CALL OF CTHULHU SYNOPSIS

TUSMØRKETS SMÅDJÆVLE III:

"THE RETURN"

Idé: Henrik Bisgaard & Claus Bloch

Redigering, opsætning & korrektur: Lars E. "Georg" Jensen

Epilog:

Doktor Nyborg lod øjnene glide hen over de mange fine ting i det lille London-antikvariat. Han "osede" for at finde en souvenir fra denne efterårsferie i England, - han var bestemt ikke indstillet på at hjembringe noget af det sædvanlige plastik.

Den lille børnelæge stoppede ved en bogreol bagerst i butikken. han måtte næsten stå på tær for at se titlerne på den øverste hylde. En gammel, engelsk lægebog vakte hans interesse og han tog den forsigtigt ned. Da han fjernede bogen så han noget ligge på hylden bag bogen. Han standsede et øjeblik og rakte så hånden ind imellem bøgerne for at tage det. Det var en sort, aflang æske, ca. 8 tommer lang og meget, meget gammel. Dr. Nyborg pustede støvet af, hostede et par gange og åbnede æsken forsigtigt..."en gammel skalpel?"

Han tog den op i hånden og stod med den et øjeblik, vaklede, men rettede sig så op. Målbevidst rakte han hånden ud efter en bestemt bog..."Jack the Ripper"...og tænkte "Hm, - wonder what they wrote about me?"

Hvad foregår her?

Dr. Nyborg, børnelæge på det kriseramte hospital Glænølund, er netop kommet hjem fra en ugen i London. I London har doktoren, uden selv at være klar over det, købt Jack the Ripper's magiske skalpel, - et godt værktøj og våben med en kedelig sideeffekt, - for Jack's sjæl følger med i købet! Doktoren opfører sig ganske som om intet var hændt, men Jack har en plan:

Det er hans mål at bygge sig en ny og perfekt krop, og hvilket bedre sted at gøre det end på et sygehus? Jack har ventet længe så han har ikke travlt, men han er dog klar over at når han først går igang skal det gå forholdsvis stærkt. Han har hele tiden kontrol med hvad den intetanende dr. Nyborg foretager sig, men ønsker kun at kontrollere ham når han er alene.

Hvis hele episoden med Jack og hans nye krop var det eneste der skete i denne weekend, ville livet være for let. Derfor har den store, meget brutale og dybt sindssyge Michael Mayer besluttet sig for at stikke af fra den lukkede anstalt Bøgelundgård, og besøge sine "venner" på Glænø sygehus! Han blev som lille indlagt på Glænølund, og den behandling han modtog var absolut en væsentlig årsag til hans sindssyge.

For at gøre forvirringen total, har Glænølund også en "hus-vampyr". Det er laboranten, der på sin sommerferie i Rumænien mødte sit livs kærlighed, - desværre var damen vampyr! Det var kærlighed ved første bid, men da elskov imellem menneske og vampyr ikke er muligt, disintegrerede hun ved deres tredje møde, - han havde fået det tredje og afgørende bid, men de kunne ikke vente til forvandlingen var fuldstændig!

Om vampyren i scenariet:

Det anbefales at vampyren gives til en erfaren rollespiller, hvis dette overhovedet er muligt. Der findes mange "regler" for hvad vampyrer kan og ikke kan; det vil være umuligt at omtale dem alle, men her er de vigtigste for denne vampyr:

- Han påvirkes ikke af rosenblade, vievand, sølv og bibler. Han får kvalme af lugten af hvidløg, og hvis han ved et uheld skulle komme til at spise noget får han "Roskilde-syge"

- Han påvirkes af ultraviolet lys, men han har en hjemmelavet solcreme med faktor 40 og et par polaroid-solbriller.

- Han har ikke noget spejlbillede, men hans solcreme har en konsistens, der gør at han alligevel kan ses.

