DUERNE FLYVER

ET CALL OF CTHULHU-SCENARIE AF NICHOLAS DEMIDOFF

April 1999

En sen aften går en bums og leder efter et sted at sove på det vidtstrakte banelegeme bag Københavns Hovedbanegård. Han ligner de duer, der er så mange af omkring Hovedbanen: Hans hår, skæg og tøj er forskellige nuancer af gråt og sort, han er forfærdelig snavset, hans hænder er røde og ophovnede, og han ser ud, som om han lider af alle mulige sygdomme.

Nede i en udgravning får bumsen øje på noget, der glimter i lyset fra en af de store, gule projektører, som oplyser banelegemet. Han ser sig omkring, klatrer møjsommeligt under afspærringen og hopper ned i hullet. Kort efter kommer han op igen med et triumferende udtryk i ansigtet og en genstand i den ene hånd, der er så fremmedartet at se på, at man har lyst til at skrige.

Oktober 1999

Fem HF-studerende fra Esbjerg ankommer med toget til Københavns Hovedbanegård...

Intro

Klokken er 23.18 en torsdag aften i oktober 1999, og fem unge mennesker ankommer til Københavns Hovedbanegård med toget fra Esbjerg. De går på HF sammen og er taget til København for at skrive opgave om en særudstilling af ekspressionistisk kunst på Glyptoteket.

Deres skridt runger igennem den store hal. De fleste forretninger er lukkede, og mørket lurer bag vinduerne. Rundt omkring går nogle snavsede storbyduer og pirker i noget, som kun de kan opfatte som mad. Andre flyver frem og tilbage mellem de enorme røde bjælker, der bærer taget.

Her er ikke mange mennesker, men på vej gennem hallen ser vores venner nogle af de sære eksistenser, der plejer at holde til på Hovedbanen ved denne tid: En høj, ranglet mand med fedtet tøj, uredt hår og skæg og et stirrende blik går og roder i skraldespandene. Han bærer på en gammel guitarkasse og lugter af hvidløg og urin.

På en bænk sidder en kvinde midt i trediverne med en taskevogn. Hun ser meget almindelig ud – lyst hår, solbrændt og pæn i tøjet – men hun sidder bare og glor tomt ud i luften hele tiden, uanset hvad der sker omkring hende.

Lidt længere væk står en ældre, lidt fedladen kvinde med en voldsom manke af grånende sort hår. Hendes tøj ser ud, som om det er taget direkte fra en af Frelsens Hærs indsamlingscontainere, og hun skælder højlydt alt og alle ud på et uforståeligt sprog. "Tuh!" siger hun pludselig og peger på en af vores venner, før hun overfuser vedkommende med en strøm af uforståelige eder.

Et par duer går uanfægtet rundt mellem hendes ben.

Ude foran Hovedbanegården må de fem vente på bussen. Visne blade og papiraffald flyver i blæsten.

Ved busstoppestedet står en lille mand med tykke briller, vandkæmmet hår og en skævt knappet cottoncoat, der er lidt for lille. Han fortæller alle og ingen om en mand, han kender, som bare lader vandet løbe i sit køkken hele tiden, og det er hans egen skyld, at der er vådt på gulvet, og at underboerne og viceværten og politiet og distriktpsykiatrien hele tiden kommer rendende, for han lader bare vandet løbe i sit køkken hele tiden, og han har sagt det til ham, at det er hans egen skyld, der vokser svampe op af køkkenbordet og alt muligt, for han lader bare vandet løbe i sit køkken hele tiden, og...

Heldigvis varer det ikke så længe, før bussen kommer.

Vores venner tager ud til den lejlighed, som en af dem har lånt af en venlig tante (måske med et par flasker rødvin), og sætter sig til at snakke. Men pludselig, midt i samtalen, begynder en af dem at skælde de andre ud på et uforståeligt sprog...

Scenariets idé

Der bliver flere og flere sindssyge i København – og de smitter!

Et halvt år før scenariet starter, har en bums fundet et artefakt i en udgravning på banelegemet bag Hovedbanegården (hvor længe det har ligget i jorden, er det kun guderne, der ved). Artefaktet, der er lavet af Nyarlathotep (det er jo Call), spreder sindssygdom og har givet bumsen – som nu går under navnet Duernes Konge – magt til at drive hele verden til vanvid.

