

# Paradox, NY

Thomas Munkholt  
2019

<b>Introduktion .....</b>	<b>2</b>
Resumé af handlingen	2
Stil og stemning	3
Baggrund	4
Skinnet	5
<b>Karakterer .....</b>	<b>6</b>
Stilling	6
Darling	6
Rygte	7
Karaktertræk	8
Single	9
<b>Del 1: Trolldmandens værksted .....</b>	<b>11</b>
Briar House	11
Velkomst	11
Brainstorm og etablering af karakterer	12
Mystik i natten	13
Mørke drømme	14
Krog: Crawford forsvundet	15
<b>Del 2: En tur rundt om Paradox Lake .....</b>	<b>17</b>
Lokation – Briar House	17
Lokation – Paradox Lake og omegn	20
Lokation – Severance	21
Lokation – Havecentret	22
Lokation – Don's Garage	22
Lokation – Paradox Arts & Crafts	23
Lokation – Lake Paradox Club	24
Lokation – Forsøgsstationen	25
<b>Del 3 – Flydende tid .....</b>	<b>27</b>
Fanget i paradokset	27
Skinnets vanvid	28
Blasfemisk natur	30
Manifestationer	31
Galskaben i Severance	31
Sendemasten	32
<b>Del 4 – Signalet .....</b>	<b>34</b>
Bunkeren	34
Illusionen	35
Skinnets magt	36
En kamp på idéer	36
Mulige løsninger	37
Coda	38
<b>Appendiks .....</b>	<b>40</b>
Andrew Crawford	40
Paradox Lake	41
Farvefænomener	42
Lovecrafts Colour	43
Foromtale	45
<b>Bilag .....</b>	<b>47</b>

Skrevet til Con2, 2019 (spiltest)

Citater fra 'Farven fra rummet' stammer fra 'Cthulhu kalder – fortællinger 1926-28' (oversat af Jakob Levinsen)

Citatet fra 'The Color Out of Time' har jeg selv oversat.

Tak til Mette Finderup og Frederik Berg for feedback

Stor tak til Terese Nielsen for at køre scenariet på Con2

## Introduktion

*»Ikke for at være grov, men jeg bryder mig ikke om jeres latterliggørelse. Jeg sætter en ære i at tale som jeg nu engang gør, men jeg er tilstrækkeligt belæst til at vide hvad klogehoveder finder plausibelt og hvad de finder grinagtigt. Jeg må bare bede jer have tiltro til at jeg ikke læser de her historier mindre kritisk end jer. Men gør mig den tjeneste i det mindste at læse dem. Læs 'The Colour Out of Space' først, og så de andre. Det er selve kernen jeg ønsker at I skal se og fornemme, ikke nødvendigvis de detaljer forfatteren pakker den ind i. Så tak for jeres tålmodighed, og god læselyst.«*

– *The Color Out of Time, Michael Shea, 1984*

*Paradox, NY* er et miks mellem let efterforskning, snigende gys, kreativ galskab og kosmisk horror. Det kan spilles på højst seks timer og er beregnet for en spilleder og 3-5 spillere. Scenariet er inspireret af en af H.P. Lovecrafts kendte kreationer, *The Colour Out of Space*, og skrevet til Con2, 2019.

Handlingen udspiller sig i og omkring et isoleret hus Upstate New York i 1966. En lille gruppe reklamefolk, karaktererne, er hyret til at idéudvikle på en Space Age-inspireret reklame for et nyt farvefjernsyn. Karaktererne præsenteres først kun med overfladiske træk – det er op til spillerne at give dem liv, og scenariet afslører nye facetter undervejs. Ellers er der ingen særlige kneb eller regler at forstå for at køre scenariet.

Den forfærdelige sandhed bag historien er at et udenjordisk væsen (en „farve“, her kaldet Skinnet) i årtier har ligget i dvale under *Paradox*-søen. Nu er tiden moden, og væsnet vil forsøge at udnytte karaktererne til at udvikle et sprog hvormed det kan nå ud til hele verden med sin livssugende kraft – gennem tv-apparatets strålende skær og reklamens universelle sprog.

I det følgende præsenteres baggrunden for scenariet, men i Appendiks finder du mere om Andrew Crawford's historie, hvordan du fremstiller Skinnet, og om *Paradox Lake*.

## Resumé af handlingen

### Reklame, del 1

Forretningsmanden Andrew Crawford har inviteret hovedpersonerne til sit modernistiske sommerhus, Briar House, ved *Paradox Lake* i Adirondacksbjergene. Scenariet åbner med karakterernes ankomst. Planen er at de hen over weekenden skal idéudvikle på en reklamekampagne for et nyt farvefjernsyn – der ligger allerede en pitch, men opgaven er at give den sin endelige form. De møder Andrew Crawford og gennemgår reklamen. Det er samtidig en anledning til at spillerne kan finde ind til deres karakterer ved at rollespille på det input de hver især har haft til reklamen. Andrew mener stadig der mangler noget – de har ramt delvist plet, men der er noget ved *Paradox Lake* som han savner at se formidlet – noget han fornemmer.

Crawford er oppe at køre over et aktuelt himmelfænomen – en meteor der har hængt på himlen i en uges tid – og der går rygter om en UFO eller måske en russisk spionsatellit. Crawford håber det kan inspirere til noget nyt og grænseoverskridende.

Om natten hører de lyde og ser underlige lys, og deres drømme invaderes af mørke visioner. Det er Skinnets der nu for alvor vågner og sætter sin plan i værk. Næste morgen er Andrew væk, men der er ingen tegn på en forbrydelse. De tager ud for at lede efter ham og finde frem til Paradox' hemmelighed.

### **Efterforskning, del 2 og 3**

Efter den meget styrede indledning går scenariet over til en mere fri form med efterforskning og rollespil omkring Paradox Lake. Det sker primært gennem scener med lokale beboere og i det hele taget ved at bevæge sig rundt i dalen og se Skinnets langsigtede virkning. Hele dalen er ramt af noget uforklarligt der påvirker og fordærver naturen, men også de mennesker der bor der.

I løbet af dagen vågner Skinnets mere og mere op, og begivenhederne tager en mørkere drejning. Folk i Severence, den lokale flække, bliver mere sære og mere voldelige. Naturen opfører sig forkert – insekter svulmer, og hulninger i jorden bryder sammen. Solen og Skinnets bader dalen i lys og varme, og fænomenet der har givet navn til søen, tager fat: Schroomfloden løber helt fysisk baglæns, og en mental barriere gør det umuligt at forlade dalen indtil Skinnets er overvundet eller væk. En anden bivirkning ved Skinnets magt er at reklamens højnede virkelighed begynder at smitte af, og karaktererne konfronteres med manifestationer af deres egen psyke.

Sporene fører til sidst til en lille forsøgsstation på Peaked Hill. Der finder de en forstumlet Crawford (der i virkeligheden er et „genskin“ – en marionetdukke skabt af Skinnets).

### **Klimaks, del 4**

Crawford viser vej til sin hemmelige bunker under Briar House. Væggen i kælderen er en flakkende skærm der gør det muligt at kommunikere med Skinnets der gør sin plan klart: Genskinnet af Crawford har forbundet sin teknologi med forsøgsstations sendemast, hans nye fjernsyns billedrør indeholder materiale fra Skinnets, og når karaktererne har færdiggjort reklamen (Skinnets budskab), vil det kunne rejse ud i verden. Alternativet er at dø i en fugtig betonkælder.

Der gives forskellige forslag til hvordan du afvikler klimaks, alt efter hvor surrealistisk du tør tage tingene, eller om du foretrækker et mere ligetil opgør.

## **Stil og stemning**

Scenariet er først og fremmest efterforskning med en snigende stemning af uhygge. Der er ikke alle mulige monstre, magi eller magiske bøger. Der er faktisk dårligt nok noget der kvalificerer som action. Spillet ligger i at udforske dalen, afdække de grufulde ting der foregår, og til sidst indse karakterernes egen ufrivillige rolle. Samtidig har det en for genren lidt alternativ tone, i og med at karaktererne er reklamefolk i 1960'erne – ingen af dem er kompetente detektiver, men de har deres nysgerrighed, og deres evne til at skabe og gennemskue illusioner er et tema.

Endelig er der en hæsleg afsløring af kosmisk ubetydelighed hvor karaktererne indser at

de kun er marionetdukke der med eller mod egen vilje har hjulpet en fremmed intelligens' ambitioner om ... ja, et ukendt, men givetvis uheldigt formål.

### „The owls are not what they seem“

David Lynch har i hele sin portefølje mestret at manifestere det der ligger lige uden for vores sanseapparat, billedligt og drømmeagtigt. Landskabet er her et andet, men hvis du savner inspiration til at formidle Skinnet i Paradox Lake og dets gennemsyrende virkning på alt, er hans fremstilling af onskaben i skovene omkring Twin Peaks et godt sted at kigge hen. Bemærk også hans brug af lyd – brummetoner, susen og knasen. Der kommer mere om hvordan du kan fremstille det fremmede senere.

## Baggrund

Der gemmer sig ikke en kæmpe, kompleks sammensværgelse eller et kultisk komplot under overfladen af *Paradox, NY*. Onskaben landede, ventede, og nu er dens øjeblik kommet. Men her er hvad der gælder forud.

Skinnet kom til Adirondacks i 1897. Over et stort område blev der rapporteret særlige lys på himlen, men man fandt aldrig meteoritter eller nedslag, og teorien gik enten på et vejrphænomen eller en meteor der brændte op i atmosfæren. Men en del af Skinnet nåede altså jorden og landede i Paradox Lake. Fremmedlegemet tog form af en art porøse „bobler“ kort efter landingen. Meget hurtigt blev tingen aktiv og påvirkede subtilt naturen, herunder dyr og mennesker. Ikke nok til at påkalde sig unødigt opmærksomhed, og kun over lang tid. Men de få lokale i området har befundet sig i strålingen så længe at de i dag er ekstremt modtagelige over for Skinnets onde vilje.

Paradox gled lidt ud af almindelig bevidsthed, blev glemt i turistbrochurerne og fik færre besøgende. Skinnet hvilede og ønskede ikke at give sig til kende endnu. Lake Paradox Club gjorde et forsøg på at udnytte dalens særkende ved at appellere til et eksklusivt klientel der ønskede sig fred fra andre turister, men i 1930 var dét også slut. Stedet fangede dog en vigtig aktør ind i vores historie: Andrew Crawford tilbragte sin barndoms somre her og fandt en af farveboblerne i søen. (Hans baggrundshistorie finder du nærmere beskrevet under Appendiks).

I de følgende år var Crawford i en form for telepatisk kontakt med Skinnet, som han døbte det. Han overtog familievirksomheden, Zephyr, og kørte den i en mere fremtidsorienteret retning. Teknologi og kommunikation var i voldsom vækst da han overtog firmaet midt i halvtredserne. Ved samme lejlighed byggede han Briar House ved Paradox Lake og vendte regelmæssigt tilbage dertil i de kommende år. Båndet til Skinnet blev forstærket og fornyet, og den fremmede intelligens begyndte at røre på sig.

Men denne opvågning betød også at moderne teknologi opfangede at den lille dal, glemt og enestående, kom i statens søgelys. En forsøgsstation blev etableret på Peaked Hill i 1962. Herfra har militæret søgt efter den signalforvanskning der stammer fra et sted

### Tidslinje

1897 Skinnet kommer til jorden  
1910 Lake Paradox Club stiftes  
1917 Andrew Crawford fødes  
1924 Paradox-by uddør pga. ny vej  
1930 klubben lukker (Andrew er 13)  
1942 krigstjeneste som radiotelegrafist  
1954 begge forældre er døde  
1955 bygger Briar House og gravsted  
1962 forsøgsstation  
1966 nu, (A. Crawford er 49 år)

i området. De mistænker fejlagtigt russiske spionsatellitter eller et naturligt fænomen – begge dele er forkerte, men indeholder alligevel et gran af sandhed.

Øget trafik i æteren over jorden – kommunikationssatellitter og radiotransmissioner – har fået Skinnet til at indse at det er på tide at vågne. Det har formuleret en løs vision for at sprede sig – eller måske er det Crawford der har gjort det i et feedbackloop med Skinnet? Resultatet er det samme: Crawford går til reklamebureauet hvor karaktererne arbejder, for at få hjælp til at realisere sin vision.

De seneste ugers øget aktivitet på søens bund og i himlen over den har dog også haft en effekt på de i forvejen sårbare lokale, og den smukke natur skjuler menneskehedens potentielle, horrible fremtid som slaver af en arkaisk, kosmisk ondskab. De fleste uhyrligheder vil dog først for alvor udspille sig i weekenden for scenariet.

Og det er nu, fredag den 7. april 1966.

## Skinnet

Skinnet er et interdimensionelt og udenjordisk væsen med en ubegribelig intelligens. Det optræder H.P. Lovecrafts novelle, *The Colour Out of Space*, som du kan læse mere om i Appendikset.

I dette scenarie benævner jeg farven for „Skinnet“. Det gør jeg for at komme væk fra HPL. Det var et erklæret mål for ham at gøre sine monstre chokerende og ukendte, og det er svært at opnå hvis det med det samme står klart hvad det er. Samtidig er det vigtigt at der ikke går monstermanual i den – Skinnet kan ikke måles og vejes, og selvom det har nogle specifikke effekter på sine omgivelser, er dets kræfter ikke afgrænset af dem – du kan sagtens introducere nye elementer.

Skinnet er ikke en aktivt handlende skurk. Det er snigende og indirekte. Det kommunikerer og „handler“ gennem stråling, og så udnytter det Crawford over hvem det har fuldkommen kontrol.

Dets mål? At komme ud af søen – eller i hvert fald at kommunikere ud af den. Er Skinnets kontrol over mennesker målet eller bare en sideeffekt ved kommunikationen? Vil det kunne reproducere og brede sig fysisk? Det vigtige er at spillerne forstår at hvis først Skinnets indflydelse breder sig, vil det først gøre folk sære og dernæst udhule dem fysisk og sjæleligt – sådan som de har set det ske i dalen.

Scenarieteksten indeholder forslag til at beskrive det ubeskrivelige farvefænomen, og jeg har derudover samlet en håndfuld idéer i Appendiks.

## Karakterer

*Den næste opdagelse blev imidlertid ikke gjort af et medlem af Nahums familie. De havde vænnet sig til det og var blevet sløve, og hvad de ikke selv kunne se, blev anet af en forsigtig vindmøllerepræsentant fra Bolton, der en aften kom kørende forbi uden at kende noget til de lokale sagn.*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Inden I kan gå i gang, skal karaktererne på plads. Hovedpersonerne i historien er smarte reklamefolk fra Madison Avenue, men ingen af dem er Don Draper – de er de ambitiøse, kreative fodfolk på bureauet der har fået chancen for at sætte deres personlige aftryk på en vigtig kampagne og åbne døre til en bedre karriere. Der er seks karakterer at vælge imellem, og de består umiddelbart kun af et navn og et look. Køn og hudfarve spiller ikke nogen rolle (det kan dog bruges som konfliktpunkter senere når deres brister kommer i spil). (Karakterkortene er beregnet til at blive klippet ud og stillet foran spilleren).

### Navne

- Lori
- Michael
- Sandra
- Scott
- Donna
- Gary

## Stilling

Hver karakter vælger eller trækker en stillingsbetegnelse. Gør det klart at alle på projektet er lige. I den her fase fungerer de som sådan alle sammen som Art Directors, så stillingen er mest at betragte som et speciale (det kan derfor være en god idé at udelade AD'eren medmindre der er seks spillere). Det er selvfølgelig en forsimpeling, men det er også en usædvanlig situation. Stillingsbetegnelserne ikke ledsaget af en nærmere beskrivelse – det er op til spilleren at formulere rollen i praksis. (Dog en note til Kundekontakten: H/n er også involveret i den kreative proces, særligt for at implementere og forstærke kundens ønsker, men naturligvis også som sin egen stemme).

