

## Intro til DREAD: Huset for enden af vejen

Tak fordi du vil være spilleleder og med til at give en håndfuld spillere en forhåbentligt fed overlevelse – øh, *oplevelse*.

Hvis du er helt på bar bund med DREAD-systemet, så er det eneste vigtige at vide, at **du skal fortælle en medrivende, stemningsfyldt historie med hjælp fra aktive rollespillere og et spil klodsmajor**. Her er kun meget få terninger og ellers kun det drama I selv bringer til bordet. Scenariet kan derfor betegnes som storytelling eller et skuespilsscenario.

Klodserne bruges som en slags betalingsform og skaber samtidig et element af anspændthed og fare mellem spillerne.

- Når Akt 2 starter, trækker hver spiller en klods for at komme i den helt rigtige nervøse stemning.
- Hver gang nogen møder noget overnaturligt eller skræmmende i Akt 2, trækkes en klods.
- I Akt 3 trækkes klodser alt efter hvad spillerne aktivt vil opnå, fx for at angribe eller løbe for livet.

Som GM fungerer det fantastisk, hvis du bliver ved med at tale til personen, der trækker (det hamrende hjerte, hænder, der ikke kan holde op med at ryste etc.) – især sent i spillet, hvor nerverne allerede er tyndslidte.

**Jo længere I kommer ind i spillet, jo mere pres kommer spillerne under og jo mere vakkelvorent bliver tårnet. Hvis det vælter sker der sandsynligvis noget forfærdeligt. Kommer alle hjem i live?**

Almindelige Klodsmajor regler gælder – den der vælter tårnet, tager faldet. Vælter tårnet uden påvirkning fra spillere eller ryk til bordet ligger skylden hos den spiller, der sidst rørte ved tårnet.

Derudover introducerer dette års spil en **Sanity stat**.

Hver karakters **Sanity** står anført på deres character sheet.

I løbet af Akt 2 (efter strømmen er gået) vil hvert overnaturligt sammenstød skræmme spillerne og spilleleder skal slå med en 2-sidet terning.

Spilleren mister dette antal **Sanity** point.

Spillerne vil forhåbentligt selv sørge for, at én spiller ikke tager alle encounters og tabte point, men prøv at variere hvem, der ser hvad.

Den spiller, der til sidst står med mindst **Sanity** står først i skudlinjen, når klimaks starter i Akt 3.

Væltet tårnet i løbet af spillets første halvdel, kan du fratage spilleren 'straf' Sanity point. Væltet tårnet nærmere spillets slutning, forsvinder spilleren på mystisk vis og dukker op igen som fange i Akt 3's klimaks. Mere om dette i spillets **Scenarieoverblik**.

Når straffen for det væltede tårn er betalt, bygges tårnet op igen og klodser trækkes, indtil I når ca. samme punkt som før faldet. Prøv derfor at holde styr på antallet af træk undervejs i spillet. Det er selvfølgelig bedst, hvis spillerne undervejs tror at ALLE taber, hvis tårnet vælter. Så let er det bare ikke at slippe væk ...

Spillerne må interagere så meget eller lidt som de har lyst til, men det er et scenarie, som afhænger af skuespil og interaktion, så påskøn spillernes indlevelse og sammenhold.

Hvis spillerne selv får lyse ideer eller former alliancer på tværs af bordet, så lad dem bare. Næsten alt hvad der fremmer indlevelsen i historien er tilladt.

Scenariet er ret løst sammensat i og med, at der ikke er en fastlagt handling, men mere et vælg-dit-eget-eventyr. Der er ting, spillerne skal finde i huset for at komme videre i historien og regne ud, hvorfor de i virkeligheden er hvor de er, men rækkefølgen er mere eller mindre ligegyldig.

Scenariet består derfor mest af en beskrivelse af en række rum og objekter, der kan undersøges og kombineres som man vil. Spillernes 'overnaturlige' evner har selvfølgelig noget at sige og du må gerne som GM opfordre til, at de bruger dem. Hvert værelse byder på noget nyt for hver spiller.

Spillernes overnaturlige evner er nærmere forklaret på deres character sheets, men overordnet fungerer de som hint-knappen i et hidden object game – de peger spilleren i retning af noget vigtigt i lokalet eller om situationen, de står i.

- **Du må selvfølgelig meget gerne bruge deres evner imod dem**, især i Akt 1, hvor stemningen stadig er mere komisk end skræmmende. Det er jo faktisk ikke sikkert de overhovedet ER clairvoyante, vel? Nogle gange er 'en kold aura i rummet' bare træk fra stuevinduet.

Med det er der kun tilbage at sige: Held og lykke.

Har du nogen spørgsmål til scenariet eller vil du gerne have uddybet noget, så skriv til mig på [amorthorst@yahoo.dk](mailto:amorthorst@yahoo.dk).

## GM-Tips

- Scenariet starter som et lidt plat komedie-eventyr, men bliver gradvist mere og mere uhyggeligt.  
Prøv at starte spillet som venlig og opstemt, men ændrer dit tonefald jo længere hen i handlingen I kommer.
- Spillerne har vidt forskellige personligheder og motivationer. Spil på det, hvis det er muligt, men lad det være op til spillerne, hvor meget de vil stole på og betro hinanden.
- Split the party! Det giver altid gode resultater i gyserfilm.
- Spillerne er blevet lokket til huset under falske forudsætninger. Lad dem blive i troen, så længe som muligt, men drop små hints, når det passer bedst.
- Hvis du har mulighed med telefon og højttaler, så afspil lydeffekter undervejs i spillet – forslag kunne være fuglekvider eller regnvejrr under Akt 1, uhyggelig musik eller knagende gulvbrædder under Akt 2 og højspændt musik under Akt 3. Søg evt. under Haunted house music på Youtube.
- Oppakning til spillerne:  
Spillerne har på deres character sheet fået tildelt lidt forskellige ting, især Tobias, men alle vil formentligt have en smartphone, pung, håndtaske eller lignende med noteblok og andre småting på sig.
- Hvis spillerne vil have noget særligt udstyr, er det op til dig som spilleleder om de må få det og de skal som udgangspunkt trække en klods som betaling. Skydevåben vil fx være usandsynligt for en dansk arbejdsløs at rende rundt med i lommen, men en kniv fra køkkenet eller cigaretter og lighter er troværdigt nok.

GM tilbehør, udleveres af forfatter inden spilstart:

- Ludobrikker: Bruges til at markere spillernes position på plantegning.
- Klistermærker: Klistres på navneskilte for at markere spillerens farve ludobrik.
- Pendul og pilekvist: Udleveres til den relevante spiller i starten af scenariet. Tarotliste printes med scenariet og gives til "Balthazar".
- Hvide tokens: Bruges til at markere Theodor og Emma i grotten.
- Monster mini: Er superfjøllet, men kan bruges til at markere monstrets placering, hvis GM har lyst.

## DREAD: Huset for enden af vejen – Overblik

### Akt 1:

- Spillerne mødes og ankommer til huset
- De kan udforske huset overfladisk og opfordres til at diskutere filmproduktionen, kameravinkler, replikker etc. **Nævn ikke kælder døren under trappen endnu.**
- Efter et passende stykke tid er solen gået ned og pludselig går strømmen, lyset slukkes, der lyder en kortvarig alarm og alle døre i huset smækker i. Akt 2 begynder.

### Akt 2:

- Spillerne undersøger huset igen, både med henblik på at slippe ud og da det ikke lykkes, at gøre filmen færdig og vente til dagry.
- Med fund af diverse avisartikler, genstande og fotos opbygges mysteriet – mennesker er forsvundet lokalt igennem tiden, hvorfor er de her egentlig og spørger det i virkeligheden?
- Når du føler, de har godt styr på detaljerne, kan du pejle dem til pengeskabet bag reolen i kontoret → de finder frem til koden og finder scrapbog med forsvindingsartikler.
- Herefter kan de med bankelyde lokkes til pulterrummet (1. sal) og finde Ouijabrættet og kontakte Petrus eller Jørgen. Spillerne dirigeres herefter nænsomt til kælder døren under trappen.