Spilpersonerne kommer til København, netop som løjerne begynder, og bliver alle smittet med en eller anden form for sindssyge – enten af subsistensløse eller af duer. Sindssygen slår ud oftere og oftere og i længere og længere tid af gangen, og vores venner bliver nødt til at finde ud af hvorfor, før de mister forstanden fuldstændig (det koster Sanity hver gang!). Imens er hovedstaden ved at gå i opløsning omkring dem.

Slutningen foregår i et stort blikskur på banelegemet, hvor spilpersonerne må kæmpe mod Duernes Konge og hans galskab og forsøge at ødelægge artefaktet.

Spilpersonernes sindssyge

Når en spilperson rammes af sindssyge, skal spilleren have en lille seddel udleveret, hvor der står, hvordan man skal rollespille sygdommen. Når anfaldet er ovre, ta'r du sedlen igen (indtil næste anfald).

Anfaldene koster 1d6+1 Sanity points hver gang (der skal ikke rulles Sanity-tjeks). De skal blive hyppigere og hyppigere og vare lidt længere hver gang.

Sedlerne findes bag i scenariet, og der står på dem, hvem der skal ha' hvad.

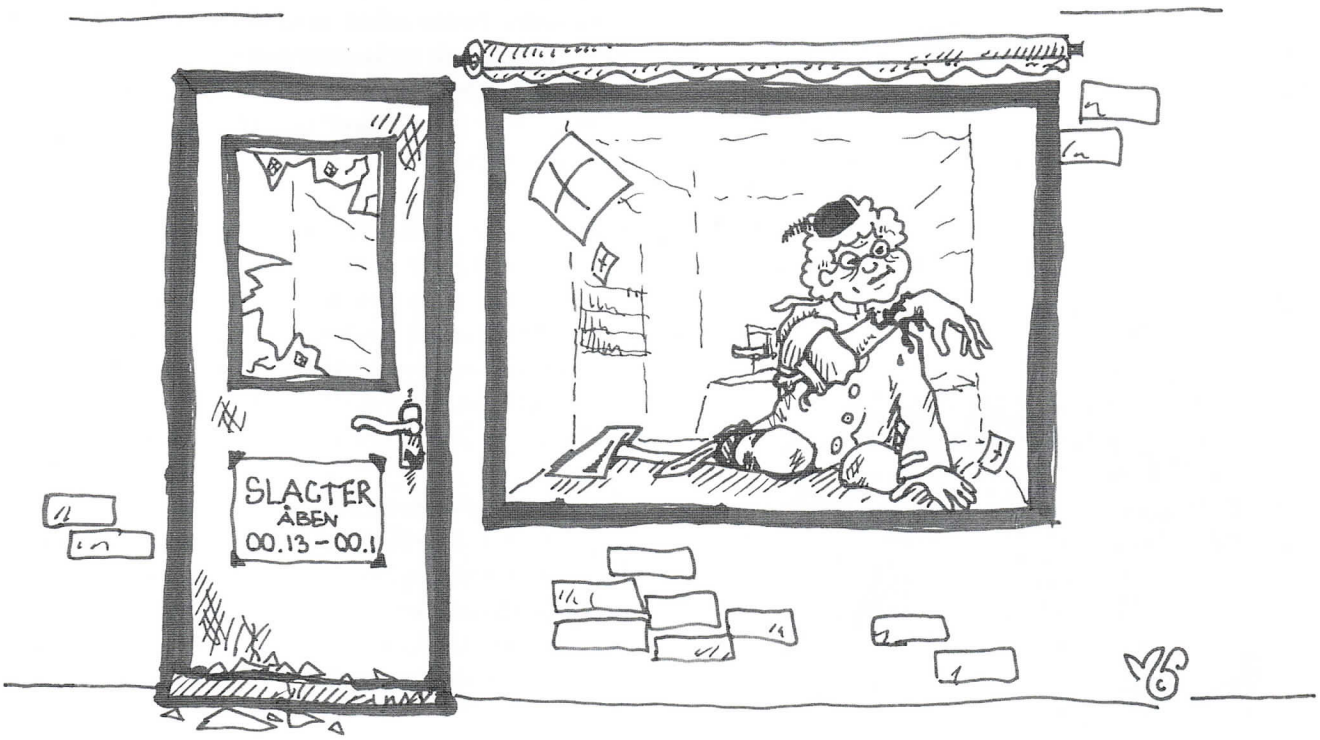
OBS: Spilpersonerne skal ikke påføres yderligere sindssygdomme som resultat af Sanity-tab, uanset hvad Call-reglerne siger.

