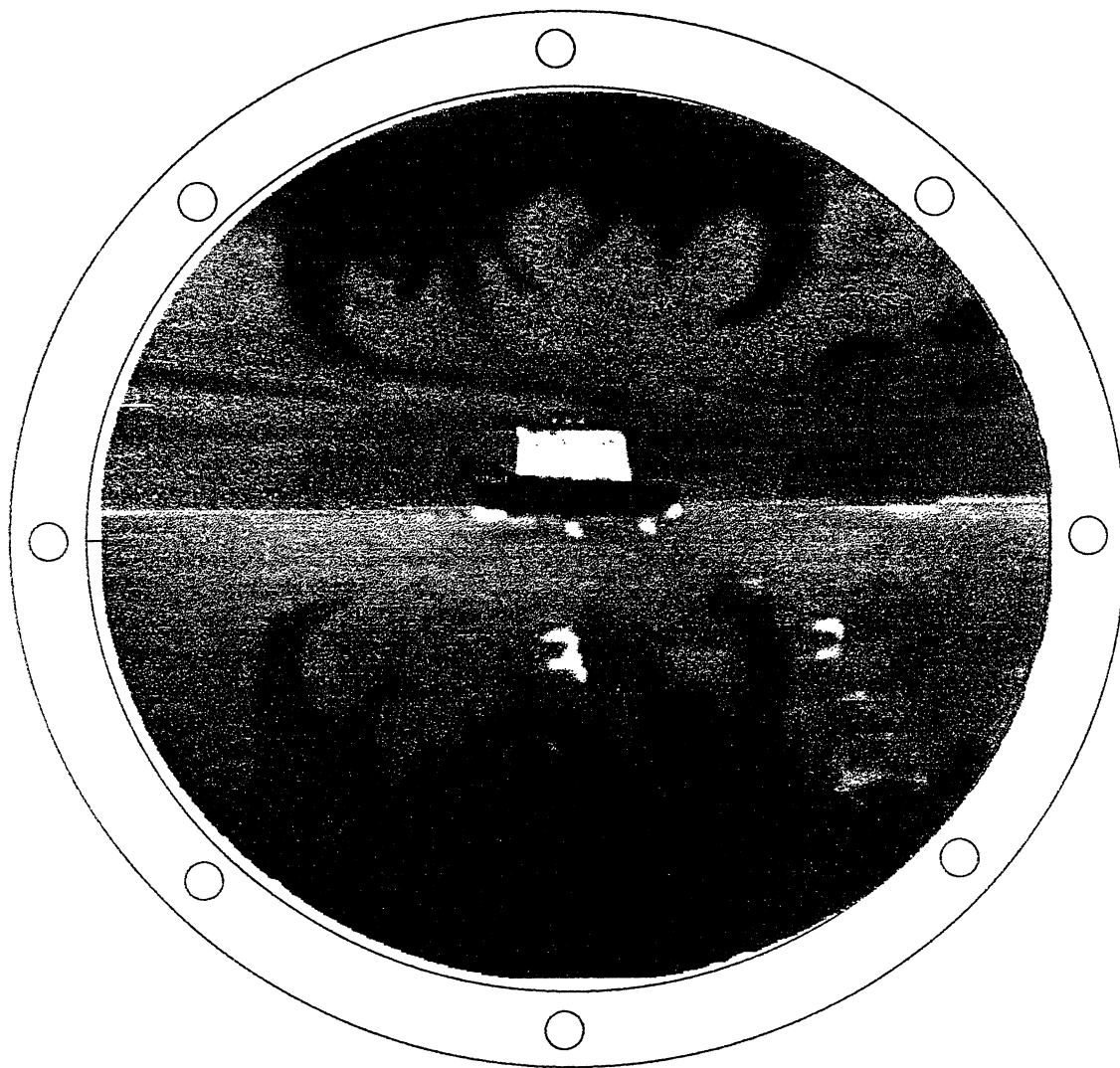


Schweindorffrederierne præsenterer
○ i samarbejde med forfatteren **Sigurd Rubech** ○

M/S Titanic II



-historien om skibet, der måtte gå ned



X-File 32-628 - Top-Secret - Classified - Bio-Hazard

- This message will not self-destruct in 5 seconds!

Meddelelse til spillere fra forfatteren, jeg er på nuværende tidspunkt, hvor jeg afleverer dette, et par dage efter deadline, ikke i stand til at aflevere hele produktet, hvad der mangler er:

- A) -en flok illustrationer, **men de skal altså lige rentegnes.**
- B) -afsnittet om spillernes åndelige helbred, eller kort og godt deres personlige psykoser, **de kræver lige lidt mere gennemarbejdning, men så skal det nok blive godt.**
- C) -nogen skills til spilpersonerne, **ikke fordi de er så nødvendige, men de giver et udmærket billede af personen, så det må jeg lige få ordnet.**
- D) -et flowchart, **men det burde du jo selv kunne lave.**

Men som du sikkert kan se er det ikke de store ændringer, der vil ske, men mere lidt skønhedspletter, jeg vil arbejde på højtryk for at løst problemet, men efter at have sovet 6 timer ud af de sidste 72 og levet af ostekiks og tandpasta m. fluor, trænger jeg til at gå på indkøb, sove og et bad.

Eventuelle spørgsmål kan rettes til:

Sigurd Rubech

Møllegade 7/B, 2tv

8000 Århus C

Tlf: 86201602 (størst træfsikkerhed, hverdage efter KL. 18.00 og i week-end, når man ikke sover.

E-mail. **Classified**

Fax.nr. **Classified**

Jeg takker hermed for jeres tålmodighed med mig, og beder jer endelig om at rette henvendelse til mig, efter, at i har læst det i nu har modtaget, så jeg kan høre jeres umiddelbare reaktion, og så eventuelle ideer kunne blive distribueret videre.



Sigurd Rubech Præsenterer

with many thanks

M/S TITANIC II

-Historien om et skib, der var tvunget til at synke.

Hvordan det hele gik så galt!

-En kort Genfortælling af Or D. Skvalder.