### Akt 3:

- Spillerne undersøger låsen på kælder døren – åbner med nøgle fra køkkenet. I kælderen åbnes næste dør med tegning fra Lovecraft bog.
- Spillerne konfronteres af Theodor og Emma (Liva) og monsteret tilkaldes. Har nogen væltet tårnet, holdes de fanget med hænderne bundet og kan reddes. Har nogen 2 eller 1 **Sanity**, bliver de spist.
- Spillerne trækker for at angribe eller stikke af. Slutning på scenariet bliver derefter.

## Mere omhyggeligt gennemgang af scenariet

### Akt 1: Efterforskerne

- Scenariet starter en eftermiddag i oktober i en bil, der kører fra Roskilde station. Tobias har hentet Beatrice, Balthazar, Torben (og Marie, hvis der er 5 spillere) og kører dem mod Theodor Brammings hus ud til Roskilde Fjord. Undervejs læses **Brev fra Bramming**.
- De er alle undtagen Tobias arbejdsløse, som har været på 6-ugers selvvalgt kursus i clairvoyance og har 'udviklet' evner i forskellig grad.
- De er gennem deres nye fagforening Gørlev Paranormale Sammenslutning eller GPS (eller Galninge På Stoffe ifølge diverse internetfora) blevet inviteret af møbelmilliardæren Theodor Bramming til at undersøge hans hus for ånder og eventuelt stede ånderne til hvile.
- Samtidig har GPS opfordret dem til at filme efterforskningen med henblik på at lave en webserie (tænk Åndernes magt eller Ghost lab) om deres overnaturlige arbejde. Tobias er blevet hyret som kameramand for holdet.
- De ankommer til et tomt, men varmt og velkommende hus. De finder sig godt tilrette og begynder at planlægge filmningen over kaffe og småkager i køkkenet.
- **Kaffen er tilsat et hallucinogerende stof, så markér i hemmelighed hvem der drikker den og derfor er mere modtagelige overfor mærkelige syn og lyde senere.**
- Holdet kan begynde at udforske huset og finde de mest åbenlyse ting – familiefotos på væggene og generel indretning etc – mens de sætter kameraer op og lærer hinanden at kende.

## Akt 2: Strømmen går

- Når spilleder fornemmer, at spillerne er klar til at begynde efterforskningen for alvor, går strømmen pludseligt. Kameraernes batterier fungerer stadig, men ingen kan få signal på telefonerne.
- Det er nu mørkt udenfor og spillerne kan kun navigere via lommelygter eller infrarødt kamera.
- En alarm lyder kortvarigt. Hoveddøren og bagdøren er på mystisk vis låst og prøver man at bryde dem ned, er de af metal beklædt med træ. Alle vinduer er nu tyverisikret med dekorative gitre af snoet metal.
- Der er ingen vej ud uden koden til at slå tyverisikringen fra, men forhåbentligt er alarmfirma og politi allerede på vej (not really).
- De beslutter (eller overtales til) at blive ved med at filme, mens alt dette står på.
- Mens spillerne leder efter koden blandt Brammings personlige papirer, begynder de at finde underlige bøger, artikler og genstande, der dykker ned i husets og omegnens historie.
- Alle vil mærke små tegn på et spøgelses tilstedeværelse. Samtidig optrappes virkningen fra kaffen, så spejlbilleder og malerier pludselig kan blive levende og døre og møbler kan bevæge sig.
- Når gruppen lægger sporene sammen og danner et overblik af hvad der måske foregår, vil de (måske med deres evner og spilleders hjælp) finde navnet på spøgelse og kun derefter finde Ouijabrættet.
- De kan kontakte den ånd, de tror spøger. Får de fat i Jørgen er han aggressiv og afvisende. Kontakter de Petrus, svarer han i enkelte ord som "fortryder" og "tilgiv". Han kan pege dem i retning af kælderen, som stedet hvor spillerne skal hjælpe ham for at stoppe spøgeriet.
- Kælder døren under trappen åbnes med nøglen fundet i køkkenet.



### Akt 3: Kælderen

- Spillerne begiver sig ned i kælderen under huset. De finder en dør, der åbnes med det ottetakkede symbol fundet i Lovecraftbogen. En trappe fører længere ned i mørket og inden længe kan de hører havets brussen under sig.
- De kommer ud i en kæmpe underjordisk hule med direkte adgang til fjorden ved lavvande. Der bliver de overrasket af en bevæbnet Theodor Bramming og hans datter Emma, der under navnet Liva Gulliksen har ageret som deres sagsbehandler hos Ringsted Jobcenter.
- De er blevet lokket til huset og udsat for hallucinationer og elektroniske effekter for at gøre dem mere modtagelige for psykisk påvirkning – fx gennem mistet **Sanity**. Kun de mest modtagelige er værdige til at modtage mesteren i al hans storhed.
- Vandet begynder at koge ved munden mod fjorden og Theodor forklarer i bedste Bondskurkestil, at familiens succes og storhed bygger på menneskeofringer til en Elder God, én ceremoni pr. generation. Theodor ofrede forfatteren og hans familie til væsnet og nu er Emma klar til at påtage sig sin rolle i familiefirmaet.
- Petrus startede traditionen, men fortrød på sit dødsleje og har hjemsøgt huset lige siden. Da det står klart at Theodor vil indvie Emma i familietraditionen, angriber spøgelseset, men han er svag så langt fra huset.
- Spilleren med lavest **Sanity** står nærmest vandet og hvis de har 2 eller lavere **Sanity**, vil de uden videre kaste sig i fangarmene på monsteret med et stort smil.
- Det samme gælder for spillere, der allerede har væltet tårnet i løbet af spillet. Alle andre kan prøve at slå mod Theodor og Emma eller stikke af op af trappen uden at blive skudt eller snuppet af en tentakel.
- **Giv spillerne mulighed for at reagere først i runden, før der skydes og ram kun én spiller ad gangen. De skal lige have chancen :-)**

## Slutninger:

- **Hvis Emma og Theodor begge dør:** Hvad enten spillerne dræber dem eller skubber dem i vandet til monstret, vil uhyret når de er døde begynde at rive hulen fra hinanden. Spillerne må flygte inden loftet braser sammen og tager huset over dem med sig.
- Alle der slipper ud og ikke har væltet tårnet, overlever. De kan ikke fortælle om verden hele sandheden, men deres film bliver et viralt hit og de får en kontrakt med DR på 2 sæsoner af programmet "GPS Åndejægerne". Emma og Theodor meldes forsvundet og findes aldrig.
- **Hvis spillerne flygter uden at slå Emma eller Theodor ihjel:** Spillerne kan flygte, men ingen vil tro på deres historie og de overlevende vil enten blive sagsøgt for injurier mod Bramming og miste alt eller dø i tragiske uheld eller 'selvmord'.
- **Hvis Emma overlever,** vil Vestsjællands Politi senere stå uforstående i en mystisk forsvindingssag, hvor de forsvundne sidst blev set i Frederikssund Havn ud til Roskilde Fjord i selskab med en ung kvinde.
- **Hvis kun Theodor overlever,** vil formiddagsaviserne året efter falde i svime over den lille dreng Bramming og hans kone for nylig har adopteret. Bramming citeres for at sige, at "selvom denne nye glæde ikke kan erstatte tabet af vores elskede datter, så vil jeg ofre alt for at værne om min søns lykke og fremtid."

# Beatrice

Sanity: 9

**Alder: 38 år**

**Tidligere job: Negletekniker**

Siden du blev fyret fra neglesalonen, har livet været lidt småkedeligt. Dine ansøgninger har ikke givet pote og du blev smidt ud af 3F for at grine af formandens toupé.