Handling

Lights! Camera! Sanity rolls!
– "Blood Brothers II"

Begynd med at læse det lille kursiverede tekststykke i starten af scenariet op for spillerne (det var oprindeligt forromtalen). Lad så spillerne præsentere deres spilpersoner for hinanden i toget på vej ind til Hovedbanegården, og kør dem igennem introen ovenfor.

Lejligheden, som de fem har lånt, tilhører Brittas tante og ligger i Hostrups Have på Fredriksberg (linje 2 går næsten lige til døren). Når spilpersonerne er ankommet og sidder og



snakker eller ser MTV, eller hvad de nu laver, skal Emil ha' den første seddel. Anfaldet varer et par minutter.

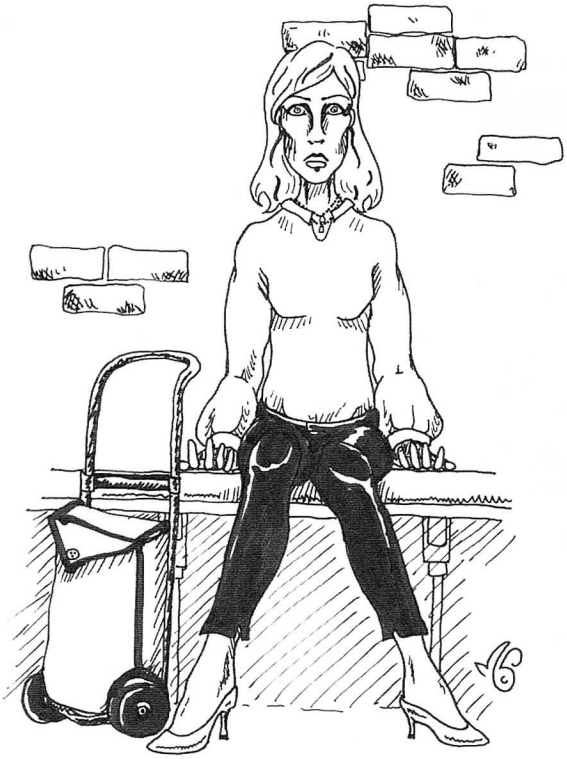
Næste morgen vågner Radjan ved, at der er en due i lejligheden. Den er tilsyneladende kommet ind gennem et åbent vindue og kan nemt jages ud igen – men kort efter skal Radjans spiller ha' en lille seddel...

Spilpersonerne skal på Glyptoteket, og på vejen ind ser de de første tegn på den begyndende galskab (se afsnittet "Hovedstaden amok"). Et af de store trækplastre på udstillingen er selvfølgelig Edward Munchs "Skriget". Der er også billeder af bl.a. Emil Nolde og Vincent Van Gogh.

I løbet af for- og eftermiddagen skal resten af spilpersonerne smittes. Det kan enten ske ved kontakt med duer (der f.eks. skider på dem eller sætter sig på deres skuldre) eller ved at møde en subsistensløs med en lignende sygdom.

Hvad der sker herfra er i høj grad op til dig og spilpersonerne. Måske tager de på skadestuen eller på et psykiatrisk hospital, og sandsynligvis prøver de at slippe ud af byen på et eller andet tidspunkt (hvilket ikke kan lade sig gøre). Under alle omstændigheder skal de opleve, hvordan de selv og alle omkring dem bliver mere og mere sindssyge. Der bliver også flere og flere duer og subsistensløse i gadebilledet.

I løbet af spillet skal du gøre det klart for spilpersonerne, at sindssygen er koncentreret omkring Hovedbanegården. For afslutningen foregår som sagt i et stort blikskur på banelegemet, hvor Duernes Konge holder til, og det bliver de nødt til at finde frem til på en eller anden måde.