-det startede ellers så lykkeligt ud. Skibet gled majestætisk fra kaj, folk stod på kajen og tog afsked med os, TV transmitterede begivenhederne, men festiviteten gled hurtigt af showet. Allerede på forstenatten vidste jeg, at der var noget galt efter at redderen havde taget livet af sin kone, ved at sprætte hende op og tapetserede deres kahyt med indvoldene, men jeg tænkte at kaptajnen jo nok havde styr på det hele, det viste han sig også at have, men det var i den forkerte retning, men alt dette begyndte jo egentlig også først efter at der var et spøgelse, der havde hugget hovedet af 1'styrmanden i spisesalonen. Altså efter at redderen havde dræbt sin kone begyndte han at ævle om marsmændene fik ham til det, og bedre blev det jo heller ikke af, at der var et spøgelse, der gik rundt og rabled om "De Flyvende Svampe fra Den Røde Planet", hvorefter han brød i gråd og kastede sig i vandet, for senere at vende tilbage og gentage nummeret. Herefter begyndte man at se underlige syn, som kaptajnen på billeder fra det første Titanic, spøgelsesbørn, der faldt igennem dækket og begyndte at græde og kalde på deres moder, inden længe var ens egen kahyt okkuperet af en ung, men desværre temmelig promiskuos kvinde, der hele tiden havde blik for gennemsigtige mænd. Og hele tiden havde man følelsen af at et eller andet sted, derude i natten ventede en uhyggelig ondskab bare på at fortære os. Hele tiden var det som om "noget svævede over skibet, og en gang i mellem sig gennem væggene og gik en til marv og ben. Apropos kulde så fandt vi på andendagen redderen, der lille luk af han var blevet henvist til efter nattens hændelser, frosset ned i en isklump foran. Og senere efter spøgelseset havde hugget hovedet af 1'styrmanden og kaptajnen havde buret sig inde på broen, og senere havde de begge to haft have skudt gnisten. Så fandt vi også ham frosset ned og oven i det var broen nedfrosset så man ikke kunne ændre kursen, samtidig havde hændelserne tæret så meget på 2'styrmanden, at han befandt sig i 1912 ombord på det første Titanic, på vej mod at sætte ny rekord i Atlanterhavsoversejling.

Så begyndte mørket at falde på nok en gang og med den begyndte snefnug at dale ned over skibet, endnu engang dukkede det selvmorderiske spøgelse op og forkyndte, at det var tid. Frysende begav man sig op på dækket, samtidig med at et gennemsigtigt Titanic passerede os, og lyden af glade mennesker og musik begav op på soldækket, hvor vi stod ansigt til ansigt med, hvad der kunne have været en ret på den franske koks menukort, De Flyvende Svampe fra Den Røde Planet.

Introduktion til Titanic II

-Blah! Blah! Blah!... ideer, jeg helst ville beskrive som vanvid, eller i det mindste bare mildt tåbelige. Jeg ville skrive et scenarie, hvor spillerne skulle være på vildspor, og hvis de ikke kom på vildspor, jamen så skulle det rette spor være så tyndt at de nok skulle kunne finde det om de var på vildspor i et scenarie, og bare se det gå i stå. Derefter ville jeg aflive mine karakterer (mest af alt for at kunne glemme mine egne lommemesmerter, og så virker det også dybt socialrealistisk og tungt). Så er det jo også hipt med katastrofer for tiden, jvf. "drejer" og "frihedsdag" og da jeg ikke kunne få rettighederne på "Godzilla møder Uhyret fra den sorte Lagune", måtte jeg jo slå mig til tåls med Titanic II, men det var også meget godt, for så kunne spillerne jo heller ikke så godt stikke af. Og hvad katastrofen skulle være var jo ganske indlysende (til dem der ikke har set lyset, skulle skibet gerne gå ned.), men hvordan? Og her sad man med sin gode gamle Call-bog, og studerede den igennem og faldt over s. 114 *Mi-Go, the flying Fungi from Yuggoth*, eller *Jeg-Gå, de flyvende svampe fra den røde planet*. (funghi=svampe, flying fungi=flyvende svampe, Yuggoth=Mars=den røde planet) og herefter var det jo klart at en bunke skruppeløse marsmænd, kun med øjne for deres interesser, ville ofre en hel masse mennesker for at kunne tilkalde en ond, ond isgud, for ved dens hjælp at fryse jorden ned så de kunne bygge den om til et ferieparadis, eller en interstellar burgerbar, eller minedrift, eller alt det hele. Og sådan opstod dette scenarie.

Såfremt din hjerne er så degenereret, at den finder det interessant at fortsætte og udsætte sig selv for yderligere korrumpning opfordres du her til enten at:

- A)-søge professionel hjælp.
- B)-bladre til næste side.
- C)-både A & B.

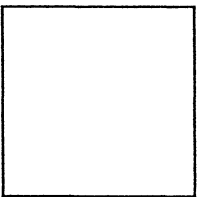
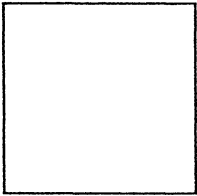
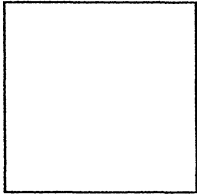
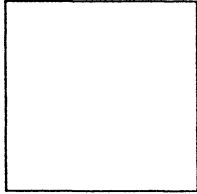
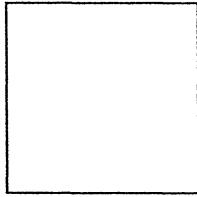
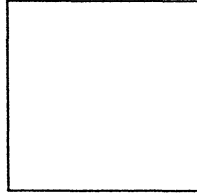
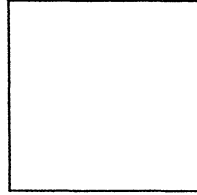
I modsat fald bor du overveje at søge optagelse hos MENSA.

Pierre Palauer.

-Nogle temmelig vigtige ting:

ingen berøvheder led overlast under indskrænkningen af dette scenarie
forfatteren forbeholder sig enhver ret til dette produkt, men er nogen interesseret i det kan det kopieres eller for godt befindende
enhver der ønsker at donere et beløb, helst af astronomisk størrelse til Fonden til Lokalisering af Hæbelisken kan kontakte mig på tlf. 86201602
(enhver der donerer over 17.067.983.281,47kr. Modtager deres helt egen udgave af M/S TITANIC II
Pengene vil afskåret på til at lokalisere Hæbelisken, og derved forbedre den interstellare kommunikation
Fonden medlemmer er alle frivillige, der ikke allones for deres gløvede indsats
Enhver derude som tilfældigvis er i besiddelse af nogle LoneWolf&Club tegneserier, som de har lyst til at komme af med, kan kontakte mig på tlf. 86201602
Enhver der har spørgsmål relateret til M/S TITANIC II kan kontakte mig på tlf. 86201602
Enhver, der af fornævnede årsager skulle have lyst til at kontakte mig vil få ment ud af at ringe hverdage kl. 08-09-30 og efter 18-30, og i week-end, når jeg ikke sover.

Indholdsfortegnelse.

	Forside.	side 1
	Forord & kort genfortælling.	side 2
	Denne side.	side 3
	Baggrund.	side 4-5
	Afrejsen. -Dag 1	side 6
	En ny morgen gryr. -Dag 2.	side 7
	Femten mand på en død mands kiste! -Dag 3.	side 8
	Ved verdens Ende. -Dag 4.	side 9-10
	Bi-Personer.	side 10-13
	Handouts.	side 14-20
	Flowchart.	side 21
	Steder af interesse.	side 22
	Billedgalleri.	side 23-25
	Spilpersonerne.	side 26-31
	Spillernes åndelige forfald.	side 32
	Credits&Disclaimers	side 33

Velkommen!

Du kan tro at det varmer mit hjerte at du har valgt at sætte din lid til mine evner som forfatter, og jeg vil håbe at det bliver en stor oplevelse for dig og dine spillere at føre mine idder ud i liver.

