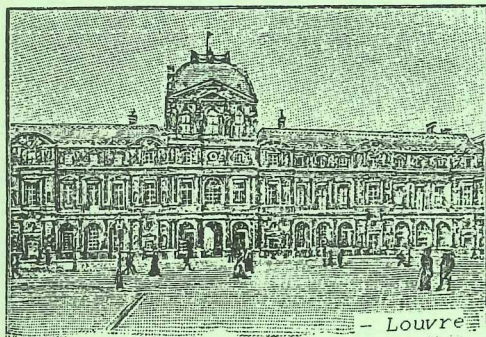
10.Arr. Franskmænd, Turister med kufferter, toge mod kysten (& England), toge mod Tyskland osv.

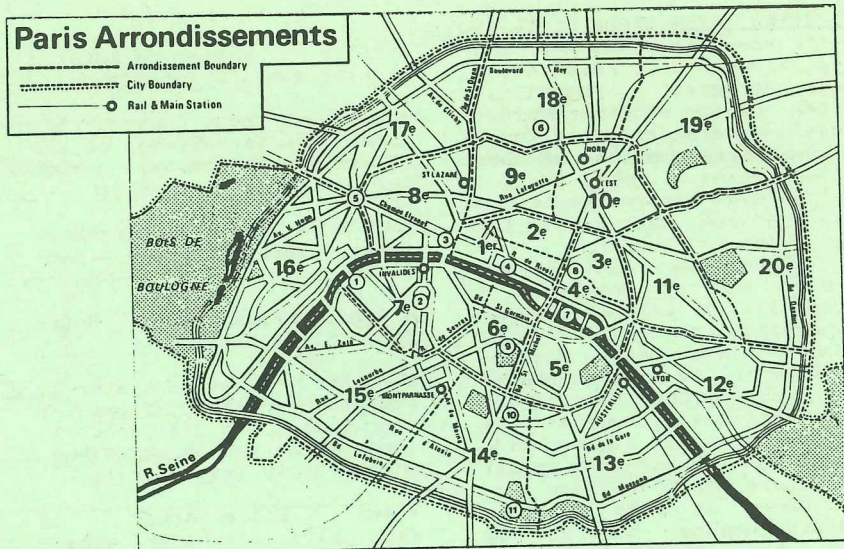
11./12.Arr. Arbejderkvarterer omkring henholdsvis Place de la Republique og Place du Nation. Ingen turister. Gare de Lyon (toget sydpå) i 12.

13.Arr. Lejligheder og forstad. Gare de Austerlitz (toget til Spanien).

14.Arr. Montparnasse, studenter, forfattere, Bohemer, turister udklædt som Bohemer.

15.Arr. Normalt byliv, beboelse og butikker. Montparnasse station (tog til Vestfrankrig).





16.Arr. Rige svin og pæne seværdigheder (som i 7.) også Bois de Boulogne [bwa' dø bullonjø] (om søndagen: franskmænd forklædt som turister).

17.Arr. Ved ikke rigtig, sikkert i samme stil, bare ikke så udpræget.

18.Arr. Montmatre (kunstnere, turister), Pigalle (Moulin Rouge, can-can piger. Turister, der prøver at være diskrete).

19./20.Arr. Arbejderkvarterer, Pere Lachaise-kirkegården.

Antallet af turister er for højsæsonen (forår, forsommer, efterår). Om sommeren tager de rigtige turister til Nice! Levestandarden i arbejderkvartererne er ca 20 år bagud i forhold til England/Danmark/USA.

EFTERFORSKNING

Afsnittene i efterforskningen er lagt meget frit op. Det er meningen, at kyperen skal improvisere og sørge for at karaktererne får rimelige oplysninger. Selve efterforskningen har ikke nogen nødvendig rækkefølge, men generelt kan man gå frem efter rækkefølgen herefter.

En ting, der er vigtig, er at huske, hvem spillerne på ethvert givet tidspunkt iagttages af (fx. Phillip, dr. Galdos, Kuntzes kumpaner, Wila's tilbedere og evt. en politiagent).

Mark's bopæl

Mark havde lejet sig ind i en ejendom i St. Germain-kvarteret (Latiner-kvarteret i 5.Arr) Paris er i udbredt bygget i højden 5-6 etagers lejlighedsejendomme, og dette er en af disse. Stort set i alle ejen-

domme er der en concierge [kon-sjærzj]. En portner - ærketyrisk en gammel kone i sort tøj, der sidder udenfor og strikker hele dagen, og ikke lader nogen sære personer komme ind.

Mark's concierge - madamme Hulotte - lever op til disse fordomme (det maglede også bare!). Hun er samarbejdsvillig, hvis karakterene præsenterer sig uden omsvøb - ellers kan hun købes. Hun ved at den unge herre var yderst regulær indtil for ca. 2 måneder siden, hvor han begyndte at komme sent hjem. Så var han væk et par dage; Madame Hulotte har sine mistanker! De næste par uger var han der kun et par gange, og hun har ikke set ham i 3 uger nu. Sidste gang så han omtåget ud. Lejligheden kan gennemsøges uden resultat. Madame Hulotte kan fortælle at der har været forskellige personer og spørge efter Mark. Heldigvis er lejen betalt forud!

Banken (2. Arr.)

Credit rating eller Law vil være nødvendigt for at få styrelsens støtte til udspørgelser (husk: far ved ikke noget!). Via denne kan man spore den kassedame, som udbetalte Marks månedlige bidrag. Det vil vise sig, at det store udtag er lavet ved et dokumentfalskneri. Kassedamen husker tydeligt dem dame i sort og slør, der var med den unge mand, og som udgav sig for hans mor (det var en udklædt Wila). Hun fik sin vilje igennem ved smiger overfor afdelingslederen (der er særlig fjendtlig).