Hvis de ikke har nogen ide om, hvor de skal hen, kan du hinte med en stor flok duer, der flyver mod skuret, eller lokke dem til at følge efter nogle af de subsistensløse, der aflægger Kongen besøg (f.eks. Maren). Hvis det går helt galt, kan du introducere Martinus (se afsnittet "Bipersoner").

Nedenfor har jeg opridset noget af handlingen, som den typisk kunne forløbe.

Efter at have været på Glyptoteket (de har sikkert planlagt flere besøg på udstillingen), oplever spilpersonerne, hvordan galskaben griber om sig, samtidig med at resten af dem bliver smittet (helst skiftevis af duer og subsistensløse).

På et tidspunkt møder de f.eks. en bums, der kommer gående med et enormt, blødende sår på benet. "Det er kun en skramme," siger han, hvis de tilbyder at hjælpe, men under alle omstændigheder smitter han Britta med panzaisme.

Måske insisterer de på at følge ham på skadestuen, og her kan man for alvor se, hvor galt det står til: Venteværelset er fuldt af mennesker, der er kommet til skade på de mest absurde måder, man kan tænke sig. Bl.a. bliver en mand fulgt ind med kuglepenne stikkende ud af begge sine øjne, og det et godt tidspunkt at give Brittas spiller sedlen med panzaisme første gang ("Det går nok snart over," sagde hendes spiller under prøvespillet).

På et tidspunkt beslutter vores venner sig garanteret for at forlade København, men det er ikke så let, som man skulle tro (jvf. afsnittet "Hovedstaden amok").

Under prøvespillet lod mine spillere spilpersonerne stjæle en bil og forsøge at køre ud af byen (togdriften er det første, der går i stå). De havde regnet ud, at det var smartest, hvis Britta kørte – hendes anfald var de mindst farlige, sådan rent trafikalt. Men da de var kommet godt i gang, udleverede jeg sedlen med storhedsvanvid til Niels' spiller, hvorefter Niels promte sagde: "JEG vil køre!" og greb fat i rattet. Selvfølgelig kørte de galt.

Når det endelig lykkes dem at komme ud til udkanten af Storkøbenhavn, finder de ud af, at byen er erklæret i undtagelsestilstand og omringet af militæret. Der er tanks, pansrede mandskabsvogne, helikoptere og paniske soldater med automatvåben og nervøse trækninger. Ingen slipper ud – hverken til lands, til vands eller i luften!

Den eneste udvej er at løse problemerne selv.

På vejen tilbage til centrum (man bliver nødt til at gå det meste af turen) er alt kaos. Det brænder mange steder, vilde dyr løber omkring i gaderne, og der ligger døde mennesker overalt. De levende har allesammen mistet forstanden og gør vanvittige ting. Og det bliver værre og værre, jo tættere man kommer på Hovedbanegården og det blikskur, hvor Duernes Konge holder til.

Der bliver også flere og flere duer. På selve skuret sidder de næsten i lag – og de kurrer alle sammen!

Klimaks

Inde i blikskuret (som oprindelig blev brugt til at vaske togvogne i) holder Duernes Konge til sammen med artefaktet og endnu flere duer. Så snart spilpersonerne ser artefaktet, skal de rulle Sanity-tjeks. Hvis de ikke klarer det, bryder deres sindssygdom selvfølgelig ud i lys lue.

Nu kan de tilbageværende så prøve at banke Kongen og tage genstanden fra ham. Under kampen vil han slå ud efter dem med artefaktet, og hvis han rammer, får de hallucinationer. Hvis f.eks. en af spilpersonerne har samlet en jernstang op til at slås med, og Duernes Konge rammer ham el-ler hende med artefaktet, kan jernstangen blive til en slange i vedkommendes hænder.

Når eller hvis Duernes Konge dør og/eller mister artefaktet, må de, der har anfald, rulle igen for at komme til sig selv. Så skal tingen ødelægges (se beskrivelsen af Duernes Konge). I det øjeblik artefaktet går i stykker, opstår der så at sige en stor flænge i virkeligheden, og Nyarlathotep himself tager kraften tilbage (Sanity-tjeks igen, hvis du har lyst til at være rigtig led).