Men efter din sagsbehandler på jobcentret, frk. Gulliksen, sendte dig på 6-ugers selvvalgt kursus i "Pendulsøgning og krystalpålæggelse" har livet fået en helt ny mening. Pludselig føles det som om du har fat i den lange ende og alt kan lade sig gøre!

Altså, dit pendul afslørede så også, at din kæreste Birger havde en affære med rengøringsdamen, men skidt pyt! Den nye Beatrice lader sig ikke holde tilbage af et knust hjerte!

Og Gørlev Paranormale Sammenslutning har været vidunderlige; foreningen tror virkelig på dig og dit talent – hvorfor skulle de ellers have valgt dig til denne prestigefyldte opgave?

At undersøge et *ægte interaktivt fænomen* bliver så spændende og at det bliver filmet er endnu bedre, selv hvis det kun bliver et fem minutters klip at dele på 'Krystalhealerne's facebookgruppe.

Så kan de snobbende, oldnordiske salondamer lære, at du nok skal klare dig. Og måske bliver du rigtigt internetberømt! Det kan bare ikke blive bedre!

**Ejendele: Smartphone, håndtaske med pung og et par makeupting, notesbog og blyant, krystalpendul, lyserødt pashmina-tørklæde, lommelygte.**

**Andre ting:**

## **Evne: Pendul**

Du er utroligt sensitiv overfor pendulets svingninger – og det skal du nok få de andre overbevist om! Det er der meget få i Danmark, der kan prale af!

Det er en utroligt alsidigt medium for clairvoyance og kan bruges til at finde mange forskellige ting – fx forsvundne nøgler, urolige ånder og den sidste is bagerst i fryseren.

# Balthazar

Sanity: 9

**Alder: 29 år**

**Tidligere job: Lydtekniker for DR Ramasjang**

Du er lige blevet fyret fra jobbet som boom operatør på Ramasjang, efter du sparkede Onkel Reje i kanonkuglerne, da han stillede spørgsmål til din professionalisme. Livet er simpelthen så uretfærdigt!

Du gik ind i showbiz for at blive set, ikke for at stå dag efter dag med en selvdød plysbæver på en stang og høre på selvfede børnesange. Meningen var jo, at du bare skulle have foden indenfor og så ville dit skærmtalent blive opdaget! Men nej!

Og for at det ikke skal være løgn, så forlod din kone Kirsten dig for tre uger siden, fordi hun syntes din nye hobby var blevet for fjollet. Måske var navneskiftet den sidste dråbe for jeres ægteskab.

Men efter din sagsbehandler frk. Gulliksen sendte dig på 6-ugers selvvalgt kursus i "Tarotkortlæsning og sanselighed", har Gørlev Paranormale Sammenslutning opdaget dit talent og det skal ikke gå til spilde. Du er nødt til at benytte denne fantastiske mulighed, inden den forsvinder ligesom alt andet i dit liv.

Det er pisseligegyldigt om huset virkelig er hjem søgt eller ej. Du har set "Ghost Lab" og "Marble Hornets" online; du ved hvordan det her skal håndteres: Med en dramatisk attitude og overbevisning om, at alt hvad du ser (eller ikke ser) er den pure sandhed.

**Ejendele: Smartphone, skuldertaske med pung og eyeliner, guldringe på næsten alle fingre, pakke med tarotkort, cigaretter og lighter.**

**Andre ting:**

## **Evne: Tarotkort**

Tarotkort er utroligt alsidige og dit talent er enormt!  
De kan både besvare konkrete spørgsmål og aflæse stemningen i et lokale.  
Hvornår har man IKKE brug for det?

Det er godt nok ret svært at huske helt præcist hvad de enkelte kort står for, men du er jo også relativt ny i faget. Det skal nok komme med tiden.

# TORBEN

Sanity: 10

**Alder: 61 år**

**Tidligere job: Buschauffør**

At få en fyreseddel i din alder var et af de værste øjeblikke i dit liv. For en mand med professionel stolthed og over 30 år i firmaet var det bittert at blive vraget så tæt på efterlønnen.

Men siden er alting alligevel gået slag i slag. Jobcentret tilbød alverdens IT- eller SoMe-kurser, som om du har behov for det djævelskab, så du lukkede øjnene og pegede – på pilekvisteri.

Kursuslederen var en anelse for entusiastisk efter din smag, men du har virkelig taget din nye hobby til dig og bruger nu mange timer hver uge på at gå rundt i Ringsted og omegn og lede efter danefæ og andre spændende ting i jorden.

Din sagsbehandler frk. Gulliksen foreslog Gørlev Paranormale Sammenslutning som et sted at møde ligesindede og selvom de kan være lige en anelse for, øh, 'ivrige', så virker de flinke nok.

Det hjælper også, at din kone har været så forstående omkring din nye hobby. Hun synes bare det er dejligt, at du møder nye mennesker og får en masse frisk luft og motion.

Det her med at I skal filmes på jeres første rigtige opgave for fagforeningen føler du dig ikke helt tryk ved, men pyt. Det skal nok blive en hyggelig aften. Spøgelser findes jo ikke sådan rigtigt, vel?

**Ejendele: Mobil af ældre dato, overfrakke med dybe lommer, pung, plastikkam, lommelygte.**

**Andre ting: Nøgle til hoveddøren**

## **Evne: Pilekvist**

Du har opdaget et pudsigt talent for at finde ting ved hjælp af en pilekvist. Det kan være alt fra meget værdifulde ting til din kones forlagte nøgler – så længe du koncentrerer dig.

Traditionelt handler det vist om at finde vandkilder under jorden, og kursuslederen talte meget om "energier" og "tings aura", men det har du ikke haft så meget brug for. Endnu.

# Tobias

Sanity: 10

**Alder: 25 år**

**Job: Freelance kameramand og fotograf**

Du var lige udklækket som sproglig student, da du kastede dig over "Multiplatform storytelling & production" uddannelsen. Planen var at få de praktiske færdigheder til at arbejde i tv-branchen, men med fokus på at starte dit eget, når pengene og tiden var til det.

Du har arbejdet lidt hist og her, men kun lige nok til at kunne overleve i en lejlighed i Vanløse, som du deler med en ven. Da din kusine Louise mailede, at Gørlev Paranormale Sammenslutning havde den perfekte opgave til dig, slog du til med det samme.

Hun kunne godt lige have sagt, at det de ledte efter ikke var en professionel produktion, men mere et billigt, håndholdt remake af "Åndernes Magt", men skidt pyt, så kan du betale huslejen de næste par måneder.

De mennesker du skal arbejde med virker indtil videre som glade amatører, men så længe du får brugbar film i kassen, så kan man redigere sig til rigtig meget. Og de virker i det mindste flinke – bestemt ikke en selvfølge i showbiz.

Du tvivler på, at I kommer til at opleve noget som helst overnaturligt, medmindre I selv 'får det til at ske', men hey, man kan jo blive overrasket. Du har i hvert fald tænkt dig at gøre dit bedste for, at det her bliver en succes, som du gerne vil lægge navn til. Hvis det her går i lort, kan du godt kysse din freelancekarriere farvel.

**Ejendele: Læderjakke, et par store tasker med kameraudstyr, håndholdt kamera, ekstra batterier, ekstra kabler og stik, lys- og lydmålere, bærbar computer, notesblok og blyant, lommelygte.**

**Andre ting:**

**Evne: Ingen**

Du har ingen overnaturlige evner og har egentlig aldrig troet på den slags. Men du er her ikke for at tro på, hvad dine 'skuespillere' siger; du er her for at få noget film i kassen, som kan bruges til at pynte på dit CV.

Hvis ingen af tv-stationerne bider på, er der altid online. Men det kræver, at du fanger den helt rigtige stemning og holder kameraet kørende uanset hvad der sker.

# Marie

Sanity: 8

**Alder: 23**

**Tidligere job: Pædagogassistent**

Du har aldrig været superambitiøs eller vedholdende. Stædighed var et fy-ord i dit barndomshjem og det har måske gjort, at du giver lidt for let op her i livet.

