DEEP ONE DAIQUIRI

Introduktion
Spilpersonerne smugler rom fra Havanna, Cuba, til Key West i Florida. De er en broget flok, med en del skumle hemmeligheder.
På denne tur, smugler de udover en last fuld af tønder af god Cubansk rom, også en mystisk pak kasse de har fået besked på ikke at åbne. Kassen indeholder en magisk statue der, hvis den når frem til USA, skal bruges i et ritual der vil få Cthulhu til at rejse sig fra sin grav i den sunkne by R'lyeh.

Cthulhu og hans tjenere vil naturligvis gøre alt for at få det til at ske. Derfor vil en af Cthulhus væsner, en Star spawn of Cthulhu, følge "diskret" med skibet, og holde øje med dem.

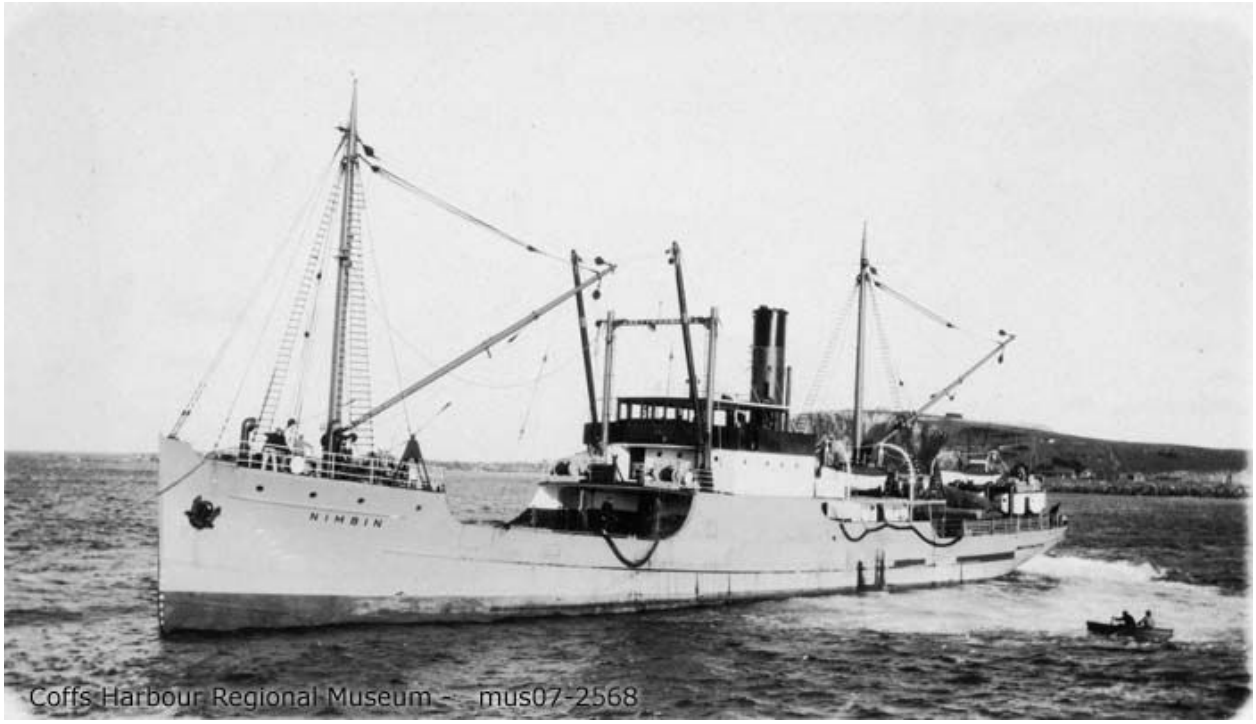
Der er dog også andre kræfter på spil: Hasturs tjenere der hader Cthulhu næsten lige så meget som de elsker Hastur, vil forsøge at stoppe skibet, sænke det, og sørge for at statuen ender på havets bund for evigt, hvor Cthulhu intet kan bruge det til.

Scene 1: Havana
Spilpersonerne har lastet skibet i strålende vejr i Havana. Det er hen imod aften, og de er ved at være færdige. De planlægger at sejle de c.a. 80 Km i løbet af natten, og anløbe havnen i Key West midt om natten. En lastbil anløber, og en håndfuld jakkesæt klædte gangstere fortæller dem at bossen vil have at de tager en kasse med. Den vil blive afhentet i Key West, og de skal bare lukke røven og gøre som de får besked på, og i øvrigt ikke kigge i kassen med mindre de har lyst til at sove med fiskene. Gangsterne ligger ikke fingrene imellem, men de virker legit. Det er afgørende at kassen kommer om bord (Måske er Bossens Dame med fyrene med kassen ?). Bossen er blevet betalt fyrsteligt for at sørge for at få kassen smuglet til USA. Han aner ikke hvad der er i, og er skide ligeglad, bare han tjener penge.

Scene 2: Storm.
Spilpersonerne er kommet ud på havet, Havanna er lagt bag dem. Det trækker op til storm, meget brat og meget overraskende. Stormen trækker op, fordi Star spawnen Kethogga den sorte nærmer sig skibet. En af spillerne ser måske en mørk form under vandet...tror måske det er en hval….
Midt under stormen ser spilpersonerne et mindre skib blive knust af "hvalen", og mænd blive trukket under vandet. Måske af nogen...eller noget…? Under vandet ?
Kethogga opdager et skib fyldt med Hastur kultister der har tænkt sig at angribe, borde og sænke spilpersonernes skib, for at forhindre dem i at nå frem. Kethogga smadrer hastur skibet, og sender sine deep ones ud for at nakke Hastur kultisterne.
En håndfuld af dem overlever dog, og når frem til spillerne. Det var ikke som sådan planen at komme ombord på den måde, så kultisterne agerer fredeligt, og venter på deres chance. De vil tale hændelsen med "hvalen" ned "Ja .. jo en hval tror jeg..jo jo og jeg så Jones blive trukket ned under vandet af… en...haj. Ja en haj"

Scene 3: Motorstop
Skibets motor går i stå. I maskin rummet er det ret hurtigt åbenlyst at der er sabotage på spil. Spilpersonerne kan godt reparere skibet, men nogen har altså saboteret det.
Kort tid efter, bliver skibet stormet af Kethoggas deep ones. De klatrer ombord, og slagter Hastur tjenerne. Hvis de kommer tæt på spilpersonerne, kaster de sig hellere over bord end at gå i kamp med spilpersonerne. Det ender ikke godt for hastur tjenerne, men en af dem når at fortælle sandheden og opfordre spilpersonerne til at kaste statuen i havet. Han virker dog komplet gak.

Scene 4: The end
Keshogga mister tålmodigheden. Han viser sig for spilpersonerne. Han er på størrelse med en røvstor hval, og ligner en mini Cthulhu. Han er større end spilpersonernes skib.
Han kræver at spilpersonerne tager kassen til USA NU !. Hans Deep ones kravler ombord igen. Han kan ikke selv røre båden (Han er bange for at sænke den ved et uheld), men han kan sagtens sende deep ones ombord for at true spilpersonerne til at gøre som de får besked på.
Det kan nu ende på mange måder: Der er en kasse dynamit om bord, og en MASSE skydere. Spilpersonerne kan pløkke deep ones og vinde i en kæmpe slåskamp. Men de får pænt svært ved at tage Keshogga ud. Han vil sikkert kalde på nogen flere deep ones, og fortsætte indtil spilpersonerne gør som de får besked på. I så fald overlever spilpersonerne indtil de kommer i land og afleverer kassen til de Cthulhu kultister der venter i Key west. Få dage efter stiger Cthulhu op fra havet og det ender skidt for hele verden.
Lasten er fuld af Rom: De kan springe hele skibet i luften. Så ender kassen på havets bund, Og Keshogga bliver for alvor sur på dem. Det ender godt for verden, men ikke så godt for spilpersonerne.
De kan kaste statuen i havet, eller springe den i luften. Godt for verden, skidt for spilpersonerne.
Det er endelig også muligt, hvis SL er en softie, at spilpersonerne kan finde på en måde at nå i land, OG ødelægge statuen: Den kan springes i luften med en masse dynamit. Så vil Keshogga stige op af havet og smadre Key West, men det er ikke umuligt for spilpersonerne at overleve, samtidig med at verden overlever.