Professor Carmiers

På universitetet i 5. Arr. kan man træffe professor Carmiers (kunsthistorie), som godt kan

huske Mark og bemærkede, at han blev væk for ca. 2 mdr. siden. Kan huske, at der var en anden ung mand og spørge efter Mark (kan give en dårlig beskrivelse af Phillip).

Parises barer

Paris er fuld af listige små steder. Nogle steder er der musik, andre steder er der diskussion om lærde emner og politik til langt ud på natten. Atter andre steder er der letlevender damer. Nogle steder kan man komme op at slås.

Frekventerer man de barer, Priscilla kan huske (alle i 5./6./14. Arr.), vil man i løbet af et par omgange og fortrolig snak med vært og gæster, komme i kontakt med nogen, der kender Mark (evt. via nogen, der kender nogen). Følgende rygter kan samles op. Der er gode muligheder for at fejlinformere spillerne op til flere gange; så gør det! Generelt bør de ikke møde de præcise kilder først. Kontroller oplysningerne; du kontrollerer handlingen; lad spillerne selv skille skæg fra snot.

Mark opførte sig pænt, men forsvandt for 6 uger siden (2 mdr? 3 uger?)

Mark er flink/dum/fordrukken/umoden/intelligent

Mark er blevet set med en noget ældre dame for ca 1 måneds tid siden (3 mdr./fornylig). Var det ikke hende den slemme...?

Mark er blevet forelsket i en pige (som han har forladt eller omvendt).

Hvem mark? Nåh ham, nej det ved jeg ikke noget om.

Mark er taget hjem/druknet.

Mark har giftet sig med Wila/Charlotte.

Så ham på en snak i 18.Arr. fornylig; i Rue de l'Ovine sammen med en pige...

Karaktererne modtager selvfølgelig tilbud om at få fundet Mark til dem (for en pris, monsieur, for en pris...Mais monsieur/bebrejdende). Jeg røber da ikke mine metoder..)

Træffe mennesker

Der er oplagte muligheder i scenariet for at løbe ind i (eller blive gjort opmærksom på) allehånde sære personer. Dem kan karakterene så observere og forfølge i den tro at de holder mysteriets nøgler. Og det gør de måske også...

Capitan Victor Gerinauld [zjerinohd]. En yderst distingveret herre og officer ved artilleriet. Er også lettere sindsygt efter sine krigsoplevelser. Mener der står komplotter af tyskere og jøder bag alt.

Victor supplerer sit ego og sin pension ved at fragte udlændinge om i Paris' mere snuskede hjørner. Han er overmåde stolt af sit ringe engelsk. Han taler flydende italiensk og er en stor beundrer af Mussolini. Rimelig kompetent med en pistol og ikke dårlig til snigning.

Wila Nefertiti de Borgia (se senere)

Jehan Corbierres. Ung maler og billedhugger, der prøver at slå igennem med sin nye "urkraft"-malerstil. Kan snakke i timevis om afrikansk kunst og europæiske istidslevn. Har udstillet et par gange; men alt for skandaløs.

Faktisk en god kunstner (sælg ham i 1960!).

En informant, der mener han har fundet den karaktererne søger (se senere).

Joe "Ironside" Weaver. Sort amerikansk jazz-pianist. Har det fedt som feteret stjerne i Paris. Elsker at genere hvide amerikanere ved at tiltale dem som ligemænd. Har set Mark med Wila.

Fætter Phillip, der tilfældigt falder i snak med gruppen; kan muligvis hjælpe...

"Rigtig levende forfatter"; James Joyce, Ernest Hemingway etc.

Charles Augustus Harthwood; berømt kommunalpolitiker fra en af opdagernes hjemby. Karakteren genkender hans ansigt, men det kræver et knowlegde-roll at huske hvem han er. Han er i selskab med 2 piger, hvis samlede alder er lidt under hans egen (54). Charles burde skamme sig.

En politiagent (fra Deruzy) eller Dr. Ramon Galdos (hvis Phillip er med gruppen) kan bemærkes, hvis man klarer sit spot hidden-roll.

Elizabetta Sogattini. (Glad) enke efter Nilanesisk bankmand. Hun kan henvise søgende opdagere til "Madame Sasha", det berømte medie.

Madame Sasha er god nok. Antag hun klarer sit divination. Hun kan efter behørig oplægning af Tarot-kort fortælle karakterene om "Blodets kvinde, der gemmer en hemmelighed", "den unge mand i dragens vold", "en rejse over vand og en ung kvindes tragiske død". Og et "vinget fabeldyr; en viljens

JEAN LUC FOURNIER

Dette er den franske okkultist fra scenariet Fuldmånesonaten i Tabu nr. 9. Han kan være behjælpelig med opklaringen. Han er modstander af Artois Griffons stil. Han har et rygte som en "let" forsker, hvilket han prøver at lægge bag sig med storværket "Le Masque du L'homme Noir" (den sorte mands maske). Han har ikke fattet alvoren bag de Cthuluide referencer. Der ligger 11% Cthulhu mythos og et sanity loss på 2d6 og venter på ham! Han var tysk krigsfange (og jernbanearbejder) 1914-18

STR 13 DEX 12 INT 18

CON 12 APP 10 POW 11

SIZ 15 San 55 EDU 17

Debate, hide ca 30, Operate locomotive, Mech rep, Oratory ca 50, Climb 67, Jump 46, Throw 45, Kick 34, Rifle 17, Dodge 32.

R/W-Speak: Eng. 62-39, Ger. 58-41.