Hvis det lykkes spilpersonerne at vinde over Duernes Konge og ødelægge artefaktet, letter alle duerne og flyver bort – deraf scenariets titel.

Hovedstaden amok

I løbet af scenariet bliver stort set alle mennesker i København sindssyge.

Toggangen er det første der bryder sammen, dernæst telefonnettet osv., og snart er der intet, der fungerer. Trafikken bliver mere og mere kaotisk, og efterhånden gør harmonikasammenstød, væltede busser og en total mangel på respekt for selv de mest almindelige færdelsregler det stort set umuligt at komme frem i bil.

Nedenfor er en række eksempler på sindssyge ting, der kan ske – find selv på flere. Generelt skal de være komiske eller absurde i starten og så blive mere og mere ubehagelige. De værste bør medføre Sanity-tjeks (1/1d6+1).

Det hele tager et døgns tid eller to.

En mand går ned ad gaden ligesom John Cleese i Ministry of Silly Walks-sketchen.

En gammel dame hænger figenblade på de nøgne statuer på Glyptoteket.

I stedet for nyheder og den slags skriver Politikens lysavis igen og igen: "I en slikbutik står en mand og spiller pik. Den er stor og stiv som et cykelstativ."

Chaufføren på en bus, som spilpersonerne er med, kører dødskørsel igennem byens gader.

En gruppe yuppier går i optog og pisker sig selv ligesom middelalderens flaggelanter.

En tigger med viltre krøller og spastiske bevægelser spørger en forbipasserende: "Har du tusind kroooner?" – og får dem!

Radioavisen bliver afbrudt af en masse duer, der kurrer.

En lille pige kommer gående med en stor kniv og et morderisk blik.

Dyr fra Zoologisk have – f.eks. myreslugere og bæltedyr – er blevet lukket ud og løber omkring i gaderne.

En gruppe ambulancefolk gennembanker en smuk, ung, nøgen kvinde med udstyr fra ambulancen (stativer til drops osv.).

En ældre kvinde sidder i et butiksvindue og spiser af en arm.

Hvorfor bliver spilpersonerne ikke så hurtigt sindssyge, som de andre mennesker i København? Jeg ved det ikke, men under prøvespillet stillede en dem det samme spørgsmål, og en anden svarede: "Det er nok, fordi vi er fra Jylland." Det så ud til at være et tilfredsstillende svar.

KOPI & KLIP-ARK! – PSYSISKE LIDELSER

BRITTA: Du lider pludselig af panzaisme. Indtil spillederen be'r om at få sedlen tilbage, skal du være overbevist om, at alt er som det skal være - der er intet overnaturligt eller mærkeligt i verden omkring dig, og der er altid en naturlig forklaring. Det er sikkert heller ikke så slemt, som det ser ud til.

RADJAN: Du lider pludselig af paranoide vrangforestillinger. Indtil spillederen be'r om at få sedlen tilbage, skal du være sikker på, at alle er ude efter dig. Det er helt sikkert en sammensværgelse, og måske har de indbygget hemmelige radiosendere i plomberne i dine tænder, så de kan aflytte dine tanker.

EMIL: Du lider pludselig af absurd tvangsmæssig adfærd. Indtil spillederen be'r om at få sedlen tilbage, skal du skælde alt og alle huden fuld på et sprog, som kun du forstår. Du kan ikke tale andet end volapyksk, men du er nødt til at fortælle omverden, hvor vred du er.

NIELS: Du lider pludselig af storhedsvanvid. Indtil spillederen be'r om at få sedlen tilbage, skal du være overbevist om, at du er den vigtigste person i universet. Du har altid ret, og der kan ikke ske dig noget. Hvis noget går galt, er det selvfølgelig ikke din skyld.

GERD: Du lider pludselig af personlighedsspaltning. Indtil spillederen be'r om at få sedlen tilbage, skal du skifte mellem at være tre personer: En lille pige ("Anna"), som ikke kan finde sin far, en pylrende husmor ("Jonna"), og en aggressivt religiøs kvinde ("frk. Mortensen"), som foragter synd.

DUERNE FLYVER

Bipersoner

Kun de to vigtigste bipersoner plus en optional er beskrevet her – resten må du selv finde på.