JACINTHA

KESHOGGA

KAPTAJN SEBASTIAN AGWÉ. 46 ÅR.

Sebastian er stolt af sit skib Jacintha: selvom det dybest set er en plimsoller, er den hans, og det er ikke en lille bedrift for en sort mand i 1925 at eje et skib, selv hvis det ER en plimsoller. Sebastian accepterer ikke at andre end han selv taler skidt og hans skib. Han kan selv finde på at tale til “hende”, som en mand vil tale til sin hustru igennem mange år. Nogen gange forbander han hende langt ned i helvede, hvis motoren strejker, eller roret driller. Andre gange roser han hende til skyerne, hvis han har brug for at skibet giver lidt ekstra midt i en storm eller når han skal løbe fra kystvagten.

Sebastian har smuglet i mange år, og kender havet omkring Bahamas som sin egen bukselomme. Han har ingen problemer med at smugle, eller med at hjælpe nogen med at krydse en grænse uden at blande politiet ind i sagerne, men han går stærkt op i at følge havets regler, skrevne som uskrevne: Et mindre skib holder for et større, man går ikke ombord på et skib uden tilladelse, man hjælper andre søfolk i havsnød, uanset omstændighederne. Sebastian har principper, ikke mange, men nogen har han dog.

Selvom Sebastian har passagerer med på den her tur, og selvom det er dem der betaler, er det ham, og kun ham der er kaptajn på Jacintha. Han har dog ingen illusioner om at de gangstere han har involveret sig med her er en hel del farligere end han selv er, selvom de er ret hjælpeløse på havet.

Sebastian har to matroser til at hjælpe sig med skibet. John og Harry: De er begge dygtige søfolk, og han stoler på dem.

FRANK PIETRO: MAFIA HITMAN

Frank arbejdede for Torrio familien i Chicago. For et par måneder siden så det hele lysere ud: Han var Michael Torrios højre hånd, og livet var godt. Der har været magtkampe i Chicago de sidste par år, og det så ud til at gå skide godt for Torrio familien. Desværre dukkede en ny spiller op på banen, i form af Alphonse Capone, og pludselig så det ikke så lyst ud i Chicago længere. Efter et forfejlet hit på en af Capones smugkroer, brændte jorden under Franks fødder, og han blev nødt til at stikke af. De sidste par år har han gemt sig i Florida, hvor han har beskæftiget sig med rum smugling. Ironisk nok ryger det meste af det rom han smugler fra Cuba nok direkte til Chicagos Capone styrede smugkroer. Frank er pragmatisk: Capone har vist sig at være den stærkeste, og så længe han betaler, har Frank intet problem med at arbejde for ham. Ikke desto mindre har Frank ikke nogen planer om at vise sit ansigt i Chicago lige foreløbig: Det er stadig for farligt.

Frank bryder sig egentlig ikke om havet, eller om at sejle. Han er meget mere en by-rotte. Frank er på ingen måde fremmed for vold: Han har dræbt 35, helt sikkert, og derudover to han ikke er helt sikker på. Han har dræbt mænd i kamp under Den Store Krig, og i kamp i Chicago. Han har dræbt med pistol, kniv og Thompson maskinpistol. Han har dræbt i koldt blod.

Franks æreskodeks siger ham, at han hellere vil dø, end sladre til politiet. Han har intet problem med at slå ihjel hvis der er en fornuftig grund til det, men han vil ikke skyde en mand i ryggen. Det mindste man kan gøre når man dræber en mand, er at se ham i ansigtet. Frank kender kun George Stone af de andre. George er en fin fyr, som Frank har det rigtigt godt med.

GEORGE STONE: MAFIA MUSKEL MED EN HEMMELIGHED

George arbejder for Roth familien i Miami. Roth er officielt jøde, men lige så meget mafioso som de hårdeste familier i Chicago og New York. Roth står i centrum for al illegal aktivitet i den sydøstlige del af USA: Smugling af sprut er kernen af Roth familiens forretning, men familien har også interesser i spil, prostitution og beskyttelse. George har arbejdet for dem i to år nu, men hvad ingen forhåbentlig ved er, at George i virkeligheden er FBI agent.

Det har været en lang, hård vej for George: Han meldte sig frivilligt til at infiltrere Mafiaen, og en ambitiøs plan blev sat i værk: George blev indsat i et fængsel, og det blev arrangeret at han skulle dele celle med en revisor, Goldstein, der arbejdede for Roth familien. FBI fingerede et overfald på Goldstein, og George “reddede” ham fra den falske overfalds mand. Da George og Goldstein blev løsladt, sørgede Goldstein for at George blev optaget i Roth familien, og siden da, har George samlet så mange informationer han kunne om familien. Han er helt på det rene med, at hvis han bliver afsløret, så vil Roth familien dræbe ham, men hvad værre er, så er han blevet gode venner med en del af folkene i Roth familien, bl.a. Frank Pietro som også er med på turen her. Frank er sindsygt farlig, men kan også være en fin fyr hvis man bare drikker en hyggelig øl med ham.

THERESA "TESS" CICCI: BOSSENS KÆRESTE

Tess var sangerinde i en natklub i New York. Hun var godt klar over at det ikke var sandsynligt at hendes drømme om at få en hovedrolle på Broadway ville blive opfyldt, men i det mindste var hun stjernen i lige DEN klub. En aften under hendes hovednummer, lagde hun mærke til en lille gruppe mænd der sad ved det bedste bord i klubben. Alle var enormt respektfulde overfor den lille gruppe, specielt en af dem, og de havde tydeligvis masser af penge. Hun var egentlig godt klar over, helt fra starten, at de nok var gangstere, men det virkede faktisk mere spændende end farligt. Da en af muskelmændene vinkede hende nærmere og fortalte at Mr. Roth inviterede hende til at sidde ned sammen med ham, sagde hun ja tak. Hun blev fascineret af Mr. Roth (Tom), hans penge, hans udstråling og den åbenlyse respekt alle havde for ham. Hun blev kærester med ham, selvom han er næsten dobbelt så gammel som hende.

Nu, efter et par år med Tom, er det spændende blevet erstattet med det grimme. Tom har ændret sig, eller også viser han bare først nu hvordan han hele tiden har været. Han er som regel ikke voldelig, men kan pludselig springe i luften uden advarsel. Tess har forsøgt at forlade ham adskillige gange, men han finder hende altid igen. Sidst hun stak af, var mens Tom besøgte nogen forretningsforbindelser her på Cuba. Hun stak af, og gik under jorden i Havanna. Det tog hele fem dage, før der en morgen var nogen gorillaer der sparkede døren ind på hendes hotel værelse, og tvang hende til at pakke. “Mr Roth siger at du skal med en båd iaften, tilbage til Miami.”. Hun surmulede og brokkede sig, velvidende at der ikke var noget at gøre. Hun frygter for om Tom har tænkt sig at banke hende når hun kommer tilbage. Hun slipper nok ihvertfald ikke for et par på hovedet…..