### Stilling

- Tekstforfatter
- Tegner
- Fotograf
- Kundekontakt
- Grafiker
- Art Director

## Darling

Hver karakter bringer en darling med til bordet.

### Fortæller

Dét den her reklame har brug for, er klart og tydeligt at få leveret pitchen. Der skal en ekspert på banen der i klare vendinger kan forklare budskabet for seerne. Eventuelt i en hvid kittel. Måske bare en seriøs barytonstemme eller som fakta på skærmen. Zephyr skal være synonymt med troværdighed.

### Fun

Dét den her reklame har brug for, er at lette stemningen lidt. Den nymodens teknik bag Zephyr og det alvorlige budskab glider lettere ned hvis man gør det lidt sjovt. En jingle man kan fløjte med på, slår aldrig fejl. Eventuelt bare et slogan leveret som rim. En tegnefilmssekvens kunne også fungere.

### Darling

- Fortæller
- Fun
- Æstetik
- Livsstil
- Kontrovers
- Sex

## Æstetik

Dét den her reklame har brug for, er at markere sig som smart og moderne. Og her siger billeder (og lydsiden) mere end tusind ord. En ren, æstetisk nydelse. Langsom panorering, slørede linser og måske nogle dæmpede strygere i baggrunden. Zephyr skal være indbegrebet af klasse.

## Livsstil

Dét den her reklame har brug for, er at fokusere på menneskene. Eller mere præcist, på det liv de lever. Eller rettere, på det liv de ville ønske at leve. Hvad siger produktet om køberens sociale status? Forbruger, samfund og produktet hænger uløseligt sammen. Det her er jeres chance for at positionere Zephyr som et statussymbol.

## Kontrovers

Dét den her reklame har brug for, er en chokeffekt. Den moderne amerikaner er så hærdet af koldkrig, raceuroligheder, Vietnam og sædernes forfald at der skal hårdere metoder til at trænge igennem. Spil på det aktuelle, men gør det overraskende. Giv seerne noget at tale om på kontorgangene. Zephyr skal formidle verden, og verden er fyldt med konfliktstof.

## Sex

Dét den her reklame har brug for, er sex. Er det ikke det alle reklamer har brug for? Zephyr må naturligvis ikke blive forbundet med smagløst eller anstødeligt. Mere subtilt – sommetider er en cigar ikke bare en cigar. Og alle kan jo lide at se en smuk kvinde i en kropsnær kjole der fremhæver hendes naturlige former.

## Rygte

Det er i det store hele op til spilleren selv at vælge sin personlighed ud fra stikordene, men sommetider vil andre forsøge at presse os ind i nogle kasser. Gør det klart at det er op til spilleren om det er et rygte hun vil forsøge at leve op til eller spille op imod. Hvert rygte har en mørke drejning (på et separat kort) der kan bruges til at eskalere konflikter mellem karaktererne. NB: Ener kan selvfølgelig være problematisk hvis spillerne tager dem for bogstaveligt, men den kan bare udelades.

### Kollegialt rygte

- Mingler ► Brushane
- Traditionalist ► Brokhoved
- Arbejdsnarkoman ► Kontrollfreak
- Brobygger ► Fedtspiller
- Outsider ► Sabotør
- Ener ► Stikker

## Mingler

X er kendt for sin sociale side. H/n er ekstrovert, karismatisk og lyttende. Oprigtigt interesseret i andres input og i stand til at lokke det ud af folk.

*For X er det den stærkestes ret der gælder, og h/n er altid i kamp med sine kolleger. Den kreative proces er et spil, og et handler om at vinde. (Brushane)*

## Traditionalist

X er kendt som den pragmatiske kollega. H/n er gennemført professionel og søger praktiske løsninger. Organiserer samarbejde. Ikke konservativ, men forstår at bygge på det der virker.



*Intet er godt nok for X, alt er prøvet før, og det virkede ikke. H/n er er rigid og møder alle tiltag med negativitet. (Brokhoved)*

### **Arbejdsnarkoman**

X er kendt som en entreprenør. H/n er typen der altid sætter nye skibe i søen. Men ikke flagrende – det er idéer underbygget af hårdt arbejde og passion. H/n er et stræbsomt menneske.

*X er kun interesseret i at se godt ud. H/n ser sig selv som omdrejningspunktet, og målet er at få de andre til at gøre som h/n siger og ønsker. Altid bedrevidende. (Kontrolfreak)*

### **Brobygger**

X befinder sig lige så godt i det levende fællesskab som i ensom fordybelse. H/n er den der altid har blik for begge sider af en sag og sympati for andres position.

*X har altid et alibi, men aldrig en ærlig mening. Holder sig på sikker afstand af svære beslutninger og er uninspirerende og kedelig hvis h/n bliver tvunget til at mene noget. (Fedtpiller)*

### **Outsider**

X falder lidt udenfor. H/n er helt sikkert en del af det kollegiale fællesskab, men h/n bevæger sig lidt i periferien hvilket giver mulighed for at se opgaver fra skæve, uventede vinkler. Den man kan gå til for at få friske øjne på et projekt.

*X er en rygstikker. H/n holder lav profil og fremstår venlig, men h/n vil sleske for en på tomandshånd, for så at bagtale en over for de andre. En charmerende slange, altid klar at hugge. (Sabotør)*

### **Enspænder**

X er kendt som en effektiv kollega der arbejder bedst på egen hånd. H/n er en natteravn og foretrækker kontoret når det er tomt. H/n arbejder effektivt mod det fælles mål, men gruppearbejdet er et nødvendigt onde.

*Noget er ikke som det giver sig ud for ved X. Det er som om h/n har lettere ved at få sine idéer igennem til cheferne. Hvad laver h/n efter lukketid der ikke tåler dagens lys? (Stikker)*

## **Karaktertræk**

Hver karakter har et overfladisk karaktertræk. Det er som udgangspunktet positivt selvbillede. Men det har ligesom rygtet en negativ bagside (her skrevet med kursiv, men der uddeles i praksis et nyt kort), en brist der bør komme frem gennem scenariet, inden del 4. I klimakset kan denne brist udnyttes af Skinnet imod karaktererne.

### **Bonvivant**

Lev livet, med alt hvad det har at tilbyde!

#### **Karaktertræk og -brister**

- Bonvivant ► Misbrug
- Idealist ► Fremmedfrygt
- Pioner ► Fortrængning
- Eventyrer ► Afhængighed
- Elegantier ► Fobi

*Du har et misbrug af rusmidler – alkohol, marijuana, nervemedicin. Dit foretrukne narko skaber sikker afstand til den virkelige verden. (Misbrug)*

### **Idealist**

Kæmp for det du tror på!

*Du ser omverdenen som en fjendtlig magt der vil dig ondt og trænger ind på dine enemærker – russerne, det modsatte køn, de fremmede. (Fremmedfrygt)*

### **Pioner**

Aldrig se sig over skulderen! Altid frem mod nye mål.

*Du har båret rundt på en hemmelighed der æder af din sjæl – et overgreb i din barndom, homoseksualitet, en psykisk lidelse, et sort får der forfølger dig med dårlig samvittighed eller besværlig kontakt. (Fortrængning)*

### **Eventyrer**

Drevet af videbegær og jagten på det næste adrenalinsus!

*Du er afhængig – det kan være af hasardspil, pornografi, fart & fare, medier. Du har brug for noget til at udfylde et tomrum i dig selv du ikke har været i stand eller villig til at konfrontere. (Afhængighed)*

### **Elegantier**

Alt hvad du gør, gør du overlagt og med stil!

*Du har en hæmmende fobi, eller måske en besættelse – højder, edderkopper, snavs. Der er regler, og så er der de unaturlige ting der bryder reglerne. Du kan til dels tæmme angsten ved at indføre nye, strengere regler, men det giver flere potentielle brud og mere frygt. (Fobi)*

## **Single**

Hver karakter har endelig en single der siger dem noget – enten stemningen, teksten eller kunstnerens fremtoning.

*Lonely rivers flow  
To the sea, to the sea  
To the open arms of the sea  
Lonely rivers sigh  
'Wait for me, wait for me'  
I'll be coming home, wait for me*

– *Unchained Melody, The Righteous Brothers*

*It's been too hard living, but I'm afraid to die  
'Cause I don't know what's up there, beyond the sky*



*It's been a long, a long time coming  
But I know a change gonna come, oh yes it will*

– **A Change Is Gonna Come**, Sam Cooke



*Oh 'cause I just can't get over losing you  
And if I seem, broken and blue  
Walk on by (just walk on by), walk on by (just walk on by)*

– **Walk On By**, Dionne Warwick



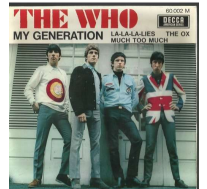
*I've known of your, your secluded nights  
I've even seen her, maybe once or twice  
But is her sweet expression  
Worth more than my love and affection?*

– **Stop! In the Name of Love**, The Supremes



*People try to put us d-down (Talkin' 'bout my generation)  
Just because we g-g-get around (Talkin' 'bout my generation)  
Things they do look awful c-c-cold (Talkin' 'bout my generation)  
Yeah, I hope I die before I get old (Talkin' 'bout my generation)*

– **My Generation**, The Who



*She asked me to stay  
And she told me to sit anywhere  
So I looked around  
And I noticed there wasn't a chair*

– **Norwegian Wood**, The Beatles



## Del 1: Trolldmandens værksted

*De havde blotlagt noget, der lignede siden af en stor, farvet kugle indeni materialet. Farven lignede nogle af striberne i meteorets mærkelige spektrum og var nærmest umuligt at beskrive, og det var kun som en analogi, at de overhovedet kaldte det en farve.*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Den begrænsede handling i del 1 kører i ét spor for at få etableret setting, plot og karakterer. Det betyder også at der er mere tekst til dig end der er handling til spillerne – det skal forstås sådan at det vigtige her er at I kommer godt i gang, og at de mest nødvendige forudsætninger er på plads. Der er ikke nogen efterforskning eller action, kun rollespil. Det handler om at få spillerne involveret – det bør ikke tage mere end en halv time at komme igennem. Første del strækker sig fra fredag aften indtil lørdag morgen. Du finder et kort under Bilag.

### Briar House

Andrew Crawfords sommerhus stod færdigt i 1955 og er tegnet af arkitekten Harry Seidler. Det er stort, modernistisk og har virket stærkt provokerende på de lokale.

Man ankommer dertil via en primitiv skovvej der fører syd om søen. Briar Point er et krat der vokser hen over en bred af klippesten. Derfra skråner halvøen op i en pæn højde, skovbevokset som resten af området, med enkelte nøgne klipper. Huset ligger lidt oppe ad skråningen, og blandingen af lave tjørnekrat og klipper betyder at der er god udsigt over Paradox-søen – det kan anes fra Severance, knap to kilometer hen over vandet. Ved bredden ligger selvfølgelig også et bådhus med en lille båd med påhængsmotor. Vejen til/fra Severance er vanskeligt terræn i vintermånederne, særligt det sidste stykke hvor man skal runde halvøens højdedrag. Her tidligt på foråret er vejen mudret og besværlig.

Huset er moderne, med rene linjer, store glasparter og klare, plastiske farver og kunst. Det har seks gæsteværelser foruden Andrews eget soveværelse, et stort køkken-alrum, flere gode kroge og nicher, en hems og to badeværelser. Der er også et lille udendørs køkken der ikke har været benyttet i mange år, men hvor man kan rense og grille friskfangede fisk og jagtbytte. På et repos under et tagvindue står en stjerneikkert.

Under huset ligger et beskyttelsesrum, men det kommer først i spil til sidst i scenariet. Arbejdet blev i sin tid forklaret som avanceret piloteringsarbejde og en luksuriøs kælder. Bunkeren er ikke stor, men der er et forråd beregnet til at overleve en atomvinter og primitive fornødenheder. Crawford har også indrettet et værksted dernede hvor han har arbejdet med integrere skår af Skinnet i sin fjernsynsteknologi.

### Velkomst

**Overblik over scenen:** Første møde med Briar House. Første antydning af det særlige lys og farverne i Paradox. Første møde med en energisk Crawford.

Det er sidst på eftermiddagen, fredag. Bakkerne skråner ned til søen, bevokset helt ned til vandet med et bølgende hav af lysegrønne friske skud, mørke nåle, sorte og hvide stammer, her og der med stænk af kulørte blomster. Måske er de bare trætte efter mange timers køretur fra New York (de har delt en bil), måske er det den lavtstående sol der lige netop kigger frem mellem skyerne, men dalen er det absolut smukkeste sted på den lange køretur. Det er ligesom om foråret er en smule mere fremskredent her end i resten af Adirondacks. Andrew Crawford venter uden for huset. Han fremstår preppy i strik, blazer og med halsklud, men også med et stilfuldt overskud der klæder en mand af hans midler og alder. Førstehåndsindtrykket er charmerende, fordomsfri og sporty.

**Hvad skal der ske:** Indled scenariet med at Crawford tager imod karaktererne og følger dem indenfor. Han er varm og energisk og spørger til navne og humør og eventuelt anekdoter fra køreturen. Få spillerne/karaktererne til at føle sig velkomne.

## Brainstorm og etablering af karakterer

**Overblik over scenen:** Præsentation af karakterer foregår med en kreativ brainstorm som baggrund for rollespil. De gode idéer vil senere komme tilbage og hjemsøge karaktererne.

Stuen, med panoramavinduer ud mod søen, er scenen for den første brainstorm. Der er simple sandwiches, frugt, alkohol og smøger. Der står en prototype af Andrews nye fjernsyn, men det er ikke sat til. Han lover dog en demonstration i morgen.

**Hvad skal der ske:** Crawford sætter scenen: Ingen af de tidligere kampagner for Zenith kan bruges – det her skal være noget der peger fremad, ind i fremtiden. De skal sælge et fjernsyn, men de skal også sælge det som idé – underholdning, kommunikation, fællesskab, information etc. De er udvalgt fordi de er unge og nytænkende – de sidder ikke fast i fortiden sådan som deres kreative chef. Han fremlægger arbejdsplanen for weekenden: løs brainstorm nu, tv-demo i morgen, endelig pitch i morgen aften, hjemtur søndag. Så er de klar til at begynde arbejdet på reklamen mandag morgen. Hvis han er tilfreds med resultatet, skal han nok lægge pres på karakterernes chefer om at de får lov til at køre showet (underforstået: de der har budt mest ind, bliver leads). Nu skal du bruge beskrivelsen af reklamen som den ser ud inden brainstorm (findes som storyboard under i Bilag, se resume i boks).

Alle karaktererne har noget at byde ind med. Det kan enten være en genre eller stil, men det kan også være et konkret element – en darling – som fx en rumhund á la Laika, fantastiske farvebriller eller brug af en kendt popsang eller skuespiller/-inde. Det må ikke blive for konkret – der skal være plads til at udvikle videre. Målet for i aften er at komme ud i hjørnerne – ikke kun tænke i overskrifter, også teknikker, musik, animation,

### Tip til brainstorm

- Kvantitet frem for kvalitet; det handler om at se muligheder; stor bredde = høj top
- Ingen kritik; sig ja, aldrig nej
- Ingen begrænsninger, alt er i spil; tænk ud af boksen
- Kombiner; byg videre

### Reklamen, den korte udgave

Kernefamilie samlet om fjernsyn. Verden er kedelig og grå. Far har nyt tv med hjem, og pludselig rykker spændingen, men også faren, indenfor fordi billederne er så virkelighedstro. En række optrin følger hvor scener i tv-studier bliver til virkelighed når familien træder ind i dem: agentfilm, romantik, forbrugsgoder, politik. Det sidste optrin er deres eget hjem. De tænder deres nye Zephyr igen, og da scenen denne gang bliver til virkelighed, er de atter en smilende kernefamilie samlet om fjernsynet.

skuespillere, prisleje, teknisk beskrivelse af produkt osv. Problemformuleringen er: Hvad er et Zenith-tv? Hvordan sælger vi det? Spørgsmålet skal udforskes, ikke nødvendigvis besvares.