- Han påvirkes af almindelige våben, men han "regenererer" meget hurtigt (1 HP/time). Reduceres han HP til nul, opløses han i en røgsky og han kan så først vende tilbage til materiel form efter en time. Det siger sig selv at hvis han får en træpæl igennem hjertet vil hans HP reduceres til nul og han vil opløses i en røgsky; dette vil ikke forhindre ham i at regenerere! Ild, elektricitet o.l. påvirker ham som det påvirker alle andre.

- Han kan forvandle sig til en flagermus, men han er ikke særligt god til det og han har svært ved at forvandle sig tilbage igen (han har engang måtte tilbringe flere dage på tilfældige lofter, fordi han havde besvær med at forvandle sig tilbage til homanoid form). Hans tøj forvandles ikke!

- Han har magt over laverestående væsener, men han skal have øjenkontakt.

- Han har et ualmindeligt godt syn og kan i totalt mørke se som i skumring (ca. 60 meter).

- Han har en ualmindelig god hørelse, faktisk på højde med en flagermus'.

- Han kan forlænge sine hjørnetænder frivilligt, eller hvis han bliver strsset eller tirret meget!

- Han har ualmindeligt dårlig ånde, så han må konstant bruge mint-spray for at hans omgivelser kan holde ham ud.

- Han har kolde hænder.

- Han spiser normalt, men har brug for ca. 0.2 liter blod hver dag (han har løst problemet ved at justere donorvægten, således at den tapper 0.6 liter blod fra hver donor i stedet for 0.5, hvorved han undgår "underslæb").

Om Michael Mayer:

208 cm. høj, 130 kg., mørkt hår, brune øjne. Dybt sindssyg og meget voldelig i perioder. Forkærlighed for store knive. Mayer ønsker hævn for at ophold på Glænølund for ca. 25 år siden. At ingen af det nuværende personale har haft noget med Mayer at gøre er underordnet! Journalen om ham er mangelfuld, men beretter dog at Mayer blev overført til Bøgelundgård efter et fejlslået LSD-eksperiment (Bilag 1).

Mayer's rolle er at skabe skræk og rædsel, men også at bortlede opmærksomheden fra Jack's aktiviteter og skabe forvirring. Han handlinger er angivet i tidsplanen, men de skal betragtes som vejledende: det er op til Keeper at fordele, udelade og indføre nye indslag efter behov. Det anbefales dog at Mayer først mødes lørdag aften, da det er ideen at mødet med Jack starter som en afrunding af scenariet, - spillerne skal tro at der lige er et par afrundende bemærkninger, da begivenhederne for alvor tager fart.

Om "Jack the Ripper":

Jack er scenariets "Dark Horse", - han kommer og går som det passer ham og benytter alle chancer til at samle de stumper han skal bruge til sin nye krop. Han kontrollerer Dr. Nyborgs krop og sind, så den stakkels doktor ikke har en anelse om hvad der foregår. I ledige, alene-stunder bevæger Jack sig rundt på hospitalet i Dr. Nyborgs krop, men han er meget påpasselig med ikke at blive opdaget.

De "reservedele" som Jack tager fra sine ofre, gemmer han i affaldsposer, vaskekurve, ventilationsskakter og lignende steder. Der er selvfølgelig chancen for at de bliver opdaget, men det gør egentligt ikke noget, da de i så fald vil blive bragt til patologisk afdeling.

Lørdag aften efter opgøret med Mayer vil Jack afvente det rette øjeblik (et lynnedsalg: strømmen går, nødgeneratoren slår til og nødbelysningen tændes) og forlade gruppen. Han vil samle sine stumper (og evt. Mayers krop), stjæle 10 liter blod fra blodbanken og tage elevatoren til første sal. På første sal blokerer Jack elevatoren med dr. Nyborgs kittel og med sin skalpel skærer han den hængelås, der sidder på døren til den lukkede fløj, over. Han blokerer døren bag sig med et kosteskaft og på en af de tomme stuer begynder han at lappe kropsdelene nødtørftigt sammen (nogle få sting pr. del).