Latin 34-17, Occult 62, Lib use 53,

History 38. Psychology, Listen.



mand", der er central i spillet's oplægning. Den ivrige kyper bør låne tarotkort og læse instruktionen, og vælge de passende skæbnesvangre kort til den større Arcana. Det vil give spillerne utallige grå hår i hovedet.

Informanten

En god metode til at finde folk, er at sprede penge og rygter, der kan få folk til at henvende sig med varme tip.

Denne fremgangsmåde er og ikke uden besværligheder og endda farer. Opdageren kan komme ud på vildspor; fx. en udflugt på lighthouse (la Morgue) for at identificere et tilfældigt lig, der den morgen blev fisket op fra Seinen.

Pinlige fejltagelser er også mulige, og karakterene kan uvidende rodes ind i intriger. En dødelig variant af typen følger her.

En person spillerne har sat på sagen henvender sig. Ja - han ved, hvor Mark er. En gruppe forbrydere, har bortført en ung amerikaner svarende til hans beskrivelse. De opholder sig i en gård syd for Paris, og de er meget farlige. Informanten, Pierre, ved at bandelederen "Le Boche" (ca = "Prøjseren")

har bestukket sig vej ind til det lokale politi, der derfor ikke skrider ind.

Ganske rigtigt sidder den tyske forbryder Kurt Krause i huset med tre franske bisser. De har også en fange. Det er bare ikke Mark, men Henri "Le Corbin" LaFort, en hæler. Det ved informanten udmærket. Men "Le Corbin" ved for meget om Pierre og hans venner, og det vil Kurt Krause og hans venner gerne finde ud af; så hvis man kan få en gruppe udenlandske psykopater til at slå til - så....

Le Corbin er fanget i et hus udenfor byen - ret isoleret i noget skov.

Huset Bevogtes om natten af 2 personer på skift. Om formiddagen tager 2 bisser ud mens Kurt og den tredje holder vagt. For det meste er Le Corbin indesparret i et køkkenskab, men en gang imellem kan der høres dæmpede skrig fra huset. Efter 3 dage vil Le Corbin være brudt sammen og have røbet alt til Kurt og drengene, der så kører på nye eventyr (Le Corbin bliver efterladt, og karakterene kan finde ham halvdød).

Kurt Krause. 37 år, tysk skuurkk, lyshåret, karseklippet, brækket næse. Tidl. bokser og sergeant.

STR 16 DEX 10 INT 15
CON 12 APP 14 POW 13
SIZ 14 San 58 EDU 12
French, English, Accounting, Law 40 %, Listen, Spot Hid, Sneak, Hide 60%, Pick locks. Climb Oratory & "Vais off meking you talk!" 50%, Knife, Luger 50%, Fist, Dodge 70%.

Maurice. 27 år. Fransk bisse. brunhåret, rødmosset, Bretagne-accent.

STR 13 DEX 12 INT 9
CON 13 APP 10 POW 16

SIZ 16 San 80 EDU 6
Drive auto, Mech rep, Spot hidden. First aid, climb 60%. Hide 30%. Shot-gun (oversavet) Kick 50%

Jacques. 42 år. Pengeskabs-tyv. Sort hår & øjne, brandsår i ansigtet.

STR 9 DEX 11 INT 10
CON 12 APP 7 POW 9
SIZ 13 San 36 EDU 9
Explosives, Hide, Climb 70%. Listen 10 %, Spot hid, Pick locks, Bargain, Psychology. Knife 50%, Handgun (.32) 25%

Auguste. 31 år. Lommetyv og udkigsmand. Fedtet lille mand med skævt smil.

STR 11 DEX 14 INT 13
CON 10 APP 10 POW 12
SIZ 9 San 53 EDU 10
Many languages 20%, Fast talk Mapping 50%, Spot H, Listen, Sneak, Shadowing 60%, Hide, Pick pockets 80%, Knife 60%. Dodge 70%

Henri "Le Corbin" LaFort. 45. møbelpolstrer. kunsthändler. Sortgråt hår, krum næse. Ren straffeatest.

STR 12 DEX 12 INT 16
CON 10 APP 12* POW 15
SIZ 14 San 72 EDU 16
Accounting, Law, Art history, Redesigning, Bargain 70%, Speak english, Credit rating, Drive auto, Kick, Shotgun 50% * for tiden er han på APP 7 og har 6 HP.

Ca 20 Minutter efter at der lyder skud, vil politiet ankomme. Hvis der ikke har været yderligere udvikling i situationen, vil Krause og hans slæng stikke af her og nu. Karakterene vil muligvis gøre det samme (særligt hvis de er bange for at politiet er i Krauses sold).

NB: Selvom denne begivenhed er irelevanter for tilfældet Mark Benett, spiller den en

rolle for scenariets udvikling (i mangel på en handling som sådan). Her kan voldelige spillere gå i falden på grund af deres instinkter og de mere tænksomme kan redde sig udenom. Det er altid pinligt for spillerne og deres karakterer at blive "brugt". Det er i sig selv en god grund til at sørge for det sker!

Nefertiti de Borgia (Wila)

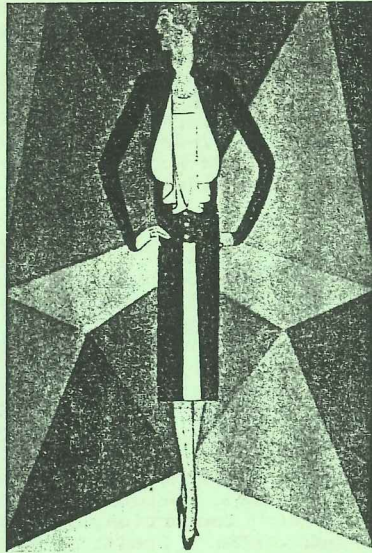
Marks forbindelse til Wila er klart den nemmeste at spore. Hun er ingen bly viol, men en blodrød rose med en stærk og berusende duft (ca. 50 Fr. om dagen i parfume). Hun er også nem at finde. Hun færdes i Paris' natteliv, nu på anden måned og er omgivet af beundrere eller blot tilskuere (bier der sværmer for hendes honning; siger hun). Rygterne vil vide stort set alting om hende, men her er nogle facts om denne vampyr, som kyperen kan fordreje til uigenkendelighed:

Hun er datter af en russisk adelsmand og dennes elskerinde.