Hvis scenariet spilles på en skole, er det oplagt at benytte tavlen, men ellers kan man også bare benytte papir, gerne så store ark som muligt og med fed tusch. Spillerne skaber her en form for praktisk spileffekt. Scenariet indeholder også tomme storyboard-paneler man kan skitse på. Det kan være en idé at bryde brainstormen fysisk op. Spil den stående ved tavlen eller omkring et separat bord. Sæt eventuelt 60'er-musik på.

Husk at bruge scenen til at rollespille! Det er ikke en teambuildingøvelse. Hjælp spillerne undervejs med rollespilsmuligheder: Hvad drikker de? Hvem mixer drinksene? Hvor går de hen og arbejder? Giv plads til den spiller der bringer sine karaktertræk i spil. Hvad sætter de på pladespilleren? Det kan være en idé at tænke det lidt som en montage: Vi skal bruge noget input til det videre forløb, men det er ikke supervigtigt at seancen køres 100% realistisk – hellere skabe en positiv stemning omkring det fælles skabende med fokus på karakterøjeblikke.

Crawfords input er inspireret af Skinnet. Han snakker om det fænomen der har været at se på himlen de seneste nætter, om spionsatellitter, global kommunikation, muligheden for liv i rummet, visse asteroiders uforudsigelige baner, meteornedslag, mulighederne i informationsteknologi og meget mere. Brug ham hvis spillerne gerne vil ping-ponge med dig, men hvis de fint bruger hinanden, kan du holde lidt igen.

Crawford afslutter seancen med en „skide godt!“-attitude. Han opfordrer til at lade idéerne summe og søge yderligere inspiration i landskabet, „tænke med kroppen“. De skal også have en demonstration af hans opfindelse der virkelig vil vælte dem bagover. Afhængigt af om du føler spillerne har ramt Crawfords vision eller er helt uden for skiven, vil han mere eller mindre tydeligt antyde hvilken retning han ser for reklamen. Men uanset hvad vil det ske i en positiv tone.

## Mystik i natten

**Overblik over scenen:** Introducerer for alvor mystikken i scenariet. Skinnet vågner og påvirker sine omgivelser.

**Hvad skal der ske:** De hyggesnakker eventuelt lidt og får deres værelser. Nogen bemærker måske stjernebilledet og bådhuset, men understreg at der bliver mere tid til at udforske i morgen. Kikkerten kan også bruges til at søge efter det himmelfænomen der har vist sig på himlen de seneste uger. Det er op til dig hvad og hvor meget de ser, men den eller dem der kigger rammes særligt hårdt af mareridt.

Alle karakterer har mørke drømme den første nat i huset. Det kommer i spil som et kort med en kort tekst der beskriver et øjebliksbillede, en scene der udspiller sig for karakteren. Bagsiden er en visuel fremstilling af den samme idé. Disse kort finder du som bilag (og opsummeret i det følgende). Det er visioner skabt af karakterernes egne hjerner ud fra de idéer Skinnet sender til dem. Visionen føjes til karakteren og er en

stemning der ligger og ulmer i dem da de vågner. Billedsiden skal vende opad når spillerne har læst teksten, for at lægge op til at de forbinder drømmene med deres egne ord/forståelse.

Huset ryster let i løbet af natten – det føles som et lille jordskælv, men de vågner ikke tilstrækkeligt til at kunne udforske eller begynde at diskutere nu. Det er bare en lejlighed til at give dem lidt flere sanseindtryk: et underligt lys over søen, træer der synes at svaje uden en vind, en ubestemmelig summen i huset, stjernerne der snurrer afsindigt hurtigt forbi, et stjernesud der vokser sig længere og klarere i fængslende slowmotion. Skinnet er vågnet, og alting er anderledes i dalen fra nu af. Strømmen går også, men nogen (Andrew) tænder hurtigt for den igen. Den elektromagnetiske udladning fra Skinnet dræber dog også alle batterier i bilerne og påhængsmotoren.

## Mørke drømme

### En altfortærende plage

Du drømmer. En rovgrisk insektplage forvandler gyldne afgrøder til gølge grave. En endeløs kolonne af slagtekvæg drives i døden, slag for slag for slag slår dem i jorden, og blodet bruser ud over landet. Gøder jorden. En vild og eksplosiv regnbue af planter svulmer og breder sig, folder sig ud i stinkende klynger, udløser i skyer af sporer. Vokser indtil de sprænger, udhules og krymper. Efterlader sig rådne bunker af ildelugtende slam omsværmet af fede spyfluer. Det går op for dig at den maddikefyldte materie er dit eget døde legeme.

### Mørke drømme

- En altfortærende plage
- Et vindue til visioner
- Verdens undergang
- Det fremmede
- Hjernevask
- Kommunikation

### Et vindue til visioner

Du drømmer. Eller bevæger dig ... gennem stjernerne? Lys og farver omkring dig smelter sammen, løber ud, opløses i nye sanseindtryk. Tiden står stille, og universet drejer under dig – vridet og bugtet sig i psykedeliske mønstre. Hele dit synsfelt er et lærred. Abstrakte motiver og famlende penselstrøg rækker ud og taler til dig, omarrangerer kemiske processer i din hjerne. Tid og rum folder sig for dig og giver dig nye indsigter i de sanseløse, fraktale hvirvler der er livets eneste formål. Det er en let beslutning at rive dine øjne ud.

### Verdens undergang

Du drømmer at verden går under. En hær af guddommelige budbringere, religiøse forkyndere og dommedagsprofeter taler for døve øren, og så er det med ét for sent. Fimbulvinteren fryser alt liv til is. Det regner ild fra himlen. Jorden bryder i sønder. Lyn slår ned som kiler af himmelsk ødelæggelse. Havet stiger, river alting med sig og drukner verden. Tiden rinder ud for virkeligheden, og dens endeligt er pludselig og brutal. Naturens kræfter vender sig mod det skabte som en hævngherrig ånd der endelig er sluppet fri efter æoner i lænker. Hvor du end sættet din fod, efterlader du dig død og destruktion bag dig. Bebuderen er dig.

### Det fremmede

Du drømmer. Men perspektivet flytter sig stadig længere ud. Hvad der først ligner en stjerne-tåge formet som et øje, viser sig at være en konkret og fysisk form – uendelig i sin udstrækning og uhyrlig i sin fremtoning. Soludbrud er tentakler der kærtegner rummets

døde mørke, og gasserne er en ubegribelig intelligens. Stjerner kredser om denne gale, kosmiske gud og fløjter sfærernes sælsomme sange. Visheden om dette *fremmede* er overalt omkring dig, hver eneste dag: I den fremmede hudfarve, hans hæslige sprog, hendes sære skikke. De tilbeder *alle* den kaotiske form i hjertet af kosmos – de er primitive aber der hylder kræfter de ikke forstår. Men du, du bærer fornuftens fakkel. Du tænder ild i de ovne der udrydder alt det, alle *dem*, der ikke giver mening. Og kun de udvalgte er tilbage.

### Hjernevask

Du drømmer. Du ser et fængsel eller en lejr. Gråklædte, duknakkede skikkelser travers formålsløst rundt mellem deres ligegyldige gøre mål. Fra højtalere i master lyder en messen af meningsløse ordrer, men alle adlyder, og ingen stiller spørgsmål. Du vender dig om og ser at barakkerne strækker sig på alle sider af dig – og knejser mod himlen. Det er højhuse. Du er tilbage på Manhattan. Bag utallige vinduer, i en endeløs strøm i gader og boulevarder, driver menneskeheden forbi som tankeløse arbejdermyrer. Men det giver mening. Slavernes kriblen tjener et højere formål de ikke selv kan se – de er drevet af usynlige signaler, feromoner og tvangstanker. Også dig. Ja. Du dukker nakken, trasker tungt ind i mængden og slider dig sig ihjel for en usynlig herre.

### Kommunikation

Du drømmer. Bevæger dig gennem natten gennem flimrende snefog. Overalt omkring dig er der en knitrende statisk summen, men du kan ikke fastholde melodi eller mening i lydene. Du er blind over for betydningen af signalet, det er kun støj, men du *ved* at der er et budskab bag. Nu og da trænger noget der ligner ord igennem, men selv da er det på et fremmed sprog, brudstykker af kode, endeløse talsekvenser. Alligevel fyldes du langsomt med en følelse af at der bag denne uudgrundelige kommunikation er en plan. Den indprentes direkte på hjernebarken, trænger ind i din underbevidsthed og spiller direkte på synapserne. Overskriver de data der ligger der – minder, billeder, bevidsthed. De hvirvlende snemasser blæser til side, og endelig trænger lyset igennem. Som udefra ser du en skikkelse bevæge sig som en søvngænger mod kilden – ikke længere dig, du er ét med stormen.

## Krog: Crawford forsvundet

**Overblik over scenen:** Det er næste morgen. Crawford er væk. Der er ikke rigtigt andet at gøre end at gå ud og lede efter ham, og det leder til næste del af scenariet: En tur rundt om Paradox Lake.

**Hvad skal der ske:** De vågner groggy – måske pga. lidt tømmermænd, måske en dårlig nats søvn, måske den sære, sitrende luft over søen. De står op og konstaterer at der ikke er noget mad. Andrew er ikke i huset. Han har ikke lagt nogen besked, men omvendt kom han i går aftes med en kommentar der kunne forstås som et oplæg til at karaktererne skulle udforske dalen. Der er alligevel ikke andet program for dagen, for de har aftalt først at arbejde igen i aften.

Under Briar House-lokationen i næste afsnit kan du finde flere ting der er værd at bide mærke i ved huset. Men både det flakkende fjernsyn og manglen på mad/syge frugter



kan umiddelbart vække undren. Hvis de begynder at se nærmere på huset, kan du tage det som en invitation til at gå over til del 2 – så er de formentlig hægtet på krogen.

Hvis de føler sig meget på slap line, kan de godt finde på at ringe efter hjælp. Men Andrew er stedkendt, og hverken vicesheriffen eller parkrangeren i nærliggende Schroom har i sinde at gøre noget lige foreløbig, og det lader de storbysnuderne vide. Du kan beslutte at deres chef i New York ikke er til at få fat i på en lørdag, eller at han er, og han bliver stærkt irriteret over at blive forstyret. Han er i forvejen ikke glad for at de har nappet hans fede tjans og truer hans position, og nu ringer de og tigger om hjælp? Forespørgsler ud af huset angående jordskælv, vejrfænomener og lys på himlen vil blive mødt med undren – der skete ingenting i nat. (I løbet af dagen ryger telefonforbindelsen).

Det korte af det lange: Der er sandsynligvis en god forklaring på Andrews forsvinden, og det er op til karaktererne at finde den.

## Del 2: En tur rundt om Paradox Lake

*Vest for Arkham rejser bakkerne sig voldsomt, og der findes dale med dybe skove, som aldrig har mødt en økse. Der findes mørke, snævre dale, hvor træerne vokser på eventyrlige skråninger, og hvor tynde bække risler afsted uden nogensinde at have set så meget som et glimt af sollys.*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Her åbner scenariet for alvor op. Del 2 består af et antal geografisk fastlagte scener karaktererne kan bevæge sig relativt frit imellem. Det arbejder parallelt med del 3, nogle ydre omstændigheder der ændrer sig i løbet af dagen og gør det muligt for spillederen, dig, at skabe en god spændingskurve. Del 2 og 3 udgør tilsammen en sandkasse af tid (hændelser) og rum (lokationer), og så det er op til dig og spillerne at skabe historien.

I forbindelse med lokationerne er der opsummeret nogle potentielle spor. Det er ikke sikkert spillerne skal have det hele at vide, og det kan blive nødvendigt at flytte lidt rundt på tingene. Afhængigt af ens foretrukne stil kan du også bare sætte scenerne uden at bekymre dig så meget om spillernes motivation for at gå derhen.

Som udgangspunkt er det *meningen* at spillerne skal finde frem til disse oplysninger. Det kan være et naturligt instinkt at ville holde noget hemmeligt for spillerne, men vi vil faktisk gerne give dem de her spor og lade uhyggen vokse i takt med deres viden. Det fungerer bedst hvis spillerne gennem rollespil får gjort klart at de gør en indsats for at finde sporene – både fordi det er noget at rollespille på, og fordi det er federe for dem at føle sig snu – så få det samspil op at køre, eventuelt ved i starten at stille direkte spørgsmål. *Hvad gør I nu? Hvad tænker I? Hvordan griber I det an?*

### Lokation - Briar House

**Overblik over scenen:** Ting man kan finde i Andrews hus. Her er ingen at rollespille med, men der er flere spor der peger videre: stjernekikkert, manglende mad, døde forældre, sære frugter, fjernsynet, kunst, stoffer.

#### Løst og fast

- Der er ikke noget mad i huset. I hvert fald ikke noget der ikke er spoleret. Manglende proviant peger mod en tur til Severance. Måske en enkelt dåse tilsyneladende malplaceret Heinz Baked Beans.
- I toiletskabet ligger en større samling piller. De kan ikke udlede en mental/fysisk lidelse, men der er også noget der måske (?) er LSD. Er det en mulig forklaring på Andrews inspiration? Eller på karakterernes drømme?
- Billeder af Andrews forældre, Henry og Margaret, taget her i området, og Andrew som dreng. Man ser også Paradox Club. Klubben er den største bygning i Severance (faktisk den eneste der stikker op), så de kan se den fra huset.
- De kan ikke vurdere om der mangler overtøj, og der er ingen fodspor at følge, men både Andrews og karakterernes biler holder der i hvert fald stadigvæk. Det virker

usandsynligt at han kan være nået langt.

- Der er flere eksemplarer af ældre pulplitteratur. Et nummer af Startling Stories ligger fremme. Hovedhistorien er Captain Future – Wizard of Science: Star of Dread (1943). Den indeholder et kort over science-fantasyudgaven af stjernen Deneb (findes som bilag).
- Et turistkort over området (findes som bilag).
- Både karakterernes egen og Crawfords biler er døde. Der sidder et visitkort fra Don's Garage i en brevholder i entreen.

### Fjernsynet

**Spor:** Andrew er et teknisk geni; det er et meget specielt fjernsyn; der er fremmede signaler i støj; måske et forstyrrende signal fra en kraftig antenne?

Det er allerede blevet nævnt at fjernsynet kører – umiddelbart dog kun med støj. Det nye Zephyr er en prototype: Den er på nogle måder primitiv – knapperne og finishen matcher fx ikke – men skærmen er næsten science-fiction med sine blot 35 centimers dybde og meget mørke glas.

**Hvad kan der ske:** Ved at pille lidt ved de mange knapper lykkes det at få et standard prøvebillede frem, men det er mystisk nok ikke markeret med en tv-kanal (det er militærets), og karaktererne kan ved selvsyn konstatere Crawfords lovede skarpere farve og større kontrast. De kan ikke fastholde signalet, men der er dog en fornemmelse af at fjernsynet opfanger ét eller andet.

Ingen af karaktererne har erfaring til mere end at pille ved stueantennen, dreje på knapperne og eventuelt pille bagbeklædningen af til en uoverskuelig mængde elektronik. Men en nærmere amatørundersøgelse ville konstatere at billedrøret ser ud til at være konstrueret af en ukendt form for obsidian, glas eller silicium der udsender varme selvom apparatet er slukket.

Hvis nogen trækker stikket, vil de stadig have fornemmelsen af at det står tændt. Der er en svagt hvinende lyd i stuen og et koldt, flakkende skær der ikke er så tydelig i dagslys. Det ville være en overreaktion at smadre apparatet, men det ville omvendt heller ikke ændre noget: Skæret er der stadig.