Du trivedes i børnehaven og var populær med både forældre og børn, men da du ikke var uddannet pædagog, blev du den første, der røg, da kommunen varslede "omstrukturering".

Du var lidt usikker omkring alt det her 'clairvoyance', men din sagsbehandler på jobcentret forklarede, at det var meget normalt at sende yngre ledige på mere 'bevidsthedsudvidende' kurser end den sædvanlige coaching og CV-nonsens.

Efter en enkelt gang i hypnose var du hooked! Det føltes som om din selvtillid blomstrede og alle negative tanker var ligegyldige. Du føler dig gladere og mere udadvendt og klar på at prøve nye og spændende ting på jobmarkedet.

Første gang du mærkede, at noget måske var galt, var da du rørte ved en billig t-shirt i Føtex. Den følelse af frygt og håbløshed du fornemmede omkring stoffet var lige ved at få dig til at tude. Siden er det kun blevet værre.

Nu går du permanent med bomuldshandsker og må koncentrere dig for ikke at føle noget ... *unaturligt* ... når du har bare hænder. Din kæreste Lene er på den anden side helt oppe og køre over dine evner. Det var hende, der meldte dig til den her filmopgave for GPS og nu er du nødt til at give projektet en chance – for Lenes skyld.

**Ejendele: Smartphone, handsker, skuldertaske med pung, notesbog og blyant, lommelygte.**

**Andre ting:**

**Evne: Psykometri**

Det skal ikke være en hemmelighed, at din nye evne skræmmer dig lidt. Okay, måske meget. Men ligeså skræmmende det er, at de her kræfter virker ægte, ligeså irriterende er de i hverdagen.

Hvordan skal du nogensinde få et almindeligt liv, hvis du ikke kan røre ved ting med bare hænder?

*Beatrice*



*Balthazar*

**Tobias**

**TORBEN**

Marie

## Balthazars tarotliste:

Nr.	Kort	Beskrivelse
0	Narren	Begyndelse på noget nyt og spændende, men måske også lidt skørt og spontant.
1	Magikeren	Koncentration og opmærksomhed, noget kan gøres eller findes.
2	Ypperstepræstinden	Underbevidsthed og potentiale, noget vigtigt ligger skjult her. Stol på dit instinkt!
3	Kejserinden	Bla bla bla, noget med feminisme? Det kan du sgu ikke huske.
4	Kejseren	Det solide og strukturelle, og selvfølgelig det maskuline.
5	Ypperstepræsten	Tradition og religion. Vidste ikke at Theodor var religiøs.
6	De Elskende	Alt det frække og så noget med moral? Lyder bedre end det er.
7	Vognen	Målet, selvtillid, der er helt sikkert noget at komme efter.
8	Styrke	Empati, styrke og mod. Det kunne godt blive farligt, det her.
9	Eneboeren	Periode med indre vejledning og indsigt, tager sig ikke for godt ud på kamera ...
10	Hjulet	Karma og skæbne. Det man giver, får man også tilbage.
11	Retfærdighed	Sandhed og ansvar. Keeeeeedeligt!
12	Den Hængte Mand	Makabert, men betyder at sige farvel til eller ofre noget.
13	Døden	Er vist om forandring? Valg du ikke kan undgå at tage og afslutninger.
14	Mådehold	Ha! Not happening!
15	Djævlen	Afhængighed, seksualitet og materialisme. Lyder som en fest!
16	Tårnet	Afsløringer, kaos og katastrofer. Hvad end vi finder, bliver ikke godt.
17	Stjernen	Håb og inspiration, fornyelse.
18	Månen	Uro, illusion og frygt. Dette føles ikke som virkelighed.
19	Solen	Positivitet, varme og glæde. Se, det var bedre!
20	Dommen	Det indre kald, genfødsel og tilgivelse.
21	Universet	En rejse, færdiggørelse eller opnåelse af noget.

## GM's tarotliste

Balthazar kan trække kort fra sit deck for at " aflæse " et lokale eller stille spørgsmål.

For nemheds skyld er der ét kort pr. værelse og de gælder for AKT 2 og AKT 3. Fortolkningen er så op til spilleren.

TV-STUEN	19 - SOLEN
ENTRÉ	0 - NARREN
KØKKEN	14 - MÅDEHOLD
SPISESTUE	4 - KEJSEREN
GALLERI	5 - YPPERSTEPRÆSTEN
SYVÆRELSE	9 - ENEBOEREN
BADEVÆRELSE 1	3 - KEJSERINDEN
KONTOR	16 - TÅRNET
VINTERHAVE	18 - MÅNEN
BØRNEVÆRELSE	15 - DJÆVLEN
LÆSEVÆRELSE	11 - RETFÆRDIGHED
GÆSTEVÆRELSE 1	2 - YPPERSTEPRÆSTINDEN
PULTERKAMMER	1 - MAGIKEREN
SOVEVÆRELSE	6 – DE ELSKENDE
BADEVÆRELSE 2	13 - DØDEN
GÆSTEVÆRELSE 2	17 - STJERNEN
TAGTERRASSE	12 – DEN HÆNGTE MAND
KÆLDER	10 - HJULET
GROTTE	8 - STYRKEN

## Værelsesoversigt – tekst med fed skrift er **ting**, der skal findes.

### STUEN

TV-STUE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Stor og hyggelig stue med stor fladskærm, læsekrog ved vinduet og en stor reol fyldt med bøger.</li><li>- Der er tydeligvis en i hjemmet, der læser krimier og gys og en, der læser historiske romaner og fagbøger.</li></ul> <p><b>AKT 2:</b> Pludselig bevæger en sig uden for vinduet og forsvinder omkring hjørnet af huset.</p> <p><b>- Artikel nr. 7 kan findes i scrapbog i reolen.</b></p>
ENTRÉ	<ul style="list-style-type: none"><li>- Varm og imødekommende entré i lyse farver. Brede døråbninger ind til TV-stue og køkken. Trappe til 1. sal.</li><li>- Alarmpanel ved siden af hoveddøren er slået fra.</li></ul> <p><b>AKT 2:</b> Hoveddør er låst og kan ikke åbnes. Huset er tilsyneladende i lockdown mode. Alarmpanelet viser timer, der tæller ned til solopgang. Måske åbner døren der?</p> <p><b>START AKT 3: Kælderdøren findes under trappen.</b></p>
KØKKEN	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rent og lyst køkken med urter i vindueskarmen. I køleskabet er der et fad med sandwiches.</li><li>- Kaffemaskinen står klar til at brygge på køkkenbordet og der er stillet småkager frem.</li><li>- Køkkenet er et godt sted at planlægge nattens filmning.</li></ul> <p><b>NOTÈR HVEM DER DRIKKER AF KAFFEN, EVT. MERE END ÈN GANG.</b></p> <p><b>AKT 2:</b> Duften af friske urter fra vindueskarmen bliver tyk, kvalm, rådden og jordslået. Nærmeste spiller skal trække for ikke at kaste op.</p> <p><b>- Nogle af jern kan findes i skuffe.</b></p>
SPISESTUE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Normal spisestue med et par vitrineskabe og spisebord med 10 pladser. En vase med friske blomster på bordet.</li></ul> <p><b>AKT 2:</b> Idet en spiller trykker håndtaget ned, lyder et enormt brag indefra. Åbnes døren, kan man se samtlige spisestole er blevet revet væk fra bordet og kastet igennem lokalet. Prøver man at rejse stolene, vil de vælte, så snart ryggen er vendt til.</p> <p><b>- Guldur med indskrift "Jørgen Bramming" ligger i vitrineskab, indeni er billede af ung Theodor i matrostøj.</b></p>
GALLERI	<p>Et stort rum med tykke fløjlsgardiner, malerier på væggene og glasmontre rundt omkring i lokalet.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De indeholder førsteudgaver af et par kendte klassikere som "Jane Eyre", "Northanger Abbey" og "Castle of Otranto". En montre indeholder tre eksemplarer af magasinet "Weird Tales" med en føljeton af Lovecrafts "Call of Cthulhu" på forsiden.</li></ul>

