



Historier fra Sanatoriet

*Et fortællescenarie - af Tim Slumstrup Nielsen
Fastaval 2015*

Historier fra Sanatoriet

Læs denne intro højt!!!

Hvad scenariet går ud på:

Scenariet er en fire-i-en fortælling hvor der ikke er nogen fast spilleder. Til gengæld er det jeres opgave som spillere, på skift at påtage jer rollen som spilleder, a.k.a. "fortæller".

Alle fire fortællinger foregår i Lovecrafts univers, hvor de gamle guder kæmper for at genfinde fodfæste i vores verden, og hvor monstre og kultister kan gemme sig bag hver en ellers solidt lukket dør.

De fire fortællinger bliver alle fortalt under en samtalesession på galeanstalten i Arkham.

Det anbefales at der så vidt muligt fortælles i datid, som når en historie fortælles ud fra hukommelsen.

Stemningen i de fire fortællinger er udforskning i 1920'ernes optimisme, metavidenskab og frihedsidealer.

Hvordan scenariet skal spilles.

Foran jer er der en stabel konvolutter, der indeholder scenariets akter. Hver konvolut, samt indholdet i dem, er markeret med hver deres farve. **Rød, grøn, gul** og **blå**.

Jeres karakterer er ligeledes farvebestemte, hvilket indikerer hvilken fortælling de hver især er roller i.

Rollerne er fast tilknyttet den individuelle spiller, og hver spiller har en rolle tilhørende hver enkelt historie.

Fortællerfunktionen til de forskellige historier, vil til gengæld skifte igennem spillet

Farverne er gennemgående for hver historie der fortælles. Det er ligeledes den ovennævnte rækkefølge, hvert act spilles i. d.v.s; **Rød: Akt 1, Grøn: Akt 1, Gul: Akt 1** og **Blå: Akt 1**.

Derefter følger Akt 2 i samme rækkefølge

Rød: Akt 2, Grøn: Akt 2, Gul: Akt 2 og **Blå: Akt 2**

osv.

For lethedens skyld, er kuverterne nummereret og skal spilles i rækkefølge.

Akt 5 og Akt 6 er specielle:

- Akt 5 fortælles af den spiller der har færrest "vanvidsmarkører" til slut.
- Akt 6 Fortælles af den med flest "vanvidsmarkører" til slut.

Alt hvad der står på sedlerne i akten skal spilles. Alt andet er til fri fortolkning.

Hver akt har en "Start setting" og en "Afslutning". Hvordan man kommer fra punkt A til punkt B er op til den nuværende spilleder at finde ud af, i samarbejde med sine medspillere.

Hver akt indeholder ligeledes information om:

"Varighed": Hvor længe akten bør tage

"Antal døds kort": Hvor mange døds kort der må spilles i akten.

Hvis der står noget med *kursiv* skal det læses op for alle.

Hvem spiller hvad?

Vælg hvem der er spiller: 1,2,3 og 4.

Spiller 1 har rollerne: **Agnes**, **Benjamin**, **Seamus** og **Eric**.

Spiller 1 starter som spilleleder på Den røde historie.

Spiller 2 har rollerne: **Anna**, **Edmund**, **Patrick** og **Sebastian**.

Spiller 2 starter som spilleleder på den grønne historie.

Spiller 3 har rollerne: **Sven**, **Gertrude**, **Martin** og **Victoria**.

Spiller 3 starter som spilleleder på den gule historie.

Spiller 4 har rollerne: **George**, **Madelaine**, **Mary** og **Mitchell**.

Spiller 4 starter som spilleleder på den blå historie.

Missionskort

Der findes 3 slags mission kort.

1. Der er "obligatoriske" missionskort, der er tilknyttet fortælleren i de enkelte akter. Det er den fungerende fortællers opgave, at få hvad der står på dette kort til at ske i løbet af akten.
2. "Karakter" missionskort. Disse er ikke obligatoriske, men det er den pågældende spillers opgave at lede historien hen mod en situation, hvor de kan få opfyldt deres mission. Når man spiller et "karakter missionskort" overtager man fortællerfunktionen og har ansvaret for historien. Den nye fortæller overtager de resterende konvolutter og ubrugte missionskort til del fortællingen, (NB! Ikke karakterkort), og har ansvaret for at føre historien videre.
3. "Hjælpe" missionskort er heller ikke obligatoriske, de er fuldt ud frivillige, og er ment som en hjælp til inspiration, eller som en mulighed for at give jer selv lidt udfordring i form af et benspænd. Hjælpe missionskort fra akt 2 og frem.

Når et hvilket som helst kort spilles, skal scenen rollespilles i nutid.

Dødskort

Dødskortene er til for at kunne annoncere ens egen rolles umiddelbart forestående udskrivning af scenariet. Når en spiller lægger et af sine 3 dødskort, signalerer vedkommende at spilleren ønsker, at sin karakter stopper som spilperson. Det er herefter den fungerende fortællers opgave at dette sker. Rollen behøver dog ikke dø, den kan også blot blive rablende vanvittig og løbe skrigende hen ad gaden angribe de resterende spillere eller lignende. Men rollen holder op med at være en spilbar rolle.

Når en spillers rolle i delakten er skrevet ud af historien, får denne spiller nu fortællerfunktionen og overtager de resterende konvolutter og ubrugte missionskort (NB! Ikke karakterkort), og har ansvaret for at føre historien videre. Ligesom når en spiller har spillet et missionskort.

- Man skal altid have mindst én karakter tilbage. (Tilsammen mellem alle fortællingerne)
- Ingen af de fire historier må være rolleløse.

Vanvidsmarkører

Efter hvert akt tildeles mellem 1 og 3 vanvidsmarkører til de spillere, der har spillet et missionskort eller dødskort. Antallet af markører gives ud fra, hvor godt kortet passede ind i historien og hvor stemningskabende spilleren formåede at gøre det. Antallet beslutter I i fællesskab. Lav en hurtig vurdering.

Fortællerfunktionen

Som fortæller af jeres fælles oplevelser i den pågældende historie, har ansvaret for at finde på udfordringer og beskrive omgivelserne.

Man kan godt have ansvar for flere historier på samme tid. I modsætning til standard spilleleder funktioner, er fortælleren i centrum. Det er fortælleren der skaber fortællingen, mens de resterende spillere kommer med input. Kun når der spilles et missionskort, skal fortælleren sætte en scene for spillerne at agere i og påtage sig en mere almindelig spillelederfunktion.

