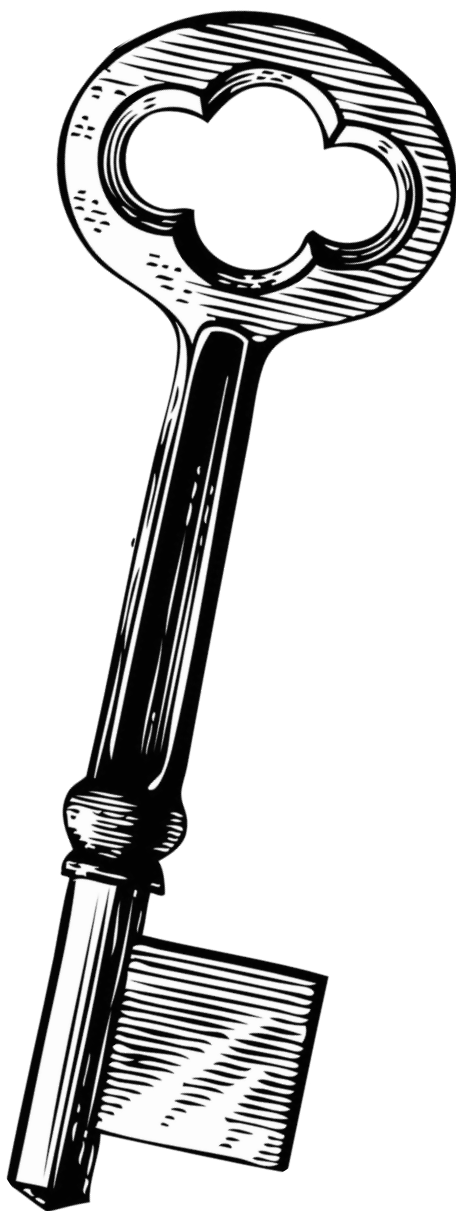


SØLVNØGLENS
DØRE



AF THAIS LAURSEN MUNK

INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion	1
Inspirationskilder	1
Baggrund	2
Scenariets tone og stemning	2
Spilpersonerne	2
Casting	3
Oversigt over scenariets forløb	4
Kulten "A Thousand Masks og Mythos i scenariet	4
Godset og Skotland	5
System for overnaturlige kræfter	6
Drømmenes Verden	6
Hvordan lokationerne skabes	7
Tilbagevenden til den Vågne Verden	8
Lokationer	8
- Indgangen til Drømmenes Verden	8
- Ulthar	9
- Sarnaths ruiner	9
- Oriab	10
- Celephais	10
- Underverden	11
- Leng plateauet	11
- Ukendte Kadath	12
Scenerne	
- Prologen	12
- Prolog scene 1: "Det her kan ikke forsætte"	12
- Prolog scene 2: Oprøret mod kulten	13
- Prolog scene 3: En forladt spansk benzintank	13
- Afslutning af prologen	13
- Ankomst til godset	13
- Første rejse ind i Drømmenes Verden	13
- Første mellemspil	13
- Anden rejse ind i Drømmenes Verden	13
- Andet mellemspil	14
- Eventuel tredje ind i Drømmenes Verden	14
- Afsluttende mellemspil	14
- Afslutning og konfrontation med "A Thousand Masks"	14
Credits og tak	15
Oversigter til spillerbriefing og spillere	16
Handouts & billeder	18
Formularer og deres pris	22
Karakterark	38

Skrevet af Thais Laursen Munk

Til Fastaval 2018

"Sølvnøglens Døre" er dedikeret til min gode ven Dr. Benjamin Svejgaard for at have introduceret mig til både Lovecraft i rollespil og black, death og andre typer metal musik, som har været en stor inspirationskilde til scenariet.

INTRODUKTION

"FOR THERE ARE STRANGE OBJECTS IN THE GREAT ABYSS, AND THE SEEKER OF DREAMS MUST TAKE CARE NOT TO STIR UP OR MEET THE WRONG ONES."

- The Strange House in the Mist, H. P. Lovecraft

Velkommen til og tak for at du har meldt dig som GM!

Sølvnøglens Døre handler om fem eks-kultister i et Lovecraftiansk univers, der er stukket af fra deres kult. De har søgt ly på et afsidesliggende gods ude på landet i Vestskotland. Derfra rejser de ind i Drømmenes Verden for at finde allierede og magi til at forsvare sig imod deres tidligere kult. Undervejs bliver de præget af Drømmenes Verden, hvor deres følelser forstærkes hver gang de rejser ind i drømme. Scenariet slutter af med en storslået magisk konfrontation mellem karaktererne og deres tidligere kult i nærheden af godset. I modsætning til meget Mythos-rollespil har spillersonerne i dette scenarie en chance for at "vinde", men det bliver ikke gratis. Du skal bruge en masse dø'ere, gerne i to forskellige farver til at køre scenariet.

I deres søgen efter allierede og magi må spillersonerne betale forskellige priser i form af deres følelser og deres evne til at forholde sig til ting og til andre. Spørgsmålet er for spillersonerne hvor meget de vil betale for at overleve.

Sølvnøglens Døre er scenarie med nogle fastlagte punkter i form af rejserne ind i Drømme, der skaber en struktur på 3 akter. Undervejs er spillerne geografisk begrænsede til godset, hvor de kan interagere og mærke konsekvenserne af deres valg og hvordan det har ændret dem. Som spilleleder skal du hjælpe spillerne med at skabe Drømmenes Verden, sætte og klippe scener, holde styr på dette lette system og spille bipersonerne i form af de væsener og guder som karakterer møder i Drømmenes Verden og senere medlemmerne af spillersonernes tidligere kult.

God fornøjelse til dig og spillerne, jeg glæder mig til at høre om jeres rejser ind på den anden side af Søvnens Mur!

Inspirationskilder

Rollespil: Det Hemmelige Selskab (som jeg har stjålet med arme og ben fra!), Historier fra Sanatoriet, Before We Wake, Dreamhounds of Paris (fra Trail of Cthulhu), Trail of Cthulhu generelt, The Sense of the Slight-Of-Hand Man af Dennis Detwiller, Tankefoster af Bjørn-Morten Gundersen og Nørdens Skygge af Bjørn-Morten Gundersen og generelt Call of Cthulhu.



Film, bøger og musik: Filmen Peter's Friends, Dream-Quest of Unknown Kadath og resten af Dream Cycle historierne af Howard Phillip Lovecraft, musik af Diabolical Masquerade, Abyssos, Purson, Jess and the Ancient Ones, Myrkus og Ruby the Hatchet.

Brætspil: Eldrich Horror og Arkham Horror, hvor karakteren Diane Stanley gav mig scenariets udgangspunkt, med ex-kultisterne, der "gik over til den anden side".

Scenariet og traditionel Dreamlands

Scenariet er mit take på H. P. Lovecrafts Dreamlands-historier i rollespil. Selvom scenariet er inspireret af Call of Cthulhu er det dog ikke traditionel Dreamlands. Spillerne er her selv med til at skabe settingen i Dreamlands. Jeg har forsøgt at ramme den både skræmmende og vidunderlige stemning som historierne om Dreamlands har. Samtidig har jeg gjort settingen mere åben og drømme-agtige og dermed opdateret den til nutiden. Bare så der ikke er nogen som forventer "Dreamlands as usual" eller typisk fantasy som i Chaosiums bøger.

Hjælp, jeg ved intet om Dreamlands!

Intet problem! Jeg har kommet med nogle forslag til historier, hvor du bør læse mindst en af dem for at forstå hvordan stemningen i Dreamlands normalt er og hvordan at scenariet adskiller sig fra dem. Se i afsnittet om Drømmenes Verden senere på side 6.



Baggrund for scenariet

Scenariet foregår i en ikke nærmere defineret nutid, en våd sensommer i det vestlige Skotland. Spilpersonerne har søgt ly på et gods, som spilpersonen Malcolm ejer. Spilpersonerne kendte hinanden før de blev kultmedlemmer, da de i deres studietid for cirka 10 år siden alle gik på University of Edinburgh. De boede der på samme kollegium, Kitchener House i Edinburgh. Det specifikke tidspunkt for deres studietid og scenariets nutiden er ikke vigtigt. Spilpersonerne er alle i midten af 30'erne.

Scenariets tone og stemning

Stemningen i **Sølvnøglens Døre** er bygget op om en kontrast imellem den Vagne Verden og Drømmenes Verden. Den Vagne Verden er meget dystert og vemodig, men har samtidig også en klar følelse af mod og sammenhold imellem spilpersonerne.

Spilpersonerne har gjort hvad der afgjort var det rigtige. De opdagede hvad kulten lavede af menneskeofringer, benyttede sig af deres indsigt, gjorde oprør og flygtede så fra kulten. Nu sidder de og venter på konsekvenserne i form af en konfrontation med deres tidligere kult. En konfrontation, hvor der er en overvældende risiko for at de ikke overlever. Uanset hvad kommer til at have store konsekvenser for dem. De føler muligvis en lettelse og frihed ved at have brudt med kulten og taget ansvar for deres eget liv. De er så til gengæld også opmærksom på alvoren i situationen, da de er blevet jaget rundt i Europa. Så ved begyndelsen er de bare lidt lettede. Selvom de er strandet ude på landet i det vestlige Skotland, kan de trække vejret igen bare for en kort stund.

Den anden del af stemningen optræder, når karaktererne træder ind i Drømmenes Verden, hvor de oplever en både fantastisk og meget udsyret verden. Her oplever spilpersonerne at deres virkelighedsopfattelse krakelerer og at farerne ikke er synderligt meget mindre der. Det skal både være skræmmende og samtidig vidunderligt. Drømmenes Verden er skabt ved at spillerne laver associationer ud fra en korte beskrivelse af og nogle faste karakteristika ved lokationerne, som spilpersonerne derefter udforsker. Det bliver med garanti voldsomt sært og nok også rimelig surrealistisk.

Undervejs stiger desperationen, idet spilpersonerne får anelser om til at kulten er ved at finde frem til dem. De opdager desuden hvordan at Drømmenes Verden påvirker deres følelser og at de kommer til at betale en høj pris hvis de vil overleve konfrontation med kulten.

Deres gamle relationer bliver grobund for kraftigere og kraftigere følelser, rammet ind af desperationen.



Som spilleleder skal du fokusere på de verdslige og hverdagsagtige detaljer i Skotland så det skaber en kontrast til Drømmenes Verden. Senere gør du Drømmenes Verden weird, vidunderlig og horribel, så Skotland virker normal, selv med de øgede følelser og den galskab, som undervejs optræder i scenariet.

Begge sider af scenariet involverer en stigende følelse af magtesløshed, som er central for at skabe horror-delen. Så det skal gerne være sådan, at hver gang man lærer noget nyt magisk, mister man endnu mere af sig selv. Hver gang man vælger at bevare noget af sig selv og forbliver normal, gør det en mindre sikker på om man overlever. Der må her gerne være hints til undervejs til at det har mindre konsekvenser udenfor spilgruppen. Så hvis de f.eks. tager imod guden Hynpos' tilbud må der være en masse på SoMo som brokker sig over mareridt og lignende. Det skal ikke være sådan at folk dør udenfor i hobetal, bare at de fornemmer at der altså sker ting her.

Spilpersonerne

De 5 spilpersoner er både seje pulp-agtige helte og mennesker som man kan relatere til. Som tidligere nævnt er de gamle kollegiekammerater og har ikke set hinanden i en 10 års tid. De har alle et forhold til deres studietid i Edinburgh som en smuk og gylden tid, hvor ting var bedre. I dag bor de alle andre steder (Kingsport, Glasgow, London, Dublin og Marseille), som de alle har et langt mere anstrengt forhold til. Spilpersonerne blev kultmedlemmer af forskellige grunde, som hver især er gennemgående for karakteren. De er følgende:

- Gordon MacGregor læste medicin. Han blev psykiater og ansat på the National Psychosis Unit i Bethlem Royal Hospital i London. Han mødte der flere klienter som havde været i kontakt det okkulte igennem et dødsbo. Han opsøgte dødsboet og fandt kulten igennem det. Han er rolig, pragmatisk, alt for nysgerrig, velovervejet og ude hvor han ikke kan bunde. Er blevet kultist på grund af nysgerrighed. Der var konstant nye ting at grave i.



- Helen Blackstone læste kunsthåndværk. Hun er amerikaner og kommer oprindeligt fra Kingsport, Massachusetts. Hendes familie der er en vigtig del af den. Hun blev sendt til Skotland af kulden for at opsøge gamle skrifter og lignende. Det havde her den sidekonsekvens at hun måtte lære at være social for det sociale skyld. Hun er kraftigt mærket af hendes opvækst, men hun har den okkulte største indsigt i gruppen. Blev født ind i kulden og har været medlem siden teenager-årene.

- Dengang hed han Dougal Fairbairn og var glad og optimistisk. Han blev skuffet i ved afslutning af studiet og blev desillusioneret og bitter. Han lavede der et radikalt karriereskift og blev fransk fremmedlegionær. I Fremmedlegionen blev han igen desillusioneret. Han ønsker sig brændende et formål og håbe på finde det i hans oprør og rejse i Drømme. Blev kultist på pga depression og mangel på mening med tilværelsen.

- Rebecca C. Graeme læste erhvervsøkonomi. Hun var hamrende dygtig og tjente styrtende både under studiet og især senere. Hun er en udadvendt og social type, der er glad for udfordringer og spænding og og i høj grad var det sociale omdrejningspunkt på kollegiet. En dag sad hun på hendes hjørnekontor i Dublin og opdagede at hun kedede sig grumt. Blev kultist for spændingen og udfordringerne.

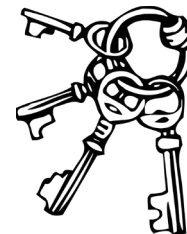
- Malcolm E. Polwarth læste veterinærmedicin (og tog sig senere en ph.d i emnet). Han er skotsk adelig og blev pludselig hovedarving til familiegodset, da hans ældre søskende døde. Han har ejendom nok til, at han ikke behøver at arbejde som dyrlæge, men gør det fordi han vitterligt brænder for det og vil være den bedste. Blev kultist på grund af ambition og ønsket om altid at være den bedste.

Casting

Rollerne er her opsat efter "sværhedsgrad", hvor Rebecca og Gordon er de roller der kræver mest af spilleren for at fungere og hvor Dominique og Malcolm kræver mindre og Helen er et sted midt i mellem. I forhold til casting af rollerne vil jeg anbefale følgende:

- Dominique skal gives til en typen der gerne vil være handlekraftig og lave noget action spil undervejs. Både hans depressive tendenser og hans fändenivoldskhed er rimelig lige til. Dermed kan han med fordel gives til en yngre eller usikker spiller.

- Malcolm kræver en type der er parat til at agere karismatisk, lytte og generelt være en type man har lyst til at have som chef. Han skal kunne agere leder, men også give de andre plads.



- Helens spiller må gerne være en type der kan tænke alternativt og som er indstillet på at rollen kommer til at agere sært undervejs, uden at overdive det for meget. Hun skal desuden sandsynligvis agere ritualleder under i hvert fald det første ritual.

- Rebecca må meget gerne gives til en spiller der også kan agere karismatisk og glatte ud imellem andre. Generelt en type man har lyst til at drikke en øl med og bare hænge ud med.

- Gordon må meget gerne få en type der virker til at kunne aflæse folk og generelt er "mavespiller". Der er lagt op til at rollen snakker mindre end de andre, så det er vigtigt at den bliver givet en som kan håndtere det.

På Fastaval kommer jeg til at dele spillerne op efter hvor meget de ved om Dreamlands og kobler dem op med tilsvarende spilledere, så folks nørdethed er nogenlunde på samme niveau. Det præger scenariets retning meget hvor store Lovecraft-nørder folk er.

Hvis folk ikke ved hvad Leng-plateauet er, så giver det dem ikke samme "rush", som hvis de har læst historier hvor det indgår. Så hvis du står med en gruppe spillere som ikke store viden/interesse for Lovecraft, så vil jeg anbefale at du fokuserer på det menneskelige drama. I så fald er det vigtigste de 5 mennesker der venter på at de med stor sandsynlighed lider en voldelig og ubehagelig død.



Oversigt over scenariets forløb

Scenariet er sat til at tage cirka 5 timer at spille, inklusiv opvarmning. Det er fordelt på følgende vis.

- Tag imod spillerne, brief dem (se den vedlagte briefing) og kør opvarmning. Som opvarmning, så få spillerne til at fortælle om den særeste drøm de har haft. Fortæl kort om scenariet og fordel roller. 10 minutter.
- Prolog: Her kører du 3 scener og en kort fortælling: En scene, hvor spilpersonerne beslutter sig for at gøre oprør; en scene, hvor de ødelægger det store ritual og en scene, hvor de får en forbindelse til hinanden på en spansk tankstation. Fortællingen til slut handler om at de er blevet jagtet igennem Europa. 20 minutter.
- Ankomst til godset. Spilpersonerne ankommer til godset tidligt om formiddagen fra en ”bothy”. De får indrettet sig og forbereder sig til deres første tur ind i Drømmenes Verden. 20 minutter. Her er spilpersonerne med god sandsynlighed pressede og skræmte.
- Første rejse ind i Drømmenes Verden. Skabelse af Drømmenes Verden er på max 5 minutter, selve rejsen er 25-30 minutter. Denne rejse tager lidt længere tid, da Drømmenes Verden skal præsenteres. Her får spilpersonerne lidt håb, da de opdager mulighederne i Drømme.
- Mellemspil mellem rejserne ind i Drømmenes Verden. Her hænger spilpersonerne ud på godset og spiller følelsesbaseret drama-scener. De er nødt til at tage pause fra Drømmenes Verden, da de ikke er så erfarne med det endnu. Max en time.
- Anden rejse ind i Drømmenes Verden. Skabelse af Drømmenes Verden er på max 5 minutter, selve rejsen er på 25 minutter.
- Mellemspil mellem rejserne ind i Drømmenes Verden, som det første mellemspil. Max 60 minutter
- Tredje rejse ind i Drømmenes Verden. Denne er valgfri, alt efter om spillerne helst vil spille følelser eller udforske Drømmenes Verden mere. Den kan også fjernes hvis der mangler tid. Skabelse af Drømmenes Verden er på max 5 minutter, selve rejsen er max 25 minutter.
- Det afsluttende mellemspil, hvor spilpersonerne spiller drama ud inden deres død nærmer sig. Max ½ time. Her skal det gerne blive tydeligt hvor høj en pris

spilpersonerne har betalt.