Når kroppen er samlet vil Jack (stadig i dr. Nyborgs krop) lægge den magiske skalpel på dens bryst. Dr. Nyborg vil vakle og blive sig selv...og Jack vil tage sin nye krop i besiddelse!

<u>Andre NPC'er:</u>

Ud over spillerens personer huser Glænølund i denne weekend patienter samt yderliger personale. Disse NPC'er skal i scenariet bruges som værktøj, for at sikre eller forhindre bestemte begivenheder. NPC'erne er:

- Anne-Louise Schmidt, 7 år. Lyshåret, med fletninger og blomstret kjole. Faldt torsdag ned fra et klatrestativ og blev indlagt til observation for hjernerystelse. Hun skal afhentes her til aften (fredag).

- Politiassistent Jørgen Lauersen, 32 år og lokalbetjent i Stubberup. En pæn ung mand med en barsk sans for humor og et udtalt had til børn.

- Preben Taastrup, 20 år, tømmersvend og fodboldspiller på Vedskølle's førstehold. Er her til aften (stadig fredag) blevet kørt ned og er indlagt med hjernerystelse og et brækket ben.

- Agnes ~~Olsen~~ POULSEN, 52 år, smede-frue. Har siden torsdag ligget i chock som følge af en trafikulykke, der slog hendes mand ihjel.

- Kamma Svendsen, 86 år. Har siden sidste onsdag været indlagt med en brækket hofte. Hun brokker sig konstant, bl.a. over hendes mands udebliven.

- Finn Stampe, 35 år, journalist på Ugens Rapport. Har siden tirsdag været indlagt med diverse skader som følge af overfald (af hvem og hvorfor mon?). Nysgerrig og provokerende type, der ikke holder noget helligt.

- Bitten Ravnsbjerg, 38 år, rund og trivelig køkkenassistent, øm om "sit" køkken og en rigtig madmor.

- Søren Mikkelsen, 29 år Glænølund's sleske portør. En lille, tæt, mørk fyr der tror at han er Gud's gave til kvinder.

- Florence Sandberg, 27 år. En ualmindeligt smuk, blond sygeplejeske. Har med Constance indgået et væddemål om hvem der først kan nedlægge laboranten Allan Dahl (vampyren!) og hun vil (forgæves) gå ganske langt for at vinde!

- Constance de Bois, 28 år, temmeligt smuk, storbrystet brunette, med ualmindeligt smukke, smaragdgrønne øjne. Denne charmerende sygeplejeske har sammen med Florence indgået et væddemål om hvem af dem der først får nedlagt laboranten Allan Dahl (vampyren!). På baggrund af flere høflige afvisningerer Constance kommet til den konklusion at Allan Dahl skal forføres på mere avanceret vis, men hvordan? Hun vil benytte enhver lejlighed til at "udspørge" ham om hans lyster og drømme (diskret, naturligvis). Constance er iøvrigt en temperementsfuld, ung dame af fransk herkomst.

TIDSPLAN:

Tidspunkt	Normalen	Mayer	Jack	Særlige begiv.
Fredag aften	Aftensmad			Uvejr begynder
	Aftensmedicin		Stjæler hr. Poulsens krop fra patologisk	
	Kokkepigen går			Anne-Louise afhentes (advarsel om Mayer)
Fredag nat	Vagt: N. Kold & Florence	Ankommer og besøger køkkenet (løber rundt)		Tlf. forbind. går (og bro oversvømmes)
Lørdag morgen	Kokkepigen ankommer			
	Morgenmedicin			
	Morgenmad			
	Morgenmøde			Kokkepigen klager over manglende kniv & skinke
	Stuegang		Udløser brand-alarm	Brandalarm
			"Stjæler" portøren	Panik!
Lørdag middag	Frokost			
		Dræber kokke-pigen (gemmes i fryseren)		Skikkelse over gård
			Dræber Taastrup	
			Dræber Constance	
Lørdag aften	Aftensmad			Der er ikke taget af bordet (fra frokost)
	Aftenmedicin			
	Kokkepigen går	Indbrud i kiosken		Kokkepigen frossen (m.m.)
				Den gamle klage over dryppen (Taastrup)