	<p><b>AKT 2:</b> Et af malerierne er mørkere i farverne end de andre. Det forestiller et skib <i>EMMA</i> på et oprørt hav. Tættere på virker bølgerne pludselig højere og man kan høre havets brusen.</p> <p>- Bølgerne begynder at bevæge sig for øjnene af dig og noget dukker op i horisonten i baggrunden af billedet. Det ligner et andet skib og bag det en enorm skygge, der formørker himlen og kommer imod dig.</p> <p><b>- Artikel 5 og 6 hænger indrammet på væggen</b></p>
SYVÆRELSE	<p>Hobbyrum med stort bord og ruller af stof i reoler langs væggen.</p> <p><b>AKT 2:</b></p> <p><b>- Skjult i en holder med symønstre kan findes et manuskript til biografi om Petrus Bramming.</b></p>
BADEVÆRELSE	<p>Badeværelse med hvide og grønne fliser, stort hvidt badekar og reol med rene håndklæder.</p> <p><b>AKT 2:</b> Du kigger i spejlet over vasken, men ser dig selv stå med ryggen til. Spejlbilledet vender sig, smiler stort og rækker ud efter dig.</p>
KONTOR	<p>Mere engelsk bibliotek end kedeligt kontor. Masser af mapper og papirer i mørke reoler og stort skrivebord foran vinduet.</p> <p><b>AKT 2:</b> Panel på væggen med 6-cifret kode. Låses op EFTER fund af Artikel nr. 5 med koden 05-07-23.</p> <p><b>- Reol svinger til side og afsløre en lille skjult rum i væggen.</b></p> <p><b>- FINDES: scrapbog med Artikel 1 – 4.</b></p>
VINTERHAVE	<p>Vinterhave omkranset af glasvægge. Flisegulv og cafébord med to stole. To runde bede med blomster og efeu langs væggene.</p> <p><b>AKT 2:</b> Døren er låst, men gennem det duggede glas kan ses store skygger, der bevæger sig på vinduerne. Ligner visne blade i vinden, men bliver til store edderkopper for øjnene af dig.</p>

## 1. SAL

BØRNEVÆRELSE	<p>Teenageværelse med levn fra barneårene, rock-plakater side om side med børnetegninger på de lyslilla vægge.</p> <p><b>AKT 2:</b> Porcelænsdukke på en høj hylde kigger på dig i mørket. Bevægede den der sig lige?</p> <p><b>- Kasse med tegninger stikker ud under sengen. Den øverste er af en lille pige hånd i hånd med noget meget stort og ulækkert, du ikke kan identificere.</b></p>
--------------	---



LÆSEVÆRELSE	<p>Hyggelig læsekrog ved toppen af trappen. Reoler og stor blød lænestol og standerlampe.</p> <p><b>AKT 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Du finder bogen ”Roskildeormen – myter og fakta”. Den er dårligt skrevet, siderne er skævt skåret og forsiden er lavet i PhotoShop. Tydeligt hjemmeudgivet.</li> <li>- Lokal myte om søuhyre i Roskilde Fjord, stammer fra vikingetiden og omtales i Kvadet om Beowulf. Mindre kendt end Loch Ness, fordi der ikke er billeder. Set en håndfuld gange i de sidste 100 år.</li> </ul> <p>- Ud af øjenkrogen ser du en figur sidde i lænestolen. Da du vender dig er den væk.</p>
GÆSTEVÆRELSE nr. 1	<p>Værelse i skandinavisk stil med hvide træmøbler og enkelte pang-farver.</p> <p><b>AKT 2:</b> Du bliver svimmel bare af at gå ind i værelset. Alt drejer rundt og du får kvalme, som forsvinder pludseligt, når du går ud igen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Bog i reol om ”The Crawling Chaos – Lovecraft and Myth”. Bog om Lovecrafts univers og brug af lokale legender i sine historier.</b></li> </ul> <p><b>AKT 3: Nærmere gennemsyn af bog, finder tegning af ottetakket beskyttelsessymbol. Værn mod overjordiske væsner.</b></p>
PULTERKAMMER	<p>Døren er låst.</p> <p><b>SENT I AKT 2:</b> Spillerne lokkes til af høje bankelyde. Døren åbnes ved at kopiere banken – først 3 bank, så 2 bank og til sidst 1 bank.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rummet er stabled med gamle møbler, papkasser og poser med alskens ragelse.</li> <li>- Den første der træder ind, skubber til noget og papkasser ramler ned over personen.</li> <li>- <b>Ouijabræt og pege-dims.</b></li> </ul>
SOVEVÆRELSE	<p>Theodor og hans kones soveværelse. Neutrale afslappende farver, dobbeltseng, natborde med bøger og et par læsebriller.</p> <p><b>AKT 2: Foto brugt som bogmærke, samme som i guldur. Lille Theodor i matrostøj, men med underlig skygge bag sig. Skrevet på bagsiden med skråskrift: ”Den gamle mand følger efter Theo. Jeg frygter hans intentioner.”</b></p>
BADEVÆRELSE	<p>Holdt i hvide og beige farver, marmorfliser på gulvet. Skab med spejl over vasken.</p> <p><b>AKT 2:</b> Der er ”noget” i badekarret. Det er fyldt med en brunlig væske, der lugter forfærdeligt. Skvulpende lyd hver gang spilleren vender ryggen til.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I skabet findes en hel del glas med piller,</b></li> </ul>

	<b>blodfortyndende medicin etc. Næsten alle er i Theodors navn.</b>
GÆSTEVÆRELSE nr 2.	Værelse i moderne japansk stil med papirskærme på væggene, bambusmætter og lav seng.  <b>AKT 2:</b> <b>- Samuraisværd på væggen.</b>
TAGTERRASSE	Lille terrasse med glimrende udsigt over fjorden. Man kan svagt høre bølgenes brusen for foden af klipperne.  <b>AKT 2:</b> Døren er låst og vinduerne spærret, men du føler dig jagttaget ude fra mørket. Noget slår pludselig imod ruden og du ser hundrede, måske tusindvis af store natsværmere kaste sig imod lommelygtens skær.

## Under huset

KÆLDER – AKT 3	Døren under trappen fører ned til et næsten ubrugt kælderrum med nøgne murstensvægge. Der står et par kasser og en lang vinreol langs to vægge.  - Dør med touch-panel. Låses op med symbol fra bog i gæsteværelse nr. 1.  - Lang smal trappe ligger foran jer i mørket. I kan høre havets brusen langt, langt under jer.
GROTTE – AKT 3	En stor underjordisk grotte med ujævnt gulv og grove stenvægge. Gulvet skråner ned mod pøl af vand ved grottens munding ud mod fjorden.  Theodor og Emma (Liva) står ved vandkanten og venter på jer, Theodor har en pistol.  Theodor forklarer hvordan det hele hænger sammen: - Spøgelset er svagt og ikke til fare - At de bevidst har prøvet at skræmme jer for at gøre jeres sind modtagelige for "herren".  Monstret påkaldes – det er ikke en orm, men ubeskriveligt, rædsomt, ulækkert, skræmmende fra vid og sans.  Spøgelset (Petrus) distraherer Theodor og Emma og spillerne skal enten kæmpe eller stikke af.  Hvis nogen har 2 eller under i <b>Sanity</b> , springer de i havet til monstret.  Se "Scenarieoversigt" for epilog.

# Brev fra Bramming

Kære Efterforskere

Det er mig en glæde at kunne byde jer inden for i mit hjem.

I gør mig en stor tjeneste og jeg må takke jer for jeres mod og handlekraft i at påtage jer min sag. Det betyder mere for mig end I overhovedet kan ane.

For nu at gøre en lang historie kort, så har jeg altid boet i Huset for enden af vejen. Det er mit barndomshjem og min fars barndomshjem, helt tilbage fra min farfar fik det bygget i 1926.