Så vidt så godt! Som du sikkert har egnet ud foregår scenariet her ombord på en kopi af det kendteste skib i verdenshistorien. (måske lige bortset fra *Santa Maria*, *Pinta* og *Nina*), nemlig Titanic. I en mærkelig atmosfære af snobberi, Chanel No.5, selvmordstanker og kedsomhed.

Setting

Scenariet foregår i 1992 i tidsrummet fra d.11-4 til d.15-4. Grunden til dette er, at 80 år forinden, natten mellem d.14 og 15 forliste skibet Titanic og 1517 personer omkom. Jeg tager udgangspunkt i det, men så lukker vi også af for flere facts. Grunden til dette er, at jeg ikke var i stand til at finde noget materiale omkring Titanic, hvor absurd det end lyder, og at det også er meget nemmere at holde styr på sin egen fortolkning af hvordan et sådant skib skulle være indrettet, kort og godt jeg vælger altså at fokusere lidt mere på den gode historie end dens autenticitet.

Jeg bruger de såkaldte Flying Frigg from Yuggoth, fra CallofCthulhu og isguden Ithaqua, men det er måske mere for at give de ynkkelige spilpersoner et spark bag, så de måske kan udvikle sig i en positiv retning, som det vil fremgå senere af scenariet, vil det være op til sidste sekund for spilpersonerne at finde ud af, at der er udenjordiske kræfter, med i spillet, men det sætter lidt fut i tingene at gøre omgivelserne lidt onde og Cthulhoide, og ja så også fordi Call er helt vidunderligt på grund af de irrationelle ting, der kan opstå når spilpersonerne, begynder at gå fra forstanden.

Historien

Plottet går i al sin enkelhed ud på at, en gruppe marsmænd vil indtage jorden, men holdes tilbage af den grund, at jordens temperatur simpelthen er for høj, og for at sænke den vil de tilkalde en gammel isgud. Så vidt så godt, problemet er at det kræver en bunke ofre indenfor kort tid, på et bestemt sted ude

over Atlanterhavet. Så for at samle nok ofre overtager de hjernen på en bunke forretningsfolk og får dem til at lave et krydstogtskib, og sejler det ud på stedet, hvor de så begynder på ritualen, som dog bliver afbrudt, men skibet går ned og 1517 omkom-mer. Så venter de ellers tålmodigt 80 år igen på, at stjernerne skal stå rigtigt på himlen. Og prøver så igen, men uheldigvis for dem, får de kraftige kosmiske energier, der er i luften, de arme sjæle fra det første forlis til at gå igen. Titanic II ryger ind i fortiden, mens de stadig står med et ben i nutiden, og her begynder at gå galt for spilpersonerne, der i forvejen er temmelig skrøbelige.



Fif til forberedelser

Personer vil jeg, når jeg nu den skæbnedag vil oprunde, hvor M/S Titanic II afsejler, starte med at bemærke mig rummelige Klasseværelse. Her nogen spillere ankommet før mig, og smide dem ud, og give spillerne tid til at stå og forberede sig. Derefter fjerner stolene og stille navneskilte frem, med de to formål, at nu hvor jeg har sledet med at tegne de her personer, kan de lige så godt bruges til noget mere, end bare at være noget kønt at kikke på, og så simpelthen lade spillerne selv vælge ud fra deres intuition, efter navn og udseende. Northumberchesterår de så har valgt deres spilperson, kan man jo så sende dem ud igen for lige at studere den, og ellers lade dem komme ind én og én, hvis der skulle være spørgsmål, og så ellers lade dem komme i rollen som celbriteterne, der ankommer til skibet og receptionen, hvor man kan starte med at holde kaptajnens velkomsttale.

På den måde vil spillerne meget nemmere komme ind i historien fra starten af, end hvis de bliver sat ned ved deres borde, med deres Cola og Chips. og en god begyndelse hvor spillerne rigtig kommer til at rollespille vil, og vil

derved indvolvere sig selv mere i historien, få dem fra og sidde og krammes deres terninger, og spytte i colaen, øg spænding ved at bevæge dig rundt i lokalet, læg din klamme hånd på deres skuldre, fortæl med lav stemme så spillerne er vågne og følger med, og når de er vågne så er spillet mere intenst.

Kort og godt vær total hæmningsløs, så vil det være så meget bedre for alle.

Men det er jo bare min mening. Og har du en bedre vision, skal jeg ikke holde dig tilbage.

Handout -Brochuren.

Spillerne starter med brochuren, så de fra starten ved, hvad de nu kan forvente af skibet og dets personale.

Kort om Sindssyge.

Eftersom scenariet indeholder nogle temmelig hårrejsende episoder, spøgelsesmord og marsmænd, som ikke er hverdagskost for de fleste, bruger jeg her systemet fra CofC, der fungerer ved at personer ruller deres Sindstyrke. Ruller de under er de kold-blodige og holder stand. Ruller de over begynder det at gå galt. Fratræk et vist antal point fra deres Sindsstyrke alt efter oplevelsen, karakter(se nedenstående tabel), mister de over 5 point, så bed dem slå et 1x5 rul, ruller de over slår deres menige forsvarsmekanismer til og de bevimer, hvis under forstår de rædslerne sandhed i al deres gru og du kan tildele dem en ny grad af sindssyge. (Se afsnittet Spillernes åndelige forfald)

1-5 at find et lig, eller dele deraf i mere eller mindre dårlig tilstand.

1-6 at bevidne en persons voldlige død.

1-10 at se et uden/overjordisk væsen, som spøgelses eller flyvende svampe.

10-100 at se den onde, onde Isgud.

En lille Note.

Spillet er blevet gennemspillet 3 gange, og hver gang har kokken været mere eller mindre mistænkt af spillerne, for, af uklare årsager, at ville forgifte hele skibet med sine svampe.

Tidsstormen

for at undgå at spillerne ringer hjem til deres moder, og får tilkaldt et korps af

marinesoldater sejler skibet ind i en tids-torm, der vil frustrere dem grundigt, ikke mindst stiger spøgelsesne op fra deres våde grav, men når de forsøger elektronisk kommunikation, vil opkaldet havne i 1912.

Kort om spillersonerne.

Fælles for dem alle er, at de er nogle rige svin, som er ved at dø af kedsomhed. De er derudover alle mere eller mindre nervevrag, og indtager et højt kvantum af euforiserende stoffer.

(læs også spillersonerne bagi.)

Sir Charles of Northumberchester

Sir Charles er en gammel engelsk gentleman, der ved et uheld kom til at gifte sig med den forkerte, og er totalt underkuet af konen.

Lady Olga of Northumberchester

Lady Olga er en tidligere natklub-danseri, der giftede sig med en engelsk lord, og som nu blevet en meget fin og fornem dame, fordi hun trænger til sex, men ikke kan få det af sin impotente mand.

Marioolini

En italiensk pomadedreng, overfor-kælet som enhver italiensk dreng, uden respekt for noget eller nogen.

Boopsie Sherman

Boopsie er en mid-western farmgirl, der på grund af et uheld på byggen, nu er blevet en stjerne.

Markus Wetlaufer

En svedende og tyk, tysk krimi-forfatter, der er den diametrale modsætning til hans bøgers superhelte. Falleret, fordrunken og fallit.