Hun er opvokset i Grækenland og er inde den mere obskure del af antik kultvæsen. Hun er i besiddelse af mystiske psykiske evner.

Hun har været tilknyttet okkulte grupper i Paris og England i sin ungdom. Hun har arbejdet sammen med Aleister Crowley i et par år før krigen, inden de blev uenige om filosofiske og magiske detaljer (hvem der skulle bestemme). Wila går under det selvvalgte navn Nefertiti de Borgia. Hun dyrker forskellige former for magi - især seksuelt.

Hendes økonomiske situation er noget usikker, men



indtil nu har hun altid fundet udveje.

Hun er ældre (41), end hun umiddelbart ser ud (ca. 33), og efterlader knuste mænd i sit spor. De enten forguder eller foragter hende.

På trods af at hun er nem at finde, er hun svær at få noget ud af. Forskellige forsøg på at nærme sig hende, vil blive søgt forhindret af hendes beundrere. Hun selv elsker at sprede mystik, og hun vil ikke svare direkte på spørgsmål. Hun vil godt lade som om hun har nedbrudt og udsuget Mark. Hvis hun kommer under mistanke for mordet på Charlotte, vil hun dog komme til fornuft og samarbejde. Hvis hun finder en karakterene appelerende (hun elsker stædighed og hemmeligheder), vil hun muligvis lokke denne ud på en længere og opslidende tur i Europa.

Wila's psykologi:

Wila har en abnorm trang til at blive bekræftet og til at fremhæve sig selv. Den hænger sammen med en frygt for at blive efterladt og svigtet. Hendes forhold til det andet køn er bestemt af opvæksten med den fjerne og uopnåelige faderskikkelse. Det er blandt andet derfor hun dropper mænd så ofte; Hun er bange for at blive forladt selv. Hver søndag begiver hun sig til den russiske (græsk-orthodoxe) kirke i Rue Dary (beboelsesdelen af 8.Arr) og beder om syndstilgivelse.

Disse domme ville kunne fældes efter en samtale. Slå Psychology (Wilas Usikkerhed og selvhævdelsesdrift) og endelig et Psychoanalyse x2.

STR 15 DEX 14 INT 16
 CON 12 APP 14 POW 13
 SIZ 12 San 47 EDU 17
 Taler flydende russisk,
 græsk, italiensk og fransk.
 Tysk og engelsk samt
 klassiske sprog 30%.
 Archeology 20%, Religious his-
 tory 46%, Occult 58%,
 Sailing 38%, Pharmacy, Treat
 disease 40%, Psychology,
 Listen, Track 50%, Boating,
 Painting 56%, Contortion,
 Hide, Sneak 40%, Credit
 rating 40%, Debate 50%.
 Oratory 70%, Ride, Climb,
 Swim 50%, Rifle 35%,
 dodge 40%.

Wila ved meget lidt om Cthulhu mythos osv. Under sine studier af gamle kulturer har hun bl.a. læst "Skrift om Pan's magt", der handler om Shub-Niggurath-kulten (+3 Mythos -1d4 San; Spell modifier x2; Spells: Summon Dark Young (forvekslet med guden Pan), Panic animals, Bind Dark Young; Wila kan alle 3 spells, men har kun brugt Panic). I ekstase kan hun tænkes at udråbe "Iä Shub-Niggurath". Det skal man dog ikke lægge for meget i.

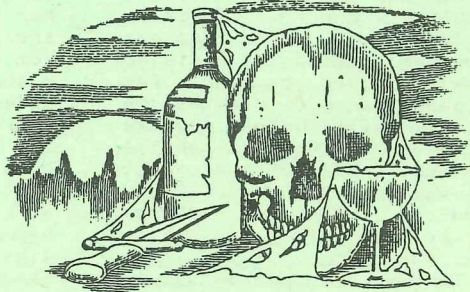
Udstrækningen af Wilas "magiske" evner er afhængig af, hvormeget sådan noget figurerer i din kampagne. De vil minde mest om psykiske evner og bevidsthed: fx. til at charmere sig ind osv. Ritualer spiller en væsentlig rolle her.

Wila's oplysninger

Hun husker godt Mark, og det var også hende der var med i banken og hente hans indestående. Efter et par uger droppede hun Mark. Wila har hørt, at Mark for tiden er hos en Griffoun-inspireret kult. Hun vil nok ikke rykke ud med det med det samme. Hun hader Griffounisterne og omvendt, og hun vil have placeret selv venlige opdagere, før hun taler videre. Men hun kan tænkes at afsløre, at hun ved mere. Så kan spillerne tro hende eller lade være.

Charlotte

I rue de l'Ovine (i et beskidt hjørne af 18.Arr.) ligger baren Chez Grigoriou; et snusket sted. Værten (en såre suspekt type) siger intet, men nogle af luderne, som holder til der, vil fortælle om Mark's forhold til en vis Charlotte (en god pige), og deres lykkelige



fremtid sammen. De har hørt, at han havde været i kløerne på en skrævelig kvinde! Evt. vil de også prøve at blive gift med rige udlændinge (karakterene).