TIDSPLAN (fortsat):

Tidspunkt	Normalen	Mayer	Jack	Særlige begiv.
				Constance u. hovede på patologisk
		Går amok!		
Lørdag nat	Vagt: Dahl & Constance			
		Show-down!		
			Jack går igang	
Søndag morgen	Kokkepigen kommer			
	Morgenmedicin			
	Morgenmad			
	Morgenmøde			

TIDSPLAN (UDDYBNING):

Normalen:

Kokkepigen ankommer: Kokkepigen begynder dagens arbejde.

Morgenmedicin: Patienterne vækkes, vaskes og får deres medicin.

Morgenmad: Patienterne affodres, dernæst personalet.

Morgenmøde: Evt. problemer, behandling m.m. diskuteres.

Stuegang: Patienterne tilses af lægerne.

Frokost: Patienterne affodres, dernæst personalet.

Aftensmad: Patienterne affodres først, derefter personalet.

Aftenmedicin: Et passende stykke tid efter aftensmaden får patienterne deres medicin + sovemedicin!

Kokkepigen går: Efter at have gjort rent efter aftensmaden går kokkepigen ned til den gamle portnerbolig, hvor hun bor.

Vagt: Gå rundering en gang imellem (brandvagt) og evt. hjælpe patienterne med deres problemer

Mayer:

Ankommer og besøger køkkenet: Mayer har taget sig frem over broen, frem til Glænølund og har brundt ind i kælderen i den lukkede fløj, - han er nok psykopat, men han kan godt regne ud at han ikke skal blive ude i regn og kulde alt for længe...han har ikke noget tøj på! Han vil etablere sig i nødgenerator-rummet (der er lunt og godt!) og derfra gøre sine ekspeditioner ind på selve hospitalet. I løbet af natten vil Mayer kunne høres løbe rundt i gangen på bare fødder, - han vil dog ikke blive set. Bl.a. vil han bryde ind i køkkenet (forholdsvis lydløst) og stjæle en skinke fra køleskabet og en STOR forskærerkniv fra knivblokken!

Dræber kokkepigen: Vor psykopat bryder endnu en gang ind i køkkenet, men han overraskes af kokkepigen som han dræber...voldsomt! Derefter løber han tilbage over gården.

Indbrud i kiosken: Mayer smider en STOR potteplante igennem kioskens glasdør, går ind og stjæler 37 poster vingummibamser. Han flygter før nogen når frem!

Går amok + showdown: For øjnene af de forfærdede karakterer myrder Mayer den stakkels Florence, fru Poulsen eller fru Svendsen, hvorefter han vender sig imod dem. Han vil forsøge at splitte dem ad og dernæst jage dem en efter en....mulighederne er legio (talrige) og begrænses kun af Keeper's sygelige fantasi og de ydre rammer. Tænk blot på en kamp i køkkenet, på operationsstuen, i laboratoriet, for slet ikke at tale om udenfor, i den mørke, regnfulde nat! Nu er det jo ikke ideen at karaktererne skal dø (endnu) af mødet med Mayer; de skal blot skræmmes fra vid og sans! Mayer er ikke den største taktiker og han kan forholdsvis nemt snydes, men han er voldsom, næsten umulig at stoppe med borde, stole, skabe, stole, senge, koncertflygler eller havd der ellers kan skubbes i vejen for ham. Den bedste måde at stoppe Mayers fremfærd på er ved brug af overraskende vold, men Mayer klarer sine CON-slag, så han skal dræbes!

Jack:

Stjæler hr. Poulsens krop fra Patologisk: I løbet af natten vil Jack/Nyborg fjerne hr. Poulsens store krop fra patologisk afdeling. Han vil gemme den benløse krop i en sort plastiksæk og smide den ned i en vasketøjsvogn.