Seymour van Dyke

Spilpersonernes bindeled til skibet, der drømmer om at overtage føringen af skibet, hvilket at han har fået at vide at han konkurrere med en anden om. Med hensyn til hans vagter, så styr det selv, hvad der nu passer.

Bi-personer

Bi-personerne er spillernes eneste chance for at regne lidt af det ud, som der nu foregår omkring, det er derfor vigtigt at du gør dem så levende som muligt, og lægger energi at læse afsnittet om dem og tilpasse dem, så de bliver dine egne.

Du kan bruge spillersonernes kahytter, som base for noget rollespil, lad f.x. vandhanen være i uorden i Olga's og Charles' kahyt, mens der hele tiden vil stå en ny buket blomster fra en ukendt beundrer på Boopsie's eller være en fax fra Markus's forlægger, der beder ham om at tage sig sammen.

Når spillerne kommer ud for Tidsstormens effekt, bør du hele tiden lægge vægt på kontrasten i tiderne, lad fx. en tale i telefon med en politimand, der ikke tror at Titanic kan synke og "ringer af", mens personen står og ser på en tv-skærm med MTV.

Eller når 2'stormanden kalder maskinrummet for at få dem til at sætte farten ned, får svaret: "Ay! Ay! Sir. Vi skovler mere kul på."

Seymours højeste drøm er at blive kaptajn, så for at få kaptajnen til at virke endnu mere modbydelig kan han komme med små stikkende sætninger som "Nå! Ja jeg troede ellers de ville være kaptajn! Hm?", hvis han har problemer med at få ham til at makke ret.

En engelsk havneby.**Mandag d.11-4-92.****Her begynder historien.**

Spilpersonerne ankommer på havnen, hvor der er et stort opbud af mennesker og presse, der vil have et glimt af berømt-hederne, der går ombord. Solen står højt på himlen en frisk brise fra havet, hilser spillerne velkommen ombord på båden, og indgyder dem nyt mod på tilværelsen.

Efter at være blevet vist til deres kahytter, som gerne skulle være til alles store tilfredshed, bevæger de sig op på dækket for at tage afsked med fastlandet, mens skibet majestætisk står ud af havnen mod bølgen den blå.

Efter så at have set den faste jord forsvinde bag dem, bliver alle så kaldt ind i spisesalen, hvor kaptajn Shrewed og rederen Schweindorff m. kone står og tager imod, champagnen bliver serveret og kaptajnen holder tale og byder velkommen. Smaltalken flyder gennem lokalet om hvem der sagde hvad, hvornår iklædt etellerlandet.

Kort efter bliver aftensenmaden serveret, og spillerne bliver bænket ved kaptajnens bord, sammen med skibsreder Schweindorff m. kone, de to sidstnævnte forlader dog bordet efter forretningen under det påskud at konen har migræne.

Efter maden er der fest, musik og fyrværkeri, og spillerne vil sikkert mor sig, men ved en ellevetiden vil de simultant trænge til frisk luft, og hvis de er skiltes mødes på dækket foran Schweindorffs kahyt.

Det grusomme mord.

Et kvindeskrig flænger natten, fra Schweindorffs kahyt, og kort efter flyver døren op derind til, og enhver der løber henimod døren vil få den i hovedet og væltes om.

I døråbningen står en mand i en sort kåbe, i den ene hånd holder han en bølgebladet kniv, der drypper af blodigt, på hans kåbe ses en stor rød plamag. Han standser for et kort øjeblik og lader sit blik glide hen over spilpersoner, hvorefter han stormer hen ad dækket. Vælger spillerne at forfølge ham, vil en hæsblæsende jagt begynde gennem skibets gange og korridorer, manden vil storme afsted og vælte tjenere og fulderikker på sin vej, alt imens

han skrider: "Nej! Åh Neej!!!" hele tiden. vil forfølgerne tabe ham af syne, kun for derefter selv at blive væltet af ham, eller høre ham skride vildt og uhammet. Manden vil først stoppe i maskinrummet, hvor han vil gemme sig i et hjørne, og sætte sig til at hviske grådkvalt, at han ikke gjorde med vilje, men at det var "dem!", først her vil man kunne se at det er Schweindorff, og han er totalt oprevet og er ikke til at ale fornuft med, folk der kigger ham i øjnene vil bemærke, at de er fuldstændig røde og at hans pupiller, er meget udvidede og spejlblanke.

Dem der vælger at gå ind i kahytten, vil blive forfærdede over det syn, der møder dem, i den store dobbeltseng ligger fru Schweindorff, hendes brystkasse er blevet åbnet med et lodret snit og hjertet mangler, der er blodstænk overalt, på væggen på gulvet, og fra loftet vil der

På gulvet ligger der nogle sære skitser. Og en hundred gammel bog, fyldt med sære tegninger.

Når spillerne har underrettet kaptajnen, vil han ikke op kort derefter, tydeligt oprevet og vil bryskt og bøsigt og vil beordre spillerne til ikke at omtale "den beklagelige hændelse" for nogen, da nogle vil tage det som et dårligt tegn for resten af rejsen, og af samme grund ikke melde det til fastlandet, og derefter bliver de to kvinder sendt ned i et lille lukket dybt ned i skibet, stadigvæk ude af stand til at siges andet, end at "det var dem! Det var de flyvende svampe fra den røde planet!", en matros sættes til at holde vagt og 2'styrmanden bliver gjort ansvarlig for Schweindorffs ve og vel.

Marsmændene Angriber

Da Schweindorff er blevet ladet alene, flyver en "flyvende svamp" ned og kuldepuster ham, gennem køjet i lukket indtil han er frosset til en iskugle.

Det kan gøres lidt mere mystisk og Chulhoidt, ved at en spiller, der herefter spadserer en tur på dækket, ser et kort glimt af en flagermusevinget silhuet, holdt op mod månen, men den er væk, så hurtigt at det henskriveres som syner, men spilleren vil alligevel føle sig utryk.

Skibet sejler herefter ind i tidsstormen og al kommunikation med omverdenen, vil lande i 1912. Se også (Baggrund)

Når kaptajnen holder tale, er det en oplagt lejlighed til at hoppe op på stolen, og byde velkommen.

Husk at give spillerne brochuren.



Bare lad spillerne stå op, de er jo til reception. Vims rundt omkring dem, og hæld deres Cola op i glas som en tjener. Og hiv stolene frem når der så bliver serveret.

De spillere der kommer i nærheden af Schweindorff vil irriteres af en svag hyletone, som de ikke vil kunne finde ud af hvor kommer fra.

Menu:
Fylde kæmpesvampe fra Borneo, Helstegte fasaner i gele Skovbærsorbet

Giv spillerne lidt tid til at føle på hinanden under middagen, hvis der er lidt tavst, så brug kaptajnen.

Aaaiiiyygh!!!

Kniven hedder en Kris og er en østerlandsk bølgebladet offerkniv.

Vejret:
Fint og tørt.
Solskin med en frisk brise.