Værten vil ikke vide noget af Mark. Han gav en ukendt mand adressen på Charlottes lejlighed (som han har) og ønsker ikke at blive rodet ind i noget. I modsætning til luderne har han nemlig hørt, at hun er død. Et par af pigerne ved, hvor Charlotte boede (sådan ca.).

Charlotte's lejlighed

I det 19. Arr. kan man finde Charlottes lejlighed. Der bor hun dog ikke. Af conciernen kan man høre, at hun er væk. Faktisk død. I de sidste dage havde hun en ukendt ung mand boende hos sig. Det menes at hun begik selvmord. Man ved ikke hvordan, og alternativer rygter verserer.

Conciernen ved ikke noget om Mark (udover at hun har observeret hvert skridt han har taget, og lytte ved døren til Charlottes lejlighed osv) Conciernen vil være meget mere meddelssom, hvis hun tror at karakterene kan hjælpe hende med at få mere at vide om Charlottes død. Den pågældende morgen husker hun ikke noget specielt - bortset fra at hun fik en fejl-adresseret pakke den dag - nu hun tænker over det. Efter hun havde åbnet den og undret sig, var det at "den unge tysker" styrtede ud af ejendommen. Jooh - hun har sine mistanker!

Mark har til gengæld talt med den gamle købmand i huset ved siden af. Han er livsfilosof, et fint menneske med dyb forståelse af andre etc. (velkendt statist). Han har talt med den unge mand om La vie, l'Amour og alt muligt andet. Overhæld spillerne med



- Nattelivets Glæder!

gestikulering og fransk lokumsfilosofi. Mark har udpenslet Wila's sletheder for Concre her, som dog ikke troede helt på ham. Her kan spillernes mistanke evt. få ny næring.

Politiet

På politistationen vil karakterene lære at hade den franske ordensmagt: timelang venten på træbænke under en falmet tricolore og mistænksomme blikke. Så kommer inspektør Dreuzu, en mager militærisk mand, der lugter af hvidløg. Han er hadet og respekteret af sine underordnede, og det vil kræve en indsats at få oplysninger ud af ham. Dreuzu har ikke for vane at udbrede sig til udlændinge om sin viden. Til gengæld vil han forsøge at presse så meget ud af karakterene som muligt. Tydeligvis ved de noget. Dreuzu vil ud af dette Arrondissement og have en bedre stilling.

Dette er det rette tidspunkt at gøre spillerne opmærksomme på, at hverken far eller mor hjemme i staterne ville bryde sig om, at Marks navn kommer på en politiattest....

Dreuzu tror, karakterene dækker over noget, og hvis kyperen vil, kan han sætte en politiagent til at skygge dem - evt. i den bedste Inspector Clouseau stil.

Skulle det lykkedes at komme på venlig fod med Dreuzu, kan man få lov at læse i rapporten. Charlotte blev forgiftet med arsenik, og et ret dårligt signalement af en ung mand (formodentlig en tysker er givet. Hjælp fra Dreuzu vil kræve, at spillerne hjælper med at fange den mistænkte.

Skulle karakterene have været og trampe i klaveret,

vil de muligvis selv figurere i politirapporten.

Et sidste ord; de franske myndigheder vil gå langt for ikke at blive løbet om hjørner med.

Fætter Phillip

Mark er i Paris, men han er ikke den eneste. Hans fætter Phillip (Marinas søn) er der også. Han er der for at tage livet af sin fætter, hvilket vil gøre hans mor til hovedarving til broderens Aurthur Benetts formue. Dette vil have en gavnlig effekt på hans Credit-rating.

Phillip har stærkt brug for penge. Han lånte penge til en høj rente hos visse lyssky personer i Buneos Aries i forbindelse med en ret tvivlsom investering (der fejlede). Phillip er stukket af for at skaffe sig kapital eller bare lånemuligheder.

Desværre er Phillip ikke så grundig og forudseende. Da han havde fundet Mark i Charlottes lejlighed, sneg han sig ind en formiddag, mens Mark var ude og Croissanter, og hældte arsenik i den nylavede kaffe. Desværre kom han til at larme og vækkede Charlotte, der var blevet hjemme den dag. Phillip gemte sig. Charlotte tog sig straks en kop varm kaffe...

Da Mark fandt sin elskede død, styrtede han ud i panik. Phillip havde set og hørt Charlotte dø og forlod lamslået lejligheden - kun mere opsat på at hans forehavende skal lykkedes.

Phillip Fitzhugh-Gable. 26 år.
Blå øjne, brunt krøllet hår.
STR 11 DEX 10 INT 14
CON 16 APP 11 POW 9
SIZ 12 San 34 EDU 16
Spanish, German, French 50%.
Mining, Chemistry, Pharmacy,
Husbandry. Treat poison 30%.

Spot hidden 50%, Boating,
Drive auto 40%, Hide, Sneak
50%, Credit 10%, Bargain,
Fast talk, Promises 50%,
Climb, Swim 55%, Rifle 30%,
Knife, Dodge 45%

I 4 år i Sydamerika har Phil prøvet lidt af hvert, både som guldgraver og som pelsjæger. Han har endnu ikke lært at han ikke er så heldig.

At introducere Phillip

Phillip har drevet rundt i Paris og ledt efter sin fætter, spurgt efter ham på snasker osv. Han forhører sig diskret - bl.a. på de barer karaktererne gør deres efterforskning, og kan komme på sporet af dem. Han har to sæt falske papirer: halvgode tyske (Alois Schmitt) og gode argentinske (Werner Mayer). De sidste tør han ikke bruge, da hans venner kender (har lavet) dem.