Den hurtige oversigt

- Fortællingsrækkefølge: **Rød, grøn, gul** og **blå**
- Obligatoriske ting i spillet:
Alt der står på sedlerne i akterne - "Obligatoriske missionskort" – vanvidsmarkørerne..
- Valgfrie ting i spillet:
At spille "karakter missionerne" – "Hjælpe missionskortene"
- Døds kort og Mission kort:
Gør at den spiller der har spillet kortet overtager den pågældende histories spillelederansvar.
De andre spillere tildeler samlet mellem 1 og 3 vanvidsmarkører til den der spillede kortet
- En "død" spilperson, kan godt bruges som NPC.
- "Hjælpe missionskort" giver IKKE vanvidsmarkører.
- Det er spilleren der spiller kortet, der får vanvidsmarkører, og IKKE rollen eller fortællingen.
- "Karakter mission" kort må spilles når som helst det passer ind.

Til slut et par gode råd

- Der er ingen grund til at sidde og gemme på kort og hemmeligheder for længe. Det er sjovere at få dem i spil.
- Gør gerne noget ud af beskrivelser. Det giver stemning.
- Giv plads til hinandens historier.
- Undgå kunst og tænkepauser. Spillet er bygget til tempo.
- Overhold "varighed". Ellers bliver spillet alt for langt.
- Det er helt fint at fortolke over en tekst på et kort.

Start opsætning

Denne side er primært tiltænkt folk, der ønsker at spille "Historier fra Sanatoriet" udenfor Fastaval 2015

Alle "Karakter mission" kort placeres ved pågældende rolle.

Alle "Obligatorisk mission" kort lægges i konvolut med pågældende Akt

Roller:

Anna, Edmund, Patrick, Sebastian

Spiller 2

Konvolut
2-6-10-14
Grønne akter

Roller:

Sven, Gertrude, Martin, Victoria

Spiller 3

Konvolut
3-7-11-15
Gule akter

Hjælpe-missionskort
og
Vanvidsmarkører

Spiller 1

Konvolut
1-5-9-13
Røde akter

Spiller 4

Konvolut
4-8-12-16
Blå akter

Roller:

Agnes, Benjamin, Seamus, Eric

Roller:

George, Madelaine, Mary, Mitchel

Konvolut
17 og 18
Grå akter

Alle missionskort kan med fordel lamineres så ledes, at de får både en forside og en bagside tekst.

Det skulle være relativt let, at se hvilken forside der hører til hvilken bagside.

Hvis der skulle opstå tvivl om noget i scenariet kan man altid kontakte forfatteren.

comfnug@gmail.com

- På Fastaval 2015, hvortil dette scenarie er skrevet, vil samtlige kort og pakkede konvolutter naturligvis være produceret og pakket på forhånd.



Navn: Agnes Bell
Profession: Professor i Arkæologi
Alder: 51
Nationalitet: Engelsk

Agnes har aldrig været meget for tanken om mand, børn og hushold, hele ideen har altid skræmt hende. Hendes udvej fra ungdommens kurtmageri var uddannelse. Det var ligegyldigt hvad, blot hun kunne gemme sig fra bejlere bag bøgerne.

Valget faldt på arkæologien. Agnes knoklede for hele tiden at holde sig i gang med forskningen, en evig kamp i konstant modstand, der var rigeligt af mandlige konkurrenter, der havde bedre erfaring eller bedre kontakter. Agnes' force lå i at hun oftest var bedre bemidlet i form af sin fars formue.

Agnes har læst om mange af de store ekspeditioner og har endelig fået fingrene i en af de helt store opdagelser. En der måske kan give hende en plads i Eventyrernes Klub. Gud vide at der mangler kvinder derinde.

Familiens formue er i dag i hendes brors hænder og et af kriterierne for at få midlerne til at foretage ekspeditionen er, at hun tager hendes uduelige nevø George med, så han kan "få lidt virkelighed at føle". Det lader til at man aldrig helt kan undvige krav fra mænd. Heller ikke sin egen familie.





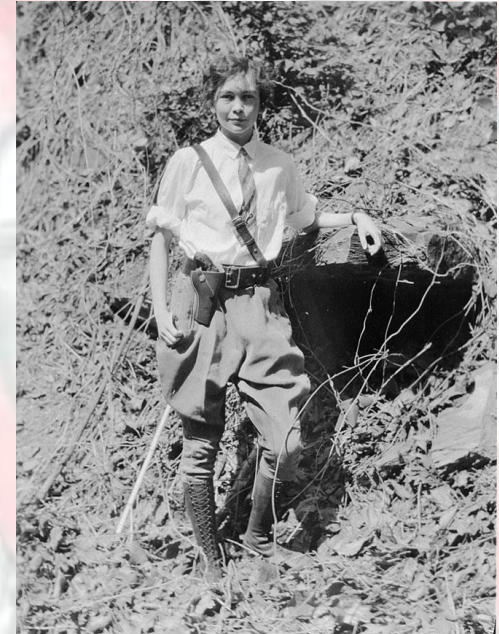
Navn: Anna West
Profession: Arkæolog
Alder: 28
Nationalitet: Engelsk

Anna er et af de mennesker, der altid virker til at være den bedste til alt, hvad hun sætter sig for.

Hun lå altid i toppen under sin uddannelse, hun er som regel den bedste på skydebanen, den hurtigste svømmer og så er hun desuden en ferm tennisspiller. Det er som om alt blot kommer let til hende, hvilket Anna er ganske bevidst om, og derfor altid savner sande udfordringer. Det var dette ønske om en udfordring, der gjorde at hun uden at tøve sprang til da Professor Bell inviterede hende med på det vildeste eventyr.

En ekspedition til det sydligste Argentina, for at undersøge en mystisk pyramide i egyptisk stil. Hvad kunne være mere spændende og udfordrende?

Anna har ben i næsen og snavs på knæerne. Hun er tit blevet kaldt en "Tom-girl", hvilket egentlig generer hende en del, for hun føler sig ganske feminin. Hun gør blot som de situationer hun befinder sig i kræver, og ikke hvad normerne forlanger.





Navn: Sven Westerman

Profession: Pilot og Selvlært arkæolog

Alder: 53

Nationalitet: Svensk

Sven er en rigtig mand. Sven har været eventyrer det meste af sit liv. Der har sjældent været et kedeligt øjeblik og det passer ham fint. Han har været på ekspeditioner til alle jordens kontinenter, som regel i forbindelse med arkæologiske ekspeditioner, hvorved han har tilegnet sig en stor viden inden for feltet. Det er ligeledes på baggrund af de mange rejser at han har kastet sin kærlighed på den aeronautiske verden.