Schweindorff er død

Klokken 08.03 rapporterer matrosen, der blev sat til at bevogte Schweindorffs celle, til 2'styrmanden. At der er sket noget mærkeligt, døren kan ikke åbnes og den er underligt kold. En hurtig undersøgelse vil bekræfte at matrosen har ret, og at døren er som frosset fast i rammen, og det vil kræve enten en blæselampe, eller en skærebrænder eller noget lignende at få den op. Hvis døren bliver åbnet vil et sælsomt syn åbenbarer sig for hvem end der ser på, hele rummet er dækket af rimfrost, istapper hænger fra loftet og i hjørnet lige inden for døren sidder Schweindorff indkapslet i en stor, klar iskystal, hvor igennem man kan se hans skræmte blik, der er rettet mod det åbne, isfri køje.

Hvis ikke spillerne har informeret kaptajnen, vil han kort efter, at døren er blevet brudt ned, dukke op og afskrive det hele som en fejl i airconditionering, eftersom det jo er et nyt skib har det selvfølgelig indkøringsvanskeligheder, og dette er bare en af dem, og enhver der modsiger ham vil blive truet med at blive kølhalet.

Omkring en 9-10 tiden skulle alle spillere gerne være vågnet og være klar til at mødes v. morgenbordet.

En lille fridag

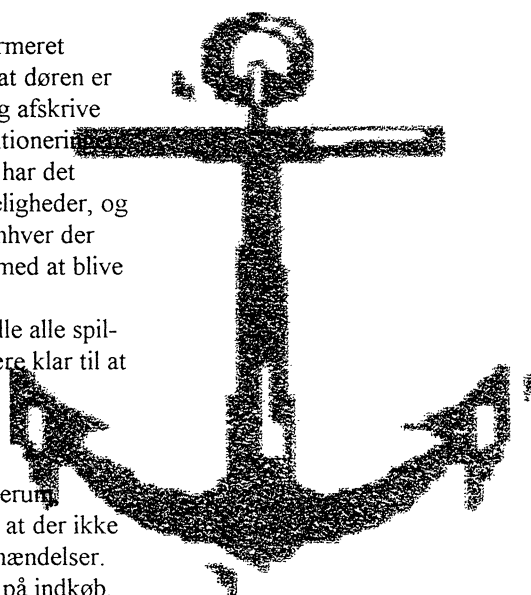
Lad spillerne få et lille pusterum eftermiddagen i gennem, ved at der ikke sker flere overnaturlige ting hændelser. Lad dem snuse lidt rundt, gå på indkøb, eller noget i den dur. Lad Boopsie og Mario støde ind i Gina/Gino, for sig selv selvfølgelig, mens de andre måske går på biblioteket, og undersøger sagen, hvis den har deres interesse. Og lad dem drage deres teser, og gi dem så nogen "mystiske personer", der virker som om de forfølger dem, men disse kan højst være Don Juanér eller juveltyve, eller simpelthen uskyldige forbipasserende.

Dagen går på hæld.

Når mørket er begyndt at falde på så introducer dem for Det Rablende Spøgelse. Og lad ham begynde at fortælle om at det er ligesom dengang i 1912, og kokkens svampesuppe, og at det er så koldt, at han fryser, og at de flyvende svampe snart kommer.

Vejret:
Stadig lidt lunt.
Et optræk af skyer.

Menu:
Funghi Flambé
(flamberede svampe).
Helstegt pattegris m. indbagt rosenkål.
Hjemmelavet is.



Onsdag. D 13-4**Det Morderiske Spøgelse**

Ved forretten under aftenmaden på tredjedagen, kort efter at der er blevet serveret, sidder personerne og slubrer svampesuppe i sig.

Et af stearinlysene begynder at blafre og ose, og ud af osen danner der sig en stillestående tåget skikkelse, iklædt en tysk gallauniform fra omkring århundredskiftet. (se under Bipersoner)

Han får øje på l'stormanden, drager sin sabel og skriger rasende, mens han svinger sablen og hovedet: "Nu skal jeg lære dig at holde nalderne fra min kone!"

Hvorefter han slår ud efter ham og kapper hovedet af ham. Det (altså Hovedet) fortsætter så i en lang høj bue indover bordet, hvor det efter en saltomortale dumper ned i suppeterrinen, og splasker svampesuppe ud over alle ved bordet. Samtidig med dette, stivner spøgelse, fryser til is og vælter om på bordet, hvor det splintres og hovedet triller så ned i favnen på en spiller, helst en kvindelig. Derefter taber stormandens hovedløse lig suppeskeen ned i favnen, en blodstråle står ud fra kranspulsåren i en meterhøj bue, hvorefter han vælter til siden ned af stolen, og der danner sig pøl af blod på gulvet.

Kaptajnen reagerer ved brat at ryste sig, så brat at stolen vælter og flyver væk fra ham.

Han vender sig så om, og forlader spisesalonen, mens han skubber en tjener med nogle store fade omkuld, så maden flyver i alle retninger, og det laver et stort rabalder.

Kaptajnen går amok

Kaptajnen går efter den store splatter-scene på druk, og han er ikke at finde inden for de næste par timer, men derefter vil han sidde i en redningsbåd, med en flok whiskyflasker, og synge sømandssange "Femten Mand på en død mands kiste, hey! Ho! Og en hel flaske rom!"

Mens han ind imellem kaster en flaske op i luften skyder efter den med en pistol, og rammer plet hver gang.

Forsøger nogen at stoppe ham bliver han fuldstændig spliterravende tosset og truer med pistolen, mens han råber noget lignende: "Hold kæft! Eller du bli'r

kølhalet knægt, jeg schkal fame schla rekorden,, og så skal sådan en bette reje ikke stille sig i vejen! Forstået!"

Efter så at have siddet, der et stykke tid, vælter han op på broen, hvor han skyder gnisten i benet og genner resten ud, og barrikaderer døren. Herefter drejer han skibet, og sætter kursen stik nord. Forsøger man at kontakte ham og forhandle, svarer han ved at synge femten mand etc., eller skyde igennem dørn.

De opmærksomme, der ser efter vil bemærke at hans øjne er fuldstændig røde og pupillerne vildt små sorte huller.

Marsmændene angriber igen

Senere på natten, når der er faldet ro over tingene flyver en enkelt "svamp", ned og kuldepuster kaptajnen, og fryser, samtidig også alle kontrolpanelerne, så skibet bliver fast på sin kurs og hastighed. Nordpå mod isbjergene med fuld fart.