Phillips "venner"

Phillips forretningsforbindelser bryder sig ikke om hans flugt, så de har sporet ham til Paris (evt. via karakterene) og kontaktet en repræsentant.

Dr. Ramon Suarez Galdos. 44, mørklødet, elegant, svage indianske træk.

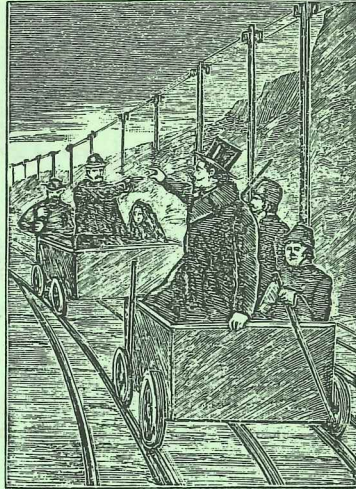
STR 15 DEX 9 INT 14

CON 14 APP 10 POW 15

SIZ 11 San 58 EDU 17

Spanish 65%, Anthropology, History 30%, English, French, First aid, Diagnose & Treat disease & poison 50%, Drive auto 40%, Lockpicking 50%, Hide, Shadowing 60%, Debate, Oratory 50%, Jump, Throw 45%, Foil att./parry 70/40%, Handgun 60%

Dr Galdos er blevet sat på Phillip for at opspore ham, finde ud af hvad han laver og rapportere tilbage. Normalt driver han sin praksis i



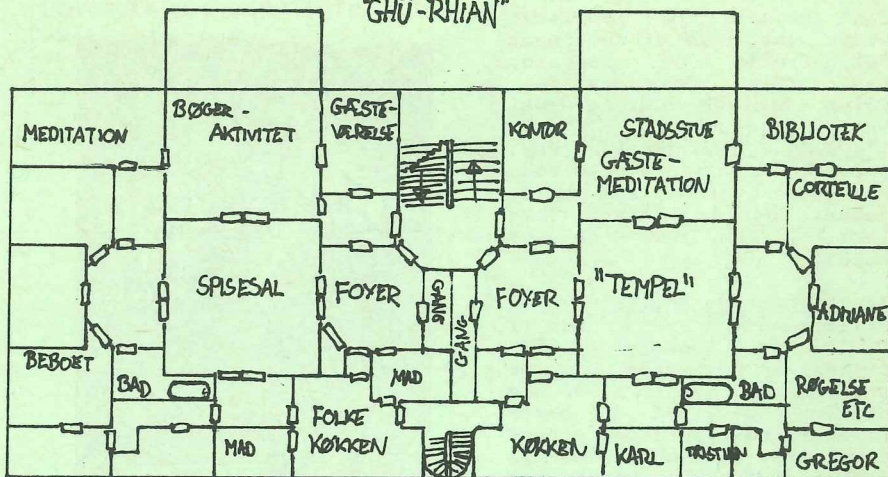
- Likvidering!

Paris og likviderer eksil-latin-amerikanere pr. bestilling via Buneos Aires. Han bruger lydæmpet .38 og kårdestok. Galdos er sat ind i situationen. Han får del i profitten, hvis han kan få penge ud af situationen. Fra hans synspunkt vil karakterene også være indblandede.

Dr. Galdos har en chauffør med ca. samme stats som Maurice (fra Kurt's bande). I modsætning til ham, har Paco stort overskæg, er mørk og naturligt truende. Han bruger dog revolver, kniv og næver i stedet for Haglgevær og spark.

Måske finder Dr. Galdos Phil idet denne holder øje med karakterene. Måske opdager Phil det. Måske vil han derfor søge at blive optaget blandt opdagerne for at gardere sig. Hvem ved (i hvert tilfælde ikke spillerne!).

PLACE DES ETATS UNITS "GHU-RHIAN"



VEJ VEJS ENDE

Sluttelig vil karakterene da finde frem til Mark. Det sker gennem en købt informant (hvis man tør stole på dem) eller ved at lægge pres på Wila. Andre metoder er op til kyperen at finde på.

Mark er nu i Ghu-rhian-templet. Dette er beliggende i to 6-værelses lejligheder på trediesalen ved Place des Etats Units (16. Arr.), et af Paris fineste kvaterer.

I disse haller bor 11 yngre mennesker, to middelalderende og en ældre herre. Naboerne har ikke meget at berette om disse folk; men tjenestefolkene kan informere bedre om diverse detaljer.

Der er en vis kommen og gåen af besøgende og beboere; alle nydeligt påklædt. Men observeres lejligheden fra den anden side af pladsen (evt. fra Macallans sprog & korrespondanceskole) kan man se folk i grå, gule og røde gevandter bevæge sig højtideligt rundt bag vinduerne. Og blandt dem - Mark.

Mark Benett

STR 14 DEX 10 INT 11

CON 14 APP 16 POW 11

SIZ 15 San 32 EDU 13

French 60%, Art history 30%,

Psychology 5%, Debate 15%,

Ghu-rhian teori 20%, Idea 20%

Mark dur ikke til så meget lige for tiden...

Mark er et stakkels nedbrudt væsen, der er ved at blive genopbygget efter Artois Griffouns model. Han tror han er lykkelig her. Det er han måske også. Verden udenfor har været ond ved ham. Han vil ikke frivilligt derfra, og vil bruge sin Debate og Ghu-rhian teori til at overbevise opdagere!

Hvis han fjernes fra det beskyttende miljø, skal han nænsomt bringes tilbage til virkeligheden. Ellers kan de stolte opdagere aflevere et vrøg til forældrene.



Kulten

Templets lærdom bygger på nogle hemmelige skrifter af indo-kinesiske oprindelse; omhandlede bl.a. vismanden Ghu-rhians gerninger. Indtjeningen skyldes særligt de rige parisere, der kommer til ugentlig bønne-meditations og indsigts-møder.