- Konfrontation med kulten. Her skal der foregå en actionpræget og gerne virkeligt sær magisk kamp langt ude på landet i Skotland. Cirka 15 minutter.
- Afslutning. Spil scenen med begravelsen af de spilpersoner som døde i kampen. De overlevende spilpersoner gennemgår hver især konsekvenserne af deres okkulte indsigt. Cirka 5 minutter, længere hvis der også er en begravelse med.

Kulten ”A Thousand Masks” og Mythos i scenariet

”AND WHERE NYARLATHOTEP WENT, REST VANISHED, FOR THE SMALL HOURS WERE RENT WITH THE SCREAMS OF NIGHTMARE.”

- Nyarlathotep, H.P. Lovecraft

Hvis du, kære spilleleder, er Lovecraft-nørd har du givetvis for længst gættet, at kulten tilbeder Nyarlathotep, det Kravlende Kaos og Budbringer af de Ydre Guder/Ydre Guder. Det er ikke et navn jeg forventer kommer op i scenariet, især ikke fordi de NPC’er der kender til ham ikke vil benævne ham ved navn. Der skal helst forblive noget ukendt konstant, især hvem kulten egentlig tilbeder. Nyarlathotep optræder derfor heller ikke i scenariet som sådan. De overnaturlige elementer i scenariet skal også forblive overnaturlige og uforklarlige. Jeg har til scenariet primært taget udgangspunkt i Lovecrafts Dreamlands-historier og ignoreret alle andre andre historier. Hvis du ikke er Lovecraft-nørd, så læs den korte historie Nyarlathotep (Historien er ganske kort og kan findes her: <https://en.wikisource.org/wiki/Nyarlathotep>), de anbefalede noveller i afsnittet om Drømmenes Verden og tag fat i mig på Fastaval.

”A Thousand Masks” er officielt set en international non-profit kulturorganisation, som fungerer som skjul for en voldsomt gammel kult der opstod i byen Kingsport, Massachusetts i 1648 da det stadigvæk var en britiske koloni, primært centreret om den skotske Polwarth-klan. Der er stadigvæk familier indenfor kulten som spiller en ledende rolle, især grundlæggerne Blackstone-familien. Det var en af grundene til at Malcolm er blevet rekrutteret (udover at han er rig og indflydelsesrig), da Blackstone-familien oprindeligt nedstammer fra hans klan.



Kulten opererer især inden for forskellige kulturelle cirkler og har nogle meget rige medlemmer med andre rige kontakter uden for kulten.

Det er forholdsvis sjældent at kulten benytter sig af vold, da det som regel tiltrækker unødvendig opmærksomhed. En vigtig undtagelse er de menneskeofringer der fra tid til anden optræder i kultens ritualer, hvor man oftest sørger for at ofre hjemløse, kriminelle og andre personer som der ikke er nogen som vil savne.

Kultens appeal er en slags kombination af netværkning og løsninger. Potentielle medlemmer bliver tilbudt at komme forbi til forskellige kulturelle arrangementer (ferniseringer, fester med buffet, teaterstykker, etc), hvor der bare er hygge uden snak om okkulte emner offentligt. Den anden del af rekrutteringen handler om at man opsøger mennesker, der virker til at have et problem som kulten kan løse, enten med overnaturlige eller almindelige midler, og som kulten kan bruge til noget konkret. Kulten opsøger dem diskret og inviterer dem med til at arrangere af en art, hvor man så "tilfældigvis" præsenterer en løsning på deres problem.

Det hele er gratis når man har betalt et lille kontingent. Når man har været prøvem medlem i et stykke tid (alt efter hvor nemt man virker til at kunne overtale) og viser sig at være troværdig bliver man indviet i den overnaturlige del. Oftest tager kulten sig god tid til det og giver gerne op til 2 år. Folk bliver tilbudt at blive "efter lukketid", hvor de så bliver indviet og oplever okkulte visioner, gerne af en art som kan forklares med psykoser, sære drømme, et heftig trip, etc.

Et vigtigt element er at "A Thousand Masks" bevidst sørger for at agere anderledes end f.eks. Moon-bevægelsen og Scientology, hvor folk isolerer sig fra omverdenen. Medlemmerne må ikke fatte mistanke før det er for sent eller holde op med at omgå venner og familiemedlemmer, da det ville gøre kulten mere synlig. Derfor sørger man for at binde medlemmerne via overnaturlige midler og på den måde sikre deres loyalitet. Desuden er der en konstant fristen med overnaturlige kræfter som bliver ved og dermed gør, at folk bliver ved med at komme tilbage efter mere og mere indtil de på et tidspunkt tror på kulten og decideret er blevet reelle tilbedere af de Ydre Guder. Man gemmer sig med andre ord i fuld offentlighed. Man er til gengæld også fuldstændig villig til at slå folk ihjel hvis de laver samme stunt, som spilpersonerne har gjort.

Godset og Skotland

Insch Estate ligger i det vestlige Skotland, som angivet på kortet over Skotland. Det ligger for enden af en grusvej uden markeringer. Huset er bygget i 1882 af en af Malcolms forfædre, Douglas Polwarth, som et sted hvor lettere asociale skotske adelsfolk kunne være i fred fra omverdenen. Omgivelserne er kuperet hede. Atlanterhavet ligger 4 kilometer stik vest derfra. Al landbrugsjorden, som hører til godset, er i dag forpagtet.

Malcolm og hans familie lejer godset ud til bryllupper og lignende for at holde udgifterne nede. Lige i øjeblikket er der ikke nogen, da de sidste gæster forlod stedet for 3 dage siden. Den næste reservation er først om 2 uger, så der dukker ikke nogen op indtil da. Bestyreren bor 30 kilometer væk og kommer kun forbi, hvis han bliver hidkaldt.

Den nærmeste nabo bor 13 kilometer væk. Med andre ord har spilpersonerne helt og aldeles godset for sig selv. Der er masser af mad på lager nede i kælderen og i fryseren, inklusiv store mængder god øl og whisky. I kælderen er der desuden jagtrifler og haglgeværer, som bliver relevante i sidste scene.

Godset er stort og med masser af plads. Der er 8 værelser på stueetagen til ophold af forskellig art, bl.a. biblioteket og 2 forskellige rum til spisning. Køkkenet er også på stueetagen. 1. salen er indrettet med 10 soveværelser med plads til i alt 20. 2. sal rummer bl.a. et "game room" med billardbord og en altan hvorfra man på en klar dag kan se helt til Nordirland.

Lige i øjeblikket er det som en noget våd sensommer med temperaturer på omkring 14 grader. Hytten de overnatter i i den første scene, bliver kaldt en "bothy" og er en slags shelter, som især findes i Skotland. Den slags hytter bliver vedligeholdt af frivillige og er gratis at bruge for omreisende. Det eneste der forventes er, at man rydder op efter sig selv og tager affaldet med. Ift selve Skotland spiller det ikke noget direkte rolle i scenariet.

Du kender sikkert allerede til flere fordømmene om Skotland, middelalderhistorien, og den dybstege marsbar. Det vigtigste her er at spilpersonerne er langt ude på landet, imens de venter på at finde ud af om de dør. Deres omgivelser er den store, øde og smukke hede på den ene side og det vilde Atlanterhavet på den anden side.



System for overnaturlige kræfter

Der er et let system med i **Sølvnøglens Døre**, som bliver brugt til de kampe der er i scenariet.

Systemet består i at man har et vist antal seks-sidede terninger med forskellige farver.

5'ere og 6'ere tæller som succeser, hvor man skal have et vist antal af dem alt efter scenen. Hvis dette fejler har det konsekvenser, som er angivet i den pågældende scene.

Der er to typer terninger (fordel selv efter hvad der passer bedst med terninger I har til rådighed), hvor den ene repræsenterer ikke-magiske fordele (f.eks. er sjovt nok Dominique bedre til at slås end de andre) og den anden repræsenterer overnaturlige kræfter. Spilpersonerne får uddelt nye formularer undervejs, som kan gøre en forskel.

Der er en samlet liste over formularerne i appendikset til opslag undervejs. For hver formular er det specificeret hvor mange ekstra terninger de giver og hvordan. Hav derfor hver formular ligge med terningerne ovenpå sig, så spillerne kan tage dem op en efter en og fortælle om effekter. Konsekvensen for den enkelte formular står på bagsiden af hver formular. Man får kun udbytte af hver kraft per gang, så spillerne kan f.eks. ikke bruge "Dødens Sendebud" konstant og spare terninger op undervejs.

Karakterer har følgende terninger (se skemaet nedenfor) til at begynde med. De magiske terninger er fordelt på de angivne formularer. Selvom alle karaktererne kan "Beskytte mod indtrængere" giver den altså ingen terninger.

	Helen	Rebecca	Gordon	Malcolm	Dominique
Verdslig	1	2	2	2	3
Magisk	3	2	2	2	1
Formularer	Hallucinationer, Fremtidsvisioner	Ignorerer smerte	Vejrændring	Betvinge dyr	Helbredelse

Hjælp, jeg ved intet om Dreamlands! II

Læs disse tre korte historier, så har du godt styr på hvad der er tidligere er foregået og hvad Dreamlands har ændret sig fra: "The Cats of Ulthar", "Celepharis" og "The Doom that came to Sarnath" Alle tre historier kan findes på: https://en.wikisource.org/wiki/Author:Howard_Phillips_Lovecraft

Drømmenes Verden

"PROBABLY, ATAL SAID, THE PLACE BELONGED TO HIS ESPECIAL DREAM WORLD AND NOT TO THE GENERAL LAND OF VISION THAT MANY KNOW."

-The Dream-Quest of Unknown Kadath



Ingen ved helt præcis hvad Drømmenes Verden er. Så længe der har været mennesker, har der været nogle blandt dem, som var Drømmere. Disse mennesker har i deres drømme kunne opleve en sær, vidunderlig og frygtelig verden, som har kaldt dem tilbage af flere omgange. I Lovecrafts oprindelige historier er Dreamlands en sær slags sword & sorcery -setting, lidt ala Howards Conan og kraftigt inspireret af historier af den irsk-engelske forfatter Lord Dunsany. Hovedelementerne er, at det er en anden dimension med sære og mystiske aspekter, som man kan tilgå mentalt når man sover og drømmer.

Nogle særlige magtfulde drømmere, bl.a. Kong Kuranos, er decideret i stand til at præge og ændre Drømmenes Verden. Derfor har Drømmenes Verden også ændret sig i tidens løb. Det er her, hvor at spilpersonerne løber ind i et potentielt problem: Deres noter og information er fra 1920'erne og Drømmenes Verden har ændret sig siden da. Der er derfor ting som karaktererne ikke ved og steder, hvor deres information er forkert. Dette får spilpersonerne direkte at vide af NPC'erne i den første scene i Drømmenes Verden og ved deres første handout om Drømmenes Verden.

Drømmenes Verden har derfor fået et nutidigt element, stemning, flavour, cast, etc. Her må du meget gerne hjælpe spillerne så det bliver en dejlig sær og creepy blanding af noget oprindeligt og oldgammelt samtidig med noget nutidigt.



Spillerne er selv med til at præge Drømmenes Verden, som så præger karaktererne.

At spillerne præger Drømmenes Verden er her en måde at give Drømmenes Verden et nutidig præg, formet af menneskers drømme og samtidig antyde at Drømmenes Verden er meget gammel, muligvis ældre end menneskeheden. Drømmenes Verden har en logik som er helt anderledes end Den Vågne Verden, hvilket er grunden til at der ikke er noget kort med. Hvis man ønsker det kan man finde et bestemt sted og være der mere eller mindre med det samme. Logikken er den samme som når man i en drøm pludselig rejser mellem steder på ingen tid, selvom de er langt fra hinanden.

Når man informere spillerne om denne drømmeagtige logik præger det dermed sikkert også deres input. Der er til sidste den meget vigtige krølle på det hele, at ens følelser overfor andre forstærkes meget kraftigt for hver gang man træder ind i Drømmenes Verden. En mild irritation bliver til brændende had, en let interesse bliver til passioneret forelskelse. Jo mere af Drømmenes Verden man tager med sig i form af lærdom, magi, etc, jo mere påvirket bliver man følelsesmæssigt. Dette vender tilbage efter hvert besøg i Drømmenes Verden.

Det fungerer her som en måde at instruere spillerne i at skruer løbende op for deres interne drama og samtidig lægge valget for, hvordan det helt konkret skal udspille sig, over til spillerne. Derfor begynder hvert mellemspil mellem rejserne ind i Drømmenes Verden altid med at spilpersonerne skriver ”drømmedagbog”, hvor de noterer sig hvordan deres relationer har ændret sig.

I samme stil som andre Drømmere er spilpersonerne i stand til at ændre på Drømmenes Verden. Dette gøres ved at spilleren i den konkrete scene i Drømmenes Verden specificer hvad karakterer gerne vil ændre i lokationen og ruller 2d6. Succeser måles her ved 5'ere og 6'ere. Hvis man får en succes kan man ændre noget ved scenen. Hvis man vil ændre en af de fundamentale ting ved lokationen skal man have 2 succeser.

Alle NPC'erne i Drømmenes Verden kender desuden til kulten, da kultisterne også færdes i Drømmenes Verden. Imidlertid er kultisterne mærket af de Ydre Guder. Derfor er der færre indenfor Drømmenes Verden som vil samarbejde med kultisterne. Dette fortæller NPC'erne meget gerne til spillerne.

Der er i alt 7 forskellige lokationer, som karaktererne kan besøge i Drømmenes Verden, hvor 2 af dem først er tilgængelige i den valgfri tredje rejse ind i Drømmenes Verden. De er Leng-plateauet og Ukendte Kadath. Det er henholdsvis et forfrossen fladt område beboet af Menneskerne fra Leng som nedstammer fra ting man helst vil glemme, og en både smuk og forfærdelig by på toppen af bjergene ved Leng plateauet, hvor Drømmelandets guder bor.



Hvis spilpersonerne spørger om Kadath i deres første rejse vil de NPC'er de spørger ikke fortælle noget, ved det ikke, etc. I deres anden rejse ind i Drømme ved folk til gengæld godt hvor Kadath ligger og er parat til at fortælle det. Alle NPC'er referer dog gerne til Ukendte Kadath for at gøre karaktererne opmærksom på at stedet findes, hvis ikke spillerne ved det i forvejen.

Drømme-scenerne skal desuden være skarpt skåret. Det skal være tydeligt for spillerne at deres karakterer skal træffe et valg om de vil lære mere okkult og dermed miste mere sindsro.

Hvordan lokationerne skabes

Når spillerne har valgt en lokation (f.eks. Ruinerne af Sarnath) tager du oversigten for en lokation og læser den korte beskrivelse og de faste ting op. Lad derefter hver spiller skrive et ord på deres ark. Spillerne skal her ikke fortælle hinanden, hvad de har skrevet, da de ikke skal skabe noget fælles. Der må meget gerne være modsætninger og ting som ikke giver mening, da det kan gøre det hele mere drømme-agtigt. For hver lokation er der 5 forslag, til hvad man kan fortælle om. De er til inspiration og valgfri. Få her spillerne til at sætte en streg hvis de benytter sig af en af dem, så der opstår noget variation og det ikke bare er fem menneskers input om Ulthars katte.

Det skal max tage fem minutter at skrive input ned og læse højt. Lad oversigten med citatet og de ”faste ting” ligge fremme, så spillerne kan læse det. Når du så sætter scenen, lader du hver spiller læse op hvad vedkommende har fundet på og skrevet. Hvis der er modstridende oplysninger skal du som spilleleder væve de to ideer sammen, så de i så høj grad som muligt er kommet med. Hvis folk beskriver noget som jeg har beskrevet anderledes eller modsat i scenariet, så kombinerer du dem også med fokus på spillerens input.



Man tager derefter og kører scenen i Drømmenes Verden. Som du også vil se i beskrivelserne af lokationerne senere, er der flere ting som er faste i en given scene. NPC'er, de overnaturlige kræfter som man kan lære og deres priser og den information som folk giver en er altid den samme, uanset hvad spillerne finder på af tilføjelser og ændringer til lokationen. Hvis spillerne så i eksemplet med ruinerne af Sarnath finder på at der skal være en souvenirkiosk der sælger Sarnath memorabilia, så bruger du det senere i dine beskrivelser af stedet, når de møder Sarnaths kustode. Dette kræver at du som spilleleder kan rulle med deres ideer. Du er her velkommen til at "twiste" ideerne efter spillerne har præsenteret dem og gøre det hele mere fucket up og skræmmende undervejs.

Ved de følgende lokationer er yderligere mulighed for at præge en af karaktererne yderligere. Derfor hentydes der til denne lokation i rolleteksten som en henvisning til hvor man kan gå hen hvis en spiller mangler spil.

Dominique: Ruinerne af Sarnarth

Malcolm: Byen Ulthar

Rebecca: Byen Celephais

Helen: Drømmenes Underverden

Gordon: Øen Oriab

Man er desuden velkommen til at ændre småting i beskrivelserne undervejs som f.eks. titler. Vuza, Memes' datter behøver ikke være ypperstepræst, hvis det giver bedre mening at hun er biskop eller offentlig mellemlæder. Lokationerne beskrives yderligere længere nede.

Tilbagevenden til den Vågne Verden

Når karaktererne vågner efter en rejse ind i Drømmenes Verden, gennemgår hver spiller i stilhed konsekvenserne for sin karakter og overvejer hvordan at personens følelser for de andre er blevet påvirket. Det handler primært her om at spillerne "skruer op" for dramaet, så der sker noget løbende.

Du skal her gøre det klart for spillerne, at det ikke bliver en kamp om at råbe højest, men at man gerne må reagere og agere på ens følelser på forskellig vis imens man er på vej ned i galskaben.

LOKATIONERNE

Indgangen til Drømmenes Verden

Når man træder ind i Drømmenes Verden er det første man møder en trappe med 70 trin, der fører ned til Flammens Hule. Fra Flammens Hule er der en anden trappe med 700 trin. Den anden trappe fører ned til Den Fortryllede Skov, som så fører videre til resten af Drømmenes Verden.

Formålet med scenen er at fremhæve Drømmenes Verden som et sært og meget underligt sted, der er både skræmmende og forunderligt samtidigt.