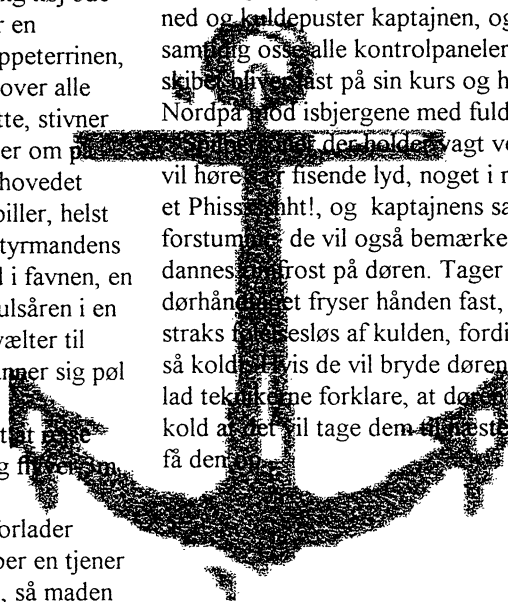
Der holder vagt ved broen vil høre et fiseende lyd, noget i retning af et Phiss...ht!, og kaptajnens sang vil forstumme. De vil også bemærke at, der dannes en frost på døren. Tager noget i dørhåndtaget fryser hånden fast, og bliver straks ubeslæst af kulden, fordi det er så koldt. Hvis de vil bryde døren op så lad teknikerne forklare, at døren er så kold at det vil tage dem ti næste dag at få den åbnet.

Vejret:
Trist og gråt.
Mange skyer,
stærk vind og
med en let regn.
Menu:

Soupe funghi
avec pain.
(svampesuppe
m. brød)
Mille Poison
Frité.
(tusind friterede
hundestegler,
uden tilbehør).
Indbagt is.

Vær opmærksom på, at spillere kan blive så paranoide, at de ikke vil turde, sætte sig ved middagsbordet, af frygt for svampesuppen, i så fald må du jo improvisere, en basketkurv, eller et askebæger, hvad der nu måtte være i omgivelserne.

Brug Slow-mo i den her splatter-scene, det virker kanon!



Den Frosne Bro

Holdt spillerne vagt ved de selvfølgelig at døren er frosset fast(se Marsmændene angriber igen), og teknikerne vil nu være i stand til at få den op.

Holdt de derimod ikke øje med døren, vil rimfrossten, og alle andre ydre tegn på hvad der er sket, være forsvundet, det eneste der vidner om nattens hændelse er en let fugtighed på kanten af gulvtæppet. Efter kondensvandet, der er løbet af døren. Men døren er stadig kold nok til at man fryser fast ved at man tager i håndtaget og ikke kan hive sig selv fri uden der gøres skade på hånden.

Bliver der åbnet ind til bruen vil man kunne bivåne, det selvsamme syn som i Schweindorffs lukaf. Et af vinduerne har et hul, der er cirka 20cm. i diameter, alt er dækket af et cirka 5cm. tykt islag fra loftet hænger store istapper, kaptajnen står frosset til roret i en stor, klar iskystal, hans ene hånd hviler på roret mens han med den anden sætter en halvfuld whiskyflæske til munden, som om han bundet.

Alt er frosset inde, bortset fra radioen, (den ender alligevel i 1912) og at forsøge at bryde isen, vil uvægerligt gøre stor skade på alle de følsomme computere, samtidig er temperaturen meget lav, og gulvet temmelig glat, og hvis man falder er der en god chance for, at man fryser fast.

Spøgelsesaktiviteten stiger.

I løbet af dagen begynder spøgelseerne at myldre frem, overalt slås de om redningsbåde og redningsveste. Scener vil opstå med horder af fattige immigranter, der stormer opfra skibets dyb, mens rige nobelt klædte herrer skyder spøgelses-kugler gennem spillerne for derefter at se de fattige stakler falde om og opløses i vandpytter, små spøgelsesbørn vil tabe deres mødre af syne, og vil blive væltet omkuld af de desperate flygtninge, og vil blive trampet ihjel igen, gamle mennesker, falder om med hjertestop, og vil få en lige så krank skæbne.

Fra dækket vil masserne springe i vandet i håb om at nå ikke eksisterende redningsbåde.

John Dhursts Sidste Optræden.

Henved en 22-tiden gennemrystes Titanic II, og et kæmpebrag lyder, svagt begynder skibet at krænge til den ene side. Skibet er stødt imod et isbjerg og begynder at tage vand ind i styrbord forstavn. Skibet har slået læk ved **Burning Chrome**. De andre levende passagere vil nu, forfærdede ovenpå dagens hændelser, endelig forstå at deres sidste time er kommet, og vil storme op på dæk, spøgelsessekvenserne vil begynde at gentage sig, men nu med rigtigt blod istedet for vand.

Midt i alt tumulten, vil et ensomt spøgelse vandre rundt igennem mængden i sin søgen efter vore helte, tilsyneladende uanfægtet af begivenhederne(han har jo prøvet det før), indtil han endelig finder dem og stiller sig foran dem, her sortner alt omkring gruppen, alle lyde og sanser, tåkes, for et øjeblik er der kun mørke. Han sætter sig i en lyskegle, da ingen synlig kilde falder på ham. Et sted fra et sted oppe i uendeligheden, og spørger så:"Hvor kunne dette ske igen? Hvilken uhyrlige gud styrer ej dette univers, at han med sin titanisk hitte-på-somhed, lader historien opetere sig selv i al sin grusomhed. Hvor kunne i lade det ske på sig? Er i da ej mennesker? Satte jeg ikke min lid til tomme skaller, for hvem mener og mandtjente just var hule mennesker? findes der dog bare en rest af menneskelighed på bunden af jeres sjælesdyb. I så fald. Jeg beder jer! Nej jeg bønfalder jer på mine grædende knæ, at tå til den, og ved dens hjælp, måske I vil finde vejen til Paradis!" Lyskeglen fader ud, mørket bryder, og kort efter står spillerne igen i den kaotiske virkelighed, men med en følelse af ro og indre styrke. Giv dem 10 Sindsstyrke pt.

Klodernes Kamp

Omkring dem er der osse ro, mn i korridoren, ligger der lig af flok, der er blevet trampet ihjel, og skibet hælder 10 grader til styrbord.

Nogle små fareklokker ringer i deres baghoveder og de har en følelse af at der sker uhyrlige ting på soldækket.

En svag guttural messen giver genklang ide i hovedet på dem.

Vejret:
Det begynder at sne kraftigt, uden større vindstyrke fra morgenstunden, og hen imod midnat begynder en storm at tage til.

Menu:
Rejecocktail.
Svampestuvning
Ass. Tærter.

>Åh! Min gud!
Han tror han er Shakespeare!<

>laa! lthaaqua!
laa lthaqua! laa!
laa! liiaaaah!!!<

Udenfor er det ganske rigtigt ved at gå helt galt! Det er blæst op til storm og store snefnug falder tæt, for hvert øjeblik at hvirvle den ene så, den anden vej.

På de lavere liggende dæk, stormer forvilde krydstogtgæster rundt i håb om finde noget redningsudstyr, eller kaster sig i vandet i håb om at nå en af de redningsbåde der allerede er i vandet.

Ude på soldækket, står 5 F.S.F.D.R.P. i en cirkel og messer, over dem svæver to andre bevæbnet med kuldepustere, og beepuster de panikslagne flygtninge nedenunder. Det er op til spillerne at handle først, da de ikke er opmærksomme på dem, lige bortset fra hvis en skulle begynde at skrike i rædsel. De to første vil angribe, ved at flyve rundt omkring dem og bepuste dem, skulle en de to falde vil en tredje bryde cirklen og tage over.