At flyve er blevet både en opfyldt drøm og et håb for Sven. Tænk at kunne komme til de fjerneste afkroge af kloden uden at skulle vandre eller sejle i månedsvi. Ad luftvejene kan han stadig nå at se så meget mere af verden selvom han er ved at nå en relativt høj alder. Så da han blev indbudt af professor Bell til at flyve en lille ekspedition til det sydlige Argentina, for at undersøge en pyramide, der skulle minde mere om de Ægyptiske end de andre sydamerikanske var der ingen grund til at overveje.

Svens store erfaring gør at han tit opfattes som bedrevidende og arrogant og har en tendens til at træde folk over tærne. Men når man nu ved bedst, så er det jo ikke arrogance.





Navn: George Bell
Profession: Fri fugl
Alder: 24
Nationalitet: Engelsk

Det er ikke altid nemt at være yngste søn af en rig mand. Der er altid så mange forpligtelser man skal leve op til. Til at starte med var det "Sid ordentligt" og "høvisk tale, tak". Sidenhen er det blevet til "Få en uddannelse", "Engager dig i finanserne" og sidst men ikke mindst "Gør ikke familien til skamme". Og det sidste er noget George i sandhed har gjort.

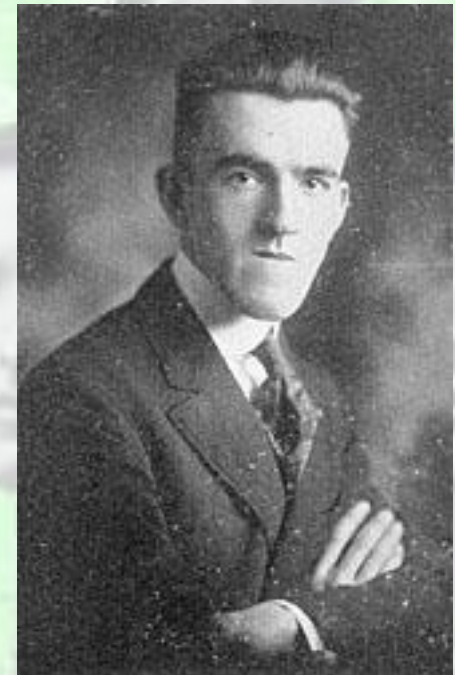
George giver ikke meget for normer og forpligtelser, og han giver endnu mindre for sin fars formaninger. Han er træt af at skulle leve i skyggen af sin families penge, omend han ikke brokker sig over at bruge af dem. Med dem har han skaffet sig venner, piger og respekt udenfor fars greb, og han er fast besluttet på at skabe sin egen verden og ikke leve i andres. Desværre blev hans sidste overtrædelse så fæl, at Georges' far har beordret ham til at følge sin tante på en ekspedition til Argentina, som faren har finansieret. I det mindste er du væk hjemmefra, men hvorfor lige så langt væk fra alt, der er spændende.





Navn: Edmund Brawly
Profession: Advokat
Alder: 37
Nationalitet: Amerikansk

Edmund vidste godt, at Dr. Fleist var lidt af en særting, men at få et brev underskrevet af doktoren selv, der fortalte at han var død, var mere mærkværdigt end Edmund havde forventet. Dr. Fleist forlangte desuden at han skulle samle doktorens nærmeste og finde et testamente i doktorens hus. Hvorfor havde han ikke bare sendt det, i stedet for brevet? Hvorfor var det så vigtigt at samle arvingerne der, og ikke på Edmunds kontor? Der må ligge mere bag. Derfor er heldigt at Edmund elsker hemmeligheder. Det var faktisk hemmeligheder der gjorde, at Edmund i sin tid valgte at blive advokat, for Edmund har altid haft en sygelig passion for at snage i andres private affærer. Det at kende helt intime detaljer om andre giver Edmund en voldsom fornemmelse af magt og vigtighed. Hvis ikke han godt var klar over at denne besættelse var forkert, havde han valgt at blive præst, da præster er de eneste der får mere at vide. Men han ønsker ikke at være en hykler overfor Herren.





Navn: Madelaine Stillwell
Profession: Tidligere doktor
Alder: 58
Nationalitet: Amerikansk

Det lå egentlig i kortene at Madelaine og Dr. Franklin Heist skulle være sammen til det sidste. De voksede op sammen, de studerede sammen og de arbejdede sammen. Det kom endog så langt at de delte seng. Franklin havde friet til hende og Madelaine havde accepteret. Men så blev Abigail Franks patient. Der var ingen der troede på at Abby kunne overleve, men Frank kunne åbenbart udøve mirakler, han brugte al sin tid med Abby. Hvad han ellers lavede med hende kan Madelaine kun gisne om, men kort efter at hun blev rask brød Frank forlovelsen og rejste. Madelaines Kærlighed forlod ham. Det liv hun havde drømt om blevet revet fra hende. Og han forlod sit ufødte barn.

Madelaine var knust og nærrede ingen kærlighed til hverken Franks barn, sig selv eller andre. Det eneste hun gik op i var fortsættelsen af klinikken. Hun er endt som en bitter gammel dame.

Flere gange har hun overvejet selv at opsøge manden med læn i stedet for at vente på ham. Det var heldigt at hun ventede så længe hun gjorde, for nu hvor Frank er død, kan det være at der er nogle svar eller ukendte undskyldninger at hente i hans testamente.





Navn: Gertrude Heist
Profession: Niece Dr. Heist
Alder: 18
Nationalitet: Amerikansk

Gertrude har aldrig mødt sin onkel Franklin personligt, men da han for et par år siden hørte om Gertrudes interesse i medicin, begyndte han at sende hende gaver. Først var det opslagsværker og biografier om store doktorer. Senere hen artikler om banebrydende videnskabelige gennembrud og i den sidste sending var der en stor stabøl af halvt skrevne noter fra hans egen forskning, med henvisninger til brug af naturlægemidler, fortidens medicinmænd, healere, shamaner og troldkarle. Det var umuligt at finde hoved og hale i alle skriblerierne og fragmenterede tanker, og Gertrude har ikke haft tid til at få kigget på det hele. Men hun er meget nysgerrig om, hvad hendes onkel har prøvet at fortælle hende. Det eneste hun rigtigt er nået frem til er, at han var ved at gå fra forstanden. Selv om onkel Frank for så vidt er fremmed for Gertrude, så har han vundet en plads i hendes hjerte. Han er den eneste der ikke har sat spørgsmål ved hendes interesse for videnskab, så det var både glædeligt og sørgeligt, da Gertrudes far fortalte at onkel Frank var død, og at hun skulle med til Franks hus for at få læst testamentet. Hvad mon han har efterladt hende?