Så længe jeg kan huske, har der været en tilstedeværelse i huset. Ikke at vi nogensinde talte om det i familien, men alle vidste det.

Det er ikke et ondskabsfuldt eller påtrængende gespenst, men nærmere noget venligt og varmt, som en kærlig hånd på skulderen efter en lang dags slid eller fornemmelsen af en omfavnelser i triste tider.

Dette "nærvær" er dog i de seneste måneder blevet mere aggressivt. Det viser sin misbilligelse med smækkede døre, smadret porcelæn og gør min og min kones hverdag mere usikker og utryk.

Derfor har jeg kontaktet GPS og håber, at I nu kan hjælpe mig. Jeg håber at I, med jeres store viden og professionalisme, kan finde frem til hvad denne ånd vil opnå og eventuelt hvordan vi slipper af med den, hvis det er den eneste løsning.

Mit hjem står åbent for jer. Held og lykke med arbejdet.

Jeres taknemmelige  
Theodor Bramming

Artikler og tegninger klippes ud før spilstart.

nr. 1

## **Fiskerbaad frygtes havareret**

2. Juli 1923

En sælsom forsvinden er indtruffet på Roskilde Fjord, da en Fiskerbaad er forsvundet og frygtes forulykket natten til Søndag.

Baadens Skipper, Julius Krone, 46, og hans Medhjælper, Albert Hermansen, 22, gjorde Sejlads fra Veddelev Havn Lørdag aften med Henblik på at bedrive deres Erhverv på Fjorden, men vendte ikke som forventet tilbage i tide til Søndagens Kirkegang.

Roskilde Konstabulat har endnu ikke fundet Spor af hverken de to Herrer eller deres Befordringsmiddel. Ej heller har man fundet Vrag eller lignende Evidens på eventuelt Havari.

nr. 2

## **Pige, 8, forsvundet i Himmelev**

17. september 1944

Ordensmagten ønsker kontakt til civilpersoner, der kan have set den 8-aarige Nanna Rosenborg, som meldtes savnet d. 16. september i Himmelev.

Den lille pige er ca. 135 cm høj, har lyst skulderlangt haar og blaa øjne og er sidst set i en rød-ternet kjole med flæser og sorte sko.

Øjenvidner har observeret Nanna ved Himmelev Strand torsdag eftermiddag i samtale med en mand i mørkt tøj, omkring 180 cm høj og med mørkt hår.

Alle henvendelser, der kan lede politiet videre i deres efterforskning, har interesse.

nr. 3

## **Forfatter og familie forsvundet under ferie på Eskilsø**

20. marts 1988

Politiet leder efter vidner i den mystiske forsvinden af en ung familie fra en feriehytte på Eskilsø i Roskilde Fjord.

Familien består af den kendte forfatter Phillip Hornbjerg, 32, hans kone Lisbeth, 30, og deres to børn Henning, 7 og Ib, 4. Hornbjerg-familien forsvandt under et længere ophold på Eskilsø i forbindelse med Phillip Hornbjergs arbejde på en omfattende biografi om Petrus Bramming, den berømte møbeldesigner, der grundlagde Bramming Møbler og Tæpper, som siden er vokset til en millionforretning.

Familien er sidst set onsdag d. 18. marts på Eskilsø Strand og virkede glade og ubekymrede, da de -----(resten er klippet fra)

nr. 4

## **Eftersøgning indstilles; biografi om møbeldesigner opgivet**

28. oktober 1989

Efter mange måneders forgæves søgen, har politiet henstillet deres efterforskning af forfatter Phillip Hornbjerg og hans families forsvinden i marts sidste år. Familien forsvandt under en ferie på Eskilsø i Roskilde Fjord, mens Hornbjerg arbejdede på sin næste biografi, et nærgående portræt af møbeldesigner Petrus Bramming.

Trods længere tids research hos bl.a. Det Kongelige Bibliotek, Det Danske Krigsmuseum og Besættelsesmuseet, er det ikke lykkedes for Hornbjergs forlag at finde forfatterens ellers omfattende noter om designgeniet, der døde i en tragisk vådeskudsulykke i 1944.

Af respekt for Hornbjergfamilien opgives udgivelsen og arbejdet skrinlægges.

nr. 5

## **Ung Møbelsnedker åbner Forretning i Roskilde**

5. Juli 1923

Roskilde By er blevet Beriget med en Møbelforretning i Hovedgaden. Den unge Indehaver, Petrus Bramming, 29, er udlært Møbelsnedker og har ifølge Eget Udsagn ønsket sig egen Forretning, siden Barnsben.

- Det har været som en Drøm, der gik i Opfyldelse, udtaler Snedkeren selv.

- Jeg er opdraget til at arbejde hårdt og der ligger megen Flid bag aabningen af eget Værksted og Butik, men baade jeg og min Hustru har været Overvældet over den gode Modtagelse. Vi haaber at udvide Forretningen inden for faa Aar.

Bramming Møbler og Tæpper – Indretning med Kvalitet, Roskilde Hovedgade 14A.

nr. 6

## **Ung Bramming overtager forretning efter faders død**

9. september 1944

Petrus Brammings tragiske død i sommers efter en vaadeskudsulykke kastede midlertidigt den voksende forretning ud i krise, men nu har Petrus Brammings søn, Jørgen Bramming, 24, traadt i sin faders sko og overtaget styring med familieforretningen.

Den unge entreprenør, uddannet som møbelsnedker i sin faders værksted, har udvist stor modenhed i sit arbejde og virke og forventes at lede Bramming Møbler og Tæpper videre i sin faders aand. Brammings aktiver indbefatter elleve forretninger i de største Danske købssteder samt i Stockholm, Göteborg og Oslo.

Redaktionen ønsker ham alt held og fremgang i sit foretagende.

nr. 7

## **Theodor Bramming overtager familiens livsværk – varsler store forandringer**

24. marts 1988

Bramming Møbler og Tæpper – en af giganterne inden for dansk møbeldesign gennem de sidste 65 år, står overfor nye udfordringer og mål. Ihvertfald hvis man skal tro firmaets nye direktør, Theodor Bramming, 34, sønnesøn af firmaets stifter Petrus Bramming, som designede ikoner som "Saksen" lænestolen og "Kastanje" sofaen.

- Vi har klaret os særdeles godt igennem mange år, siger Bramming, men nu er det tid til forandring og vi er alle nødt til at tænke større. I min faders levetid har vi udvidet en smule indenfor Skandinavien, men nu er det tid til at overskride nye grænser.

Bramming Møbler og Tæpper er blevet omdøbt til BMT og ifølge den nye forretningsplan skal der åbnes BMT butikker i flere østeuropæiske og asiatiske lande over den næste årrække. Da denne journalist spørger ind til , hvordan Bramming tør at satse internationalt i disse tider med krise og lavkonjunktur, svarer mandens med et smil:

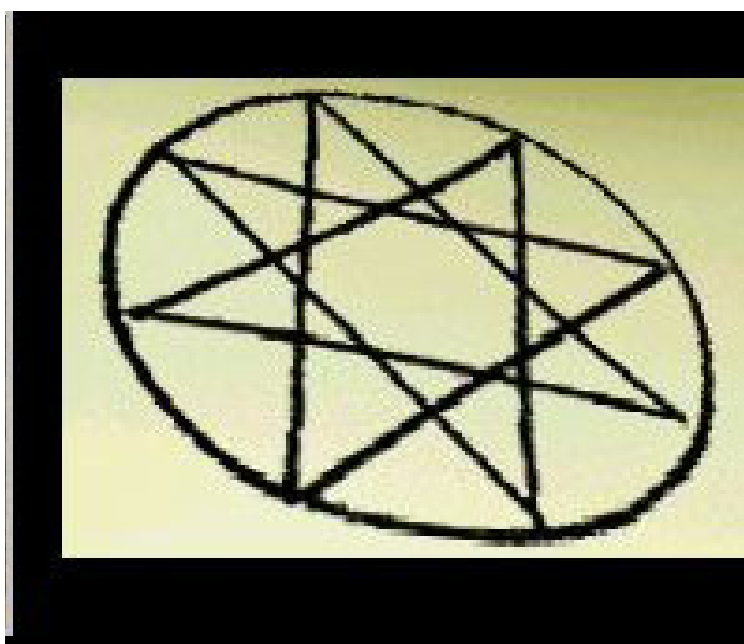
- Man skal turde ofre meget for at vinde meget og jeg er ikke bange for at løbe en risiko.