Indflydelsen fra Artois Griffoun, en af Frankrigs førende okkulte filosoffer er dog mere synlig end de obskure og ukendte indo-kinesiske læresætninger.

De indviede i Ghu-rhian er tilsyneladende ganske normale pæne unge mennesker; men kan dog kendes på et klart skær i øjnene og et frelst udtryk i ansigtet.

Templets lære skal udvikle den enkelte til et bedre menneske. Normale mennesker er blinde "larver", hvoraf visse kan blive "pupper". Disse skal beskyttes mod farer, mens de gennem meditation og prøver skal udvikle sig til sommerfugle". Lederen af templet er "Dragen", en stor og bred mand med gråt skæg. Der er 8 gråklædte pupper, 5 sommerfugle i gult og Dragen i rødt. Pupperne kommer sjældent ud, og da er de ledsaget af to sommerfugle, der også færdes parvis. Dragen ledsages altid af sin assistent, en yngre kvinde (sommerfugl) med let negroide træk. Dragen, hvis rigtige navn er Jean Corteille, er overlegen, selvsikker, mystisk og irriterende. De karakterer, som får noget at gøre med ham, må og skal hade ham.

DRAGEN

STR 11 DEX 15 INT 17
 CON 16 APP 11 POW 17
 SIZ 15 San 41 EDU 20
 Chinese 40%, English, Occult,
 Oratory 70%, Psychology.
 Debate 60%. Various know-
 skills 20-40%, wilderness
 skills 30-50%, Cthulhu 11%.
 Rifle 35% (lang tid siden),
 fist 62%, kick 43%, Martial
 Arts-Savate 35%

Kult-Skills:

Almen Griffoun Teori	88%
Ghu-rhian Teori	94%
(højeste eksisterende stats)	
Emotion control	74%
Thought implant	46%

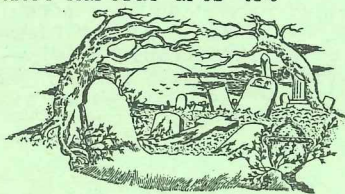
Corteille er også i besiddelse af mange "regulære" spells, som han dog oftest ikke vil bruge. Bl.a. Flesh Ward (d6 skadebeskyttelse pr. magicpoint brugt. Koster d4 San, varer 24 timer eller til den er brugt op).

Corteille (f. 1869) har en baggrund som koloni-embedsmand i Indo-kina. Hans karrierforløb er let uklart, med mindre man gør det umulige (får adgang til koloni-ministeriets arkiver). Det står fast, at han avancerede hurtigt i graderne. Undertog flere ekspeditioner til Ankor Wat og ind i Laos og Yunnaprovinzen mod ukendte mål. Pludselig i 1912 sagde han sin stilling op og tog til Paris, hvor han kort efter oprettede templet med finansiering fra Griffoun (som han muligvis havde mødt under en af dennes rejser i fjerøsten).

Det vil være et sandt helvede at overtale Corteille til at lade Mark gå fri. Spillerne vil nok være bedre tjent med at foretage en diskret bortførelse. Angreb på templet i et af byens fineste kvaterer bør nok frarådes (hvis de gør det skal de være dygtige for at undgå at blive buret inde i flere år); dog vil kun sommerfuglene i givet fald gøre modstand i tilfælde af kamp (pupperne er for åndsforstottede til det). Corteille vil muligvis angribe; bortset fra, hvis der er asiater til stede. Dem nærer ham nemlig en sygelig angst for.

Typisk Sommerfugl

STR 12 DEX 12 INT 12+
 CON 14 APP 3D6 POW 12+
 SI2 Norm San Norm-35 EDU 12+
 De har forskellige specialiteter. Nogle er læger, andre snedkere osv.
 Orate/Debate ca 40%. Enkelte har gode våben evner; en enkel Martial arts 45%



Artois Griffoun

Født 1875 af købmandsparret Dumont i Lyon. Opnåede efter grundskolen legater og blev i 1897 doktor i filosofi med disputats om selverkendelse og skæbnetro i Antikkens Grækenland og Kina. Rejste i de efterfølgende år i fjernøsten, vendte i 1908 hjem og startede produktion af bøger om okkulte spørgsmål, personlighedsudvikling, den stærkes ret osv. Stærkt inspireret af Nietzsches tanker om "overmennesket". Andelig vejleder for tusinder af mennesker og ca. 20 okkulte kredse, sekter og kulter i Frankrig, USA, England.

Stort set går Griffouns filosofi ud på, at selvdisciplin er vejen til kontrol over andre, hvilket han ser som noget posetivt. Hans værker læses udbredt i intellektuelle kredse i fransk- og engelsktalende lande, men kun de færreste påstår, at de forstår ham fuldtud.

Nogle af dem, der mener de gør, er medlemmer af Ghurhian og lignende stiftelser. De lærer deres disciple at underordne sig "de visere", dem der på obskure måder udmærker sig i følge templerlederne. Kulter som den, Temple of Isis i London og Children of the sun i Lake Schuyl, Pennsylvania har trods deres forskelle væsentlige fællestræk men Ghurhian.

Der er 3 faser i udviklingen af diciplene. Først bringes "den blinde sjæl" til at fornægte sit tidligere liv og loyaliteter afsondret fra verden. Ca. 70% når dette stadie, resten finder underordnede, beskyttede stillinger i samfundet.

I anden fase skal "den seende" genfødes til verden som et nyt væsen. De fleste når denne fase og ikke videre.