Maren

STRENGTH 13	CONSTITUTION 14
SIZE 12	DEXTERITY 12
INTELLIGENCE 12	POWER 15
APPEARANCE 07	EDUCATION 06
SANITY 03	HIT POINTS 13

Skills: Dodge 45, Hide 50, Sneak 45, Speak Volapyksk 95

Attacks: Finger Nails 65 (1d3+1)

Maren er Duernes Konges kæreste, og det er hende, der smitter Emil i starten af scenariet. Hun holder til omkring Hovedbanen, og hun skælder hele tiden ud på sit volapyksk, som kun de sindssyge kan forstå (ja, Emil kan også forstå det, når han har et anfald).

Hvis historien kommer til at strække sig over flere dage, kan du også lade hende optræde i spilpersonernes drømme. (Se også beskrivelsen af Maren i afsnittet "Intro".)

Duernes konge

STRENGTH 18	CONSTITUTION 21
SIZE 14	DEXTERITY 15
INTELLIGENCE 14	POWER 21
APPEARANCE 06	EDUCATION 07
SANITY 0	HIT POINTS 18

Skills: Climb 50, Command Doves 85, Conceal 75, Dodge 55, Hide 60, Jump 40, Listen 40, Sneak 45, Speak Volapyksk 90, Spot Hidden 65, Throw 50

Damage Bonus: +1d4

Attacks: Artifact Attack 65 (1d3+1+DB), Fist 65 (1d3+DB), Grapple 55 (special), Head Butt 75 (1d4+DB), Kick 35 (1d6+DB)

Duernes Konge er scenariets onde skurk, og artefaktet har givet ham umenneskelige kræfter. (Se også beskrivelsen af ham allerførst i scenariet.)

Artefaktet

Artefaktet ligner noget fra et mareridt: Det er et forvredent instrument med en masse spidse ender, hvis geometri virker absurd (ligesom en Escher-tegning); og det ser ud, som om det er beregnet til noget, der gør meget, meget ondt.

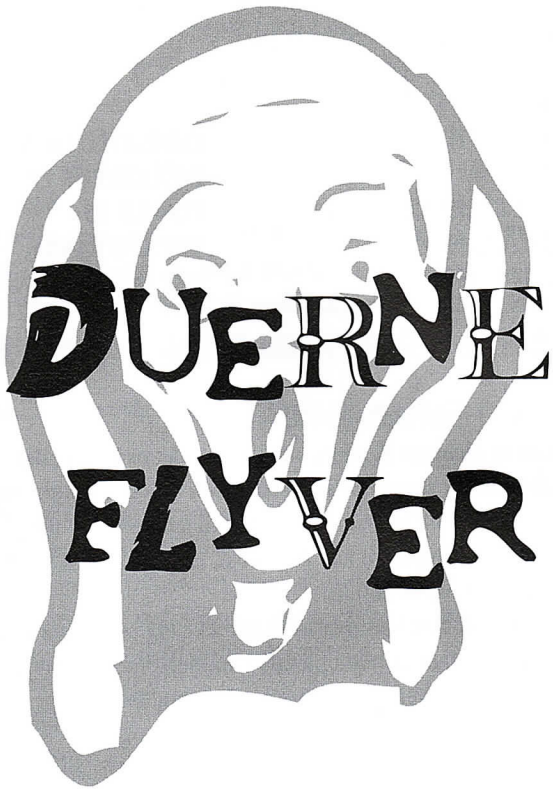
Artefaktet er lavet af et letmetal og kan rimelig nemt ødelægges. Det er ikke nok bare at slå på det, men hvis man f.eks. kører det over med en dræsine eller hælder syre på det, skulle den sag være ordnet.

Martinus

Hvis spilpersonerne ikke selv kan finde ud af, at de må opsøge Duernes Konge på banelegemet, kan du lade dem møde Martinus.

Martinus er en stilfærdig sindslidende førtidspensionist fra Tønder, der endnu ikke er blevet helt vanvittig. Han er midt i trediverne, halvskaldet og skeløjet, og han bærer et stort badge fra Galebevægelsen.

Da han så at sige har et ben i hver lejr, er det lykkedes ham at finde ud af, at det omsiggribende vanvid stammer fra et sted i nærheden af Hovedbanegården. Og han opfordrer spilpersonerne til at tage med ham og prøve at gøre noget ved det, men umiddelbart efter bliver han skudt af en bums med et automatgevær.