NPCer

Ændringerne i Drømmenes Verden kan ses når de to NPC'er i scenen bliver introduceret. Før plejede der at være de to langskæggede præster Nasht og Kaman-Thah. Nu er der kun den gammel og trætte Nasht og præstinden Aizyloz, den nye og mere energiske præstinde. Ingen af dem ved hvor Kaman-Thah forsvandt hen. Tingene ændrede sig bare, så pludselig var han væk og Aizyloz var der i stedet for. De gør selv opmærksom på dette undervejs. De nævner også at der er kommet nogle andre forbi her for nyligt som som også var mærket af De Ydre Guder.

Nasht er gammel og træt af det hele. Han personificerer følelsen af at verden er løbet fra en og selvom man prøver, så går det alligevel ikke rigtig. Han husker hvordan ting var og længes efter gamle dage. På bunden er han dog stadigvæk dedikeret til hans pligt og til at advare Drømmere mod farerne i Drømmenes Verden.

Aizyloz er ung, energisk og ligeledes dedikeret til hendes pligter. Hun er glad for lyden af hendes egen stemme og fortæller derfor gladelig om de forskellige steder i Drømmenes Verden som karaktererne kan besøge, inklusiv ukendte Kadath. Når hun har fortalt giver du spillerne oversigten om Drømmenes Verden. Desuden gør begge præster opmærksom på at Drømmenes Verden har ændret sig fra da karakterernes noter blev skrevet. Nasht og Aizyloz har et glimrende kollegialt forhold, som dog til tider er lidt anstrengt da Nasht savner gamle tider og Aizyloz meget personificerer nutiden. Derfor fører Aizyloz oftest ordet.



Ulthar

Ulthar er en by, hvor det er forbudt at dræbe eller gøre katte fortræd på grund af en gammel forbandelse. Derfor er der katte alle vegne og steder. I Ulthar finder man ypperstepræsten Vuza, som er datter af Menes og elev af Atal.

Ulthars katte (og katte generelt i Drømmenes Verden) er intelligente. Dette betyder at Malcolm kan tale med dem. Hvis Malcolms spiller ikke selv gætter det ud fra hans formular, så lad kattene opsøge ham og de andre.

NPC'er

Vuza er datter af Menes, som er drengen der påkaldte en forbandelse over det onde ægtepar der myrdede katte, blandt andet hans sorte kattekillig. Hun er en noget kryptisk type, der til at begynde med er noget skeptisk type overfor karaktererne, men som gradvist åbner op overfor dem.

Hun advarer her imod at de fordyber sig yderligere i det okkulte, primært fordi det vil have store konsekvenser hvis de skal overleve. Hun kan dog lære dem at kontakten Guden Hypnos, hvis de vil ofre et barndomsminde for det (konsekvensen "Glemsel"). Hun advarer dem dog også imod at gøre det, da det kan betyde kontakt med nogen, som de ikke kan slippe for bagefter. Grundlæggende set vil hun gerne hjælpe karaktererne, da de gør modstand imod tjenerne af De Ydre Guder. Hun har bare nogle forbehold, da hun bor i en by tydelig præget af at nogen (hendes far) påkaldte sig magisk hjælp, hvilket fik uforudsete konsekvenser. Det er ofte alt for nemt at sætte ting i gang som man ikke kan kontrollere.

De intelligente katte er allevegne i Ulthar, ofte i store flokke. Hvordan de agerer afhænger naturligvis af spillernes beskrivelserne, men grundlæggende er de modstandere af flere af tjenerne af de Ydre Guder og dermed villig til at støtte spillerne. Hvis spillerne interagerer med dem på en eller anden måde kan kattene lære dem at tegne De Ældstes Tegn.

Kattene vil til gengæld have at spilpersonerne fra nu af skal sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen ("Giv Bast hvad Basts er"). At tegne "De Ældstes Tegn" er den eneste kraft i scenariet som ikke har en konsekvens for hver gang den bruges.



HYPNOS

Guden Hypnos, som man kan lære at påkalde i Ulthar, har sin egen miniscene, hvor han dukker op når spillerne hidkalder ham i Drømme. Hypnos er gud for søvn og drømme. Derfor fremstår han som den figur som hidkalderen ofte har set i drømme. Spilleren der har ledt an i ritualen fortæller derfor hvordan at Hypnos fremstår. Hvordan han end fremstår er stemmen blød og let. For konsekvensen "Tjener af Hypnos" (som gør de skal hjælpe ham med at give andre mennesker mareridt) vil han gerne lære dem formularerne "Mentalt brag" og "Visne", som begge har konsekvensen "Jeg føler mig hjemme i andres mareridt".

Sarnarths ruiner

For utrolig mange år siden stod storbyen Sarnath i landet Mnar indtil den på en enkelt nat blev destrueret af øleguden Bokrug som hævn for Sarnaths destruktion af hans folk mange tusind år før. Der er stadigvæk ruiner af Sarnath dybt begravet i sumpen. Denne lokation er relevant for Dominique, da det er en ruin og han er uddannet arkæolog. Et sted i scenen skal der desuden indgå en stor statue af grøn sten af Bokrug, som enten kan stå et sted i ruinerne eller en by i nærheden (evt på et museum). Det vigtigste ved Sarnath som lokation er temaet med undergang der kommer. Når karaktererne ankommer lægger du sedlen med konsekvenser af Sarnath frem (som en forbi for frøer, vandøgler og andre koldblodede amfibier), som de så får bagefter.

NPCer

Etrul er kustode for Sarnarths ruiner. Det vil sige at han fører folk rundt i ruinerne, museet, eller hvordan nu end Sarnath er endt med at være i jeres version. Han er en samtidig meget venlig og ekstremt morbide type, der gerne fortæller om hvordan utrolig mange mennesker døde en grusom død dengang. Han kan henvise spillerne til Bokrugs statue, hvor at de kan ofre og lære enten "Mental brag" eller "Åndemaneri". Hvis man senere ofrer et menneske til Bokrugs ære kan man slippe for "Jeg husker Sarnaths skæbne".



Oriab

Øen Oriab ligger i det Sydlige Hav, hvor man fra havnebyen Baharna kan komme frem til den udslukte vulkan Ngranek, hvor Drømmenes guder en gang boede. De efterlod spor fra da de boede der. Der blev lavet en udhugning af en guds ansigt på bjerget der og lignende spor efter at guderne en gang var der. Blandt andet er der relieffer og malerier af guderne.

NPC'er

Vejviseren Oziou er ved kajen. Han er måske guden Nodens (se nedenunder) i forklædning, men virker forholdsvis anonym og høflig. Det må gerne være ukendt om dette er tilfældet. Han prikker specifikt en del til Gordons nysgerrighed på en meget høflig vis. Dvs at han spørger ind til hvad Gordon gerne vil vide og hvorfor. Han virker egentlig dybt ligeglad med alt okkult. Han vil hellere vide mere som spilpersoner og hvad der driver dem, hvor han er vildt nysgerrig. Han må her gerne fremstå som en spejling af Gordon. Han ved til gengæld en del om at guderne boede her og at guden Nodens til tider kommer stadigvæk forbi, men intet af det interesserer ham egentlig. Han viser meget gerne spillerne hen til Ngranek, hvor et gigantisk stenansigt er hugget ud i klippen. På vejen ser forundrede lavasamlere på.

I nærheden af stenansigtet er der et kæmpe stor skakt, hvor der rundt omkring står lovprisninger til ære for Nodens. Disse gør at man kan påkalde sig guden. Hvis man påkalder sig Nodens (der oprindeligt havde skikkelse som en stor muskuløs mand med langt gråt og skæg med buldrende stemme) dukker han op. Spilpersonerne får her ”Jeg glemmer aldrig Afgrundens Herre” som konsekvens. Hvorvidt han allerede er der i form af Oziou bestemmer du som spiller. Han tilbyder spilpersonerne at han kan lære dem at hidkalde hans tjenere Dem som Hærger om Natten med formularen ”Hidkald En af Dem der Hærger om Natten”. Prisen for at lære formularen hedder ”I Nodens Tjeneste” og den har konsekvensen ”Jeg kender Dem der Hærger om Natten” for hver gang den bliver brugt. Nodens kan her fjerne konsekvensen ”Jeg glemmer aldrig Afgrundens Herre” hvis spillerne tager imod hans tilbud.

Celephais

Byen Celephais ligger i dalen Ooth-Nargai ud til havet og er skabt af Drømmeren Kuranen, der også hersker over byen. Alt i byen er skabt af ham, inklusiv indbyggerne. Kuranen regerer halvdelen af året i Celephais og den anden halvdel i den flyvende by Serannian, der ligger i skyerne. Det er en voldsomt rig handelsby og meget smukt udsmykket. Den repræsenterer Drømmenes storhed og til tider deres ultimative tomhed. Kuranen skabte den som en måde at flygte tilbage fra sin hverdag i London, hvor han til sidst døde i den Vågne Verden, men levede videre i Drømmenes Verden. På grund af at byen er skabt i Drømme, er der ingen som bliver ældre imens de er der, heller ikke Kuranen selv. Celephais er en by med meget handel kombineret med en følelse af at alting er lidt for let. Det er derfor primært Rebecca som man kan prikke til, da hun beskæftiger sig med handel og generelt slås med at livet føltes for nemt for hende.

NPC'er

Kong Kuranen var oprindeligt fra Cornwall, Storbritannien. Celephais er skabt som et forsøg på at genskabe hans barndom/ungdom i Cornwall med de drømme som han havde der. Det både lykkedes samtidig med at det fejlede spektakulært. Kuranen måtte nemlig konstatere at han aldrig nogensinde ville få igen hvad han havde i sin barndom. Når han kunne få alt hvad han ønskede sig ved at forestille sig det, så var der i praksis ingen udfordringer og ingen spændinger. Han er en meget erfaren og berejst Drømmer. Som en konsekvens af dette er han ikke just normal og har lidt svært ved at forholde sig til den Vågne Verden og de problemer der er der. Hans bedste forståelse af spilpersonerne er hans egen dødsangst, som gør at han stadigvæk er hvor han er: I Drømmenes Verden.

Hvis spilpersonerne spørger om de kan gøre som Kuranen og dø i Den Vågne Verden, men forsætte i Drømmenes Verden konstaterer Kuranen at spilpersonerne stadigvæk er for bundet til den Vågne Verden. Det tænker han nok også er for deres eget bedste. Kuranen vil gerne hjælpe karaktererne og er derfor villig til at tilbyde dem at lære ”Sirenesang”, der naturligvis også har sin konsekvens. Dette er den eneste formular i scenariet som er gratis at lære.



Underverden

Drømmenes Underverden er en serie af huler, sine steder ganske svagt oplyst af en mos-lignende substans kaldet dødsbrand.

I den bor der tre grupper af monstre der fører en evig krig mod hinanden i mørket og det spredte blege lys. Underverden repræsenterer det klammeste af det okkulte, et sted hvor man finder den indsigt man helst ville leve foruden. Derfor er lokationen specielt rettet mod Helen.

De tre grupper er gug'erne, ligæderne og De Frygtelige. De Frygtelige er på størrelse med en mindre hest, hopper rundt på bagbenene og minder en smule om mennesker. Deres ansigter minder om menneskers, men de har hverken pande eller næse. De jager i kobler når de ikke holder til i Zins hvælvinger. De er kujonagtige og brutale samtidigt.

Ligæderne var måske mennesker en gang for længe siden inden de før fik smag for menneskekød og fandt direkte overgange mellem Drømmenes Verden og Den Vagne Verden. På trods af deres voldsomt klamme livsstil har de en stærk æresfølelse og holder ord overfor andre så længe de også holder ord overfor dem.

Gug'erne er de største af de tre væsner på lidt under 5 meter i højden. De er behårede og har lange kløer på deres fire underarme, som så sidder på deres to overarme. Mest skræmmende er dog den kæmpestore mund der ikke åbner vandret, men lodret. De bor i Underverdenen i evigt mørke som straf for en ukendt blasfemi imod Drømmenes Guder i tidernes morgen. I Underverden holder de til i deres by, bygget med kæmpestore runde tårne. I midten står Koths Tårn, som fører op til resten Drømmenes verden. Gug'erne afskyr tårnet med Koths tegn, især da de ikke kan krydse op til resten af Drømmenes verden.

Når spillerne træder ind i Underverden giver du dem "Jeg husker Underverden", som de kun kan slippe af med ved at gå ind på Cadrreshs aftale.

NPC'er

Cadrresh er leder af ligæderne. En gang var han vistnok kunster fra Alaska, USA. For over 10 år siden begyndte han at udvikle en makaber tone i de fotografier han tog og de skulpturer han lavede. Han vidste ikke hvem hans mor var, men det viste sig senere at hun ikke var et helt normalt menneske. Cadrresh er en nærmest lidt for glad type, ærlig og ret faderlig.

Næsten så meget at man glemmer at han lever af at spise døde mennesker, gerne nogen der har været døde i mindst en uge eller to. I dag er Cadrresh ligædernes leder og desuden lykkelig far til en mindre børneflokk af små ligædere.

Cadrresh vil gerne have spilpersonernes støtte til at hente nogle ligædere der har skjult sig i gug'ernes by og undervejs undgå De Frygteligs patruljer. Til gengæld er han villig til at lære dem "Koths Tegn" eller "Mare-ridtskniven", der begge har konsekvensen "Mørkere smagsløg". Hvis man vil lære dem begge to kræver Cadrresh til gengæld at man graver mindst et lig op om året og lader det ligge fremme til ham og hans folk ("Giv Cadrresh hvad Cadrreshs er").

Leng plateauet

På dette forfærdelige kolde, tørre og forladte sted mærker man om noget alle de følelser af utilstrækkelighed som et menneske kan føle. Det siges at forskellige virkeligheder overlapper der. Uanset hvad er det et frygteligt sted. Leng plateauet hæver sig højt over hvad end der er nær det. Normalt er det kun beboet af Menneskene fra Leng, som er deformede og frygteligt stærke. De har horn i panden og klove i stedet for fødder. Menneskerne fra Leng tjener Bæsterne fra Månen. Bæsterne fra Månen tjener De Ydre Guder. Bæsterne fra Månen er på størrelse med et menneske, formet som et kæmpestor tudse-lignende væsen og grålig-hvid farve. De har dog ingen mund, næsebor eller øjne, kun en samling af lyserøde tentakler.

Spillerne får her konsekvensen "Jeg vender aldrig tilbage til Leng Plateauet". Der er desuden en kamp, hvor de skal opnå 9 succeser i alt for at gå videre.

Hvis de fejler vågner de op igen badet i sved og kan aldrig nogensinde gå ind i Drømmenes Verden igen. Dette betyder dog i praksis mindre, da der her er nået til den sidste rejste ind i Drømme i scenariet. Hvis de vinder kan de gå videre til Ukendte Kadath.

NPC'er

Dezhra-Bag er et af Menneskerne fra Leng og præst af De Ydre Guder. Han er desuden i ledtog med flere af kultisterne fra "A Thousand Masks". Hvis Helens fætter fra prologen, Jordan Blackston overlevede er han med her, klædt i en smart hvid og rød vinterjakke. Dezhra-Bag er i stand til at hidkalde en shantak, et kolossalt stort flyvende væsen på størrelse med en elefant, et hesteagtigt hoved, skæl i stedet for fjer og kun to ben.



Ukendte Kadath

Gudernes hjem er placeret så langt væk fra dødelige som det er muligt for at undgå deres blikke og fordi guderne vil være i fred fra mennesker. Guderne er beskyttet af De Ydre Guder, omend det ikke altid er med deres gode vilje. Derfor kan de godt overtales til at hjælpe spillersonerne, om ikke andet for at se hvad der sker. Det er jo alligevel bare er dødelige det drejer sig om. At man når frem til Ukendte Kadath er ikke for sjov eller noget der sker hver dag. Karaktererne får derfor 1 tilfældig konsekvens blandt følgende: "At følge i Kuranes' følgespor", "Tabets sorg", "Opslugt af det okkulte", "Destruktive impulser" & "Glemsel" automatisk. Hvis de vælger at gå med på Gudernes aftale får de 2 mere.

NPC'er

På Ukendte Kadath holder Guderne for Jordens Drømmeland til. Omend de egentlig er dybt ligeglade med mennesker som udgangspunkt, er de dog imponerede over at der rent faktisk er nogen som er nået frem. Derfor er de villige til at lære spillersoner de følgende formularer: "Støvet af Ibn Ghazi", "Flodgudens forbandelse" (af Oukranos), "Fjern Magi" & "Dødens sendebud", som naturligvis hver har sin egen pris for brug:

Guderne er desuden følgende:

- Zo-Kalar, gud for flammen
- Bast, gudinde for katte
- Tamash, gud for synsbegrav, løgn og illusion
- Oukranos, gud for floder
- Lobon, gud for sikkerhed, at holde vagt og jagt

SCENERNE

Her følger scenerne som de kronologisk optræder i scenariet.



Prologen

Prologen består af 3 korte scener og en afsluttende fortælling. I den første går det op for spillersonerne hvad der i virkeligheden foregår. I den anden gør spillersonerne rent faktisk oprør mod kulten. I den tredje er de på en forladt tankstation i Spanien, hvor de forklæder sig og bliver bedre venner. Alle tre scener skal sættes hårdt og klippes hårdt. Spillerne skal ikke have nogen tvivl om hvad der skal foregå, så du er meget velkommen til at fortælle dem hvad der skal foregå undervejs. Prologen foregår en uge inden den egentlige første scene i scenariet. Tidsmæssigt er vi er i slutningen af juli på Gran Canaria. Til sidst er der en kort fortælle-scene, hvor hver spiller på skift fortæller hvordan at vedkommende er blevet såret på jagten igennem Europa.

Undervejs i prologen skal alle karaktererne slå mindst én kultist ihjel hver og benytte sig af deres magiske kræfter mindst en gang hver, hvilket tjener som en introduktion til systemet med konsekvenser.

Prolog scene 1: "Det her kan ikke forsætte"

Scenen begynder med Helen der ankommer til Malcolms værelse på hotellet på Gran Canaria. Malcolm er ankommet for halvanden døgn siden og har undervejs scoret sig en ikke synderligt lovlig sværdstok på et lokalt marked. Helen har taget en æske med papirer fra sin fætter, Jordan Blackstone mens hans sov. Fra papirerne er det tydeligt at han og en del andre har tænkt sig at ofre en gruppe på i alt 15 bådflugtninge senere på aftenen. I æsken ligger der desuden en pistol. De får hentet de andre ind løbende. Gordon står inde på sit værelse og er nyligt ankommet. Han undrer sig over, at der åbenbart er nogen der har efterladt medicinsk udstyr til bedøvelse inde på hans værelse. Når alle er samlet og er blevet briefet kommer Helens fætter, Jordan Blackstone ind. Scenen slutter når spillersonerne har uskadeliggjort Jordan Blackstone på den ene eller anden måde.