Panel ved hoveddøren:

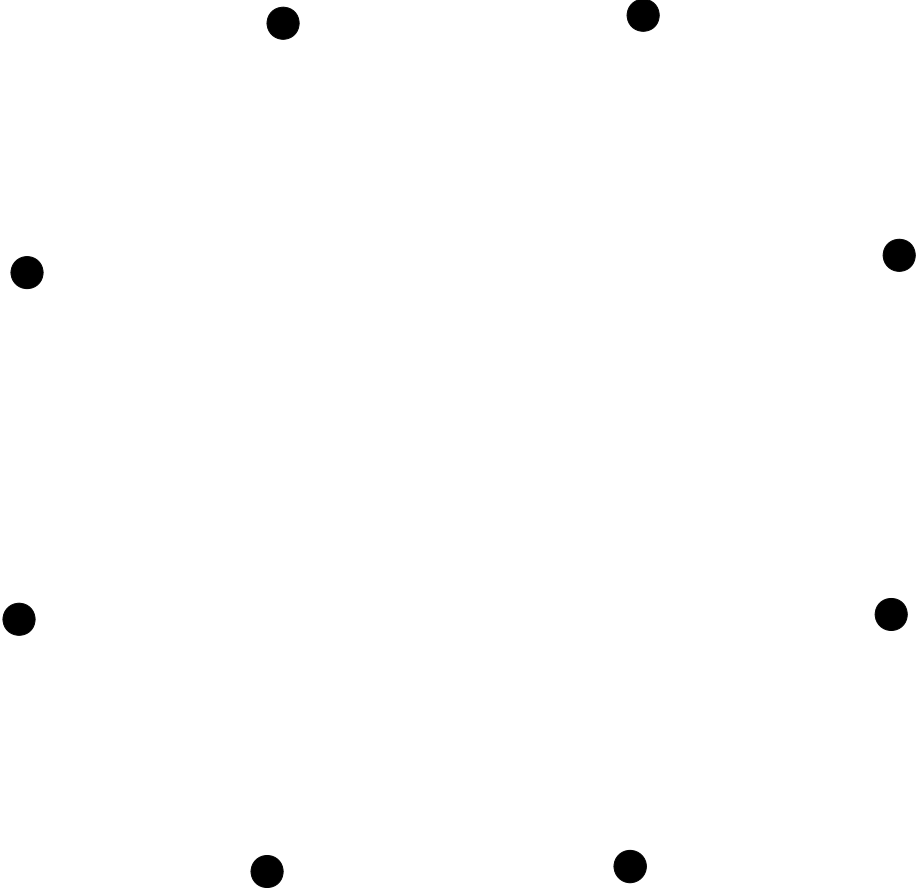


og tæller ned ...

Tegning i bog fra gæsteværelse nr. 1:



Touch panel ved dør nede i kælderen:



Kodelås til pengeskab i kontoret:

--	--	--	--	--	--

## GM-guf: Brammingfamiliens historie

Hvis nu dine spillere stiller mange spørgsmål eller in-game googler Bramming, så er her lidt backstory.

Tekst markeret med **fed** er kun for GM og må ikke fortælles videre, medmindre spillerne selv regner det ud.

Det er mest flavour til historien og kan selvfølgelig bruges som ekstra guf i AKT 3' s klimaks.

- Petrus Bramming (1894-1944)
  - Petrus kommer fra en fattig familie og kommer i lære som møbesnedker. Han er talentfuld, men har ikke penge til egen forretning.
  - Han finder en investor og åbner egen butik og værksted i Roskilde og bliver hurtigt succesfuld, åbner forretninger i København, Køge og flere større danske byer.
  - Huset ved fjorden bliver bygget i 1926.
  - Petrus dør efter en vådeskudsulykke under en jagt i 1944.
  
  - **Petrus bliver som ganske ung fascineret af lokale legender omkring Roskildeormen og vikingernes ofringer til væsnet for at sikre et indbringende togt.**
  - **Han beslutter at gøre det samme i 1923 → Artikel nr. 1.**
  - **Under krigen bliver han kollaboratør for at sikre sine investeringer og bliver skudt af modstandsbevægelsen i 1944.**
  - **Det er disse informationer Phillip Hornbjerg vil afsløre i sin biografi om Petrus.**
  - **På sit dødsleje fortryder han alt hvad han har gjort for at få succes og hans ånd bliver i huset for at forhindre andre i at ofre til monstret.**
  
- Jørgen Bramming (1920-1992)
  - Jørgen Bramming overtager firmaet efter sin fars død i 1944.
  - Han er ligeså ferm snedker som sin far, men mindre ambitiøs. Dog udvides forretningen med endnu en håndfuld butikker i de skandinaviske lande.
  - Jørgen overgiver forretningen til Theodor i 1988.
  - Han dør af en blodprop i 1992.
  
  - **I afmagt over sin relative ungdom og manglende erfaring som forretningsmand, ofrer Jørgen også til monstret i fjorden. Dog "kun" en enkelt person, en lille pige, i september 1944 → Artikel nr. 2.**
  - **Han var nok blevet afsløret, hvis ikke politiet var blevet opløst af tyskerne få dage senere.**
  
- Theodor Bramming (1954-?)
  - Theodor bringer firmaet ind i den digitale æra, efter han tager over fra sin far i



1988. Han sørger for modernisere firmaet og udvider med butikker til Østeuropa, Canada og Sydøstasien.
- Under ham bliver BMT en milliardforretning.
  - Han har været gift to gange og har en datter fra 2. ægteskab.
  
  - **Theodor overtager firmaet fra sin svagelige far i 1988. Han beslutter hurtigt, at han vil gøre alt for firmaets fortsatte succes.**
  - **Theodor opdager at Phillip Hornbjerg vil skrive en afslørende biografi om Petrus's fortid som kollaboratør.**
  - **Han sørger for, at hans ofring til monstret bliver hele Hornbjergfamilien og får manuskriptet til biografien til at forsvinde → Artikel nr. 3 og 4.**
  
  - Emma Bramming (1990-?)
  - Emma er altid blevet holdt ude af mediernes søgelys og ikke meget vides om hende.
  - Det er for nylig rygtedes, at hun snart skal indtræde i firmaet som sin fars protégé og en dag skal overtage som 4. generation ved roret.
  