### Stjernebikkerten

**Spor:** Andrews fascination af stjernerne; et himmelfænomen i 1897; det vil også senere blive relevant i forhold til forsøgsstationen.

Under loftet står en ældre stjernebikkert. Det er en gave til Andrew fra hans forældre, og han fik den under et af deres besøg til Lake Paradox Club fordi de øde omgivelser giver så gode muligheder for at studere stjernehimlen. Det er et antikvarisk messinginstrument af meget høj kvalitet og med en effektiv linse (tuben er cirka en meter lang, plus fod og håndtag og skiver til finindstilling), men der er ikke ellers noget bemærkelsesværdigt at se. Nederst på kikkerten står 'A. C. 1929', og der ligger et tilsyneladende hjemmebygget filter ved siden af (det matcher i størrelse, men ikke design).

Der ligger optegnelser med længde- og breddegrader og andre relevante detaljer for at finde vej på stjernehimlen. Kikkerten er tilsyneladende tilfældigt indstillet, men noterne ved siden af drejer sig om de seneste dages uforudsigelige lysskær på himlen med forskellige koordinater og kommentarer („Kontakt?“, „Forsinket lys?“, „En stjerne fødes?“, „Nedslagspunkt?“, „Lyden af skin?“). Derudover er der en ældre notesbog med en oversigt over observationer af RA (rektascension/længdegrad) 20t 41m 26s, De (deklinations/breddegrad) +45° 15' 49". De er foretaget regelmæssigt siden 1955 da Andrew flyttede hertil (når han har været i sommerhuset), alle med noten „Intet at bemærke“. Koordinaterne passer på stjernen Deneb i „Sommertrekanten“ (se bilag).

**Hvad kan der ske:** Det er dag nu, så der burde ikke være noget særligt at se, men via en forskydning i tid og rum kan man være vidne til lyslegemets fald som det foregik for 69 år siden. Andrew har siden fundet af Skinnet haft en del af det i sig og søger regelmæssigt tilbage til dets komme. Til det formål har han brugt lidt af Skinnets glober til at lave et filter. Hvis karaktererne sætter det i kikkerten og retter det mod Deneb, bringer det ikke blot ens udsigt tilbage i tiden, den bringer også en del af Skinnets eksplosive fødsel ind i vores verden frem til nuet. Det vil være en voldsom oplevelse for den der gør det – brug beskrivelserne fra vedkommendes mareridt.

### Sære frugter

**Spor:** Ekstrem mutation af planter – og løbende også af anden flora og fauna. Frugterne er særligt hårdt/tidligt ramt på grund af Andrews/Skinnets nærvær.

Området har altid (siden 1897) været lidt specielt i forhold til flora og fauna, men i denne weekend spidser tingene til, og en af de ting karaktererne vil bemærke, er de agurker, citroner, lime, ananas, selleri m.v. de benyttede i deres drinks/snacks. Her til morgen ser de lettere opsvulmede, forvanskede og groteske ud, og de antager stadigt mærkeligere former i løbet af dagen.

**Hvad kan der ske:** Hvis de smager på dem, er smagen umiddelbart omtrent den samme, men efterhånden bliver den også mere bitter og ledsages af en kildren på tungen. Det er dog ikke anderledes at indtage Skinnet oralt end psykisk – karaktererne vil uanset hvad mærke bivirkningerne i løbet af dagen.

### Lokal kunst

**Spor:** Mitch og Linda laver syret kunst og bor i området. Både Andrew, de her kunstnere og drømmene peger på en særlig inspiration ved Paradox Lake.

Kunst i huset er stort set begrænset til moderne design – møbler, brugskunst, grafiske tryk, detaljer i arkitekturen. Men to ting skiller sig ud: et maleri af Mitch (fra 1958) og en krukke af Linda (fra '61), Severances kunstneriske sjæle. Kunsternes navne og „Paradox Lake“ står skrevet bag på/under værkerne, dog ikke nogen adresse, men der er kun meget få huse i området.

**Hvad kan der ske:** Der er noget foruroligende ved at betragte værkerne nærmere, noget der måske vækker genklang med nattens drømme, men lige nu giver de ikke så meget mening. Når verden er tiltet lidt mere senere på dagen, vil karaktererne kunne se

det med friske øjne og intuitivt forstå hvordan det giver mening i Skinnets mareridtsvision for verden.

### **Bådhuset**

**Spor:** Er der noget i søen?

For enden af haven ligger en stenstrand med en kort badebro og bådhuset der indeholder en lille båd med påhængsmotor ('Maggie') og dykkerudstyr. Men ingen af reklamefolkene har erfaring med hverken både eller scubadykning. Andrew er regelmæssigt blevet set på søen i båden, og der er ikke noget underligt i at han dykker. Adirondacks er som nævnt et populært mål for alskens fritidsliv (uden for Paradox, vel at mærke).

**Hvad kan der ske:** Hvis de på et tidspunkt benytter båden, kan du bruge forslag til handling fra Paradox Lake-lokationen.

### **Opsamling**

De har fået en fornemmelse af lidt blandet mystik, men der er ikke rigtigt andre steder at gå hen herfra end til Severance. Selv hvis de har fået kendskab til antennen på Peaked Hill, skal de igennem landsbyen. De kan på det her tidspunkt stadig køre til Schroom og få fat i en parkranger eller en vicesherif (hvis de kunne få gang i en bil), men de bliver sendt tilbage for selv at lede og se om ikke det løser sig. Det er muddersæson, så det hænder at turister falder og brækker et ben, men ikke en lokalkendt.

## **Lokation - Paradox Lake og omegn**

**Indgange:** De bevæger sig udenfor.

**Spor:** Lysfænomen og Skinnets effekt. Noget mystisk i søen.

Uanset hvor de går hen, vil karaktererne komme i kontakt med naturen. Lørdag er en kølig forårsdag med enkelte skyer, ikke noget der kræver særligt tøj. Karaktererne går muligvis ikke voldsomt op i naturen, men den er en væsentlig del af settingen. Skoven er en blandingsskov med en overvægt af løvtræer som rød løn (ahorn) og papirbirk, men også mange nåletræer som balsamgran og weymouthsfyr. Løvtaget har ikke lukket sig helt endnu, men det er en tæt og vild skov, og skovbund og skråninger er fyldt med krat og buske. Blomster kigger frem: hundetand (liljer), vandarver (nelliker), Pink Lady's Slippers (orkideer) og mange andre farverige arter. Mindre slugter og klipper er en naturlig del af landskabet, og her i foråret er der mange små fos og vandfald ned mod søen. I det hele taget er tiden fra marts til Memorial Day sidst i maj kendt som muddersæsonen fordi frosten slipper jorden og trænger op til overfladen som væde. Men Paradox Lake og de omgivende højdedrag er ret milde for Adirondacks – man kan sagtens finde vej uden at skulle vade rundt i brusende fos eller sumpet marskland, men for en bande city slickers er det alligevel én på opleveren.

### **Søen**

Paradox Lake er med sine godt syv kilometer ikke specielt stor. Vandet løber til den fra naturlige kilder i de træklædte bakker der skråner ned mod søen. Den er i gennemsnit

seks meter dyb, men sine steder over tyve meter. Derudover er der opstået afgrundsdybe huller der er eroderet ud af søbunden af Skinnet. Der er masser af fisk, og vandet er rent – omend forurenet af Skinnets tilstedeværelse der er en medvirkende faktor til de udbredte dårligdomme i Severance. Paradox har sit navn og sin begrænsede berømmelse efter et fænomen hvor vandet der sædvanligvis løber *til søen* fra Schroomfloden, presses tilbage på grund af smeltevand i Paradox – hvorved vandet siges at „løbe baglæns“. Mere om det senere.

Skinnet landede i den vestlige del af søen, mellem Severance og Briar Point, men efter flere årtier har dens amorfe korpus bredt sig til hele søen, og den har udskilt glaslignende glober der er blevet opsamlet af Andrew Crawford (og en enkelt af militærets forskningsprojekt).

Karaktererne kan høre rygter om uhyrligt større fisk, måske endda se noget der ligner en tentakel kruse i overfladen, men det kan også være indbildning. Hvis de undersøger det nærmere, vil de helt sikkert få bekræftet deres værste mareridt om hvad søens dyb gemmer på: blege, aggressive krabber, unaturligt famlende gevækster med svidende blade osv.

I del 3 kan du læse mere om hvordan naturen meget hurtigt bliver mindre naturlig nu hvor Skinnet er vågnet, plus konkrete hændelser du kan introducere.

## Lokation - Severance

Overordnet: Den lille landsby ligger i den vestlige ende af søen, og karaktererne kom igennem den på vej til Briar House. Den består af en snes huse hvoraf kun lidt over halvdelen endnu er beboet. De fleste beboere er gamle og apatiske og spiller ingen rolle i scenariet (men de vil formentlig alle sammen dø når Skinnet enten drives væk eller selv bevæger sig ud af dalen gennem tv-signalerne). De enkelte huse ligger i deres egen lille lomme af træer, så man har ikke rigtigt fornemmelsen af by selvom de ligger så tæt at man kan nå rundt til fods.

De lokale gemmer sig, men anes bag gardinerne. Skulle de få et glimt af en lokal på afstand, er de hostende, syge og sky. De undgår karaktererne, og hvis de insisterer på kontakt med de lokale, vil de kun stoppe kort op og mumle undvigende. Men det er nok til at få et klart indtryk af hvor sjæleligt og fysisk forarmede de er – som om noget æder dem op indefra.

Alle de personer der er lagt op til at tale med i det følgende, kan beskrive Paradox Lake som et usædvanligt smukt sted i Adirondacks – der er noget helt specielt ved det. De kan også fortælle at det ikke er usædvanligt for Andrew at gå ture eller sejle på søen – han skal nok dukke op, særligt hvis de har en aftale. Han anses for excentrisk, men ikke så uvelkommen som karaktererne. Endelig kan Norma, Don og kunstnerparret pege i retning af hinanden. De bemærkede alle nattens „storm“, men har ingen forklaring og virker ikke bekymrede.

De primære lokationer i byen følger herefter: Havecenteret, Don's Garage, Arts & Craft

og Lake Paradox Club.

## Lokation - Havecentret

**Indgange:** Besøg i byen. De manglende fornødenheder i Briar House.

**Spor:** Skinnets onde/nedbrydende magt. Norma har set sære fremmede og soldater.

Den lokale alt-mulig-biks. Der står havecenter på skiltet, men man kan også købe daglige fornødenheder, der er en sodavandsautomat og en lille udstilling af Hammill-parrets kunst. Flaget ude foran står på halv. Det minder mest af alt om udtørret brønd, og man kan næsten fornemme gribbene sidde på lur. Butikken bliver passet af Norma (der bor i huset). Hun er en bred og lavstammet dame sidst i 50'erne med smilende, dårlige tænder og døde, blege øjne.

**Hvad kan der ske:** Norma har en aftale om at få leveret varer ude ved vejen. Deres bil er gået i stykker, så mens David har været syg – og nu hvor han er død – har hun hentet sagerne med en trillebør, og hun kommer sjoskende mens karaktererne står uden for butikken – det er det sørgeligste syn nogensinde. (Don nægter at reparere bilen fordi han har ligget i en fejde med David i årtier). Hun har ikke meget at sælge, men nok til at de kan få en forsinket morgenmad. Og måske kan hun tilbyde at smøre en sandwich til senere og derved give en anledning til at de kan komme tilbage (og få en afslutning på familiens tragedie).

David døde for et par uger siden. Hans hustru, Norma, passer teoretisk set bixsen, men hun er apatisk og vil snart selv dø. Deres søn, William (Bud), er netop blevet sendt til Vietnam i den hidtil største troppeudsendelse, og hans brev fra Saigon lyder ildevarslende som et afskedsbrev. Deres datter Emily (Em, den ældste) har skrevet til moren at hun nægter at komme hjem, og det har noget med uhyrligheder i dalen at gøre. Norma lader gerne karaktererne se begge breve (de findes som bilag og antyder kraftigt at dalen er et ondt, ondt sted)

Norma kan også fortælle at udover begrænset salg til lokale, kommer der med mellemrum soldater „på øvelse“ forbi, og hun har også set fremmede folk snuse rundt i området (forskere fra forsøgsstationen). Hun ved ikke hvor de holder til, men de har nok en raketbase eller noget i bakkerne. Hun får hurtigt rodet sig ud i paranoide konspirationsteorier om „kommunisterne“.

Der venter Norma en ulykkelig skæbne i del 3. Hun vil begå et grusomt selvmord i løbet af dagen, enten for øjnene af karaktererne, eller de finder hende døde.

## Lokation - Don's Garage

**Indgange:** Besøg i byen. Evt. glimt af ham i skoven eller på lur ved Briar House.

Bilreparation.

**Spor:** Fortælling om 1897-fænomenet. Skoven og naturen. Forbrændinger fra Skinnen. Vandet løber baglæns.

Et lille værksted drevet af **Daniel 'Don' Roche**, en excentrisk gubbe med franske pelsjægerrødder, de såkaldte *coureurs de bois* („skovløbere“). Don har været her længst af alle – det kan nogle af de andre i byen eventuelt bringe op. Han har fungeret som handyman på Briar House og ellers på tankstationer og som altnuligmand i oplandet. Han er ikke stor, men besidder en stærk karisma og en indebrændt, farlig energi, og han er pakket ind i lag af tøj og overlevelsesudrustning. Han har et busket fuldskæg og vilde totter af langt og trevlet, sølvfarvet hår.

**Hvad kan der ske:** Don er født på natten for himmelfænomenet – eller det er i hvert fald sådan han selv fortæller det. En nat hvor ulvene og de gale hylede i kor. Hvis han fornemmer han har et publikum, vil han gengive legenderne om sine forfædre der slagtede en vicesherif *lige derhenne* (usandt). Hans hud er ekstremt vejrbidt og solbrændt – hvis man kommer til at se mere af ham, kan man se at det faktisk nærmest er forbrændinger der har gjort huden skorpet som en udtørret havbund der er blevet til ørken.

Han er mistroisk over for fremmede – herunder byboere – og han har aldrig tilgivet Andrew at bygge Briar House som han anser for en skamlet. Måske bunder det i det samme had, men han er overbevist om at huset har mørke hemmeligheder. Der foregik en vældig masse byggeri i sin tid. Det gør ikke rigtigt nogen forskel at Andrews forældre har været her endnu længere, via Paradox Club. Don kan også fortælle at skiftet i vejret tyder på at floden snart vil løbe baglæns – måske allerede i dag (sandt). I og med at Skinnets har været her lige så længe som ham selv, er alt det sære ved dalen almindeligt for Don, og han vil snarere fremlægge det som naturligt og resten af verden omkring dalen som syg (det er dog en opfattelse der vil ændre sig i løbet af dagen når Skinnets indflydelse bliver tydeligere).

Han har fået liv i sin egen pickuptruck og kan også fikse karakterernes. Han vil kigge op forbi huset senere.

I den eskalerende slutfase kan han, hvis det virker passende, gå amok på karaktererne eller de andre lokale med en økse, som et callback til mordet i 1897 (se bilag). Det er beskrevet i del 3.

## Lokation - Paradox Arts & Crafts

**Indgange:** Besøg i byen. Kunst i Briar House.

**Spor:** Visuelle fremstillinger af Skinnets. Skinnets ødelæggende effekt på sindet.

**Linda og Mitch Hammill** driver deres lille biks og sælger varer på lokale markeder. Eller, det gjorde de i hvert fald, men ingen er længere interesserede i Lindas syge keramikskulpturer eller Mitch' abstrakte malerier – ikke kun fordi værkerne ikke tiltaler dem, men også på grund af kunsterne selv der virker fraværende og uberegnelige med deres vævende, drømmeagtige beskrivelser af tilsyneladende helt tilfældige observationer.