Navn: Benjamin Fleist
Profession: Præst
Alder: 42
Nationalitet: Amerikansk

Benjamin Fleist blev født langt senere end sin bror, så der var aldrig den store følelsesmæssige forbindelse mellem de to. Faktisk husker Benjamin kun sin bror fra de sidste par år inden han flyttede hjemmefra for at søge sin karriere inden for medicin, hvorefter han blev fremmed for familien. Familien var åbenbart kun gode nok til at betale for hans uddannelse. Da det kom til at Benjamin skulle finde sig en karriere, var familiens formue svundet væsentligt ind og der var ikke penge til en uddannelse af samme kaliber til Benjamin. Der var kun lige nok til at få ham igennem et præsteseminarium, det selv om han aldrig har følt sig særligt troende, men i det mindste skulle Benjamin ikke ud og pule. Benjamin hader alt hvad der minder ham om sin bror, og han hader også videnskab på grund af de tabte drømme han havde. Derfor er han heller ikke glad for, at hans datter Gertrude har kastet sin kærlighed på bøgerne, men han er realistisk nok til ikke at ville stå i vejen for hendes drømme, som det skete for ham. Med lidt held er der penge nok i Franks arv til at kunne betale for hendes uddannelse.





Navn: Seamus O'Leary

Profession: Barber

Alder: 40

Nationalitet: Irsk

Seamus hader englændere. Hvis han en dag fik en englænder i sin stol, skulle han bruge al sin viljestyrke på ikke at bruge ragekniven til at andet end skægstubbe. Hadet er ikke kun nedarvet, men også personligt. Under krigen skulle englænderne bruge soldater til fronten, og hvem så de som de oplagte til at stå i forreste geled, når kuglerne fløj? De irske drenge, de alligevel gerne ville af med. Seamus var en af disse. Han så talrige af sine venner blive skudt ned af preusserne. De heldigste af dem døde med det samme, og ikke af efterfølgende infektioner. Seamus var feltskærer og var tit den der oplevede de døendes sidste øjeblikke, skrig og bønner, mens han savede deres lemmer af i et desperat forsøg på at redde deres liv. Midt i grusomhederne var det aldrig rigtigt hadet til preusserne, der voksede. Kun til englænderne. Det var deres skyld at Seamus var der, det var deres krig. Ikke iredernes. Det var derfor Seamus meldte sig ind i modstandskampen for et frit Irland da han nåede hjem. Desværre er det stadig irederne der dør. For kampen er mere mellem de, som går ind for en traktatløsning med englænderne, og dem, som Seamus, der ikke ser dette som en løsning. Men han er begyndt at tvivle på metoderne.





Navn: Patrick Byrne

Profession: Daglejer

Alder: 25

Nationalitet: Irsk

Det er muligt at de andre har store noble frihedsidealer, som motiv til at være med i modstandsbevægelsen. Dette gælder ikke for Patrick. Der er kun to grunde. Den første er muligheden for at få respekt og anerkendelse. Den anden er, at det er den eneste måde at han kan være tæt på Mary. Mary har altid været Patricks store kærlighed. Som børn før krigen legede de altid sammen og fortalte hinanden alle deres hemmeligheder. Under krigen var det Patrick hun kom til med sine problemer og sorger. Patrick var der altid for hende, men hun gav ham aldrig chancen for at fortælle at han havde dybere følelser for hende. Da krigen sluttede, fandt han ud af hvorfor. Han var en kujon.

Mary kastede sig i armene på den første og den bedste hjemvendte modige soldat Martin Quinn. Ikke nok med det, så begyndte hun at arbejde som skolelærerinde, mens Martin ligeledes begyndte at undervise. Pludseligt stoppede Mary at komme til Patrick for råd og trøst. Nu sås de aldrig alene, for Martin var altid med.

Da Patrick fandt ud af, at Mary og Martin havde tilsluttet sig modstandskampen mod englænderne, og kampen mod de irere der ønskede en traktatløsning med englænderne, da så Patrick sit snit at træde til og bevise, at han var mindst lige så modig som Martin og måske se sit snit til at få sin egen gamle Mary tilbage.





Navn: Martin Quinn

Profession: Skolelærer og tidligere soldat

Alder: 39

Nationalitet: Irsk

Martin kæmpede i krigen mod preusserne. Englænderne havde indkaldt alle raske unge mænd til at kæmpe mod Kejser Wilhelm med løfte om hæder ære og penge. Martin var ung og eventyrlysten så han sprang til med det samme. Han viste sig hurtigt at være en god soldat og han havde flair for at lede sine kammerater. Han steg hurtigt til løjtnant, men det stoppede, da det kom til at han skulle få en kaptajn rang. De øverstbefalende ønskede ikke en irsk opkomling skulle have så høj en position, og i stedet blev det en ung engelsk aristokrat og papirmusser. Skuffelsen blev om muligt endnu større efter krigen, for det viste sig at de løfter englænderne havde givet var så godt som varm luft. Skuffelsen blev til frustration, og siden til had.

Han meldte sig ind i modstandsbevægelsen mod den engelske besættelse. Siden valgte han den side af besættelsen, der ikke mente konflikten kunne løses med traktater, for man kan ikke stole på en englænders løfter.

Til hverdag er Martin skolelærer i den lokale skole, hvor han mødte sin kone Mary. Det glæder ham at Mary ligeledes har meldt sig under fanerne i modstandskampen, men er ikke helt så glad for at hun insisterer på at være med på lige fod med mændene. Omend han tolerer det.

Krig er jo ikke rigtigt noget for kvinder.





Navn: Mary Quinn

Profession: Lærerinde

Alder: 24

Nationalitet: Irsk

Som barn følte Mary sig oftest magtesløs. Hun var bange og fortvivlet. Hendes far drak altid de fleste af pengene op inden hendes mor fik fat på resterne. Hendes elskede storebror Andrew blev af englænderne sendt af sted i krigen mod preusserne, og hun så ham aldrig igen.