  - **Det har været nemt for Emma at leve i fred for paparazzi under navnet Liva Gulliksen.**
  - **Ingen har taget sig nærmere af hende og jobbet hos Ringsted Jobcenter kom som sendt fra himlen.**
  - **Nu hvor det snart er tid til, at hun skal indtræde i firmaet, må også hun finde mennesker, der er nemme at manipulere til at blive ofre for familiens gud. Mennesker, der let kan lokkes til huset og gøres ustabile nok til ikke at yde modstand.**

TV-STUE

ENTRÉ

KØKKEN

SPISESTUE

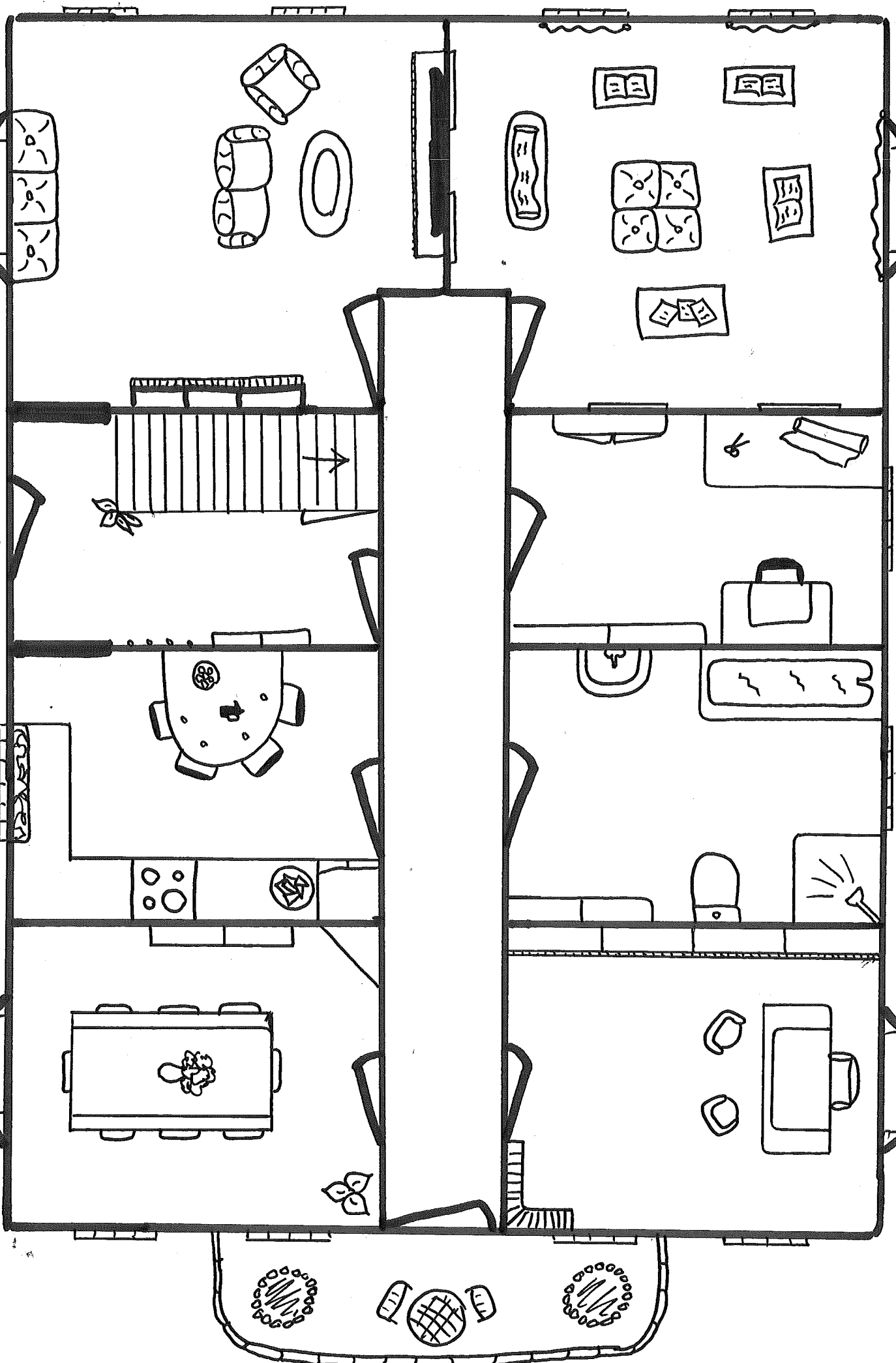
GALLERI

SYNÆRELSE

BADENÆRELSE

KONTOR

VINTERHAVE

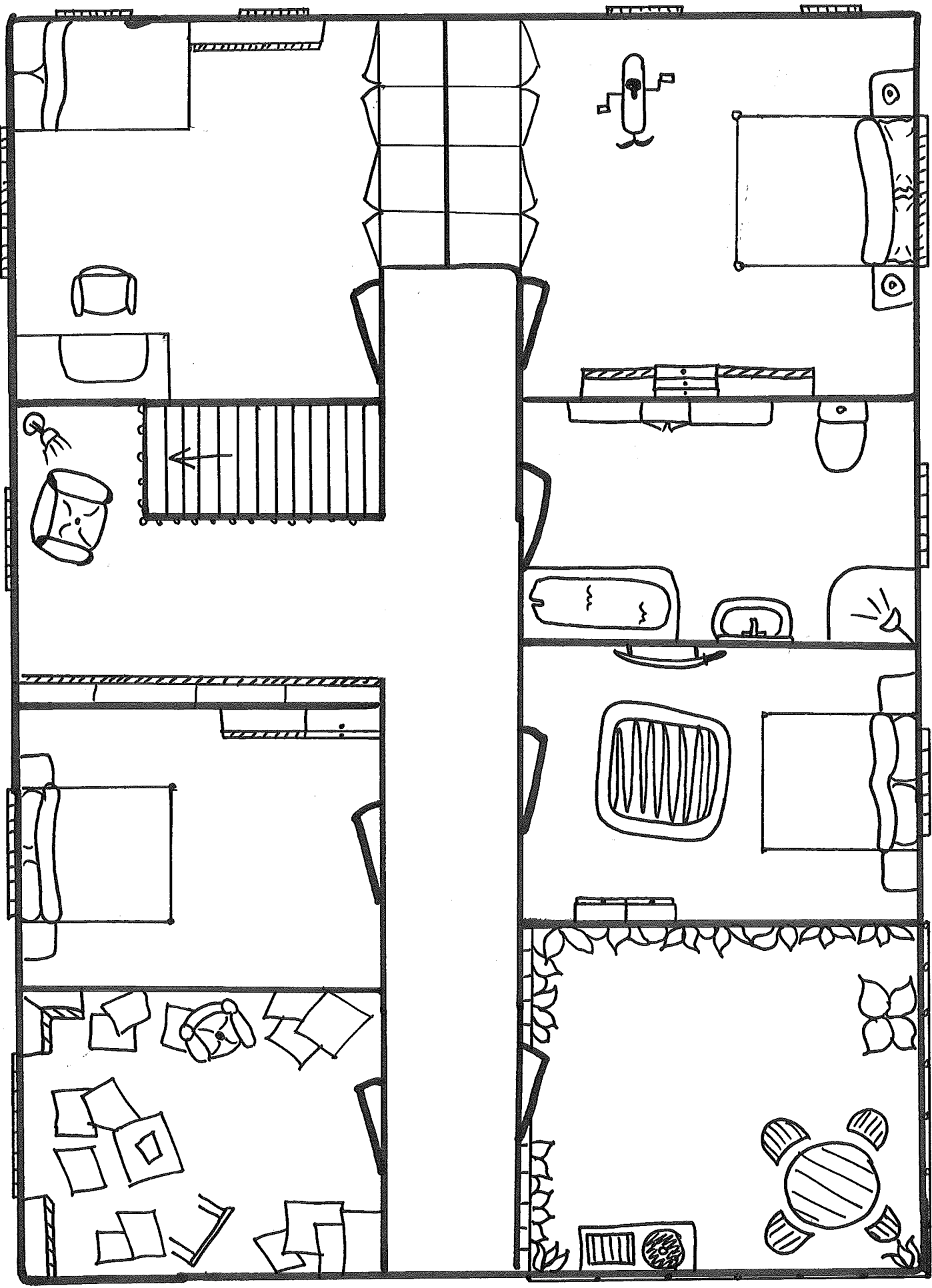


BØRNEVÆRELSE

LÆSEVÆRELSE

GÆST 1

PULTERKAMMER



SOVEVÆRELSE

BADEVÆRELSE

GÆST 2

TAGTERRASSE

HUSET



KÆLDERRUM

GRATTE

77

77

77

77

77



YES

# OUIJA

REG. U.S. PAT. OFF.  
THE MYSTIFYING ORACLE  
TRADE-MARK

NO



A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

GOOD BYE

WILLIAM FULD, BALTIMORE, MD., U.S.A.



Udklip inden spilstart:

