MIDNIGHT BLUE - EN SKÆBNEFORTÆLLING

MIDNIGHT BLUE

- EN SKÆBNEFORTÆLLING -

ET SCENARIE AF

ASK AGGER

SÆRLIGT TAK TIL

ASTA WELLEJUS

ILLUSTRERET AF

PETER VILLUMSEN

INSPIRATION

ALLAN PARKER'S ANGEL HEART & NEIL GAIMAN'S SANDMAN

TAK TIL

DE ANDRE PÅ ELMUSEET, KRISTOFFER, SØS, NIELS, PER, MIKKEL, THOMAS, ADAM, CLIVE OG ALLE PRØVESPILLERNE.

Teknisk pjat: Hovedtekst i Times 11, sidespalter i New Century Schlbk 9, og overskrifter i University Roman Bold LET. Lavet vha. Word og Quark på min trofaste Classic og Thomas' hunfår - en sløv, men flink, LC II. Supplerende tegninger af Frank Miller, Massimo Rotundo, Brian Bolland og Dave McKean.

HANDOUTS

Normale

Nr.1 Citater
Nr.2 Morgana's visitkort
Nr.3 Kort over huset
Nr.4 Kort over grunden
Nr.5 Avisen-Lørdag
Nr.6 Avisen-Søndag
Nr.7 Avisen-Mandag

Personlige

Nr.8 Skolen
Nr.9 Mary's minde
Nr.10 Fredag nat
Nr.11 På natklubben
Nr.12 Lørdag nat
Nr.13 På kirkegården
Nr.14 Mordet
Nr.15 Efterspillet

Plus
Seks personark
&
Et flowchart

MUSIK

Stemningsbåndet

Side A Generelt
Fra Angel Heart
Side B Drømme
Tween-Peaks m.m.

Scenebåndet

Nr.1 Muzak i damemagasinet
Det værste.
Nr.2 Sang på skolen
baker Boys.
Nr.3 Restaurant
Strygere.
Nr.4 Natklubben
Roger Rabbit.
Nr.5 Klaver
Chopin.
Nr.6 Skæbnenatten
Fra Dracula.

INDHOLD

INDHOLD.....SIDE 2
NU TIL SCENARIET.....SIDE 3
Forord side 3
Tema side 3
Ideen side 3
Okkult eller naturligt? side 4
Synopsis side 4
Stemning & symboler side 6
Musik side 6
Attentater side 6
Forførelser side 7
HANDLINGSFORLØBET.....SIDE 8
Før I starter side 8
Anslag - Damemagasinet side 9
Flash-back I - Torsdag aften side 10
Flash-back II - Tidligere fredag side 11
Tilbage til huset side 11
Besøg på skolen side 12
Fredag nat side 13
Lørdag morgen side 14
Ridetur side 14
Lørdag eftermiddag side 15
Restaurant Le Dumas side 15
The Pink Flamingo Club side 16
Lørdag nat side 18
Gudstjeneste - Søndag morgen side 18
Søndag eftermiddag side 20
Afskedsmiddag side 21
Mordet - søndag nat side 22
Tilbage til byen side 24
Flugt eller efterforskning? side 24
Midnat ved kirken - Dommen side 25
Efterspil side 26
FAY MORGANA.....SIDE 26
Rollen side 26
De to vinkler side 27
Beskrivelse side 27
Forførelse & Flirt side 27
BI-PERSONER.....SIDE 28
Butleren (Cain) side 28
Køkkendamen (Eve) side 29
Stuepigen (Nuala) side 29
Gardner/altmuligmand (Merv) side 29
Tjener (Abel) side 30
Hushovmester (Lucien) side 30
Gravhund (Goldie) side 30
Beostær (Matthew) side 31
Lieutenant Eckhart Gutman side 31
Ex-manden side 32
Mr. T. Quist side 32
Attentatmændene side 32
SPILPERSONER.....SIDE 33
Sam Sloan side 33
Rick Sloan side 33
Mary Sloan side 34
Ken Bennet side 34
Sally Fields side 34
Tom McMuffin side 35
HUSET PÅ KLINTEN.....SIDE 35
PSYKOLOGI & KONFLIKT.....SIDE 36
SMÅ EPISODER.....SIDE 37
EFTERFORSKNING.....SIDE 39
DEN SIDSTE SALVE.....SIDE 41
FØR TÆPPEFALD.....SIDE 43
HANDOUTS.....SIDE 44

VELKOMMEN KÆRE SPILLEDER...

Hvis det er første gang du sidder med scenariet i hånden, så flyt blikket lidt til venstre og start med fortællingen.

Fortællingen er ikke en opskrift på, hvordan historien skal udvikle sig. Den er ment som en indføring til scenariets stemning og baggrund, og skal kun bruges til inspiration. Du må sammen med spillerne skabe jeres egen unikke historie.

...NU TIL SCENARIET

Du har læst fortællingen? Undskyld længden. Forhåbentlig har den givet dig en fornemmelse for scenariets forløb, aktører og stemning. Resten af denne spalte bruges til en vejledning i, hvordan scenariets kan køres, og til diverse nyttige oplysninger. Spiltekniske oplysninger optræder løbende i de sorte bokse.

FORORD

Midnight Blue er et kongres-scenarie for én spilleder og seks spillere. Umiddelbart er der tale om et traditionelt detektiv-drama, men under overfladen er Midnight Blue en sørgmodig skæbnefortælling.

Scenariet kan spilles på seks timer, men sov godt i forvejen, for det kan nemt trække ud. Jeg bruger Via Prudensiae (VP) som system, men basic roleplaying, KULT eller GURPS kan også bruges. Det eneste krav til systemet er, at det er forholdsvist realistisk hvad angår kamp, og at et element af tilfældighed indgår f.eks. ved anvendelse af terninger.

TEMA

Scenariet handler om skæbne. Spilpersonerne er seks barndomsvenner, der indhentes af en gammel ugerning, de begik i fællesskab. Selv om skæbnen er i fokus, så er scenariet ikke helt fatalistisk (skæbne determineret). Det er kun rammerne, der ligger fast.

I den overvejende del af scenariet har spilpersonerne ingen mulighed for at påvirke det overordnede handlingsforløb, tilsidst bliver skæbnen lagt i deres hænder - de må selv træffe et valg og derved fælde en dom.

IDEEN

Scenariet er opbygget som et enkelt bodyguard-job. Spilpersonerne er seks detektiver, der hyres af sangerinden Fay Morgana til at beskytte hende i en week-end mod hendes jaloux ex-mand. Senere viser det sig, at det hele er konstrueret så spilpersonerne kommer til at bøde for en ugerning, de begik for femten år siden i deres barndom.

Ex-manden er enten direkte eller indirekte lillebror til tre af spilpersonerne. For femten år siden blev han af spilpersonerne uskyldigt

FORTÆLLINGEN

En storby på den amerikanske vestkyst i 1950'erne. Det er torsdag aften...

Den kolde efterårsregn slår mod ruden og skaber en på én gang hyggelig og foruroligende stemning. Vintermørket har allerede svøbt de travle gader i sin mørke skygge, og billygternes genskin danner flygtige mønstre på kontorets loft.

Kontoret blev købt for seks måneder siden, og ligger klemt inde under taget på en gammel bygning i en af centrums mindre velrenommerede kvarterer. Kontoret er efterhånden faldet godt til. Det begynder så småt at føle sig hjemme i det store støvede hus. Desværre ser fremtiden om muligt endnu mere dyster ud end den klamme efterårsaften, for terminen skal falde på mandag og kassen er tom.

På kontordørens matterede glasrude står bureauets navn malet med sort skrift:

SLOAN, SLOAN, SLOAN & CO.

PRIVATE INVESTIGATORS

DAILY OPENED FROM 10. A.M. TO 5. P.M.

Skiltet er ikke helt korrekt; der er sjældent folk på kontoret før efter middag.

Sam Sloan åbner døren og træder ind i kontoret, hans gennemblødte cotton-coat trækker et vådt spor efter sig på det beskidte gulv. Selv om lyset er slukket, kan han skimte tre personer i skæret fra nabo-ejendommens neon-reklamer. Sam brummer dæmpet til hilsen, slænger den våde frakke over stumtjeneren, der allerede tynges af andet regnvådt overtøj, og synker ned i den gamle lænestol ved vinduet; som altid beholder han sin brune Stetsonhat på. Han tager et dybt drag af sin lommelærke og smækker fødderne op i skrivebordets rod.

Rick Sloan ser på sin gennemblødte bror og retter forfængeligt på sit elegante hvide jakkesæt; ikke fordi det er krøllet eller sidder dårligt, men fordi det er en vane. Han kigger henkastet på **Sally Fields'** veldrejede ben, imens han

som de andre i kontoret utålmodigt venter på, at de sidste to af bureauets seks medarbejdere skal dukke op.

Efter et par minutters anstrengt tavshed afslører elevatorens rustne knirken, at de er på vej.

"Det var på tide" bemærker **Ken Bennet** anklagende, så snart døren glider op.

"Det må I undskylde, men det er altså meget svært at skaffe en taxa her midt i myldretiden" undskylder **Mary Sloan**, imens hun åbner døren for **Tom McMuffin** og tænder lyset på kontakten ved døren. Den nøgne og ensomme pære i kontorets loft kaster et støvet skær på de seks personer i kontoret, der misser mod lyset.

"Jeg har lige været nede i banken for at betale terminen. Sam! Du vidste godt, at jeg skulle gøre det, men kassen var tom!" kommer det fra Tom, der sender Sam et irriteret blik, imens han sætter sig på skrivebordet.

"Jeg har sku' ikke gjort en skid" brummer Sam, hvorefter han sender en skråsort spytklat ned i papirkurven og slår afvisende ud med armene.

"Nogen må ha' hævet pengene, for de er der ikke længere og terminen skal falde på mandag, ellers står vi på gaden!" siger Tom, mens han ser bebrejdende rundt på de andre i lokalet.

"Jamen jeg har med vilje aldrig haft noget med alt det papirnusseri at gøre... det er alt for indviklet for mig." kommer det ovre fra vinduet, hvor Sally Fields går sin neglelak efter i gadens neonskær.

"Hvor er det typisk! Ikke så meget som simple banksager kan man overlade til jer! Behøver jeg virkelig at gøre alting selv?" brokker Rick sig og ser opgivende mod loftet, imens han lægger armene over kors.

"Nu skal du fanme ikke komme for godt i gang! Du rører aldrig selv en finger med mindre en dulle er indblandet!" Svarer Ken højt.

Ken skal lige til at komme med en direkte beskyldning, da en let banken høres fra døren. Alle ser spørgende på hinanden. Til sidst rejser Sally sig og åbner døren.

udpeget som sin storesøsters morder - et mord som en af spilpersonerne sandsynligvis begik. Spilpersonerne har grundigt fortrængt tragedien, der ligger femten år bag dem. Som fortællingen skrider frem genkalder spilpersonerne gradvist omstændighederne omkring mordet.

Scenariet handler således om, hvordan lillebroren hævner sig på spilpersonerne ved at tvinge dem til at udpege en af deres egne på samme måde, som de den gang dømte ham.

Der ligger to intentioner bag scenariets struktur, som kort skal fremdrages:

Først og fremmest er scenariets rammer meget faste og afgrænsede, det gælder både rumligt og tidsmæssigt. Hvis de opfører sig alt andet end fuldstændig åndssvagt, vil spillerne automatisk komme gennem week-endens begivenheder. Der er altså ingen mulighed for at handlingen går i stå, fordi spillerne missede en hemmelig dør eller har besvær med at knække en gåde. I den forbindelse har du et effektivt styringsinstrument i Fay Morgana, der som spilpersonernes arbejdsgiver kan udstede ordre og kommandere. Spillerne har således ikke frihed til at trække handlingen væk fra det planlagte mønster.

Desuden har jeg forsøgt at skrive et scenarie, hvor der er plads til alle slags spillere: Til problemløserne er der praktiske opgaver omkring bevogtningen af Morgana, til spændingsnarkomanerne er der heftige skudkampe med automatvåben og eksplosioner, og til resten er der dækket op til psykologisk drama med personlige konflikter og følelsesmæssige valg.

OKKULT ELLER NATURLIGT?

Scenariet er opbygget, så der er mulighed for både en overnaturlig/okkult og en naturlig/normal vinkel (se de to sidste afsnit af fortællingen). Gennem spillet vælger du selv, hvilken mulighed du vil bruge.

I fortællingen har jeg valgt at bruge det okkulte/overnaturlige på et symbolsk plan, imens hovedpersonerne til en vis grad kan forklare alt rationelt (dog er det urealistisk, at regn kan lugte af mælk).

Du kan enten vælge at gøre, som jeg har gjort det, eller du kan opprioritere det okkulte eller naturlige. For mange overnaturlige elementer i starten af scenariet kan nemt gøre det hele utroværdigt, men der skulle ikke være nogen hindringer for at spille helt uden brug af det okkulte.

SYNOPSIS

Historien starter fredag eftermiddag i et damemagasin. Spilpersonerne bevogter Morgana, der bliver angrebet, imens hun ser på kjoler. Attentatet er amatøragtigt, så spilpersonerne bør ikke få de store problemer. Så snart kampen er overstået, og de slemme drenge skudt til mos, hopper fortællingen en kort stund tilbage til torsdag aften.

Du genfortæller, hvordan detektiverne sad på deres kontor, da Fay Morgana kom ind og tilbød dem et job, som de ikke kunne afslå. Spillerne deltager i genfortællingen ved at læse citater op. Eventuelt kan enkelte dele rollespilles direkte. Efter genfortællingen af mødet beretter du kort om, hændelsesforløbet indtil skudkampen i damemagasi-

Ind træder en drøm af en kvinde. Den bordeaux-farvede silkekjole står skarpt mod den snehvide hud og smyger sig kærligt om den velformede krop, der straks indfanger alles opmærksomhed. Det perfekte ansigt dekoreres af et par fyldige røde læber, der smiler charmerende. Hendes intense blik, der på en gang virker såvel blåt som grønt, betragter afdæmpet personerne i rummet. Alle som en, stirrer de måbende på den uventede gæst.

"Forstyrrer jeg? I har vel åbent?" Spørger den vidunderlige skabning og ser sig spørgende rundt, imens hun skutter sig kælent i sin pels.

"øh..Nej.. øh, jeg mener selvfølgelig ja. Vi har lige gang i et møde. Jeg tror..." Begynder Sam Sloan, imens han febrilsk prøver på at vælte de tre tomme flasker Scotch på skrivebordet ned i papirkurven. Han når ikke at sige mere, før hans bror er oppe af stolen og kører på, imens han affyrer hele sit arsenal af slikkede smil:

"Velkommen! velkommen! Kom da indenfor frøken, skal jeg tage Deres bedårende pels? Vil De ikke sidde ned? Undskyld min bror, selvfølgelig har vi åbent. Vi var lige blevet færdigt med et lille møde. Jeg hedder Rick, Rick Sloan og hvis der er noget De ønsker, dag eller nat, så skal De blot..."

"Der er faktisk noget I kan hjælpe mig med" afbryder hun Rick og træder ind i midten af kontoret. På vejen får hun elegant placeret sin pels i favnen på den storsmilende charlatan.

*"Mit navn er **Fay Morgana** og jeg har et problem. For kort siden blev jeg nød til at skilles fra min mand. Han var efterhånden blevet involveret i mere lyssky foretagender end jeg vil acceptere, så jeg så mig nødsaget til at gøre det forbi. Desværre er han frygtelig jaloux og meget aggressiv, så nu frygter jeg for mit liv. Den mand er i stand til alt. På mandag tager jeg til Europa for at besøge en fjern slægtning. Det er kun week-enden over, at der er et problem. Jeg ved ikke om I normalt påtager jer sådanne opgaver, men jeg håbede, I ville*

net. Når genfortællingen er overstået, springer handlingen tilbage til stormagasinet, hvor kampen lige er overstået. Resten af eftermiddagen går med, at spilpersonerne indretter sig i Morgana's store hjem. De vil sikkert også bruge en masse tid og energi på at planlægge bevogtningen.

Fredag aften besøger Morgana sin gamle skole, hvor hun skal synge til en jubilæumsfest. Under sit nummer bliver hun angrebet af orkesterets blæserkvartet, der er forklædte mordere. Detektiverne får med nød og næppe reddet deres arbejdsgiver, og skurkene bliver til sidst dræbt, som det sig hør og bør.

Fredag nat forfører Morgana en af spilpersonerne. Hvis det er muligt vælger hun den person, der var mest heltmodig under dagens attentater. En af de andre detektiver har et frygteligt mareridt, hvor første opvågning er fusk.

Lørdag formiddag vil Morgana ride en tur på sin grund. Rick er den eneste af spilpersonerne, der kan ride, så det ender nok med, at han følger med hende. De andre spilpersoner kan vogte over Morgana gennem kikkerter. Morgana forfører sandsynligvis Rick, hvilket skaber jalousi hos den spilperson, hun tilbragte natten sammen med.

Lørdag aften skal Morgana ført spise med sin agent på en restaurant og bagefter synge på en natklub. På restauranten angriber falske tjenere med fonduespyd og forgiftet vin. Livvagterne har problemer, men det lykkes for dem at rede Morgana. Agenten dør meget grundigt.

På natklubben bliver Morgana også angrebet. På trods af skurkenes automatvåben får heltene overtaget, og der flyder ondt blod. I løbet af aftenen flirter Morgana heftigt, hvilket skaber jalousi og had.

Lørdag nat forfører Morgana en af spilpersonerne i sin vinterhave. Det passer bedst, hvis det er Mary, men Sally kan også bruges. En af de andre detektiver går i søvne og genoplever et barndomsminde. Alle spilpersonerne fornemmer på nuværende tidspunkt en sammenhæng mellem Morgana og Mary's tvillingesøster Madelaine, der døde for femten år siden. Det er vigtigt, at de ikke taler åbent om deres fornemmelser.

Søndag morgen vil Morgana i kirke. Efter gudstjenesten bliver hun angrebet af en falsk begravelse. Livvagterne får problemer, så Sam skal helst ha' sin elefantriffel med. Søndag eftermiddag pakker Morgana.

Søndag aften indbyder Morgana alle spilpersonerne til en stor afskedsmiddag. Lok alle dem til at drikke sig fulde og træk derefter et strømsvigt op af ærmet. Berusede vælter detektiverne rundt i mørket på jagt efter nogle ikke-eksisterende mordere. Det er fedt, hvis der opstår misforståelser, så spilpersonerne angriber hinanden.

Kort før midnat bliver Morgana fundet i pejsestuen. Hendes hals er sprættet op, og ingen af spilpersonerne ved, hvad der er sket. De skal gerne tro, at en af de andre har gjort det. Pludselig banker det på døren. Det er politiet, der blev ringet op før Morgana var blevet myrdet. Overbetjenten, som detektiverne kender fra tidligere, siger at den skyldige må findes blandt spilpersonerne. Han giver detektiverne en frist til midnat mandag til at udpege, hvem af dem, der gjorde det. Politiet låser huset af, og tager spilpersonerne med ind til byen.

Det er meget åbent, hvad der sker mandag, men flugt og efterforskning er oplagte muligheder. Gennem efterforskning kan detektiverne

beskytte mig i weekenden?" spørger hun, og ser afventende rundt på detektiverne, der måbende betragter deres kommende arbejdsgiver.

Detektiverne får et tilbud som de ikke kan afslå, og jobbet bliver hurtigt accepteret efter en hurtig udveksling af sigende blikke og nikken. Betalingen bliver der ikke talt længe om, Fay Morgana's umiddelbare udspil gør forhandlinger unødvendige.

Det bliver aftalt, at detektiverne skal indfinde sig i Morgana's hus næste dag ved middagstid. I nat har hun besøg af flere gode venner, så det er først næste dag, at hun har brug for yderligere assistance.

Med et charmerende og koket smil hilser hun sine nye ansatte farvel og forlader det støvede kontor. Gennem den matterede rude i døren følger seks par forundrede øjne hende ned af gangen.

Ingen siger noget, men alle føler de, at den mystiske og smukke kvinde på en eller anden måde siger dem noget. Som et svagt déjà-vu eller et forstøvet minde fra et tidligere liv. Alle slår de det væk med gisninger om, at de nok har set hendes billede i avisernes society-sider eller et lignende sted.

Pludselig kommer én i tanke om, at hun ikke gav dem sin adresse. De ser det hvide visitkort, før nogen når at løbe efter hende. Kortet ligger rent og pænt, nærmest bebrejdende, på toppen af det bjerg af rod, der fylder skrivebordet.

Efter besøget er stemningen forandret. Det virker på alle som om lejligheden til diskussion er forbigået og alle, med undtagelse af Sam, forlader kontoret. Hver for sig begiver de sig hjem igennem storbyens mørke gader. Sam har ikke noget sted at bo, så han bliver for at sove på sofaen. Det har han gjort de fleste nætter i snart tre måneder. Han bruger papirnusseri og arkivarbejde som forklaring overfor sine kompagnoner.

Næste formiddag sidder de seks detektiver i en rimelig respektabel Ford, som de har lejet weekenden over for Sally's sidste sparefinde spor, der peger på, at det hele er arrangeret af Benjamin Sloan - lillebror til tre af spilpersonerne og syndebuk for Madelaine's død for femten år siden. Flugt virker ikke, og alle bliver stoppet af politiet i tide.

Klimakset kommer mandag ved midnat. Alle spilpersonerne samles, frivilligt eller ej, ved den kirke, som Morgana besøgte søndag. Under midnatsklokkernes slag må spilpersonerne træffe et valg: Enten skal de udpege én blandt dem som morderen, eller så må de i fællesskab bøde for mordet. Scenariet ender med at en eller alle spilpersonerne føres væk til helvedes ild eller death-row.

Slut seancen med en kort beskrivelse af hver enkelt spilpersons skæbne og endeligt.

STEMNING & SYMBOLER

Jeg vil ikke komme med en stor vejledning om scenariets stemning, men i stedet henvise til fortællingen i den venstre spalte.

Først og fremmest, så lad dig inspirere af den klassiske detektivhistorie, med hårdkogte mænd, forførende *dames* og gadelygters skær i vandpytterne. Selv om scenariet forgår i 50'ernes USA, så brug en atmosfære fra forbudstidens gangster-miljø.

Brug symboler, der skaber en forbindelse til barndomstragedien, hvor Madelaine døde: Uvejret med silende regn og tordenvejr, knust glas i overflod, og rødt blod på hvide overflader.

Smag det hele til med klassiske horror-effekter og rør godt rundt.

Læs også næste afsnit om musik.

MUSIK

Som titlen antyder har jeg søgt inspiration i blues musikken. For mig står bluesen for det sørgmodige, fortrængte og uforløste. Det er disse elementer, der danner udgangspunktet for scenariet.

Jeg har lavet to kassettebånd, du kan bruge til at give scenariet ekstra stemning.

Det første bånd er **stemningsbåndet**. På side A er det trøstesløse soundtrack fra Allan Parker filmen **Angel Heart** (Djævlen i hjertet). Det skal bruges som generel underlægningsmusik i alle situationer, hvor der ikke er et specielt musikstykke. På side B er den musik, der skal bruges i alle scenariets drømme/nat-sekvenser,

Det andet bånd er **scenebåndet.** Her er korte musikstykker, der passer specielt til enkelte scener. Musikstykkerne ligger i den rækkefølge, som de optræder i scenariet. Hvis du er påpasselig med at slukke, når et nummer slutter, så skulle det ikke være nødvendigt at spole.

ATTENTATER

I løbet af week-enden udsættes Fay Morgana for fem mordforsøg. Hvis du er til det okkulte, så er attentatmændene dæmoner eller andre af fandens håndlangere. Den mere jordnære forklaring går på, at mordforsøgene udføres af hyrede lejemordere fra østkysten.

skillinger. Indeklimaet i bilen bærer umiskendeligt præg af de ihærdige forsøg, som passagerne har gjort på at fremstå fra deres bedste side. Sødmende parfume blander sig med hørmen fra barbersprit og Tom's pibe.

Imens bilen kører igennem byens regnvåde gader hersker en trykket tavshed blandt de seks barndomsvenner. De har alle haft en urolig nat med diffuse drømme og fragmentariske erindringer, og ingen føler lyst til at bryde tavsheden.

Fay Morgana's hjem ligger knejsende på en lille klint helt ud til havet. Det enorme hus virker tungt af ælde og minders byrde, og ligger helt isoleret på en bred tange, der strækker sig ud i havet. Umiddelbart nedenfor to af husets sider slår bølgerne glubsk mod klintens sider. Smagen af saltvand og bølgernes brusen fylder luften.

Imens de passerer gennem den forsirede port af sort smedejern og kører igennem alleen af gamle egetræer, betragter detektiverne med ærefrygt Morgana's hjem.

Det virker et øjeblik mærkværdigt, at så rig en kvinde ikke benytter en af byens store veletablerede bureauer, men vælger at sætte sin lid til det nystartede Sloan, Sloan, Sloan & Co. Undren bliver dog hurtigt slået væk hen med, at det nok blot er endnu et udslag af det held, der har fulgt bureauet de sidste måneder. Faktisk er der kun episoden med de forsvundne terminspenge, der kasterskygge over bureauets begynderheld. Indtil videre er alle sager blevet løst og opgaverne blevet hyppigere og hyppigere. Da Ford'en stopper på gruset foran den tunge egetræsdør med indsat glasmosaik, rammes alle passagerne dog af en svag forudanelse om, at dette job nok ikke bliver helt så let, som bureauets tidligere.

Hoveddøren åbnes af en spinkel ældre butler med pjusket hår og langt hageskæg. Efter at have set gæsterne an gennem sine små hornbriller byder han dem indenfor på et støvet og meget gammeldages britisk.

Indenfor virker huset endnu ældre end udefra og gæsterne føler sig henført til en engelsk herregård i forrige århundrede. Alt er holdt i mørke og afdæmpede nuancer og på trods af de store rum hersker en stemning af intimitet og indelukkethed. Der er masser af vinduer, men de er næsten alledækket af tunge blodrøde

Under alle omstændigheder, så skal attentaterne ikke dræbe Morgana, men blot give hendes livvagter noget at lave. Spilpersonerne må gerne blive såret, men attentatmændene har strenge ordre om ikke at slå dem ihjel.

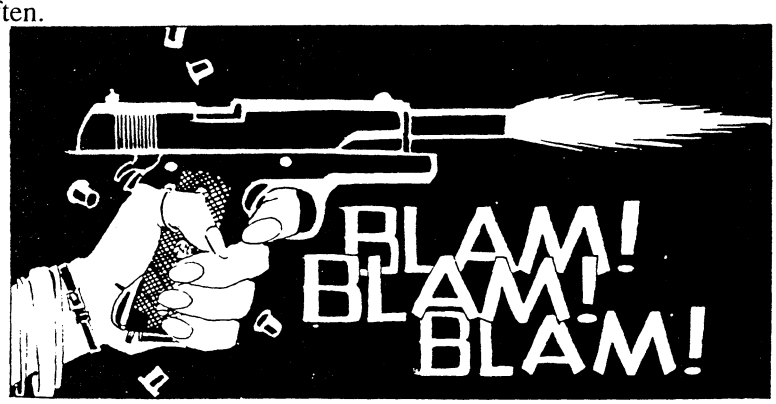
Som du senere vil se og har læst i fortællingen, er attentaterne tilrettelagt således, at detektiverne har let ved at rede Morgana og løbe af med sejren. Det er altid meningen, at skurkene skal tabe.

Som sådan har det enkelte attentaterne ingen betydning for scenariet overordnede forløb. Derfor kan du godt droppe et eller flere af mordforsøgene, hvis det kniber med tiden, eller hvis det fungere fint uden. Har du lyst, kan du også kaste et par ekstra attentater ind på eget initiativ. For eksempel er der gode muligheder for at lave et baghold mellem byen og Morgana's hjem.

Det vigtigt, at du snyder spillerne, så de oprigtigt tror, at angrebet er seriøst, og at de kan dø. Derfor er den en god idé at bruge terninger og regler officielt. Spillere skal tro, at det hele er fair og realistisk, imens du snyder med terningslagene.

Du må gerne såre spilpersonerne, men ikke mere end at de efter et kort ophold på hospitalet kan komme tilbage. Usandsynligt held og ekstreme helbredelseshastigheder kan bruges.

For at tage hensyn til de lidt mere barnlige og voldsfikserede sider af dig selv og spillerne, så gi' kampene godt med krydderi: Automatild, eksploderende amerikanske biler, sprøjtende blod og vilde stunts (du kender vel godt John Woo og James Cameron?). Til lejligheden er detektiverne velbestykkede og generelt habile til at bide fra sig. Lad dem tror, de er seje og klarer opgaven med glans, indtil de når søndag aften.



Lad generelt attentatmændene lide en voldelig og smattet død. De vil aldrig overgive sig, men vil muligvis kun blive sårede. Sårede skurke er en oplagt mulighed til at skabe mistanke til overbetjenten (ham der lugter af mælk). Den sårede bliver kørt væk i en ambulance, men døde desværre senere af sine sår, hvis spilpersonerne forhører sig.

FORFØRELSER

I løbet af week-enden flirter Fay Morgana med sine livvager, og forfører forhåbentlig også et par stykker.

For femten år siden var Madelaine (søster til Sam, Rick og Mary) tidligere udviklet end sine venner, hvilket hun udnyttede til at skabe strid og jalousi. På lignende måde skal Morgana (der er Madelaine's genfærd e.lig.) skabe konflikter blandt sine livvagter.

ken forstummer dog straks til spørgende tavshed, når fremmede træder ind i rummet. Tjeneren er en tyk, ældre herre i fint, sort tøj og butterfly. Ansigtet er rødmosset og glinser af sved, et sort fuldskæg skjuler hagen. Han virker forskræmt og stammer, når han taler med fremmede eller bliver nervøs. Ved hans side ligger en fed gravhundehvalp. Hvalpen hedder **Goldie** og er lysebrun, næsten orange. Den ser konstant dumt og uforstående rundt med sine spørgende øjne, imens den lavmælt siger pibende lyde som 'gleph' eller 'meep', den har nemlig ikke lært at gø endnu.

Desuden får detektiverne et glimt af husets tjenestepige. Hun har uafladeligt travlt med at pudse husets utallige spejle og vinduer eller vaske de lange gange på sine bare knæ. Hun er spinkel og sølle, men har sikkert engang været meget smuk.

I deres færden gennem det gamle hus føler de alle en svag og uforklarlig genkendelse.

Umiddelbart virker opgaven let, for huset ligger isoleret på tangen og alle tilrejsende kan ses på lang afstand.Fra husets øverste vinduer kan man med en kikkertholde øje med hele grunden. Havet er meget uroligt og brændingen så voldsom, at det virker højest utænkeligt, at der skulle komme uønskede gæster fra søsiden.

Klokken lidt over tre afbryder Morgana detektivernes forehavender. I aften skal hun til en jubilæumsfest på sin gamle skole, og hun ønsker at købe en ny kjole til lejligheden. Efter korte forberedelser begiver Morgana's elegante Bentley sig ind mod byen efterfulgt af livvagternes Ford. Turen tager lidt over tyve minutter, undervejs indhentes bilerne af en voldsom regnbyge. Lyden af regnens trommen mod Bentley'ens vinrøde lak skaber en på samme tid hyggelig og foruroligende stemning. Morgana virker helt upåvirket af vejret og snakker selskabeligt med den detektiv, der har gjort hende følgeskab på bagsædet. Hun får snart drejet samtalen til detektivens privatliv, og snakken bliver hurtigt intim. Detektiven føler sig genert og nervøs ved situationen, men bliver reddet i tide, da bilen stopper ved byens fineste og dyreste damemagasin.

FREDAG

ANSLAG - DAMEMAGASINET

(FORTÆLLINGEN SIDE 9 - 11)

For at starte festen med et brag og få aktiveret alle spillerne, lægger vi ud med lidt skyderi. Det er vigtigt, at scenen køres hurtigt, med tryk på hele tiden, og at alle spillerne inddrages.

Udgangspunktet er den situation, som er beskrevet i scenariets foromtale, så spillerne skulle gerne have en idé om situationen fra starten. **Brug scenebåndets første nummer.**

Klokken er omkring fire og efterårsregnen falder støt. Morgana er inde i et stort damemagasin for at købe en kjole til om aftenen. Udenfor i regnen holder Morgana's elegante bentley og detektivernes lejede ford.

Sam Sloan venter i ford'en lige overfor indgangen til damemagasinet. Under sædet ligger hans Nitro-express riffel og Thompson maskinpistol indrullet i et tæppe. I regnen lige udenfor damemagasinets hoveddør står Ken Bennet og bliver gennemblødt. Under den lange frakke har han sin trofaste Remington-shotgun. De fire andre detektiver har fordelt sig i stormagasinet. Morgana befinder sig i afdelingen for selskabskjoler på første salen.

Mary Sloan står inde i et omklædningsrum sammen med Fay Morgana, der er ved at prøve en fin kjole af sølvpailletter. Morgana's afklædte skikkelse sender en blussen op i Mary's kinder.

Sally Fields står tæt ved prøverummet og lader som om hun kigger på kjolerne. Rick Sloan står i afdelingen for damelingeri, der ligge lige ved siden af den for selskabskjoler, og glor på en mannequindukke med hofteholdere og blonde-bh. Under armen har han en foldet udgave af Financial Times, der skjuler hans tunge revolver.

Tom McMuffin overskuer indgangen til damemagasinet fra foden af rulletrappen, der fører op til første sal.

3 ATTENTATMÆND OG EN "KVINDE"

De tre skydegale mænd i lange frakker har hver en Thompson maskinpistol, og en revolver som reservevåben.
Thompson NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-9), SkH(4/7), Sm(---/-3), Form(SA+A), Skade(3d6), AS(0,7), Mag(30 skud), InI(1d4+1) og AR(14).
"Kvinder" har en issyl og en kortløbet Colt Detective Special revolver.
Issyl Skade(1d6), AS(1,0), Form(stik), DefAR(5), OffAR(7) og InI(1d4).

Sam Sloan og Ken Bennet bliver udenfor ved bilerne og bevogter indgangen. De andre følger Morgana indenfor, hvor de udgiver sig for almindelige kunder.

Morgana trækker Mary Sloan til sig og ønsker hendes mening om forskellige sexede selskabskjoler. Smigret giver Mary sit besyv med, og snart snakker de to kvinder tøj og mode, som var de gamle veninder. I de trange prøverum kan Mary ikke undgå at bemærke sin arbejdsgivers snehvide krop med perfekte kurver. Hun ser generet væk med blussende kinder.

Ved indgangen bemærker Sam og Ken tre skumle mænd, der med violinkasser under armene og sorte solbriller går ind i damemagasinet. Med raske skridt bevæger mændene sig målrettet mod afdelingen for selskabskjoler, hvor Morgana for øjeblikket er ved at presse sig ned i endnu en sexet kjole, denne gang af glinsende sølvpailletter.

Da mændene ikke umiddelbart kan se deres offer, fremdrager de hver en Thompson maskinpistol fra violinkasserne og begynder systematisk at sende kugler ind i de lukkede prøverum. De når dog ikke til prøverummet, hvor Morgana og Mary befinder sig, før detektiverne sætter dem under heftig beskydning.

Imens livvagterne nedkæmper de skydegale hit-mænd, sniger en uskyldigt udseende dame, der dog har en bemærkelsesværdig markant behåring på benene, sig hen mod prøverummet. Morgana skriger højt, da forhænget flås til side af damen, der i samme øjeblik hiver en issyl op af sin håndtaske. Heldigvis når Mary at affyre sin kortløbede Colt revolver, og attentatmanden kastes gennem to store påklædningsspejle med blodet sprøjtende i flere røde gejsere fra kroppen.

Tre målrettede mænd med violinkasser under armene og solbriller (det er ikke solskind!) hopper ud af en bil og vader forbi Ken Bennet ind i damemagasinet. De har direkte kurs mod rulletrappen op til første sal.

Spilpersonerne vil næppe åbne ild med det samme, men kan uden besvær luske efter de selvlysende attentatmænd. Når hit-mændene når op for enden af rulletrappen stiller de sig med få meters mellemrum og fremdrager hver en maskinpistoler fra violin-kasserne.

En mulighed er at lade magasinets sikkerhedsvagter antage, at Sam, der er lettere snusket, er sammen med attentatmændene.

Skurkene ved hvilket prøverum Morgana bruger og starter med at sende salver hen over afdelingens andre prøverum - de bliver nok hurtigt afbrudt af spilpersonerne. Under dække af skudkampen forsøger en fjerde attentatmand, forklædt som kvinde, at stikke Morgana ihjel med en issyl. Husk at knuse pålædningsspejle!

Hvis detektiverne er umådelig inkompetente kan de få hjælp af damemagasinets sikkerhedsvagter, der dog er nogle bangebukse.

Så snart attentatet er afværget og faren drevet over, springer handlingen tilbage til tordag aften.

FLASH-BACK I - TORSDAG AFTEN
(FORTÆLLINGEN SIDE 2 - 6)

Da spilpersonerne skal tage imod Morgana's tilbud for at der overhoved er grundlag for scenariet, har jeg taget mig den frihed at forudsætte deres accept. **Brug stemningsbåndet side B.**

Formålet med flash-backet er at introducere spillerne for Fay Morgana, og få slået baggrunden for jobbet fast. De skal forstå hvad jobbet går ud på og skal indse, at de har behov for den gode hyre.

Dette flash-back og det følgende kan groft, men korrekt, udlægges som en måde, hvorpå jeg berøver spillerne for næsten et helt døgn, hvor de således ikke får mulighed for at lave ulykker og bruge kostbar tid på ligegyldigheder (Ikke noget med en krog i næsen - Man propper dem i en sæk og slæber dem med!).

Balladen om de forsvundne terminspenge er også effektiv til at så den første kim af konflikt mellem kompagnonerne.

Flash-back'et fungere som en genfortælling, hvor spillederen beretter om hvordan Morgana mødte op på detektivernes kontor torsdag aften og tilbød dem et job, som de måtte sige ja til. For at køre dette afsnit glat, forslår jeg, at du læser starten af fortællingen nøje. Det er denne historie du skal genfortælle til spillerne.

Spillerne deltager i genfortællingen ved at læse små citater op på passende tidspunkter. **Handout nr. 1** er en lille stak sedler med citater. Øverst på hver seddel står der hvem citatet kommer fra. Citaterne ligger i den rækkefølge, som de skal siges.

Fortæl, hvad der sker og deler citat-sedlerne ud én af gangen, når de passer ind i din genfortælling og skal læses op. Morgana's citater må du selv klare med din egen sukkersøde kvindestemme.

Hvis spillerne er seje, behøver de ikke nødvendigvis at holde sig til citaterne, men må godt improvisere lidt. Det er dog vigtigt, at genfortællingen er hurtigt overstået, at alle spillerne får sagt noget, og at det forløber nogenlunde som beskrevet. **Handout nr. 2** er det parfumerede visitkort, som Morgana efterlader.

Når det passer springer historien til næste flash-back.

Stormagasinets indre er umiddelbart efter attentat et stort kaos af kvindeskrig og damehvin. Da det viser sig at alle overfaldsmændene er uskadeliggjort (ja faktisk er de skudt sønder og sammen) falder lydniveauet til spredt hulken og snøften. Morgana er uskadt, men chokeret. Hun bliver dog hurtigt sig selv igen, og går mere op i sin spolerede make-up end de fire gennemhullede lig. Detektiverne er heldigvis sluppet uden alvorlige skrammer.

Politiet når frem efter et par minutter, og en stor overbetjent med tyrenakke og overskæg henvender sig. Betjenten, der lugter af mælk, optræder meget aggressiv og lægger umiddelbart op til at anholde detektiverne. Da Morgana's navn bliver nævnt vender han dog 180 grader, og undskylder situationen. Han følger Morgana og detektiverne ud til bilerne og tilbyder en politieskorte til hjemturen. Morgana afviser nonchalant tilbudet, da hun har fuld tillid til sine egne vagter, der just har bevist deres kompetence.

Lettet over succesen, men stadigvæk chokerede, kører bilerne tilbage til det gamle hus på klinten. Morgana huskede at tage den kjole med, som hun bedst kan li'.

På vej ind af hoveddøren bemærker detektiverne tre smukt udskårede figurer over dørkarmen. En drage, en pegasus og en hippogrif sidder vagtsomt, parat til spring, og stirre indtrængende ned på detektiverne med truende træøjne.

Der hersker næsten fuldkommen tavshed i køkkenet, hvor detektiverne og tjenestefolkene presser sig sammen omkring bordet. Det monotont smaskende kor afbrydes kun af husets tykke madmor, der strengt formaner om at spise ordentligt, imens hun, uden at spørge, øser mere op. Den storrygende gartner, der i øvrigt hedder **Merv**, er snakkesalig og prøver flere gange at få gang i en samtale. Hver gang stoppes han dog i opløbet af butlerens strenge blik.

Morgana spiser i den balsals-lignende spisestue. Hun har kun selskab af **Matthew** - hendes enorme beostær, der bag tremmerne i sit gyldne bur kræsent pikker i sine friske fåreøjne.

FLASH-BACK II - TIDLIGERE FREDAG

(FORTÆLLINGEN SIDE 6 - 9)

Dette afsnit er en kort genfortælling af fredagen indtil det tidspunkt hvor anslaget starter i damemagasinet. Brug fortællingen som grundlag. **Brug stemningsbåndet side B.**

De væsentlige facts er: Detektiverne mødes nyvaskede fredag morgen. De lejer en hæderlig ford, som de med nød og næppe kan klemme sig ind i, og kører ud til Morgana's hus, der ligger tyve minutters kørsel fra byen. Her bliver de modtaget af butleren, møder Morgana og får anvist deres værelser. De har lidt tid til at pakke ud og undersøge omgivelserne. Klokken lidt over tre vil Morgana ind til byen for at købe en kjole hun skal bruge samme aften.

Flash-back'et stopper, når du kommer frem til det tidspunkt, hvor scenariets anslag starter.

TILBAGE TIL HUSET

(FORTÆLLINGEN SIDE 11)

Efter genfortællingen hopper du nu tilbage til damemagasinet, på det tidspunkt hvor du smuttede sidst. Spillerne må nu læse bagsiden af derespersonark. **Brug stemningsbåndet side A.**

Så snart skyderiet ophører kommer bestyreren væltende. Han er en lille fed fyr med svedperler på issen og et tyndt overskæg. Imens han gisper efter luft (han har ikke været så ophidset siden han fyrede en ekspeditrice, der havde tillads sig at bede om barselsorlov) skælder han detektiverne ud i et tempo, der gør enhver forståelse umulig.

Politiet og ambulance-folkene kommer efter fem minutter og begynder straks at hundse rundt med folk. Politiet ledes af en stor overbetjent med tyrenakke. Han lugter svagt af mælk. Strisseren ligger hårdt ud, men bliver blid som et lam, da det viser sig at detektiverne arbejder for Fay Morgana. Spillerne skal få det opfattelse, at deres arbejdsgiver er en meget kendt og betydningsfuld person.

Umiddelbart bliver Morgana frygtelig ophidset af attentatet, men så snart hun er ude i bilen igen, virker hun fuldstændig upåvirket. Specielt heltmodige livvagter bliver belønnet med lange kindkys og taknemmelige øjne fyldt med løfter. Efter episoden vil Morgana køres hjem.

Når de to biler når tilbage til Morgana's hjem, et stort gammelt hus ved havet, er tiden passende til en lang, detaljeret og især stemningsfyldt beskrivelse af huset og området (se afsnittet om huset på side 25). Udlever **handout nr. 3 og 4**.

Efter de er kommet tilbage har detektiverne lidt over en time før de skal afsted igen. Tiden skal bruges til at komme sig over kampen, få undersøgt området og huset, og på at lægge en plan for bevogtningen. Benyt chancen til at introducerer Morgana's tjenestefolk f.eks. under aftensmaden i køkkenet.

Klokken lidt over syv forlader Bentley'en og Ford'en igen huset, denne gang med kurs mod Morgana's gamle skole, hvor hun i anledning af skolens 50 år's jubilæum skal synge med skolens kor. Det blege lys fra en ensom gadelygte fanger gårsdagens avis, der hvirvler ned af den øde gade. *"Der er i grunden mærkværdigt få folk på gaderne?"* tænkte en detektiv på bagsædet af Ford'en, imens han danner et lille vindue i duggen med sin ånde - *"Det er nok regnen og den kolde blæst"*.

West Central Primary School blev oprindeligt opført som kloster midt i forrige århundrede. En skandale, der forlængst er dækket af glemselens støv, efterlod de monumentale bygninger tomme for en stund. Siden århundredskiftet har de lange marmor-belagte gange genlydt af børnefødder i en af byens største skoler.

Til aftenens begivenhed er det gamle kapel, der de sidste 50 år har fungeret som fællessal, fyldt med skolens børn og deres forældre. På en forhøjning, hvor et alter i fordums tid knejsede, er et orkester og skolens kor opstillet.

Bentley'en ruller ind til kantstenen og en større velkomstkomité vælter ud i den kolde regn. Detektiverne mister overblikket et kort sekund, men får hurtigt kontrol over situationen og bugserer Morgana ind i den gamle bygning af granit.

Selv om de har for travlt til at tænke nærmere over det, genkender detektiverne vagt omgivelserne fra deres egen barndom. Faktisk var det West Central, der i ungdommens år bragte de seks sammen. Minderne pibler frem og fylder de seks med nostalgi.

De næste par timer af arrangementet forløber roligt. Faktisk så roligt, at femte klasses talentløse opførelse af Thanks Giving er en kærkommen afveksling fra de selvhøjtidelige taler og korets skrålen. Særligt er den lille selvhøjtidlige rektor enerverende at høre på, han elsker tydeligvis at høre sig selv tale. Orkesteret er heller ikke for godt, især gør den tremand store blæsersektion sig bemærket med deres unikke sans for rytme og timing.

Fra sin stol umiddelbart nedenfor orkesteret møder Morgana fotogent og charmerende de mange blikke. Detektiverne

BESØG PÅ SKOLEN

(FORTÆLLINGEN SIDE 12 - 15)

Fredag aften er Fay Morgana indbudt til jubilæum på sin gamle skole, hvor hun skal synge. Hun skal tage afsted klokken kvart over syv for at være der i god tid.

Skolen har lokaler i et gammelt kloster, der er monomentalt opført i gotisk-stil med masser af spir, marmor-gange og store mosaikvinduer i taget.

Morgana modtages foran skolen af rektor, pressefotografer og hysteriske børn. Detektiverne har svært ved at overskue de mange mennesker og situationen bliver anspændt, der er dog ingen fare eller grund til alarm.

Jubilæumsfestlighederne finder sted i fællessalen, der er indrettet i hvad der oprindeligt var klosterets kapel. I den ene ende af salen er der opstillet en scene, hvor skolens kor og et orkester står. Resten af salen er fyldt med børn, forældre og gamle elever. Detektiverne kan ikke medbringe deres tunge våben, der vil vække for meget opmærksomhed.

Morgana bliver tilbudt en stol nedenfor scenen, hvor hun senere skal synge. Detektiverne vil sandsynligvis placere sig på strategiske steder omkring hende, eller skjule sig blandt publikum.

De første par timer er umådeligt kedelige og går med tørre taler og skinger korsang. På et tidspunkt udpeger Morgana en person bagerst i salen, som sin jaloux ex-mand. Hans ansigt er skjult af skygger, men man ser tydeligt gløden fra cigaretrøret. Morgana indskærper overfor spilpersonerne, at de ikke må opsøge ham, eller genere ham på nogen måde. Hun vil nødig ophidse ham yderligere, eller kaste hans vrede på detektiverne. Hvis en af spilpersonerne alligevel forsøger at komme tæt nok på til at få et glimt af ex-mandens ansigt, vil detektiven støde smertefuldt ind i The Corinthian - ex-mandens store bodyguard.

Under den kedsommelige ventetid kommer spilpersonerne til at tænke nærmere over at det faktisk er deres egen barndomsskole, som de er på. Udlever **handout nr. 8** til spillerne.

Efter et par lange timer er det Morgana's tur til at gå på scenen. Hun synger gribende smukt og tryllebinder både publikum og bodyguards. Hendes ene sang findes som **nummer to på scenebåndet**.

Mary mindes sin afdøde søster Madelaine, udlever **handout nr. 9** til spilleren.

Da Morgana holder en pause for at modtage det stormende bifald udsættes hun for et attentat. Mordforsøget kommer fra orkesterets blæsertrio, der udover elendige musikere også er mordere i forklædning.

3 FASKE BLÆSERE

De tre attentatmænd har hver et våben. To har hver en .357 S&W Model 27 revolver, imens den sidste har en .45 Colt M1911A1 automatpistol.
.357 S&W Model 27 NA(5/+6), KA(19/+0), MA(37/-5), LA(75/-9), SkH(2), Form(D), Skade(2d6+2), AS(0,9), Mag(6 skud), InI(1d4) og AR(13).
.45 Colt M1911A1 NA(5/+6), KA(12/+0), MA(25/-4), LA(50/-7), SkH(2), Form(SA), Skade(3d6), AS(0,8), Mag(7 skud), InI(1d4) og AR(13).
En af blæserne har også en MKII "Pineapple" håndgranat. EK(2) og FE(20).

står demonstrativt bag hende eller har fordelt sig strategisk i salen. Tiden står næsten stille, barneskrålet er monotont og benene sover. På et tidspunkt udpeger hun sin jaloux ex-mand. i mørket bagerst i salen. Hans ansigt forsvinder i skyggerne, men den tændte cigaret i et gyldent cigaretrør ses tydeligt. Morgana ønsker ikke at detektiverne gør noget ved ham.

Efter to uendeligheders venten i forgården til helvede er det langt om længe Morgana's tur. Som en diva træder hun frem i det skarpe projektørlys, og fra starten har hun publikum i sin hule hånd. Den fløjlsbløde stemme fylder rummets granithvælvinger med en intim og sensuel stemning, der tryllebinder såvel detektiver som publikum.

Mary Sloan's tanker glide tilbage til hendes egen skolegang før krigen. Hun mindes sin tvillingesøster, der også beherskede en særlig evne for at tryllebinde med sin forførende stemme. Det hele virker meget fjernt, som minder fra en glemt og svunden tid.

Efter tre kvarters åndeløs fascination får publikum endelig lov til at få vejret, da Fay Morgana holder en kort pause for at bade sig i det tordnende bifald. Imens hun pænt takker for bifaldet, bemærker en af detektiverne gennem øjenkrogen, hvorledes de tre blæsere med misgerning i blikkene gør tegn til hinanden. Som i slow-motion ser detektiven hvordan tre pistoler trækkes fri af deres diskrete skulderhylstre under de hvide smokingjakker. Livvagten kaster sig mod Morgana, der uvidende står med sin smukke ryg til de tre falske blæsere. Sekundet før tre velrettede skud smadrer mikrofonen bliver Morgana væltet i dækning bag den gamle talerstol. For at skabe et frit skudfelt til talerstolen affyrer attentatmændene en serie skud, der skal skræmme de øvrige musikere væk. De øvrige detektiver kommet sig hurtigt og får deres våben frem. Under en regn af sønderskudt glas fra loftets ældgamle glasmosaik, skubber detektiverne sig gennem det hysteriske publikum frem mod scenen. Den ene morderiske blæser trækker noget frem fra sin jakke, imens hans to kumpaner sender en byge af bly gennem talerstolens træ. Heldigvis går alle skuddene over detektiven, der presser Morgana ned mod gulvet, og efterlader kun et par huller i hans hat. De øvrige livvagter benytter **S**kurkene sender først hinanden sigende blikke hvor efter de hver trækker en skyder. Det er vigtigt, at en af detektiverne hurtigt fornemmer skurkenes hensigter, så han eller hun kan nå at kaste Morgana i dækning bag talerstolen. Hvis detektiverne har brug for lidt længere tid, så lad skurkene have problemer med de andre musikere, der står i vejen og først skal skubbes til side. Når Morgana først er trukket i dækning kan skurkene i ro og mag skyde mikrofonen i stykker.

Detektiverne har i starten svært ved at skyde på skurkene fordi de står blandt de andre musikere. De andre musikere flygter dog så snart skydningen begynder, hvilket giver spilpersonerne mulighed for at gyde ondt blod.

Når den første skurk falder vælger de sidste to flugten. For at aflede detektiverne kaster den ene af dem en håndgrant, der lander meget tæt ved Morgana. Granaten har en meget lang forsinkelse, faktisk så lang at en detektiv akkurat lige kan nå at samle den op og kaste den ud gennem et af rummets mosaikvinduer. Granaten sprænger så snart den er ude af vinduet, og sender farvede glassplinter ned blandt publikum.

Lad spilpersonerne indhente de flygtede slyngler. Det skal gerne ende med, at skurkene kommer til at skyde op i loftet, hvorved de bliver gennembordet af nedfaldent glas.

Efter **attentatet** hersker der stor panik. For anden gang ledes strisserne af den store overbetjent. Da han hører, at det er Fay Morgana, der er blevet angrebet, får spilpersonerne og deres arbejdsgiver hurtigt lov til at tage hjem.

Som under eftermiddagens attentat er Morgana umiddelbart forskrækket og bange, men der går hurtigt over.

FREDAG NAT

(FORTÆLLINGEN SIDE 15-16)

Spilpersonerne og **Morgana** når sandsynligvis først tilbage til huset over midnat. Morgana går hurtigt til sit gemak. Spilpersonerne får tilbudt en skål varm suppe i køkkenet, hvor de fleste af husets tjenestefolk sidder.

Midt i maden kommer stuepigen ned, og siger, at Morgana personligt ønsker at takke en af detektiverne på sit værelse. Vælg selv hvilken spilperson, der skal i ilden. Det passer bedst, hvis hun tilkalder en detektiv, der har været heltmodig tidligere på dagen, og som hun har flirtet med. Ken er et godt bud.

Når den udvalgte banker på Morgana's dør, beder en lokkende stemme ham om at gå direkte ind. Omkranset af stearinlys sidder Morgana i et transportabelt badekar. Hun kan godt bruge noget hjælp med at indsæbe ryggen...

De **andre detektiver** er trætte efter dagens dont og går hurtigt i seng. Et par stykke bliver nok oppe som vagter. Hvis der sidder en vagt udenfor Morgana's dør kan vedkommende hører plasken af vand og lyden af elskov. Vagten skal gerne blive jaloux. **Spil stemningsbåndet side A.**

Spilpersonerne har svært ved at sove og deres drømme er en fragmentariske strømme af fjerne minder og uhyggelige mareridt. Udlever **Personlige handout's nr. 10** til spillerne.

pausen, da skurkene genlader deres pistoler, til at sende ét styk hjernemasse, tungt af dårlig samvittighed, mod granitvæggen.

De to tilbageværende attentatmænd vælger at flygte ned af en tilstødende gang. Som afledning kaster den bagerste mand en håndgranat, der sydende lander midt på scenen, kun få meter fra den sønderskudte talerstol. Detektiven bag talerstolen ofrer alt og kaster sig frem mod granaten, imens hans kammerater fejer den bagerste af gerningsmændene ned med en byge af kugler. Med pulsen tordende i tindingerne og frygtens sved piskende ned af det sammenbidte ansigt får den opofrende helt fat i granaten, og sender den med et voldsomt kast op gennem loftets knuste glasmosaik. Sekundet efter eksploderer granaten og en byge af farvet glas skaber rædsel blandt det panikslagne publikum.

To af detektiverne optager forfølgelsen og løber med rygende våben ned af gangen. Som de runder det næste hjørne ser de skurken, der kun er få meter fra skolens yderdør. De råber advarende og affyrer et varselsskud, hvilket får attentatmanden til at stoppe op og se sig tilbage. Med frygtens øjne betragter han et øjeblik de hævede våben, så løfter han i et sidste desperat forsøg sit våben til skud. To hurtige skud lyder, og skurken går i knæ. Han ser et kort øjeblik måbende på den røde blomst, der hastigt vokser sig større på hans hvide smokingjakke, så hæver han revolveren. Detektiverne sætter endnu en kugle gennem manden, der vælter til jorden, imens han krampagtigt sender tre skud op i loftet. Detektiverne glemmer sent regnen af skarpt glas, der gennemborede mandens kød. Skriget vil de aldrig glemme. En sprække åbner sig i de tunge uvejrskyer, og månen kaster en cirkel af blegt lys gennem det sønderskudte vindue og ned på manden. Som tusinde nåle har glasskår gennemboret liget, og små mørke floder løber ned af den hvide smoking og danner en sø af blod på det gamle granitgulv.

Den næste times tid genlyder skolens gange af panikslagne forældre, grædende børn, forfærdede lærer, ambulance-folk og travle strissere.

Brug denne drømmesekvens på en af spilpersonerne, der har et nært forhold til den detektiv, der gæster Morgana. De andre spillere må gerne være til stede.

Spilpersonen vågner efter et frygteligt mareridt. Morgana og hendes elsker lå i heftig elskov, da de blev gennembordet af loftspejlet, der pludselig knustes og faldt ned over dem. Drømmen viste det hele i loftspejlet (se fortællingen for ideer til stemning og beskrivelse).

Spilpersonen har på fornemmelsen, at Morgana's elsker er i fare, og vil advare vedkommende. Stadig omtåget af søvn vælter spilpersonen ned til Morgana's værelse. Lyset i huset virker ikke, og de mørke gange virker længere og mere labyrintiske end ved dagslys. En eventuel vagt udenfor døren er forsvundet. Inde fra rummet høres lyden af elskov. Døren er åben.

På den store seng ligger Morgana og elskeren. I samme øjeblik som døren åbnes flækker loftspejlet over sengen. Nattevanderen når lige at se glasset gennemborde de elskende, før han eller hun vågner. Spilpersonen ligger kold af sved i sin seng. Udenfor bryder et lyn nattehimlen.

LØRDAG

LØRDAG MORGEN

(FORTÆLLINGEN SIDE 16)

Spilpersonerne vågner godt op på eftermiddagen, hvis de ikke bliver vækket forinden. De har alle sovet dårligt og er omtågede af uhyggelige drømme.

Den spilperson, der blev forført af Morgana, vågner i sin seng. Han kan ikke huske, hvordan han er kommet der, og nattens elskov står som et sløret og diffust minde. På ryggen har han dybe rifter efter negle eller klør.

Hvis der sad en vagt udenfor Morgana's dør om morgenen, så vedkommende butleren og tjeneren bærer den sovende elsker tilbage til sit værelse.

Detektiverne kan spise morgenmad sammen med tjenestefolkene i køkkenet. Nattens elsker har det nok lidt underligt og er næppe snaksalig. På køkkenbordet ligger dagens avis **handout nr. 5**.

RIDETUR

(FORTÆLLINGEN SIDE 16-17)

Omkring middag stilner vejret lidt af og det holder op med at regne. Morgana ønsker at ride en tur på sin store grund.

Der er to prægtige sorte hingste i stalden. Den eneste af spilpersonerne, der kan ride er Rick (han har spillet polo), så det bliver med stor sandsynlighed ham, der skal eskortere Morgana. De andre kan følge parret fra husets øverste etage, Læseværelset er bedst egnet.

Som under eftermiddagens episode i damemagasinet virker Morgana umiddelbart chokeret og rystet, men efter kort tid finder hun igen sit sædvanlige rolige ydre frem, som en fejlfri og granithård facade.

For anden gang samme dag bliver detektiverne forhørt af den store overbetjent. Som tidligere hænger den ramme lugt af mælk ved manden. Overbetjenten tror umiddelbart på detektivernes forklaring om selvforsvar og giver dem efter en times tid lov til at køre Morgana hjem.

.460 WEATHERBY MK III ELEFANTRIFFEL

En stor bolt-action riffel med kikkertsigte. NA (5/+2), KA(100/+0), MA(300/-3), LA(1000/-8), SkH(1), Form(E(2)), Skade(5d6), AS(1,3), InIm(-3), Ms(11) og Magasin(3 skud).

Da Morgana og hendes bodyguards igen træder gennem den svære egetræsdør til huset, slår uret i hall'en sit første midnatsslag. Et par af detektiverne har fået små rifter fra det nedfaldent glas. De bliver forbundet i køkkenet, imens de i selskab med husets andre tjenestefolk får en skål dampende rødbedesuppe. Regnen trommer sagte mod vinduerne og skaber sammen med komfuret's flammer en hyggelig og gammeldags stemning. En halv time senere kommer den spinkle tjenestepige ud i køkkenet. Hun fortæller med nedslået blik og pibende stemme, at Fruen i sit private gemak personligt ønsker at takke Ken for hans heroiske indsats tidligere på aftenen. Så snart Ken lukker døren efter sig, sendes lange og sigende blikke over køkkenbordet.

Lidt over to går detektiverne i seng, de er trætte efter dagens strabadser og mætte af oplevelse. De finder det alle svært at falde i søvn i deres store mørke værelser, hvor regnen trommer mod ruden. For foden af huset slår brændingen rytmisk mod klipperne. De sidste to dage har kradset op i et gammelt lag af glemsel og fortrængning, små stykker erindring fra den fælles barndom glider forbi de indre blikke. Med søvnens komme glider de fragmentariske minder over i forvirrede og uhyggelige drømme.

Med et lille skrig vågner Sally. Drømmen var skræmmende, kalejdoskopisk og meget virkelighedsnær. Ken og Morgana havde ligget i hektisk elskov på en seng af blodrød silke. Det hele var set oppefra. Pludselig slog billedet revner og faldt op ad. Før hun vågnede, nåede Morgana har taget en eksklusiv madpakke med, som hun deler med sin ledsager. Frokosten i det grønne må meget gerne udvikle sig, imens parret bliver beluret fra huset.

Det er optimalt, hvis det er nattens elsker, der overvåger dem fra læseværelset. Vedkommende bliver sikkert meget jaloux og kan lokkes til at bruge kikkertsigtet på den elefantriffel, der står i rummet. Riflen er ladt, og hjertesmerte kan jo som bekendt få folk til hvad som helst.

LØRDAG EFTERMIDDAG

(FORTÆLLINGEN SIDE 16-17)

De detektiver, der ikke overvåger Morgana, har fri hele eftermiddagen til at gøre som de lyster. En oplagt chance til at køre lidt rollespil med tjenestefolkene, og til at følge op på nattens kærlighedsdrama. Se afsnittet om bi-personerne.

Garvede og paranoide spillere vil sikkert bruge tiden til at gøre lidt research. De må endnu ikke finde noget direkte kompromiterende, men deres paranoia må der gerne bygges videre på. Se afsnitte om efterforskning.

RESTAURANT LE DUMAS

(FORTÆLLINGEN SIDE 17-21)

Klokken halv otte har Fay Morgana en middagsaftale med sin agent **Mr. T. Quist**. Bentley-en og ford'en skal derfor køre afsted omkring et kvarter over syv (som en rigtig lady kommer Morgana lidt for sent).

Den franske restaurant hedder **Le Dumas** (s'et er stumt) og er byens fineste og dyreste. Agenten venter allerede, når Morgana kommer. Han er en slesk fisk med skæl på skulderne, der forsøger at overtale Morgana til at droppe sine rejeseplaner. **Spil scenebåndets tredje nummer**, der er afdæmpet strygermusik.

Morgana og Mr. Quist får anvist restaurantens fineste bord, der står ved et stort vindue ud til gaden. Hvis detektiverne skulle forslå det, vil hun nægte at skifte plads til et andet bord. Detektiverne kan stå vagt ved indgangen eller de kan lege gæster ved naboborderne. Hvis de sidder ved et bord uden at bestille noget, vil tjeneren høfligt men bestemt bede dem om at fjerne sig. Detektivernes likvider taber stort til menu-kortets priser. Morgana bestiller på perfekt fransk, og det overdådige måltid begynder.

Morgana spiser næsten intet, men agenten propper i sig og demonstrerer meget dårlige bordmanérer.

På et tidspunkt tilkalder Morgana en af sine vagter til hvem hun udpeger sin ex-mand, der sidder med ryggen til i restaurantens fjerneste hjørne. Hun indskærper, at spilpersonerne ikke må gøre ham noget.

Hvis en af spilpersonerne ikke kan dy sig må han stifte smertefuldt bekendskab med The Corinthian - ex-mandens bodyguard (se fortællingen).

Sally at se Ken blive gennemboret af glasset fra det knuste spejl. Hun havde set det hele i loftspejlet.

Våd af frygtens kolde sved ligger hun og ser op i loftspejlet over sengen - pulsen tordner i tindingerne. Hun føler instinktivt, at Ken er i fare. Stadig omtåget kravler Sally ud af sengen, slynger et lagen om kroppen, og vælter ud på gangen. Hun vil tænde lyset på den mørke gang, men kontakten reagerer ikke. Efter at have hentet og tændt en lysestage fra sit værelse begiver Sally sig gennem husets mørke gange. Det er svært at finde rundt i det store hus' snørklede gange, og hun tumler længe rundt, mere og mere febrilsk. Hele tiden føler hun, at nogen følger efter hende. Hver gang hun vender sig om er gangen øde.

Pludselig står hun udenfor døren til Morgana's private gemak. Sam skulle holde vagt udenfor døren, men stolen er tom. Under døren kan et svagt rødligt skær skimtes. Inde fra værelset høres lyden af hektisk elskov. Sally står i vildrede og ved ikke hvad hun skal gøre, da lyden af glas, der knuses, blandes med den heftige stønnen. Hun flår døren op og ser Ken og Morgana's nøgne kroppe blive gennemboret af nedfaldent glas fra det knuste loftspejl. Så vågner hun.

Lørdag morgen mødes detektiverne til morgenmad i køkkenet lidt over ti. De røde øjne og blege ansigter omkring morgenbordet viser tydeligt, at natten var hård og søvnløs. Sally er ligbleg, og den buttede madmor insisterer på, at hun drikker noget levertran for at komme til kræfter. Ken er usædvanlig tavs og løfter sjældent blikket. Vejret er lidt bedre, og det er holdt op med at regne.

Klokken nærmer sig elleve, og Morgana kommer ind i køkkenet. Hun er klædt i klassisk ride-dress med høje ridestøvler, hvide bukser, rød jakke og pisk. Som altid virker hun unaturlig smuk og bærer på ingen måde præg af gårsdagens og nattens hændelser. Hun smiler venligt rundt og hilser til god morgen, men møder ikke Ken's spørgende øjne.

Da vejret er blevet lidt bedre, vil

2 MORDERISKE TJENERE

Morgana, Mr. Quist og senere spilpersonerne bliver overfaldet af to attentatmænd i tjenerdress. Den ene har en lille tysk Mauser HSc automatpistol og den anden må nøjes med sit fonduespyd.

9mm Mauser HSc NA(5/+6), KA(10/+0), MA(20/-4), LA(40/-8), SkH(4), Form(SA), Skade(2d4), AS(0,7), Mag(8 skud), InI(1d3) og AR(14).

Fonduespyd Skade(2d6), AS(0,5), Form(stik), OffAR(10), DefAR(6) og InI(1d4+1).

En af tjenerne har også en flaske forgiftet Chambertin 1932.

Attentatet kommer et godt stykke inde i hovedretten. En falsk tjener kommer med forgiftet vin, der drikkes af den ubehøvlede Mr. Quist. Da agenten begynder at ralle trækker den falske tjener en revolver fra sit buksekant.

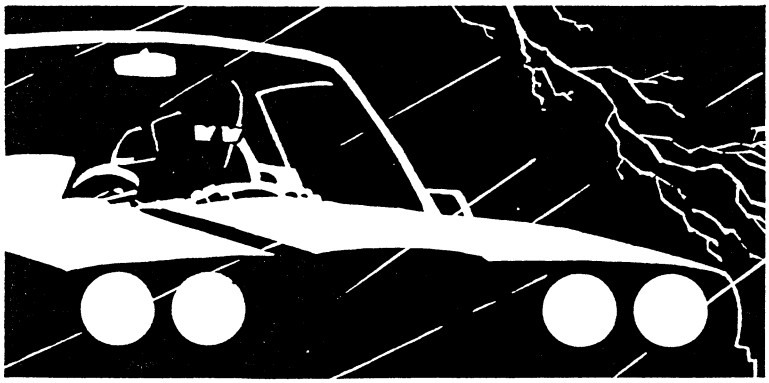
Du skal time det således, at detektiverne lige akkurat kan nå at fælde tjeneren med en rugby-tackling. Morgana er for tæt på til at spilpersonerne kan skyde. Det skal gerne udvikle sig til håndgemæng på gulvet blandt bordben og skrigende gæster.

Den falske tjener har en kumpan, der er ved at serverer fondue ved nabobordet. Lad ham kaste sig ind i kampen med et brændende fonduespyd, når det er mest episk. Husk at bruge gryden med kogende olie til noget nyttigt.

Under kampen skal den forgiftede Mr. Quist gerne komme så galt afsted som overhoved muligt. Ex-manden er sporløst forsvundet under kampen (han er gået ud af bagdøren med sin bodyguard).

Når alle tror, at kampen er overstået og faren drevet over, høres lyden af hvinende dæk fra gaden. En bil fræser forbi restaurantens store vinduer og åbner ild med automatvåben. Spilpersonerne kan lige nå at kaste Morgana til gulvet før kuglerne smadrer bordet og Mr. Quist. Husk det knuste glas og eventuelt en krystallysekrone, der falder ned.

Hvis der venter en detektiv udenfor i en bil, kan han sætte efter skurkenes vogn. En efterfølgende biljagt skal enten ende med at attentatmændene slipper væk, eller med at deres bil sprænger i luften (amerikanske biler er frygtelige brandfælder).



Igen anføres politiet af den samme store overbetjent (ham med mælken). Han er ikke glad ved situationen, men lader Morgana og detektiverne slippe hurtigt.

THE PINK FLAMINGO CLUB

(FORTÆLLINGEN SIDE 21-23)

Fay Morgana er hovedattraktion på den eksklusive natklub, The Pink Flamingo Club, hvor hun synger hver lørdag.

På trods af eventuelle protester fra spilpersonerne, insisterer Morgana på at køre direkte fra restauranten til natklubben.

Morgana ride en tur på sin store grund. Der er en ekstra hest i stalden, så en af detektiverne kan følge hende. Sikkerhedsmæssigt er der ikke være de store problemer, da man fra husets øverste vinduer kan overskue hele grunden med en kikkert.

To smukke sorte hingste trækkes frem fra stalden, og Morgana rider ud med Rick, der har dyrket polo og derfor er en habil rytter. Det våde græs dufter kraftigt og forfriskende.

Fra et vindue i det øverste læseværelse overvåger Ken det ridende par. I starten kan han nemt følge rytterne, der rider langs stranden, men da Morgana sætter sin hest i galop kommer parret hurtigt udenfor rækkevidde af den svage kikkert.

Opgivende er Ken på vej ud af rummet, da hans blik falder på den tunge elefantriffel, der står i et glasskab i et hjørne af arbejdsværelset. Gennem det kraftige kikkertsigte på riflen finder Ken nemt det ridende par, der er nået frem til en lille lund. Med smertende hjerte ser Ken, hvordan Rick galant hjælper Morgana af hesten og finder en frokostkurv frem. Parret sætter sig under træerne på et medbragt tæppe og påbegynder et intimt måltid med champagne, østers og kaviar. Med brændende og tårevædede kinder ser Ken, hvordan middagen bliver mere og mere intim. Selv om det er umuligt føler han, at Morgana ser ham direkte i øjnene hen over Rick's nøgne ryg. Han strammer fingeren om aftrækkeren, men modet svigter ham i sidste øjeblik.

Det ridende par vender tilbage efter et par timer. Resten af eftermiddagen skænker Morgana ikke Rick et eneste blik.

Lørdag aften er Morgana travlt besat: Først skal hun spise med sin agent og gamle ven **Mr. T. Quist**. Bagefter skal hun ned på natklubben, **The Pink Flamingo Club**, hvor hun optræder fast. På trods af detektivernes advarsler nægter hun at aflyse arrangementerne - hun vil have tid til at tage rigtig afsked med byen.

Klokken lidt over syv ruller Bentley'en igen frem fra garagen og kører,

Natklubben er meget stor, dekadent og eksklusiv. Morgana skal på scenen lidt over midnat og sminker sig i sit eget garderoberum. Hvis hun i den forbindelse kan forfører en ny af sine livvagter er det alle tiders. Spil kortene, så jalousien og konflikterne blomstre mest muligt.

Spilpersonerne vil sikkert undersøge stedet, men der er ingen bomber eller slyngler i skjul.

Når Morgana går på scenen kan detektiverne enten stå blandt publikum eller bag scenen.

Lyset slukkes i natklubben, der er fyldt til bristepunktet, og Morgana indtager scenen. **Spil nummer 4 på scenebåndet**.. Hendes sang forfører alle, og detektiverne mindes Madelaine - Mary's afdøde tvillingesøster. Udlever **handouts nr. 11.**

Attentat kommer et stykke inde i Morgana's show. Fem målrettede mænd i lange frakker kommer væltende ind af klubbens dør. De fremdrager hver et våben og skal til at pløkke Morgana, der i projektørlyset udgør et perfekt mål.

5 "GUNMEN"

I bedste (eller værste) gangsterstil kommer fem attentatmænd ind i natklubben. De har hver et automatvåben. To med Thompson maskinpistoler, to med M3A1 "greasegun" maskinpistoler og den sidste med en M2 karabin.

.45 Thompson NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-9), SkH(4/7), Sm(---/-3), Form(SA+A), Skade(3d6), AS(0,7), Mag(50 skud), InI(1d4+1) og AR(14).

.45 M3A1 "Greasegun" NA(5/+6), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-9), SkH(---/5), Sm(---/-3), Form(A), Skade(3d6), AS(0,7), Mag(30 skud), InI(1d4+1) og AR(13).

7,62mm M2 NA(5/+3), KA(50/+0), MA(150/-4), LA(300/-8), SkH(4/8), Sm(---/-3), Form(SA+A), Skade(3d6), AS(0,9), Mag(30 skud), InI(1d4+1) og AR(14).

Det er fedt, hvis spilpersonerne får den idé at skyde projektøren i stykker, så alt bliver mørkt i natklubben. Hvis spillerne er for fantasiløse, så må gangsterne selv gøre det.

Attentatmændene åbner ild ind i natklubbens mørke, og rammer sikkert en masse uskyldigemedlemmer af byen bourgeois. Gangsterne er beordret til at skyde skråt ind i natklubben, så Morgana på scenen ikke kan blive ramt.

Spilpersonerne har rimelig gode chancer for at nakke attentatmændene, der står nydeligt i silhouet mod den neonoplyste gade.

Attentatet skal gerne ende med, at skurkene får nogle tæsk for der efter at stikke af i en flugtbil. Forhåbentlig bliver flugtbilen skudt til smadder, så den kan eksploderer på passende vis. Husk de mange spejle og baren.

For anden gang samme aften, må spilpersonerne stå skoleret for den store overbetjent. Han er meget muggen ved de mange dødsfald, og begynder at tale om manglende våbentilladelser og inddragelse af licenser. Kun Morgana's overtalelsesevner og løfte om at forlade landet på mandag, får overbetjenten til at lade detektiverne slippe.

eskorteret af Ford'en, ind mod byen. Efter få minutter trækker det op og de første regnbyger hamrer mod bilerne.

Le Dumas er byens fornemste franske restaurant og i en prisklasse, som kun Rick kan forstå. Mr. Quist venter i restaurantens hall, der er et orgie i spejle, krystallysekroner og aristokratisk arrogance.

Agenten er en snusket lille fyr med grådige øjne og skæl på skulderne. Han hilser indsmirende på Morgana og kysser hendes hånd med sprukne læber, der glinser af spyt. Af en yderst velklædt og underdanig tjener får de henvist et bord ved det store panorama-vindue, hvor en let forret af marinerede duehjerter venter. Detektiverne fordeler sig dels ved restaurantens hoveddør og dels ved de omkringstående borde. Selv i det stiveste puds er det svært ikke at skille sig ud fra mængden.

Før middagen begynder kalder Morgana en detektiv til sig og udpeger en skikkelse i restaurantens fjerneste hjørne som sin ex-mand. Hun tilråder, at detektiverne er ekstra vagtsomme, da han sandsynligvis er ude på noget. Hun vil ikke have, at livvagterne opsøger ham eller generer ham på nogen måde. Ex-manden sidder med ryggen til Morgana og detektiverne - kun røgen fra hans cigaretrør og det slikkede sorte hår ses. Han spiser alene.

Middagen glider roligt og dekadent frem: Frølår, fulgt af østers, der følges af trøffelsuppe, som igen følges af enebærrøget mørbrad fra en panda. Morgana nipper kun til maden, og overlader det til Mr. Quist at smæske i lækkerierne. Detektiverne overhører ikke hele samtalen, men det fremgår, at den sleske agent forsøger at overtale Morgana til at aflyse sine rejseplaner. De fattige detektiver, der ikke har råd til at bestille noget, må henvise til deres arbejde for ikke at blive smidt ud.

På et tidspunkt kan Sam ikke længere modstå fristelsen: Efter et toiletbesøg går han over mod det hjørne, hvor ex-manden sidder for sig selv. Sam vil ha' et glimt af mandens ansigt.

Tre borde fra ex-mandens ranke ryg flyver en blankpoleret sko, størrelse 48, frem og Sam falder hovedkuls til gulvet. Omtåget og med smertende knæ vender han sig om for at se hvem, der spændte ben.

LØRDAG NAT

(FORTÆLLINGEN SIDE 23-26)

Efter en lang og spændingsfyldt aften kommer detektiverne og Morgana hjem en gang over midnat. Trætte og udmattede går folk i seng. **Brug stemningsbåndets side B.**

Endnu en gang sover spilpersonerne elendigt og får rodet op i ubehagelige minder. **Udlever handout nr. 12.**

Arranger det således, at Mary, eller næstbedst Sally, i løbet af natten kommer til at holde vagt udenfor Morgana's dør.

Under Mary's (eller Sally's) vagt åbner Morgana døren. Hun har svært ved at sove og vil ned i vinterhaven for at spille på sit flygel. Vagten bliver nød til at følge med hende.

Morgana spiller i takt med tordenvejret og skal gerne ende med at forføre sin magtesløse livvagt. Under elskoven på vinterhavens kolde gulv går en rude i stykker. Regn og glasskår rammer de elskende, der dog ikke kommer alvorligt til skade. **Spil nummer fem på scenebåndet.**

En af de andre spilpersoner vågner ved lyden af flyglet. Det skal helst være en, der er tæt knyttet til Morgana's elsker. Spilpersonen går gennem de mørke gange, hvor lyset ikke virker, og kommer efterhånden ned til vinterhaven.

Alting virker underligt fremmed og gange virker længere og større end normalt.

Da spilpersoen runder det sidste hjørne til vinterhaven, viser det sig, at det er en drøm. Vinterhaven er væk og i stedet spiller en ung pige (Madelaine) på et flygel i en stor stue. I samme øjeblik ser spilpersonen sig i et spejl, og betragter spejlbilledet af sig selv som barn.

Spilpersonen bliver vækket et sted i huset af butleren. Det hele var blot en drøm, og staklen har gået i søvne. Huset er stille, og musikken er forsvundet.

SØNDAG

GUDSTJENESTE - SØNDAG MORGEN

(FORTÆLLINGEN SIDE 26-29)

Detektiverne får ikke lov til at sove ud efter gårsdagens strabadser, for Morgana vil til katolsk messe.

Detektiverne har alle sovet elendigt. Morgana's elsker kan næsten intet huske, men har små rifter over det hele, men især på knæ, ryg og albuer. På køkkenbordet ligger avisen, **handout nr. 6**.

Morgana og eskorte forlader huset lidt over ti.

Kirken er storslået i gotisk stil og dyster. Den er halvfyldt, primært med gamle damer og enkelte småbørnsfamilier.

Præsten er en sur fed mand, der med gyngende dobbelthage og spyt på hagen tordner om synd, dommedag og de ti-bud. Rollespilråd: Gør dig lang i ansigtet, pust kinder op og hold vejret til du bliver rød i hovedet.

"Det må De sandelig undskylde" brummede en stemme højt over Sam, imens en stor fod med flere hundrede kilos væg placeres på hans højre hånd t. Små lysende prikker danser lystigt for øjnene, da Sam hører knoglerne i sin hånd knase. Kun ved at bide tænderne sammen, til smagen af blod fylder mundhulen, undgår Sam at skrige. Gorillaen, der er i silke-jakkesæt, løfter ham op og følger ham venligt, men bestemt, i retning af hans plads. Knugende sin hånd og hvid i ansigtet af smerte humper Sam tilbage til sin plads.

Godt inde i hovedretten sender Mr. Quist bud efter den tredje flaske vin, en dybrød **Chambertin 1932**. Han er efterhånden godt lakket til, og råber højrøstet efter tjenere og gæsterne ved de nærmeste borde.

En fornem klædt tjener kommer ned til bordet med den bestilte vin. Han forsøger at hælde en lille smule op til Morgana, så hun kan prøve-smage vinen, men afbrydes af Mr. Quist, der flår flasken fra ham og fylder sit glas i en grad, der farver den hvide dug blodrød. En af detektiverne bemærker, at den nervøse tjener lader sin venstre hånd glide ned til bukselinningen. Mr. Quist drikker dybt af sit krystalglas, raller et kort øjeblik mens øjnene køre rundt i hovedet, hvorefter han knalder panden ned i sin panda-mørbrad, så kødsaften flyver. Imens Morgana hviner højt ser detektiverne, at tjeneren fremdrager en lille sort automatpistol fra sin buksekant. Han retter pistolen mod den skrigende sangerinde, men når ikke at trykke af, før Sam vælter ham med en rugby-tackling. Sam og den morderiske tjener vælter rundt mellem bordene, imens de kæmper om pistolen.

Mary er ved at ile sin bror til hjælp, da hun ud af øjenkrogen opfatter en lysende bevægelse. Hun når lige at dukke sig, da et flammende fondue-spyd kløver luften over hendes hoved. Den anden

Morgana sidder stille i kirken og deltager hverken i salmesangen eller bønnen. Hun sidder med bøjet hoved og foldede hænder - er det en lille tåre, der glider ned af den snehvide kind? Enten er skuespilleren sej til at lave krokodilletåre, eller så sørger genfærdet, spøgelset, eller hvad det nu er, over sin egen død.

Efter gudstjenesten bliver Morgana siddende til de fleste andre kirkegængere er gået.

Hvis du vil spille på de store strenge, kan du lade en gargoyle falde ned fra kirketårnet i det øjeblik Morgana forlader kirken. Lidt nedfaldent puds eller en voksende skygge kan give detektiverne et varsel, så de i sidste sekund kan nå at skubbe Morgana til siden. Den tunge stenstatue borer sig en halv meter ned i jorden.

På vej ud mod bilerne angriber en gruppe gangstere, der er udklædt som en begravelse. Begravelsen finder sted lige op af stien ud til parkeringspladsen.

Spillere med andet end papkort i tankerne vil nok undre sig lidt: Begravelsen var ikke i gang, da gudstjenesten startede, så hvor blev den indledende ceremoni holdt?

Det er vigtigt, at spilpersonerne bliver varskoet i tide, så de kan kaste sig i dækning før kuglerne begynder at flyve. Detektiverne kan enten bemærke; at kisten ikke er helt lukket, at enken har overskæg under sløret, eller at præsten er ekstremt ringe til latin. Den sidste udvej er, at de hører lyden af automatvåben, der bliver afsikret, bag sig.

Den falske begravelse består af en præst, der har en pude på maven, en enke, et lig i en kiste og tre sørgende mænd i lange sorte frakker.

MORDERISK BEGRAVELSE

Spilpersonerne bliver angrebet af seks attentatmænd, der er forklædt som medvirkende ved en begravelse.

De tre "sørgende" mænd har hver en Thompson maskinpistol

.45 Thompson NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-9), SkH(4/7), Sm(---/-3), Form(SA+A), Skade(3d6), AS(0,7), Mag(50 skud), InI(1d4+1) og AR(14).

"Enken" har en S&W Model 29 revolver i sin håndtaske.

.44 S&W Model 29 NA(5/+6), KA(30/+0), MA(75/-6), LA(150/-10), SkH(1), Form(D), Skade(3d6+1), AS(0,9), Mag(6 skud), InI(1d4+1) og AR(11).

"Liget" har medbragt en Winchester M1897 Riot shotgun.

Winchester M1897 NA(5/+4), KA(15/+2), MA(45/-1), LA(90/-5), SkH(1), Form(E), Skade(6d6), AS(0,5), Mag(5 skud), InI(1d4+2) og AR(14)..

Sidst, men ikke mindst har "præsten" en Mauser M1896 "Broomhandle" pistol.

Mauser M1896 NA(5/+6), KA(12/+0), MA(25/-4), LA(50/-7), SkH(4), Form(SA), Skade(2d6), AS(0,9), Mag(10 skud), InI(1d4) og AR(10).

morderske tjener, der var ved at servere fondue ved nabobordet, griber Mary om halsen og fører det brændende spyd mod hendes ansigt. Hun forsøger standhaftigt at holde spydet tilbage, men han er stærkest, og det rødglødende metal nærmer sig hendes smukke øjne.

I sidste øjeblik mærker hun et håndtag og slynger desperat gryden med sydende olie i ansigtet på voldsmanden. Staklen vælter rundt med hovedet indspundet i flammer, imens hans rædselsskrig runger gennem restauranten. Blindet af kogende olie vælter han gennem det store vindue og bliver spiddet på det spidse smedejerns hegn nedenfor.

På gulvet har Sam problemer. Skurken har overtaget og klemmer detektiven mod gulvet, imens han langsomt tvinger pistolen mod hans bryst. De andre detektiver prøver på at hjælpe, men har svært ved at komme til blandt de hysteriske gæster og tør ikke skyde af frygt for at ramme deres ven. Skurken trykker af, men rammer kun Sam i skulderen - det næste skud vil dog uden tvivl ramme mere centralt. Heldigvis finder Sam's smertende højre hånd fonduespydet, der blev slynget væk af sin forrige ejermand. Imens det rødglødende metal brænder sig ned i håndfladen løfter Sam spydet og støder det dybt ned i ryggen på den falske tjener. Efter tre stød bliver han slap, og Sam kommer fortumlet på benene.

Detektiverne tjekker hurtigt Morgana og agenten. Hun er uskadt, hvis man ikke medregner de røde pletter af rødvin og kødsovs, men er selvfølgelig rystet over attentatet. Værre står det til med Mr. Quist, der først blev forgiftet og derefter fik en halv grydefuld fondue-olie ned af ryggen. Det fine silkejakkesæt brænder stadig.

Attentatet starter, når Morgana og livvagterne er lige ud for begravelsen, ved at kistelåget flås op af "liget", der har en shotgun i hænderne. Spilpersonerne og Morgana har intet andet valg end at kaste sig i dækning bag de nærmeste gravsten.

Attentatet skal gerne udvikle sig til en længere skudkamp, hvor detektiver og slyngler ligger i dækning på hver sin side af kirkestien. Præsten og liget er hoppet ned i graven og bruger den som skyttehul.

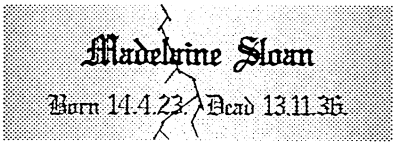
Det er bedst, hvis spilpersonerne kun sjældent tør stikke hovederne frem pga. gangsternes spærreild. I VP kan du kræve at spilpersonerne skal klare et MMM-tjek med -5 for at turde stikke hovedet frem.

Den overvejende grund til, at jeg har givet Sam Sloan en elefantriffel er, at den kan skyde gennem gravsten. Hvis det er muligt, så manipuler spilleren til at medbringe våbnet f.eks. *"Da du børster tænder søndag morgen falder din Thompson ned i det fyldte badekar og ruster op. Heldigvis har du din trofaste Nitro Express!"*.

Attentatet skal gerne ende med, at slynglerne frygter og bliver skudt i ryggen. Hvis spilpersonerne får problemer, så lad politiet ankomme meget hurtigt.

Strisserne ledes også denne gang af den store overbetjent. Han er meget utilfreds med at skulle arbejde søndag morgen, og lover detektiverne, at de vil ha' meget, meget sundt ved at tage på en lang ferie, så snart deres nuværende job er overstået.

Da spilpersonerne forlader stedet bemærker de en gravsten, der er blevet flækket af flere skud. På gravstenen står:



Det går nu op for spilpersonerne, at det var denne kirkegård, hvor Mary's tvillingesøster Madelaine Sloan blev begravet for femten år siden. Udlever **handout nr. 13.**

SØNDAG EFTERMIDDAG

(FORTÆLLINGEN SIDE 29)

Morgen skal bruge det meste af søndag eftermiddag til at pakke. Hun skal flyve til Europa næste morgen klokken 10.00.

Eftermiddagen kan bruges til at køre konflikterne mellem spilpersonerne op. Der burde på nuværende tidspunkt være lagt godt i ilden med jalousi, afbrændte elskere, brudte forhold og ikke at forglemme de forsvundne terminspenge. Se det senere afsnit om det psykologiske spil.

Da spillerne som udgangspunkt har meldt sig til et detektiv-drama, kan det let tænkes, at de vil lave en masse research. Se afsnittet om efterforskning.

Detektiverne tror, at faren er drevet over, da de hører en brølende bilmotor fra gaden. Instinktivt kaster de sig til jorden og trækker Morgana med. Kuglerne pisker gennem det knuste vindue og spreder død og ødelæggelse i restauranten. En sky af knust glas og sønderskudte madrester vælter ned om ørerne på livvagterne, der heldigvis ligger for lavt til at blive ramt. I loftet bliver en af de store krystallysekroner skudt løs. Med et brag knuses den mod bordet over detektivernes hoveder, hvor den flår rygsøjlen op på stakkels Mr. Quist. Attentatbilen forsvinder i natten før detektiverne kan nå at gøre noget. Ex-manden er forsvundet under tumulten.

Den næste times tid er den før så elegante restaurant et kaos af bekymrede overtjenere, forvirrede strømere, fortravlede ambulancefolk og ophidsede gæster. Overbetjenten med tyrenakken taler alvorligt og formanende med Fay Morgana, tilsidst får hun får lov til at forlade stedet med sine vagter.

Til stor undren vil Morgana ikke hjem, men insisterer på at blive kørt til natklubben. Hun overhører alle formaninger og gode råd, og nægter at ændre sit program pga. af sin exmands små julelege. I bilen takker hun Sam med kærligt blik og lange kindkys for hans heltedåd.

The Pink Flamingo Club er en af byens mest populære og eksklusive natklubber. De enorme lyserøde neonskilte spejler sig i gadens regnpytter og forkynder, at aftenens hovednummer er den sensationelle Fay Morgana. Bentley'en stopper ved bagdøren, og Morgana smutter indenfor sammen med livvagterne. I sin private garderobe begynder hun at sminke sig, imens detektiverne undersøger stedet. Morgana tilbyder Sam, der har forbindinger om højre hånd og venstre skulder, at han kan hvile sig lidt i hendes garderobe, imens hun gør sig klar. Sam, der igennem hele sit liv har haft problemer med kvinder, er lidt utilpas ved situationen, især da Morgana med et forførende smil beder ham om at lukke hendes stramme kjole i ryggen.

Iført en tæt rød kjole går Morgana på scenen lidt over elleve. Hendes fortryllende sang fylder klubben, og henfører såvel detektiver som publikum i en trancelignende tilstand af fascination og målløshed. I lokalets

AFSKEDSMIDDAG

(FORTÆLLINGEN SIDE 29-32)

Lørdag inviterer Morgana sine livvagter til afskedsmiddag. Hun er blevet meget glad for detektiverne, der gentagende gange har reddet hendes liv. Hun føler, at en afskedsmiddag er det mindste hun kan gøre for at udtrykke sin store taknemmelighed.

Formålet med afskedsmiddagen er at skabe omstændigheder lignende dem, hvor Madelaine døde for 15 år siden. Det hele skal gerne føre til, at spilpersonerne vælter forvirrede og berusede rundt i det store hus, der er blevet mørklagt af et strømsvigt. Morgana skal forsvinde i forvirringen, og alle spilpersonerne skal være alene i på et tidspunkt, så de senere kan blive beskyldt for mordet. Det er fedt, hvis spillerne tror, at huset bliver angrebet af gangstere. Det kan få dem til at overfalde hinanden i den dårlige belysning, hvilket kan skabe yderligere forviklinger. Hvis det er gået godt, er spilpersonerne så meget i konflikt med hinanden, at de også mistænker hinanden for lyssky hensigter.

Morgana insisterer på, at alle detektiverne deltager i middagen og at de klæder sig pænt på. De kan låne passende galla-påklædning, hvilket stuepigen vil hjælpe dem med. Spilpersonerne venter sandsynligvis et angreb den sidste nat og vil sikkert protestere. Morgana kan med besvær overtales til, at én livvagt på skift kan forlade middagen for at holde vagt.

Middagen serveres i husets store spisesal, der ligger ud mod havet. Det lange bord er dækket fornemt op med hvid dug, sølvtøj og krystalglas. Det elektriske lys er slukket og den store sal er kun oplyst af det blege skær fra nattehimlen og utallige sorte vokslys. Morgana er stadset ud med diamant-diadem og mørkerød selskabskjole. Ved hendes side står "beostæren" Matthew i sit gyldne bur og æder friske fåreindvolde.

Maden serveres af tjeneren, stuepigen og butleren i fællesskab og er overdådig: Hummersuppe og snegle i hvidløgsmarinade som forret. Blodig oksesteg, østers og basilikumsstegte dueunger som hovedret. Til dessert serveres safrankandiserede crêpes (pandekager) med sorbetfyld.

Vinen er fin og kraftig, og skal gerne gøre spilpersonerne berusede i en fart. Morgana skåler tit og ofte. Spilpersonerne skal for en stund glemmer, at de er livvagter. Efter desserten er serveret sender Morgana tjenestefolkene hjem. Det er vigtigt, at de ikke er der under mordet. Hendes forklaring kan enten være, at hun ønsker at være lidt alene med sine middagsgæster, eller at tjenestefolkene også skal flytte og gerne vil køre deres ting hjem i aften, da de får for travlt næste dag.

Efterhånden som middagen skrider frem formørkes himlen og et voldsomt tordenvejr rammer huset. Tordenvejret kan bruges som forklaring på strømsvigtet.

På et passende tidspunkt kan du lade et lyn smadre et af de træer, der står tæt ved huset. Først og fremmest ser det godt ud, men yderligere kan træet vælte ind gennem et af husets vinduer f.eks. et vindue ind til spisestuen. Det knuste vindue vil få alle levende lys til at blæse ud, og vil forhåbentlig få detektiverne til at tro, at huset bliver angrebet.

Lynnedslagene kan også afbryde telefonen midlertidigt eller få den til at ringe spontant.

bagerste hjørne bemærkes ex-manden, der skjult af skygger ryger en glødende cigaret.

Detektiverne bliver pludselig bevidst om den slående lighed mellem Fay Morgana og **Madelaine Sloan** - Mary's afdøde tvillingesøster. Minderne om Madelaine er fjerne og kaldes kun modvilligt frem. Selv om Morgana er næsten femten år ældre end Madelaine var, så minder deres kropsholdning, stemme og udstråling meget om hinanden.

Detektiverne afbrydes brutalt i deres minder, da døren til natklubben sparkes op og fem målrettede mænd i lange sorte trench-coats vælter ind. Mændene ser straks Morgana, der står klart oplyst af en enlig projektør, og fremdrager et brutalt sortiment af automatvåben.

Tom opgiver straks enhver forestilling om at skyde alle fem gangstere ned, før de får ram på Morgana. I stedet skyder han projektøren, og henlægger natklubben i mørke. Forvirrede sender gangsterne fuldautomatiske salver ind i lokalet. Det hele er et inferno af tordende automatvåben, knust glas og skrigende gæster. Det tager et øjeblik før detektiverne kommer sig over angrebet, men så besvarer de også ilden efter bedste evne. Gangsterne i døråbningen er tydelige silhuetter mod den neon-oplyste gade og nemme mål for detektivernes kugler. To af voldsmændene træffes hårdt og vælter om på gulvet. De tre resterende retter ilden mod detektivernes mundingsflammer. Under hektisk beskydning kaster heltene sig i dækning bag baren eller væltede borde. Tom er ikke hurtig nok og træffes i låret. Han jamrer, imens blodet pulser ud over hans hvide skjorte. Morgana er nået i dækning bag scenen, heldigvis undgik hun kuglerne og slap med skrækken.

Det lykkes for Ken at fælde endnu en gangster med en ladning

Som et led i spredningen af spilpersonerne er det nyttigt, hvis du kan få en af dem til at gå tidligt i seng, imens de andre fortsætter middagen. Vedkommende kan direkte gå kold af for meget sprut, eller en såret person kan få et ildebefindende (smertestillende medicin og alkohol går dårligt i spænd!).

Den sovende vil få et frygteligt mareridt, hvor han gennemlever tragedien for femten år siden. **Spil stemningsbåndet side B.** Som et spøgelse vælter han rundt i sine gamle minder. Han ser sig selv som beruset barn og forfølger sig selv gennem de lange mørklagte gange. Drømmen stopper, når spilpersonen over skulderen på sit barnlige jeg, ser den dræbte Madelaine på gulvet i pejsestuen. Et barn kan sidder bøjet over liget - morderen?

Den sovende spilperson vågner under mørklægningen og vælter forvirret ud på gangene. Senere vil de andre spillere forhåbentlig mistænke staklen for mordet for Morgana.

Det er fedt, hvis du kan få spilpersonerne spredt under den sidste del af middagen: En kan gå på WC, en kan hente mere vin etc. Hvis du tager spilleren udenfor til solosnak, hver gang en spilperson forlader spisesalen, vil det øge mistanken mod vedkommende og skabe uhygge.

MORDET - SØNDAG NAT

(FORTÆLLINGEN SIDE 32-36)

Morgana skal dø i pejsestuen omkring midnat. Den okkulte forklaring er, at Madelaines genfærd genspiller sin oprindelige død (det må da være noget som gengangere er gode til).

Den rationelle forklaring går på, at en ekstern gangster eller en af tjenestefolkene lusker ind i det mørklagte hus og dræber skuespillerinden, der er blevet instrueret til at vente i pejsestuen.

Spil nummer 6 på scenebåndet når stemningen i det mørklagte hus intensiveres.

Morgana bliver fundet af en spilperson i pejsestuen. Hun ligger på maven foran pejsen på det hvide isbjørneskind. Hendes hals er flået op - det røde hjerteblod har dannet en sø på det hvide skind. På skindet og gulvet omkring liget ligger en masse glasskår. De stammer fra et knust glasbord, fra et knust glas og fra en knust flaske. Glasskårene i Morgana's hals tyder på, at hun har fået flået halsen op med et knust vinglas. Liget skal gerne findes i samme øjeblik, som det store ur i pejsestuen slår det første midnatsslag.

Før liget bliver fundet, skal der være en periode, hvor spilpersonerne er spredt fra hinanden og individuelt vælter rundt i det store hus på jagt efter Morgana og eventuelle attentatmænd. **Spil stemningsbåndets drømmeside**. Forvir dem så meget som muligt og gør dem bange og paranoide. I deres beruselse skal de være i tvivl om hvor meget, der er gamle minder, og hvor meget, der er virkeligt.

hagl i underlivet, og de sidste vælger flugten. Ken og Rick er hurtigt på benene og sætter efter, på vejen samler de hver et automatvåben op. Da de når ud på gaden, er gangsterne hoppet ind i en ventende bil, der accelererer ned af gaden. Detektiverne sender en regn af bly efter attentatmændene. Flugtbilen begynder hurtigt at slingre og stoppes kort efter brat af en lygtepæl. Der hersker et øjebliks afventende tavshed, så antændes den udsivende benzin og bilen forvandles til en ildkugle. Lugten af brændt gummi og branket kød fylder aftenluften.

Inde i natklubben er lyset tændt og situationen kommer gradvist under kontrol. Der er omfattende materielle skader, men kun relativt få gæster er kommet til skade, to er døde. Exmanden er sporløst forsvundet.

Efter hun har forbundet Tom, undersøger Mary de nedlagte gangstere; to er døde, men den tredje er kun såret i maven og det ene knæ. Hun forbinder hans sår efter bedste evne og vurderer overlevelseschancen som meget god.

Politifolkene kommer frem til natklubben og ser meget misfornøjet på detektiverne og deres arbejdsgiver - det har været en hård week-end. Den mælkelugtende politimand er i elendigt lune, men ser det som et lyspunkt, at en af overfaldsmændene overlevede. Det hjælper altid med arrestationer, og det kan jo tænkes, at fuglen vil synge. Klokken er lidt over tre før Bentley'en og Ford'en når hjem til det gamle hus.

Forvirret af dagens handlinger og omtåget af stadigt tydeligere minder fra barndommen har detektiverne svært ved at finde ro i søvnen.

De var otte: Tvillingebrødrene Rick og Sam, deres lillesøstre Mary og Madelaine, der var tvillinger, og efternøleren **Benjamin**. Dertil kom vennerne Ken, Tom og Sally. De gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun lillebroren Benjamin var lidt udenfor, men han havde ingen andre steder at gå hen. Madelaine forsøgte dog altid at passe på sin lillebror og få ham med i fællesskabet. De var lykkelige, som kun børn i selskab med nære venner kan være det.

Problemerne opstod i starten af teen-age årene. Madelaine blev først udviklet og lærte hurtigt at udnytte

Det kan blive svært at få Morgana isoleret fra sine livvagter, men en undskyldning om at hun skal skifte tøj eller skal på toilet kan bruges. Det er vigtigt, at hun bliver væk for spilpersonerne i husets mørke. Husets mange trapper, snoede gange og rum med flere udgange burde hjælpe dig i denne forbindelse.

Umiddelbart efter liget er blevet fundet, skal du føre alle spilpersonerne sammen i pejsestuen. De huskerne nu barndomstragedien og skal helst få en følelse af at have gennemlevet mordet på Madelaine en gang til. **Udlever personlige handouts nr. 14.**

Spilpersonerne har ikke fundet tydelige spor af andre i huset og vil derfor mistænke hinanden. Hvis du er sej, så er spilpersonerne ligefrem i tvivl om de selv har begået mordet. I denne forbindelse kan du ha' lavet perioder under mørklægningen, hvor de delvist har mistet bevidstheden eller ikke helt kan huske, hvad de har lavet.

Det er vigtigt, at du mindst én gang har haft samtlige spillerne udenfor døren til solospil. Det udløser paranoia hos de andre.

Før situationen går over gevind afbrydes spilpersonerne af en tung banken på husets hoveddør. Udenfor i regnen står overbetjenten og fem politibetjente.

Overbetjenten siger koldt, at der for en halv times tid siden blev ringet til stationen og anmeldt et mord på Fay Morgana. Det kommer bag på detektiverne, for Morgana har helt sikkert ikke været død i så lang tid. Spilpersonerne har delvist mistet tidsfornemmelsen i det mørke hus, men de mener, at lyset endnu ikke var gået ud på det tidspunkt, og Morgana stadigvæk sad i spisesalen.

Overbetjenten og hans fem mænd undersøger hurtigt huset og liget. Detektiverne bliver først forhørt enkeltvist og derefter samlet i pejsestuen.

Overbetjentens konklusion er enkel: Der er ikke spor efter andre i huset end detektiverne, ergo må morderen være at finde blandt de seks livvagter. De har alle haft mulighed for at begå mordet og er alle anklaget. Personligt tror overbetjenten, at de begik mordet i fællesskab, men de får en chance: Hvis de om et døgn udpeger hvem af dem, der gjorde det, vil han undlade at tage dem alle. De anklagede skal alle møde op ved Saint Christobal Church kvart i tolv, natten mellem mandag og tirsdag. De, der undlader at møde op, vil blive fanget, anklaget og dømt. Det er ikke tilladt at forlade county'et (amtet).

Overbetjenten viser tydeligt, at sagen er uddebatteret. Hvis en eller flere af spilpersonerne brokker sig for meget, og du bliver træt af dem, så lægger betjentene dem i håndjern og tager dem med. De kan få lov til at kede sig i detentionen det næste døgn.

Spilpersonerne husker nu hele historien fra deres barndom, også hvordan den endte. **Udlever handout nr. 15.**

En spillers veje er uransagelige, så lad os tage den mulighed i betragtning, at en eller flere af detektiverne forsøger at nedkæmpe politifolkene. Den bedste måde er koldt og kynisk, at lade panserne skyde idioten ned, eventuelt nøjes med at såre ham, så han fra en båre kan deltage i morgendagens klimaks. Du kan også lade den skydegale slippe bort i natten. Det er fristende at zappe ham med et lyn, men du kan også vente og lade politiet samle ham op i løbet af det næste døgn.

sine nye fortrin - snart var alle drenge dødeligt forelskede i hende. Hun knyttede sig ikke til en enkelt, men spandt et sindrigt spind af flirt, jalousi og utro. De andre var stadigvæk børn, som hun manipulerede fra de voksnes rækker. Madelaine nød sin nyvundne magt og inden længe var hun gruppens ubestridte herskerinde. Gennem et år blev situationen værre og værre. Det gamle venskab blev erstattet af jalousi-drama og intern magtkamp. På hver deres måde hadede de alle Madelaine, men igen turde åbent trodse isdronningen. Kun lillebroren Benjamin havde endnu et nært og varmt forhold til sin forhadte storesøster, han var hendes øjesten og hun hans skytsengel.

En gammel barriere skjuler de efterfølgende minder i et slør af fortrængning og mørke. Kun flygtige glimt fra et stort tomt hus ved havet, frygteligt tordenvejr, mørke gange og blodige glasskår lader sig vriste fri.

Efter ulykken opløstes kliken. Limen, der flettede deres skæbner sammen, var væk, og deres liv gik i forskellige retninger. Der skulle gå femten år, før en ny lim igen snørede deres skæbner sammen.

Trods udmattelse og træthed insisterer Mary på at tage sin nattevagt udenfor Morgana's dør. Lidt i fem vækkes hun brat af døsen. Hun tror først det var tordenskraldet, men bemærker så Morgana's skikkelse i døren bag sig.

Morgana er kun klædt i en tynd chemise af sort silke, der står skarpt mod hendes snehvide hud. Med honning i stemmen fortæller hun, at hun

TILBAGE TIL BYEN

(FORTÆLLINGEN SIDE 36-37)

Overbetjenten ringer eller har ringet efter en ambulance, der kommer og henter liget. Hvis politiet har arresteret nogen, vil der også blive ringet efter en ekstra vogn til fangetransport.

Spilpersonerne får fem minutter til at samle deres personlige ejendele sammen, og bliver så smidt ud af huset. Betjentene forsegler dørene og kører ind til byen sammen med ambulancen.

Detektiverne har ikke meget andet at gøre end at tage Ford'en og køre hjem. De kan godt bryde ind i huset og lede efter spor, men det fører ingen vegne.

En mulighed er, at detektiverne gennem bilens bakspejl ser et lyn slå ned i huset, der går i brand. Ilden udvikler sig voldsomt på trods af regnen og snart er det gamle hus brændt ned til grunden.

Spilpersonerne er, forhåbentlig, frygtelig paranoide og mistroiske overfor hinanden. De går forhåbentligt hver til sit, når de kommer ind i byen.

MANDAG

FLUGT ELLER EFTERFORSKNING ?

(FORTÆLLINGEN SIDE 37)

Mandag har spilpersonerne fuldstændig fri til at gøre, hvad de lyster. De er frustrerede, bange, trætte og meget fattige, da de ikke nåede at få deres løn før Morgana døde. Morgenavisen findes som **handout nr. 7**.

De, der kommer op på bureauets kontor, møder fogeden og nogle flyttemænd, der er ved at tømme lokalet. Terminen er ikke blevet betalt, og de står på gaden.

En oplagt mulighed, som mange spillere sikkert vil vælge, er flugten. Der er mange måder at forlade byen på, men lige meget hvad staklerne gør, så bliver de snuppet af ventende pansere. De bliver også fundet, hvis de forsøger at gemme sig. Den naturlige forklaring er at de alle bliver skygget af dygtige folk. Fra en okkult vinkel behøver man ingen forklaring - selvfølgelig ved skæbnens hævnere, hvor et sølle menneske er.

Alle detektiver, der fanges af panserne, bliver smidt i detentionen indtil midnat, hvor de køres ud til kirken.

Efterforskning er også en mulighed. Spilpersonerne kan bruge dagen på at lade efter spor og information. Kvikke spillere kan godt få klarlagt den naturlige udgave af historien, men det vil ikke hjælpe dem - de vil komme til at stå ved kirken, når klokken ringer midnatstimen ind. Se afsnittet om efterforskning for flere detaljer.

altid har svært ved at sove i tordenvejr. Hun vil ned i sin vinterhave for at spille lidt på flyglet, det plejer at hjælpe hende med at slappe af. Stadig omtåget af søvnen følger Mary sin arbejdsgiver ned i vinterhaven.

Morgana tænder ikke lyset, men sætter sig i mørket blandt roserne ved det ibenholtssorte flygel. I glimtene fra nattehimlens lyn virker hun mere som en antik marmorstatue, end som et dødeligt menneske. Musikken er først forsigtig og blid. I takt med tordenvejret stiger den i styrke og brøler til slut gennem det mørk hus som en orkan. Pludselig er der stilhed.

Som i hypnose ser Mary den sorte natkjole ramme gulvet. Hun gyser, da regnen kærtegner deres nøgne kroppe.

Endnu begravet i uhyggelige drømme vågner Tom. Mellem tordenbragene hører han flyglets hektiske spil. Uden at vide hvorfor står han ud af sengen og forlader værelset. De mørke gange forekommer usædvanligt lange, og virker på samme tid fremmede og bekendte.

Med forsigtige skridt går han ned af trappen, musikken er meget tæt på og tordner om kap med uvejret. Forvirret og bange venter han lidt i mørket, før han ser om hjørnet til vinterhaven. Vinterhaven er væk. I stedet ser han en smuk ung pige, der spiller på et flygel i en stor stue. Pludselig er det ham klart, at huset er fra hans barndom. Forfærdet ser han sig omkring og møder sit eget spejlbillede i et spejl på væggen. Han skriger, da hans øjne møder blikket fra en ung forskræmt knægt på 13 år.

Tom misser mod lyset og ser op på butlerens bekymrede ansigt med forvirrede øjne.

"Er De kommet noget til Sir? De bør ikke færdes alene i deres tilstand".

Tom føler flere gange på sit ansigt før han er forvisset om, at han er i sin egen 28-årige krop. Han ligger midt på trappen ned til pejsestuen, i det fjerne høres torden. Musikken er væk.

Butleren hjælper ham på benene, og han mærker et stikkende jag af smerte i benet. Såret er sprunget op,

MIDNAT VED KIRKEN - DOMMEN

(FORTÆLLINGEN SIDE 37-39)

Ved midnat skal spilpersonerne være samlet ved kirken. Enkelte vil måske komme af sig selv, men sandsynligvis bliver de fleste bragt derud af panserne.

De seks barndomsvenner bliver placeret ved jernlågen ind til den kirkegår, hvor Madelaine er stedt til hvile. Vejret er elendigt og mørke skyer dækker himlen. Gaderne omkring kirken er fuldstændig øde.

Lidt i tolv træder overbetjenten frem og spørger for sidste gang om hvem, der begik mordet på Fay Morgana. Han giver spilpersonerne en frist til det sidste midnatsslag. Efter denne frist bliver de alle taget for mordet.

Det er passende, at du bruger en vis grad af live-elementer her. Få spillerne til at stå på en række og gå så rundt om dem, imens du råber dem i ørerne efter et svar. Intentionen er, at de skal presses til at træffe et valg; enten at udpege en af de andre, eller at tie. Brug de gammelkendte forhørsmetoder, som at stå bag spilleren du taler til, råb dem ind i øret, spørg dem enkeltvist og pisk dem med gummikabler.

Heltmodige spillere kan finde på at tage kampen op eller flygte, men de vil straks blive overmandet eller nedkæmpet af betjentene. Hvis det kommer til skudkamp, så pløk balademagerne ned med en regn af kugler.

Når stemningen nærmer sig klimakset og midnatsklokken tæller ned, opdager detektiverne en skikkelse inde på kirkegården. Det er exmanden/lillebroren, der står ved Madelaine's grav og sørger. Han har ryggen til, men kendes på cigaretrøret.

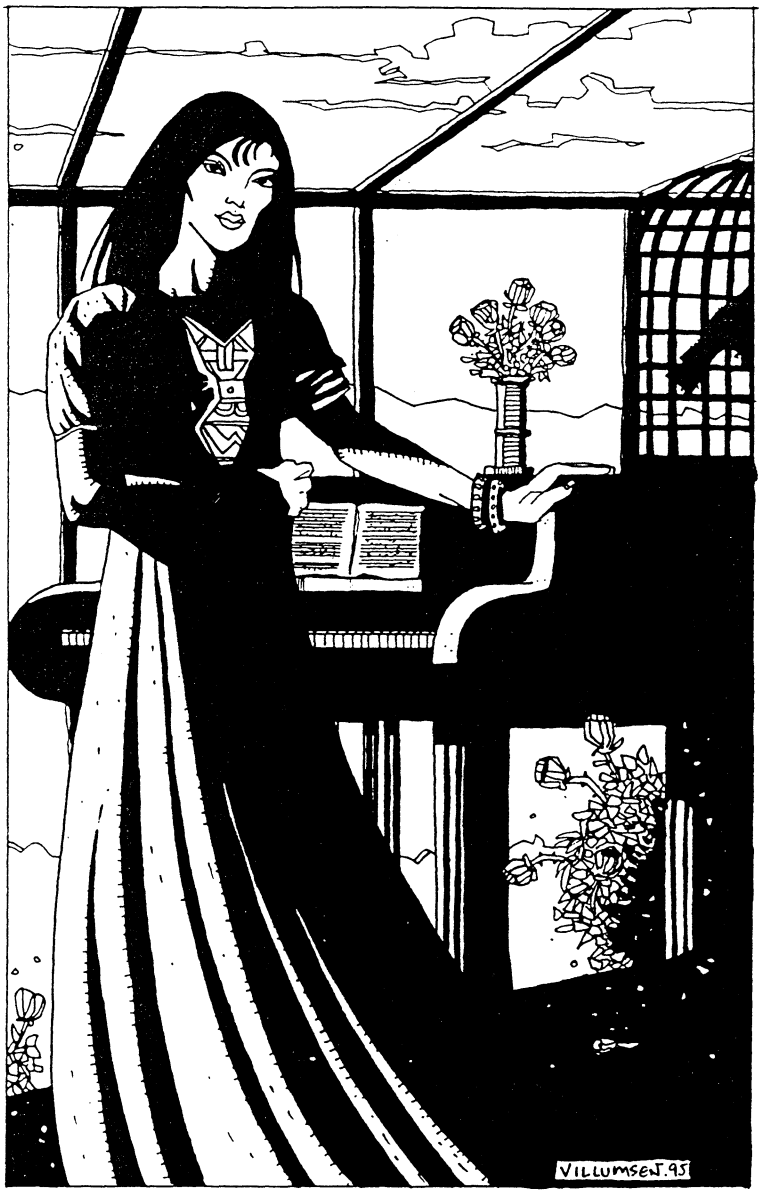
Når klokken slår det sidste slag skal dommen falde. Hvis spilpersonerne ikke udpegede en enkelt, vil de samlet lide for deres gerninger. I samme øjeblik slår et lyn ned i korset på toppen af kirketårnet. Det styrter knust mod jorden i en sky af gnister.

Den udpegede, eller alle seks, bliver lagt i tunge lænker og ført ind i en ventende bil, der er sort som døden. Døren til vognen smækker med et brag. Da vognen kører ud i mørket,,, høres lyden af hove og kusken slår et smæld med sin pisk.

Om turen går til de evige lidelser i det underjordiske, eller til death-row og en død i den elektriske stol, afhænger af den vinkel du har valgt at lægge på jeres fortælling.

Hvis du er for flink, kan en tredje løsningsmodel tilføjes. Spillere, der klarlægger sammenhængen med fortiden og oprigtigt soner deres ugerning, kan slippe. Den blødsødne frelse kan enten gælde alle spilpersonerne eller enkelte af dem.

og pyjamasens hvide bukseben er gennemvædet af klæbrigt blod. Tom følges tilbage til sit værelse af butleren, der også lægger en ny forbinding. På vej tilbage ser han et spor af blod, som det blødende ben har efterladt.



På trods af den kortvarige nat bliver detektiverne vækket klokken lidt over ni. Morgana vil i kirke, og gudstjenesten starter allerede klokken halv elleve. På vej til køkkenet for at få morgenmad passerer detektiverne vinterhaven. Nattens storm har knust flere af vinduerne og gulvet er dækket af glasskår og regnvand. Den storrygende Merv er i gang med at rydde op, imens han højlydt beklager sig over de urimelige arbejdstider og forbander vejrguderne.

EFTERSPIL

(FORTÆLLINGEN SIDE 39-40)

Som en afsluttende bemærkning forslår jeg, at du kort beskriver spilpersonernes videre skæbne.

Fortæl hvordan resten af deres liv forløb og hvordan det endte. Ofrene i helvede kan du også fortælle en lille anekdote om, hvis fantasien rækker så langt.

Det var slut på gennemgangen af handlingsforløbet. Hvis du har svært ved at få overblik, så støt dig til den oversigt, der følger med. Hvis du mangler inspiration eller stemning, så læs fortællingen en gang til.

Resten af scenariet består af en gennemgang af bi-personerne, en gennemgang af spilpersonerne, en beskrivelse af huset ved havet, et syn på efterforskningsmulighederne, et blik på de psykologiske konflikter i scenariet, og afsluttende en række forslag til små episoder, der kan inddrages.

FAY MORGANA

Her følger en nærmere gennemgang af Fay Morgana, scenariets væsentligste biperson.

ROLLEN

Fay Morgana er Madelaine Sloan, som hun ville have været som voksen. Morgana's rolle i scenariet er at lade spilpersonerne gennemleve den tragedie, hvorunder Madelaine blev dræbt for femten år siden.

Madelaine var tidligere udviklet end sine kammerater og udnyttede det. Hun flirtede, skabte jalousi og var magtgal. På samme måde er Morgana's væsentligste opgave (udover at dø), at hun skal forføre spilpersonerne og skabe konflikt og splid mellem dem. Hvordan hun bedst gør det må du løbende vurdere.

Madelaine efterlod sig et spor af knuste hjerter og blev offer for had og foragt. Da hun døde i huset havde alle, med undtagelse af hendes lillebror Benjamin, et stort had til hende og ønskede hende død dybt inde (Hvem, der begik mordet, eller om det blot var et uheld, er uvæsentligt). Du skal følge i dette spor og få spilpersonerne til at hade Morgana. De skal gerne fanges i et had/kærlighedsforhold, hvor de ikke ved, hvad de føler og bør gøre.

Morgana er ikke meget for at tale om sin fortid. Presset vil hun fortælle, at hun er omkring de tredive, har rejst meget og arvede det gamle hus efter sine forældre. Hun var ikke gift med ex-manden, men var hans faste elsker/kæreste i flere år.

Stemningen ved morgenbordet er trykket. Tom's sår har det dårligt, og hans ansigt er blegt af feber sved. Mary har taget en langærmet og højhalset kjole på for at skjule de mange små snitsår på sin krop.

Saint Christobal Church ligger i byens udkant og er en meget gammel kirke, der er opført i gotisk stil af mørke sten. Imens Bentley'en og Ford'en ruller ind på parkeringspladsen foran kirken, ringer det fra klokketårnet, der er rigt ornamenteret med spir og gargoyler. Den omkransende kirkegård virker skræmmende og ikke fredfyldt med sine gravsten. Situationen virker bekendt og sender en kuldegysning gennem detektiverne.

Kirken er halvfyldt, og lader sig let overskue. Korsang fylder hvælvingene og præsten prædiker formanende om synd og frelse på den yderste dag. Morgana er klædt i sort og sidder forrest i kirken. Hun synger ikke med på salmerne, men sidder stille med foldede hænder. Hun deltager heller ikke i bønnen eller gør korsets tegn. Sam bemærker en stille tåre, der funkler på hendes kind. Gudstjenesten er hurtigt slut. Som den sidste forlader Morgana kirken.

På venstre side kirkestien er en begravelse i gang. Imens Morgana og detektiverne passerer præsten og de sørgende, undrer Rick sig over situationen - Der var ingen tegn på begravelse, da gudstjenesten startede - hvordan er kisten og de sørgende sluppet ud af kirken og hen til gravstedet uden at blive set? Det er først ved lyden af ladegrebene, at Rick tænker tanken til ende.

Detektiverne og Morgana kaster sig i dækning bag de nærmeste gravsten, imens kuglerne hvisler dem om ørerne. Mary strejfes i siden, men slaget bedøver såret og forsinker smerten. Selv om kugler rikochetterer på gravstenene omkring dem forsøger detektiverne på bedste vis at besvare ilden. Det er dog svært at få ram på gangsterne - "liget" og "præsten" benytter graven som skyttehul, og de "sørgende" dækker sig bag gravstenene.

De to vinkler

Som meget andet i Midnight Blue er der to forklaringer. Enten spilles Morgana af en fantastisk talentfuld skuespillerinde, der er fundet og trænet af Benjamin Sloan. Skuespillerinden har over et år trænet på sin rolle som Morgana og har indlært hendes kropssprog og udtale til perfektion. Hun ved alt, hvad der skal gøres week-enden igennem, og er instrueret i, hvordan hun skal reagere under attentaterne, så hun ikke bliver ramt.

Hun er selvfølgelig ikke blevet instrueret om sin egen død, men har blot ordre til at vende tilbage til pejsestuen, imens detektiverne leder efter hende i det mørklagte hus.

Den anden mulighed er, at Morgana er Madelaines genfærd. Jeg skal ikke gøre mig klog på det okkulte, men genfærdet må jo være skabt til rollen, og har sikkert let ved at genspille sin egen død.

Beskrivelse

Morgana er ikke menneskelig. Hun er smukkere end nogen anden kvinde spilpersonerne har set, og hun efterlader sine iagttagere åndeløse af fascination. Det er fedt, hvis spilpersonerne mistænker hende for at være vampyr eller lignende.

Hendes krop er perfekt, med forførende former, smal talje og lange ben. Den snehvide hud er perfekt og brydes hverken af modersmærker, bumser, ar eller lignende. Når man rører ved hende, føles enten en isende kulde, som var hun en statue af marmor, eller begærets indtagende hede.

Hendes ansigt er rent og perfekt som kroppen. Næsen er lille og charmerende, læberne fyldige og kindbenene høje. Hendes store grønne øjne har en intens glød, der gør hendes blik gennemborende og uimodståeligt. Når hun ser én i øjnene, er det umuligt at se væk. Øjenvipperne er lange og forførende. På den lyse hud er de mørke øjenbryn tydelige og elegante.

Hendes sorte hår er langt og smyger sig om skuldrene. Det glinser i lyset og når hun vender hovedet, kastes det rundt i luften som i en dårlig TV2-reklame.

Stemmen er dyb og så sukkersød, at nakkehårene rejser sig og underlivet dunker. Sangstemmen er ubeskrivelig.

Morgana er altid klædt elegant og sexet. Hendes kjoler er enten mørkerøde eller sorte, de er altid malet på og har en dyb udskæring.

Hendes kropsholdning og generalle attitude er stolt, med et strøg af aristokratisk dekadence.

Forførelse & flirt

Alle spilpersonerne begærer Morgana fra det øjeblik hun torsdag aften træder ind på deres kontor. På trods af deres indbyrdes forhold drømmer alle spilpersonerne om hende, og ingen af dem vil kunne nægte hende noget.

Når du vælger hvem Morgana skal scorer, så tag forholdet mellem spilpersonerne med i overvejelsen. Træf dit valg, så det gør mest ondt.

Heldigvis har Sam medbragt sin nitro-express elefantriffel. Selv gravstenenes granit er magtesløse overfor riflens enorme kugler, og snart ligger flere af skurkene døde. De resterende skurke ser detektivernes overlegne ildkraft og flygter. "Liget" og "præsten" har dog stort besvær med at komme op af graven og vælger i stedet at fortsætte kampen. De har fortrindelig dækning i graven og kampen ser ud til at trække ud.

I den forbindelse er det vigtigt at huske på forbindelsene mellem Ken & Sally, samt Tom & Mary.

For at skabe splid, så lad Morgana træde grundigt i de sviende hjertesår. Hvis hun f.eks. har forført Ken, så lad hende bagefter være arrogant og slesk overfor Sally.

Når forførelsen er overstået, er det tid til at skabe had. Morgana dropper hver gang sine elskere med kynisk følelsesløshed. Få spillerne til at føle, at de får en slikkepind, som så bliver flået ud af hånden på dem. Dyrk jalousien f.eks. ved at lade gamle elskere overvære hendes nye erobringer.

Sally får en idé og arbejder sig frem mod graven, ved at kaste sig fra gravsten til gravsten. Hun kommer tæt nok på til at nå skovlen på toppen af jordbunken ved gravens side. Blindet af jord overmandes de to resterende gangstere hurtigt.

Den ægte præst og kirketjeneren yder førstehjælp indtil politiet og ambulancen når frem.

Det er tydeligt, at overbetjenten ikke har sovet meget i nat og er i fandens dårligt humør. En af detektiverne drister sig til at spørge om den attentatmand, der blev fanget i går, har sagt noget. Det mælke-lugtende svar er, at svinet desværre døde på vej til hospitalet. Skaderne må ha' været alvorligere end først antaget. Det undrer Sally, der bestemt mener, at manden var udenfor livsfare, da hun så på ham.

Mary's sår er ikke alvorligt, men det kræver en kort tur på hospitalet. Imens hun forbindes, undrer flere af de andre detektiver sig over hendes mange små rifter.

Da de endelig begiver sig ud til bilerne bemærker detektiverne særligt et bestemt gravsted. Stenen

BI-PERSONER

Her følger en gennemgang af de bi-personer, der foruden Morgana optræder i fortællingen. Hvis du kender Niel Gaiman's **The Sandman** tegneserier vil Morgana's tjenestefolk falde dig bekendte.

BUTLEREN (CAIN)

Morgana's butler er en spunkel ældre herre i meget fint og gammeldages tøj. Hans brune hår er pjusket, og hageskæget langt. De små og intense øjne stirrer gennem små hornbriller, der hviler på den lange næse. Han smiler normalt på en lidt foruroligende måde, der leder tankerne i retning af psykopater og lystmordere. Når han er i godt humør, krummer han ryggen og gnider sine hænder på en ildevarslende måde.

Butleren taler et gammelt og støvet engelsk, der helt tydeligt har kontinentale rødder. Han er høflig og formel, og taler aldrig uden grund. Hvis detektiverne har spørgsmål eller ønsker, vil de altid blive henvist til butleren, der er ansvarlig for alle praktiske ting.

er flækket og bærer påskriften:

Madelaine Sloan
Born 14.4.23 - Dead 13.11.36

Det var på denne kirkegård at detektiverne begravede deres veninde og søster for femten år siden.

Rick kører Mary til hospitalet, imens de resterende vender tilbage til huset med Morgana i Bentley'en. I bilen genfinder hun igen sin sædvanlige facade af perfekt skønhed og kontrol.

I huset ved havet er stemningen anspændt og ubehagelig. Morgana bruger resten af eftermiddagen til at pakke morgendagens bagage i sit private gemak. Livvagterne forsøger enten af indhente tabt søvn med en middagslur, eller de driver hvileløst rundt i det store hus. Sally og Ken har et ophedet skænderi i pejsestuen om deres forhold. Det ender med, at de går hver til sit med våde øjne og nedbøjede hoveder. Havet bruser rytmisk og uigenkaldeligt mod klinten, regnen falder trøstesløst mod taget.

Mary og Rick kommer tilbage til huset lidt over fem. Mary har det efter omstændighederne udemærket, men hun er træt og sløv som følge af den smertestillende medicin.

Om aftenen indbyder Morgana sine livvagter til en afskedsmiddag i husets enorme spisesal. Hun rejser til Europa næste morgen klokken ti og vil derfor gerne tage ordentligt afsked med sine livvagter, der har taget sig så trofast af hendes behov. Hun vil fejre sin sidste aften i staterne på festlig maner, og anmoder derfor livvagterne om at møde festklædt. Tjenestefolkene er behjælpelige med at finde fornøden påklædning.

Hvis han bliver spurgt, vil han fortælle, at han oprindeligt arbejde for Morgana's forældre. Han ved ikke meget om ex-manden, der sjældent besøgte huset.

Butleren er bror til tjeneren, og deres forhold virker lidt besynderligt. Cain er ofte ond ved sin bror, og det er tydeligt, at broren frygter ham.

Det er nok bedst, hvis du ikke røber navnet, men blot bruger betegnelsen "butler". Cain kan selvfølgelig ikke dø.

Rollespils tips: Bøj ryggen og smil skummelt. Tal langsomt og formelt, imens du gnider hænderne. Lad dig aldrig intimidere af spillerne. Om aftenen og natten går han rundt med en lysestage - hold et levende lys i hånden. Tal som Vincent Pryce.

KØKKENMADAMMEN (EVE)

I det gamle hus' køkken arbejder en gammel kone. Hun er tyk på en moderlig måde. Alderen til trods, er det lange hår sort uden det mindste strejf af gråt.

Hun går i en traditionel sort kjole, og har altid et hvidt forklæde om livet. I det rynkede ansigt sidder et par vidende og kærlige øjne.

Eve er meget moderlig. Hun plejer og passer de andre tjenestefolk og detektiverne på bedste vis. Hun siger ikke meget udover *"spis nu op"*, *"ta' noget mere"*, *"du ser bleg ud, du er vel ikke syg?"* etc. Når spilpersonerne ser på hende, bliver de som børn og savner deres egen mor.

Eve's navn er det nok også bedst at holde skjult.

STUEPIGEN (NUALA)

Nuala er Morgana's eneste stuepige. Den tynde og splejsede pige er ene om at gøre rent i det store hus.

Det er tydeligt, at hun engang var eventyrlig smuk, men hårdt og opslidende arbejde har forlængst vasket ungdommens skønhed bort. Hun siger ikke meget, og bruger det meste af sin tid i de lange gange, hvor hun ligger på knæ og skurer marmorgulvet. Hun brokker sig aldrig eller beder om hjælp. Når hun tiltales, svarer hun forsigtigt med usikker stemme, imens hun ser ned i gulvet med bøjet hoved. Om halsen bærer hun et strålende søvsmykke i en kæde.

Hun fortæller, at hun har været ansat i omkring fem år, og er glad for arbejdet, hun ved intet om ex-manden, som hun kun har set en gang.

Rollespils tips: Kik genert ned i gulvet og tal meget sagte. Snøft lidt, og se ynkelig og naiv ud. Bliv lykkelig,, hvis du roses eller behandles godt.

GARTNER/ALTMULIGMAND (MERV)

Den store grund passes af gartneren Merv, der også fungerer som altmuligmand.

Merv er en splejset og tynd fyr - tøjet hænger om ham som på et fugleskræmsel. Han går altid i blå overall's, hvid skjorte, grøn butterfly og grønne hansker. Han er kæderyger, og har altid en røgsky hængende omkring hovedet.

Klokken lidt over ni kalder Morgana detektiverne til hall'en. Hun har sat håret op med et diamant-diadem og bærer en storslået mørkerød selskabskjole. Om muligt er hun endnu mere fortryllende og uvirkelig end tidligere. Med et indbydende smil bliver de gallaklædte detektiverne ført ind i spisesalen.

Det elektriske lys er slukket og salen er oplyst af utallige sorte vokslys i antikke lysestager. På bordets snehvide dug er dækket op til syv i det fineste kinesiske porcelæn med sølv-bestik og krystalglas. Ved siden af Morgana's plads står et gyldent bur med beostæren Matthew, der allerede slubrer i friske fåreindvolde med sit store sorte næb.

Lettere nervøse over den højtidelige stemning sætter gæsterne sig til bords, og butleren påbegynder serveringen. Middagen starter med hummersuppe, samt snegle i hvidløgsmarinade, og serveres med en kraftig hvidvin. Det smager guddommeligt og middagen er snart i fuld gang. Morgana er vældig selskabelig og der bliver skålet meget. Skiftevis går gamle rejseberetninger, anekdoter og diskussion over bordet. Den gode mad og kraftige vin gør hurtigt sin virkning - beruselsen indhylder detektiverne og løsner deres tungebånd.

Hovedretten består af en kolossal blodig oksesteg, som tjeneren må ha' hjælp af butleren for at bære ind. Som sideretter serveres østers på store sølvfade og basilikumsstegte dueunger. Den spanske rødvin, der er tung og krydret, bliver skænket i store krystalglas, der hurtigt løftes til skål.

Et stykke inde i hovedretten bliver Mary dårlig og får hovedpine. Det skyldes sandsynligvis kombinationen af den smertestillende medicin og den megen vin. Hun undskylder sig med en hånd for panden og begiver sig på usikre ben mod sit værelse. Tom tilbyder at følge hende op, men Morgana og de andre insisterer på at han bliver - fem er for få til at fortsætte festen. Alene og med blodet bankende smertefuldt i tindingerne stavrer Mary gennem de snorklede gange. Hun ligger på sengen og prøver på at falde i søvn og ser gennem vinduet, hvordan et voldsomt tordenvejr er på vej mod huset. I det

Merv er meget snaksagelig og benytter enhver lejlighed til en sludder, så han slippe for at lave noget. Han brokker sig ofte over, at han har for meget at lave, og kan godt finde på at tale nedladende om Morgana og de andre tjenestefolk. Når det kommer til stykket er Merv dog en trofast tjener.

Hvis spilpersonerne har praktiske opgaver i forbindelse med bevogtningen af huset, er det Merv de skal tale med. Bliver han spurgt pænt, kan han også lokkes til at holde vagt med sin bedstefars haglspreder.

Merv har været ansat som gartner i lidt over ti år.

Rollespils tips: Se overlegen og selvsikker ud med stolt holdning og hævet ansigt. Ryg konstant på en smøg - fiktiv eller virkelig. Brug et jordnært ordvalg.

Tjener (Abel)

Tjeneren er en tyk mand, der er klædt i et gammelt og mørnet jakkesæt samt butterfly. Hans hår og fuldskæg er sort. Han er i frygtelig dårlig form, og gisper ofte efter vejret, imens sveden løber ned af hans rødmossede kinder.

Abel virker forskræmt og håndsky. Ved den mindste forskrækkelse farer han sammen, og han taler usikkert og stammende. Han er flink og venlig, hvis han behandles pænt.

Han opholder sig så meget som muligt ude i køkkenet, hvor han hænger i mors skørter. Han er tydeligvis bange for sin bror, men er stadigvæk sikker på, at Cain elsker ham.

Abels navn er nok bedst holdt mellem os to, tror du ikke?

Rollespils tip: Pust maven op og lav en dobbelthage. Se dig nervøst omkring og tal med en bævrende stammen. Tør dig over panden, som om du sveder voldsomt.

Hushovmester (Lucien)

I Morgana's bibliotek sidder en gammel og spinkel mand. Selv om hans arbejdsområde officielt er som husets hushovmester og bogholder, så fungerer han mest som bibliotekar.

Han er pænt klædt i blåt og har små læsebriller, som han ser hen over med venlige øjne. Han er flink og venlig og vil på alle måder være spilpersonerne behjælpelige, hvis de søger bøger i biblioteket.

Når han er alene sidder han bøjet over støvede bøger, imens han drikker te og hyppigt pudser sine briller.

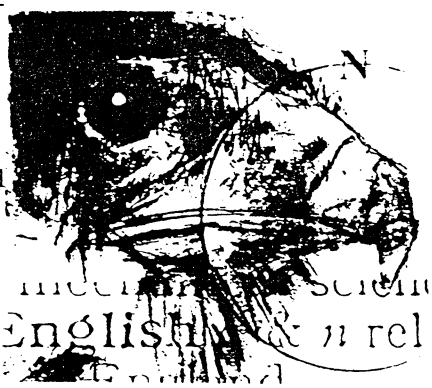
Rollespils tips: Træk skulderne op under hagen og se splejset ud. Løft hovedet og vug hovedet fra side til side, når du snakker. Gør det tydeligt, at du er nærsynet. Pus konstant dine briller. Tal kultiveret og lærd. Irettesætter sine folk.

Gravhund (Goldie)

Tjeneren Abel har en lille tyk gravhundehvalp. Hvalpen hedder Goldie efter farven på dens pels, der er gyldenbrun, næsten orange.

fjerne lyner himlen over det skummende hav og den svage torden bliver langsomt højere. Der går ikke længe, før regndråberne rammer vinduesglaset.

Nede i spisesalen bæres dessert-ten ind, det første tordenbrag høres i det fjerne. Morgana giver butleren besked om, at tjenestefolkene godt må tag afsted, så snart der er blevet anrettet til cocktails i pejsestuen. Måske kan de undgå det værste af uvejret, hvis de skynder sig. Uden at tænke nærmere over det, hører middagsgæsterne motor-larmen forsvinde i det eskalerende uvejr.



Til dessertens safrankandiserede crepe's med sorbetfyld beder Morgana Rick om at skænke cognac og portvin. Sam har hentet en flaske maltwhisky i pejsestuens barskab og ser allerede selskabet gennem en sløret film. Han har aldrig kunne det der med kvinder, og dybt inde forbander han Morgana, fordi hun en kort stund gav ham et håb, for derefter at knuse det. Så længe han støttes af sin trofaste livsledsagerske, er Sam dog sikker på at klare sig gennem sjælesorgen. Han tager et dybt drag af flasken.

Sally lytter til Rick's pral omkring sin indsats i krigen, imens hun fniser piget og tømmer det ene glas efter det andet. Indvendig græder hun over tabet af Ken. Hvis de blot havde afvist opgaven og Morgana aldrig var kommet mellem dem. Lige nu ønsker hun at glemme alle sorger, hvilket Rick's smil og portvinens sødme hjælper hende med.

Tom er bekymret for Mary, men Morgana's hede arm om hans skulder får hurtigt sporet hans opmærksomhed i anden retning. Den dårlige samvittighed gnaver konstant i hans indre.

Ken betragter Sally's fascination af Rick's løgnhistorier med jalousi i blikket. De havde været lykkelige, men nu havde han selv skubbet hende i favnen på den slange til Rick. Hvis han blot havde sagt nej den aften. Det var umuligt for ham at afvise isdronningen, der som en kniv i hjertet skar alle tidligere kærlighedsbånd over. Med ansigtet forpint i selvhad ser han ned i sit glas. Den

Hvalpen er meget legesyg og har altid et tillidsfuldt og naivt udtryk i sit buttede ansigt.

Goldie har ikke lært at gø endnu, så den siger i stedet pibende lyde som "glehp" eller "meep".

Hvalpen rander sædvanligvis i hælene på Abel eller ligger under køkkenbordet i sin kurv, hvor den bliver fodret af Eve. Hunden er tydeligvis bange for butleren, der sparker efter den, når han har muligheden.

Rollespils tips: Se så dum og lallegrad ud som muligt. Slik dig om munden og lad tungen hænge ud af gabet.

BEOSTÆR (MATTHEW)

I et gyldent bur har Morgana en enorm sort fugl. Den store fugl har blåsorte fjer, sort næb og intelligente øjne. Hvis spilpersonerne spørger, så er Matthew en vesttibetansk beostær, men den ligner mest af alt en ravn.

Matthew spiser altid sammen med Morgana. Hans livret er fåreøjne og friske indvolde.

Rollespils tips: Stir folk indtrængende i øjnene og flyt hovedet fra side til side uden at bryde blikket. Snak/skrig noget uforståeligt. Hak spillerne i øjnene.

LIEUTENANT ECKHART GUTMAN

Efter hvert attentat er de tililende politifolk anført af overbetjent Eckhart Gutman.

Overbetjenten er en stor kraftig fyr med et bredt og rødmosset ansigt. Hans stærke hænder er store med lange sorte børster på håndryggen. Neglene er lange og kraftige. Han har et hvalrosoverskæg og onde øjne. Mørk trench-coat og blød hat er hans faste uniform.

Overbetjenten er enten bestukket af Benjamin, eller han er en dæmon eller lignende. Han har faste instrukser om at lade spilpersonerne slippe indtil mandag aften, hvor de skal samles ved kirken. Det forhindre ham dog ikke i at skræmme detektiverne, med snak om inddragede licenser, ulovlige våben og selvtægt.

Overbetjenten lader som om det er Morgana's stjernestatus, der får ham til at lade detektiverne slippe.

Hvis der er overlevende attentatmænd efter week-endens skudvekslinger, så sørger overbetjenten hver gang for, at de overlevende får en hurtig og uventet tur til lighuset. Enten dør de på vej væk i ambulancen, eller de begår selvmord i deres celle.

Vigtigst af alt, så hænger der en ram stank af mælk omkring overbetjenten.

Rollespils tips: Intimidér folk fysisk og se ned på dem. Gå meget tæt på folk og snak dem direkte ind i ansigtet. Ånd dem i hovedet og spyt lidt. Lad spillerne sidde ned, og stå bag ryggen på dem, imens du holder dem fast. Gør stemmen dyb og rungende.

blodrøde vin kalder en gammel erindring frem, og i et kort glimt ser han sig egen hånd, der knuger et blodigt glasskår. Smerten i håndfladen kalder ham tilbage. Det knuste glas ligger i en sø af rødvin. Hans eget hjerteblod blandes med vinen, der i langsomt spreder sig over den hvide dug. Undskyldende rejser Ken sig og går ud i køkkenet for at skylle såret.

Morgana beder de resterende gæster ved bordet om at flytte ind til pejsestuen, imens hun går op for at klæde om.

Oppe på sit værelse har Mary et frygteligt mareridt. Hun er i et gammelt hus fra sin barndom. Udenfor raser et frygteligt tordenvejr; lynene slår konstant ned i lynaflederen på taget og flere nærliggende træer flammer i natten. Mary følger en lille pige, der bange og fuld, stavrer gennem mørke gange og rum. Det elektriske lys virker ikke, og den lille pige oplyses kun glimtvis af lynene udenfor. Det varer lidt før Mary opdager, at hun følger sig selv. Pigen råber efter hjælp med gråd i stemmen og er øjensynligt meget beruset. Pludselig skærer et frygteligt kvindeskrig gennem mørket. Pigen løber i retning af skriget, og Mary har svært ved at følge med. Hun indhenter pigen, der bleg i ansigtet ser ned over pejsestuen fra det øverste af trappen. Mary skriger med sig selv, da et lyn oplyser pejsestuen. På gulvet foran pejsen ligger en kvinde. Det hvide isbjørneskind omkring skikkelsen er dækket af tykt blod og glasskår. En person sidder bøjet over liget. Da vedkommende hører skriget, ser han sig over skulderen, og Mary genkender sin bror Rick's 14-årige ansigt.

Stormen blæser vinduet op, og den kolde regn vækker Mary med et sæt.

EX-MANDEN

Morgana's påståede ex-mand er faktisk Benjamin Sloan selv, eller hans diabolske stedfortræder. Når spilpersonerne ser ham, er ansigtet altid skjult og han ligner på alle måder en skummel og lyssky gangster. Han er nem at kende på sit slikkede sorte hår, det perfekte jakkesæt og sit lange cigaretrør.

Spilpersonerne må aldrig se ex-mandens ansigt. Hvis de på trods af Morgana's formaninger forsøger, så vil de brutalt blive stoppet af ex-mandens bodybuard - The Corinthian. Han er en ubehagelig fyr på over to meter, der effektivt kan stoppe enhver af detektiverne. Hans påklædning er elegant og ulastelig og han bærer hele tiden et sæt runde solbriller.

Morgana's tjenestefolk og andre adspurgte beskriver ham som en slank mand i trediverne med sort hår og hårde øjne.

MR. T. QUIST

Morgana spiser lørdag aften med sin agent. Agenten er en ulækker og utiltalende fyr ved navn Torben Quist (ethvert sammenfald med nulevende personer er fuldstændigt tilsigtet).

Mr. Quist er en lille slesk mand, der lyser af manglende samvittighed og griske tanker. Det er vigtigt, at agenten bliver fremstillet så negativt som overhoved muligt og at hans død bliver grundig og smertefuld.

Rollespils tips: Se bedende på folk, imens du fugter læberne med spyt. Kom med klynkelyde og sænk hovedet på en ynkelig måde. Virk selvhøjtidelig og arrogant overfor spillerne.

ATTENTATMÆNDENE (DE STAKLER!)

Store flokke af attentatmænd bliver kastet i grams for detektivernes kugler. Den ene forklaring er, at de alle er professionelle hit-mænd fra østkysten, der er blevet hyret af Benjamin. Den anden mulighed er, at attentatmændene er dæmoner eller tossede okkultister, der gerne ofre sig for sagen.

Du behøver ikke, men det er oplagt at beskrive attentatmændene som klassiske gangstertyper af italiensk oprindelse.

Folkene er blevet grundigt instrueret og har ordre til at lave fingerede overfald, hvor de ikke må skade Morgana og kun må såre hendes livvagter. De vil hurtigt tage flugten, hvis deres tab bliver store. Hvis spilpersonerne tager en attentatmand i live, vil han holde kæft til panserne kommer. Senere vil staklen blive gjort tavs af overbetjenten.

I de sorte bokse er der ved hvert enkelt attentat noteret hvilke våben som skurkene bruger, og hvor gode de er til at bruge dem. Andre tekniske oplysninger, der gælder for alle attentatmændene:

Helbredspoint (HP): 32. ReaktionsTid (RT): 2d6 segmenter. Heldpoint (HeP): 6. Moral, mod & mandshjerte (MMM): 14. Undvige: 12. Gemme: 12. Liste: 11. Nærkampsvåben: 9. Ubevæbnet (slagsmål): 10.

Gør dit job godt, lad dem ikke dø forgæves!

I **spisesalen sidder Sam** alene tilbage med sin halvtomme flaske, Sally og Rick er gået ind i pejsestuen, imens Tom prøver på at finde et toilet.

Ude i køkkenet opdager Ken, at det elektriske lys ikke virker. Han famler rundt i mørket efter en petroleumslampe eller et lys, men kommer i stedet til at vælge en række glas, der splintres mod gulvet. Stadigvæk med blodet dryppende fra sin hånd vælter han tilbage mod stuen.

Lige udenfor spisesalens vinduer splittes et træ i en sky af gnister af et lyn. En stor gren smadrer gennem vinduet og sender glasskår langt ind i stuen. Vinden pisker gennem det knuste vindue og slukker på et øjeblik alle levende lys. Sam, der sad afslappet med benene oppe på bordet, vælter forskrækket bagover og slår hovedet mod marmorgulvet. Alt bliver sort...

Inde i pejsestuen skriger Sally højt, da lyset går ud. Rick beroliger hende, imens han tænder sin lighter. Fra spisesalen lyder et enormt klir og lighterens lille flamme blæses ud af et iskoldt vindpust. Telefonen ringer et sted i mørket, men bliver hurtig tavs. Med Sally ved sin side prøver Rick på at få lukket døren ind til spisestuen. På vej over til døren snubler de over glasbordet foran den slukkede pejsen. De har næsten fået lukket de store dobbeltdøre, da Sally bemærker Sam's skikkelse på gulvet. Fejlagtigt tror de, at Sam er blevet slået ned, formodentlig af ex-mandens lakajer. Rick trækker sin revolver og løber tilbage gennem pejsestuen for at komme ovenpå til Morgana's værelse. Sally løber skrigende hen til Sam, der ligger livløs på gulvet.

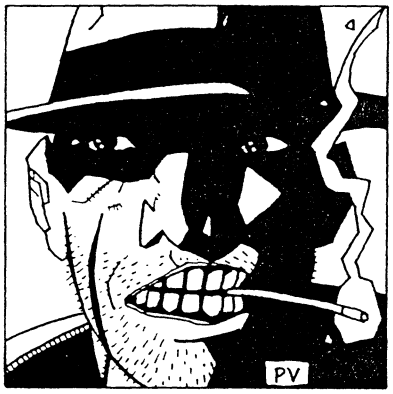
Tom tisser, da lyset forsvinder. Han lukker med megen besvær sine bukser i mørket, og prøver på at finde tilbage til de andre. Hans råb forsvinder i tordenvejret, og spritten gør det svært for ham af orientere sig.

Da Ken kommer tilbage til pejsestuen, er den henlagt i mørke. Han når lige at skimte en skikkelse, der forsvinder op af trappen til første sal. Da han hører Sally's skrig fra spisestuen forstår han, at noget er alvorligt galt. Med pistolen i venstre hånd sætter han efter skikkelsen op af trappen.

SPILPERSONERNE

Her følger en gennemgang af scenariets seks hovedpersoner. Læs desuden personarkene for flere oplysninger.

SAM SLOAN



Sam er en forsumpet detektiv med et alkoholproblem. Han er dog rasende dygtig til sit fag,, men kun så længe han kan holde sig fra flasken.

Sam har et problem med kvinder, som han altid slår sig på. Han er lidt lun på Sally, men drukner sit hjerte i sprit. Han har det fint med Mary og Tom, men bryder sig hverken om Ken Bennet eller sin bror Rick.

Sam er apatisk, men kun til en vis grad. Hvis spilleren gør ham fuldstændig kedelig og initiativløs, så bryd ind. Med apatisk menes, at han på mange områder er ligeglad med, hvad der sker. han siger altid sin mening uden omsvøb.

Giv Sam Sloan til den bedste spiller på dit hold.

RICK SLOAN

Rick er en slikket fyr, der har en sej facade, men som inderst inde er en taber. Han er ingen særlig god detektiv.

Rick er vild med kvinder og en værre casanova. Han skal gerne forsøge at score såvel Morgana, som Sally i løbet af week-enden. Inderst inde er han forelsket i Sally, og er frygtelig jaloux på Ken.

Alle de andre fyre i gruppen er trætte af Rick, så han kan nemt ende som syndebuk og offerlam - det er meningen.

Giv Rick Sloan til din smukkeste spiller, en kvinde, hvis det er muligt.

Sam vågner i favnen på den grædende Sally. Han har dunkende hovedpine og får noget klistret på sin hånd, når han rører ved sit smertende baghoved. Sally fortæller, at han er blevet slået ned af gangsterne, der prøver på at dræbe Morgana. Omtåget af sprut og smerte kommer Sam på benene. Han giver Sally sin pistol og sender hende afsted for at komme Morgana til undsætning.

Rick når først frem til Morgana's værelse, han sparker døren op og vælter ind i værelset, der ligger i mørke.

Ken når frem kort efter og ser til sin forfærdelse, at døren er slået ind. Med bankende hjerte og tilbageholdt åndedræt kigger han ind i værelset. Ken aner en skikkelse i mørket og hæver sin pistol til skud.

I det samme slår et lyn ned nær ved og bader et kort sekund værelset i hvidt lys. I Morgana's enorme påklædningsspejl ser Rick skikkelsen bag sig, og hopper instinktivt til side. Kuglen misser og knuser i stedet et vindue. Rick kaster sig over sin modstander og vælter ham til gulvet. Det kræver fire slag med pistolskæftet før manden ligger stille.

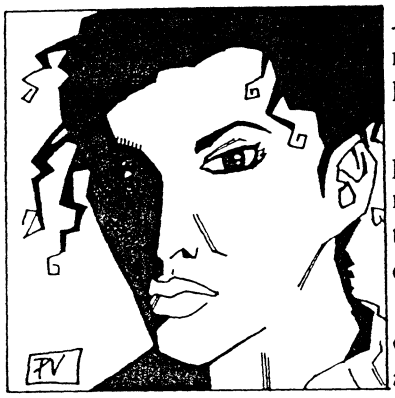
Sally tåger beruset rundt i de mørke gange, da hun møder Mary. Mary er ligbleg og vælter rundt i sin natkjole, der er gennemsigtig af regnen. I hånden har hun et tændt stearinlys. Sally fortæller ophidset, at gangsterne har angrebet huset. Sammen finder de to kvinder Morgana's værelse. I døråbningen ser de Rick siddende overskrævs på en skikkelse.

Rick misser mod lyset, men ånder lettet op, da han genkender sine to kompagnoner. Begge kvinder skriger, da lysskæret afslører Ken's maltrakterede ansigt. Rick prøver på at forklare sig, men Sally nægter at tro ham og retter med rystende hænder pistolen mod ham. Før situationen går yderligere amok runger et højt skrig gennem gangene.

Slæbende på Ken's slappe skikkelse når Mary, Sally og Rick tilbage til pejsestuen.

Fra toppen af trappen ser de Tom og Sam, der sidder ved siden af Morgana's skikkelse. To tændte lysestager oplyser rummet. Hun ligger på maven foran pejsen i en pøl af blod. Isbjørneskindet under hende er dækket med blodige glas-

MARY SLOAN



Mary er Rick og Sam's kedelige lillesøster. Hun er utrolig smuk og sej til en fandens masse ting, men hun gemmer det hele bag en rolle som intellektuel lærerinde.

Mary lever lidt i sin egen verden, og vil helst se på sagen som en klassisk krimi, med gåder, romantik og en butler, som den skyldige. Som tvillingesøster til Madelaine vil det være Mary, der først forbinder Morgana med den afdøde.

Det er vigtigt, at Mary ikke falder udenfor i action-sekvenserne. Tilrettelæg handlingen, så hun aktivt indblandes. Hun er ikke helt elendig til at skyde, men bliver nemt bange.

Husk, at hun lider af klaustrofobi og er forelsket i Tom.

Giv Mary Sloan til en investigation-nørd, der f.eks. har spillet en masse Call.

KEN BENNET

Ken er gruppens bonderøv og automekaniker. Han er bestemt ikke bogligt anlagt og er en handlingens mand. Som racist og mandschauvinist er han utiltalende og kan nemt blive upopulær. Han skal gerne banke Rick og stikke Sally en på hovedet. Han bryder sig hverken om Sam, Rick eller Tom.

Ken kommer sikkert til at være meget aktiv under scenariets skudsekvenser. Han er dygtig til at slås og så stor, at han godt kan tåle at blive skudt lidt på.

Ken er forelsket i Sally, som han er kæreste med.

Giv Ken Bennet til din dårligste spiller. En du ikke bliver ked af at skyde.

SALLY FIELDS

Sally er den dumme blondine i scenariet. Hun er indtagende og lidt klogere end hun ser ud. Hun er interesseret i både Rick og Ken, som hun er kæreste med fra starten.

Sally er faktisk ganske frygtløs og god til at slås, sørg for at hun ikke bliver holdt for meget uden for af mændene.

Sally kan nemt fornemme, hvordan andre har det. Det kan du bruge løbende til at fortælle hende om de andre spilpersoners sjælesorger.

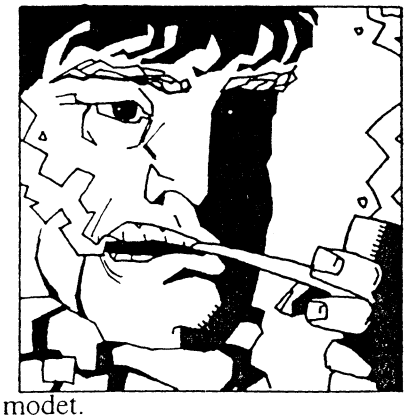
skår fra det knuste glasbord. Da de vender hende om er dødsårsagen ikke til at tage fejl af - halsen er skåret op i en gabende flænge. Mordvåbenet er øjensynligt et af skårene fra det knuste vindue, der ligger spredt omkring hende. De ser ikke, at hendes ene fod stikker ind under en fold i bjørneskindet. Det gamle ur på væggen slår tolv midnatsslag.

Detektiverne ser rundt på hinanden med paranoide blikke. De huske alle tragedien for femten år siden:

Klinken havde været alene hjemme i Sloan-familiens store hus. Madelaine havde forslået, at de skulle røve barskabet, og ingen af de andre sagde nej. Snart væltede de otte børn beruset rundt i det store hus - det var første gang de stiftede bekendtskab med alkohol. Sent på aftenen kom der et voldsomt tordenvejr. Pludselig var lyset gået ud. Forvirrede og halvt bevidstløse af druk væltede børnene rundt i det store hus.

Madelaine blev fundet i pejsestuen. Hendes hals var skåret op af glasskår, og hun var død. Børnene havde været helt alene i det øde hus og de vidste godt, at morderen måtte være at finde blandt dem selv. Alkoholen havde omtåget dem så meget, at flere var i tvivl om de selv havde begået mordet eller ej. Det tog noget tid før de fik taget sig sammen til at tilkalde politiet.

Giv Sally til en dygtig spiller, der ikke er homofob.



TOM MCMUFFIN

Tom er en kedelig intellektuel fyr. Han er ret selvhøjtidelig og har en masse selvtillid. Han har endnu aldrig været oppe at slås, men glæder sig inderst inde til det sker. Han er god til at skyde, men når det kommer til stykket mangler han nok modet.

Tom er lidt forelsket i Sally, men bestemt ikke uinteresseret i Mary.

Giv Tom til den spillere, som du har sværest ved at vurderer.

HUSET PÅ KLINTEN

Morgana bor i et stort og gammelt hus, der ligger ensomt på en klint helt ud til havet. Huset skal gerne beskrives som ældgammelt, mystisk, uoverskueligt og uhyggeligt. Brug det generelle billede på et **haunted house**. Se fortællingen.

Huset ligger på en stor grund ca. tyve minutters rolig kørsel fra byen. **Grunden dækker hele den tange**, som huset ligger for enden af, og er ret åben og øde. En vej fører fra hovedvejen op til huset. Grunden er meget velplejet og græsset er velklippet som en golfbane - det er den arbejdsomme gardners fortjeneste. Morgana bruger grunden til at ride på. Fra husets øverste etage kan man overskue hele grunden og tjekke alle tilrejsende. Havet bruser sultent op af klinten, og smagen af saltvand hænger i luften.

Huset er i to etager og opført i tunge mørke sten. Det skrå tag er lagt med mørkt tegl, og brydes af utallige skorstene og spir. Der er mange store blyindfattede vinduer, der sidder som gabende mørke huller i det gamle murværk.

Der er højt til loftet i husets mange rum og brede gange. Stilen er gammeldages med stuk i loftet, paneler på væggene og gulvfliser af marmor. Luften lugter af gamle tider og ældelse.

Møblerne er antikke, rige på guld og udskæringer. Der er utrolig mange spejle og meget glas. For alle vinduerne hænger tunge fløjelsgardiner, der henlægger rummene i et støvet og

Det banker på husets tunge egetræsdør. I samlet flok går detektiverne til hall'en og åbner. Ude i den silende regn står den store overbetjent. Hans trench-coat og hat er gennemblødt og han ser ikke særlig tilfreds ud. Bag ham står fem betjente ved to politibiler.

Med regnen piskende i ansigtet fortæller politimanden tørt, at der for omkring en halv time siden blev anmeldt et mord på denne adresse. Detektiverne ser undrende på hinanden, Morgana's livløse krop er stadig varm og var helt bestemt i live for en halv time siden.

Overbetjenten, der lugten af mælk, gennemsøger hurtigt sceneriet med sine betjente. Bagefter forhører han detektiverne enkeltvis. Ken er mere eller mindre kommet til bevidsthed og får forbundet hovedet af en betjent. Efter sine undersøgelser foretager overbetjenten et par opringninger og samler derefter detektiverne i pejsestuen.

Han fortæller med tør og følelsesløs stemme, at konklusionen er, at morderen findes blandt de seks detektiver. Intet tyder på, at der har været andre i huset ved mordtidspunktet. Han giver detektiverne et tilbud: De får et døgn til selv at finde ud af hvem af dem, der er morderen. Klokken halv tolv, natten mellem mandag og tirsdag, skal detektiverne indfinde sig ved Saint Christobal Church. Detektiverne må ikke forlade county'et det kommende døgn, og ve dem, hvis de ikke møder op.

Ambulancen henter isdronningens kolde lig og kører tilbage til byen efterfulgt af detektiverne i deres Ford og politibilerne.

Stemningen er anspændt og paranoid. Ingen ved hvem de kan stole på, og de tænker tilbage på det skete for at finde alibier og spor, der fører væk fra dem selv. Ingen kan lade være med at tænke på, hvordan tragedien endte for femten år siden:

Det var klart, at morderen måtte findes blandt de syv overlevende børn. Konfronteret med autoriteternes anklagende blikke valgte de seks ældste at stå sammen. I samlet flok udpegede de efternøleren Benjamin som offerlam. De vidste alle, at Benjamin elskede Madelaine og ikke havde spor af motiv til at dræbe sin storesøster, men de turde ikke tænke på, at de selv, deres bror, søster, intimt mørke. De fleste steder er der elektriske pærer, men normalt sørger utallige levende lys for belysningen.

Morgana har en privat afdeling på anden etage, der består af tre værelser.

Tjenestefolkene bor alle inde i byen, men har et lille rum, som de benytter i hverdagene. I den weekend som scenariet strækker sig over, overnatter alle tjenestefolkene dog i huset fredag og lørdag.

Spilpersonerne har hver fået tildelt et værelse. I alle værelserne står store dobbeltsenge, og der er loftspejle.

Morgana er særligt glad for sin vinterhave, der har en prægtig udsigt over grunden og havet. I vinterhaven blomstrer blodrøde roser omkring et sort flygel. Her ynder Morgana at spille. Vinterhaven er to etager høj, og der går en vindeltrappe op til en lille afsats på anden etage.

Pejsestuen ligger på første etage. Den store pejs er smukt dekoreret med forsiringer og stenudskæringer. Foran pejsen ligger et prægtigt hvidt isbjørneskind, hvorpå der står et glasbord. En bred trappe fører ovenpå.

Den store hoveddør af egetræ fører ind til husets store hall. En trappe fører ovenpå. Gamle ridderrustninger flankerer alle hall'ens døre.

På anden etage ligger bl.a. læseværelset og biblioteket. Læseværelset er forholdsvist lyst og vældig hyggeligt. I et hjørne af rummet står et skab med gamle jagtvåben bl.a. en elefantriffel med kikkertsigte.

Luften i biblioteket er støvet, og smager af pergament. Væggene er dækket med lofthøje hylder, der rummer umådeligt mange bøger. Alle bøgerne er gamle, de færreste fra dette århundrede. Litteratur-interesserede vil kunne finde mange interessante værker af kendte forfattere - værker som de aldrig har hørt om før.

Huset har en stor garage i stueetagen. I den holder Morgana's vinrøde Bentley, og to almindelige biler, der tilhører tjenestefolkene.

Ved siden af garagen ligger stalden, der huser to prægtige sorte hingste.

Huset har også en kælder og et loft. Kælderen rummer husets fyr, en masse vin og gammelt ragelse. Fra første etage fører en træppe ned i kælderen. Loftet er stort og fyldt med duer, støv, diverse ting og spindelvæv. To lemme fører op til loftet.

Sidst, men ikke mindst, så er der over hoveddøren en stor og livagtig udskæring af en hippogrif, en pegasus og en drage. Dyrene sidder på vagt, og stirrer ned med truende blikke.

PSYKOLOGI & KONFLIKT

Scenariet handler om, hvordan spilpersonerne skal bøde for den dom de for femten år siden fældede over lillebroren Benjamin. Straffen er, at spilpersonerne skal gennemleve tragedien endnu en gang, men denne gang skal de tvinges til at vælge en af deres egne som offerlam.

I slutscenen, mandag midnat, skal spilpersonerne udpege hinanden, eller stå sammen. Som et forarbejde til den overordnede konflikt, skal der scenariet igennem opbygges et net af mistanke, intriger og beskyldninger spillerne imellem.

kæreste eller bedste ven kunne have begået det brutale mord.

De husker alle den sorte vogn, der hentede Benjamin og kørte ham bort til en lukket anstalt, han var 11-år. Ingen af dem har set ham siden, eller ved hvad der er hændt ham.

Sam bliver samlet op af strisserne lidt over elleve og køres til den gamle kirke. Han sad på sit stamværtshus og gjort et hæderligt forsøg på at drukne sin hjerne. Han gjorde ikke modstand.

Ken Bennet hentes af to politifolk på hospitalet, hvor han ligger til observation for kraniebrud. På trods af sygeplejerskens protester bliver han slæbt ned i politibilen.

Tom og **Mary** møder frivilligt op ved kirken. De har snakket om forløbet af skæbnenatten og er sikre på, at de begge er uskyldige. De er også mere eller mindre enige om, at Rick er den mest sandsynlige voldsmand. Mary har dog meget svært ved at se sin storebror som morder, men der kan selvfølgelig være tale om et uheld.

Rick forsøger at stikke af. Overbetjenten og hans mænd snupper ham i lufthavnen. Han er ved at gå ombord i en maskine til Mexico. Resten af dagen tilbringer han i detentionen, hvorfra han hentes lidt i halv tolv og kørt til kirken.

Sally bruger dagen konstruktivt. Hun forsøger først at finde Benjamin Sloan. Han var på børneanstalten i tre år, hvorefter han, som følge af nedskæringer, blev forflyttet til en lukket afdeling på et sanatorium for sindslidende. Den nyeste optegnelse om Benjamin Sloan er fra 1941. Sally kan ikke finde spor af nyere dato.

Ved at tjekke stadsarkitektens arkiv opdager hun, at Morgana's hus blev købt og gennemgående ombygget for et år siden. Sally når ikke at finde navnet på den nye ejer, eller at opdage hvorfra pengene til ombygningen kom. Sloan-familiens hus brændte ned til grunden i 1939 som følge af et lynnedslag.

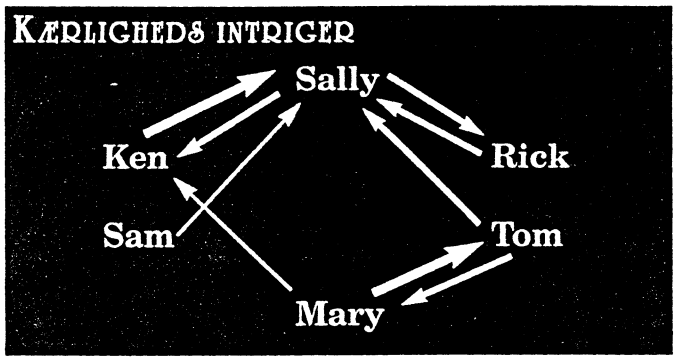
Hun har tænkt sig at gå under jorden hos en veninde, men snuppes af panserne på vej derhen i undergrundsbanen.

Midnatshimlen er sort af tunge uvejrsskyer, men regnen holder sig tilbage. Kirken knejser monumentalt mod den mørke himmel og er tyst som graven. De seks detekti-

Kærlighed og sex er et væsentligt element. Først og fremmest er der spilpersonernes fascination af Morgana og hendes forførelser weekenden gennem.

Yderligere er der kærlighedsforholdene internt i gruppen, hvor forelskelse går på kryds og tværs.

Nedenstående oversigt viser hvem, der er forelsket/interesseret i hvem. Pilenes tykkelse viser graden af tiltrækning.



De forsvundne terminspenge er også en kilde til konflikt. Alle spilpersonerne har taget lidt af kassen eller har fusket op en eller anden måde. Hvem der faktisk har taget de aktuelle terminspenge er underordnet. I starten af scenariet kan affæren bruges til at skabe paranoia og mistillid mellem spillerne.

Mordet på Morgana er selvfølgelig også af stor betydning. Spilpersonerne skal gerne dele overbetjentens vurdering af, at morderen må være at finde blandt de seks detektiver.

Det er vigtigt, at du tilrettelægger middagen og mørklægningen, så alle spilpersoner savner et alibi på et eller andet tidspunkt. I den forbindelse skal spillerne spredes og tales med på tomands-hånd. Hvis du kan få spilpersonerne til at kæmpe mod hinanden i mørket er det fint.

Det ultimative er, hvis spilpersonerne er i tvivl, om de selv har begået mordet. Blackouts, beruselse og fragmentariske drømmesekvenser kan skabe denne uvished.

Mordet på Madelaine for femten år siden forbindes uden tvivl med Morgana's død. En sandsynlig hypotese er, at morderen er den samme. Igennem deres minder får spilpersonerne forskellige spor, der både peger på dem selv og på andre.

SMÅ EPISODER

Uden små episoder og improvisering bliver dit job måske lidt for presset og forudbestemt. Her er en række episoder til forskellige steder i scenariet. Brug dem du kan lide, og find selv på andre.

FREDAG

I damemagasinet mærker den vagtsomme detektiv pludselig et ryg i sin jakke. Han ser ned, og møder blikket fra en lille pige, der ser op på ham med sine sælungeglugger. *"Jeg kan ik' finde Moar"* kommer det med grødet stemme fra det lille kræ, og en tåre funkler på den runde kind.

ver er samlet ved smedejernslågen ind til kirkegården. De er usikre, bange og ikke helt overbeviste om, at midnatsmøder foran gamle kirker indgår i politi-vedtægterne.

Klokken er lidt i tolv, da overbetjenten spørger for sidste gang:
"HVEM AF JER GJORDE DET? HVIS I IKKE GIVER MIG ÉN INDEN KLOKKENS SIDSTE SLAG, TAGER JEG JER ALLE!"

I sammen øjeblik brager det første tordenskrald gennem natten, og et vældigt lyn slår ned i et træ på kirkegården.

De seks barndoms venner ser på hinanden, for deres indre blik ruller week-endens begivenhed og gamle barndomserindringer. Langsomt løfter Mary sin rystende finger og peger på sin bror, Rick. *"Det var ham, der gjorde det"* får hun lavmælt presset ud mellem sine sammensnørede læber. Mary ser væk fra Rick's hadske blik og søger støtte hos Tom. Først nikker han svagt, for så at pege på sin barndomsven *"Mary har ret, det var Rick"*.

"Ny begynder det at ligne noget" gnækker betjenten, imens et ondskabsfuldt smil breder sig under hans mørke øjne. Regnen lugter af mælk.

Ken Bennet føler på sit værkende baghoved og løfter fingeren. Med et smil siger han *"De har fuldstændig ret! Jeg prøvede på at stoppe ham, da han slog mig ned"*.

Alles blikke rettes nu mod Sam og Sally. Fra klokketårnet lyder det første af tolv slag.

Sam, der stadigvæk er godt beruset, ryster opgivende på hovedet og følger trop *"Undskyld brormand, men en lus som mig har altid fulgt med strømmen"*.

Alles øjne rettes mod Sally. Imens klokken slår sine sidste slag ser hun rådvilligt fra Rick til Ken. På det tolvte slag hæver hun skælvende hånden og fælder dommen. I det samme slår et lyn ned i korset på toppen af kirkespiret. I en sky af gnister falder det tunge metalkors knust mod jorden.

Betjenten lægger sin store og senede hånd om halsen på Rick og flår ham væk fra de andre. Grædende trygler Rick om nåde og skriger sin uskyld ud i natten, imens betjente lægger ham i tunge kæder.

Sam sidder udenfor i ford'en. Regnen trommer lystigt på taget. Pludselig giver bilen et voldsomt ryk, og Sam taber sin lommelærke. Det viser sig, at en taxa er kørt op bag i Ford'en, der har fået krøllet kofangeren og smadret en baglygte. Taxa-chaufføren hedder Helmut og er emigrant fra Østtyskland. Han er en gammel venlig mand med bjørneskindshue og gråt overskæg. Han taler ikke amerikansk, men gør med fagter det klart, at han er ked af det. Det viser sig, at Helmut heller ikke kan køre bil, og at hans taxa sidder fast i ford'ens kofanger.

Sent på aftenen er Rick på vej i seng. Da han runder et hjørne på vej til sit værelse falder han over tjenestepigen Nuala, der på sine knæ skrubbede gulvet. Rick og pigen lander på gulvet i en sø af snavset vand. Det fine hvide jakkesæt er fuldkommen spoleret og sæbevandet har svinet hele gulvet til igen.

Der er megen ventetid under skolens jubilæum og Ken keder sig. Pludselig bliver han prikket i siden af en lille mand. Manden præsentere sig som journalist for et sladderblad. *"Om bodyguarden ikke er interesseret i at fortælle lidt om Fay Morgana's privatliv?"* Betalingen er god.

En af detektiverne står og ryger udenfor skolens festsal. Pludselig er han omringet af en flok småknægte fra 4. special klasse. Banden ledes af Brian, der er en ligge lømmel på 10 år. *"Orv Mand! Er du bodyguard?"*. *"Er det en rigtig shotgun du har der?, må jeg ikke prøve den?"* *"Har I set drenge, han skal snart til at skyde nogen!"* etc. De lede og højtrøstede unger er svære at komme af med, og hvis detektiven bruger mere hårdhændede metoder, kommer der straks en pædagoisk lærerinde rendende , og overfuser ham.

LØRDAG

Detektiven står i læseværelset og følger det ridende par gennem en kikkert. Pludseligt fanger hans blik to skikkelser, der står ved siden af huset lige ved kanten af klinten. Det er butleren og tjeneren. De står og snakker. Butleren peger på noget for foden af klinten. Da tjeneren naivt kikker efter, skubber butleren ham ud over kanten. Ophidset over at ha' bevidnet et overlagt mord løber detektiven gennem huset, imens han råber på sine venner. Da han kommer ud og huset og hen til gerningstedet tror han ikke sine egne øjne: Tjeneren er ikke styrtet i døden, men sidder forpustet på jorden, imens han snakker med butleren. Gravhunden Goldie lunter rundt i nabolaget. Der er jord på tjenerens albuer og bukser, hans sko er våde (du forstår nok kun den her, hvis du læser Sandman. Jeg kan dog røbe så meget, at i Biblen blev Abel drabt af sin bror).

På restauranten sidder to af detektiverne ved et bord lidt fra Morgana. Uden at tænke nærmere over det, har de bestilt to kopper kaffe. Da tjeneren kommer med regningen, har detektiverne ikke råd til at betale - Le Dumas er meget dyr! Hvis de ikke finder på noget smart, kommer de til at tilbringe resten af aftenen som opvaskere.

I natklubbens bar kommer detektiven til at side ved siden af en svensker. Han emigrerede for tre måneder siden og hedder Jokke. Han har frygteligt hjemve og forsøger på nationalvis at drukne sine sorger i sprit. Med tårevæddede øjne slynger han armen om spilpersonen, og kommer med sin livshisrorie, startende med barndommen i Småland.

Alle de tilbageværende barndomsvenner føler, at de har begået en stor uret, som de må sone resten af livet. Et stykke inde på kirkegården bemærker de en skikkelse, der står ved en grav med hovedet bøjet i sorg. På det lange cigaretrør genkender de ham som ex-manden.

Rick kastes grædende ind i det sorte salatfad, gitterdøren smækker med et brag efter ham. Da vognen forsvinder ud i mørket høres lyden af hove mod våde brosten og et piskesmæld.

Skæbnen har fået sit og djævlen kan føre sit bytte hjem til helvedes ventende flammer.

EPILOG

Sam Sloan døde i 1958, en kvinde blev hans skæbne. Hendes smil var uimodståeligt og selv sprutten var ude af stand til at dæmpe hans hjerte. Hun skød ham i ryggen og tog østpå.

Mary Sloan og **Tom McMuffin** giftede sig året efter. De fik to børn. Ægteskabet holdt i atten år, så døde Tom af et hjerteslag. Mary havde svært ved at klare ensomheden og havde i mange år alvorlige alkoholproblemer. Hun døde som 89-årig under et voldsomt jordskælv.

Ken Bennet meldte sig under nationens faner samme år. Han blev dræbt af en landmine i Korea året efter.

Sally Fields blev en berømt forfatterinde, med populistiske værker om det okkulte. Hun fik tre børn med forskellige mænd, men fandt aldrig den sande kærlighed. Hun døde af cancer i 1988 som en bitter og ondsindet gammel kælling. Kun et af hendes egne børn mødte op til begravelsen.

SØNDAG

På vej ind til kirken er Bentley'en lige ved at køre en neger ned i en fodgængerovergang. Manden bliver pissesur, og sparker til bilen, imens han råber højt om racisme og undertrykkelse. Der kommer grimme buler i den dyre bil.

Under gudstjenesten bliver en af detektiverne passet op af en høj rødhåret præst, der vil ha' vedkommende i skriftestolen. Præsten er en stædig irer og vil gå meget langt for at få spilpersonen i stolen. I skriftestolen kan spilpersonen så få lov til at berette om sine synder.

Sally har været nervøs for, at hun er gravid, og var ved lægen for en uges tid siden. Pludselig bliver hun ringet op i huset af sin læge. Han overbringer den gode nyhed, at hun venter et barn. Sally er næsten sikker på at det er Ken's, men også kun næsten.

EFTERFORSKNING

Spilpersonerne vil i større eller mindre grad forsøge at finde en mening med galskaben. De må gerne få enkelte oplysninger i løbet af weekenden, men det er først om mandagen, at de må opdage den større sammenhæng. De følgene oplysninger er alle indrettet efter den naturlige forklaring på historien.

FAY MORGANA

Detektiverne kan forhører sig om Fay Morgana. Det er bedst at spørge journalister og folk i showbuiss. Rick og Sally har et par anvendelige kontakter.

Normale oplysninger er, at Fay Morgana er en utrolig talentfuld sangerinde, der lige er slået igennem. Hun er hovedattraktionen på The Pink Flamingo Club hver lørdag.

Mere detaljerede oplysninger er, at hun først kom frem for otte måneder siden. Ingen havde hørt om hende før. Rygtet siger, at der blev lagt penge på bordet, for at få hende lanceret som stjerne.

Den bedste information spilpersonerne kan få er, at Fay Morgana muligvis hedder Elizabeth Thompson og er en kendt skuespillerinde fra England. Miss Thompson har været væk i over et år, og har en slående lighed med detektivernes arbejdsgiver. Fay Morgana blev hovednavn på The Pink Flamingo Club, da en vis Mr. Frank F. Fouley blev medejer.

HUSET VED HAVET

Detektiverne kan tænkes at ville undersøge Morgana's hus. Den bedste måde er at besøge stadsarkitektens arkiv, og andre statslige kontorer.

Normale oplysninger er, at huset har ligget der i meget lang tid, og at det er hjemsøgt at spøgelser.

Gode oplysninger er, at huset kun har været beboet det sidste års tid. Tidligere stod det tomt og forfaldent.

Bedre oplysninger er, at huset fik nye ejere for ca. halvandet år siden og blev sat i stand for en fandens masse penge.

Rick Sloan er efterhånden faldet godt til i det underjordiske. Han savner dog muligheden for at gå i hvidt jakkesæt.

TILBAGEBLIK I

Da Benjamin blev kørt væk svor han en frygtelig hævn. På anstalten læste han alt, hvad han kom i nærheden af. Veluddannet og hævnlysten lykkedes det for ham at bestikke en plejer til at fuske med papirerne, så han forsvandt ud af systemet. Det skete i 1941, Benjamin var da 16 år. Plejeren blev kørt ned af en flugtbilist måneden efter.

Under falsk navn startede Benjamin en kriminel karriere, og var efter få år en holden mand. Slutningen af 40'erne var gyldne år for ham, og han sluttede årti'et som millionær. Han var blevet en kynisk og benhård forretningsmand.

Det tog hans folk to år at finde de seks, der havde dømt ham. De var spredt ud over hele verdenen. Med arrangerede tilfældigheder og lokkende jobtilbud blev de seks lokket tilbage til deres fødeby, og ført sammen i detektivbureauet.

Det var næsten umuligt at finde en skuespillerinde, der kunne klare rollen som den voksne Madelaine. Ombygningen af det gamle hus ved havet havde kostet en formue, men hævnen var det hele værd. At bestikke det lokale politi og hyre attentatmændene fra østkysten var den letteste del.

Hævnen var dyr, men god...

TILBAGEBLIK II

Da Benjamin blev kørt væk svor han en frygtelig hævn. På anstalten læste han alt, hvad han kom i nærheden af. Særligt vakte okkulte værker i anstaltens kælder hans interesse. I 1941 havde han samlet viden og remedierne nok til sit ritual.

En uvejrsnat skar han sit eget hjerte ud med et glasskår og sluttede en pagt:- Hans egen sjæl for hævn.

Han betalte prisen, men fik også opfyldt sit ønske - det sørgede skæbnen for...

Ultimative oplysninger er, at huset gennem stråmænd blev købt af en Mr. Frank F. Fouley. Renoveringen og ombygningen blev foretaget at et udenbys firma, og blev lavet, så huset virker gammelt.

EX-MANDEN

Et oplagt emne er ex-manden, som spilpersonerne sikkert brænder for at få nærmere oplysninger om. Det bedste sted at starte er i det kriminelle miljø, hvor Sam har kontakter.

Fejlagtige oplysninger er, at ex-manden er en forklædt østrigsk prins, der er i Amerika på jagt efter sin kommende brud.

Normale oplysninger er, at han er en sej gangster og forretningsmand, der holder sig meget i skyggen og mest arbejder østpå.

Gode oplysninger er, at manden har haft noget kørende med sangerinden Fay Morgana og at han har en sej bodyguard, der bliver kaldt The Corinthian.

Fede oplysninger er, at manden for et års tid siden købte et stort hus udenfor byen til sin kæreste. Han skulle ha' et voldsomt temperament.

Lækre oplysninger er, at manden går under navnet Mr. Frank, og at han er meget ung. Han er medejer af The Pink Flamingo Club.

Bingo-oplysninger er, at han har brugt ekstremt mange penge på at arrangere en udspekuleret hævn over nogen fra sin fortid. Han skulle blandt andet ha' bestukket en overbetjent i politiet.

ATTENTATMÆNDENE

Det er en mulighed, at spilpersonerne vil tjekke deres kontakter for oplysninger om attentatmændene. Igen er kriminelle kontakter anvendelige, men kontakter i politiet kan også bruges.

Dårlige oplysninger hævder, at fyrerne er FBI-agenter, der er ved at optrævle en KGB-celle.

Rimelige oplysninger er, at hit-mændene ikke er set før i byen og sandsynligvis kommer fra østkysten.

God information er, at de kommer fra østkysten og er hyret til at lave en række fingerede mordforsøg.

Genial information er, at attentatmændene har forberedt angrebene sammen med målet, og at det hele er spil for galleriet.

OVERBETJENTEN

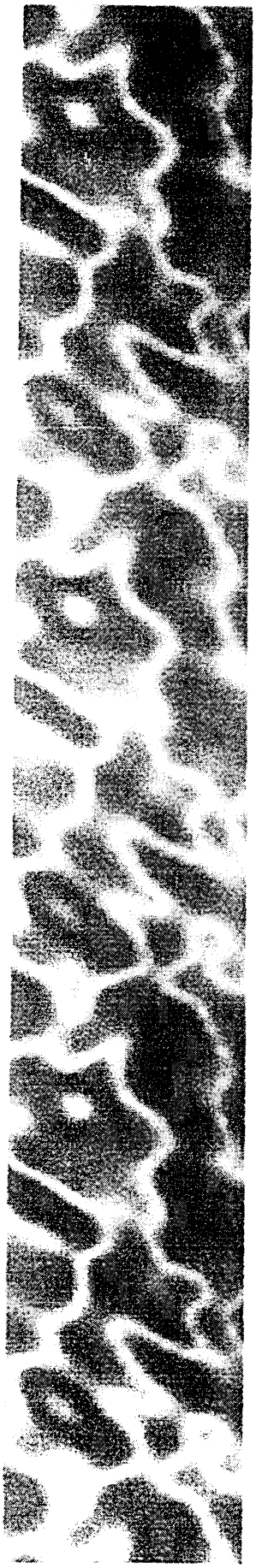
Gennem kontakter i politiet og det mere lyssky miljø kan informationer om Lieutenant Eckhart Gutman indhentes.

Falske rygter siger, at han er en hæderskronet strisser, der er kendt for sin ubestikkelighed.

Normale oplysninger er, at han er en gammel rotte i faget og barsk som sadellæder.

Bedre oplysninger siger, at overbetjenten er en lusket fyr, der har nær tilknytning til gangsterne.

Perfekte oplysninger fastslår, at han er et korrupt brød, der for tiden arbejder for finansmanden Mr. Fouley.



BENJAMIN SLOAN

Sidst, men ikke mindst, kan detektiverne tænkes at ville undersøge den fortabte lillebrors videre skæbne. Det er svært og kræver en masse arbejde med at kontakte de sociale myndigheder og kiggen i gamle arkiver.

Overfladiske oplysninger er, at han ikke findes i systemet.

Bedre information er, at han var på en lukket anstalt i flere år, men blev forflyttet kort før krigen.

Gode oplysninger er, at han forsvandt sporløst fra systemet i 1941.

Guddommelige oplysninger er, at han bestak en plejer til at flygte i 1941. Senere myrdede han plejeren.

Udover de nævnte emner kan detektiverne også finde på at tjekke hinanden, tjenestefolkene og Mr. Frank F. Fouley, der selvfølgelig er Benjamin's falske navn. Du må selv tilpasse den yderligere efterforskning.

DEN SIDSTE SALVE

Afsluttende et par gode råd, som jeg har sammensat på basis af prøvespilningen og de forskellige blindtest.

Det sværeste ved at køre Midnight Blue er, at spillerne gradvist skal opnå en individuel erkendelse, og at spilpersonerne skal være i konflikt med hinanden.

Minder. Spillerne må ikke fortælle åbent om minderne fra barndommen. Hvis du hen over bordet siger, at Morgana minder om Mary's døde tvilligesøster, så gætter spillerne hurtigt hvor scenariet bærere hen, og luften går af ballonen.

Spillerne skal gerne tro, at de er noget særligt og ene om minderne. Det er derfor, at de ekskalerende erindringsstykker er lavet som personlige handouts, og ikke skal fortælles åbent. Hvert sæt af personlige handouts skal ikke udleveres på en gang, men i stedet videregives gradvist. Hvis du har behov for at snakke med om minder, så træk den pågældende spilperson udenfor døren.

Drømme. I scenariet er indlagt tre drømmesekvenser, én hver nat, hvor spilpersonen aktivt deltager. Selv om spilpersonerne ikke ved noget om hinandens drømme, så spil de tre sekvenser åbent. De fleste rollespillere er dygtige nok til at abstrahere fra viden, som deres spilperson ikke råder over.

Konflikter. Intriger mellem spilpersonerne er essentielt - det er faktisk grundlaget for lillebrorens hævn. Desværre har mange rollespillere gamle "never split the party"- reflekser. Når de står overfor fælles problemer f.eks. en myrdet arbejdsgiver, har de en tendens til at glemme alle uoverensstemmelser, og samarbejde.

Spilpersonerne skal ikke skyde hinanden den første nat, men du skal konstant puste til deres interne uoverenstemmelser, så paranoia og intriger ulmer under facaden. I den er Morgana dit bedste redskab.

Træk ofte enkelte spilpersoner udenfor døren, eller endnu bedre, få dem selv til at tage initiativet. Det skaber mistillid til vedkommende.

Når en spilperson gør noget, der kan udlægges som mistænkeligt, så træk en af de andre spillere udenfor og pointer det mistænkelige. I den rette sammenhæng og med velplacerede hints, kan næsten alt udlægges mistænkeligt: *"Sam har flere gange ringet ud af huset", "Rick bliver nervøs og opfarende, hver gang hans fortid på østkysten nævnes", "Det virker som om Tom prøver på at udspionere Ken", "På skolen talte Sally med en mystisk mand, som gav hende nogle penge"* etc.

Når spilpersonerne ønsker at snakke sammen privat, så send dem hver gang udenfor døren. Lad eventuelt en af de andre spillere lytte ved døren, hvis hans spilperson gør det samme.

Tid. Scenariet kan godt tage lang tid - for lang tid til en enkelt spilperiode. Prøvespilningerne tyder på, at scenariet kan spilles på syv til ni timer uden hastværk og med tid til rollespil og initiativrige spillere. Spar tid i scenariets start, da det kan bruges bedre under senere konflikter og på mordnatten. Der er tre store tids-slugere:

Attentaterne kan trække ud i uendeligheder, hvis du ikke passer på. Drop indviklet initiativ og minituøs regel-nørderi. Kør det intenst og hektisk med fast hånd. Du kan eventuelt droppe et eller to af attentaterne.

Efterforskning er populært hos mange spillere, der kan finde på at undersøge de mest perifære ting. Der er mange mere eller mindre elegante måder at afkorte efterforskning på: Offentlige kontorer og biblioteker kan lukke tidligt, i læsesalen; spilpersonen overmandes af søvnen, taxa'en stoppes af en trafikprop på vejen ud til sindsygesanatoriet etc.

Bevogtningen af Morgana kan også optage spillerne i tmevis. Brug minimal tid på deres sindrige vagtplaner, patruljeringer af grunden, prøvesmagning af alt mad og hvad de ellers kan finde på for at passe deres job.

Et godt råd: Sov godt i forvejen og drik en masse kaffe.

Rekvisitter. Er du et godt menneske, der sætter en dyd i at give dine spillere en optimal oplevelse, så medbring alle eller enkelte af nedenstående rekvisitter.

Til spillerne:

Sam - Whisky-flaske med æbelmost og en blød hat.
Rick - Kam, så han kan vandkæmme håret.
Mary - Forstørrelsesglas og notesblok/bog.
Sally - Make-up sæt med lommespejl og neglefil.
Tom - Pibe og tændstikker.
Ken - Cigar.

Til dig selv:

Som Merv - En pakke smøger.
Som butleren - En butterfly og briller.
Som Lucien - Briller.
Som overbetjenten - En liter mælk.
Som attentatmænd - Diverse legetøjsskydere.

Generelt:

- En pistol, som du og spillerne kan vifte rundt med. Er fed, hvis spilpersonerne vil skyde hinanden - tænk på *Håndlangerne.*
- Knust glas, eller skår fra et spejl. Gerne med blod på.
- Kratig spansk rødvin, som du drikker og spilder på den hvide dug, som du medbringer.

FØR TÆPPEFALD

Det var så Midnight Blue. Jeg håber, du blev underholdt og glæder dig til at køre det. God fornøjelse!

Har du spørgsmål, så kontakt mig:

ASK AGGER
VESTERGADE 6B.1.
8000 ÅRHUS C
86182218

HANDOUT NR. 8

Udleveres til spillerne under besøget på deres gamle skole. Selv om det smerter din æstetiske sans, så klip dette papir i stykker og del det ud til spillerne.

SAM SLOAN

Imens dit blik glider vagtsomt hen over menneskemængden, mærker du en strøm af minder, der sejlivet maser sig frem i din bevidsthed. Du genkender de lange marmor-belagte gange, de store hvælvinger og loftets glasmosaik. Det går langsomt op for dig, at du selv har gået på West Central Primary School. Dine søskende og barndomsvenner gik her også - skolen førte jer sammen og dannede rammerne for jeres venskab.

Barndommen før krigen virker meget fjern og sløret, men gradvist genkalder du billederne af din skolegang - legen i skolegården, den selvhøjtidlige rektor, smugrygeriet på toilettet og den smukke sundhedsplejerske.

RICK SLOAN

Der er noget bekendt ved den selvhøjtidlige rektor, pæudselig slår det dig, at du selv har gået på denne skole. Det er længe, længe siden nu, men langsomt pibler små brudstykker af barndomsminder frem. Du erindrer flirten i frikvarteret, dit første kys på pigetoilettet og svedeturerne på inspektørens kontor, når du havde snydt til prøverne. Rektoren husker du også, allerede dengang fandt du ham gammel og forstokket.

Du gik i klasse med din bror, og det var også her, at venskabet med Ken, Tom og Sally startede. Et øjeblik bliver du helt nostalgisk, men så fanger dit søgende blik Morgana's veldrejede talje, og du lægger igen fortiden bag dig.

MARY SLOAN

Lige fra det øjeblik, hvor du træder ind i skolen, mærker du en fjern genkendelse. Først tror du, at det er minderne fra din tid som lærerinde, men så går det op for dig, at du selv har gået på denne skole som lille pige. Fjerne minder vælter forbi dit indre blik, imens du genkalder morgensangen, legen i skolegården og din første forelskelse i Ken Bennet. Dine søskende og barndomsvenner gik også på skolen, og det var West Central Primary School, der knyttede jeres venskab sammen.

Du bliver helt rørt og mærker en lille tåre, der sart glider ned af din kind.

SALLY FIELDS

Der er noget bekendt ved de tunge hvælvinger og det smukke loftsmosaik. Langsomt går det op for dig, at du selv gik på West Central Primary School for mange, mange år siden. Det var før krigen, og kun i små fragmentariske bidder kommer minderne frem. Sammen med dine barndomsvenner havde du en dejlig tid, og minderne gør dig helt rørt.

Dit blik falder på Rick, og du mindes jeres fjantede flirten, og da han kyssede dig bag cykelskuret. Dit hjerte banker hurtigt, med rødmende kinder ser du ned i granitgulvet.

TOM MCMUFFIN

Allerede i hall'en mærker du et pust af fortid. Pludselig husker du legen i de lange gange og morgensangen i det gamle kapel - Du gik engang selv på denne skole. Det virker meget fjernt nu, og kun få brudstykker af erindring viser sig for dit indre blik. Du føler dog,, at det var en dejlig tid, hvor du ufortrødent nød ungdommen sammen med dine venner.

KEN BENNET

Lyden af skridt på det kolde stengulv kaster et ekko gennem din erindring og små brudstykker af erindring drysser frem. Du har selv gået på denne skole, og løbet i disse gange. Det virker som en evighed siden, og kun langsomt genkalder du de lykkelige minder fra skoletiden med dine barndomsvenner. Du husker slagsmålene i skolegården, hvordan du sammen med Sam mobbede pigerne. og rektors hårde lussing.

HANDOUT NR. 9

Udleveres til Mary's spiller, når Morgana synger i den gamle skole.

MARY SLOAN

Morgana synger forførende smukt og tryller dig ind i et uvirkeligt spind af facination og nostalgi over at gense din gamle skole. Du lader tankerne flyve, og akkompagneret af sangen genkalder du din lykkeligebarndom. Morgana's sensuelle stemme spiller på hengemte strenge i dit indre og virker underligt bekendt.

Pludselig genkalder du dig din tvillingesøster, Madelaine, der også sang så forførende smukt. Det er længe siden, du sidst har tænkt på din søster, og du mærker gråden samle sig til en knude i dit bryst. Minderne ligger skjult bag ældgamle fortrængninger, men uden at turde tænke tanken til ende ved du, at Madelaine er død. Mindet om tvillingesøsteren flår i dit hjerte, og du prøver fortvivlet på at glemme.

Der går lang tid, før du igen får smækket porten til fortidens minder. Du har alt andet end lyst til at snakke med andre om det, eller grave yderligere i det forgangne.

HANDOUT NR. 10

Udleveres til spillerne natten mellem fredag og lørdag.

SAM SLOAN

Du har svært ved at sove og vender dig hvileløst i den store seng. Big dine lukkede øjne kastes fragmentearisk splinter rundt i grænselandet mellem virkelighed og drøm. Du ser glimt fra barndommen med de fem andre detektiver og husker smagen af blod og jern munden, da du stak bayonetten i den tyske soldat. Ved erindringen af hans bedende øjne vågner du med et skrig. Udenfor flænger et lyn natten. Regnen slår mod ruden i takt med bølgernes brusen for foden af klinten.

Da du igen er lige ved at sove, hører du den fjerne lyd af glas, der knuses, og et kvindeskrig. Du ligger længe vågen og lytter, men kun lyden af regnen, vinden og bølgerne høres.

RICK SLOAN

Du falder hurtigt i søvn, men søvnen bringer dig ikke ro. Du hjemsøges af fortidens minder, og skriger i søvne ved synet af de piger du har misbrugt og svigtet. Fede gamle mænd rækker deres svedige hænder mod dig, og du vågner gispende ved deres berøring.

Du føler dig beskidt, står ud af senger og gåt over til vandfadet. Du vasker hænder og skyller ansigtet i det kolde vand. Tilbage i sengen ligger du længe, du frygter hvad søvnen vil bringe. Dit blik finder loftspejlet over sengen, og du betragter dit spejlbillede - du spekulerer på hvor meget af det du ser, som er dig selv, og hvor meget, der er facade.

Da du vågner om morgenen bemærker du, at spejlet over sengen er flækket af seks lange revner.

MARY SLOAN

Du har svært ved at falde i søvn og ligger længe vågen, imens du lytter til lyden af fjerne tordenskrald og bølgernes brusen. Til sidst glider du over tærsklen til drømmenes skyggeverden, men her venter et kalejdoskopisk mareridt og ingen hvile. I et stort kaos vælter brudstykker fra barndommen, tiden på kostskolen og aftenens begivenheder, ind over dig.

Dine tanker finder ofte Morgana, der på samme måde tiltrækker og skræmmer dig. Du ser hendes afklædte krop liggende på en stor seng. Hun stirre dig direkte i øjnene, og pludselig går det op for dig, at du er vågnet og møder dit eget blik i loftspejlet.

Du prøver på at falde i søvn igen, men det er svært. Langt, langt borte hører du Morgana's sang fra skolen, eller er det Madelaine, der synger fra fortiden?

Du er bange og skamfuld, og har mest af alt lyst til at glemme.

SALLY FIELDS

Natten er lang og du sover dårligt. Falmende barndomserindringer og brudstykker fra dagens begivenheder hjemsøger dine drømme, der er forvirrende og skræmmende. Du vågner flere gange badet i sved og stirrer op i dit eget ligblege ansigt i loftspejlet.

Efter lang tid finder du ro og drømmer uskyldigt om romantisk kærlighed og lækre mænd. Langsomt ændre drømmen sig - mørke skygger sniger sig frem og forvansker idyllen. Du genkender en af mændene som din tidligere mand Bud, og du opdager til din rædsel, at du er gravid. Din mave vokser og du mærker en stor smerte, som små klør, der langsomt men støt graver sig ud af dit underliv. Pinslen er udholdelig og mareridtet ender med, at du flår maven op på dig selv med et glasskår. Du hører vrælet lige før du vågner, iskold og med blodige rifter på maven efter dine egne negle.

TOM MCMUFFIN

Du ligger længe vågen og grubler over dagens hændelser før du falder i søvn. Du sover først sorgløst og tungt, men langsomt forstyrres roen af hæslige mareridt. Først gennemlever du lykkelige episoder fra barndommen, men det vare kun kort, før drømmen glider frem til dine universitetsdage.

Det er tordenvejr, og lyset virker ikke. Du vandrer bange og forskræmt rundt i universitet, og står pludselig i et mørkt rum. I rædsel ser du skikkelsen foran pejsen og blodet, der sprøjter fra det knuste baghoved. Du ser ned, og opdager den bøjede ildrager i din hånd. Stumper af kranie og grålig masse sidder fæstet med blodige kager til jernet. Med et skrig forstår du , hvad du har gjort, og fortvivlet kaster du dig mod vinduet. I sidste øjeblik vågner du og når at stoppe springet, så du kun slår en hånd gennem ruden.

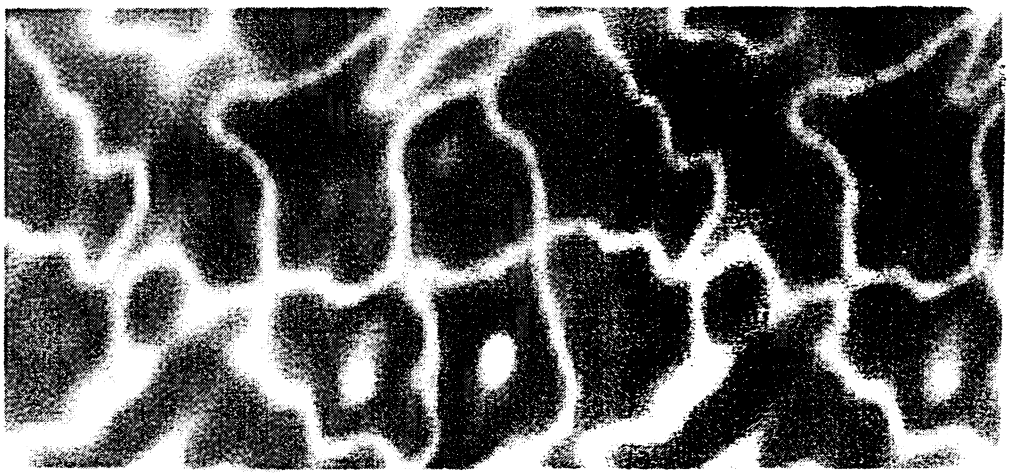
Du sidder længe på gulvet foran vinduet og betragter den blodige hånd, imens regnen falder isnende på dit ansigt.

KEN BENNET

Du er træt efter dagens anstrengelser og falder hurtigt i søvn. Næppe har du lukket øjnene, før en malmstrøm af fragmentariske minder suger dig ned i mareridtet.

Du befinder dig skiftevis i barndommen, under krigen og i den forudgående aften. Lige meget hvor drømmen bærer dig hen, så er alle mennesker omkring dig store og truende med hånlige smil og skræmmende øjne. Din krop er syg og svag, og du føler dig bange og ensom. Du tigger dem om at holde op, men alle vil de tæve dig. Du mærker smerten, når utallige knytnæver maltrakterer din spinkle krop, dit blod flyder og dine knuste knogler knaser.

Gennem en rød tåge ser du Mary's smilende ansigt over dig. Galskaben lyser blågrønt i hendes blik, da hun bukker sig ned over dig, og suger dine øjenæbler ud. Du vågner og kaster op ud over dig selv af skræk.



HANDOUT NR. 11

Udleveres til spillerne, når de hører Morgana's sang på natklubben.

SAM SLOAN

Morgana's fortryllende sang fylder luften omkring dig og gennemtrænger langsomt barrikaderne i dit indre. Sangen fører dig modvilligt tilbage i tiden, og du genkalder en pige med en lignende stemme. Det er din lillesøster Madelaine, du husker. Hun var Mary's tvilling og havde et utroligt talent for sang og musik. Det er meget, meget længe siden, du har tilladt dig at tænke på Madelaine, og du mærker en stor sort flodbølge vælte frem fra dit indre. Du må bide dig selv i læben og tage et dybt drag af lommelærken, før du i sidste øjeblik får trængt fortiden tilbage. Her er noget du for alt i verden ikke ønsker at grave op i.

RICK SLOAN

Morgana's stemme smyger sig gennem lokalet som fløjl, og du betragter begærligt hendes former. Du mærker en dunken i underlivet, og små svedperler samler sig i overskægget. Der er noget bekendt ved hendes kropssprog og frodige kurver. I din bevidstheds bagerste gemmer mærker du en dør, der knirkende glider op. Du kommer til at tænke på din lillesøster Mary - hun har noget tilfælles med Morgana, men alligevel er de forskellige.

Du mærker en genkendelse, der er på vej, men bremser den i sidste øjeblik, da du fornemmer, hvilke frygtelige minder den har med.

MARY SLOAN

Da Morgana's sang fylder natklubben, kommer du igen til at tænke på din afdøde tvillingesøster, Madelaine. Som små var I slyngveninder og uadskillelige, du husker hendes søde smil, smukke sang og drillende øjne. Du ved, hun er død nu. Med tårer i øjnene genkalder du, hvordan hun senere ændrede sig i puberteten, men du når ikke længere, før sorgen og gråden tvinger dig til at lukke af. Du mærker de gamle minder, der knurrer fra mørket i dit indre, men du tør ikke møde dem.

SALLY FIELDS

Du hører Morgana's lokkende stemme og mærker en voldsom jalousi, der raser i dit indre. Du er misundelig over hendes fuldkommenhed, og fyldes med harme ved synet af de begærlige blikke, som lokalets handyr sender hende. Din vrede brænder gamle fortrængninger væk og du husker Madelaine. Hun var Mary's tvilligesøster, og du var dødeligt jaloux på hende. Hun var perfekt, og du stod i hendes skygge. Pludselig går det op for dig, at hun er død nu, og en mur af frygtelige minder vælter frem. I din jalousi er du trængt dybt ned, og nu må du kæmpe for at modstå fortiden.

Med nød og næppe undgår du vanviddet og står rystet tilbage i natklubben. Du trænger til en stor drink.

TOM MCMUFFIN

Du betragter begærligt Morgana, imens hendes stemme forførende fører dig tilbage i tiden. Du mindes en anden pige, der også sang som sort fløjel, og som ligeledes sendte en varme gennem dit hjerte. Det var Mary's tvillingesøster. Som alle de andre var du forelsket i hende - hun var midtpunktet i jeres kreds. Du overvældes pludselig af en stor smerte og afbryder instinktivt tankeflugten. Du tør ikke rode mere i de gamle sår, men inderst inde ved du, at tvillingesøsteren i dag er død.

KEN BENNET

Morgana er en lækker larve, og hendes sexede udstråling sætter din fantasi i gang. Du tænker tilbage og mindes en anden pige, som du for enhver pris måtte besidde. Det var Madelaine, Mary's tvillingesøster. Hun betød alt for dig, og du husker jalousien, da hun droppede dig til fordel for Tom. Du stopper pludselig op og tør ikke tænke længere tilbage - Du fornemmer en mørkt monster af fortrængning og smerte, der lurer på bunden af din sjæl.

HANDOUT NR. 12

Udleveres til spillerne natten mellem lørdag og søndag.

SAM SLOAN

Et virvar af gamle minder fylder dine tanker og du sover kun halvt. Gennem drømmenes dis husker du den fælles barndom.

I var otte: Dig selv, din tvillingebror Rick, tvillingerne Mary og Madelaine, Tom, Ken, Sally og efternøleren Benjamin, der var din lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid. Hun var din lillesøster og du elskede hende, men hun forandrede sig så meget, at du knapt nok kunne kende hende. Blodets bånd forhindrede hende ikke i at køre sit forførende spil med dig, og dit hjerteblod flød.

Du vågner badet i angstens sved. Du har mest af alt lyst til at glemme - drikke og glemme.

RICK SLOAN

Du har svært ved at finde hvile, og vender dig søvnløst. Efter lang tid falder du i søvn og lader drømmene føre dig tilbage til jeres fælles barndom, før krigen.

I var otte: Dig selv, din tvillingebror Sam, tvillingerne Mary og Madelaine, Tom, Ken, Sally og efternøleren Benjamin, der var din lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid. Hun var din elskede lillesøster, men alligevel afskyede du hende. Selv om du var hendes bror, spandt hun dig ind i sit spil af intriger og forførelse. Du var fortvivlet og i vildrede.

Med et sæt vågner du. Du ser noget af dig selv i erindringen om Madelaine og væmmes. Minderne gør dig bange, og du gør alt for at glemme igen.

MARY SLOAN

Du falder hurtigt i søvn, udmattet og forvirret. Drømmene lister sig frem, og trækker dig dybt ned, til barndommen og fortiden's skam.

I var otte: Dig selv, din tvillingesøster Madelaine, tvillingerne Rick og Sam, Tom, Ken, Sally og efternøleren Benjamin, der var din lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid.Du elskede hende som din tvillingesøster, men var frastødt af hendes hensynsløshed. Du var facineret af hende, og hun udnyttede det.

Du vågner med et hvin, dine kinder blusser af skamfølelse. Du græder længe, før søvnen giver dig lidt lindring.

SALLY FIELDS

Du er forvirret og har svært ved at samle tankerne. Du ligger længe på grænsen mellem drøm og virkelighed, imens dine tanker glider mod fortiden.

I var otte: Dig selv, tvillingebrødrene Sam og Rick, tvillingerne Mary og Madelaine, Tom, Ken og efternøleren Benjamin, der var tvillingernes lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid. I var gode veninder - du så op til hende, men dit hjerte var også sort af jalousi og misundelse. Hun havde alle drengene i sin klo, og grinede blot, da du bad hende om at holde sig fra Ken, som du var forelsket i.

Du vågner med pulsen bankende i tindingerne og gisper efter vejret. Du er ulykkelig og vil glemme.

TOM MCMUFFIN

Du er træt efter dagens strabadser og falder hurtigt i søvn. Drømmene sniger sig langsomt frem, og trækker dig tilbage til barndommen.

I var otte: Dig selv, tvillingebrødrene Sam og Rick, tvillingerne Mary og Madelaine, Sally, Ken og efternøleren Benjamin, der var tvillingernes lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid. Du begærede hende og blev desperat, da hun knuste dit hjerte ved at være sammen med Ken. Du forelskede dig senere i Mary, men det fik hun også spoleret. Hun bragte dig kun smerte.

Du vågner langsomt, og kan i starten ikke huske, hvad du har drømt. Fortiden gør dig bange og usikker, og du vil helst lade den hvile.

KEN BENNET

Du ligger længe og grubler før søvnen vil ha' dig. Drømmene er underlige, og selv om du stritter imod, trækker de dig tilbage til barndommen.

I var otte: Dig selv, tvillingebrødrene Sam og Rick, tvillingerne Mary og Madelaine, Sally, Tom og efternøleren Benjamin, der var tvillingernes lillebror. I gik alle på West Central Primary School og holdt sammen i tykt og tyndt. Kun Benjamin var lidt udenfor, men han var Madelaine's øjesten, og hun tog sig af ham. Madelaine blev tidligere udviklet end jer andre og lærte hurtigt at udnytte sine fortrin. Snart var jeres klikke gennemsyret af jalousi, misundelse og håbløs kærlighed. I elskede hende alle, men hadede hende på samme tid. Du var forelsket og ville give hende alt. Hun legede med dig, som et lille insekt man piller lemmerne af, hvorefter hun kastede dit knuste hjerte fra sig. Smerten ligger stadig i din sjæl, og du har siden da altid været bange for kvinder.

Du vågner med et sæt og er lettet over at mareridtet er forbi. Du tør ikke sove igen og ligger vågen til det lysner.

HANDOUT NR. 13

Udleveres til spillerne, når de ser Madelaines gravsten på kirkegården.

SAM SLOAN

Synet af gravstenen skærer gennem fortrængningernes mørke, og du husker hvordan din lillesøster Madelaine blev begravet på denne kirkegård. Det er femten år siden nu.

Et kvindeskrig runger i lange mørklagte gange. Omtåget vakler du gennem mørket med tåre løbende ned af kinderne. Du skriger efter hjælp, men tordenbrag overdøver din spæde barnerøst. Tom sidder i mørket, han skjuler ansigtet med sine blodige hænder. Galskaben ryster hans spinkle krop.

Du står igen på kirkegården, regnen slår dig i ansigtet, og du trænger til en drink.

RICK SLOAN

Gravtenen bringer minderne frem. Du lukker øjnene og glider femten år tilbage. Madelaine blev begravet på denne kirkegård, Det regnen også den dag; du husker Mary's forgrådte ansigt og vreden i de øjne, som Ken sendte dig.

En kuldegysning løber gennem dig og du kører en rystende hånd gennem dit våde hår.

MARY SLOAN

Du ser gravstenen og mærker tårene, der presse sig frem. Din tvillingesøster blev begravet her for femten år siden. Du prøver på at huske de nærmere omstændigheder omkring hendes død, men smerten er for stor. I dit indre runger Madelaine's latter hånligt.

Du bider dig selv i læben og tørre tårerne væk. Du søger trøst i din tro, men du ved, at du begik en stor synd.

SALLY FIELDS

Du må synke dybt for at fortrænge gråden i din hals. Du ser rundt på de andre detektiver, regnen pisker mod deres forknydte miner. Dit blik glider fra ansigt til ansigt, og du fornemmer den sorg de holder tilbage. Pludslig stirre du ind i Madelaines grøn/blå øjne. De lyner af had, og du hører hendes stemme runger i dit hoved - *"Forræder, Slange, Morder!"*. Med et indestængt skrig ser du væk.

Da du igen hæver blikket er Madelaine væk. Regnen lugter af muld, når I går ud til bilerne. Morgana sætter sig ind i Bentley'en og stirre iskoldt på dig med sine grøn/blå øjne.

TOM MCMUFFIN

Du ser gravstenen og fyldes med sorg. Pludselig er det mørkt. Mellem tordenbragene høres havet bruse i det fjerne. Du ryster,dit blik er sløret og diffust. Du hører en hulken og ser ned, gennem mørket kan du skimte en sammensunket skikkelse, der ligger på jorden foran dig. Du opdager andre skikkelser, der står omkring dig. Man kan ikke se hvem de er, men du ved, det er de andre detektiver. De peger alle anklagende på den sammensunkne skikkelse. Du ser fortvivlet rundt efter vejledning eller støtte, men finder ingen. Halvvejs mod din vilje mærker du din hånd løfte sig. En satanisk latter runger gennem mørket, der smager af blod og jern. Du hører lyden af en port, der smækkes i med et højt brag.

Du står igen på kirkegården, regnen løber ned af dit ansigt. Dit spyt smager af metal.

KEN BENNET

Synet af gravstenen rammer dig som et slag i mellemgulvet. Du synker sammen og alt bliver mørkt. Pulsen banker i tindingerne, og dit hjerte krymper sammen i smerte. Du ligger på jorden. De andre detektiver står i en cirkel omkring dig. Deres ansigter står klart i mørket og du ser galskaben danse i deres øjne. Du trygler dem om hjælp,, men de ler blot hånligt. Pludselig har de alle blodige glasskår i hænderne. Deres latter bliver hysterisk og du mærker glasset, der flår i dit kød. Du skriger.

Pludselig er det lyst igen. Regnen slår dig i ansigtet og du stirre op i Rick's ansigt. *"Ska' du ha' en hånd makker?"* spørger han, og rækker dig sin næve.

HANDOUT NR. 14

Udleveres til spillerne kort før eller i det øjeblik, hvor Morgana's lig bliver fundet.

SAM SLOAN

Jeres forældre skulle besøge din mor's søster, og I skulle være alene hjemme. I var der alle otte og stemningen var underlig, der lå et net af had, jalousi og intriger mellem jer. Madelaine var som altid i godt humør, og fremdrog triumferende far's kældernøgle. I havde aldrig drukket før, og du havde ikke modet til at sige fra. Den stærke whisky brandte i din hals, og de andre grinede, da du spyttede sprutten ud over dig selv.

Du var allerede fuld, da Sally lokkede dig med ind på din fars arbejdesværelse. Regnen slog mod ruden, og I for sammen, da det første lyn kløvede himlen. Du husker svagt Sally's hede kys og den ukendte dunken i dit underliv.

Du vælter ned af en lang gang, dit skrig forstummer i tordnen. Mørket omkranser dig, og ler hånligt af din frygt. Din hånd smerter, og du knuger det blodige glasskår længere ind i din håndflade. Et sted langt borte høres lyden af et kvindeskrig og glas, der knuses. Du ser Mary, der bukker sig over Madelaine's skikkelse. Blodet har dannet en sort sø på det hvide isbjørneskind.

RICK SLOAN

I var alene hemme. Madelaine havde hugget far's nøgler og I forsynede jer fra vinkælderen. Du prøvede på at drikke Sally fuld, men sprutten virkede hurtigst på dig selv. Da du kom tilbage efter at ha' kastet op var hun forsvundet med din bror. Omtåget og fyldt med jalousi gik du med Madelaine.

Mørket oplyses kun glimtvist af lynene, der slår ned omkring huset. Du løber gennem gange, imens hadet vokser i dit bryst. Madelaine ligger foran pejsen, hendes hals er sprættet op. Tom ser fortvivlet på dig, imens han sværger på sin uskyld. Du gemmer din egen blodige hånd bag ryggen.

MARY SLOAN

Den var en uvejrsnat, og I var alene hjemme. Morgana tog initiativet til at plyndre far's vinkælder, og snart var I omtåget af beruselse. Du havde aldrig drukket før, og sprutten steg dig hurtigt til hovedet. Du husker svagt, hvordan Ken prøvede på at kysse dig, men du havde kvalme og kastede op.

Lyset går pludselig ud, og du står alene i mørket. Dit hoved værker, og smagen af bræk fylder dit svælg. Du tumler rundt i mørket uden begreb om tid eller retning, i det fjerne høres lyden af de andres skrig og råb. Du løber efter lyden, men støder ind i noget og vælter. Dit knæ smerter, du ligger forvredent og vrider dig blandt knust glas. En hånlig latter fylder mørket, og du ser op i din søsters ansigt. Hun har armen om Tom, som hun kysser heftigt efter at have sendt dig et triumferende blik. Jalousi og hadet brøler i din sjæl, du mærker glasskåret i din hånd. Mørke...

SALLY FIELDS

I var alene hjemme i det store hus. Udenfor rasede et frygteligt tordenvejr, indenfor emmede luften af intriger og jalousi. Madelaine tog initiativet til at røve vinkælderen, og snart var stemningen opløftet og lystig. De færreste af jer havde drukket før, og snart var I indhyldet i beruselsens tåger. Rick hældte voldsomt på dig, imens hans sleske smil afslørede skumle bagtanker. Han blev dog fanget af sin egen list og kastede yndigt op i en krog af stuen.

Du slæbes op af trappen. Han holder hårdt om dit håndled, men du bemærker ikke smerten. Du kan ikke mærke dine vaklende ben og fniser piget.

Hans ånde stinker af sprit, da han maser dig mod sengen og presser sine læber mod dine. Du spjætter under hans vægt og skriger af smerte. Knytnæven suser gennem mørket, og en sky af lys sprænger for dit blik.

Med smertende kæbe vakler du ned af gangen. Blodet klistre mod dine lår, og din hals er snøret sammen i desperation og smerte. Du når frem til trappen og ser ned i stuen; foran pejsen står en skikkelse. Du skriger ved synet af legmet på gulvet - blodet breder sig som sorte floder over det hvide bjørnesind. Et glasskår klirer mod gulvet, og skikkelsen vender sig om. Rick's ansigt er tilsølet med blod og fordrejet i galskab.

TOM MCMUFFIN

I var alene i Sloan-familens store hus. Udenfor hærgede et voldsomt uvejr. I "lånte" nogle flasker fra vinkælderen, og snart brusede spritten i dit blod. Omtåget betragtede du Rick's forsøg på at drikke Sally fuld. Du havde selv svært ved at stå på benene, da Sally trak dig væk fra de andre og op mod soveværelserne. Dit hjerte bankede af forventning,, og du var beruset til at fatte mistanke. Døren smækkede med et brag og du hørte hendes hånlige latter forsvinde ned af gangen.

Du flår desperat i døren, imens dine skrig forsvinder i tordenbragene. Et spejl fanger dit spejlbillede og bliver reselut smadret med en knytnæve. Du vejer et blodigt glaskår i hånden, imens du smiler fortroligt til dit andet jeg.

Du kommer til dig selv i en mørk gang. Du tørre din blodige hånd af i et gardin og løber mod stuen. I døren til pejsestuen står en skikkelse. Uden at vide hvorfor falder du på knæ og trygler din uskyld. Personen vender sig om og forsvinder ind i stuen. Et lyn afslører i et glimt hans sorte hår og blodige hænder bag ryggen.

KEN BENNET

Du var alene hjemme sammen med de andre i Sloan-familens gamle hus. Du hjælper Mary's søster, Madelaine, med at hente sprut fra vinkælderen. Du har aldrig før drukket stærk sprit og snart er omgivelserne hyldet i et tåget slør. De andre drikker også godt til, og du lægger klodset an på Mary. Hun er dog for fuld og kaster op i skødet på dig. Tom og Sally er forsvundet. Du ser Madelaine gå ovenpå og følger klodset efter.

Dit hoved snurre rundt og du må støtte dig til væggen. Med bævrende skridt vandre du gennem mørket i din søgning efter Madelaine. Du ved ikke hvor længe du har ledt, da du pludselig står ved en dør, der står på klem. Du kikker ind og skimter hendes liggende skikkelse. Pulsen dunker som en torden, imens du flår tøjet af. Hendes spinkle krop spjætter under din, men du ved, hvad hun vil ha'. Fra dit mørke indre brøler begæret.

Du sidder alene i mørket. Din gråd drukner i uvejrets rasen. Skylden gnaver i din sjæl.

HANDOUT NR. 15

Udleveres til spillerne lige efter Overbetjenten har afsagt sin dom, eller når de begynder at beskylde hinanden.

SAM SLOAN

Madelaine var død og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndoghederne.

Du nægter at erkende det, men inderst inde frygter du, at Madelaine døde for din hånd. Selv om du vidste at han var uskyldig gjorde du fælles sag med de andre og pegede på din lillebror, Benjamin.

Du ryster ved erindringen om det bebrejdende blik, han sendte jer gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år.

Siden da har du gjort alt for at glemme. Du har aldrig set ham igen.

RICK SLOAN

Madelaine blev myrdet og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndighederne.

Du er ikke sikker, men frygter, at Madelaine døde for din hånd. Selv om du vidste, at han var uskyldig gjorde du fælles sag med de andre og pegede på din lillebror, Benjamin. Hvad andet kunne du gøre?

Du ryster ved erindringen om det bebrejdende blik, han sendte dig gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år.

Siden da har du effektivt fortrængt ham. Du har aldrig set ham siden.

SALLY FIELDS

Madelaine var død og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndighederne.

Du blev næsten sindsyg ved tanken om, at en af dine venner var morderen. Selv om han sandsynligvis var uskyldig, gjorde du fælles sag med de andre og pegede på efternøgleren og outsideren Benjamin.

Du bryder i gråd ved erindringen om det bebrejdende blik, han sendte dig gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år.

Siden da har du gjort alt for at glemme. Du har ikke set ham i de 15 år der er gået.

MARY SLOAN

Madelaine var død og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndighederne.

Du nægter at erkende det, men inderst inde frygter du, at du i galskab tog din søsters liv. Selv om du vidste, han var uskyldig, gjorde du fælles sag med de andre og pegede på din lillebror, Benjamin.

Du ryster ved erindringen om det bebrejdende blik, han sendte jer gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år.

Siden da har du gjort alt for at glemme. Du har ikke set ham siden.

KEN BENNET

Madelaine blev myrdet og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndighederne.

Du er ikke sikker, men frygter, at Madelaine døde for din hånd. Selv om du vidste, at han var uskyldig, gjorde du fælles sag med de andre og pegede på efternøgleren og outsideren, Benjamin.

Du ryster ved erindringen om hans bebrejdende øjne gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år.

Siden da har du effektivt fortrængt ham. Du har ikke set ham siden.

TOM MCMUFIN

Madelaine var død og lå i blodig pøl i foran pejsen. Der havde ikke været andre i huset, så morderen måtte findes i jeres egne rækker. Det gik lang tid, før I fik fat på myndighederne.

Du blev næsten sindsyg ved tanken om, at du selv kunne være morderen. Selv om han sandsynligvis var uskyldig, gjorde du fælles sag med de andre og pegede på efternøgleren og outsideren Benjamin.

Du martres ved erindringen om hans bebrejdende blik gennem tremmerne, da han blev kørt væk til anstalten. Han var kun 11 år. Siden da har du gjort alt for at glemme. Du har ikke set ham i de 15 år der er gået.

HANDOUT NR. 5, 6 & 7.

Her er tre avisartikler fra henholdsvis lørdag, søndag og mandag. Udlever artiklerne, når detektiverne får fingre i dagens avis f.eks. ved morgenbordet i køkkenet. Vær opmærksom på, at hvis du dropper et eller flere af attentaterne, så passer artiklerne muligvis ikke.

Lørdag

BLODRØD FREDAG!

I løbet af fredagen blev den populære sangerinde Fay Morgana udsat for to mordforsøg. Begge gange slap hun med livet i behold takket være hendes livvagter.

Det første attentat fandt sted i byens hjerte, hvor Morgana blev angrebet, da hun besøgte en af byens mest eksklusive dememagasiner. De tre atentatmænd døde alle under kampene eller umiddelbart efter. Flere tilfældige kunder og ansatte i magasinet blev såret, heraf tre alvorligt.

Det andet mordforsøg fandt sted på West Central Primary Schol, hvor Fay Morgana optrådte med sin smukke stemme i anledning af skolens 50 års jubilæum. Denne gang blev attentatet udført af tre forklædte musikere, der alle blev dræbt af Morgana's livvagter. Et betydeligt antal gæster, heraf mange børn, blev såret under episoden, enkelte alvorligt.

Efterforskningen ledes af Leutenant Eckhart Gutman, der udtaler, at politiet har flere gode spor at gå efter. Bl.a. skulle angrebene være udført med en stil, der klart peger i retning af den organiserede gangsterverden.

En anonym kilde blandt Morgana's livvagter udtaler, at den smukke sangerinde har planer om at forlade landet på mandag. Dette kommer som et stort chok for hendes mange fans, der uden tvivl vil valfarte til, hvad der vel kan blive Fay Morgana afskedskoncert på The Pink Flamingo Club i aften.

J. S. Jorgensen

Søndag

MORGANA OFFER IGEN!

Den kendte sangerinde Fay Morgana fik ikke fred efter fredagens gentagende mordforsøg. Lørdag blev hun igen forsøgt myrdet af kriminelle med tilknytning til gangstermiljøet. Den smukke Morgana slap heldigvis uskadt takke være hendes heltmodige livvagetr, der under megen dramatik nedkæmpede voldsmændene.

Der er blevet rejst en del kritik af politiets indsats set i lyset af de mange dødsfald og tilskadekomne. Lieutenant Eckhart Gutman, der leder efterforskningen, mener dog at situationen er under kontrol og forventer ikke yderligere mordforsøg.

Borgmesteren ønsker endnu ikke at gå ind i sagen, men han følger den nøje, nu kun tre uger før valget.

Anonyme kilder tæt på Morgana udtaler, at sangerinden skulle have indledt et romantisk forhold til en af sine livvagter, der kommer fra detektivbureauet Slaon, Sloan, Sloan & Co. Hvilken sammenhæng, der er mellem attentaterne og kærlighedsforholdet er endnu uklare, men jalousi er blevet nævnt som motiv bag mordforsøgene.

Der verserer også rygter om at attentatmændene står i ledetog med en eller flere personer tæt på Morgana. Vores kontakt blandt hendes sikkerhedsfolk har ingen konkrete oplysninger, men vil bestemt ikke afvise tanken. Vedkommende antyder også, at forræderen muligvis findes blandt livvagterne.

(Se side 5 og 7.)

J. S. Jorgensen

Mandag

MORGANA MYRDET!

Kort før deadline indløb der meddelse om, at den berømte sangerinde Fay Morgana blev myrdet natten mellem søndag og mandag.

Mordet skulle være blevet begået af detektiver fra bureauet Sloan, Sloan, Sloan & Co, der har fungeret som Morgana's livvagter.

En stor sorg har ramt vor by, og utallige fans kræver retfærdighed. På politiets vegne udtaler Lieutenant Eckhart Gutman, at de skyldige vil få deres straf.

I den anledning vil der muligvis for første gang blive gjort brug af dødsstraf, der fornylig blev indført af Borgmesteren som et led i hans valgkamp.

Læs den fulde sandhed om Fay Morgana's endeligt i morgendagens avis!

J. S. Jorgensen

FLOWCHART - En oversigt over weekendens hændelser og scenariets opbygning.

ANSLAG

DAMEMAGASINET

Fredag Eftermiddag

Spilpersonerne bevogter Morgana i et damemagasin. Hun overfaldes af tre attentatmænd, der smadres.	**Intention:** At få startet scenariet med et brag, hvor alle spillerne er med.	**Bi-personer:** Morgana, To hitmænd, En "falsk" dame, Overbetjenten, Sur manager

Flash-Back I & II

Tilbage til huset

IGANGSÆT. PLOTPUNKT

Fredag nat, handout nr. 10.

SKOLEN

Fredag Aften

Morgana skal synge på sin gamle skole. Hun overfaldes af tre forklædte gangstere. Spilpersonerne får minder.	**Intention:** At få skabt en kobling til fortiden og få gang i de første minder. **Handout nr. 8.**	**Bi-personer:** Morgana, Tre falske blæsere, Overbetjenten, Selvhøjtidlig rektor, Ex-manden

Lørdag eftermiddag, Ridetur

RESTAURANTEN Ø NATTE

Lørdag Aften

Først spiser Morgana middag med sin agent. Derefter skal hun synge på en natklub. attentater ved begge lejligheder.	**Intention:** At få lidt god action i bedste gangsterstil. At gang i minderne. **Handout nr. 11.**	**Bi-personer:** Morgana, To falske tjenere, Overbetjenten, Mr. Quist, agent, Ex-manden, Skydegale gangstere

Lørdag nat, handout nr. 12.

VENDEPUNKT

KIRKEGANG

Søndag Formiddag

Morgana vil til katolsk messe. Overfaldes af falsk begravelse. Spilpersonerne ser Madelaine's grav og husker.	**Intention:** At trække en linie til Madelaine's skæbne. Plus lidt skyderi. **Handout. nr. 13.**	**Bi-personer:** Morgana, Begravelse, Overbetjenten, Evt. gargoyle, Formanende præst

Søndag eftermiddag, Morgana pakker

POINT OF NO RETURN

AFSKEDSMIDDAGEN

Søndag Aften

Morgana indbyder spilpersonerne til afskedsmiddag. Alle drikker meget. Tjenestefolkene sendes hjem.	**Intention:** At lægge op til Morgana's død og scenariets klimaks.	**Bi-personer:** Morgana, Tjenestefolkene, Fuglen Matthew

MORDET

Søndag Midnat

Huset mørklægges og alle vælter rundt. Morgana findes myrdet. Alle kan ha' begået mordet. Politiet kommer.	**Intention:** At sætte spilpersonerne i samme konflikt som for 15 år siden. Skabe splid. **Handout nr. 14 & 15.**	**Bi-personer:** Morgana, Fuglen Matthew, Overbetjenten, Politibetjente

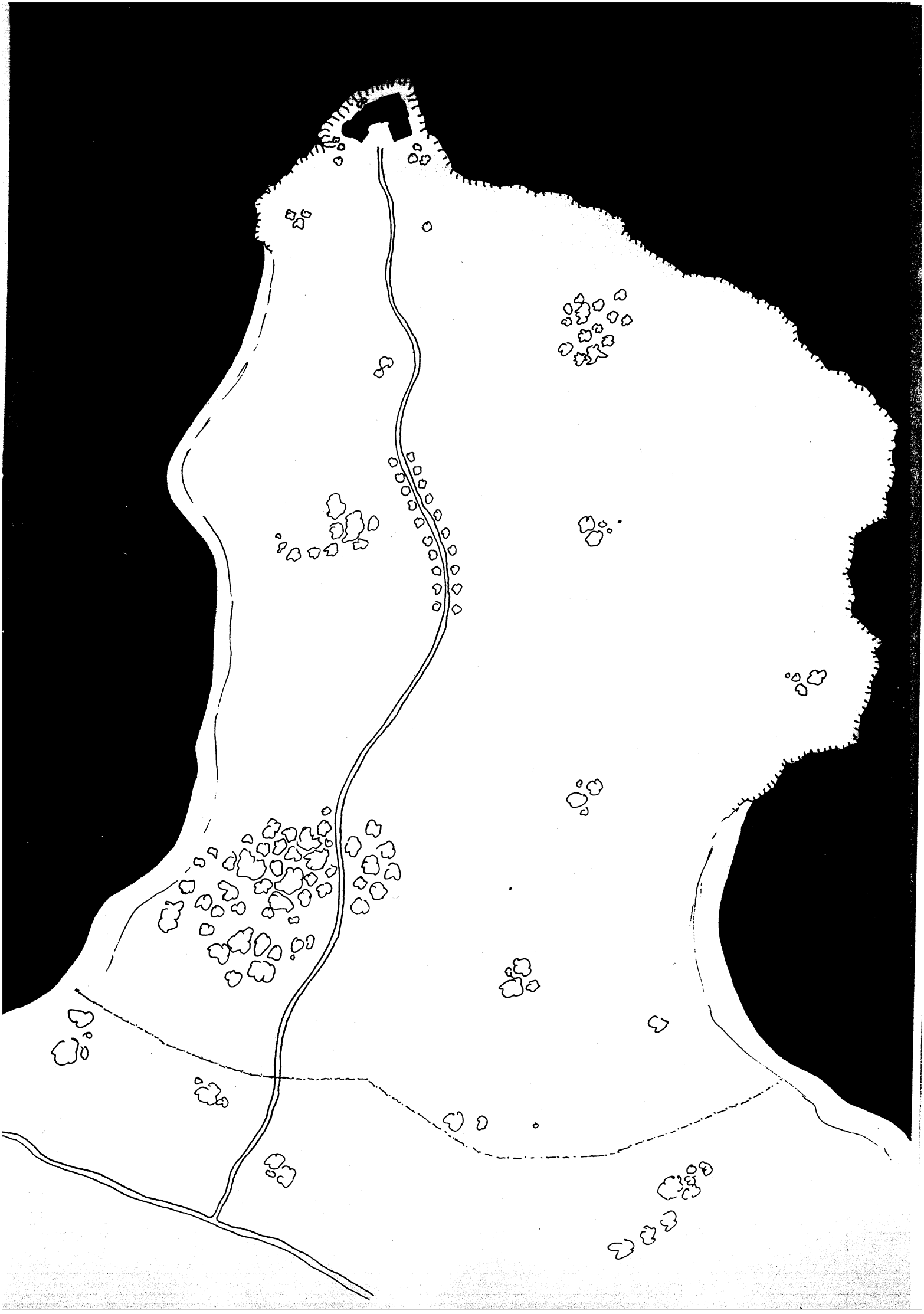
Mandag, Efterforskning og panik

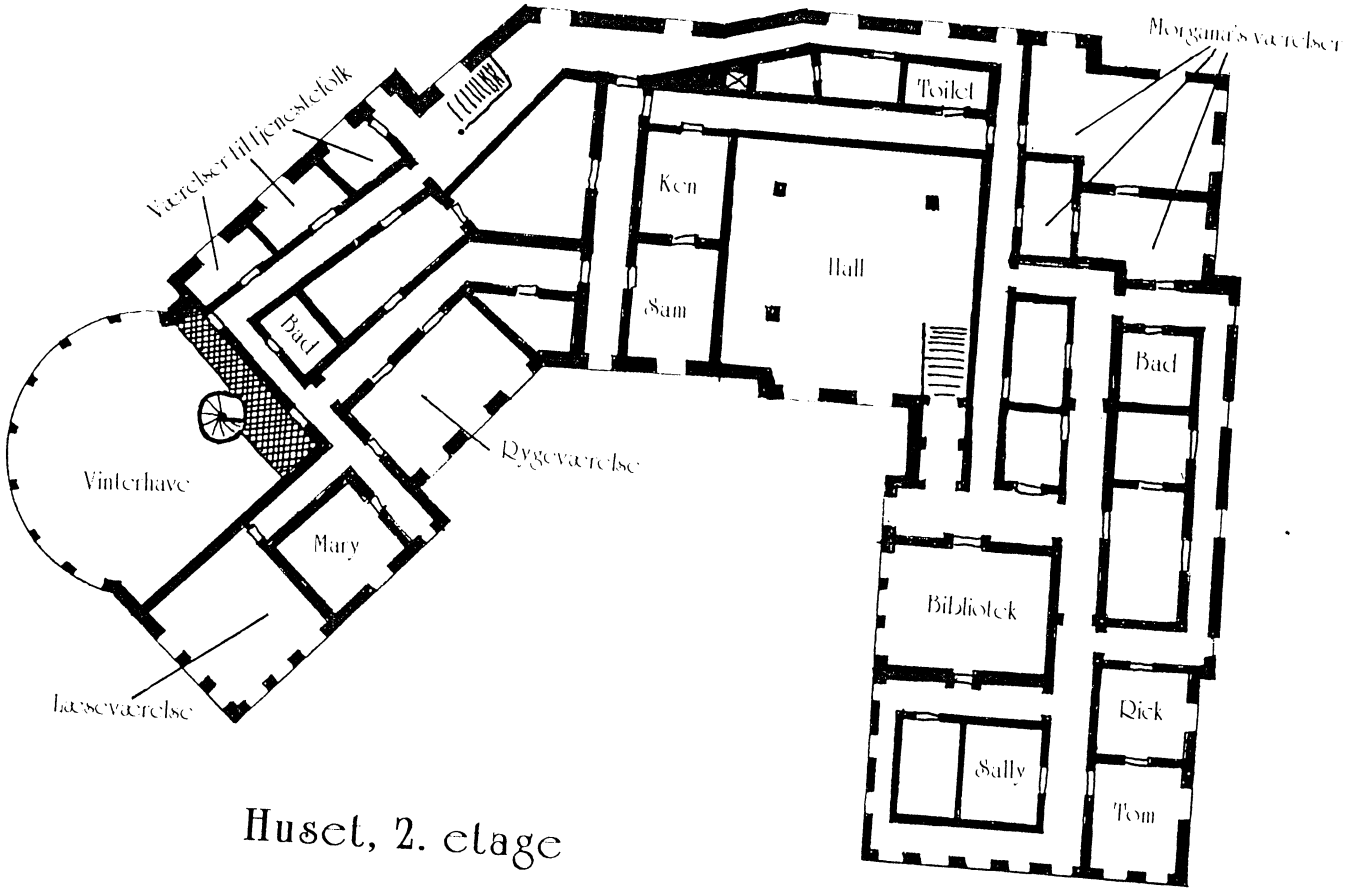
KLIMAKS

DOMMEN

Mandag Midnat

Spilpersonerne samles ved den gamle kirke, hvor de får valget mellem at udpege hinanden eller stå sammen.	**Intention:** Spilpersonerne skal enten dømme en af deres egne, stå sammen eller sone fortidens ugerning.	**Bi-personer:** Ex-manden, Overbetjenten, Politibetjente





Huset, 2. etage

Ken Bennet:

"Det var på tide!"

Mary Sloan:

"Det må I undskylde, men det er altså meget svært at skaffe en taxa her midt i myldretiden"

Tom McMuffin:

"Jeg har lige været nede i banken for at betale terminen. Sam! Du vidste godt, at jeg skulle gøre det, men kassen var tom!"

Sam Sloan:

"Jeg har sku' ikke gjort en skid"

Tom McMuffin:

"Nogen må ha' hævet pengene, for de er der ikke længere og terminen skal falde på mandag, ellers står vi på gaden!"

Sally Fields:

"Jamen jeg har med vilje aldrig haft noget med alt det papirnusseri at gøre... det er alt for indviklet for mig."

Rick Sloan:

"Hvor er det typisk! Ikke så meget som simple banksager kan man overlade til jer! Behøver jeg virkelig at gøre alting selv?"

Ken Bennet:

"Nu skal du fanme ikke komme for godt i ang! Du rører aldrig selv en finger med mindre en dulle er indblandet!"

Fay Morgana:

"Forstyrrer jeg? I har vel åbent?"

Sam Sloan:

"øh..Nej.. øh, jeg mener selvfølgelig ja. Vi har lige gang i et møde. Jeg tror..."

Rick Sloan:

"Velkommen! velkommen! Kom da indenfor frøken, skal jeg tage Deres bedårende pels? Vil De ikke sidde ned? Undskyld min bror, selvfølgelig har vi åbent. Vi var lige blevet færdigt med et lille møde. Jeg hedder Rick, Rick Sloan og hvis der er noget De ønsker, dag eller nat, så skal De blot..."

Fay Morgana:

"Der er faktisk noget I kan hjælpe mig med"

Fay Morgana:

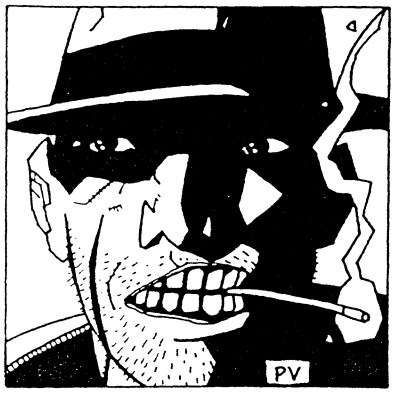
*"Mit navn er **Fay Morgana** og jeg har et problem. For kort siden blev jeg nød til at skilles fra min mand. Han var efterhånden blevet involveret i mere lyssky foretagender end jeg vil acceptere, så jeg så mig nødsaget til at gøre det forbi. Desværre er han frygtelig jaloux og meget aggressiv, så nu frygter jeg for mit liv. Den mand er i stand til alt. På mandag tager jeg til Europa for at besøge en fjern slægtning. Det er kun week-enden over, at der er et problem. Jeg ved ikke om I normalt påtager jer sådanne opgaver, men jeg håbede, I ville beskytte mig i weekenden?"*

SAM SLOAN

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
12	11	11	10	9	13

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
8	12	10	12	13+5

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
15	1d4-1	32		20	



VÅBEN	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	Inl	AR
.45 Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	7 skud	1d4	16
.45 Thompson	5/+4	33/+0	100/-4	200/-9	4/7	---/-3	SA+A	3d6	0,7	50 skud	1d4	16
.600 Nitro Express	5/+4	20/-1	66/-6	100/-10	2	---	E	6d6	1,0	2 løb	1d4+1	16

NÆRKAMP

	Skade	DefAR	OffAR
Slag	1d4+1	13	16
Pistolskæfte	1d6+1	5	9

BESKRIVELSE

Du ligner hvad du er - en afdanket detektiv. De fleste vil bedømme dig til at være omkring de fyrre, ti ældre en din faktiske alder. Dit markerede ansigt har smukke træk, men de skjules normalt af grove skægstubbe og et hårdt liv på byens billigste beværtninger. Øjnene er stærke, men sørgmodige. Du går normalt klædt i et krøllet og billigt jakkesæt, udtrådte gummisko, en gammel trench-coat og en stetson-hat. Hatten er dit kæreste eje, tæt forfulgt af lommelærken.

Du var soldat under den store krig, og har været mærket af oplevelserne siden. De sidste år har du nød og næppe overlevet som snushane, rygtespreder og opdager i byens værste miljøer. Spritten har været din bedste og eneste sande ven så længe du kan huske tilbage. Kvinder er din svaghed, og har altid bragt dig ulykke.

Blandt de andre detektiver, er det kun din søster Mary, der betyder noget for dig. Du foragter Rick og Ken. Langt inde er du forelsket i Sally.

Du er på vej ned af bakken, og du ved det. Inderst inde er du en dygtig detektiv.

FORDELE

Lykkebringer (hat)
Cool
Reaktionsevne

ULEMPER

Tygger skrå & ryger
Hader mandag
Forgældet
Alkoholiker
Problemer med kvinder
Siger sin ærlige mening
Usoigneret

UDSTYR

Stetson-hat
Gummisko
.45 Colt M1911A1
-en svær automatpistol. Bæres i et våbenhylster. Har to ekstra magasiner i lommen.
.45 Thompson
- en af verdens første maskinpistoler. Et stort og tungt svin med trækolbe og frontgreb. Har et stort trumlemagasin. Sam bruger den sjældent, da den er klodset og svær at skjule.
.600 Nitro Express
-en ekstrem kraftig elefantriffel fra århundredsskiftet. Dobbeltløbet. Løbet er afkortet, så den kan gemmes under en lang frakke. Elendig træfsikkerhed, men god mod biler og drager.
Stållommelærke
Skrå
Lommekamera m. film
Foldekniv med dirke

FÆRDIGHEDER

Liste	14
Gemme	15
Undvige	14
Undersøge	15
Klatre	13
Svømme	12
Amerikansk	17
Japansk	6
Tysk	10
Etikette (militær)	7
Etikette (detektiv)	13
Etikette (bar)	17
Køre bil	14
Køre motorcykel	11
Køre truck	10
Foto	9
Fremkaldelse	8
Første hjælp	10
Skygning	16
Spille poker	14
Tilvending (sprit)	14
Våbenteknik (pro.)	10
Efterforskning	14
Forhør	15
Hurtigtræk (pistol)	16
Overtalelse	11
Tyveri	10
Åbne låse	12
Jura	8
Mekanik (bil)	9
Kaste	10
Ubevæbnet (boks.)	13
NV	10
HIV	16

Sam Sloan - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 29 år, vejer i nårheden af 80 kg og er 179 cm høj. Du har pjusket sort hår og blå øjne. Spritten har ødelagt din kondi, men muskelstyrken har du stadigvæk.

Du er tvillingebror til Rick og storebror til Mary.

Baggrund

Du husker barndommen som lykkelig og sorgløs - den virker fjern og uvirkelig i sammenligning med nutidens hårde realiteter.

Som teenager kom du ind i hæren og kæmpede ved marinerne under den store krig. I starten var soldatertiden god, men krigens rædsler flåede dine kammerater væk og du blev efterladt i ensomhed, med flasken som eneste ven.

Siden krigen har du levet i randestenen, og taget én dag af gangen. De værste beværtninger var dit hjem, og du tog hvad som helst for at slukke tørsten. To år sad du i brummen, dømt for indbrud, voldtægts-forsøg og vold.

Dine forældre døde under et biluheld for fem år siden. Du kom ikke til begravelsen.

For et halvt års tid siden blev du kontaktet af din søster Mary. Hun fik dig lokket med ind i et detektiv-bureau, som hun har startet med din bror Rick. Snart stødte de andre barndomsvenner til.

Du er glad for arbejdet i bureauet, men Rick og Ken ved ikke en skid arbejdet som detektiv.

Rollespils tips

Praktiske

- Ha' konstant en cigaret i flaben, brug en tændstik, hvis du ikke ryger.
- Gør din stemme hæs, og band ofte.
- Ta' en blød hat på.
- Drik hyppigt af en fiktiv flaske.

Forslag

- Sig altid din oprigtige og ærlige mening om de andre.
- Beskyt din søster.
- Læg kejtet og modvilligt an på Sally.
- Provoker Rick og Ken, ved at sige sandheden: Ken er en dum bonderøv, Rick er et nul, der lyver sig ind i overklassen.
- Tænker kun på dig selv, når alt går galt.
- Klar et Psyke (PSI) tjek for ikke at drikke dig fuld.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Rick Sloan. Din tvillingebror. Du er et skvæt, men et ærligt skvæt. Din bror er et nul, der både lyver for sig selv og omverdenen. Der iskold luft mellem jer.

Ken Bennet. Et stort brød, der næppe kan låse en avis. Han er kæreste med Sally, hvilket du hader ham for. Du ved, at han fuskede med salget af bureauets gamle bil og proppede penge i egen lomme.

Sally Fields. En blondine, der virker dummere end hun er. Hun er kæreste med Ken, men deres forhold går vist ikke for godt. Hun har lagt sin fortid bag sig og er flygtet fra noget. Langt inde er du forelsket i hende.

Mary Sloan. Din tvillingesøster. Du elsker hende, og det gør dig ondt, at hun ser ned på dig pga. dit alkoholproblem. Hun er forelsket i Tom.

Tom McMuffin. Engang din bedste ven. Han er blevet en tør selvhøjtidelig bogorm, og I har ikke noget til fælles. Rygtet siger, at han slog en medstuderende ihjel og afleverede den dødes forskning som sin egen. Han har ikke gjort dig noget - endnu.

Fay Morgana

Hun er utrolig smuk, og du føler dig meget tiltrukket af hende. Du er dog bange for hende - hun er farlig som alle smukke kvinder. Du har set hende før, tror du nok, sandsynligvis på en plakat eller i en avis.

Bolig og ejendele

De sidste par måneder har du ikke haft noget sted at bo. Derfor overnatter du ofte på kontoret, hvilket du skjuler for de andre. Du er fattig som en kirkerotte og skylder en formue væk, som du har brugt på druk, damer og spil.

For en uge siden var du nødsaget til at "låne" et par tusser i bureauets kasse. De blev brugt til et afdrag på en gammel gæld, der var lige ved at koste dig et par cementsko. Du håber på at skaffe penge, så "lånet" kan tilbagebetales.

Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.

Midnight Blue, Præsenteret af Pseudosats™ Inc. Ask Agger 1995.

Tom McMuffin

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
11	12	12	11	11	12

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
13	13	13	10	10

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
10	2d4	33		10	

Våben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	InI	AR
Browning HP 35	5/+6	11/+0	22/-4	45/-8	4	---	SA	2d6	0,8	13 skud	1d4	11(8)
Ithaca Auto-burglar	5/+6	10/+3	15/+0	20/-2	2	---	E	5d6	0,5	2 løb	1d4+1	11

Nærkamp

	Skade	DeffAR	OffAR
Slag	1d4+1	11	17
Spark	1d6+1	11	17

Beskrivelse

Du er en forholdsvis stille fyr, der forsøger at virke intellektuel, hvilket du også er. Dit udseende er ikke noget udover det sædvanlige, men du har venlige øjne, der normalt skjules bag et par briller.

Dit kropssprog er afslappet med nedfaldne skuldre. Du ynder at nyde en pibe tobak ved enhver rolig lejlighed.

Selv om du er en stille bogorm, drømmer du om spænding og den store heltedåd. Uden rigtigt at ville erkende det, ser du frem til din første kamp. Du holder meget af intellektuelle-diskussioner, men de andre deltagere bliver som regel hurtigt trætte af dig, fordi du nemt bliver stædig og altid forsøger på at få ret. Du er nedladende overfor ikke-akademikere og bagklog.

Du er forelsket i smukke Sally, men I er nok for forskellige. Du har mere til fælles med Mary, der selv er akademisk uddannet og en sød pige. Generelt glæder det dig at gense de gamle venner. Du bryder dig dog ikke om Sam og Ken, der er nogle primitive børster. Det fælles detektivarbejde giver forhåbentlig noget af den spænding du drømmer om.

Fordele

Godt helbred
Géni
Ambidextral

Ulemper

Ryger pibe
Bagklog
Moralsk
Langsynet (har briller)
Irettesættende
Bangebuks
Stædig

Udstyr

Pull-over og tweed-bukser
Lang frakke af uld
Blød hat
Paraply
2 stk Browning HP 35
-to fortrinlige 9mm automatpistoler fra krigens tid. Tom har endnu ikke været oppe at slås, men han regner med at bruge en i hver hånd, hvorved han får 11 i AR.
Ithaca Auto-Burglar
- en meget kort dobbeltløbet shotgun. Stor ildkraft på korte afstande.
Armbåndsur
Pibe og tobak
Notesbog m. pen
Foldekniv
Briller i etui
Tændstikker

Færdigheder

Liste	12
Gemme	12
Undvige	15
Undersøge	14
Klatre	13
Svømme	14
Amerikansk	17
Tysk	13
Russisk	11
Etikette (Intellektuel)	9
Køre bil	12
Køre motorcykel	10
Sejle motorbåd	11
Skygning	12
Våbenteknik (pro.)	8
Efterforskning	14
Hurtigtræk (pistol)	8
Kunst	12
Biologi	11
Filosofi	16
Matematik	13
Arkæologi	12
Litteratur	15
Spille skak	14
Litteratur-søgning	14
Kaste	8
Ubevæbnet (karate)	13
NV	9
HIV	11

Tom McMuffin - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 30 år, vejer omkring 71 kg og er 186 cm høj. Dit brune (kommunefarvede) hår er kortklippet. Dine øjne er brune, og du bruger læsebriller. Du har et udemærket helbred og løber ofte en morgentur.

Baggrund

Du var en glad dreng, der havde en lykkelig barndom. Det er længe siden nu.

Som ung teenager blev du sendt på high-school i midtvesten. I starten havde du svært ved at indordne dig, men som årene gik faldt du til i det akademiske liv. Senere læste du videre på college og på universitetet, hvor du læste filosofi og litteratur-historie. Kort efter krigen fik du din mastersdegree i filosofi og blev ansat på et provinsuniversitet. Du kæmpede for at afslutte litteraturhistorie, men hovedopgaven trak ud. Tilsidst kunne du ikke klare det længere; du huggede din bedste vens notater, og afleverede hans opgave. I havde et voldsomt skænderi, hvor han truede med at gå til rektor. Det udviklede sig til håndgemæng. Resten henligger i mørke, men du husker hans knuste baghoved og den blodige ildrager i din hånd. I fortvivlelse kastede du dig ud af et vindue, du ville dø.

Du slap med en punkteret lunge og to brækkede ben. Heldigvis troede politiet, at mordet var en indbrudstyvs værk.

Du fik dit diplom, men din martrende sjæl tvang dig til at flygte til din fødeby. Her gik du med i et detektivbureau som dine barndomsvenner havde startet.

Midnight Blue, Præsenteret af PseudoSats™ Inc. Ask Agger 1995.

Rollespils tips

Praktiske

- Ryg pibe.
- Hold om din pibe og se tænksomt op i loftet.
- Tal afdæmpet og sløvt, brug fremmedord.
- Indtag en lad kropsholdning, og lad skulderne hænge.

Forslag

- Du er interesseret i Sally, og derfor jaloux på Ken.
- Du passer godt sammen med Mary, der er en sød pige.
- Vær fumlefingeret og klodset i omgang med våben.
- Du drømmer om at være modig, men bliver bange, når det kommer til stykket.
- Vær nedladende og bedrevidende, særligt overfor Ken.
- Du er sikker på, at du er klogere end de andre.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Sam Sloan. I var engang gode venner. Han er blevet alkoholiseret og forsumpet - du kan ikke forstå hvorfor han ikke tager sig sammen og får orden i sit liv. Du ved at han lever på gaden og sover på kontoret.

Rick Sloan. En arrogant casanova, der ikke ved at det er det indre som tæller. Du har mistanke om, at han snyder med regnskabet.

Mary Sloan. En sød og rolig pige, der har arbejdet som lærerinde. Som barn var du forelsket i hende, og det er du vist stadigvæk. Du har hørt rygter om, at hun blev bortvist fra sit tidligere job pga. overgreb mod små piger. Det har sandsynligvis ikke noget på sig...

Ken Bennet. En dum bonderøv, der er kæreste med Sally. Han er din modsætning, og du hader ham fordi han har Sally. Du frygter, at han en dag vil gøre hende ondt.

Sally Fields. En køn og naturlig pige, der får dig til at rødme. Hun er måske lidt enfoldig, men du kan ikke få blikket fra hendes udskæring eller velformede ben. Desværre er hun kærester med Ken, og du tør ikke rigtig gå i offensiven.

Fay Morgana

Du er forelsket i Morgana og begærer hende. Hendes ansigt virker bekendt, du har nok set det i en avis eller på en plakat.