Hun ville ønske hun kunne gøre mere for at hjælpe til. Hun ville ønske hun kunne og turde tage kampen op mod sin far. Under krigen flygtede hun ofte hjemmefra og fandt trøst i barndomsvennen Patrick. Han kunne altid berolige hende, eller få hendes tanker væk fra virkelighedens problemer væk for en stund.

Da krigen sluttede, og det blev klart at Andrew ikke kom tilbage, forsvandt alt håb i Marys familie. Mary flygtede igen. Hun var faldet for Martin Quinn. Martin havde selv været med i krigen og han begyndte at undervise i byens skole, hvor hun også selv havde fundet sig en stilling. De giftede sig kort tid efter.

Martin var befalingsmand i modstandsbevægelsen mod englænderne og på side med den fraktion, der ikke ønskede en traktat med englænderne.

Mary så sin chance for endelig at kæmpe mod overmagten og insisterer på at deltage i kampen på lige fod med mændene. En kamp ingen skal tage fra hende.





Navn: Sebastian "Bix" Biggerby
Profession: Trompetist og FBI-agent
Alder: 29
Nationalitet: Amerikansk

Sebastian har kun plads til to ting i sit hjerte. Amerika og musikken. Begge bunder i den frihed, de giver ham. Sebastian tror på de amerikanske idealer. Han er stolt over sit land, og vil gøre alt for at landets love overholdes, for at give plads til at alle kan leve i fred og frihed. Dette er grunden til at han uden tøven greb chancen for at blive en af de første informanter for det nyetablerede føderale bureau, der bekæmper den organiserede kriminalitet, blandt andet i mafiaens smugbarer og klubber. Sebastian er netop blevet indsvoret som fuldbyrdig agent.

Som musikanter går Sebastian under navnet "Bix". Dette var navnet han fik mens han lærte at spille jazz blandt sine sorte medborgere. Han elsker den frie leg i jazzen, når han spiller følger fingrene oftest musikken hurtigere end tankerne. Bix er den første hvide jazzmusikanter i New York, hvilket har gjort ham til en eftertragtet vare på mafiaens klubber. I aften skal han undercover på "Cottonclub" med sin enhed.

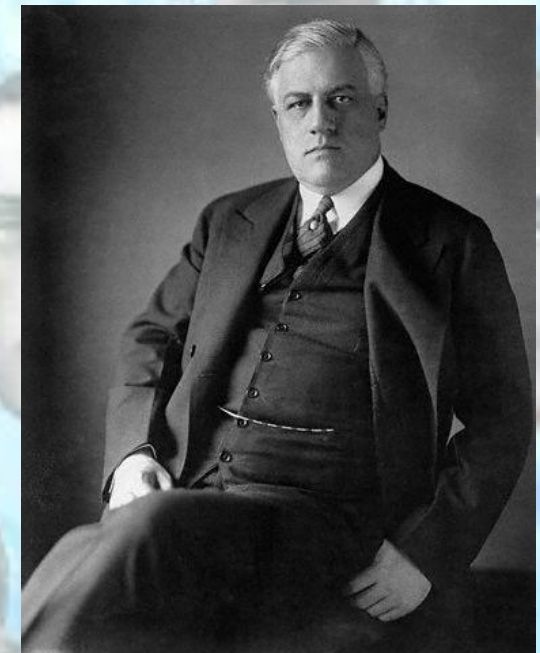




Navn: Mitchell Palmer
Profession: FBI agent
Alder: 54
Nationalitet: Amerikansk

Mitchell var blandt de første der aflagde ed til at følge det nyoprettede FBI. En overflytning fra jobbet som sherif til agent var let og problemfrit, samt et væsentligt hop op ad stigen til at Mitchell kan nå sin drøm om at få en post i senatet. Mitchell er overbevist om, at der er få der kan lede bedre end ham, og det var derfor også et krav for ansættelsen at han skulle lede sin egen gruppe. Det er vigtigt for ham at være den der har kontrollen og overblikket. Han er typen der lægger en plan A og holder sig til den, og når man har gjort sit forarbejde godt nok, så er der ingen grund til nogen plan B.

Dette er formodentligt en af Mitchells sidste sager i felten. Forude venter forfremmelsen og en mere sikker og mere magtfuldt skrivebordsposition. Skønt han glæder sig til et job i mere fremtidsrettet position, så kommer han også til at savne den fornøjelse han finder i at sætte kriminelle på plads og vise dem hvem der er chefen.





Navn: Victoria Williams
Profession: FBI agent
Alder: 31
Nationalitet: Amerikansk

Det er de færreste, der kan smelte så godt ind i lyssky samfund som Victoria. Hune er den fødte skuespiller og har samtidig en god fornemmelse for, hvordan forbryderiske hjerner fungerer. Der er aldrig nogen der har set gennem hendes facade når hun har været på en sag.

Victoria brænder for at få lukket mafiaens ulovlige sprutbuler ned. Hun hader hvad alkohol gør ved folk og endnu mere hvad folk gør for alkohol. Victoria blev selv dybt alkoholisk som ung, hvilket aldrig ledte til noget godt, hun mistede alt. Sin mand, sit job som skuespillerinde og siden sin datter, som hun blev nødt til at bortadoptere, da hun ikke kunne forsørge hende.

Da hun endelig vandt kampen over sprutten hos sig selv, fortsatte hun kampen for alle andre, ved at lukke den ene smugkro ned efter den anden som informant for FBI, og siden som agent.

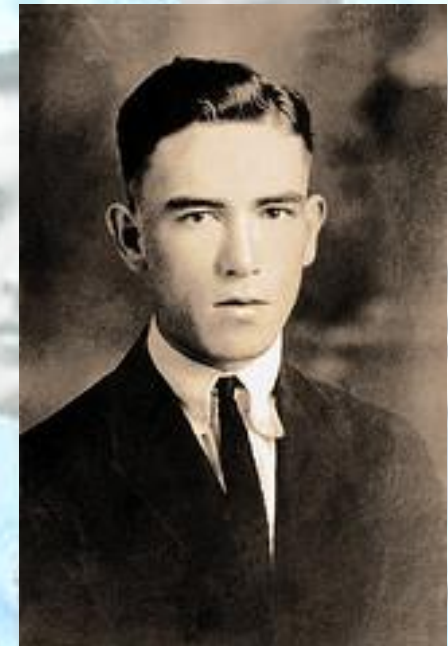




Navn: Eric Adams
Profession: FBI agent
Alder: 26
Nationalitet: Italiensk/Amerikansk

Eric er egentligt døbt Edoardo Adessi og er egentligt født ind i mafiaen hjemme i Italien. Desværre faldt hans far i unåde hos de lokale mafiefamilier i Palermo. Han blev udpeget som stikker og både han og familien blev et gyldigt mål. Edoardo og hans søster blev sendt med en båd til en tante i Amerika, for at være i sikkerhed. Det skete alt sammen så hurtigt at han ikke engang nåede at sige farvel til sine forældre. Edoardo ændrede sit navn til det mere amerikanske Eric og blev fast besluttet på at modarbejde mafiaen hvor end han kunne. FBI gav ham den oplagte mulighed.