Tabes slaget

En kæmpe næve af is griber skibet nedefra og løfter det i vejret, og knækker de midt over, og lader de tog halvdele falde i vandet oog synke. Samtidig letter D.F.S.F.D.R.P. fra skibet og betragter skuet fra luften.

Næven åbner sig så og afslører Ithaqua kuldegysende skikkelse, samtidig med at havet omkring ham begynder at fryse til is og fanger derved de mange flygtninge, kameraet zoomer ud og man ser jorden have langsomt begynder at fryse, mens kameraet fadig i sort.

Vindes slaget

Lykkes det spillerne at slå den tredje "svamp", letter de resterende fire fra skibet, efter at have indset at de ikke vil kunne gennemføre ritualet, et øjeblik synes man at ænse et skib mage til Titanic II, men det forsvinder brat bag et isbjerg.

Vinden begynder at løje af, men skibet synker stadig og det vrimler med flygtninge, der hver især slås om, hvem der skal have plads på den redningsbåd, der ikke er tilbage.

Ude i det fjerne syntes man at kunne skimte et par skibslanterner, fra et mindre fragtskib.

Deres eneste håb er at huske at radioen virker, glemmer de dette, så må de komme med en meget god ide, for at overleve, gælder det gengæld, er fragtskibet kommet i løbet af halvanden time, og en masse mennesker er glade.

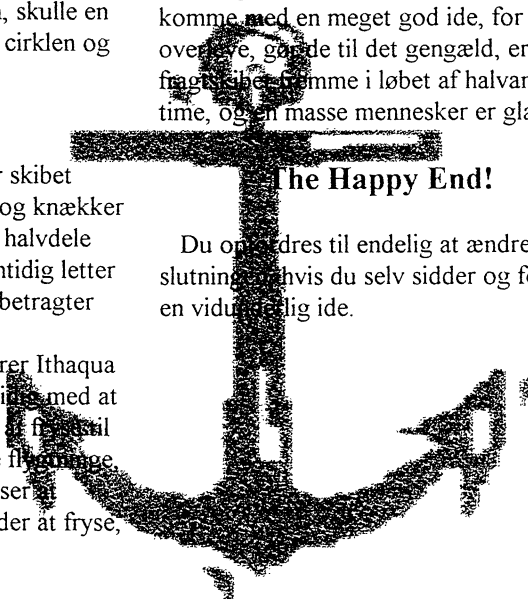
The Happy End!

Du opnåes til endelig at ændre på slutningen, hvis du selv sidder og fostrer en vidunderlig ide.

Det onde og kultistiske ritual, går ud på at 5, min. 4 flyvende svampe står i en kreds og messer i et par timer, og derved påkalder, gudens navn, mens en flok mennesker, dør af kulde omkring dem.

Hvis slaget vindes stopper Tidsstormen også!

The unhappy End!



The Flying Fungi from Yuggoth eller De flyvende svampe fra den røde planet

hovedmotiv: at fryse jorden ned, for at anlægge en interstellar burger bar
sidemotiv: at tilfredsstille deres sociopati.

D.F.S.F.D.R.P. er en gammel race, der har udviklet sig på mars, de har udviklet en høj form for magi, hvor de fremkalder dæmoner og guder, for at tilfredsstille deres behov og fører deres ideer ud i livet, deres største problem er, at jorden er alt for varm til at de kan bo den, men har nu endelig fundet en vej.

De er hensynsløse i deres fremmarch for at vinde markedsandele på det intergaltiske fastfood-marked og bruger uden tøven deres farlige kulde-pustere mod enhver der står i vejen for dem.

Der er 7 udsat til at sikre, at Titanic ikke klarer turen.

Svampenes krop er en 4m. lang cylinder hvor der i den ene ende er en hovede lignende gevækst, som af tusinder af mindre champignon-formede antenner, ca. en meter under, på undersiden af kroppen, sidder der otte edderkoppeagtige ben, og lidt over dem stikker der to flagermuseagtige vinger ud, der har et spand på godt 5m. Deres hudfarve er en sygelige grøn-grålig blanding

En lille note: det er meget vigtigt at du omtaler dem som "De Flyvende Svampe fra Den Røde Planet"

Ithaqua, den onde, onde isgud

hovedmotiv: at dyrke isblomster i fred
sidemotiv: at være rigtig sur og ond

Ithaqua bor i en frossen paralel verden til jorden, hvor han tilbringer uendeligheden, med at dyrke isblomster.

Han bryder sig generelt ikke om forandringer og vil derfor nedkøle jorden, hvis han bringes til den, for at han så igen vil kunne optage sit vante liv.

Skulle spillerne være så (u)heldige at få ham at se, vil han frem som en 30m. høj søjleformet snestorm, hvor igennem man kan skimte en kæmpe, langlemmet, humanoid silhuet.

De Overtagne

De onde marsmænd har ved hjælp af århundred gammel magi, fundet en måde, hvorpå de kan tage kontrol med den menneskelige hjerne, problemet er bare at når subjekterne kommer i stress-situationer, ryger kontrollen og når de overtagne bliver klar over deres umenneskelige gerninger synker de som regel ned i galskab tynget af enorm skyldfølelse.

Fælles for dem er, at folk i nærheden af dem føler en svag ringen for ørerne. Som bliver værre og værre jo mindre kontakt, der er mellem, den overtagne og D.F.S.F.D.R.P.

Hr. Heinrich Schweindorff

hovedmotiv: at myrde sin kone
sidemotiv: at myrde sin kone brutalt
Hr. Schweindorff blev overtaget af

D.F.S.F.D.R.P. tilbage i hans barndom, og som barn kunne han bygge sikre, ikke forurenende biler, og fik ham til at bruge overskuddet på at bygge Titanic, men langsomt er han begyndt at komme til sig selv, først og fremmest er han begyndt at drømme om dem, og er begyndt at tegne de visioner han har i sine drømme. Derved har hans kone, opdaget, at der er noget på færde, og har ikke at være sikker, har han måske ordre på at dræbe hende.

Kaptajn Shrewed

hovedmotiv: at gå ned med sit skib
sidemotiv: at råbe og skrike og te sig tosset.

Kaptajn Shrewed er den originale kaptajn fra Titanic, D.F.S.F.D.R.P. mente, at han gjorde sit arbejde så godt, at de reddede hans liv og lagde ham på is, indtil han blev tøet op for et par år tilbage fordi tiden snart var inde.

Han er af den gamle skole og truer gerne med kølhaling, hvis der er nogen, der er opsætsige. Når skibet kommer ind i tiddstormen, og vanskelighederne begynder at opstå vil han til sidst begynde at tro, at han er tilbage i 1912.

Han er en stor, kraftig og autoritær herre, der ikke bøjer hovedet for andre end gud. Spil ham rigtig højt, røb af 2'styrmanden, hvis han ikke forstår ordrene.

Lad de flyvende svampe, svæve som en ond ånd over skibet, ved nattetide, spillerne må gerne føle at der hele tiden er nogen der betragter dem, især v. nattetide.