Prolog scene 2: Oprøret mod kulten

Kultmedlemmerne er i gang med at sætte op til et ritual på et fladt område bag nogle større bakker. Man skal køre ned af en sidegade, en grusvej og forsætte et stykke længere for at komme til stedet. . Stedet er 45 minutters kørsel fra Las Palmas og egentligt ude i et naturreservat. Det er med andre ord rigtig godt gemt af vejen Der holder to biler der da spilpersonerne ankommer. Den ene er en minibus med de i alt 10 kultister som er der. Den anden er en mindre lastbil, hvor bedøvede bådflugtninge ligger ”stabled” ovenpå hinanden.

Kultisterne er her primært i gang med at gøre parat til menneskeofringen, omend to af dem går rundt og patruljer. Scenen slutter her når spilpersonerne har forhindret menneskeofringen og er stukket af igen. Denne scene er uden terninger, men giver oplagt mulighed for at karaktererne kan bruge deres kræfter og opdage konsekvenserne af dem.

Prolog scene 3: En forladt spansk benzintank

Spilpersonerne er taget fra Los Palmas til Sevilla, hvor de har stjålet en af de dræbte kultisters bil. De har netop nu fundet en forladt benzintank på en landevej et stykke nord for Sevilla, der stadigvæk har varmt vand. På vej ud af Sevillias lufthavn har de stjålet nogle glemte kufferter med tøj til forklædninger. Scenen begynder derfor med at de går ind og går i gang med at rode kufferterne igennem efter forklædninger. Pointen med scenen er at de på forskellig vis forklæder sig og generelt bonder. Undervejs lader du dem finde to vielsesringe i en kuffert, hvor Rebecca og Gordon opdager der at de begge to passer perfekt. De finder desuden 3 forskellige farver hårfarver i kufferterne.

Når karaktererne har connected tilpas meget og Gordon og Rebecca har besluttet sig for at lege gift (brug navnene Roger og Lizzy McDougall hvis det er) klipper du scenen.

Afslutning af prologen

Imellem prologen og den første scene er der gået en uge, hvor de er blevet jaget rundt i Europa af kulten og har ventet på at godset igen blev ledigt. De har forberedt sig lidt ved at Helen har lært dem, hvordan de beskytter sig imod indtrængere. Lad dem derfor alle afslutte med at fortælle om hvordan de er blevet såret undervejs. Det skal ikke decideret livstruende, men det skal være et alvorligt sår af typen som man konstant er opmærksom på at man har.

Ankomst til godset

I den første scene vågner karaktererne op i en bothy, en slags skotsk shelter som er gratis at bruge under ansvar af at man selv tager sit eget skrald med. De kører en lille tur på 20 kilometer og ankommer derefter til godset, hvor Malcolm kan vise frem. Lad spillerne gå op opdagelse der og indkvarterer sig undervejs.



Første rejse ind i Drømmenes Verden

Når spillerne har fået spillet sig ind på lokationen klipper du til det første ritual spilpersonerne skal lave for at komme ind i Drømmenes Verden.

En af bøgerne var udhulet, og i den fandt Helen en stor nøgle af sølv, udsmykket med nogle meget sære tegn. Scenen begynder med at Helen er i gang med at male asymmetriske mønstre i en sygelig neongrøn farve ovenpå det mørkeblå gummigulv i godsets kælder. Ritualen involverer at de står i en cirkel, hvor de lader nøglen gå rundt imens de hver især beder til ”Guderne i Drømme” om at ”lade dem træde ind i Drømmenes Verden, gå ned af de 70 Trin og ud igennem Den Dybe Søvnns port”

De falder derefter automatisk i søvn uanset hvor de er indenfor en periode på 10-15 minutter.

Første mellemspil

Spillet i mellem ritualen (herefter mellemspillet) ligner meget hinanden. Den begynder altid med at karaktererne vågner, hvor spillerne tager noter, om hvordan deres relationer har udviklet sig og at de så i løbet af dagen. Ved det første mellemspil lader du Gordons spille fortælle kort om hvorfor han har anbefalet at de skriver ”drømmejournal”. Derefter lader du spillerne spille på deres relationer og udforske konsekvenserne ved deres okkulte indsigt. Lad dem selv opsøge hinanden og sæt selv scener hvis de ikke kan komme på noget. Gør det i max en time, gerne mindre hvis spillerne ikke har lige så meget at spille på.

Anden rejse ind i Drømmenes Verden

Denne rejse er som den første, men her kan karaktererne falde i søvn når de ønsker det efter at have færdiggjort ritualen, dog seneste 15 minutter efter ritualen. Uanset hvilken NPC de møder på den anden rejse vil vedkommende nævne at der er tilbedere af De Ydre Guder i Drømmenes Verden, som er kommet derind i et forsøger at finde spilpersonerne.



Andet mellemspil

Dette mellemspil følger strukturen for det første: Spilpersonerne vågner, skriver ”drømmedagbog” og I spiller derefter drama-scener i det passende omfang.

Eventuel tredje rejse ind i Drømmenes Verden

Hvis spillerne beslutter sig for en tredje rejse ind i Drømmenes Verden behøver de ikke gøre andet en at have rørt ved Sølvnøglen eller påberåbe sig Guderne i Drømme. Hvis spillerne vælger ikke at have tredje rejse ind i Drømmens Verden, eller der ikke er tid, får de hver især 2 ekstra ikke-magiske terninger. De to terninger repræsenterer at spilpersonerne har tid til at sætte et baghold op og på anden vis forberede sig.

Afsluttende mellemspil

Dette mellemspil er som de andre, dog noget kortere da kulten snart ankommer. Max 30 minutter.

Afslutning og konfrontation med ”A Thousand Masks”

Når spillerne har haft deres sidste rejse ind i Drømmenes Verden har de en klar fornemmelse af at deres undergang er på vej. Ganske rigtigt så dukker kulten da også talstærkt op i flere biler, som de parkerer et stykke fra godset. Malcolms familiegods bliver derfor en mørk sensommeraften skueplads for en magisk konfrontation. Hvis spilpersonerne har været inde på den tredje rejse i Drømmenes Verden har kultisterne også hidkaldt ting fra Drømmenes Verden, som de slipper løs på spilpersonerne her.

Kultisterne er en blandet flok folk, primært europæere fra forskellige lande. Da kulten har et kulturelt præg er det i rimelig høj grad medlemmer af det bedre borgerskab. De er iført tøj der kan holde til skotsk vind og vejr, tydeligvis nyindkøbt. De er nu er ankommet, bevæbnet med skydevåben og okkult indsigt og en dybtfølt lyst til at slå karaktererne ihjel.

Spilpersonerne skal her have 4 succeser hver for at overleve hver især og 12 succeser samlet for at vinde.

Spilpersonerne overlever på samme måde, men dør på hver deres måde. Tag derfor kræfterne en gangen og lad spillerne beskrive for hver hvordan det går, om det lykkes eller ikke lykkes. Jo flere magiske magiske kræfter spilpersonerne bruger og hvor meget det går amok, jo flere mennesker vågner skrigende fra deres søvn i Skotland, Irland og England.

Hvis de vinder, men der er nogen som dør, så lad dem spille en kort scene, hvor de begraver de døde karakterer i den skotske hede. Lad hver spiller med en overlevende karakter læse alle vedkommendes ændringer og konsekvenserne op. Klip derefter og sig tak for spillet





TAK TIL:

- Kristian Bach Petersen for at låne mig ”The Sense of the Sleight-Of-Hand Man” til inspiration, opmuntring, feedback og for layout magi!
- Marie Skouenborg for awesome korrekturlæsning og feedback!
- Terese Nielsen for awesome korrekturlæsning! Det er officielt mig, der har skrevet teksten, men mindst 50% af kommaerne og korrekt brug af ordene ”sin” og ”at” har Terese stået for!
- Mads Kirchoff for fede ideer, feedback og at låne mig 2 m2 til overnatning efter spiltest.
- Morten Greis Petersen Fakkelskov for virkelig god feedback og inspiration til systemet med terninger i flere farver
- En ekstra stor tak skal lyde til mine spiltestere Mads, Terese, Rune, Morten & Anders
- Anders Frost Bertelsen & Tina Heebøll Arbjørn for vildt god feedback på min første synopsis og for af gode grunde at takke nej tak og dermed give mig mere tid til scenariet. Desuden tak fordi de sagde ja i anden omgang og for fantastiske forfatterarrangementer!
- Bjørn-Morten Gundersen og Anne ”Pixi” Grove for ”Skyggen af en nørd”, hvis Call-del har været en stor inspiration for stemningen i dette scenarie. Desuden en ekstra tak til Bjørn-Morten for ”Tankefoster” hvis kombination af en fucked-up virkelighed og venskaber også har været en stor inspiration.
- Kasper Nørholm for klare svar og opmuntring undervejs.
- Troels Ken Pedersen for opmuntring og feedback.
- Lars ”Kaos” Andresen for meget stor inspiration og for ikke at sagsøge mig for copy-right violation.
- Johannes Busted Larsen for opmuntring ved opstarten.
- Oliver Nøglebæk for både store mængder trolling og store mængder inspiration.

- Lise Hannesdatter Rasmussen for sproglig hjælp med skotsk gælisk, at fortælle mig at Eachann skulle hedde Malcolm til fornavn og for at hente øl til mig.
- Morten Schnedler for provokerende spørgsmål om køn og dermed gøre mig mere bevidst om spilpersonerne.

KREDITERING:

- Fotos af ”bothy”-hytten i første scene er taget af MICK DOLPHIN (<https://www.flickr.com/photos/boolavogue/>) og Neil Williamson (<https://www.flickr.com/photos/neillwphoto/>) og brugt under en Attribution-ShareAlike 2.0 Generic licens.
- Billederne af omgivelserne rundt om godset er alle fra Wikicommons. De er brugt under en Creative Commons Attribution 3.0 Unported license og Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 Generic license. Billederne er taget af J M Briscoe, Chris Downer, Raibear MacAoidh & Richard Webb.
- Jeg har ”lånt” billederne der forestiller Inch Estate fra avisen ”The Press and Journal” og fra Killean Estates hjemmeside.
- Billeder af nøgler er fra Pixabay.com





OVERSIGT TIL BRIEFING AF SPILLERNE

- Sølvnøglens Døre er et Lovecraft-inspireret scenarie, som handler om hvor meget man er villig til at betale for at overleve
- Scenariet foregår i nutiden, hvor man spiller 5 gamle kollegiekammerater, som senere har mødt hinanden i en kult og besluttet sig for at gøre oprør imod den.
- Scenariet skifter i mellem sære rejser ind i Drømme og et følelsesmæssigt drama i mellem 5 mennesker, der er på en seriøs tur ned i galskaben, imens de er i tvivl om de overlever.
- Tonen i scenariet er drevet af desperation og frygt, som kun et par få gange i drømme kortvarigt udfordres. Det svinger altid tilbage når man vågner op og mærker konsekvenserne af ens valg.
 - Scenariet har 2-3 rejser ind i Drømmenes Verden, drama-scener og slutter af med en seriøs konfrontation mod kulten.
 - Scenariet begynder med en prolog, som beskriver hvad der er sket imellem afslutningen af karakteren og scenariets begyndelse.
- Der er et minimalt fortællesystem til kampe, som kommer i spil et par gange.

OPVARMNING

Få spillerne til kort at fortælle kort om deres sidste virkelig sære drøm.





OVERSIGT TIL SPILLERNE OM DRØMMENES VERDEN

Der er i alt 2-3 rejser ind i Drømmenes Verden.

I hver scene er der først en udforskning af lokationen inden karaktererne præsenteres for et valg.

Der er altså ikke noget hemmeligt i scenen som I skal opdage.

Der er fem lokationer at vælge imellem til at begynde med.

Alle lokationer i Drømmenes Verden giver mindst en negativ konsekvens, hvor nogle af dem kan købes væk. De giver alle muligheden for at karaktererne kan lære mere. Dette betyder at der er et valg om at få en højere okkult indsigt, hvor de betaler med deres sindsro.

De fem lokationer er:

- **Byen Ulthar**

Sær by med mange katte og præster der kender til det okkulte.

- **Ruinerne af Sarnath**

Sarnath var engang en mægtig by, men blev ramt af hybris og guddommelig vrede.

- **Celephais**

Guddommeligt smuk by i en dal ud til havet. Skabt og regeret af Drømmeren Kuranes.

- **Øen Oriab**

Gudernes gamle hjem, hvor de engang dansede på den udslukte vulkan Ngranek og efterlod spor efter sig.

- **Underverdenen**

Under jorden lever tre forskellige grusomme racer i en konstant skyggekrig i mørket, hvor de eneste venlige er ligæderne.

Når karaktererne ankommer til en lokation og læser præsentationen af lokationen, skriver I hver et yderligere element ned om lokationen.

Da Drømmenes Verden har ændret sig siden notesbogen blev skrevet, er I her meget velkommen til at tilføje nutidige elementer. Hvis det f.eks. giver bedre mening at ypperstepræsten er mellemlider, så er vedkommende naturligvis mellemlider og ikke ypperstepræst.

I må her meget gerne behandle virkelighedens regler som højest let vejledende. Det behøver ikke være weird, men må gerne. Tag det første som dukker op, ikke det geniale.

Når man er i Drømmenes Verden er desuden det muligt at forsøge at ændre i et vist omfang på omgivelserne derinde. Det er ikke farligt, omend karaktererne ikke er synderligt gode til som nye Drømmere.



HANDOUT: LOKATIONER I THE DREAMLANDS



FLAMMENS HULE OG DEN DYBE SØVNS PORT

"I en let søvn gik han ned af de 70 trin til Flammens Hule og talte med de langskæggede præster Nasht og Kaman-Thah. Præsterne rystede på hovederne og svor, at det ville blive hans sjæls undergang."

Noter fra bogen: "For at komme til Drømmenes Verden må man enten være i besiddelse af et særligt sind eller benytte sig af specifikke rekvisitter. Uanset hvad er ens sjæl nødt til at gå ned af de 70 trin til Flammens Hule, tale med præsterne og derefter gå ned af de 700 trin til Den Dybe Søvn's Port, hvor man kommer ud til den Fortryllede Skov."

1: De første 70 trin

2: Flammens Hule

3: De 700 trin

4: Den Dybe Søvn's Port

5: Den Fortryllede Skov

BYEN ULTHAR

"Det siges at i Ulthar, som ligger hinsides floden Skai, må intet menneske dræbe en kat"

Noter fra bogen: "Byen Ulthar er regeret af dens borgere, der har indstiftet dødsstraf for enhver som dræber en kat. Den lærde ypperstepræst Atal bor i byen, hvor der også bor utroligt mange katte, som alle er intelligente. Han kender til guderne og deres veje og kan vise vejen videre til andre steder i Drømme. I hans tempel opbevarer han et forholdsvis komplet eksemplar af de Pnakotiske Skrifter".

1: Byen Ulthar

2: Borgerne i Ulthar

3: Kattene i Ulthar

4: Templet hvor Atal engang var

5: Floden Skai

STORBYEN CELEPHAIS

"I en drøm så Kuranen byen i dalen og kysterne bag den og den sneklædte bjergtop, der så ud over havet og de muntert malede galejer der sejler ud af havnen til fjerne områder, hvor havet møder himlen"

Noter fra bogen: "Ud til havet, i dalen Ooth-Nargai ligger den rige storby Celephais, hvor der foregår meget handel og hvor ingen ældes. Den berejste Drømmer Kong Kuranen hersker skiftevis over Celephais og byen Serannian i Skyerne, som skiber flyver til fra Celephais. Byen er stor og smuk, især det turkise tempel og Søjlernes Gade."

1: De flyvende skibe

2: Det turkise tempel

3: De store mængder handel der foregår

4: Søjlernes Gade

5: Celephais' indbyggere

UKENDTE KADATH

"Der var tårne på den gigantiske bjergtop, forfærdelige kuppeltårne i ubehagelige og uberegnelige niveauer og klynger ud over et hvert håndværk af menneskehånd som man kan forestille sig; underbare og truende brystværn og terrasser...på toppen af dette bjerg hvis højde unddrager sig forstand og forestillingsevne, var et slot hinsides al menneskelig tanke og i det glødede dæmonlyset."

Noter fra bogen: "Jeg har drømt om Ukendte Kadath i det fjerne Nord, hvor Guderne bor og jeg vil, skal og må finde den."

1: Den kolde ødemark med bjerge hvor Kadath ligger

2: Gudernes usynlige tjenere

3: Det dæmoniske lys der skinner hele byen op

4: Ukendte Kadaths tårne

5: Gudernes udseende



ØEN ORIAB

"...stakkels Atal plaprede da frit om forbudte ting og fortalte om et stort billede, som rejsende berettede var hugget ud af solid klippe i bjerget Ngranek på øen Oriab i det Sydlige Hav og antydede at det kunne være et billede som Jordens Guder en gang skabte af deres egne træk i dagene, hvor de dansede i måneskinnet på bjerget"

Noter fra bogen: "På Oriab er der en havneby ved navn Baharna med kajer af størknet magma. Byen er bygget med mange terrasser, hvor gaderne oftest er trapper og broer mellem og over bygninger. To dages rejse derfra ligger den udslukte vulkan Ngranek, hvor guderne engang dansede og hvor de udhuggede billeder af dem selv. I dag flyver Dem der Hærger om Natten der uden lyd, imens de sender tavse bønner op til deres herre, Nodens; Afgrundens Hersker".

1: Baharnas havn

2: Arkitekturen i Baharna

3: Lavasamlerne nær Ngranek

4: Vulkanen Ngranek

5: Sporene efter guderne

LENG PLATEAUET

"Man sagde at denne mand handlede med de forfærdelige landsbyer af sten på Lengs frosne ørken plateau, som ingen raske mennesker besøger og hvis forfærdelige bål kan ses langt væk fra om natten."

Noter fra bogen: "Leng Plateauet eksisterer muligvis i flere virkeligheder samtidig. De forfærdelige Mennesker fra Leng tilbyder Bæsterne fra Månen, som tjener De Andre Guders Budbringer. Det er forfærdeligt koldt og ubehageligt sted, der kun rummer døden og påmindelsen om ens utilstrækkelighed".

1: Leng plateauets udseende

2: Menneskerne fra Leng

3: Landsbyerne af sten

4: De forfærdelige bål

5: Bæsterne fra Månen

DRØMMENES UNDERVERDEN

"Derefter så han en slags grå selvlysende materiale omkring sig og gættede, at de var kommet til den indre verden af underjordiske rædsler, som de vage legender fortæller om, og som kun er belyst af den blege dødsbrand, som stinker af den dæmoniske luft og de essentielle tåger, som begge er fra hullerne i jordens kerne."

Noter fra bogen: "Drømmenes underverden er oplyst af en sær substans, oftest kaldet "dødsbrand". I underverdenen lever de kæmpestore Gug'er, næsten fem meter med 4 underarme og skarpe tænder i en lodret mund. Der er også de Frygtelige, der frygter solens lys, bor i Zins hvælvinger og jager i kobler. De er på størrelse med en lille hest, hopper rundt på bagbenene og med et ansigt der næsten kunne være menneskeligt. Sidste, men ikke mindst er der ligæderne, som også færdes i den Vagne Verden. Udover deres hundeaftige ansigt minder ligæderne om mennesker. Deres foretrukne spise er da også døde mennesker. Alle tre hader og frygter de hinanden. Man bør kun stole på ligæderne, der trods deres afskyelig levevis er ærefulde."

1: Gug'ernes by

2: Verdenen under jorden

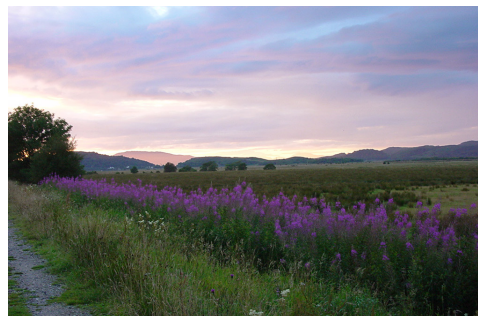
3: Ligædernes lejr

4: De Frygteliges patruljer

5: Tårnet med Koths tegn i midten af Gug'ernes by

HANDOUT: BILLEDER

Til inspiration under afviklingen af scenariet.



OMGIVELSER OG THE BOTHY



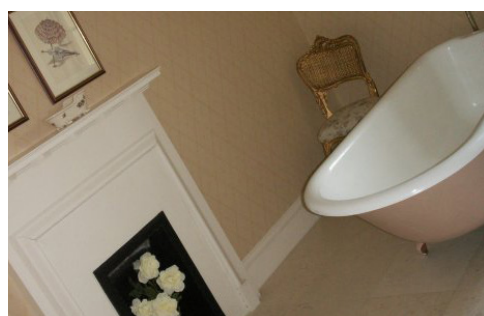


THE HIDEOUT

Der er 8 værelse på stuen etagen til ophold af forskellig art, bl.a. biblioteket og 2 forskellige rum til spisning. Man kan jo ikke spise morgenmad i samme rum som frokost og aftensmad. Køkkenet er også på stueetagen.

1. salen er indrettet med 10 soveværelser med plads til i alt 20. 2. sal rummer bl.a. et "game room" med billard bord og en altan hvorfra man på en klar dag kan se helt til Nordirland. Der er højt til loftet på alle etager, også i kælderen. I kælderen er der masser af mad på lager, inklusiv store mængder god øl og whisky. I kælderen er der desuden jagtrifler og haglgeværer.

Den nærmeste nabo bor 13 kilometer sydpå. Godset ligger 4 kilometer stik øst for Atlanterhavet. Der kommer med andre ord ikke nogen forbi. Godset er oprindeligt bygget i 1882 af Malcolms forfader Lord Douglas Polwarth, som gerne ville være i fred fra omverdenen.





HALUCINATIONER

Giver andre psykoser og får folk til at se ting som ikke findes.

[1]

FREMTIDSVISIONER

Man kan ser ting, der muligvis kan komme til at ske.

[2]

BETVINGE DYR

Gør at man kan tale med dyr og har nemt ved at overtale dem til at gøre, hvad man vil have.

[3]

HELBREDELSE

Gør at man er i helbrede en anden eller en selv. Man kan give terningen videre til en anden.

[4]

IGNORERE SMERTE

Gør at man bliver i stand til at ignorere smerter og bliver mere modstandsdygtig over for fysiske skader

[5]

VEJRÆNDRING

Gør en i stand til at forandre vejret. Man kan ikke skabe en snestorm midt om sommeren, men man kan ændre vejret markant med det samme.

[6]

**BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE**

Man markerer her et område på op til 1 km² og bliver derefter automatisk opmærksom på hvis uvedkommende forsøger at trænge ind. Hvis man sover vågner man.

[7]

**BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE**

Man markerer her et område på op til 1 km² og bliver derefter automatisk opmærksom på hvis uvedkommende forsøger at trænge ind. Hvis man sover vågner man.

[7]

**BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE**

Man markerer her et område på op til 1 km² og bliver derefter automatisk opmærksom på hvis uvedkommende forsøger at trænge ind. Hvis man sover vågner man.

[7]

**BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE**

Man markerer her et område på op til 1 km² og bliver derefter automatisk opmærksom på hvis uvedkommende forsøger at trænge ind. Hvis man sover vågner man.

[7]

**BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE**

Man markerer her et område på op til 1 km² og bliver derefter automatisk opmærksom på hvis uvedkommende forsøger at trænge ind. Hvis man sover vågner man.

[7]

**TEGNET FOR DE
ÆLDSTE**

Gør en i stand til at skabe symbolet for De Ældste der kan beskytte en imod overnaturlige trusler. 1 terning.

[7]



**TEGNET FOR DE
ÆLDSTE**

Gør en i stand til at skabe symbolet for De Ældste der kan beskytte en imod overnaturlige trusler. 1 terning.

[7]

**TEGNET FOR DE
ÆLDSTE**

Gør en i stand til at skabe symbolet for De Ældste der kan beskytte en imod overnaturlige trusler. 1 terning.

[7]

**TEGNET FOR DE
ÆLDSTE**

Gør en i stand til at skabe symbolet for De Ældste der kan beskytte en imod overnaturlige trusler. 1 terning.

[7]

**TEGNET FOR DE
ÆLDSTE**

Gør en i stand til at skabe symbolet for De Ældste der kan beskytte en imod overnaturlige trusler. 1 terning.

[7]

ÅNDEMANERI

Gør at man kan påkalde sig ånderne af døde mennesker og få dem til at tjene sig. 2 terninger.

[8]

ÅNDEMANERI

Gør at man kan påkalde sig ånderne af døde mennesker og få dem til at tjene sig. 2 terninger.

[8]

ÅNDEMANERI

Gør at man kan påkalde sig ånderne af døde mennesker og få dem til at tjene sig. 2 terninger.

[8]

ÅNDEMANERI

Gør at man kan påkalde sig ånderne af døde mennesker og få dem til at tjene sig. 2 terninger.

[8]

ÅNDEMANERI

Gør at man kan påkalde sig ånderne af døde mennesker og få dem til at tjene sig. 2 terninger.

[8]

**HIDKALD EN AF DEM
DER HÆRGER OM
NATTEN**

Ved at påkalde sig Nodens, Afgrundens Herre, kan man hidkalde En af Dem Der Hærgør om Natten. Giver 4 terninger.

[9]

**HIDKALD EN AF DEM
DER HÆRGER OM
NATTEN**

Ved at påkalde sig Nodens, Afgrundens Herre, kan man hidkalde En af Dem Der Hærgør om Natten. Giver 4 terninger.

[9]

**HIDKALD EN AF DEM
DER HÆRGER OM
NATTEN**

Ved at påkalde sig Nodens, Afgrundens Herre, kan man hidkalde En af Dem Der Hærgør om Natten. Giver 4 terninger.

[9]



**HIDKALD EN AF DEM
DER HÆRGER OM
NATTEN**

Ved at påkalde sig Nodens,
Afgrundens Herre, kan man
hidkalde En af Dem Der
Hænger om Natten.
Giver 4 terninger.

[9]

**HIDKALD EN AF DEM
DER HÆRGER OM
NATTEN**

Ved at påkalde sig Nodens,
Afgrundens Herre, kan man
hidkalde En af Dem Der
Hænger om Natten.
Giver 4 terninger.

[9]

MENTALT BRAG

Man rækker ind i sindet på et
andet menneske og forsøger at
destruere det. 2 terninger.

[10]

MENTALT BRAG

Man rækker ind i sindet på et
andet menneske og forsøger at
destruere det. 2 terninger.

[10]

MENTALT BRAG

Man rækker ind i sindet på et
andet menneske og forsøger at
destruere det. 2 terninger.

[10]

MENTALT BRAG

Man rækker ind i sindet på et
andet menneske og forsøger at
destruere det. 2 terninger.

[10]

MENTALT BRAG

Man rækker ind i sindet på et
andet menneske og forsøger at
destruere det. 2 terninger.

[10]

KONTAKT HYPNOS

Gør at man kan kontakte Guden
Hypnos, Søvnens Hersker.

[X]

VISNE

Man ødelægger et andet
menneskets kontrol over en arm
eller ben som derefter ikke kan
bruge denne legemsdel.
Effekten er ikke fysisk synlig,
kun psykologisk.
1 terning.

[11]

VISNE

Man ødelægger et andet
menneskets kontrol over en arm
eller ben som derefter ikke kan
bruge denne legemsdel.
Effekten er ikke fysisk synlig,
kun psykologisk.
1 terning.

[11]

VISNE

Man ødelægger et andet
menneskets kontrol over en arm
eller ben som derefter ikke kan
bruge denne legemsdel.
Effekten er ikke fysisk synlig,
kun psykologisk.
1 terning.

[11]

VISNE

Man ødelægger et andet
menneskets kontrol over en arm
eller ben som derefter ikke kan
bruge denne legemsdel.
Effekten er ikke fysisk synlig,
kun psykologisk.
1 terning.

[11]



VISNE

Man ødelægger et andet menneskets kontrol over en arm eller ben som derefter ikke kan bruge denne legemsdel. Effekten er ikke fysisk synlig, kun psykologisk.
1 terning.

[11]

SIRENESANG

Når man bruger denne formular, får ens stemme en behagelig og blød underjordisk klang. Målet/målene for formularen gør derefter hvad man beder vedkommende om, undtagen at dræbe sig selv. 3 terninger.

[12]

SIRENESANG

Når man bruger denne formular, får ens stemme en behagelig og blød underjordisk klang. Målet/målene for formularen gør derefter hvad man beder vedkommende om, undtagen at dræbe sig selv. 3 terninger.

[12]

SIRENESANG

Når man bruger denne formular, får ens stemme en behagelig og blød underjordisk klang. Målet/målene for formularen gør derefter hvad man beder vedkommende om, undtagen at dræbe sig selv. 3 terninger.

[12]

SIRENESANG

Når man bruger denne formular, får ens stemme en behagelig og blød underjordisk klang. Målet/målene for formularen gør derefter hvad man beder vedkommende om, undtagen at dræbe sig selv. 3 terninger.

[12]

SIRENESANG

Når man bruger denne formular, får ens stemme en behagelig og blød underjordisk klang. Målet/målene for formularen gør derefter hvad man beder vedkommende om, undtagen at dræbe sig selv. 3 terninger.

[12]

FJERN MAGI

Denne formular angriber andre dødeliges evne til at påkalde sig magi. Man forhindrer dermed deres evne til at bruge magi.
3 terninger.

[13]

FJERN MAGI

Denne formular angriber andre dødeliges evne til at påkalde sig magi. Man forhindrer dermed deres evne til at bruge magi.
3 terninger.

[13]

FJERN MAGI

Denne formular angriber andre dødeliges evne til at påkalde sig magi. Man forhindrer dermed deres evne til at bruge magi.
3 terninger.

[13]

FJERN MAGI

Denne formular angriber andre dødeliges evne til at påkalde sig magi. Man forhindrer dermed deres evne til at bruge magi.
3 terninger.

[13]

FJERN MAGI

Denne formular angriber andre dødeliges evne til at påkalde sig magi. Man forhindrer dermed deres evne til at bruge magi.
3 terninger.

[13]

FLODGUDENS FORBANDELSE

Man forbander her et menneske eller en gruppe med evig tørst, uanset hvor meget vedkommende drikker.
Giver 2 terninger.

[14]



**FLODGUDENS
FORBANDELSE**

Man forbander her et menneske eller en gruppe med evig tørst, uanset hvor meget vedkommende drikker.
Giver 2 terninger.

[14]

**FLODGUDENS
FORBANDELSE**

Man forbander her et menneske eller en gruppe med evig tørst, uanset hvor meget vedkommende drikker.
Giver 2 terninger.

[14]

**FLODGUDENS
FORBANDELSE**

Man forbander her et menneske eller en gruppe med evig tørst, uanset hvor meget vedkommende drikker.
Giver 2 terninger.

[14]

**FLODGUDENS
FORBANDELSE**

Man forbander her et menneske eller en gruppe med evig tørst, uanset hvor meget vedkommende drikker.
Giver 2 terninger.

[14]

KOTH'S TEGN

Man lærer her at tegne et symbol. Det placeres over en døråbning, hvor dets mørke kræfter kan forsvare en.
2 terninger.

[15]

KOTH'S TEGN

Man lærer her at tegne et symbol. Det placeres over en døråbning, hvor dets mørke kræfter kan forsvare en.
2 terninger.

[15]

KOTH'S TEGN

Man lærer her at tegne et symbol. Det placeres over en døråbning, hvor dets mørke kræfter kan forsvare en.
2 terninger.

[15]

KOTH'S TEGN

Man lærer her at tegne et symbol. Det placeres over en døråbning, hvor dets mørke kræfter kan forsvare en.
2 terninger.

[15]

KOTH'S TEGN

Man lærer her at tegne et symbol. Det placeres over en døråbning, hvor dets mørke kræfter kan forsvare en.
2 terninger.

[15]

DØDENS SENDEBUD

Man sender her døden efter et mål, som derefter dør.
3 terninger.

[16]

DØDENS SENDEBUD

Man sender her døden efter et mål, som derefter dør.
3 terninger.

[16]

DØDENS SENDEBUD

Man sender her døden efter et mål, som derefter dør.
3 terninger.

[16]



DØDENS SENDEBUD

Man sender her døden efter et mål, som derefter dør.
3 terninger.

[16]

DØDENS SENDEBUD

Man sender her døden efter et mål, som derefter dør.
3 terninger.

[16]

MARERIDTSKNIVEN

Man hidkalder her en usynlig daggert i ens hånd, som angriber målets sjæl og giver indre blødninger. 2 terninger.

[17]

MARERIDTSKNIVEN

Man hidkalder her en usynlig daggert i ens hånd, som angriber målets sjæl og giver indre blødninger. 2 terninger.

[17]

MARERIDTSKNIVEN

Man hidkalder her en usynlig daggert i ens hånd, som angriber målets sjæl og giver indre blødninger. 2 terninger.

[17]

MARERIDTSKNIVEN

Man hidkalder her en usynlig daggert i ens hånd, som angriber målets sjæl og giver indre blødninger. 2 terninger.

[17]

MARERIDTSKNIVEN

Man hidkalder her en usynlig daggert i ens hånd, som angriber målets sjæl og giver indre blødninger. 2 terninger.

[17]

STØVET AF IBN GHAZI

Man vågner op med en pose af gråblåt støv i hånden. Man ved intuitivt at støvet vil skade overnaturlige væsner kraftigt.
3 terninger.

[18]

STØVET AF IBN GHAZI

Man vågner op med en pose af gråblåt støv i hånden. Man ved intuitivt at støvet vil skade overnaturlige væsner kraftigt.
3 terninger.

[18]

STØVET AF IBN GHAZI

Man vågner op med en pose af gråblåt støv i hånden. Man ved intuitivt at støvet vil skade overnaturlige væsner kraftigt.
3 terninger.

[18]

STØVET AF IBN GHAZI

Man vågner op med en pose af gråblåt støv i hånden. Man ved intuitivt at støvet vil skade overnaturlige væsner kraftigt.
3 terninger.

[18]

STØVET AF IBN GHAZI

Man vågner op med en pose af gråblåt støv i hånden. Man ved intuitivt at støvet vil skade overnaturlige væsner kraftigt.
3 terninger.

[18]



**AT FØLGE I KURANES'
FØLGESPOR**

Man forbander her et menneske
Man mister evnen til at føle sig
hjemme i den Vågne Verden

[X]

TABETS SORG

Hver gang man mister noget
materielt er man er ked af det
halvanden gange så lang tid som
man ellers ville være.

[X]

TABETS SORG

Hver gang man mister noget
materielt er man er ked af det
halvanden gange så lang tid som
man ellers ville være.

[X]

TABETS SORG

Hver gang man mister noget
materielt er man er ked af det
halvanden gange så lang tid som
man ellers ville være.

[X]

TABETS SORG

Hver gang man mister noget
materielt er man er ked af det
halvanden gange så lang tid som
man ellers ville være.

[X]

TABETS SORG

Hver gang man mister noget
materielt er man er ked af det
halvanden gange så lang tid som
man ellers ville være.

[X]

**GIV CADRRESH HVAD
CADRRESHS ER**

Man skal mindst en gang om
året grave et lig op og lade det
ligge fremme til ligædererne

[X]

**GIV CADRRESH HVAD
CADRRESHS ER**

Man skal mindst en gang om
året grave et lig op og lade det
ligge fremme til ligædererne

[X]

**GIV CADRRESH HVAD
CADRRESHS ER**

Man skal mindst en gang om
året grave et lig op og lade det
ligge fremme til ligædererne

[X]

**GIV CADRRESH HVAD
CADRRESHS ER**

Man skal mindst en gang om
året grave et lig op og lade det
ligge fremme til ligædererne

[X]

**GIV CADRRESH HVAD
CADRRESHS ER**

Man skal mindst en gang om
året grave et lig op og lade det
ligge fremme til ligædererne

[X]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt
kød og vil helst have det råt, gerne
lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan
man kun spise for gammelt kød i rå
tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal
det være menneskekød, som så til
gengæld virkelig smager som en
delikatesse.

[15]



MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[15]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[15]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[15]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[15]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

MØRKERE SMAGSLØG

Man mister smagen for tilberedt kød og vil helst have det råt, gerne lidt for gammelt.

Får man denne pris 2 gange kan man kun spise for gammelt kød i rå tilstand.

Får man denne pris 3 gange skal det være menneskekød, som så til gengæld virkelig smager som en delikatesse.

[17]

**JEG GLEMMER ALDRIG
AFGRUNDENS HERRE**

Når man møder Nodens for første gang får man hvide striber i håret i Den Vagne Verden. Ens livsglæde forsvinder også langsomt medmindre man udøver vold mindst gang om måneden.

[X]

**JEG GLEMMER ALDRIG
AFGRUNDENS HERRE**

Når man møder Nodens for første gang får man hvide striber i håret i Den Vagne Verden. Ens livsglæde forsvinder også langsomt medmindre man udøver vold mindst gang om måneden.

[X]



**JEG GLEMMER ALDRIG
AFGRUNDENS HERRE**

Når man møder Nodens for første gang får man hvide striber i håret i Den Vågne Verden. Ens livsglæde forsvinder også langsomt medmindre man udøver vold mindst gang om måneden.

[X]

**JEG GLEMMER ALDRIG
AFGRUNDENS HERRE**

Når man møder Nodens for første gang får man hvide striber i håret i Den Vågne Verden. Ens livsglæde forsvinder også langsomt medmindre man udøver vold mindst gang om måneden.

[X]

**JEG GLEMMER ALDRIG
AFGRUNDENS HERRE**

Når man møder Nodens for første gang får man hvide striber i håret i Den Vågne Verden. Ens livsglæde forsvinder også langsomt medmindre man udøver vold mindst gang om måneden.

[X]

**JEG SKAL ALDRIG SE
LENG PLATEAUET IGEN**

Man vil hver nat drømme om Leng Plateauet hvis ikke man bruger overnaturlige kræfter i denne scene.

[X]

**JEG SKAL ALDRIG SE
LENG PLATEAUET IGEN**

Man vil hver nat drømme om Leng Plateauet hvis ikke man bruger overnaturlige kræfter i denne scene.

[X]

**JEG SKAL ALDRIG SE
LENG PLATEAUET IGEN**

Man vil hver nat drømme om Leng Plateauet hvis ikke man bruger overnaturlige kræfter i denne scene.

[X]

**JEG SKAL ALDRIG SE
LENG PLATEAUET IGEN**

Man vil hver nat drømme om Leng Plateauet hvis ikke man bruger overnaturlige kræfter i denne scene.

[X]

**JEG SKAL ALDRIG SE
LENG PLATEAUET IGEN**

Man vil hver nat drømme om Leng Plateauet hvis ikke man bruger overnaturlige kræfter i denne scene.

[X]

**JEG HUSKER
SARNATHS SKÆBNE**

Man skal mindst en gang om Man udvikler en fobi for frøer, vandøgler og lignende dyr i ekstrem høj grad.

[X]

**JEG HUSKER
SARNATHS SKÆBNE**

Man skal mindst en gang om Man udvikler en fobi for frøer, vandøgler og lignende dyr i ekstrem høj grad.

[X]

**JEG HUSKER
SARNATHS SKÆBNE**

Man skal mindst en gang om Man udvikler en fobi for frøer, vandøgler og lignende dyr i ekstrem høj grad.

[X]

**JEG HUSKER
SARNATHS SKÆBNE**

Man skal mindst en gang om Man udvikler en fobi for frøer, vandøgler og lignende dyr i ekstrem høj grad.

[X]



**JEG HUSKER
SARNATHS SKÆBNE**

Man skal mindst en gang om
Man udvikler en fobi for frøer,
vandøgler og lignende dyr i
ekstrem høj grad.

[X]

**JEG HUSKER
UNDERVERDENEN**

Man får en kraftig klaustrofo-
bi samtidig med at man bliver
mere mørkerød.

[X]

**JEG HUSKER
UNDERVERDENEN**

Man får en kraftig klaustrofo-
bi samtidig med at man bliver
mere mørkerød.

[X]

**JEG HUSKER
UNDERVERDENEN**

Man får en kraftig klaustrofo-
bi samtidig med at man bliver
mere mørkerød.

[X]

**JEG HUSKER
UNDERVERDENEN**

Man får en kraftig klaustrofo-
bi samtidig med at man bliver
mere mørkerød.

[X]

**JEG HUSKER
UNDERVERDENEN**

Man får en kraftig klaustrofo-
bi samtidig med at man bliver
mere mørkerød.

[X]

**OPSLUGT AF
DET OKKULTE**

Man mister evnen til at være
empatisk overfor folk med mun-
dæne ikke-personlige problemer
som f.eks. konkurs eller brand,
men ikke f.eks. personlige tab
eller skilsmisse

[X]

**OPSLUGT AF
DET OKKULTE**

Man mister evnen til at være
empatisk overfor folk med mun-
dæne ikke-personlige problemer
som f.eks. konkurs eller brand,
men ikke f.eks. personlige tab
eller skilsmisse

[X]

**OPSLUGT AF
DET OKKULTE**

Man mister evnen til at være
empatisk overfor folk med mun-
dæne ikke-personlige problemer
som f.eks. konkurs eller brand,
men ikke f.eks. personlige tab
eller skilsmisse

[X]

**OPSLUGT AF
DET OKKULTE**

Man mister evnen til at være
empatisk overfor folk med mun-
dæne ikke-personlige problemer
som f.eks. konkurs eller brand,
men ikke f.eks. personlige tab
eller skilsmisse

[X]

**OPSLUGT AF
DET OKKULTE**

Man mister evnen til at være
empatisk overfor folk med mun-
dæne ikke-personlige problemer
som f.eks. konkurs eller brand,
men ikke f.eks. personlige tab
eller skilsmisse

[X]

TJENER AF HYPNOS

Man dedikerer her halvdelen af
ens drømme til Hypnos, hvor
man som hans stedfortræder vil
optræde i andres menneskers
mareridt

[X]



TJENER AF HYPNOS

Man dedikerer her halvdelen af ens drømme til Hypnos, hvor man som hans stedfortræder vil optræde i andres menneskers mareridt

[X]

TJENER AF HYPNOS

Man dedikerer her halvdelen af ens drømme til Hypnos, hvor man som hans stedfortræder vil optræde i andres menneskers mareridt

[X]

TJENER AF HYPNOS

Man dedikerer her halvdelen af ens drømme til Hypnos, hvor man som hans stedfortræder vil optræde i andres menneskers mareridt

[X]

TJENER AF HYPNOS

Man dedikerer her halvdelen af ens drømme til Hypnos, hvor man som hans stedfortræder vil optræde i andres menneskers mareridt

[X]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[10]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[10]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[10]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[10]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[10]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[11]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[11]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[11]



**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[11]

**JEG FØLER MIG
HJEMME I ANDRES
MARERIDT**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere glad bliver man automatisk af at se andre blive skræmt. Det sker uanset årsagen og er udenfor ens kontrol.

[11]

I NODENS TJENESTE

Man skal her oprette en kult til Nodens og jage kultisterne fra "A Thousand Masks" resten af ens liv

[X]

I NODENS TJENESTE

Man skal her oprette en kult til Nodens og jage kultisterne fra "A Thousand Masks" resten af ens liv

[X]

I NODENS TJENESTE

Man skal her oprette en kult til Nodens og jage kultisterne fra "A Thousand Masks" resten af ens liv

[X]

I NODENS TJENESTE

Man skal her oprette en kult til Nodens og jage kultisterne fra "A Thousand Masks" resten af ens liv

[X]

I NODENS TJENESTE

Man skal her oprette en kult til Nodens og jage kultisterne fra "A Thousand Masks" resten af ens liv

[X]

**JEG KENDER DEM DER
HÆRGER OM NATTEN**

Man bliver løbende dårlige til at kunne skelne ansigter fra hinanden.

[9]

**DESTRUKTIVE
IMPULSER**

Man mister evnen til at være
Man får mere og mere lyst til at smadre ting

[X]

GLEMSEL

Fortæl kort om et barndomsminde som din karakter netop har glemt og aldrig mere kommer til at huske.

[X]

GLEMSEL

Fortæl kort om et barndomsminde som din karakter netop har glemt og aldrig mere kommer til at huske.

[X]

GLEMSEL

Fortæl kort om et barndomsminde som din karakter netop har glemt og aldrig mere kommer til at huske.

[X]



GLEMSEL

Fortæl kort om et barndomsminde som din karakter netop har glemt og aldrig mere kommer til at huske.

[X]

GLEMSEL

Fortæl kort om et barndomsminde som din karakter netop har glemt og aldrig mere kommer til at huske.

[X]

**PRISEN FOR
"FREMTIDSVISIONER"**

Jo mere man bruger denne kraft jo mere mister man evnen til at leve i nutiden, men tænker konstant på fremtiden

[2]

**PRISEN FOR
"BETVINGE DYR"**

Jo oftere man bruger denne kraft, jo mere mister man interessen for andre mennesker.

[3]

**PRISEN FOR
"VEJRÆNDRING"**

Jo mere man bruger denne kraft jo hurtigere og nemmere skifter man humør

[6]

**PRISEN FOR
"IGNORER SMERTE"**

Jo oftere man bruger denne kraft jo mere nysgerrig bliver man overfor ens egen og andres smerte.

[5]

**PRISEN FOR
"HELBREDELSE"**

Jo oftere man bruger denne kraft, desto mere får man lyst til at gøre andre fortræd.

[4]

**PRISEN FOR
"HALLUCINATIONER"**

Jo mere man bruger denne kraft, jo mere mister man evnen til at skelne mellem drøm, virkelighed og psykoser.

[1]

**PRIS FOR
"BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE"**

Jo oftere man bruger denne Man bliver unaturligt knyttet til det sted man har beskyttet i mod indtrængere.

[7]

**PRIS FOR
"BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE"**

Jo oftere man bruger denne Man bliver unaturligt knyttet til det sted man har beskyttet i mod indtrængere.

[7]

**PRIS FOR
"BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE"**

Jo oftere man bruger denne Man bliver unaturligt knyttet til det sted man har beskyttet i mod indtrængere.

[7]

**PRIS FOR
"BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE"**

Jo oftere man bruger denne Man bliver unaturligt knyttet til det sted man har beskyttet i mod indtrængere.

[7]



**PRIS FOR
"BESKYTTELSE IMOD
INDTRÆNGERE"**

Jo oftere man bruger denne
Man bliver unaturligt knyttet
til det sted man har beskyttet i
mod indtrængere.

[7]

**PRISEN FOR "STØVET
AF IBN GHAZI"**

Hver gang man bruger støvet,
vil man få en forøget tinnitus
der lyder som dødsskrigene fra
de væsner man har slået ihjel
med støvet.

[18]

**IPRISEN FOR "STØVET
AF IBN GHAZI"**

Hver gang man bruger støvet,
vil man få en forøget tinnitus
der lyder som dødsskrigene fra
de væsner man har slået ihjel
med støvet.

[18]

**PRISEN FOR "STØVET
AF IBN GHAZI"**

Hver gang man bruger støvet,
vil man få en forøget tinnitus
der lyder som dødsskrigene fra
de væsner man har slået ihjel
med støvet.

[18]

**PRISEN FOR "STØVET
AF IBN GHAZI"**

Hver gang man bruger støvet,
vil man få en forøget tinnitus
der lyder som dødsskrigene fra
de væsner man har slået ihjel
med støvet.

[18]

**PRISEN FOR "STØVET
AF IBN GHAZI"**

Hver gang man bruger støvet,
vil man få en forøget tinnitus
der lyder som dødsskrigene fra
de væsner man har slået ihjel
med støvet.

[18]

**PRISEN FOR
"FLODGUDENS
FORBANDELSE"**

Jo oftere man bruger denne
kraft, desto mere mister man
glæden ved at drikke andet end
vand

[14]

**PRISEN FOR
"FLODGUDENS
FORBANDELSE"**

Jo oftere man bruger denne
kraft, desto mere mister man
glæden ved at drikke andet end
vand

[14]

**PRISEN FOR
"FLODGUDENS
FORBANDELSE"**

Jo oftere man bruger denne
kraft, desto mere mister man
glæden ved at drikke andet end
vand

[14]

**PRISEN FOR
"FLODGUDENS
FORBANDELSE"**

Jo oftere man bruger denne
kraft, desto mere mister man
glæden ved at drikke andet end
vand

[14]

**PRISEN FOR
"FLODGUDENS
FORBANDELSE"**

Jo oftere man bruger denne
kraft, desto mere mister man
glæden ved at drikke andet end
vand

[14]

FJERN MAGI

Fortæl kort om et
hvad personen mister hver gang
kraften bruges.

[13]



FJERN MAGI

Fortæl kort om et
hvad personen mister hver gang
kraften bruges.

[13]

FJERN MAGI

Fortæl kort om et
hvad personen mister hver gang
kraften bruges.

[13]

FJERN MAGI

Fortæl kort om et
hvad personen mister hver gang
kraften bruges.

[13]

FJERN MAGI

Fortæl kort om et
hvad personen mister hver gang
kraften bruges.

[13]

**PRISEN FOR
"DØDENS SENDEBUD"**

For hver gang man bruger
denne kraft øges ens dødsangst i
meget høj grad.

[16]

**PRISEN FOR
"DØDENS SENDEBUD"**

For hver gang man bruger
denne kraft øges ens dødsangst i
meget høj grad.

[16]

**PRISEN FOR
"DØDENS SENDEBUD"**

For hver gang man bruger
denne kraft øges ens dødsangst i
meget høj grad.

[16]

**PRISEN FOR
"DØDENS SENDEBUD"**

For hver gang man bruger
denne kraft øges ens dødsangst i
meget høj grad.

[16]

**PRISEN FOR
"DØDENS SENDEBUD"**

For hver gang man bruger
denne kraft øges ens dødsangst i
meget høj grad.

[16]

**PRISEN FOR
"SIRENESANG"**

Jo mere man bruger denne kraft,
jo sværere får man ved at lytte
til almindelige mennesker uden
indsigt i det okkult og tage dem
alvorligt som andet end
værktøjer til at nå ens mål.

[12]

**PRISEN FOR
"SIRENESANG"**

Jo mere man bruger denne kraft,
jo sværere får man ved at lytte
til almindelige mennesker uden
indsigt i det okkult og tage dem
alvorligt som andet end
værktøjer til at nå ens mål.

[12]

**PRISEN FOR
"SIRENESANG"**

Jo mere man bruger denne kraft,
jo sværere får man ved at lytte
til almindelige mennesker uden
indsigt i det okkult og tage dem
alvorligt som andet end
værktøjer til at nå ens mål.

[12]

PRISEN FOR OKKULT INDSIGT (SIDE 10/10)



PRISEN FOR "SIRENESANG"

Jo mere man bruger denne kraft, jo sværere får man ved at lytte til almindelige mennesker uden indsigt i det okkult og tage dem alvorligt som andet end værktøjer til at nå ens mål.

[12]

PRISEN FOR "SIRENESANG"

Jo mere man bruger denne kraft, jo sværere får man ved at lytte til almindelige mennesker uden indsigt i det okkult og tage dem alvorligt som andet end værktøjer til at nå ens mål.

[12]

"GIV BAST HVAD BASTS ER"

Spilpersonen skal fra nu af sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen.

[X]

"GIV BAST HVAD BASTS ER"

Spilpersonen skal fra nu af sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen.

[X]

"GIV BAST HVAD BASTS ER"

Spilpersonen skal fra nu af sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen.

[X]

"GIV BAST HVAD BASTS ER"

Spilpersonen skal fra nu af sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen.

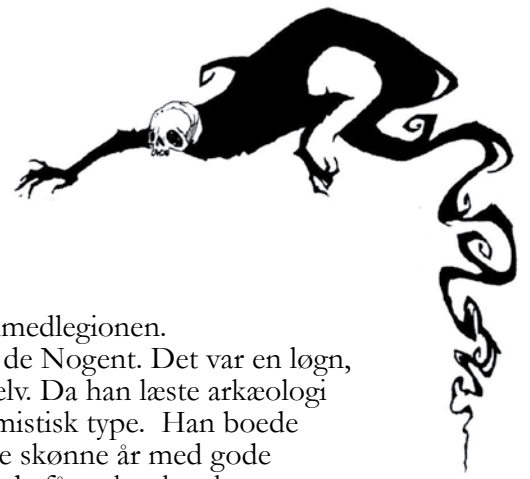
[X]

"GIV BAST HVAD BASTS ER"

Spilpersonen skal fra nu af sætte mad frem til hjemløse katte mindst en gang om ugen.

[X]

LÉGIONNAIRE DOMINIQUE PASCHAL FORESTIER



Der blev snakket en del om “Ære og troskab”, “Honneur et Fidélité” i Fremmedlegionen. Det var det første som blev nævnt da Douglas første gang trådte ind til Fort de Nogent. Det var en løgn, men han er ikke sikker på om folk selv var bevidst om at de løj overfor sig selv. Da han læste arkæologi på University of Edinburgh og hed Douglas Fairbanks, var han en glad optimistisk type. Han boede dengang på Kitchener House, et voldsomt hyggeligt kollegium. Det var nogle skønne år med gode venner, men ved afslutningen af hans uddannelse knækkede filmen. Han havde fået okay karakterer, men de var ikke gode nok til at få et job, og han havde heller ikke fået opbygget kontakter nok i museumsverdenen. Så selv om det havde været spændende, var hans uddannelse i praksis ubrugeligt. Douglas følte sig pludselig udbændt og bitter. Så han drak sig meget fuld og stak af før de andre stod op. Det var i hvert fald planen, men han stødte på Helen. Hun stod og græd. Douglas endte med at tage med hende til lufthavnen. Ingen af dem sagde noget, men han forsøgte at trøste hende.

Det næste Douglas huskede, var at han stod i Paris med tømmermænd foran en plakat for Fremmedlegionen. Han havde intet bedre at gøre. Så var man også blevet afvist der. Hvad der dog skete, var at hans navn blev kaldt og pludselig blev Douglas Fairbanks til Dominique Paschal Forestier. Militærtræning var hamrende hårdt og samtidig for fedt. Han var god til det, for det gav ham et nyt formål.

Det formål varede ved i 8 år, hvor han var på missioner i Chad, Mali (hvor Frankrig importerede uran fra) og Afghanistan. Vi er her i en god sags tjeneste....desillusionen vendte tilbage, denne gang kraftigere. Undervejs fik Dominique dog lov til at lege arkæolog igen. Til dels til efterretninger, men især ved nogle sære ting som ikke gav mening. Det var papirer, potteskår, lertavler og malerier der dukkede op med 7000 km fra hinanden og med op til 70 års aldersforskel. De skrev alle om ”Sarnaths undergang” og havde et motiv af ruiner i en sump. Hvad det handlede om, fandt Dominique dog aldrig ud af.

Otte års tjeneste i fremmedlegionen satte sine spor. Han blev muskuløs, og meget af hans halvvejs lalleglade attitude forsvandt. En dag vågnede han pludselig op og konstaterede at intet gav mening. Han var blevet en hård hund, men formålet var væk. En fremmedlegionær med depression venter bare på at blive smidt ud, så han bad om orlov. I Marseille fandt han et skodjob som ”guide mm” for et rejseselskab. Det involverede store mængde vin og at lægge fulde folk i seng. Jubel...

En dag sad Dominique på en fortorvscafé i Marseille og røg Gauloises Blonde, hvor han mødte to canadiere. De talte ikke fransk, så han viste dem vej. De skulle til en fernisering og spurgte om han ville med? Det blev afholdt af en fest- og kulturforening, ”Mille Masques”. Han blev positivt overrasket, for det gav ham rigtig meget at komme lidt ud, danse til den sære musik og opleve noget nyt. Efter ½ år blev han inviteret til et social arrangement i Snowdonia National Park i Wales.

Til hans store glæde og overraskelse stødte han ind i de gamle studiekammerater fra Kitchener House da de ankom til Wales! Det var virkelig sjovt og givende. De blev alle noget forbavsede over at se hinanden, men de hyggede sig gevaldigt. De andre blev ret overrasket over ændringerne fra Douglas til Dominique. De andre snakkede om et andet arrangement på Gran Canaria. Dominique havde ikke råd, men Malcolm og Rebecca købte ham en billig flybillet. Godt nok pænt af dem.

Tilbage i Frankrig fortsatte Dominique til møderne. En aften blev han spurgt om han ville lege en fjollet leg? Han fik bind for øjnene og blev ledt ind i et lokale. Der var en behagelig og meget sær duft, hvor han pludselig holdt to folk i hænderne. Han fik pludselig en kold fornemmelse om fødderne, som om kold luft blæst derind. Pludselig kunne han ikke mærke de andres hænder, han kunne kun mærke det kolde mørke, samtidig med at han høre lydende af en blæsende vind. Dominique kunne mærke, at der var behagelig varmt rundt om ham, men luften i hans lunger følte koldt. Han følte en pludselig lettelse. Han var en del af et større hele.

I det halve år der gik derefter var han med til flere andre ritualer...og selv om han aldrig helt fattede hvad der foregik, så gjorde det ikke noget. Han lærte også en remse på latin, som kunne helbrede folk! Det følte om ubehageligt og sært, men det virkede. Alt var sgu ved at blive fedt igen og nu skulle de til Gran Canaria.



LÉGIONNAIRE DOMINIQUE PASCHAL FORESTIER

SITUATIONEN LIGE NU

Dominique, Helen, Gordon, Rebecca og Malcolm er draget igennem Europa i en stjålet bil efter de forrådt deres tidligere kult, A Thousand Masks. De har tydeligvis været forfulgt af kulten mindst halvdelen af tiden. Undervejs har Helen lært de andre at beskytte sig imod indtrængere. Ved at kigge i de forskellige bøger, som Helen stjal, har de lært om en ”verden i Drømme”, hvor de måske kan finde hjælp eller våben til at forsvare sig.

FØLELSERMÆSSIGT LIGE NU

Yes, endelig noget action og formål igen! Det bliver virkelig godt. Det er hvad Dominique har tænkt, også selv om han godt er klar over at der er gode odds for at han dør undervejs. At dø for en sag vil til gengæld give ham formålet han altid har drømt om, så det er okay.

STIKORD

Træt, desillusioneret, fanden i voldsk, handlekraftig, følelsesmæssigt rolig det meste af tiden, modig, eventyrlysten, rester af knust drømme, håb (måske?), hård hund, svinger mellem depression og handlekraft, mangler et holdepunkt.

DE ANDRE

Helen

Helen skræmmer Dominique lidt, men samtidig er han glad for at hun er der. Han føler sig mindre fucket up og mere normal af at hun er i nærheden. Hun er sådan set okay, nu hvor han bedre forstår hvorfor hun var så sær tilbage i deres studietid.

Rebecca

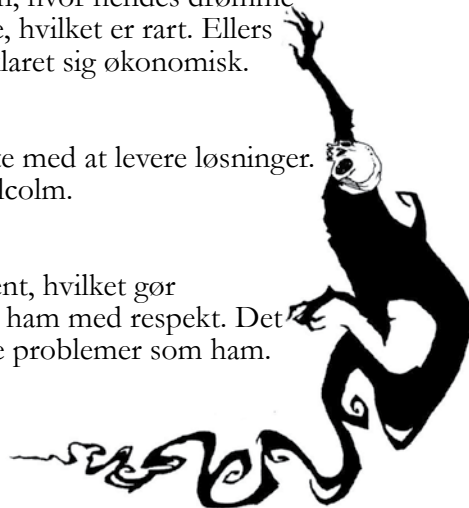
Dominique oplever lidt, at Rebecca og ham selv spejler hinanden, hvor hendes drømme blev til noget og hans ikke blev til så meget. Hun er en cool type, hvilket er rart. Ellers ville han være vildt misundelig på hende og hvor godt hun har klaret sig økonomisk.

Malcolm

Malcolm er en fin leder. Dominique håber på at han kan fortsætte med at levere løsninger. Dominique ser vist i et eller andet omfang op til den drevne Malcolm.

Gordon

Gordon har svar på det meste. Han er enormt høflig og intelligent, hvilket gør Dominique lidt usikker. Til gengæld har Gordon altid behandlet ham med respekt. Det virker som om Gordon har været for smart til at have de samme problemer som ham.



DEPUTY CEO
REBECCA C. GRAEME



Rebecca kommer oprindeligt fra nær den skotsk-engelske grænse af forholdsvis velhavende og samtidig nærværende forældre. Hun læste erhvervsøkonomi da det virkede som et felt, hvor man kunne få en udfordrende dagligdag.

Undervejs havde hun en skøn og lykkelig tid på kollegiet Kitchener House, hvor der var tilpas meget fest og ro til at studere. Hun boede blandt andet sammen med fire mennesker som hun senere mødte igen i meget anderledes omstændigheder, der involverede tilbudelse af guder hinsides tid og rum og en tur til Gran Canaria.

Efter universitet flyttede hun til Dublin fordi hun fik et arbejde der, hvor hun da også hurtigt skabte resultater. Med dem fulgte bonusser. Så studiegælden blev betalt, ejerlejligheden blev betalt kontant....og pludselig kedede Rebecca sig gevaldigt.

Hun gik til skydning. Hun gik til selvforsvar. Begge dele var fint, men der manglede en eller anden udfordring af et ordenlig format. Af ren kedsomhed tog hun til en fernisering i et galleri "A Thousand Masks". Hun kom der i et halvt års tid, hvor hun oplevede en del sære malerier af en by der lå ud til havet i en dal, åbenbart kaldt Celephais?

Det interessant ved det hele var dog at hun rent faktisk blev udfordret. Folk stillede hende kritiske spørgsmål, sagde hende rent faktisk imod og opfordrede hende til at være kreativ igen. Det var godt nok et frisk pust ift arbejdet, hvor der ikke var synderlig meget kreativitet eller folk, som sagde vicedirektøren imod. Så fik hun også lige givet garderoben et pift og skiftede frisure til lange slangekrøller.

Efter at være kommet der regelmæssigt blev hun inviteret til en forlænget weekend i Snowdonia National Park i Wales. Der var voldsomt smukt og til hendes store overraskelse stødte hun ind i fire af sine gamle venner! Det var enormt givende at se dem igen, så selvfølgelig skulle de alle sammen afsted igen da de blev inviteret til Gran Canaria et halvt år senere. Dominique (som Douglas åbenbart hed nu) var lidt forbeholden. Malcolm og Rebecca fik ham hurtigt lokket med ved give ham en billet.

Tilbage i Dublin var alting som det plejede, indtil Rebecca blev en aften "efter lukketid" i A Thousand Masks. Det var sært. Hun kan ikke huske hvem der rakte hende et martini-glas med en sød og syrlig væske, men pludselig fik hun en fornemmelse af at noget var anderledes...som om at der blev spillet fløjte, men hvor lyden kun var inde i hovedet på hende selv?

Det blev mere og mere sært, bl.a. skulle hun lære at messe ting på latin til de ritualer de lavede "efter lukketid". Selv om det blev præsenteret som noget man gjorde for sjov, fik Rebecca meget hurtigt en fornemmelse af at det var meget alvorligt. Især da hun pludselig så en amerikansk gut, Jordan Blackstone, som åbenbart var i stand til at håndtere glødende kul med de bare næver. Da han så bagefter smilede bredt og spurgte om hun ville lære det kunne hun dårligt få sagt ja hurtigt nok. Undervejs bad han hende lægge ud for en bog til en auktion. Det kunne hun da sagtens. Bogen viste sig at være en gammel og laset bog, nok indbundet derhjemme. Den var skrevet på maskine og virkede til at være omkring 90 år gammel ud fra datomarkeringerne i teksten. Den havde ingen titel og var kun markeret med "R. C.", skrevet på titelbladet i en fin håndskrift. Så hun bød over de andre og købte den for cirka 4000 €.

Det var mere hun havde regnet med, men på ingen måde en stor udgift for hende. Hun gjorde det dog også klart for amerikaneren at han ville få den når han havde overført pengene. Det ville han så gøre når han havde fået snakket med nogle folk på Gran Canaria, det var intet problem.



DEPUTY CEO
REBECCA C. GRAEME

SITUATIONEN LIGE NU

Dominique, Helen, Gordon, Rebecca og Malcolm er draget igennem Europa i en stjålet bil efter de forrådte deres tidligere kult, A Thousand Masks. De har tydeligvis været forfulgt af kulden mindst halvdelen af tiden. Undervejs har Helen lært de andre at beskytte sig imod indtrængere. Ved at kigge i de forskellige bøger, som Helen stjal, har de lært om en ”verden i Drømme”, hvor de måske kan finde hjælp eller våben til at forsvare sig.

FØLELSERMÆSSIGT LIGE NU

Rebecca synes at turen igennem Europa (hvor de blev beskudt mere end en gang) var skræmmende. Samtidig med at det synes hun, det var megafedt, fordi hun virkelig blev udfordret og ikke kedede sig et sekund! Nu er hun spændt på hvad “Drømmenes Verden” er og om den overhovedet findes....

STIKORD

Temperamentsfuld, ambitiøs uden at være perfektionist, ensom, selvstændig, har for mange penge, keder sig, udadventt, sød, vil udfordres, tolerant, social lim i gruppen, spændingsjunkie, lattermild

DE ANDRE

Helen

Helen og Rebecca har anstrøget til noget veninde-agtigt sammen. De griner i hvert fald nemt sammen situationen taget i betragtning. Helen lærte de andre at vogte sig imod ubudne gæster, hvor Rebecca virkelig fik respekt for Helen. Hun var ikke bare crazy weird amerikaner fra en familie med mange penge.

Malcolm

Malcolm er langt mere ambitiøs end Rebecca nogensinde bliver, hvad der overraskede hende. Hun savner lidt hans drive. Samtidig gjorde det at hænge ud med ham at hun forstod, at hun i højere grad konkurrerer og arbejder for at blive underholdt. Hun keder sig, når hun ikke bliver udfordret.

Dominique

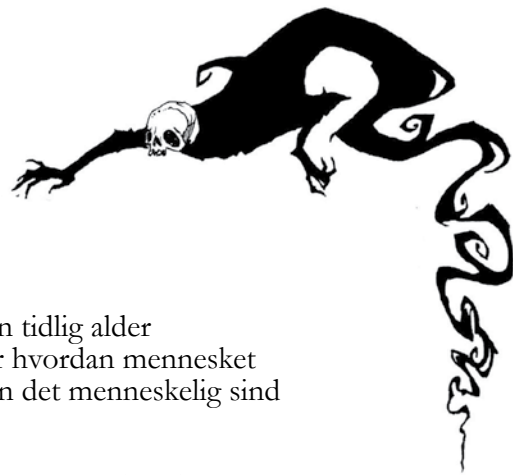
Dominique føles næsten som en slags spejling af Rebecca. Hun formåede at følge sine drømme, han gjorde ikke. Hvad i alverden skete der lige her? Han var glad og optimist, så blev han udbrændt og så blev han fremmedlegionær? Han har i hvert fald om noget taget på i muskler, men han virker stadigvæk noget udbrændt desværre. Han var og virker stadigvæk til at være en flink type.

Gordon

Gordon og Rebecca har leget gift i en uge og har været overraskende gode til det. Hans rolige maner at håndtere alt på er vildt provokerende, men han er sådan set en cool gut. Det er sjovt at det er ham hun har delt værelse med i en uge, for de snakkede ikke meget sammen på Kitchener House. De har så alligevel haft overraskende nemt ved at lege gift i offentligheden. Det virker lidt som om at det rent faktisk har betyder mere for ham at de har leget gift end man kunne forvente? Ikke at han har gjort noget, som hun ikke ville have at han skulle gøre.



DOCTOR GORDON MACGREGOR



Gordon MacGregor kommer oprindeligt fra de Ydre Hebrider, men har fra en tidlig alder været en nysgerrig type. Så han valgte at blive læge, da han var nysgerrig efter hvordan mennesket fungerede. Han blev senere psykiater, da han havde en fascination af hvordan det menneskelige sind fungerede og ikke mindst kunne gå i stykker.

Hvad gjorde det? Hvad gjorde at folk oplevede ting som ikke fandtes? Gordon kom selv ud af fattige, men stabile og kærlighed familieforhold på de Ydre Hebrider. Han havde generelt ikke haft oplevelser med psykisk syge mennesker, så der var meget nyt og spændende. Studietiden i Edinburgh var skøn, især på grund af kollegiet Kitchener House, hvor han boede sammen med nogle skønne mennesker. Der var tilpas meget fest og samtidig ro, så han klarede sig godt igennem medicinstudiet og videreuddannelse som psykiater bagefter.

Gordon fik arbejde på Bethlem Royal Hospital indenfor National Psychosis Unit i London bagefter. Han kunne ikke fordrage London, som var en by med for mange mennesker og besværlig transport.

Der var dog en positiv ting i form af et mysterium som gjorde ham spændt. Der var en gruppe af patienter (D1) der blev ved med at snakke om de samme steder, som de oplevede i Drømme. F.eks. snakkede flere af dem om en sø, Oriab, hvor der åbenbart var et stort stenansigt. Det eneste patienterne havde tilfælles, var et dødsbo i det østlige London.

Den ene havde opdaget liget, den anden havde håndteret papirerne bagefter, den tredje havde besat skaderne på stedet, etc. De havde alle været der og de var alle blevet psykotiske senere. Det gav ingen mening. Måske var der en kemisk komponent der? Gordon blev nysgerrig, tog ud til det gamle, støvede og samtidig fine hus. Med nogle nøgler han havde ”lånt” af en patient (man er vel handlekraftig skotte!) gik han ind og fandt blandt andet en gammel, smadret bog på hans modersmål, skotsk gælisk.

De intakte dele af bogen beskrev de ”70 trin”, hvad det så end var, og hvordan man kom derhen. Måske var det lidt ala de 12 trin i AA? Der var desuden billetter til en kunstforening ”A Thousand Masks” og deres opsætning af ”The Tempest”. Det var meget syret og det hele pirrede hans nysgerrighed. Så han blev ved med at komme til ferniseringer, koncerter, etc og nød det da også rent socialt. Så blev han inviteret til en weekend i Snowdonia National Park i Wales, hvor han til sin store overraskelse stødte ind i sine gamle kollegiekammerater fra University of Edinburgh?!

De fik hængt meget ud og hyggede sig gevaldigt. Så da de andre snakkede om Gran Canaria et halvt år senere var Gordon afgjort klar på endnu en pause fra London. Så de aftalte at ses der. Tilbage i London blev han inviteret til at blive ”til hygge efter en forestilling og evt få besvaret nogle spørgsmål”. Det ville Gordon den grad gerne!

Han blev ført ind i et lokale med en statue overdækket med et stort lagen, hvor de stillede sig op i en rundkreds og begyndte at messe på gælisk. Det virkede nærmest som om de ikke vidste hvad ordene betød? De nævnte i hvert fald ”Dhia gun aghaidh”? Det virkede som en slags dedikation til ”Guden uden ansigt”? Han blev dog pludselig mere opmærksom på den sære, syrlige røg der både bedøvede og rev i lungerne. Pludselig begyndte han at se...ting i rogen? Der var et kæmpestort ansigt hugget ud i en bjergside....

Gordon fik ikke nogle svar med det samme, men han mødte dog en karismatiske amerikaner, Jordan (som senere skulle vise at hedder Blackstone og være Helens fætter). Jordan og nogle andre skulle på skovtur et stykke syd for London en aften. Det blæste, men var tørt. Jordan begyndte at messe og pludselig skiftede vinden retning samtidig med at det begyndte at regne. Ville Gordon lære det?

Det ville han i hvert fald! Så han lærte at messe de samme ord og pludselig fik han vinden til at stilne af og forøget mængden af regn. Han måtte lære mere! Hvordan fungerede dette dog?



DOCTOR GORDON MACGREGOR

SITUATIONEN LIGE NU

Dominique, Helen, Gordon, Rebecca og Malcolm er draget igennem Europa i en stjålet bil efter de forrådte deres tidligere kult, A Thousand Masks. De har tydeligvis været forfulgt af kulten mindst halvdelen af tiden. Undervejs har Helen lært de andre at beskytte sig imod indtrængere. Ved at kigge i de forskellige bøger, som Helen stjal, har de lært om en ”verden i Drømme”, hvor de måske kan finde hjælp eller våben til at forsvare sig. Gordon har her foreslået at de skriver ”drømmedagbog”, for at hjælpe dem med at bevare roen og forbindelsen til virkeligheden.

FØLELSERMÆSSIGT LIGE NU

Gordon er naturligvis noget overrasket over alt det som er foregået, men samtidig er han opmærksom på at når man er blevet forfulgt igennem Europa og er blevet beskudt flere gange, så er det vigtigt ikke at gå i panik eller lade frygten løbe af med en. Desuden er det jo rigtig spændende at finde ud af hvad ”Drømmenes Verden” egentlig er.

STIKORD

Pragmatisk, nysgerrig, vil gerne hjælpe andre, tænker langsigtet, empatisk, spøgefugl, handlekraftig, patriot, zen, koldblodig, velovervejet

DE ANDRE

Malcolm

Malcolm er vist blevet uformel chef for deres arrangement, men indtil videre har han ikke sagt noget som Gordon har været uenig i. Manden er drevet, men han virker til at have kontakt med virkeligheden. Så det er jo sådan set fint nok lige nu og her. Situationen er alligevel ikke normal.

Dominique

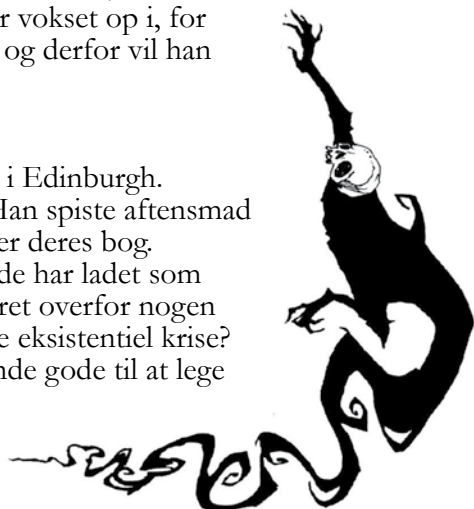
Den tidligere lalleglade arkæolog har åbenbart vist at sig at være både kompetent og modig. Gordon undrer sig lidt over nogle småting. Der har været forskellige signaler på at manden ikke virker til at have det så godt psykisk. Dominiques nyfundne alvor klæder ham dog.

Helen

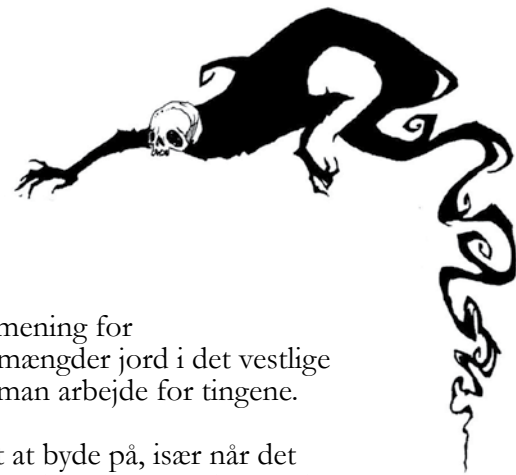
Gordon har opdaget at han rent faktisk er lidt bange for Helen, men hun har godt nok også fra tidlig alder rodet med nogle ting som man nok bare burde lade ligge. Hun er hvad man i psykiatrien ville kalde for ”et særdeles interessant tilfælde”, men det må godt nok også have været nogle fucked up omgivelser hun er vokset op i, for at sige det lige ud. Gordon er glad for at hun har ageret som hun har og derfor vil han gerne give hende en chance, uanset hvad han selv føler der.

Rebecca

Det er virkelig sært. Hun var den som han havde mindst at gøre med i Edinburgh. Han havde intet imod hende, de snakkede bare ikke rigtig sammen. Han spiste aftensmad med hende alene på Kitchener House, hvor de sad med hovedet i hver deres bog. Nu har han leget gift med hende i en uge. Selv om det bare er noget de har ladet som om, så har det været det meste følelsesmæssig intime Gordon har været overfor nogen i et godt stykke tid. Hun virker nærmest som om hun står i en mindre eksistentiel krise? Hun er som sådan sød nok, det er bare sært. De har været overraskende gode til at lege lykkelig gift i offentligheden,



LORD MALCOLM
EACHANN POLWARTH, PH.D.



Omend en dyrlæge med ambitioner virker paradoksalt, så har det altid givet mening for Malcolm. Han kommer fra en gammel adelig klan, som stadigvæk ejer store mængder jord i det vestlige Skotland, og voksede fra en tidlig alder op med at uanset hvem man er, skal man arbejde for tingene.

På kostskole Gordonstoun School konstaterede Malcolm at han havde noget at byde på, især når det kom til de naturvidenskabelige fag og fægning. Han valgte at læse veterinærmedicin, på grund af god jobsikkerhed, og han havde haft nemt ved at holde styr på hunde og heste derhjemme.

Han endte på kollegiet Kitchener College, som var et voldsomt hyggeligt sted at bo. Malcolm skulle altid være lidt på vagt tidligere på kostskoler og generelt blandt adlen. Her kunne han slappe af socialt og fordybe sig i studiet.

Det gjorde han så i vildskab. Især fordi det gav ham en pause fra hans usikkerheder. Malcolms familie var ikke så forfærdelig som mange andre adelige familier. Det hjalp dog ikke på det hele at hans to ældre søskende begge døde kort tid efter han blev færdig indenfor en uge af hinanden. Den ene på grund af spritutkørsel og den anden af et hjerteanfald/måske overdosis. Malcolm fandt ud af det, da han sad i Glasgow og var i gang med at skrive på hans Ph.D. afhandling.

At Malcolm ikke gik ned med stress var et mindre mirakel, især da han pludselig var hovedarving for Polwarth-klanen på grund af hans fars død af tarmkræft. Midt i det hele besluttede han sig for at han ville have sin Ph.D. titel, han ville have en succesfuld klinik, og han ville have styr på sine nye landområder.

Så han tog det en ting af gangen og fik styr på det hele. Midt i det hele var der en forretningsforbindelse, der ville have ham med til et møde i noget kunstforening ved navn "A Thousand Masks".

Malcolm begyndte at gå til møder der. Kunsten var meget syret og inkluderede blandt andet en intimkoncert på viol, der bedste kunne beskrives om "dæmonisk og god" og en del malerier af en sær by fuld af katte ved en flod.

Serien var bare markeret som "Ulthar". Networket fik han i hvert fald, inklusiv meget svære opgaver med behandling af rige menneskers kæledyr eller yndlingshest. De tog gladeligt fra bl.a. London til Glasgow for at få behandlet deres kat nu hvor ingen andre dyrlæge kunne.

Det kunne Malcolm, så kunderne "A Thousand Masks" havde skaffet ham betalte ham pænt. Foreningen var desuden hyggelig og givende. Så da han efter ½ år blev inviteret til forlænget weekend i Snowdonia National Park i Wales, sagde han ja med det samme.

I Wales mødte han sine gamle studiekammerater igen og havde en fest med at hænge ud med dem. De snakkede om at tage til Gran Canaria kort tid derefter. Det lød som alletiders plan, så Rebecca og ham fik hurtigt købt en billet til Dominique. Tilbage i Glasgow blev han en aften spurgt om han "ville tage det til næste niveau?"

Det ville han i den grad! Pludselig stod han midt i en cirkel, hvor han næsten havde et fornemmelse af at få stød, men på en god måde, hvor han kunne mærke alle sine nerver. Han fandt aldrig ud af, hvad formålet med ritualerne egentlig var, men da han undervejs lærte at kunne tale med og charmere dyr betød det pludselig utrolig meget mindre.



LORD MALCOLM
EACHANN POLWARTH, PH.D.

SITUATIONEN LIGE NU

Dominique, Helen, Gordon, Rebecca og Malcolm er draget igennem Europa i en stjålen bil efter de forrådte deres tidligere kult, A Thousand Masks. De har tydeligvis været forfulgt af kulten mindst halvdelen af tiden. Undervejs har Helen lært de andre at beskytte sig imod indtrængere. Ved at kigge i de forskellige bøger, som Helen stjal, har de lært om en ”verden i Drømme”, hvor de måske kan finde hjælp eller våben til at forsvare sig.

FØLELSERMÆSSIGT LIGE NU

Der skal være styr på tingene! Så de er blevet forfulgt igennem Europa og skudt på mere end en gang, så skal sgu nok gå. Det siger Malcolm ofte, mest for at overbevise sig selv. Nu er de på vej hjem til hans gods for at gemme sig og lave ritualer i fred.

STIKORD

Realist (af en art...), ambitiøs som ind i helvede, følsom, frygtsom, vred, handlekraftig, depressive tendenser, empatisk, byronsk, god til at lytte, større mindreværdskompleks.

DE ANDRE

Rebecca

Malcolm synes umiddelbart godt om Rebecca og hendes evne til at få folk til at arbejde sammen. Hun er meget udadvendt på en måde, der ofte har gået godt i spænd med hans egen. Hun har så bare formået at have realistiske ambitioner. Hun ville et eller andet sted være totalt for meget, hvis ikke det var fordi at hun var så sød.

Helen

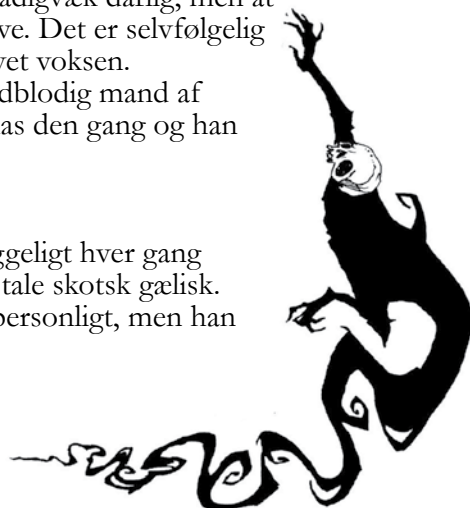
For Malcolm siger det meget om hans familie at Helen teknisk set er en del af den. Hun er om noget speciel, men i forhold til hvad hun kort har fortalt om sin egen opvækst så undrer det ham ikke. Der er noget udefinerbart appellerende og dragende ved hende, uden at han kan præcisere hvad det er eller hvordan det er dragende.

Dominique

Den noget lalleglade arkæolog har om noget ændret sig. Malcolm er ret imponeret af Dominiques kunnen i forbindelse med deres flugt. Situationen er stadigvæk dårlig, men at Dominique var der har med garanti hjulpet til at de stadigvæk er i live. Det er selvfølgelig sært at Douglas endte i Fremmedlegionen, men han er sandelig blevet voksen. Det virker også til at han har haft sit at slås med, men han er en koldblodig mand af typen, man gerne vil have hjælp af. Malcolm kunne godt lide Douglas den gang og han synes endnu bedre om Dominique.

Gordon

Gordon siger generelt ikke ret meget. Derfor lytter Malcolm omhyggeligt hver gang psykiateren siger noget. Det er fandeme sejt at han rent faktisk kan tale skotsk gælisk. Han kan ikke helt finde ud af hvad han synes om psykiateren rent personligt, men han ville ikke tøve med at lægge sit liv i Gordons hænder.



MISS HELEN BLACKSTONE



Hvor de andre blev medlemmer af kulten "A Thousand Masks" på forskellig vis blev Helen født ind i kulten.

Hendes familie er var en af grundlæggerne af kulten tilbage i 1692. De var emigreret til den britiske koloni Kingsport, Massachusetts. Fra deres dyre hjem kunne de se på huset på den høje bakke over byen og høre de sære lyde der kom derfra.

Af ukendte grunde var muren mellem den drømmende og den vågne verden tyndere der. Flere af familiens medlemmer blev i hvert fald hjemsoget i drømme af en mørk skikkelse, som de endte med at underkaste sig.

De håbede om en bedre fremtid, de kedede sig, de var nysgerrige og de var skuffede over den Nye Verden. Alle grunde Helen senere genså i hendes fire gamle kollegiekammerater da de var blev kultmedlemmer.

Helens så hendes familie som en typisk forfærdelig amerikansk overklasse, men som 16-årig konstaterede hun at det var endnu værre end hun gik og troede. De var ikke alene kedelige mennesker, de var også sindssyge kultister og tjenerne af ting, man ikke havde lyst til at tænke over hvor kom fra. Så da Helen landede i Glasgows lufthavn, græd hun tåre af lettelse og lykke. Det var i oktober, det stod ned i stønger og hun var blevet sendt til Skotland af hendes forfærdelige familie for at opstøve gammel, okkult litteratur. Så var selv Glasgows lufthavn smuk og imødekomende med dens tavse løfter om frihed.

For alle andre var Glasgow-Edinburgh togturen gudsjammerlig. For Helen var turen et smukt eventyr i alt dens normalitet. Meget bedre end at skulle lære sproget på "ligæderne i Underverdenen"....eller hvad det nu end var, der talte på så en forfærdelig en måde.

Helen havde til gengæld en fabelagtig tid i Edinburgh på kollegiet Kitchener House, hvor hun fik prøvet en del ting af. At have normale relationer, selv at handle ind og lave mad, selv at gøre rent var alt sammen så normalt, at Helen oplevede det som voldsomt grænseoverskridende. Generelt virkede det at eksistere i nuet, at fokusere på det man kunne ændre og ikke jage en mulig indsigt i det okkulte, som virkelig tillokkende for hende.

I det hele taget følte Skotland som en behagelig og skøn drøm. Der var flere forhold (både venskabelige og...de andre), hvor hun lige skulle finde ud hvordan man gjorde det. Det var svært, men hun prøvede. Til tider med hjælp fra whisky, ja, men ikke hele tiden. Hun nød det og kanaliserede frustrationerne ud i hendes kunst. Hendes underviser var til tider skræmt, men hun arbejdede hårdt og fik ros. Kunstscole er om noget et sted hvor man kan indhente det at være social og slippe af sted med at være sær undervejs.

Alt for tidligt var det slut. En morgen stod Helen i køkkenet og græd med sine tasker. Hun endte med at følges ud til lufthavnen med Douglas der virkede lettere udbrændt. De var tavse hele vejen, men han trøstede hende.

Tilbage blev Helen rost for et godt udført arbejde. Hun blev sat til at være vært til forskellige sociale arrangementer for kulten og øvede sig i at smile udadtil, imens hun skar tænder af arrigskab og magtesløshed. Det gik der en del år med, hvor hun også lærte flere okkulte ting, hun helst ville glemme igen. En dag blev hun dog sendt til ikke alene Europa, men også Storbritannien! Hun skulle være en af værterne til et arrangement i Snowdonia National park i Wales. Hun tog af sted og stødte til sin glæde og forundring ind i sine fire gamle kollegiekammerater fra Kitchener college. De havde ikke meget tid til at snakke, men da Helen kort sad samlet med hendes gamle venner og kiggede på landskabet, besluttede hun sig.

Der måtte ske noget, uanset hvad. Det her liv var ikke værd at leve. Så da de alle var ankommet til Gran Canaria, begyndte hun med at stjæle en samling af hendes fætter Jordan Blackstones bøger. Der var især en gammel bog på latin "De mundi somnia", som virkede relevant. I en anden bog fandt hun desuden en stor nøgle af sølv med meget sær skrifttegn, som var omtalt i flere af bøgerne. Så hun tog det hele med sammen med hendes fatters noter om en kommende menneskeofring og opsøgte Malcolm...



MISS
HELEN BLACKSTONE

SITUATIONEN LIGE NU

Dominique, Helen, Gordon, Rebecca og Malcolm er draget igennem Europa i en stjålen bil efter de forrådte deres tidligere kult, A Thousand Masks. De har tydeligvis været forfulgt af kulten mindst halvdelen af tiden. Undervejs har Helen lært de andre at beskytte sig imod indtrængere. Ved at kigge i de forskellige bøger, som Helen stjal, har de lært om en ”verden i Drømme”, hvor de måske kan finde hjælp eller våben til at forsvare sig.

FØLELSMÆSSIGT LIGE NU

Selv om Helen godt er klar over at hendes død nok venter rundt om hjørnet, så føles det vildt fedt, at hun stod ved sig selv. Så selv om turen var afskyeligt så var det virkelig rart at få indhentet det tabte sociale liv noget undervejs.

STIKORD

Lette tendenser til socialfobi, nyder at være social, frihedssøgende, nysgerrig overfor normale ting, forsigtig, virker lidt for optimistisk, svært ved at bedømme andres grænser, whisky connoisseur, stor okkult indsigt, dannet, spontan, retfærdighedssøgende.

DE ANDRE

Helen føler en generel misundelse over at de andre havde en mere normal opvækst. Samtidig føler hun at de om noget er hendes venner, der var der for hende undervejs.

Rebecca

Helen er let misundelig på hvor meget nemmere Rebecca har det med at være social. De var lettere veninde-agtige tilbage i de gamle dage. De havde det i hvert fald sjovt sammen den gang og Helen håber på at de kan få det igen.

Malcolm

Det er godt nok noget sært at hende og Malcolm ekstremt langt ude er i familie. Hun oplevede undervejs i sin studietid at han vist også havde nogle dæmoner at slås med. Han er om noget handlekraftig, hvilket hun sætter stor pris på.

Dominique

selv om han ikke hedder Douglas længere, er Dominique en meget cool gut. Helen er ked af at se ham så udbrændt og trist. Han var der i den grad for hende, da det virkelig betød noget.

Gordon

Gordon skræmmer Helen lidt, for hun er ikke vant til at være i selskab med nogen som er så normal og fornuftig. Samtidig med det er han mere nysgerrig end hun nogensinde bliver. Der var vistnok også en pinlig episode tidligere, som hun ikke helt kan huske.... kun at hun tabte 3-4 glas whisky udover en kjole som aldrig blev helt ren igen. Til gengæld kunne kjolen bruges til en installation senere.



MISS
HELEN BLACKSTONE

OM "A THOUSAND MASKS"

Da du fra en ung alder er kommet i kulten ved du følgende:

- "A Thousand Masks" er i princippet set en global organisation, men operer primært i Europa og den amerikanske østkyst.
- Selvom kulten har indflydelse, så har "Thousand Masks" ikke mulighed for at spore ting som kreditkortbetalinger eller lignende som stater ville kunne gøre. De kan i et vist omfang spore ting med magi, men det er ikke voldsomt pålideligt. Derfor vil de med god sandsynlighed gennemsnøge folks hjem og lede efter spor der. At tage hjem til nogen af jer er altså udelukket.
- Er der noget "A Thousand Masks" afskyer er det unødvendig opmærksomhed. Derfor vil de søge så diskret som overhovedet mulig og ikke benytte sig af vold før de finder jer. Der vil de til gengæld med garanti benytte sig af store mængder vold til I allesammen er døde.

OM DRØMMENES VERDEN

Imens gruppen rejste igennem Europa har Helen gennemlæst "De mundi somnia" og de andre bøger med hjælp fra de andre. Rebecca har gennemgået notesbogen hun købte på auktion. Der er de i fællesskab nået frem til følgende:

- Der er åbenbart to grupper af guder: Guderne og De Ydre Guder, også kaldet De Andre Guder. Begge grupper er forhistoriske.
- Imens de var aktive i "A Thousand Masks" har karaktererne tilbudt De Ydre Guder.
- Bøgerne påstår, at der er en slags anden dimension i drømme, hvor Guderne i et eller andet omfang regerer. Denne dimension beskriver notesbogen som meget farlig for ens sjæl og sindro, men der er åbenbart også væsner derinde, som står i modsætning til "De Ydre Guder".
- At rejse ind i Drømmenes Verden påvirker en som person, især ens psykiske sindstilstand.
- Stærke Drømmere kan åbenbart påvirke Drømmenes Verden tilbage.