I tredje fase er diciplin en "vilje", der er i besiddelse af evner til at påvirke sine omgivelser. Der siges at være højere grader. Sindsyge er bemærkelsesværdig hyppig blandt dem, som svigter efter at have gennemgået de første trin. Dem der klarer sig igennem, får efter nogle års tjeneste gode jobs, og er ofte god administratorer.

Diciplene skiftes ud mellem år og dag og overføres til andre tjenester, andre selskaber, hvor deres grad respekteres efter en læreperiode. Dem der bliver viljer sættes på kursus nærmere ved Griffoun osv. vender tilbage til samfundslivet. Mange får hurtigt betydningsfulde positioner i presse eller administration, tilsyneladende normale.

Kulterne støtter Griffoun med penge oven i de betydelige summer han tjener på bøger og foredrag.

Andre, der mener, at de har gennemskuet ham, hader og foragter, hvad han står for. Visse filosoffer og okkultister kalder ham magtsyg, hyklerisk og ond. Særligt har den engelske okkulte forfatter Oberon Farne i en artikelserie i sit blad "The Starwatcher", afsløret Griffouns misbrug af mange af de gamle skrifter han baserer sin filosofi på.

Artois Griffoun holder dog sin sti ren. Han bor for det meste afsondret på sit slot nær Rouen afskærmet af mure, tjenestefolk og Doberman pinchers. Ingen skandaler knytter sig direkte til ham, selvom der er forkommet enkelte selvmord, forsvindinger, underslæbsaffærer.

De nye Kult-powers

Jeg vil ikke røbe om Griffouns tilhængere tilbyder de ydre guder, eller hvad de

egentlig er ude på. Det er op til kyperen, og til fremtidige eventyr at bevise. Jeg er ikke uimodtagelig overfor forslag fra læserne. Et er sikkert: de må vide et eller andet.

SAN- Teknisk set nedbryder kulterne den nye dicipels San og genopbygger den derpå med anderledes byggestem. Den vel-inddokterede får derfor et andet virkelighedsbilled med illusioner og idealer. Det er grunden til den frygt mange medlemmer nærer for omverdenen, og den høje frekvens af sindsyge og selvmord hos de frafaldne. Kun viljerne er fuldt i stand til at fungere normalt i samfundet igen.

Det koster også Sanity at tillære sig og bruge evnerne i anden og tredje stadiet. Teori virker snarere som en SAN-transformator.

De magiske evner bør indrettes efter behovet i kampagnen.

De forslåede evner fungerer som normale skills, da det egentligt bygger på mental diciplin snarere end hokus pokus.

1. Stadiet (puppe; blind sjæl) teori (fx. Gru-Rhian) kan bruges til at parere alle argumenter og forblive upåvirket af fornuft.

2. Stadiet (sommerfugl; seende) Emotion control. Startchance=INT. Bruges i samtaler til at påvirke andres følelser og evt. konklusioner. Kræver at man overvinder et modvilligt offer med POW, og at denne kikser et idearoll. Mere effektiv mod positivt indstillede ofre.

3. Stadiet (Drage; Vilje) Thought implant. Ved at bruge 1 san, 2 magic points, og

klare et POW mod POW kan man få en person man taler til, til at gøre noget (en lille detalje ; sige ja istedet for nej, tabe et våben).

Det kan ikke ses, at man bruger evnen, men offeret kan mærke det, hvis et Idea-rolle klares. Det kræver snedighed at bruge det mod spillerfigurer.

Og igen; hvem siger, at der ikke findes højere, hemmelige grader og ukendte magiske evner indenfor kulten.

EPILOG

Jonathan vendte blikket væk fra scenedgangens farver bag buerisgen overfor. Han prøvede en taxa og fattede sin håndbaggage. Jonathan tænkte på det der var sket de sidste par dage. Han som havde set ind i selve ditetheden, og alligevel. Der unge mand de skulle finde havde taget livet af sig igår. Gruppens mystiske hjælper Alois Schmitt, havde sagt, at Mark havde følt sig nedtrykt, før han havde drukket sig fuld og skåret sine pulsårer over.

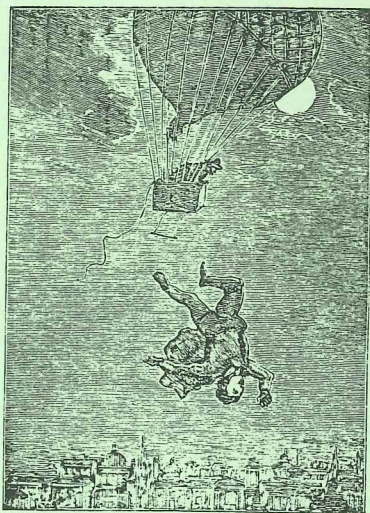
Men han kunne ikke spørge Schmitt. Hans forfølgere havde mået ham og han udtændede på det offentlige toilet trods den spansktalende læges fortvivlede forsøg på at redde ham.

Taxa en holdt op, og han overrind sin kuffert til chaufføren. Han tænkte på sine venner. Guiseppe var faldet i kloerne på en femme fatale og var forsvundet med hende. O'Brian var død i et sammenstød med nogle forbrydere, som Jonathan ikke kunne passe ind i den store sammenheng. Emily var tilbageholdt af politiet for

keberligt overfald på økkultisten Jean Cornelle.

John skultede sig og kastede sig ind på bagsædet og mumlede "Care du Nord", da han så at der allerede var en passager på bagsædet. Jonathan mumlede en undskyldning og skulde til at bakke ud. "No, no restes izi, Mynherr" sagde den lyentrede mand med brakkasen og lugeren. "So schon zat ves should meet again. Ai haff some questions fyr sie".

PAUL F. HARTVIGSON



TÆPPE-FALD!!