Eric elsker det rush han får, når der er en aktion i gang. Til gengæld hader han at se en gangster blive sat i fængsel. For skurken bliver som regel blot sat hurtigt fri igen på baggrund af trusler eller bestikkelse. Nej, der findes løsninger hvor gangsterne ikke har mulighed for at vende tilbage og de er som regel de bedste.



AKT I

Vi landede i det sydligste Argentina anden juledag 1923 og begyndte straks at vandre de sidste mil sydpå i dette fjendtlige landskab . Det var nær skæbnebestemt at vi skulle ankomme til pyramiden netop nytårsdag. Et nyt år. En ny stor opdagelse der potentielt ville ændre vores opfattelse af alle historiske forestilling.

De lokale havde vist os tegninger af pyramiden. De havde alle tegnet den i stil med de mægtige pyramider fra Giza, frem fra det velkendte sydamerikanske mere niveau segmenterede konstruktioner. Vi var alle berusede af forventningen.

Havde vi blot vidst hvad der ventede os forude...

Start setting: Ankomsten til pyramiden.

Afslutning: Pyramidens dør åbnes

Varighed: 5-10 minutter

Antal døds kort: ingen

AKT II

Start setting: Inde i pyramiden

Afslutning: Indespærret i pyramiden

Varighed: 10-15 minutter

Antal døds kort: Ingen

Særlig note: "Den sorte Farao" skal nævnes



AKT III

Start setting: Inde i katakomberne

Afslutning: Pyramidens centrum

Varighed: 20-30 minutter

Antal døds kort: 1-2



AKT IV

Start setting: Pyramidens centrum

Afslutning: Forvilde sig ind i en anden verden

Varighed: 15-25 minutter

Antal døds kort: Alle på nær en. Kun én overlevende spiller.

AKT I

Det var nytårsdag 1923 og bidende koldt da vi kørte den lange vej til Dr. Heist's store palæ i New Englands skove.

Dr. Franklyn Heist havde efterladt sit testamente i sit hus og havde selv anmeldt sin død, så vi troede alle at der måtte have været tale om selvmord. Det var derfor med en grusom forventning om at finde hans lig, at Men det skulle vise sig at huset gemte på noget langt mere frygteligt, end blot liget af en gammel mand...

Start setting: Ankomst til Dr. Heist's Palæ

Afslutning: En hemmelig dør

Varighed: 5-10 minutter

Antal døds kort: Ingen

AKT II

Start setting: Inde i hemmelige gange og rum

Afslutning: Dr Heist's skæbne afsløres


Varighed: 10-15 minutter

Antal døds kort: Ingen

AKT III

- 
- Start setting:** Inde i huset
- Afslutning:** Hvad der lurder i skyggerne angriber
- Varighed:** 20-30 minutter
- Antal døds kort:** 1-2
- Særlig note:** "Den Mørke Gud" skal nævnes

AKT IV

- 
- Startsetting:** Inde i huset. (Netop angrebet)
- Afslutning:** Bortført ind i en anden verden
- Varighed:** 15-25 minutter
- Antal døds kort:** Alle på nær en. Kun én overlevende spiller.

AKT I

Sneen lå tykt denne nytårsaften 1923, så tykt at General Michael Collins rute ud af Cork var blevet ændret, så vi var nødt til at ændre vores planer hurtigt, for han ville ikke komme forbi vores baghold, så vi kunne få nakket svinet. Hurtigt delte vi os op, så vi kunne dække alle mulige alternative ruter. Og ved vores post ved en korsvej, var vi kun fire.

General Collins havde været i Cork for at udarbejde en traktat om nedrustning af våben, så en fredsforhandling kunne gå i gang. Dette attentat var Irlands største chance for at fortsætte modstanden.

Men det skulle vise sig at der var mere end blot Irlands skæbne på spil.

Start setting:	Ved en korsvej
Afslutning:	Attentatet på General Michael Collins
Varighed:	10-15 minutter
Antal Dødskort:	Ingen

AKT II

Start setting: Korsvejen, med Michael Collins lig og andre beviser.