Bolig og ejendele

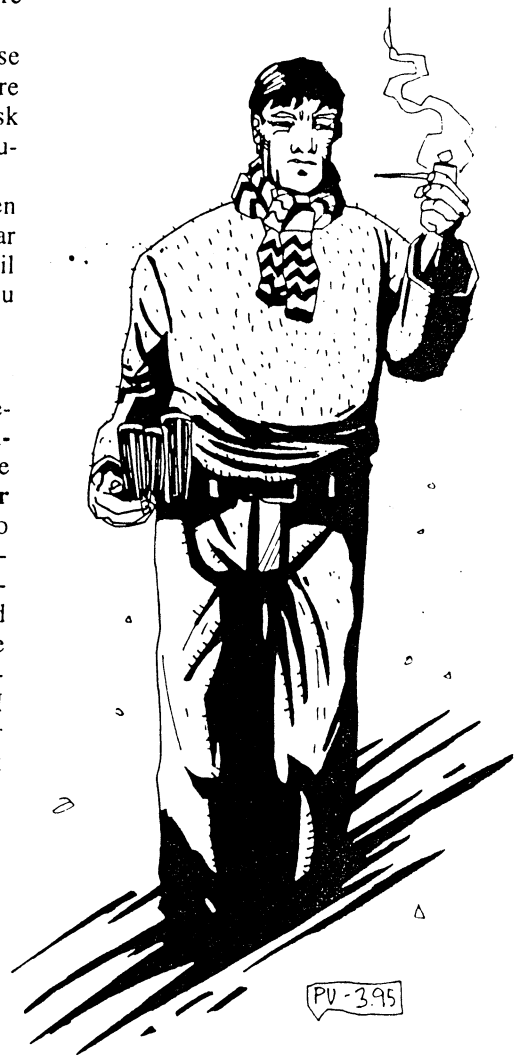
Du bor i en lille to værelses taglejlighed, der ligger tæt ved byens universitet. Stedet er gammelt og taget utæt, men det er billigt, og du skal bruge penge til at betale af på din store studiegæld.

Udover en frygtelig masse bøger, brunt tweed-tøj og tre guldfisk ejer du intet. Faktisk skylder du flere tusinde væk i studiegæld.

På det sidste har økonomien været ekstra stram, og du har "lånt" lidt i firmats kasse. Du vil selvfølgelig betale tilbage, når du får råd.

Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.



Sally Fields

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
7	12	14	8	10	13

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
9	10	10	13	9

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
16	1d6	28		9	

Våben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	InI	AR
Beretta M1951	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	8 skud	1d2	15

Nærkamp

	Skade	DefAR	OffAR
Slag	1d4-1	10	4
Kast	2d4-1	10	7

Beskrivelse

Du går meget op i dit udseende og holder af opmærksomhed. Både kropsholdning og din påklædning viser, at du gerne vil blive lagt mærke til.

Du er ikke voldsomt smuk, men har et kønt ansigt, velplejet blond hår og en veldrejet krop.

Mænds opmærksomhed har du altid haft, og nu tager du det som givet. Du bryder dig ikke om mænd, der ikke tiltrækkes af dig.

Du er lidt af en naiv romantiker og spiller ofte rollen som ubehjælpsom blondine. Rollen passer til folks forventninger, og den beskytter også dig fra at skulle træffe en masse svære beslutninger.

Du har tidligere arbejdet lidt som sekretær og journalist, men finder hurtigt de fleste jobs kedelige. Du er en dygtig detektiv.

Det er dejligt at være sammen med barndomsvennerne igen. Du har indledt et forhold til Ken Bennet, men du er endnu ikke helt sikker på dine følelser. Der er selvfølgelig også Rick, som er blevet en indtagende verdensmand. Tænk at han var officer under krigen og fik en medalje for heltedåd.

Ansvar er aldrig noget du har påtaget dig, og det er lettest sådan.

Fordele

Vellidt
Reflekser
Empati
Sukkerstemme
Cool

Ulemper

Glemsom
Romantiker
Naiv
Nærsynet
Moralsk
Forelsket i Ken og Rick
Meget jaloux

Udstyr

Smart kjole
Højhælede sko
9mm Beretta M1951
-en italiensk automatpistol. Et godt håndvåben, der relativt nemt kan skjules. Sally har normalt stukket den ned i sine nylon-strømper på indersiden af låret. Det er dog meget ubekvemt.
Rød laktaske
Make-up og spejl
Perlekæde
Moderigtige briller
Solbriller
Kraftig fransk parfume
Lille lommelygte
Billig minkpels

Færdigheder

Liste	14
Gemme	12
Undvige	16
Undersøge	12
Klatre	9
Svømme	11
Amerikansk	16
Italiensk	9
Etikette (Detektiv)	8
Etikette (Natklub)	13
Køre bil	11
Skygning	14
Efterforskning	10
Overtalelse	15
Første hjælp	9
Forførelse	16
Dans	12
Forklædning	10
Skuespil	11
Tyveri	12
Åbne låse	10
Administration	8
Maskinskrivning	6
Stenografi	7
Kaste	9
Ubevæbnet (Aikido)	7
NV	10
HIV (Pistol)	15
HIV	9

Sally Fields - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 27 år, vejer omkring 55 kg og er 165 cm høj. Dit blonde hår er halvlangt og klippet i moderigtig page. Du har store grå/blå øjne, og lange øjenvipper. Du er velformet og har en udemærket kondition.

Du er kæreste med Ken Bennet.

Baggrund

Du havde en lykkelig barndom og var en glad lille pige. Det virker som en evighed siden, og minderne er falmede.

Som ung teenager flyttede du til Florida, for at bo hos din tante. Du havde det svært med din far, der var voldelig. Forholdet til dine forældre har altid været køligt. De bor nu i Texas, og du telefonerede med din mor sidste jul.

Efter high-school fik du et job som sekretær på en sladderavis. Der gik halvandet år før du mødte Budd, der var sportsjournalist med speciale i boksning. I starten var han sød, og I giftede jer året efter. Da du blev gravid ændrede han sig: Han drak meget, opfarende og begyndte at banke dig. I 8. måned fik du efter et skænderi så mange bank, at graviditeten gik i gang. Det blev en pige, der var voldsomt misdannet. Efter et år kunde du ikke længere klare det ogstak af til vestkysten. Du har ikke set Budd eller din lille pige siden.

Du lagde fortiden bag dig og lod dit kønne ansigt skaffe dig et job som journalist.

Du mødte de andre for et halvt år siden og gik med i detektiv-bureauet. Du har ikke nævnt dit barn til nogen.

Rollespils tips

Praktiske

- Gør dine øjne store og tomme.
- Vær sexet.
- Tal piget, fnis meget og virk uintelligent.
- Gå meget op i dit udseende; fil negle og kik i spejle.

Forslag

- Flirt med Rick, der er elegant og smuk.
- Bliv nemt jaloux og ta' hævn, hvis det sker.
- Efterlign Morgana, hun er et forbillede.
- Drik dig fuld, som kun blondiner kan gøre det.
- Flirt lidt med Tom og Sam, blot fordi du kan.
- Tro naivt på Rick's praleri.
- Glem ikke, at du er klogere end de andre tror.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Sam Sloan. I barndommen var du lidt forelsket i ham. Nu er han en fordrukken svamp, der taler ubehøvlet og fornærmer alle. Hans skægstubbe og hæse stemme er dog sexet. Han har det svært med kærlighed. Han har engang siddet i fængsel, du ved ikke for hvad.

Ken Bennet. Din kæreste. Han behandler dig godt og er go' i sengen. Han har en tendens til at blive dominerende. Du er måske lidt bange for ham. Du er forelsket i ham, tror du nok.

Mary Sloan. Engang din slyngveninde. Hun er blevet en sippet og hellig lærerinde. Hun lever ikke livet, og du har nærmest ondt af hende. Hun er ude efter Ken, men det skal du nok få stoppet. Du ved, at hun har købt private ting til sit eget hjem for bureauets midler. Du har ikke sagt det til de andre, endnu.

Rick Sloan. En elegant fyr med stil og gode kontakter. Han var officer under krigen og meget modig. Du er måske ved at blive forelsket i ham.

Tom McMuffin. En barndoms ven, der er sød, men alt for kedelig for dig. Du kan mærke, at han er forelsket i dig.

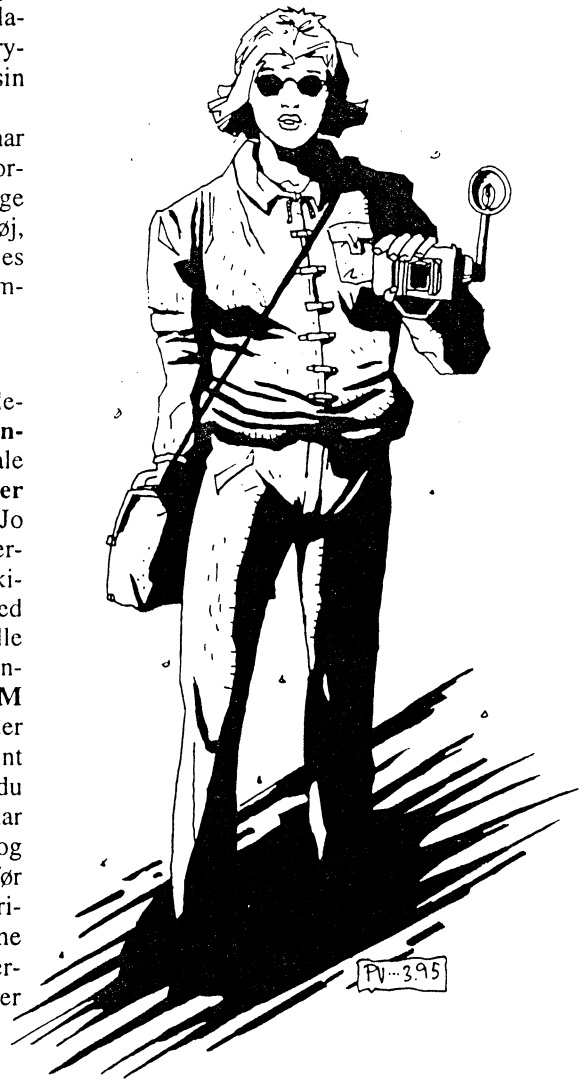
Fay Morgana

En facinerende kvinde. Dine følelser er modstridende; på den ene side er du tiltrukket af hende, men på samme tid fyldes du med misundelse over hendes skønhed. Der er noget velkendt ved hende, måske har du hørt hende i radioen.

Bolig og ejendele

Du bor på et kristent pensionat for enker. Du påstår, at din mand døde som soldat under krigen. Reglerne er meget strikse, og du har ofte haft ballade med opsynsdamen, Miss. Pryour, der er 86 og døvere end sin arrige gravhund, Rex.

Lejen er heldigvis lav, og du har brug for pengene. Dit overforbrug, har fået dig til at misbruge bureauets penge. Du har købt tøj, parfume og make-up for de fælles penge, hvilket du har dårlig samvittighed over.



Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.

Midnight Blue, Præsenteret af PseudoSats™ Inc. Ask Agger 1995.

Rick Sloan

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
10	10	12	10	10	11

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
10	10	12	12	9

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
12	2d4	30		9	

Våben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	InI	AR
S & W Model 29	5/+6	30/+0	75/-6	150/-10	1	---	D	3d6+1	0,9	6 skud	1d4	13
.45 Thompson	5/+4	33/+0	100/-4	200/-9	4/7	---/-3	SA+A	3d6	0,7	50 skud	1d4+1	11
.25 Browning	5/+4	10/-1	15/-4	20/-6	4	---	SA	2d4-1	1,0	6 skud	1d4	13

Nærkamp

	Skade	DefAR	OffAR
Slag	1d4	10	13
Pistolskæfte	1d6	4	8

Beskrivelse

Du har en næsten perfekt facade som elegant playboy-detektiv. Dit hvide silkejakkesæt, det glatbarberede ansigt, det smalle overskæg og nelliken i knaphullet er bevidst tilpasset din rolle. Et livs træning har gjort dig veltalende og ganske dygtig i forførelsens kunst - hvis du altså selv skal sige det. Du har altid haft smag for kvinder, der i din terminologi er et byttedyr. Ikke så snart er du havnet i en pigefavn, før du higer efter den næste.

Du har aldrig været rig, men har alligevel altid regnet dig selv som en del af overklassen. Du har påtaget de riges stil, interesser og smag.

Du praler ofte med at du var officer under krigen. I virkeligheden har du købt uniformen og medaljerne af en desertør.

Af dine "venner" er det kun Sally Fields som du har dybere følelser tilovers for. Din tvillingebror er et forsumpet skvat, og Ken Bennet en slimet skørtejæger - du hader ham. Sally er den eneste pige, du nogensinde har elsket.

Nogle gange, når du ser dig i spejlet, kan du ikke kende dig selv. Der er kun facaden.

Fordele

Talegave

Ulemper

Ryger
Pralende
Selvsikker
Doven
Forelsket i Sally
Casanova
Egoist
Løgner

Udstyr

Hvidt silkejakkesæt
Velpudsede sorte sko
.44 S & W Model 29
-en kæmpestor revolver. Rick har ofte besvær med at skjule den, da et tilstrækkeligt skulderhylster buler hans jakke.
.45 Thompson
- en af verdens første maskinpistoler. Et stort og tungt svin med trækolbe og frontgreb. Har et stort trumlemagasin. Rick er ikke særlig god til at skyde med den, men den skaber en god gangster-stemning.
.25 Browning
-en meget lille automat pistol. Rick gemmer den i sin strømpe som back-up. Er meget svag, så sigt efter hovedet.
Smøger i sølvetui
Rolex-kopi
Hvide hansker
Ray-ban™ solbriller

Færdigheder

Liste	13
Gemme	13
Undvige	15
Undersøge	12
Klatre	10
Svømme	10
Amerikansk	15
Fransk	10
Etikette (Overklasse)	10
Etikette (Natklub)	15
Køre bil	12
Skygning	8
Våbenteknik (pro.)	8
Efterforskning	9
Hurtigtræk (pistol)	10
Overtalelse	14
Forførelse	13
Tyveri	9
Åbne låse	11
Jura	14
Klaver	11
Spille roulette	6
Forfalskning	13
Bogholderi	12
Ridning	8
Polo	8
Skuespil	9
Kaste	10
Ubevæbnet (boks.)	10
NV	9
HIV (Pistol)	13
HIV	11

Rick Sloan - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 29 år, vejer omkring 75 kg og er 180 cm høj. Dit slikkede sorte hår er tilbagestrøget. Du har grønne øjne og et tyndt sort overskæg. Du er lidt spinkel og ikke i bedste form.

Du er tvillingebror til Sam og storebror til Mary.

Baggrund

Barndommen står som et uklart og lykkeligt minde. Som ung teenager kom du på college i New York. Her omgik du ambitiøse advokatspirer fra overklassen, fra hvem du fik smag for rigdom og glamour. Du lærte lidt om jura og forretningslivet, før du blev smidt ud.

Under krigen bestak du dig fra værnepligten og tjente en del som mellemhandler af våben. Efter krigen gik dit lille firma konkurs og et par år måtte du klare dig som mandestripper i en illegal bøsseklub. Hvad du lavede i den forbindelse for at skaffe penge har du lykkeligt fortrængt.

De sidste fem år har du klaret med nød og næppe ved diverse småjobs og hurtige forretninger. Du har levet over evne og har mange ubetalte hotelregninger og fjender i bagagen.

Dine forældre døde under et biluheld for fem år siden. Du kom ikke til begravelsen.

For et halvt års tid siden blev du overtalt af en bekendt til at starte et detektiv-bureau. Du lånte lidt penge og fik lokket din søster med, I havde ikke set hinanden siden før krigen. Efter kort tid kom de fire andre med.

Midnight Blue, Præsenteret af PseudoSats™ Inc. Ask Asger 1995.

Rollespils tips

Praktiske

- Fugt dit hår og red det slikket tilbage. Kør ofte en fugtig kam gennem håret.
- Smil sleskt, når du taler med kvinder.
- Ryg smøger på en arrogant og affekteret måde.
- Ret hele tiden på dit tøj og børst det af for skidt.

Forslag

- Pral konstant om din tid som officer i hæren og om dine påståede kontakter til de finere kredse.
- Lyv pr. refleks.
- Læg voldsomt an på Sally.
- Mob de andre fyr for at være nogle impotente bøsser, der ikke kan få fat i kørvlet.
- Tænk hele tiden på dig selv, og hjælp kun andre, hvis det er uden omkostninger.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Sam Sloan. Din tvillingebror. Han er blevet et ynkeligt skvat, der kaster skam over familien. Der er iskold luft mellem jer. Du tror nok, at han har snuppet penge fra bureauet for at finansiere sin sprit.

Ken Bennet. Han er et uintelligent muskelbundt. Han er kæreste med Sally, men det skal du snart få sat en stopper for. Det fylder dig med afsky.

Sally Fields. En lækker dåse, med noget til både gaden og gården. Du er forelsket i hende, hvilket du nødigt vil indrømme overfor dig selv.

Mary Sloan. Din lillesøster. Hun har udviklet sig til en sippet lærerinde. Engang var i meget tæt knyttet, men Sam er kommet mellem jer. Hun elsker din bror og ikke dig. Der skete noget tragisk for hende under krigen, du tror nok hun har været på sprøjten.

Tom McMuffin. Din gamle barndomsven. Han er en tør intellektuel, der knapt nok kan binde sine egne sko. Med sin arrogante facon provokerer han dig.

Fay Morgana

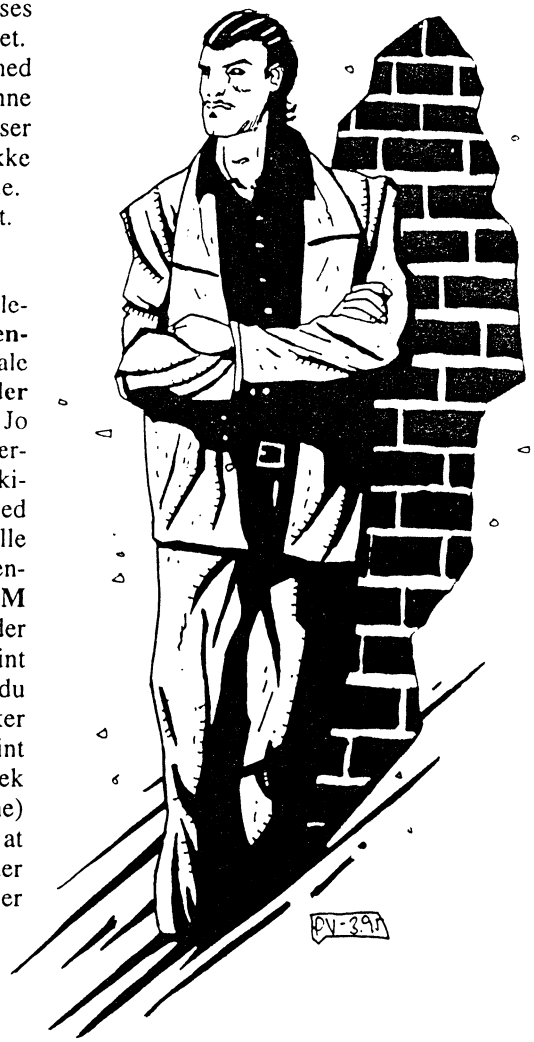
En utrolig smuk kvinde, der også har alle de penge, som du drømmer om. Du er dødeligt forelsket i hende. Du tror nok, at du har set hende på en natklub eller et lignende sted, hun virker bekendt.

Bolig og ejendele

Selv om du skjuler det godt er du en fattig mand. Du har en stor spillegæld fra Las Vegas og frygter hver dag, at de hårde drenge banker på din dør. Du bor i en lille to værelses lejlighed med fugtskader i loftet.

Du har løbende fusket med bureauets regnskab for at kunne financier dit overforbrug. Du ser det ikke som tyveri, da du ikke får så meget i løn som du burde.

Du har to hvide silkejakkesæt.



Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.

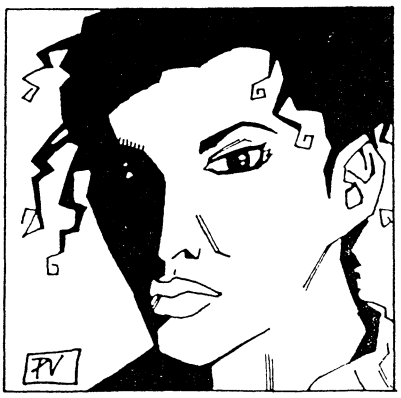
Lad spillederen om reglerne.

Mary Sloan

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
8	12	12	9	11	12

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
7	12	14	14	11

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
11	2d4	31		11	



Våben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	InI	AR
.38 Colt Detective	5/+6	10/+0	20/-5	30/-8	3	---	D	2d4	0,7	6 skud	1d4	12

Nærkamp

	Skade	DefAR	OffAR
Slag	1d4-1	6	9
Spark	1d6-1	6	4

Beskrivelse

Dit ydre er afdæmpet og konservativt. Du går altid i lange kedelige kjoler, bruger kun afdæmpet make-up og har sædvanligvis det lange hår sat op i nakken. Faktisk er du en umådelig smuk kvinde med velformet ansigt, forførende grønne øjne og en fascinerende udstråling. Du har altid genert skjult din skønhed bag et gråt skolelærerinde-look.

Under den forfærdelige krig var du frivillig sygeplejeske i London, hvor du senere læste filosofi et enkelt år. Da du vendte hjem til staterne tog du en uddannelse som lærerinde og har undervist på en pigekostskole i et år.

Du holder af detektiv-arbejdet som en intellektuel udfordring og elsker at løse gåder.

Mænd har aldrig spillet en stor rolle i dit liv. Ikke fordi de har manglet interesse, men du har aldrig følt at der har været plads eller tid til et kærlighedsliv.

Du er glad for at være blandt dine barndomsvenner igen. Det går dig meget på, at din bror Sam er ude i så store alkoholproblemer. Du vil gøre alt for at hjælpe ham. Du bryder dig ikke om naive Sally. Når du ser på Tom tager hjertet et ekstra slag og dine kinder brænder.

Fordele

God hukommelse
Orienteringssans
Glimt i øjet

Ulemper

Religiøs (katolik)
Genert
Ærlig
Forelsket i Tom
Klaustrofobi
Biseksuel
Overtroisk

Udstyr

Lang konservativ kjole
Silketørklæde
.38 Colt Detective spe.
-en meget kortløbet revolver i klassisk snit. Er nem at gemme, men kun anvendelig på meget korte afstande. Er normalt gemt i tasken, hvor der også ligger ekstra ammunition.
Dametaske
Afdæmpet make-up
Halskæde med sølvkors
Pincet
Forstørrelsesglas
Talkum til fingeraftryk
Teaterkikkert
Gummihansker
Notesblok
Dagbog
Læsebriller
Håndjern
Penalhus med indhold
Lugtesalt
Målebånd
Nål og tråd
Halvt læst krimi

Færdigheder

Liste	12
Gemme	12
Undvige	14
Undersøge	14
Klatre	9
Svømme	9
Amerikansk	17
Fransk	13
Spansk	11
Latin	8
Etikette (Overklasse)	10
Etikette (Akademisk)	9
Køre bil	7
Skygning	16
Efterforskning	15
Dyretække	10
Overtalelse	13
Husgerning	12
Klaver	13
Synge	17
Tegne	14
Mund aflæsning	12
Filosofi	13
Historie (verdens)	14
Historie (Amerika)	11
Litteratur	13
Teologi	11
Medicin	10
Første hjælp	15
Kaste	8
NV	8
HIV (Pistol)	12
HIV	9

Mary Sloan - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 28 år, vejer omkring 57 kg og er 170 cm høj. Dit sorte hår er langt, men sædvanligvis sat op i nakken. Du har smukke grøn/blå øjne. Du er spinkel, i udemærket form, men ikke særlig stærk.

Du er lillesøster til Sam og Rick.

Baggrund

Barndommen husker du som en fredfyldt og lykkelig tid. Det er længe siden nu og minderne er falmede.

Som teenager kom du på en pigekostskole i New England. Skolen var hård og streng, og du var ikke lykkelig. Som 16-årig flygtede du fra skolen under en efterårsstorm. Du søgte til Boston, hvor du uden penge eller kontakter levede på gaden. Hvordan du overlevede, eller hvornår du blev narkoman er effektivt fortrængt. Efter måneder på et katolsk afvænningshjem tog du til London som frivillig sygeplejerske. Du genvandt livsmodet gennem det hårde arbejde og den kristne tro. Efter krigen læste du filosofi et enkelt år, før du vendte hjem til staterne. Du blev uddannet som lærerinde blev ansat på en pigekostskole. For et år siden blev du uretfærdigt anklaget for sexchikane og fyret. Du vendte hjem til din fødeby, hvor du efter kort tid mødte din storebror Rick. Han ville starte et detektiv-bureau, og du hjalp ham på vej. Efter få måneder havde I samlet de gamle barndomsvenner i Sloan, Sloan, Sloan & Co.

Dine forældre døde under et biluheld for fem år siden. Du kom ikke til begravelsen.

Rollespils tips

Praktiske

- Gør din mund stram og tynd.
- Smil sjældent og se genert ud med bøjet hoved og vigende blik.
- Sid dydigt med hænderne i skødet.
- Ta' masser af note og tegn kort.

Forslag

- Bliv genert og afvisende, hvis fyrene lægger an på dig.
- Du vil gerne ha' fingre i Tom, men har svært ved at tage initiativet.
- Hvis Ken prøver på noget har du svært ved at sige fra.
- Du bliver hurtigt fuld, hvilket gør dig mere hjertelig.
- Hjælp Sam, som en bekymret og formynderisk søster.
- Husk at du er troende katolik, og får sjælekvaler, hvis du kommer til at synde.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Sam Sloan. Din storebror. Han har store problemer, og drikker meget. Du elsker ham, og vil gerne hjælpe.

Ken Bennet. Du var vild med ham som barn, men nu ved du ikke helt, hvad du syntes om ham. Han er fysisk tiltrækkende, men I passer vist ikke særlig godt sammen. Han har et hidsigt temperament, og rygtet siger, at han har tævet og misbrugt flere af sine tidligere kærester.

Sally Fields. Engang din slyngveninde. Hun har ændret sig meget og er blevet en naiv blondine. Du kan ikke tolerere hendes forhold til mænd, og foragter hende. Måske skyldes det misundelse. Du har opdaget, at hun køber private ting, især tøj, for bureauets penge.

Rick Sloan. Din storebror. Han har udviklet sig til en arrogant playboy, og du har svært ved at genkende storebroren fra din barndom.

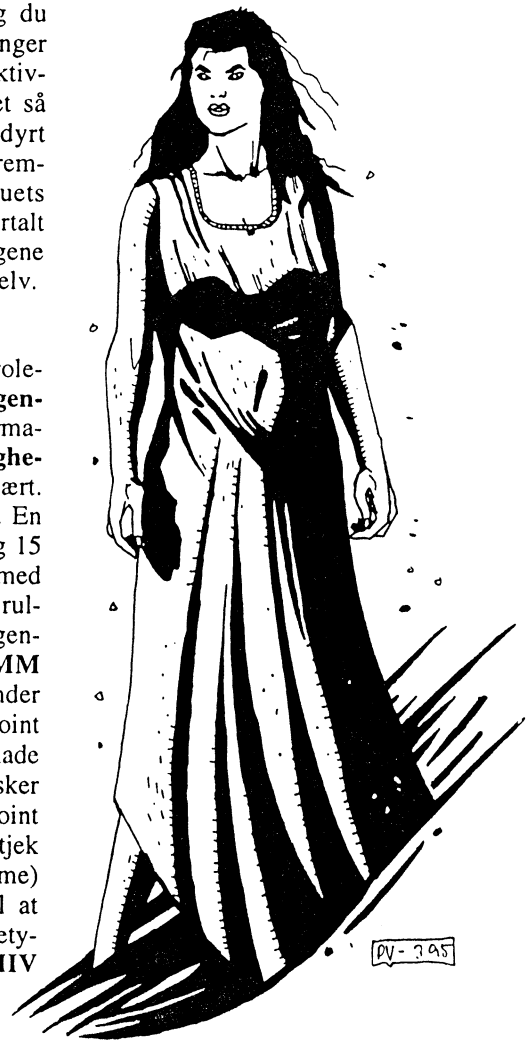
Tom McMuffin. Som lille fandt du ham barnlig og irriterende. Nu er han en stilfærdig intellektuel fyr, der er behagelig at være i nærheden af. Du er nok en smule forelsket i ham.

Fay Morgana

Du er tiltrukket af Morgana. Du føler dig knyttet til hende og føler, at du har kendt hende engang. Du føler dig pinlig over dine føleser og vil ikke snakke med andre om det.

Bolig og ejendele

Din sparsomlige og afdæmpede livsstil har sat dig i stand til at købe et lille hus. Huset ligger i byens udkant og er faldefærdigt. Du holder dit hjem ordnet og rent. Detektiv-branchen har fanget din interesse, og du bruger alle dine spareskillinger på krimialromaner og detektivudstyr. Faktisk har du været så opslugt, at du købte et dyrt kamera, et mikroskop og fremkaldelsesudstyr for bureauets midler. Du har endnuikke fortalt de andre om købet, og tingene står endnu hjemme hos dig selv.



Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.

Midnight Blue, Præsenteret af PseudoSats™ Inc. Ask Agger 1995.

Ken Bennet

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB
14	10	10	13	12	11

PSI	INT	UDA	UDS	HEL
11	10	9	12	11

MMM	RT	HP	Tilbage	HeP	Tilbage
16	2d4	37		11	

Våben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Mag.	InI	AR
Remington M1933	5/+4	15/+2	45/-1	90/-6	1	---	E	6d6	0,5	5 skud	1d4+1	15
.357 S & W M27	5/+6	19/+0	37/-5	75/-9	2	---	D	2d6+2	0,9	6 skud	1d4	12

Nærkamp

	Skade	DefAR	OffAR
Slag	1d4+3	11	8
Kast	2d4+3	11	12
Lås		11	12
Kolbe	2d6+3	11	12

Beskrivelse

Du er en stor fyr på omkring de een halvfems med bred ryg og antydningen af tyrenakke. Dit ansigt er stramt med en bred hage og et veltrimmet overskæg. Dine mørkebrune øjne er rolige.

Du er normalt en rolig og stabil mand.. Bag den kolde overflade gemmer der sig dog et hidsigt temperament, der kan få dig til at handle impulsivt og ubetænksomt. Du bruger gerne din fysik til at lægge vægt bag din mening.

Kvinder har der været mange af. Du kender det svage køn og ved, hvordan de vil ha' det.

Under krigen gjorde du tjeneste ved ingenørtropperne og brugte et par år på at bygge broer, sprænge miner og grave huller. Siden da har du været i lære som mekaniker og har ellers klaret dig med forskellige småjobs. Detektiv-branchen er fed nok, men papirarbejdet keder dig. Du har indledt et forhold til Sally, som du for hver dag bliver yderligere forelsket i. I er kærster. Du holder også af Sam og Mary, men har kun foragt til overs overfor Rick og Tom.

Du læser aldrig aviser.

Fordele

Boldøje
Cool
Hurtig helning

Ulemper

Racist
Hidsig
Mandschauvinist
Forelsket i Sally
Højdeskræk (akrofobi)
Ordblind
Pligtopfyldende
Voldelig

Udstyr

Blåt jakkesæt
Blød hat
Grå frakke
Remington MM1933
-en stor pump-gun med trækolbe. En trofast ven, der sjældent svigter. Kan med lidt god vilje gemmes under frakken. Ekstra projektiler ligger i frakkelommerne.
.357 S & W Model 27
- en slagkraftig revolver med god rækkevidde. Sidder normalt i skulderhylsteret i venstre side.
Armbåndsur
Lommekniv
Håndjern

Færdigheder

Liste	10
Gemme	10
Undvige	13
Undersøge	11
Klatre	16
Svømme	15
Amerikansk	15
Etikette (detektiv)	11
Etikette (bar)	10
Etikette (militær)	9
Køre bil	14
Køre lastbil	13
Køre bælte	8
Skygning	9
Våbenteknik (pro.)	12
Efterforskning	8
Hurtigtræk (pistol)	12
Eksplosiver	14
Mekanik	15
Spille guitar	9
Navigation	11
Kaste	13
Ubevæbnet (bryd.)	11
NV	13
HIV (shotgun)	15
HIV	12
TIV	9

Ken Bennet - Supplerende Oplysninger

På denne side er uddybende oplysninger om din spilperson. Hvis du er i tvivl om noget, så spørg spillederen - det er det han er der for.

Fakta

Du er 28 år, vejer omkring 98 kg og er 192 cm høj. Dit mørke hår er kort og tilbageredt. Dine øjne er brune. Du er i god form og meget stærk. Du er kæreste med Sally Fields.

Baggrund

Så vidt du husker, havde du en god og lykkelig barndom, det var før din stedfar kom. Det er meget længe siden nu.

Som ung teenager stak du af hjemmefra fordi din stedfar bankede dig. Du flygtede til sydstaterne, hvor du fik blev arbejdsdreng på en plantage. Arbejdet var hårdt, og du stod på marken side om side med niggere. De fejlfarvede holdt sammen, og I var ofte op at toppes. En gang gik du amok. Du husker ikke detaljerne, kun den lemlæstede nigger på jorden blandt sukkerrørene.

Du flygtede og meldte dig til hæren. Under krigen var du i ingeniørtropperne, og var udstationeret i Nordafrika og senere Italien. Du ville helst ha' været i Asien og kæmpe mod de skævøjede.

Du skulle ha' været befalingsmand, men anklager om mihandling af krigsfanger bremsede din militærkarriere.

Efter krigen tog du tilbage til staterne og havde forskellige jobs som mekaniker, arbejdsmand eller lastbilschauffør.

En aften tog du beruset ud til din mors hus. Du betalte din stedfar tilbage for de tæsk han havde givet dig. Han skreg som et svin, da du knuste knæskallerne.

For et halvt år siden mødte du dine barndomsvenner, der fik dig inddraget i deres nystartede detektivbureau.

Rollespils tips

Praktiske

- Pust dig op, og gør dig stor og bred.
- Vær fysisk i din fremtoning; gestikuler kraftigt med armene, dunk medspillerne hårdt i ryggen etc.
- Tal groft med bramfrit sprog, og uden fremmedord.
- Bed om at få ting gentaget, og virk lidt dum.

Forslag

- Du er forelsket i Sally, som du ikke vil miste.
- For at gøre Sally jaloux kan du flirte med Mary.
- Hvis du kommer op at toppes med nogen er næverne dit bedste argument, også overfor Sally.
- Udnyt din styrke til at intimidere og få din vilje.
- Husk; du er ikke så dum, som de andre tror.

De andre

Indtil for et halvt år siden har du ikke set dem i femten år. I har alle ændret jer meget.

Sam Sloan. Engang var han en frisk fyr, men nu er han blevet lidt af et skvat. Du syntes, at han drikker lige lovlig rigeligt.

Rick Sloan. En snobbet overklasse-fyr, der har det hele i munden. En af dine kammerater siger, at han har set ham som trækkedreng på en udenbysbøsseklub for mange år siden. Det ville ikke undre dig, hvis han har var en bøssekarl. Rick har snøren ude efter Sally, men han kan bare vove på at gøre noget....

Mary Sloan. Et sødt pigebarn, der prøver på at skjule sin skønhed. Hun virker generet - det er nok fordi hun endnu aldrig har mødt et rigtigt mandfolk.

Tom McMuffin. En akademisk tørvetriller, der er ude efter Sally. Et tøsedreng og vattestikkel. Du tror nok, at han bruger bruger firmaets penge til sin studiegæld.

Sally Fields. Din kæreste. Hun er et godt skær, og du er glad for at hun har valgt dig. Hun har en unode med at flirte med andre mænd, men det er der råd for.

Fay Morgana

Et lækkert skår, du begærer. Hun skræmmer dig lidt, som alle stærke kvinder. Hun virker bekendt, måske har du set hende i byen eller på en plakat.

Bolig og ejendele

Du bor i en skurvogn ved et autoværksted, som din gamle mester ejer. Du har forslået Sally, at I flytter sammen, men hun vil vente lidt. Du forstår ikke hvorfor.

Udover skurvognen og en gammel motorcykel, der er i stykker for øjeblikket, ejer du næsten intet.

For at gøre din gamle mester en tjeneste solgte du bureauets gamle bil til ham for en slik. Du skyldte ham en tjenset, og de andre stikker sikkert også noget til side til sig selv.

Spilteknisk

Systemet minder om basic roleplaying. Der findes elleve **egenskaber** (attributes), hvor normale mennesker har 10. **Færdigheder** (skills) er de ting du har lært. Jo højere tal, jo bedre er du. En værdi på 10 er udemærket og 15 skide godt. Man ruller tjeks med 1d20, hvor det gælder om at rulle under, hvad man har i en egenskab eller færdighed. **MMM** beskriver hvor modig du er under kamp. **HP** står for helbredspoint og fortæller hvor megen skade du kan klare, normale mennesker har 30 hp. **HeP** betyder heldpoint og bruges til at forbedre et tjek før det rulles. **AR** (at ramme) beskriver hvor god du er til at ramme med et våben. **NV** betyder nærkampsvåben, og **HIV** betyder håndildvåben.

Midnight Blue, Præsenteret af PseudoSats™ Inc. Ask Agger 1995.