Udløser brandalarm + "Stjæle" portøren: Jack har fået øje på portørens solide ben og på stuegangen, eller umiddelbart før vil han udløse brandalarmen...han ved nemlig at Nyborg og portøren har brandpost lige ved siden af hinanden...portøren når aldrig frem til sin post, for Jack/Nyborg har plantet skalpellen i hans baghovede. Jack gemmer liget på taget af patientelevatoren og Nyborg kan ikke forstå at Portøren aldrig møder op.

Dræber Taastrup + Dræber Constance: I løbet af eftermiddagen vil Jack finde et par ledige stunder til at opsøge og dræbe Taastrup og Constance, - fra Taastrup tager han lunger og hjerte (igennem et perfekt kvadratisk snit) og fra Constance tager han hovedet.

Jack går igang: Jack benytter en alene-stund til at samle sine stumper, 10 liter blod fra blodbanken og fortrækker til 1. sal i den lukkede fløj (som tidligere bemærket).

Særlige begivenheder:

Uvejr begynder: Regnen siler ned, det blæser kraftigt op o.s.v.

Tlefonforbindelse går (og bro oversvømmes): Bølgerne slår ind over broen og telefonledningen rives ned af uvejret.

Kokkepigen klager: "Nogen har været i mit køkken, - den skinke vi skulle have haft til frokost er væk...det er min forskærerkniv iøvrigt osse!"

Brandalarm + Panik!: Da der er en lokal brandalarm må folk på brandposter, - Dr. Nyborg har post i kælderen (ved siden af portøren). Portøren dukker aldrig op (tror Nyborg da!). Arranger posterne "tilfældigt"!

Skikkelse over gård: "Glimt" af en skikkelse, der løber over gårdspladsen.

Der er ikke taget af bordet + Kokkepigen frossen: Der er ikke ryddet af efter frokost. Hvis karaktererne undersøger køkkenet vil de finde kokkepigen dræbt grusomt og frosset i fryseren.

Den gamle klager over dryppen: Hvis det undersøges viser lyden sig at komme fra Taastrups værelse, - han ligger myrdet med brystkassen skåret op i et perfekt kvadratisk snit og hjerte + lunger er fjernet.

Constance u. hoved: Hvis ligene flyttes til Patologisk afdeling findes Constance der...uden hovede!

Michael Meyer:

STR: 20	DEX: 13	INT: 5	M.P.: 12
CON: 14	APP: 7	POW: 12	H.P.: 17
SIZ: 20	SAN: 0	EDU: 6	D.B.: +1D6

Climb(60), Dodge(30), Hide(50), Jump(40), Listen(30), Sneak(50), Spot Hidden(20), Throw(50)

Fist(70): 1D3
Grapple(40): Special
Butcher Knife(40): 1D6

Jack the Ripper (hans nye krop):

STR: 21	DEX: 12	INT: 19	M.P.: 22
CON: 18	APP: 15	POW: 22	H.P.: 19
SIZ: 19	SAN: 0	EDU: 25	D.B.: +1D6

Accounting(40), Anthropology(40), Bargain(20), 19. Century Chemistry(60), Debate(30), 19. Century Diagnose Disease(65), Drive Cab(40), Fast Talk(40), 19. Century First Aid(70), Hide(60), 19. Century History(45), 19. Century British Law(60), Library Use(40), Listen(40), 19. Century Mechanical Repair(40), Occult(60), Oratory(40), 19. Century Pharmacy(60), Psychology(60), R/W English(125), R/W Latin(50), R/W Greek(50), R/W Frensh(60), Ride(70), Sing(40), Sneak(60), Speak Frensh(70), Spot Hidden(45), 19. Century Treat Disease(60), 19. Century Treat Poison(40), Zoology(30)

Fist(70): 1D3
Grapple(50): Special
Fencing(60)
Knife/Scalpel(35): 1D4+4 Magical Damage!

Jack's skalpel er magisk og skærer igennem stål som var det smør. Når den rammer, lyser klingen med et blåligt skær. Skalpellen kan, hvis den rammer godt, skære arme og ben af folk (ved Impale).