De er ikke lokale, men flyttede hertil for ca. 15 år siden. Egentlig for at kunne lave deres kunst i fred. Alligevel håbede de at der ville komme lidt mere liv og kultur i Paradox da Crawford byggede Briar House i '55. Det skete ikke. Siden da er livet langsomt blevet suget ud af dem, og drømmene er døde. De tjener ingen penge og sulter apatisk.

Linda er en smuk, men tynd, næsten udhulet kvinde i 30'erne. Mitch er lidt ældre, med et pjusket skæg og et mat skær over øjnene.

Mitch' ældre malerier er pæne, kedelige landskaber. De peaker omkring '55: Her er stilen nærmest ekspressionistisk – realistiske landskaber, men med usædvanlige farvevalg. Over de næste ti år bliver stilen stadigt mere usammenhængende, farvevalget sygeligt og landskabet ugenkendeligt og med en drømmeagtig kvalitet. Mange af dem forestiller to sole – en på himlen og en under jorden.

Lindas ældre ting er rustikt stentøj der måske faktisk kunne være blevet et hipsterhit blandt smarte newyorkere med sine rene linjer og enkle farver. Det hun laver nu, er dybest set skrammelbunker. Bevægelsen går mod større variation i materialer og teksturer, så der er en overgangsfase hvor spindelvævslignende tråde klæber til krukker og krogede kviste stikker ud på krus. De nyeste ting ligner kaotiske skulpturer af skraldepladser ... men gemt i virvaret er globelignende hulninger.

**Hvad kan der ske:** Ved første øjekast virker ægteparret lidt som narkovrag. Men de lever lidt op da de indser de har besøg fra storbyen.

De kan fortælle at de har haft flere snakke med Andrew om at formidle den særlige magiske stemning her fra søen (faktisk er det nu flere år siden, men tiden er skredet for dem). De talte om hvordan den ligesom har et budskab der gerne vil ud til resten af verden. En af dem vil forsøge at kommunikere telepatisk med karaktererne – uden effekt, men sådan føler de sig selv i kontakt med dalen. Kunstværkerne i deres butik/hjem vil i løbet af ret kort tid give karaktererne kriller, og når de ser nærmere på dem – de virker trods ubehaget underligt dragende – kan de bruges til at presse på med nogle af de negative effekter der er beskrevet i del 3.

I løbet af dagen bliver de begge komplet sindssyge. De kan bruges til at kommunikere direkte med karakterernes underbevidsthed, på samme måde som drømmene gik ind og plantede idéer. De er på den måde et belejligt redskab hvis du vil have Skinnet til at „sige“ noget.

## Lokation - Lake Paradox Club

**Indgange:** Besøg i byen. Fotografier i Briar House. Den mest iøjnefaldende bygning.

**Spor:** Crawfords historie. Lysfænomen. Mystik i søen.

I yderkanten af Paradox ligger den gamle klub øde hen. Bygget i 1910 med kortvarige ambitioner om at lokke turister til der ønskede sig fredelig natur med langt til de

nærmeste naboer, men alligevel relativt magelige omgivelser. Det blev aldrig rigtigt populært, og i 1930 lukkede stedet endegyldigt. Det store hovedhus med klublokale, en lille restaurant og bådhus og de tilhørende beboelseshytter ligger der stadig, men har ry for at være hjemsøgt, og stedet er i dag meget forfaldent. Det sker dog at unge campister der alligevel er i området, udfordrer hinanden til at bade mere eller mindre afklædt fra den livsfarlige badebro om natten hvor flakkende lys bevæger sig som genfærd blandt de faldefærdige træhuse.

Der er ingen personer at spille op imod her, blot tomme bygninger og en anledning til at gå rundt og lede lidt.

Fund i bygningerne:

- Mindeplade over Andrews forældre der var vigtige donorer til klubben.
- Årgangsbilleder med familien Crawford – man kan se mismodet sætte ind, og omkring Andrew er der på det sidste billede en lille misfarvning (Skinnet).
- Billede af en lystfisker med en unaturligt stor fangst.
- En kunstners fremstilling af meteor/lysfænomen over Paradox i 1897.
- Adskillige spor efter at indtrængende har smidt ølflasker og efterladt håndklæder og den slags.

**Hvad kan der ske:** Jo længere tid man opholder sig i klubben, jo stærkere bliver fornemmelsen af at den er hjemsøgt. Det bliver en ubehagelig drift at springe i vandet, og en karakter kunne godt være ved at drukne. Når de først er under vandet, er det oplagt også at antyde glimt af lys, enten i søen eller på himlen set gennem den glimtende overflade.

Det her er også et godt sted at bringe manifestationer af deres tankeverden i spil (se del 3).

## Lokation - Forsøgsstationen

**Indgange:** Rygter i byen. Antennen er synlig fra byen.

**Spor:** Andrew Crawfords genskin. Globen af Skinnet.

Bemærk: Forsøgsstationen er i modsætning til de øvrige lokaliteter ikke frit tilgængelig, men jeg beskriver den alligevel her rent fysisk og mere plotorienteret igen i del 3. Det er ikke sådan at de ikke bare må gå derhen, men dels har de ikke rigtigt nogen motivation til det fra starten, og dels ligger den geografisk så de vil få nogle oplevelser på vejen. Når de finder Andrew her, kan du gå videre til fjerde og sidste del.

Peaked Hill er med sine små 800 meter den højeste bakke i umiddelbar nærhed af Paradox Lake. De øverste strækninger er i større grad beklædt med buskads og nåletræer end de nederste, men det kan ikke kategoriseres som et bjerg selvom den har sit navn fra sin karakteristiske tindeformede kam. Der er da også nøgne klipper, og her ligger stadig sne, så man fornemmer at man er oppe i højden. Indtil midt i 50'erne var bakken tilgængelig som mål for traveture, men staten overtog den og byggede en lille forsøgsstation som reaktion på uforklarlige målinger i området.

Forsøgsstationen består af en radioantenne og forskellige måleinstrumenter helt oppe på toppen og et par forbundne præfabrikerede pavilloner (de minder mest om containere) lidt længere nede hvor køretøjer kan komme til ad ujævne og smalle veje – og for tiden ekstremt mudrede. Det kræver en Jeep og erfaring at tilbagelægge vejen, så for karaktererne venter der en tung travetur. Bygningerne er omgivet af et trådhegn, men lågen står åben. Fra hytterne løber et kraftigt bundt kabler de sidste par hundrede meter op ad bakken. Ved antennen er der en masse advarselsskilte om højspænding, lav stråling, statslig ejendom, militært øvelsesterræn osv. Men ikke noget der for alvor kan holde indtrængende væk.

Det her er ikke nogen kæmpe regeringsoperation med en masse ressourcer og militær opbakning. Det er en lille base, kun delvist bemannet. Videnskabsfolk besøger forsøgsstationen i korte ophold hvor de ser til jordprøver og målinger, og ingeniørtropper passer teknikken, herunder generatorer og adgangsveje.

**Hvad kan der ske:** Det finder du i del 3.

## Del 3 - Flydende tid

*Det kunne have været en scene fra et af Fuselis billeder, og over alt det øvrige lå dette kaos af noget amorft lysende, denne fremmedartede og dimensionsløse regnbue af kryptisk gift nede fra brønden – som sydede, følte, labbede, rakte ud, tindrede, strakte sig og boblede ondsindet løs i sit kosmiske og uigenkendelige spektrum.*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Tredje del skal betragtes som parallel til de foregående lokationsbeskrivelser: Hvor karaktererne kan bevæge sig relativt frit mellem de stedfaste lokationer, så er det her hændelser der udvikler sig i løbet af dagen, uagtet hvad spillerne finder på, og skal gøre det muligt for spillederen at styre historien og eskalere spændingskurven. I det følgende kommer forslag til hvordan du skrue op for stemningen og trusselsniveauet gennem scenariet.

Det er ikke meningen at Paradox, NY skal udvikle sig til et actionscenarie – det er en snigende horrorstemning der er målet, så du skal ikke være bange for at bruge tid på beskrivelser (så længe du ikke sidder fast i scener der *har* kastet de nødvendige spor af sig). Og forsøg altid at inddrage spillernes fantasi og indlevelse – henvend dig direkte til en af dem og brug konkrete indtryk frem for at tale i generelle vendinger. Det giver dem mulighed for at spørge, „Hørte I andre også det?“ og inviterer til rollespil.

Der gives også et konkret virkemiddel til at trække karaktererne dybere ind i Skinnets magt og presse dem ud i vanviddet. Endelig kommer der forslag til en række mere aktive scener hvor faren er mere håndgribelig.

Skinnet landede og lagde sine sporer i søen, men lyset, farven, er rejst ud i omgivelserne hvor det dagen igennem bliver stærkere og påvirker alting mere og mere. Tidsrummet for disse forvanskninger og mutationer er stærkt accelereret og „urealistisk“. Se det som et kunstnerisk greb, og hvis der *skal* være en forklaring, er det at Skinnet har haft næsten 70 år til at trænge ind i økosystemet og plante sine udenjordiske forvandlingsfrø. Novellen antyder noget af det samme i sit klimaks.

### Fanget i paradokset

Skinnet er vågnet, og det forstærker det naturligt forekommende tilbageløb i Schroomfloden der har givet søen sit navn, Paradox. Man vil normalt ikke tænke nærmere over hvilken vej en flod løber hvis ikke man kender den i forvejen. Men denne gang strækker paradokset sig endnu videre og påvirker tid og rum. Så længe fænomenet pågår (lige så længe Skinnet er i sin vågnende tilstand, cirka 24 timer), er det umuligt at slippe ud af dalen. I praksis bliver karakterer der forsøger at gå ud af dalen, ført på vildspor og bragt tilbage til udgangspunktet. Det er desorienterende og ulogisk, og karaktererne vil blive ramt af hovedpine, kvalme og forvirring indtil de er sikkert tilbage i dalen.

Forvirringen strækker sig også til fornemmelsen af dagens gang. I løbet af formiddagen

forsvinder solen efter en prægtig, næsten guddommeligt smuk solopgang, og det bliver i stigende grad i løbet af dagen vanskeligt at bestemme dens position på himlen. I starten er det bare en følelse af at tidspunktet på dagen ikke stemmer overens med lyset, men senere kommer dagslyset fra en diffus kilde bag skyerne i nord i stedet for dens naturlige plads på himmelbanen. De ser ikke solen gå ned, men i stedet et ubeskriveligt væld af farver der spiller pletvist rundt langs hele horisonten, næsten som om lyset spilder ud over bakkekammene og driver ned mod Paradox Lake som sirup. Skumringen sætter tidligt ind og strækker sig over flere timer, og i stedet for at udvaske naturen i halvmørke som normalt, træder forskellige dele af den frem i skarp relief, mens andet synes helt at forsvinde. (Dermed kan du også sikre en behørigt skummel lyssætning i slutspillet uanset hvornår I når frem til det).

Overordnet: Tilstræb en uhyggelig, magisk stemning – novellen er faktisk rigtig god til det og kan tjene som inspiration.

## Skinnets vanvid

Skinnet er beskrevet overordnet i introduktionen, men i det følgende kommer jeg med mere konkrete eksempler på dets effekt på naturen. Derudover er det meningen at hver karakter rammes på vidt forskellige måder. Det fungerer ligesom med drømmen at hver spiller, på et passende tidspunkt efter at de har forladt huset for at lede efter Andrew, trækker et kort for deres oplevelse af Skinnet. Det behøver ikke være samtidigt. Brug dem til at give hver spiller subjektivt vinklede beskrivelser af det de ser, hører og lugter. Alle karaktererne ser det blå/grønne mos der natten over har bredt sig over bilens kølerhjul, men én bemærker måske hvordan det stadig synes at formere sig og udsender en kvalmende sød lugt af råd, mens en anden ser på det og hører stemmer der synes at stamme fra en vibration i væksten og lyder russisk eller i hvert fald fremmed.

Indtrykkene vokser i løbet af dagen som beskrevet her i del tre af scenariet, og oplevelsernes voldsomhed skal følge med. Når du føler der er bygget godt op til det, kan du begynde at lade det spilde over i decideret galskab. Indtil klimaks dog kun i et kort udbrud eller kollaps. Det skal kunne håndteres eller dæmpes gennem rollespil fra de andre karakterer, altså enten ved at tale til ro eller fastholde med tvang indtil det går over. I sidste del er det derimod passende at drive karakterer uigenkaldeligt ud over kanten, men mere om det senere.

### Skinnet er et mutagen ► Paranoia

Brug beskrivelser bygget på sansespektret der er rå og primitive, krasse og væmmelige. Det er naturen som en urkraft, forrådnelse og unaturlig forvandling. En gennemtrængende evolutionær kraft der er langt stærkere end individets vilje og formåen.

*Du udvikler mistro til de andre og al materien omkring dig.  
Menneskekroppen er væmmelig! Særligt når den er inficeret med u-liv  
... men alle kroppe er fyldt med mikrober og parasitter ... Og hvad sker  
der i alle de andre kroppe? Både dem du følges med her, men også dem du ikke kan se?  
De er derude. Du kan se dem, høre dem, lugte dem ... lige med det yderste af sanserne.*

### Skinnets væsen og affødte galskab

- Mutagen ► Paranoia
- Negation ► Dødsangst
- Fysisk kraft ► Aggression
- Udenjordisk ► Hunger
- Forvansker adfærd ► Psykose

### **Skinnet er en ikke-farve, en negation ► Dødsangst**

Antydninger, fornemmelser, tvivl og beskrivelser i usammenhængende billeder. Skinnet er en farve uden lys, et genskin fra noget universets mørkeste afkroge, en varme der stråler som kulden mellem stjernerne. Det ligger på alle parametre lige uden for det kendte spektrum. En umulighed.

*Du mærker dig selv forsvinde. Skinnet er i alt i dalen, men også i hele universet. I er bare insekter blandt kosmiske titaner – mindre endnu, bakterier, eller éncelledede organismer i et umådeligt hav der opløser mening og identitet. Vores definition af eksistens er meningsløs – hvis vi ikke allerede er døde, kan vi når som helst være det. Og døden er ikke et definitivt endeligt: Den er en evig ikke-væren, opløst, men selvbevidst i en ursuppe af mørke og ondskab. Dit livsmød svækkes i takt med at viljeløsheden vokser. De der mareridt hvor hele kroppen føles blytung og magtesløs? Sådan. Lammende angst.*

### **Skinnet er en fysisk kraft ► Aggression**

Sansninger i grænserummet: Subsoniske buldrende lyde eller sitrende, syngende klange højere end øret kan opfatte. De små hår rejser sig, det murrer i knogler, vender sig i maven og ringer i fyldninger. Karakteren fornemmer Skinnets pulserende kraft i naturen. Usynlige, men mærkbare energiudladninger.

*Du føler dig som en levende lynafleder. Alle de naturkræfter der er på spil ved Paradox Lake, truer med at rive virkeligheden i stykker. Tilfældets brutalitet: Lynet kan slå ned i dig når som helst. Lev mens du kan – overgiv dig til instinkt, natur og drifter – overlevelse for enhver pris. Det er mennesket uden de kulturelt betingede hæmninger. Dræbt eller liv dræbt, den stærkes ret gælder.*

### **Skinnet er udenjordisk ► Hunger**

Skinnet matcher ikke jordisk fysik/kemi (kulstof 14, etc.). Selv når det manifesterer sig gennem jordiske elementer, udviser det disse fremmede træk. Men én ting går igen: fornemmelsen af en levende vilje der driver en uforklarlig cyklus af ekstrem vækst og formering, nedbrydning af stof og energi, frodighed og fortæring. Karakteren sanser og fornemmer Skinnets ubegribelige agenda gennem denne genkendelige proces.

*Alt æder for at vokse, og bag altet er et uhyggeligt skær der vil fortære universet hvis det fik lov. Du mærker en afsindig sult og må bare have føde – mad, kadavere, insekter, egne fingre. Drikker indtil du kaster tang og småfisk op. Kroppen rammes af en basal drift til at formere sig, til at give livet videre.*

### **Skinnet forvansker adfærd ► Psykose**

Skinnet påvirker dyr og mennesker (negativt) gennem sit fysiske nærvær. Dets vilje og udenjordiske intelligens manifesterer sig som en slags korrumpierende besættelse i materien. Her er der fokus på alt det der er forkert – både fysisk og i adfærd, hvordan dyr bryder deres kodning og naturlige habitater. Hvordan livløse objekter virker animerede og bevidste. I lige så høj grad som hvad man kan se observere, er det noget der trænger igennem som en utydelig hvisken eller en stemme for det indre øre.

*Du hører stemmer, og de taler på sprog og i tonefald der ikke er mulige med noget jordisk stemmebånd. Men alligevel forstår du det. For det er ikke kun en stemme – det er en bevidsthed, en vilje, og den er dig. Du bliver distanceret fra dig selv, oplever dig selv i tredje person, vægtløs og på vej væk. Du føler dig som en manipuleret dukke – ligesom alt andet og alle andre i dalen.*

## Blasfemisk natur

Selvom de ikke ved ret meget om dyre- og planteliv, vil karaktererne i løbet af dagen møde insekter, fugle og pattedyr der enten er deforme, overdimensionerede eller udviser anormal adfærd i en grad, så det ikke er til at tage fejl af.

### Plantevækster

I starten, den første tur fra Briar House til Severance, er der ikke noget at sætte fingeren på andet end en fornemmelse af at være i en fremmed natur – første gang jeg gik i en skov af mammuttræer var der ikke noget unaturligt ved det, men sindet skulle alligevel kalibreres. Eller den første gang man oplever en dyb, svensk skov og tydeligt fornemmer hvor umådelig den føles. I løbet af dagen bliver det mere end bare end en fornemmelse: Træer og planter ser ud til at være muteret, og følelsen bliver mere ildevarslende. Bark kan have tekstur som fløjle eller føles fedtet; blomsterstængler er stride som ståltråd, og bladenes farver changerer mens duften giver kvalme eller vækker ulykkelige minder. Sidst på dagen vil pollen være synlige i halvmørket som et kvalmefremkaldende regnbueskær, en sygelig glød driver frem mellem visne blade, og muddret føles decideret klæbrigt og fjendtligt. Søen bundvender, det klare vand forplumres, og der frigives kvælende gasser og dampe.

**Hvordan det kan foregå:** En gennemgående følelse er at træerne bevæger sig af sig selv (det er en effekt af at de i årtier har suget vand op der er inficeret af Skinnet). Karaktererne kan finde dyr der er revet itu af træerne der hurtigt bliver mere aggressive og først spænder ben for karaktererne og siden kan slå eller fastholde dem med grene og rødder. Det kan være en anledning til at bemærke Peaked Hill der stikker op og virker mindre træbevokset. Det kan også være sporer fra planter, giftige duften eller ætsende harpiks.

### Dyreliv

Det samme gælder for faunaen, og her kan du blive mere direkte over for spillerne.

**Hvordan det kan foregå:** Først er det insekterne med en summen der lyder som statisk støj, puslen fra usete dyr der giver indre billeder af savlende kæmpebæster, aggressive fugle med anklagende stemmer der lyder som små børns skrig. Myggene er store og bidske og efterlader en flimrende, olielignende klat hvis man klasker dem. Edderkopper er på størrelse med mus, og deres spind ser ud til at være lavet af menneskehår eller har fanget dråber af noget der ligner rav eller blod. Lad dem finde ligene af døde dyr med væmmelig, væskende sår og smertefulde mutationer. Og senere: En flok af frådende ræve jager i flok. En hjort betragter karaktererne fra mellem træerne med øjne der lyser grønligt i skumringen, og et gevir der er snoet i umulige, fraktale former. Bugtende

former plasker i søen, og små, kriblende fangarme spiller fra klakkende skaldyr der i hobetal er skyllet op på en badebro.

## Manifestationer

Skinnet holder øje med dem, og det er i stand til at skabe illusioner i området omkring Paradox Lake. Faktisk forvansker det fysisk stof, så det er kortvarigt virkeligt, men falder så tilbage i sin oprindelige form. Det gør du i praksis ved at tage udgangspunkt i de idéer der er kommet på bordet i introscenen med reklamen.

Dvs. at hvis en karakter synes reklamen skal indeholde en lykkelig familie, vil de kunne møde kernesunde unger løbe gennem en solbeskinnet lysning i skoven eller et andet passende sted. Men kun kort, så vil de være springe væk og i stedet afsløre sig som en naturlig del af omgivelserne (fx en ræv, en hare – noget der kan have puslet). Det kan også være musikken der synger om det de har snakket om, eller en person i byen der i et splitsekund antager træk efter den kendis de har forestillet sig skal være med i reklamen. Det kan også være mere tematisk: overraskende nyheder om satellitter hvis de har været omkring dem, eller et helt nyt produkt hos købmanden inspireret af noget karaktererne har sagt.

## Galskaben i Severance

Bipersonerne fra landsbyen har udtjent deres formål når karaktererne har talt med dem, og så kan du bruge dem til at eskalere fornemmelsen af fare.

### Den døde enke

Norma begår selvmord. Hendes liv ligger i ruiner, og hun fatter næppe helt hvad der foregår. Skinnet har korruperet hendes nærmeste, og hendes vilje til at leve er suget ud af hende. Eller måske var ondskaben familiens helt egen. I hvert fald bliver Skinnets opvågner for meget, og hun forbinder den med karaktererne der kom og gravede i hendes privatliv. Så hvad enten det er for at hævne sig eller et råb om hjælp, så vil hun forsøge at begå selvmord for øjnene af dem. Hun kan endda hallucinere og se en eller flere af dem som sine børn. Det kan være endnu mere brutalt at lade hende gøre det og delvist fejle hvorefter de finder hende uden at kunne stille noget op. Hendes sidste ord er „Tag mig væk herfra – du har taget alt andet.“ Hvorefter hun affyrer haglgeværet/ springer ud fra en klippe på Peaked Hill med en løkke om halsen/tømmer flasken med rottegift og cyankalium – hvad du synes er mest effektivt.

### Øksemorderen

Stjerneskuddene (eller hvad det er der har vist sig på nattehimlen) gør Don gal og overordentlig farlig for sine omgivelser. Hans er det mest fleksible af de tre encounters, og det kan trækkes ud og bygges langsomt op med lyde fra skoven, trusler råbt på fransk, måske endda fundet af en øksedræbt hund. Udover hans evne til at bevæge sig rundt i skoven, har han også sin gamle, rustne truck der også kan blive et våben. Da karaktererne møder ham, er hans fornuft fuldstændig væk – han er drevet af blindt raseri mod Skinnet, og samtidig har det forvansket hans had og frygt, og en del af hans hjerne



er trukket tilbage til den nat i 1897 hvor Skinnet kom til jorden og drev en gruppe franske pelsjægere til mord. Du behøver ikke holde igen med Don – han skal ikke slå nogen ihjel, men du har fortælleretten, så lad ham bare hugge en karakter ned netop som de tror de har talt ham til ro. Ofret dør ikke, men mister måske et par fingre eller brækker armen – nok til at det gør ondt, men ikke kommer i vejen for sidste del. Karakterer der har fået fingrene i våben (Normas gevær eller en måske en tjenestepistol fra forsøgsbasen), er fuldt ud berettigede til at gribe til nødværge. Men sørg for at det så bliver inkompetent og pinefuldt for alle involverede.

### De gale kunstnere

Mitch og Linda bliver endegyldigt drevet til vanvid. De kan være lidt vanskeligere at iscenesætte, men et godt bud kunne være tilbage i Briar House hvis karaktererne enten kommer tilbage dertil i løbet af dagen, eller når de bringer Crawford hjem. Mitch har malet ud over flere forskellige store flader – herunder gulve og vinduer. Hans farver glinser af et overjordisk skær – det er spor af Skinnet der er blevet aktivt i takt med dets vågnende bevidsthed. Han er selv smurt ind i maling, men han har også benyttet sit eget blod, og en del af hans ansigt er horribelt ætset af ufortyndede opløsningsmidler med raffineret materiale fra stjernerne. Linda har smadret vægge og paneler af farvet glas og plastic og skabt en portal der fører til indgangen til Crawfords bunker. De skarpe, takkede kanter har revet hendes klæder og kød til blods, og flere af hendes knogler er forvitret indefra og brækket, så selve hendes krop udgør et makabert kunstværk i sig selv. De vil begge kunne overleve med behandling, men de er tabt for verden, og ligesom i novellen vil døden være en mere nådig skæbne, og det må du selvfølgelig gerne spille på – ikke at gøre noget kan næsten ses som at have overgivet sig til Skinnet. Enhver der fordyber sig i deres kunstværker, vil i løbet af kort tid gå fra forstanden – det er en fin anledning til at skubbe karakterer ud i et kortvarigt anfald af sindssyge som beskrevet tidligere.

### Andre

Hele Severance kan være ramt af en zombielignende epidemi. Indbyggerne driver rundt i halvmørket med skinnende øjne. De er ude af rækkevidde og ikke farlige – deres sind var for svage til at overleve Skinnets opstandelse. Men for stemningens skyld kan de godt stimle sammen om Briar House og stå og visne i mørket med deres døde, lysende øjne.

## Sendemasten

Sporene skulle gerne skubbe karaktererne mod forsøgsstationen på Peaked Hill: Kunstnernes værker afbilleder den, Dons vrede er rettet mod de fremmede, Norma er fuld af konspirationsteorier. Du kan også lade en mystisk farve flakke over bjerget – det mest håndgribelige tegn på Skinnet de har fået indtil nu. Endelig kan man tale til logiske spilleres fornuft: Der må være en radio deroppe der kan række ud af dalen så man kan kalde efter hjælp (på det her tidspunkt er en eller flere af Severances borgere kommet til skade eller døde).

### Aktivitet ved sendemasten

Karaktererne når frem til skurene, og de kan høre uhyggelige klagende lyde mellem

træerne længere oppe, nærmere antennen. Døren til det ene skur står åbent, og basen virker forladt selvom der holder en Jeep udenfor. Hvis de skynder sig indenfor, finder de Andrew liggende på gulvet. Hans hænder er beskidte (faktisk også forbrændte, men det ser man ikke umiddelbart), og han virker groggy. „Hjælp mig væk ... hjem ...” Lydene kommer nærmere, men de har yderligere et øjeblik til at kigge sig omkring.

På væggene hænger adskillige fotos af Briar House, og flere krydser på et kort udpeger huset som særligt interessant. Instrumenterne er svedne, men der er stadig uforklarligt lys i målerne og en brummende lyd fra teknikken. Flere verdens-/stjernekort er fundet frem og viser tilsyneladende satellitbaner. En tjenestepistol ligger ved siden af en væltet kop kaffe på et lille campingbord.

Hvis de bruger tid på at kigge rundt – eller bevæger sig op ad bakken inden de går ind – ser de den vagthavende soldat fra forsøgsstationen. Han kommer stavrende som et levende lig, og i skumringsskåret lyser hans øjne i en ubestemmelig farve der giver hovedpine at se nærmere på. Han udstøder guttural, klagende lyde, men de lyder som om der sidder en anden i hans svælg og udtaler dem. Store dele af hans synlige hud er skorpet og sveden, men knastør, frem for en forbrændings væskende sår.

Soldaten (der står *J. Garcia* på hans jakke) kom kortvarigt i karambolage med Andrew, men så lykkedes det Andrew at skabe forbindelse mellem Skinnet og antennen ved at bruge sig selv som leder. Det afstedkom en energiudløsning af Skinnets energi der fór i Garcia. Han er død, men animeret af minder og Skinnets kraft. Han vil forsøge at stoppe karaktererne, og han svinger vildt med armene og stanger med hovedet hvis han kommer tæt nok på. Men han er ude af stand til at håndtere et våben (han har heller ikke et). Skud og slag kan bremse ham, men det der driver ham, lader sig kun stoppe ved at fordrive Skinnet eller brænde legemet til slagter.

De kan få en omtåget og svækket Andrew op i Jeepen og benytte den til at køre til Briar House. Hvis nogen rører ham, vil de mærke en let summen fra ham – som en ganske svag elektrisk udladning. Forsøger de at forlade dalen, kan du bare klippe til at de holder ind ved huset – så brat vil det også føles for karaktererne.

Karaktererne kan godt finde en brandøkse og give sig til at hugge de forstærkede kabler og rør over – eventuelt med fare for liv og lemmer – men det nytter ikke noget: Som med tv’et i sommerhuset er forbindelsen mellem Skinnet, Crawford’s opfindelse og æteren skabt, og den er ikke afhængig af strøm og andre kedelige detaljer – i hvert fald ikke de næste 24 timer, så længe Skinnets energi er vågen og aktiv.

## Del 4 - Signalet

*Det skete i juni omkring årsdagen for meteorets fald, og den arme kvinde skreg løs om ting i luften, hun var ude af stand til at beskrive. Ting bevægede sig og forandrede sig og svirrede, og ører genlød af impulser, som ikke rigtig var lyde. Noget blev fjernet – hun blev berøvet noget – noget fæstnede sig til gengæld i hende som ikke burde være der.*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Vi er fremme ved klimaks, det dramatiske punkt hvor den fulde, forfærdelige erkendelse sætter ind (anagnorisis).

Den lettest tilgængelige løsning på (flugt fra) galskaben er at acceptere Skinnets magt, dvs. lade nattens drømmesyn komme til udtryk gennem reklamen. Men det vil have voldsomme konsekvenser i verden. Så spørgsmålet er om karaktererne har viljen til at nægte Skinnet og betale prisen.

### Bunkeren

Tilbage i Briar House er der nu et uhyrligt skær over huset. Der er tusindvis af stjerner, men også snefnug i luften, og det hele spejler sig i den blanke sø – som en flimrende fjernsynsskærm. Inde i huset kan de eventuelt finde Linda og Mitch, og hvis du har andet du gerne vil have fyret af, er det sidste chance inden klimaks.

Denne gang er den skjulte indgang til bunkeren gjort synlig, eller Andrew kan vise vej. En metaltrappe bag en skjult dør i bryggerset fører ned. Man har groft sprængt vej gennem klippen og bygget metaltrin hen over den rå spalte. Kabler, ledninger og rør løber ned i skakten parallelt med trappen. Trappen fører ned til et lille beskyttelsesrum – der er ikke så langt ned.

Siderne er buede og endevæggene flade – som en quonset-hytte. Væggen nærmest hvor man kommer ned (man skal lige igennem et par slusedøre), er fyldt med rod og væltede reoler – store dele af provianten er bare dynget op i den ene ende for at give plads i den anden. Her er hvad man ville forvente af dåsemad og andre forsyninger. Den modsatte endevæg er pudset og plan, og fugt trænger ind og pibler let ned over den. Denne overflade fungerer som en slags sendeflade. Den udsender den samme hvide støj med regnbuefarvede glimt i som fjernsynet ovenpå.

Mellem det der mest af alt virker som tilfældigt skrammel, er et skrivebord med elektronikværktøj – det er her Andrew har arbejdet på sine inspirerede opfindelser. På bordet og gulvet ligger noget der ligner glasskår – glober fra søen der har indeholdt Skinnets kim. Et depotrum er fyldt med flere kasser af kuglerne beregnet til at indgå i det nye Zephyr-tv's billedrør.

Der er ingen vej ud før den endelige konflikt er afgjort. Enten smækker de hermetiske døre, og kun Andrew kan åbne dem, eller også er det Skinnet selv der holder på karaktererne ved at lamme enhver der forsøger at flygte, med mareridtsbilleder eller

fysisk ødelæggelse.

### Andrew og genskinnet

På gulvet ligger den sande Andrew Crawford. En skrumpet, forbrændt krop. De yderste, tynde led – fingre, næse, ører – er nærmest forstøvet, og dele af huden virker sveden eller bestrålet. Alt andet er indsunket og skrøbeligt. Men han er ikke død – hvis nogen rører ved ham, presses tyktflydende delvist koaguleret blod ud gennem sprækker i den gølge hud, knogler knækker som tørre kviste, og kroppen dirrer. Aflivning vil være det mest humane.

Andrew gik herved i nat da Skinnet vågnede (efter at have fikset sikringen og fået lyset tilbage i huset). På det tidspunkt gik farve og menneske i forening. Legemet sank sammen og har ligget her siden, men et genskin, en hul kopi, vågnede i dets sted. Genskinnet tog på et tidspunkt i løbet af dagen op til forsøgsstationen. Nu har det bragt karaktererne og signalet tilbage fra antennen, og forbindelsen er sluttet. Det mister lidt af sin fasthed, det flakker og summer statisk, men bliver i lokalet og kan tale på vegne af Skinnet.

### Illusionen

Scenariet er i sin sidste fase, og der skal ikke være nogen tvivl om hvad der foregår, så her må du bruge Andrew/genskinnet til at hjælpe forvirrede spillere på vej, men selvfølgelig er det bedst hvis du kan undgå enetalen.

Det her er humlen: Skinnet er en udenjordisk magt der hviler i det skjulte, korrupperer sine omgivelser og samler kræfter indtil det kan ekspandere voldsomt og pludseligt, en formeringsproces der muterer og fortærer alt omkring sig. Men hvis først farven, lyset, slipper ud og planter sine kim, vil det kunne begynde processen forfra, over et større og større område. Crawford har, inspireret af den skærende klare og fremmede intelligens, muliggjort denne spredning gennem radiobølger og ved hjælp af et særligt konstrueret tv-apparat. I sammenhæng vil de to ting gøre Skinnet i stand til at invadere amerikanske hjem (i første omgang, på sigt hele verden) og plante sine sporer i seerne. De vil blive først apatiske, siden gale, og alle vil blive drænet fysisk. Det bliver *Invasion of the Body Snatchers*.

Men samtidig står Skinnet for forblændelse. Det der skal til for at sikre dets udbredelse, er kommunikation mellem en ubegribelig, ikke-korporlig eksistens og kulstofbaserede, marginalt intelligente aber. En oversættelse er nødvendig. Det er derfor karaktererne er blevet kaldt hertil – de skal muliggøre transmission fra Paradox Lake ud i De Forenede Stater. Det har imidlertid en bagside som Crawford/Skinnet måske ikke helt har tænkt igennem eller i hvert fald har negligeret: De er netop mestre i mediemanipulation, og den evne til at forme sandheden vil de også kunne bruge imod Skinnet – til at gennemskue det og til at begrænse dets eventuelle indflydelse.

Det er dér vi står nu – foran det endelige opgør mellem Skinnet og billedmagerne. Karakterernes kreative evner er vejen til forløsning – enten af deres eget eller Skinnets potentiale.

## Skinnets magt

Alle karaktererne har en brist i deres personlighed der tidligere blev antydnet gennem deres karaktertræk, og den kan bruges imod dem nu. Det er dét der gør det umuligt for dem at opretholde et sundt forhold til deres kære og omgivelser. Deres tendens til at nedgøre, karikere, skubbe fra sig. Skinnet vil kunne tilbyde dem at overvinde eller komme af med disse laster som betaling for at levere reklamekampagnen. Skinnet kan kommunikere handlen gennem genskinnet af Andrew Crawford eller den flakkende „skærm“ i bunkeren. Du kan enten lokke karaktererne ved at tale til dem, men du kan også vælge at uddele Skinnets tilbud som et kort.

### Karaktertræk og -brister

- Bonvivant ► Misbrug
- Idealist ► Fremmedfrygt
- Pioner ► Fortrængning
- Eventyrer ► Afhængighed
- Elegantier ► Fobi

### Misbrug

*I Skinnets verden er dette nødvendige filter indbygget og naturligt. Alle er en ø, og en perfekt beruselse ligger over alting.*

### Fremmedfrygt

*I Skinnets verden er der bekræftelse af denne frygt. Skinnet er ikke din fjende, men garanten for de værdier du sætter pris på – det er alle de andre der forsøger at invadere det der er dit.*

### Fortrængning

*I Skinnets verden er du fri. Ikke til at være dit eget forfejlede selv, men til at være det pletfri idealbillede du drømmer om.*

### Afhængighed

*I Skinnets verden bliver den sult mættet. Både som en konkret sonde direkte i ind i dit væsens årer, men også bare som en fornemmelse af mening og mæthed. Af farve og lys.*

### Fobi

*I Skinnets verden er reglerne håndhævet af en guddommelig magt menneskene har mistet siden Gud blev erklæret for død. Det vil tage frygten fra dig og straffe alt det der gør dig bange, og som er uforklarligt.*

## En kamp på idéer

Udover at pirke i karakterernes indre sår, har Skinnet også den fordel at det ikke behøver dem alle sammen for at lykkes med sin plan. Karaktererne kan vende sig mod hinanden, voldeligt, og det er fint. Hvis en spiller ønsker at hjælpe Skinnet, kan h/n bruge den mørke indflydelse det har øvet over dem: nattens mareridt eller de fysiske sansninger de fik tidligere på dagen. Spilleren kan fortælle hvordan vedkommendes karakter „angriber“ de andre med vendinger fra disse kort, og for ofret vil det føles fysisk.

Man kan forsvare sig ved selv at bruge de samme kræfter eller finde et modsvar i sig selv. Det kan være at indrømme og konfrontere en brist eller bruge sin kreativitet til at

omformulere konteksten for angrebet.

I et systemløst scenarie som det her er der kun rollespillet at falde tilbage på, og det kan være hårdt at finde på, så en del af din rolle bliver at hjælpe spillerne på vej. Snak om nødvendigt åbent om hvad der kan lade sig gøre inden for denne fiktion og lad så spilleren fortælle og dramatisere.

## Mulige løsninger

Hvad stiller de så op?

Der er to primære løsninger, ingen af dem ideelle – i hvert fald ikke for karaktererne. Vær åben over for andre muligheder, men fasthold en grad af dystopi – der er ikke nogen happy end, det ville være plat. Og dynamit er ikke vejen frem.

### Sulte Skinnet ud

Når først Skinnet er gået ind i sin vækst-/ynglefase, vil det før eller siden begynde at æde af sig selv. Hvis det bliver nægtet en vej ud af dalen, vil det begrænse skaden.

Men der er to alvorlige skår i glæden: Paradox Lake er fortabt. Alle vil dø en ubehagelig død (galskab, selvmord, eller rådne op indefra), naturen vil forgå, og søen vil for altid være et forbandet dyb når undergrunden bryder sammen, og der opstår flere hundred meter dybe sprækker på søbunden. Adirondacks får sin helt egen „afsvedne hede“. Og ikke kun søen, også hovedpersonerne. De vil skulle ofre sig selv, blive i huset og se alting dø. Det andet store *men* i den her løsning er at finde i Lovecrafts novelle: En lille del af Skinnet vil overleve. Det vil skyde op mod stjernerne, blot for at falde ned igen og gemme sig i landet – måske i en ny dal, men dets evne til at rejse er begrænset – samle kræfter over årtierne og en dag forsøge igen. I den helt onde udgave hægter Skinnets „barn“ sig fast på en satellit hvor det kan være i fred indtil det kan finde et passende sted at vende tilbage til jorden.

### En ny vision

Lidt mere håbefuldt er muligheden for at adlyde Skinnets befaling, genskabe dets vision, men i deres eget billede. Skinnet vil nå ud i verden, men dets evne til at formere sig og plante kim i de intetanende seere vil være stækket.

Det handler om at få reklamen til at matche med drømmene – de onde billeder fra den første nat i huset. Det vil gøre en ende på mareridtene, men kun fordi Skinnet har fået sin vilje. Kunsten er at formulere en udgave af reklamen der åbner op for at menneskene kan stå imod – at de har vilje og handlefrihed i det idyllisk udseende mareridts-scenarie Skinnet forestiller sig. Hvordan, er op til spillernes kreativitet, og det er ikke let, så deres succes vil være afhængig af hvor large du som spilleder er. Men udover at de lukker Skinnet ud i verden hvor det *vil* kræve sine ofre og få mulighed for at brede sig, har det også den følgevirkning at de opgiver en del af deres sjæl. De bliver en mild udgave af Crawford – viljeløse genskin, dog stadig beboende deres kroppe. De vil møde ind på jobbet mandag morgen og opføre sig som normalt, men dag for dag vil deres handlinger blive mere og mere automatiserede og falske. Menneskelige droner, de

første ofre for deres reklame som de har været udsat for i en meget kraftigere dosis end andre.

### **Modstandskamp**

Hvordan bekæmper man en farve der ikke engang er en rigtig farve? Fysisk sabotage mod sendemasten har begrænset virkning, for det er ikke et radiosignal som sådan – Skinnet vil kunne nå ud på andre måder, via fjernsyn og reklamebudskabet alene. Det er helt omsonst at slå på Crawfords genskin eller den flimrende skærm. Den virkelige Andrew er ikke længere vigtig for den store plan, så det vil hverken gøre til eller fra at dræbe ham, udover at gøre en ende på hans lidelser.

Der er som sagt muligheden for at levere en reklame, men forsøge at undergrave budskabet. Hvis modstandstemaet bliver for stærkt, underkastelsen for forbeholden, vil Skinnet tage det som trods og straffe karaktererne. Det kan ske ved at spille på deres svagheder og den gryende galskab og styrke smerten fra drømmebillederne (som nævnt tidligere under En kamp på idéer). Illusionen er her i slutspillet så stærk at det ligefrem kan trække dem ind i dets mareridtsverden af slaver og kosmisk lidelse. Hvis ikke spilpersonerne giver efter og retter ind, vil det drive dem i døden, hvilket giver en halv sejr som ovenfor fordi Skinnet så vil sulte.

### **Det kosmiske møde**

Erfarne Cthulhu-spillere – eller bare spillere med en god fantasi – vil måske overveje at gå ind i Skinnet: den flimrende skærm på endevæggen. Præcis hvordan det tager sig ud, må til dels afhænge af hvordan I har spillet det, men det kan fx være at de bliver i stand til at komme ud af bunkeren og op til søen hvor de ser Skinnet ankomme i 1897 som en regn af giftig antifarve. De ved ikke hvad der sker tilbage i virkeligheden, men måske får de et nyt, falskt liv ved Paradox Lake som de sære fremmede, eller de smelter sammen med Skinnet og optages i krystallinske glober der bliver fundet af en ung Crawford hvorefter de begynder at hjemssøge hans drømme og inspirere til en reklamefilm. Det kan også være en endnu mere syret sekvens i Skinnets egne drømme om dets hjem blandt ukendte galakser, et sted på den anden side af stjernebilledet Svanen – hvis du synes det er passende, kan de trække Skinnet med sig ud mellem stjernerne, væk fra jorden (selvfølgelig på nær den lille splint der måske ender i en brønd hos en sagesløs familie i bakkerne).

### **Forløsning af karaktererne**

Målet for spillerne, udover at tjene eller bekæmpe kosmisk ondskab, er at overvinde de svagheder de er blevet påtvunget eller havde med sig hertil. Rent praktisk: at smide de negative karaktertræk (på de udleverede kort) væk. Det kan de gøre ved at give efter for dem, men så vil Skinnet vinde, eller ved at blotte deres brister.

### **Coda**

Rund af med et lille fortalt efterspil. Hovedpersonerne der møder på arbejde og ivrigt fortæller om den nye vision for Zephyr. Eller hvordan de pludselig sidder som genskin i deres bil, på vej væk fra Paradox, uden nogen erindring om begivenhederne, men med et nyt grusomt formål. Eller en montage over dalens død. Eller satellitter der

transmitterer Skinnets lys i en fast bane over jorden. Eller en lille amerikansk kernefamilie der sidder og ser den reklame de har skabt.

Og derefter er det slut.



## Appendiks

*Hvilket væsen havde hans skrig og ankomst mon vækket? En vag frygt holdt ham tilbage, og han hørte flere lyde nedenunder. Det var utvivlsomt tale om, at noget tungt blev slæbt afsted, og han hørte en højst modbydelig, klæbrig lyd som af en diabolisk og beskidt slags sugen. Gode Gud! Hvad var det dog for en sælsom drømmeverden, han havde forvildet sig ind i?*

– *The Colour Out of Space*, H.P. Lovecraft

Her finder du inspiration og strøtanker – intet af det følgende er strengt nødvendigt for at køre scenariet.

### Andrew Crawford

Andrew Crawford er 49 år (født i 1917), single og en succesfuld forretningsmand.

Hans forældre, Henry og Margaret, er kommet i Adirondacks i mange år. Fra han var helt lille, holdt han sommer i Paradox Club med sine forældre, og det gjorde han indtil den lukkede i 1930, da han var 13 år gammel. Den sidste sommer, næsten skæbnebestemt, fandt Crawford Skinnet i søen – han havde måske fornemmet det tidligere, men først her kom de i direkte kontakt. Siden forfulgte de umulige farver ham i drømme og vågen tilstand.

Familievirksomheden, Zephyr, havde oprindeligt investeret i elektriske apparater og fungerede som underleverandør for forskellige andre brands, men med byggeboomet efter første verdenskrig, gik man for alvor ind i elektrificering af både industri og det moderne hjem. Investeringer der i stort omfang gik i stå, eller i hvert fald tørrede drastisk ud, i børskrakket. 30'erne var hårde for hans forældre, og de blev begge syge, men fortsatte med at drive en konservativ, stagneret business.

I 1942 var Crawford 25 år gammel, og han meldte sig til krigstjeneste. Han forlod aldrig USA, men fungerede som telegrafist i flåden. Efter krigen vendte han regelmæssigt tilbage til Paradox og overvejede endda en overgang at poste penge i klubben igen. Han involverede sig også i stigende grad i firmaet og strømlinede brandet til at koncentrere sig om færre, men egne produkter rettet mod efterkrigstidtidens optimistiske middelklasseamerikaner: radioer, særligt bilradioer, og tv-apparater hvor Andrew kunne trække på de kontakter han fik under krigen, men også et bredt udvalg af aircondition, køkkenmaskiner etc.

Hans mor døde et år efter hans far, i 1954, og han overtog til fulde familievirksomheden. Samme år opkøbte han en del af landet omkring Paradox og begravede dem på en lille tue i søen der i dag kaldes for Crawford efter dem. Han iværksatte også konstruktionen af Briar House som sit sommerhus. Men han kom fra starten af regelmæssigt i området og ledte i hemmelighed efter Skinnet i søen. Han fandt det ikke, men det fandt ham, og meget hurtigt begyndte deres bevidstheder at gå i sync.

Forretningen ændrede sig under den nye direktør. Crawford var meget bedre til at læse markedet, og han var et naturtalent (eller måske inspireret af Skinnet) til teknologi. Nu, i foråret 1966, står han over for en lancering af Zephyrs nye tv – med endnu bedre farvestyring, inspireret af rumteknologi! – og ambitionsniveauet er ikke blot at tjene penge, men også at tjene Skinnet.

## Paradox Lake

Scenariet foregår ved Paradox Lake i Adirondacksbjergene i delstaten New York (Essex County).

Det er et bakket og bjergrigt landskab med mange floder, søer og vandfald, men også marsk og sumpland. Hele området er tæt bevokset med blandet, vildtvoksende skov, både nåle- og løvtræer. Tidligere var her en massiv tømmerindustri, men siden 1885 har området været en beskyttet nationalpark, og det er yderst sparsomt med mennesker. Men mange kommer og vandrer i naturen, eller står på ski i de højere bjerge lidt mod nord (omkring Lake Placid).