Afslutning: Ved et gemmested med Collins lig

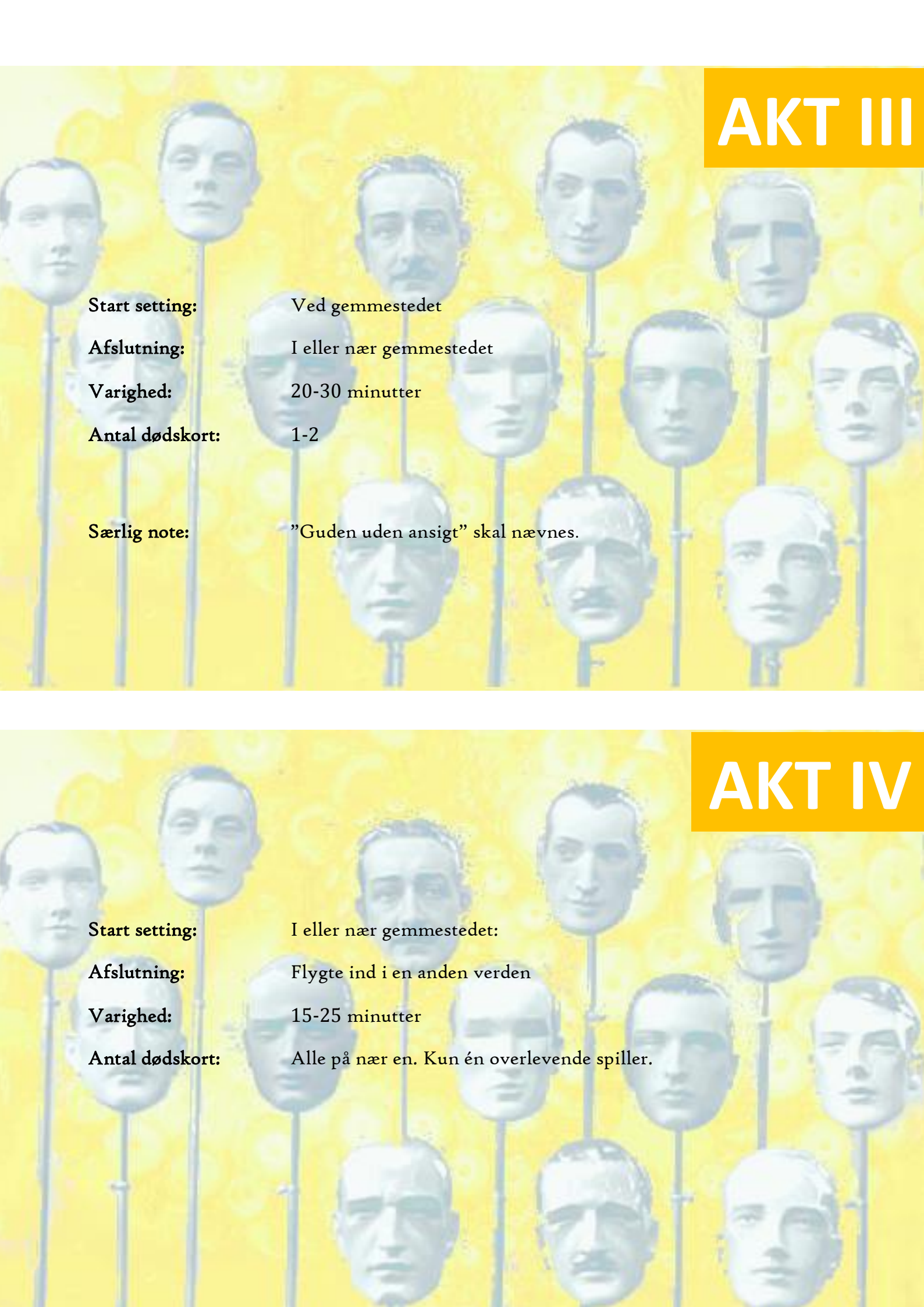
Varighed: 5-15 minutter

Antal dødskort: Ingen

AKT III

- 
- Start setting:** Ved gemmestedet
- Afslutning:** I eller nær gemmestedet
- Varighed:** 20-30 minutter
- Antal døds kort:** 1-2
- Særlig note:** "Guden uden ansigt" skal nævnes.

AKT IV

- 
- Start setting:** I eller nær gemmestedet:
- Afslutning:** Flygte ind i en anden verden
- Varighed:** 15-25 minutter
- Antal døds kort:** Alle på nær en. Kun én overlevende spiller.

AKT I

Nytårsaften 1923 var det perfekte tidspunkt til at lave en operation i natklubben. Der var alligevel så mange mennesker tilstede, der alle teede sig så utilregneligt, at ingen ville lægge noget fordægt i det, hvis vi blev fundet steder hvor vi ikke burde. "The Cottonclub" var en af de mange smugkroer, der styredes af Mafiaen i New York.

Mafiaen tjente styrkende med penge på alkoholforbudet. Særligt byens mest magtfulde boss "Joe Masseria", forstod at udnytte situationen og "The Cottonclub" var hans flagskib.

Vi troede at Boss Masseria kun var ude efter magt for pengenes skyld. Men vi tog så grueligt fejl...

Start setting: Udenfor "The Cottonclub", slagplan.

Afslutning: Inde i klubben

Varighed: 5-10 minutter

Antal døds kort: Ingen

AKT II

Start setting: Inde i klubben

Afslutning: Foran Joe Masserias kontor

Varighed: 10-15 minutter

Antal døds kort: Ingen

Særlig note: "Mr. Skin" skal nævnes

AKT III

Start setting: Joe Masserias kontor

Afslutning: Et hemmeligt sted i klubben

Varighed: 20-30 minutter

Antal døds kort: 1-2

AKT IV

Start setting: Et hemmeligt sted i klubben

Afslutning: Vågne i en anden verden

Varighed: 15-25 minutter

Antal døds kort: Alle på nær en. Kun én overlevende spiller

AKT V

Start setting:

Vi befandt os i den mørkeste del af drømmeverdenen, hvor de gamle guder bor og venter. En verden fyldt med tabte drømme, glemte ønsker og håbløshed...

Mission:

Forhandling med guden med de 666 navne og former "Nyarlahotep", for tilbagerejse.

Afslutning:

Stop idet Nyarlahotep sender dem hjem.

Varighed:

Max. 10 minutter

Dødskort:

Ikke brugbart

AKT VI

Start: *Vi kom sandt nok hjem, men ikke som vi havde forventet...*

Mission:

I er alle endt i den samme krop. Det er dig der har den umiddelbare kontrol over de andre, og kun du kender Nyarlahoteps grimme plan. Giv en monolog om hvorfor I er i samme krop og hvad jeres opgave er. Hvad kan I gøre indespærret på Arkham?

Afslutning: Din maniske latter afslutter scenariet.

Varighed: Max. 5 minutter



Urovækkende statuer

**Der er noget levende
herinde**







Går i brand

Ikke menneskelig



Michael Collins
mystiske bog

Liget bevæger sig

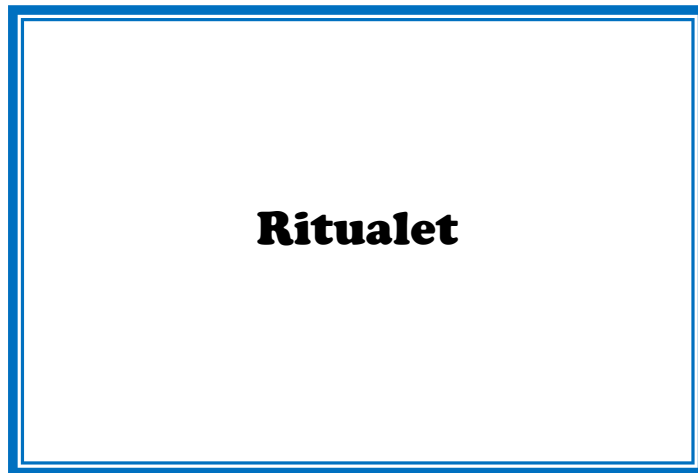




Kutteklædte mennesker



**Et unaturligt
instrument**





Karakter Mission

**Kommer ud
hvor hun ikke
kan bunde**



Karakter Mission

**Fortæller
hvilken misdåd
han har begået**



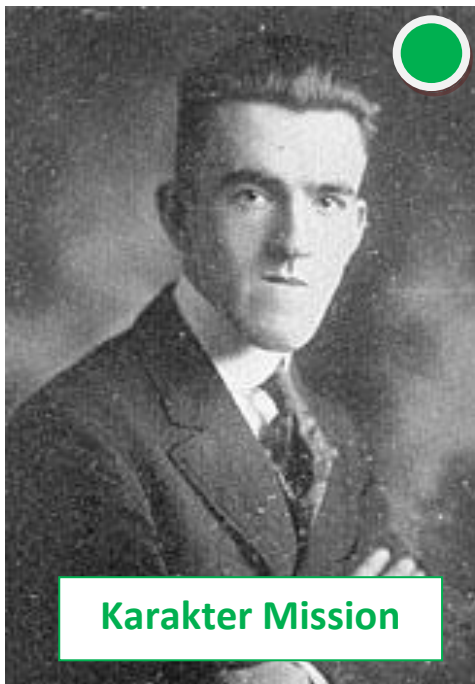
Karakter Mission

**Afslører
en dyb og
gammel
hemmelighed
om sig selv**



Karakter Mission

**Svens
maskuline
overflade
smuldrer**



Karakter Mission

**Angrer over en
handling han
selv har holdt
hemmelig**



Karakter Mission

**Gør brug af Dr.
Heist's noter**



Karakter Mission

**Afslører
hvad der skete
med hendes og
Dr. Heist's
barn**



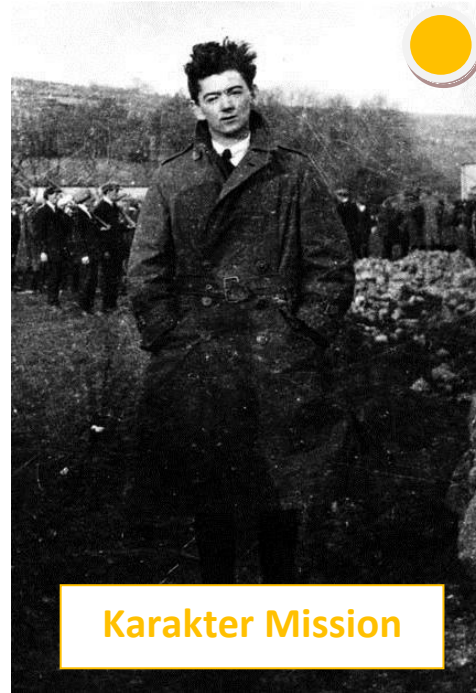
Karakter Mission

**Finder ud af,
om han
virkelig ikke
tror på Gud**



Karakter Mission

**Finder grænsen
for hvor langt
han vil gå**



Karakter Mission

**Martin bryder
selv et løfte**



Karakter Mission

**Viser hvor
ridderlig han
virkelig er**



Karakter Mission

**Flygter atter
fra en
uoverskuelig
modstand**



Karakter Mission

**Fratager en
anden sin
retsmæssige
frihed**



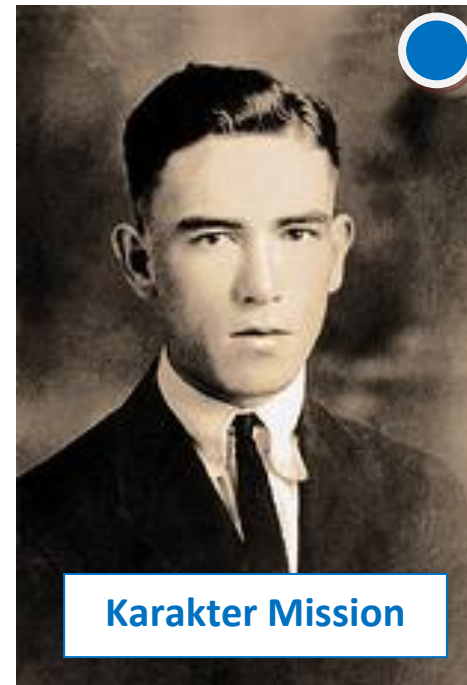
Karakter Mission

**Victoria begår
en forbrydelse**



Karakter Mission

**Mister
kontrollen**



Karakter Mission

**Bliver
genkendt**

DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



DØD



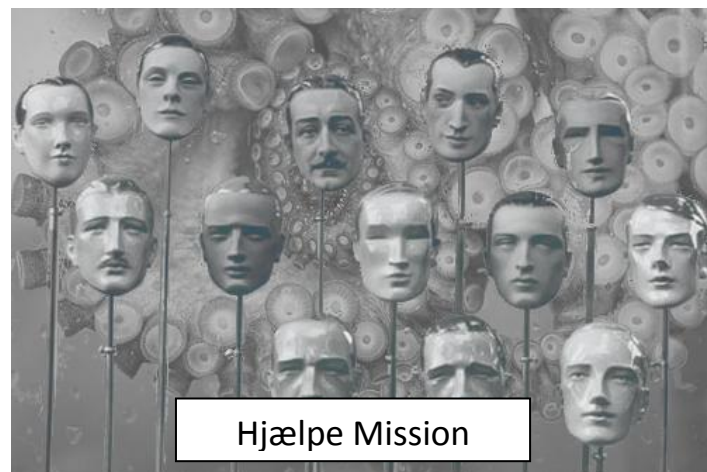
DØD



DØD



Printes x8



En Talisman

Blodigt og laset tøj

Ækelt lilla slim

**Rester af et
menneskelignende lig**

**Lyde af store
læderagtige vinger**

En giftig slange

Intet ansigt

**Spøgelsesagtig
skikkelse**

En mumie

Kannibalisme

Et barn uden tunge

En tyk unaturlig tåge

En tom kiste

Paranoia

Et mærkværdigt spejl

Forræderi

Levende skygger

Dyrisk knurren

Zombie

Gedebukkeben

**Glimt af fremtidens
rædsler**

**En stemme uden
afsender**

**”Den lå ikke hvor jeg
lagde den”**

Besat

”Noget bed mig”

Væsner uden hud

**Edderkopper!
Edderkopper over alt**

Flygtende rotter

**Et oldgammelt våben
(Forbandet)**

En lugt af gas

Halvt menneske, halvt..?

Tentakler