KOPI & KLIP-ARK! – SPILPERSONERNE

Britta

STRENGTH 10	CONSTITUTION 13
SIZE 11	DEXTERITY 14
INTELLIGENCE 17	POWER 13
APPEARANCE 11	EDUCATION 14
SANITY 65	HIT POINTS 12

Skills: Anthropology 30, Computer 10, Dodge 50, Drive 25, Hide 25, Jump 50, Library Use 75, Listen 40, Martial Arts 25, Psychology 15, Spot Hidden 30

Attacks: Fist 65 (1d3/2d3 if roll is less than Martial Arts score), Grapple 30 (special), Kick 50 (1d6/2d6 if roll is less than Martial Arts score)

Du hedder Britta Lindkvist, er 18 år og går på 2. HF ved Esbjerg Gymnasium. Du er klassens kloge pige og ved en farlig masse om alt muligt. Du er temmelig rationelt indstillet og f.eks. ikke bange for edderkopper - de er jo ikke farlige (du går heller aldrig i høje hæle - de er død-upraktiske). Og så er du lun på Emil (hvilket til gengæld ikke er særlig rationelt, for han opfører sig tit ret fjollet). Gerd er din bedste veninde.

Du er ikke særlig stor, og du har rødt hår, fregner og runde briller.

Gerd

STRENGTH 15	CONSTITUTION 13
SIZE 15	DEXTERITY 11
INTELLIGENCE 14	POWER 11
APPEARANCE 11	EDUCATION 12
SANITY 55	HIT POINTS 14

Skills: Computer 40, Dodge 40, Drive 15, Hide 10, Jump 30, Library Use 45, Listen 25, Spot Hidden 35

Damage Bonus: +1d4

Attacks: Fist 55 (1d3+DB), Grapple 60 (special), Kick 30 (1d6+DB)

Du hedder Gerd Svane Rasmussen, er 21 år og går på 2. HF ved Esbjerg Gymnasium. Du er temmelig stor (og stærk!), lidt kraftig og ikke specielt glad for dit udseende. Du interesserer dig meget for computere og vil gerne læse datalogi, når du er færdig med HF. Britta er din bedste veninde. I øvrigt er du jomfru.

Du er som sagt ret stor, og du har kort, kommunefarvet hår. Du stammer en smule.

KOPI & KLIP-ARK! – SPILPERSONERNE

Emil

STRENGTH 11	CONSTITUTION 15
SIZE 12	DEXTERITY 12
INTELLIGENCE 15	POWER 11
APPEARANCE 13	EDUCATION 12
SANITY 55	HIT POINTS 14

Skills: Dodge 55, Drive 30, Fast Talk 60, Hide 40, Library Use 45, Listen 25, Psychology 25, Spot Hidden 60

Attacks: Fist 55 (1d3), Grapple 30 (special), Kick 35 (1d6)

Du hedder Emil Svendsen, er 20 år og går på 2. HF ved Esbjerg Gymnasium. Du er klassens klovn og har altid en vittighed eller en smart bemærkning parat. En psykolog (du interesserer dig meget for psykologi) ville sikkert sige, at det er for at dække over din usikkerhed, men du kan ikke lade være.

Du er ikke særlig stor, og du har lyst, bølget hår.

Niels

STRENGTH 12	CONSTITUTION 16
SIZE 14	DEXTERITY 11
INTELLIGENCE 14	POWER 12
APPEARANCE 12	EDUCATION 13
SANITY 60	HIT POINTS 15

Skills: Art 50, Dodge 35, First Aid 50, Hide 20, Jump 30, Library Use 50, Listen 40, Occult 25, Pharmacy 20, Spot Hidden 30

Damage Bonus: +1d4

Attacks: Fist 50 (1d3+DB), Grapple 25 (special), Kick 25 (1d6+DB)

Du hedder Niels Madsen, er 25 år og går på 2. HF ved Esbjerg Gymnasium. Du får uddannelsesgodtgørelse fra din fagforening, PMF (Pædagogmedhjælperforbundet), og bruger en pæn del af pengene på hash (du ryger stort set hver dag). Du maler og tegner meget og er ret god til det (siger folk). Og så er du i øvrigt pacifist.

Du er en smule overvægtig og har halvlangt, mellemblondt hår.

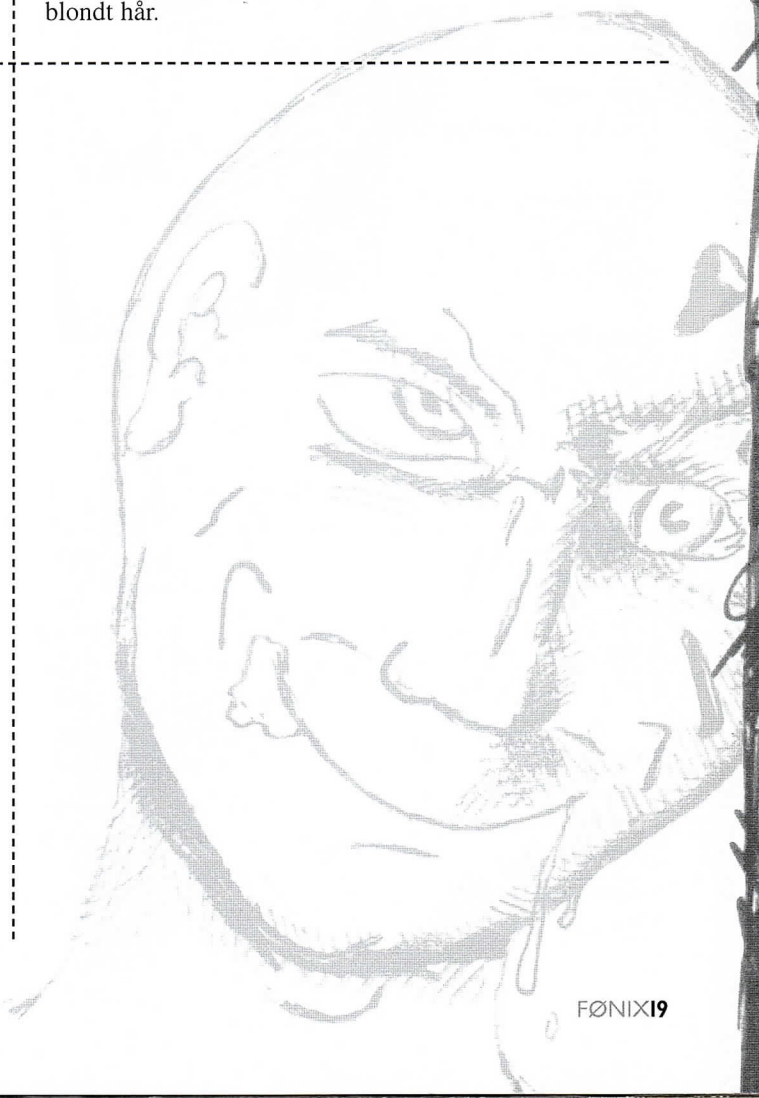
Radjan

STRENGTH 11	CONSTITUTION 12
SIZE 13	DEXTERITY 13
INTELLIGENCE 14	POWER 13
APPEARANCE 15	EDUCATION 12
SANITY 65	HIT POINTS 13

Skills: Dodge 40, Drive 50, Hide 30, Library Use 40, Listen 25, Play Guitar 50, Spot Hidden 40

Attacks: Fist 60 (1d3), Grapple 30 (special), Head Butt 50 (1d4), Kick 30 (1d6)

Du hedder Radjan Özdemir, er 19 år og går på 2. HF ved Esbjerg Gymnasium. Du er andengenerations indvandrer, og dine forældre kommer fra Tyrkiet, men du føler sig mere som dansker end som tyrker (du er f.eks. ikke troende). Dine forældre er nu også temmelig vestligt orienterede.

Du spiller elektrisk guitar og kan godt li' gamle heavybands som Kiss, Iron Maiden og Judas Priest. Du er også lidt af en rebel og kan godt li' at sige autoriteter imod (hvilket har givet en del problemer i skolen).

Du er almindelig af størrelse og har langt, kraftigt, sort hår. Du er temmelig køn og har let ved at score damer.