Scenariet udspiller sig i starten af april. Der er meget stedsegrøn bevoksning, og løvtræerne er også begyndt at folde bladene ud. Små blomster spirer frem. Men det er stadig så tidligt at der også står næsten nøgne træer, og det tøndende underlag betyder at der er sjappet overalt, og strømme af mudder pibler ned ad skråningerne. Alligevel er Paradox en anelse mere klar i sin farvepragt – et fænomen der er særligt for denne dal. Skyer ruller ind over højdedragene, med enkelte solglimt imellem, men det er ret koldt, og inden scenariet slutter, accelererer spiringsprocessen, og sneen falder flimrende og efterlader sig et dramatisk forandret landskab.

### Paradox-dalen

Severance er en lille landsby ved indgangen til dalen – blot en håndfuld huse ved søen og enkelte „butikker“. I den modsatte ende af søen ligger en forladt klynge huse der deler navn med søen. Stedet blev rømmet da man byggede hovedvejen i den anden ende af søen. Den nærmeste by er Schroon med under tusind indbyggere, en lille skole, et par cafeer, osv. (men hverken hospital eller sherif, dog er der et par deltids-deputies) og en parkranger.

Paradox-søen har en østlig og en vestlig ende, med Crawfords Briar House beliggende på halvøen i midten. Den er godt syv kilometer lang og halvanden bred. Navnet siges at komme af et naturfænomen hvor smeltevand i foråret fra Adirondacks får Schroonfloden til at løbe baglæns (lokale påstår, forhåbentlig i spøg, at paradoks er et indiansk ord der betyder 'vandet løber baglæns'). Søen næres af naturlige kilder. Den er i snit seks meter dyb, og 20 på det dybeste punkt. Lidt nord for søen ligger Peaked Hill, et lille bjerg på 2.200 fod, og det tager et par timer at vandre til toppen, men den har været lukket siden der for et par år siden blev oprettet en forsøgsstation, og nu stikker en antenne op. Mod syd ligger det lidt højere (2.556 fod) Pharaoh Mountain (ved Pyramid Lake), og ikke ret langt nordpå går de høje bakker over i deciderede bjerge med Mount Marcy som højeste punkt (5.343 fod).

## Severance

Severance består af en snes spredte huse, kun delvist beboet af en hensygnende og aldrende befolkning. I weekenden for scenariet er de så apatiske og fraværende at de ikke spiller nogen rolle andet end som uhyggelig undergangsstemning. Posthuset er lukket, og selv hvis denne weekends begivenheder ikke fører til undergang, er det kun et spørgsmål om kort tid før byen er lige så død som dens tvilling i søens modsatte ende.

Karaktererne vil stifte bekendtskab med fem lokationer og deres beboere. De er nærmere beskrevet hvor de optræder i handlingen, men for at give et samlet indtryk af „downtown“ Severance følger de her: Lake Paradox Club, en lukket landklub for overklassen der nu står forfaldend og, siges det, hjemsøgt hen. To lokale kunstnere, Linda og Mitch, har en lille biks hvor de sælger deres syge værker. Gnavpotten Don har et autoværksted og strejfer rundt som krybskytte i skovene. Norma passer havecentret der mest fungerer som købmand og er byens sidste, spinkle livline. Og endelig er der den bemandede forsøgsstation på toppen af Peaked Hill.

En grusvej fører fra Briar House til Severance og derfra videre ud til hovedvejen.

## Briar House

Scenariet begynder og slutter i Andrew Crawfords sommerhus ned til søen. Det er bygget i et modigt og moderne design, og det er nærmere beskrevet under den første scene i del 1.

## Farvefænomener

Skinnet er fremmedartet og dermed vanskeligt at gengive. Her følger nogle forslag.

### Fænomener med lys

I starten skal du bare påpege de usædvanligt smukke forårsfarver i Paradoxdalen der burde være mere affarvet og mudret så tidligt på året. En smukt genskin over søen. Solnedgangens usædvanlige farvespil. Pas på med ikke at kalde for direkte opmærksomhed på det – der vil næsten helt sikkert være Mythos-amatørekspertes der hurtigt kan spotte at der er tale om en „Colour“ (derfor er der også tænkt lidt vildledning ind du kan benytte dig af – se herunder).

### Signal og stråling

Skinnet kommer – som i originalnovellen – til udtryk gennem stråling der ikke lader sig måle med jordisk teknologi. Men moderne måleinstrumenter opfanger dog „noget“. Måske er det dette noget der forvansker lyset over Paradox? Derudover har Skinnet i denne historie en stemme. En statisk knitren, en flimren eller flakken fanget ud af øjenkrogen. Sommetider funkler det i søen, andre gange på himlen. Sommetider som sne på signalet i det dybeste mørke, andre gange som en fornemmet sansning af et usynligt farvespektrum i de spirende blade og blomster, en regnbue, solnedgangen, den moderne kunst i Briar House.

## Flora og fauna

Ingen af karaktererne er eksperter i biologi, og intet er oplagt forkert. Men der er

pludselige, uforklarlige huller i søen med meget stor dybde. Jorden i skråningerne er udhulet, og rødderne visnede og indtørrede. Mange af dyrene har underligt lysende øjne. Frugter, bær og grønsager er i de seneste dage begyndt at vokse ud af kontrol – de antager forkerte former og farver, og de smager i starten saftigt og sødt, men meget snart besk og bittert.

### **Borgerne i Severance**

Læs mere om de enkelte bipersoner i de relevante scener. Forestil dig dem som på overfladen „velfungerende“ mennesker med deres personligheder i behold. Men deres bevidsthed er inficeret af Skinnets der nu hvor det er vågent, kan slå dem over i en dronetilstand hvor de tjener Skinnets højere formål. NB: Karaktererne kan også blive påvirket, men de har ikke den samme livslange infektion, og de vil derfor bevare en vis portion af deres identitet, også når tingene går amok i slutspillet.

### **Det lysende geni**

Skinnet har kun mulighed for at handle indirekte, men det udnytter Crawford med hvem det i flere år har stået i telepatisk forbindelse, som sin forlængede arm. Hans funktion er beskrevet undervejs i scenarieteksten.

### **Vildledning**

Det vil formentlig være umuligt at holde Skinnets sande væsen hemmeligt til det sidste – og hele formålet med efterforskningen er at afsløre sandheden – men forhåbentlig vil det fulde omfang først stå klart undervejs. Hvis du ønsker det, er der et par tricks du kan benytte dig af for at bevare overraskelsesmomentet. Du kan få spillerne til at tænke i andre baner ved det du siger: Benægt, forti, så tvivl og bed spillerne spille med på uvidenheden.

Alternativt kan du antyde en anden mytologi. Måske er Paradox Lake forbundet til et dybere hav hvor Dagon hersker? Måske er der en sammenhæng med det baglænsløbende vand? Landsbyboerne er sære, og et eller andet er *off* ved deres udseende – ikke at de ligner frøfolk, men Lovecraft beskriver også bønderne i Dunwich som stærkt indavlede. En anden klassisk kandidat ville være Shub-Niggurath: Vi er i et frodigt, øde område. Dyrene er deforme, og det er ikke usandsynligt at der kan leve en særlig modbydelig art af sorte geder i højdedragene. Eller måske har det noget med Nyarlathotep at gøre. Kun et par kilometer mod syd ligger Pyramid Lake, og yderligere lidt derfra Pharaoh Mountain – måske har den gale gud en særlig forbindelse til Crawford-familien? I den ældste Lovecraft-historie om Nyarlathotep optræder han som en profet der nedstammer fra faraoerne, fremviser utrolige opfindelser og plager sine omgivelser med mareridt. Kunne det passe på Crawford?

Du kan også bare sige, skidt med det og tillykke – dine spillere er totalt snedige og har fortjent at svælge i deres egen kløgt. Det vil ikke vælte scenariet.

### **Lovecrafts Colour**

Novellen *The Colour Out of Space* blev udgivet i 1927 i *Amazing Stories*. Den skiller sig lidt ud fra mange af Lovecrafts øvrige værker ved at læne sig mere op ad science fiction,

eller weird science, men han refererer senere, i *At the Mountains of Madness*, til The Colour, så i en eller anden forstand er den en del af det vi kalder for Mythos. Novellen er netop blevet fornemt nyoversat af Jakob Levinsen (*Cthulhu kalder – fortællinger 1926-1928*, Kandor, 2018).

Det er kort fortalt historien om familien Gardner der rammes af en forbandelse da en meteorit falder ned i nærheden af deres hus. Meteoritten indeholder et fremmed stof, en ukendt farve, der tilsyneladende fremmer vækst omkring sig på en sygelig måde – området bliver efterfølgende kaldt for „den afsvedne hede” – og driver Gardnerne til vanvid. Til sidst vender farven tilbage til rummet ... men efterlader også en lille bid af sig selv (eller hvordan man nu tolker det). Historien genfortælles af en lokal, Ammi, til en nysgerrig landmåler der er i området for at forberede opførelsen af en dæmning vest for Arkham, Massachusetts – historien når således læseren gennem flere led. Det er absolut en af Lovecrafts bedre historier, og jeg har vedhæftet den, så du selv kan læse den – den er også at finde i flere gratis højtlesninger på Spotify, YouTube m.v.

Udover weird science-vinklen er det også blevet beskrevet som en variant over en vampyrhistorie hvor livet langsomt suges ud af Gardnerfamilien. Men hele deres ubønhørlige undergang er også fortalt med en næsten bibelsk fascination af lidelse, som i historien om Job.

### Andre nuancer

Michael Shea samlede i 1984 tråden op og skrev en uofficiel fortsættelse, *The Color [sic] Out of Time*. Dæmningen er bygget og dalen oversvømmet. Men farven bor stadig i Gardners brønd, nu på søens bund. To ældre herrer er som nogle af de eneste i stand til at se/fornemme farven og beslutter sig for at sætte en endegyldig stopper for dens magt. Som i Sheas andre Mythos-relaterede historier optræder Lovecrafts værker som kilder til skjult kundskab om monstre. Det er ikke stor kunst, men Shea er god til at beskrive det uhyrlige i en jordnær setting. (Disclaimer: Jeg har først læst den efter at jeg gik i gang med scenariet!)

Historien er filmatiseret på tysk som *Die Farbe* (2010), og den skulle være aldeles hæderlig. Der findes også en ældre udgave, *Die, Monster, Die!* fra 1965 der kun løst forholder sig til forlægget og at dømme på traileren ikke særlig godt. Se også *Colour From the Dark*, 2008 og *The Curse*, 1987. Et helt andet bud kunne være *Annihilation*, 2017 – faktisk ville jeg oprindeligt have placeret scenariet ved et fyrtårn, men det fik denne film spoleret. Tropen med „den magiske meteor” er at finde mange steder, og der er også et element af *Invasion of the Body Snatchers*.

I forhold til hvor meget Cthulhu-materiale der er udgivet, er der ikke mange scenarier om farven, men jeg vil dog fremhæve et til Trail of Cthulhu, nemlig *The Dying of St.*

### Scenarier om farven (og udgivelse)

- *The Killer Out of Space*, af William A. Barton (Cthulhu Now), *Chaosium*, 1987 (Call/Now)
- *Machine Tractor Station Kharkov-37*, Bret Kramer (MU Monograph #0310), *Chaosium*, 2004 (Call)
- *The Colour of His Eyes*, af Cody Godfellow (Secrets of San Francisco), *Chaosium*, 2006 (Call)
- *Of Angels and Bones*, af Brandon Hanlan (Halloween Horror 2), *Chaosium*, 2006 (Call)
- *M-EPIC*, af Warren Banks (Delta Green: Targets of Opportunity), *Arc Dream*, 2010 (Delta Green)
- *A Hard Road to Travel*, af Gary Sumpter (Strange Aeons II), *Chaosium*, 2010 (Call)
- *Star Seed*, af Stuart Boon (Cthulhu Britannica: Shadows over Scotland), *Cubicle 7*, 2011 (Call)
- *The Dying of St. Margaret's*, af Graham Walmsley (The Final Revelation), *Pelgrane Press*, 2013 (Trail)

Margaret's af Graham Walmsley.

### **Men hvad er farven egentlig?**

Lovecraft forklarer det ikke selv i novellen, og den er så fremmed og udenjordisk at den ikke lader sig kvantificere. Er den et stof, eller en art sonde, eller en livsform? Vi får ikke svaret, men man får dog indtryk af at der er en form for vilje, måske endda intelligens, bag farven. Dens formål på jorden er ligeledes ukendt, men i historien breder den sig via grundvandet – den første reaktion er en kraftig vækst og mutation af naturen, for derefter at gå over i accelereret nedbrydning. Er det en kemisk sidereaktion, eller er det et fremmed væsens måde at optage næring på? Lovecraft skrev angiveligt novellen som reaktion på det han anså for barnlige fremstillinger af udenjordisk liv – alt for genkendeligt som udsprunget af en menneskelig referenceramme. Det er derfor mest almindeligt at anskue farven som et intelligent væsen fra rummet, eller rettere „udefra“, uden for tid og rum.

Der er med andre ord et vist råderum, og jeg har tilladt mig at give den mit eget spin.

## **Foromtale**

### **Paradox, NY**

Af Thomas Munkholt

... Lyndon B. Johnson har meddelt at de 184.000 amerikanske soldater der inden jul landede i Vietnam, i de kommende måneder vil blive suppleret af yderligere en kvart million tropper. General Westmoreland har samtidig erklæret dele af landet for „free fire zones“ ...

**klik**

... Oh, I'd love to be an Oscar Meyer Weiner ...

**klik**

... glæd Dem til i efteråret hvor NBC bringer Dem ud hvor intet menneske nogensinde har været. Space! The final frontier ...

**klik**

... tid til et forfriskende break ... iskold Coca-Cola – blot samme antal kalorier som i en halv grapefrugt! Mmm, den kolde, friske smag er så tilfredsstillende at jeg ikke forfalder til at spise noget der virkelig kunne sætte sig på sidebenene ...

**klik**

... den russiske Luna 9-satellit der for nylig som det første rumfartøj nogensinde foretog en såkaldt blød landing på månen, har sat endnu en bemærkelsesværdig rekord ved at transmittere fotografier fra et fremmed rumlegeme. NASA har ikke ønsket at kommentere ...

**klik**

... et tv-apparat så moderne at De takket være Zephyrs revolutionerende enkelt-knaps-teknologi kan indstille kanaler med den ene hånd bag ryggen. Såkaldt synkro-tuning betyder at lys og billede modtages i ét og samme nu og sikrer at De kan nyde Deres serier i højeste kvalitet. Zephyr – miraklernes tid ...

**klik, klik, klik ...**

*Paradox, NY* foregår i de smukke Adirondacksbjerge, upstate New York, i 1966. En håndfuld unge, håbefulde reklamefolk er hyret til at udtænke en kampagne for et banebrydende nyt farvefjernsyn. Spillerne indtager rollen som storbymennesker der bliver revet ud af deres vante rammer da de besøger en vigtig kunde i hans luksussommerhus ved Paradox Lake. Her konfronteres de både med naturens blændende skønhed og en snigende ondskab. En mørk vilje hviler i det smukke bakkelandskab, og hen over weekenden udspiller sig et mysterie der kan koste hovedpersonerne både liv og sjæl.

Scenariet er systemløst og vægter stemning og rollespil frem for action og splat. For én spilleleder og 4-5 spillere.



## Bilag

Karakterer, inkl. figur-/navneskilt  
 Forskellige karaktertræk til udlevering undervejs  
 Storyboards over reklame (plus tomme ark)  
 Kort over Paradox Lake  
 Stjernekort med Sommertrekanten  
 Bogforside: Captain Future  
 Breve fra Bud og Em  
 NY Times-notits om mord i 1897