En kuldepus-ter virker ved at den puster en stråle af -10 grader kold luft afsted m. 20m/s, og derved går kulden en jordbo til marv og ben. For at være rigtig dødelig kræver det at man holder den rettet mod personen, et par minutter, men kort tid, vil kunne give grumme frostska-der, især hvis man ikke har varmetøj på.

Generelt om spøgelser

Spøgelser er sjælen af dem, der har lidt en grusom og uretfærdig død, eller ikke har opført sig helt så pænt, som de nu burde gennem deres jordiske liv.

Fælles for dem alle er de hele tiden gentager, hvad de gjorde i deres eget liv, at de kun svagt sanser den nulevende verden omkring dem, og at de derfor ikke vil reagere på direkte spørgsmål eller tiltale.

Det Morderiske Spøgelse

hovedmotiv: at dræbe sin kones elsker
sidemotiv: at dræbe, hvem end der sidder på hans kones elskers plads.

Spøgelset var engang en tysk greve, der tog på tur med sin unge kone, frygtelige jaloux, gik han hele tiden og vogtede på hende, ind til han en dag under middagen, mente at en ung mand var en anelse for nærgående, hoppede op på bordet, og drog sin sabel og huggede hovedet af den stakkels mand. Derefter tog han sine kone på nakken, og kastede sig i det frysende hav.

Han fremstår som en stor, uniformeret herre med et stort fuldskæg. Og der sidder selvfølgelig is i håret og tænderne på ham.

De Legende Børn

Børn er generelt uhyrlige og uheldige, men disse her er et non-korporaliske sataner, der farer skibet rindt, kommer til skade og græder noget så hjerteskræende. Brug din fantasi lad ungerne kure ned af gelænderet, for dernæst at falde igennem gulvet. Forskrække en tjener, der taber tre sølvfade med service og skaber derved stort rabalder, mens ungen kan høres grædende nedenunder. Eller lad en spiller skahyt blive invaderet af spøgelsesfamilie, der svanser omkring uden at bemærke ham/hende etc.

Det Rablende Spøgelse

hovedmotiv: at advare spillerne om D.F.S.F.D.R.P.

sidemotiv: at rose kokkens svamperetter.

Spøgelsets navn er John Durst og er genfærdet af en amerikansk forretningsmand, der i 1912, forsøgte at stoppe D.F.S.F.D.R.P. han fremstår som en statelig herre, nobelt klædt i kjole og hvidt og med et kunstfærdigt kringlet overskæg.

Han er hele tiden enormt ulykkelig og henvender sig bedende til spillerne om, at tage affære, han taler uden at høre efter hvilke spørgsmål, der kunne komme, kun afbrudt af at han bryder ud i gråd. Og når han afslutter en konversation med kaste sig ud over rælingen, med et skrig og et plask.

Spillerne kan møde ham gentagne gange i Northumberchesterår han stormer skibet rundt for at finde dem, eller i et øjeblik hvor han står i en vandpølse med van-det drivende af sig, mens han studerer sit ur, og kort derefter kaster sig ud over rælingen, eller finde ham sidde i et hjørne/redningsbåd snøftende af søm.

En typisk tale fra hans side vil lyde noget som: "Åh der er I, det var godt jeg fandt jer! Åh! Jeg Fry-fryer, her er koldt og vådt! Det er den som i 1912, snart kommer de, de flyvende svampe fra den anden planet. De er fuldstændig som i 1912. De flyvende svampe, det minder mig om kokkens svampestuvning, den var himmelsk, mmh!" etc. og når kaptajnen begynder at gå amok kan han også sige at det er ligesom i 1912.

Og hvad du nu end har brug for af sære typer for at komme videre.

Advarsell!!
Taler "Det Rab-lende spøgelse for meget om kokkens svam-pe kan det ende med mord på denne.

"Aaaiiiyyyl!"
"plask! Shh!"

Spøgelseme er glimrende til at sætte en hand-ling i gang, hvis spillerne skulle gå i stå. F.x. et ægtepar passerer en spiller, mens manden fortæller konen om "en fascinerende bog om østerland-ske religioner" han fandt på biblioteket. Og vupti, straks går spilleren på biblioteket, og tror at det hele handler om kultistiske Hare-Krishna tyber. Og hvis de tror det så må Maharajah-en af Tzin, gerne betragte dem. Eller se ud som om.

"Nyah! Nyah! Nyaaiiiyygh!"
Dons"Waaah!"

Det er en temmelig hårrejsende oplevelse, at et spøgelse går gennem, for et kort øjeblik, vil man føle dets død, og du kan jo selv tænke over hvordan, det er at drukne.

> "Det er den slags tanker jeg hygger mig med om natten!"
Ernst Müller
-Bismarck

Carlos, Juan, Miguel, Sanchez, Pancho, Juanita, Margarita etc.

-de tjenende ånder

hovedmotiv: at stå i vejen når de kan
sidemotiv: at tjene spilpersonerne

Uvist af hvilken grund, så er hele personalet ombord spansk, de fjanter hele tiden rund på skibet med store fade eller små drinksbakker, og har det med at gå og tabe dem. Men de er alle meget tjenstvillige og venlige og er utrolig glade for drikke penge.

Gino/Gina Ramaeros

hovedmotiv: at score damers penge

sidemotiv: at score mænds ringmuskler

Gino er et perverst dyr, der tjener sine penge på at drage verden rundt og forføre kvinder, for derefter at gå med dem hjem og lænke dem til deres respektive senge, for derefter at berøve dem deres smykker.

Men hans virkelige passion består i at iklæde sig blond paryk og høje hæle, for derefter at gå ud og score unge heteroseksuelle mænd, og derefter følge dem hjem lænke dem til deres respektive senge, og derefter med dyb og maskulin stemme at identificere sig fo vedkommende.

Fru Heinrich Schweindorff

hovedmotiv: at dø for sin mand
sidemotiv: lige at hilse på

Fru Schweindorff er kun med for at hilse på, sådan er hun nemlig, hun vil lige sige goddag inden hun lægger sig med med migræne og mavesmerter.

1'stjyrmand John Thornbull

hovedmotiv: at dø for synets skyld

sidemotiv: at blive kaptajn på Titanic II

En stille uinteressant person, der vader rundt i hælne på kaptajnen og gentager, hvad han nu siger, indtil han på 3'dagens aften står ansigt til ansigt med "Det Morderiske Spøgelse".

Bibliotekar Grethe Schmidt

hovedmotiv: at finde bøger

sidemotiv: at rydde op

Grethe er en lille bly viol, der ikke har noget liv, uden for biblioteket, der er ingen der kender hende, og rederiet ved knap nok, hvorfor de sætter penge på hen-

des konto, kort og godt hun er temmelig anonym.

Lady Dit, Lord Dat, Grev X, Rocky Stallion og mange fler'

-de snobbende snobber

hovedmotiv: at snakke om polo, og golf
sidemotiv: at snakke om fester

Dette er de resterende gæster på skibet, de er på ingen måde interesseret i det, der foregår omkring dem, men er til gengæld i stand til at snakke om polo i mange timer, og altid kunne lede en samtale in på dette meget interessante emne.

Monsieur Goufé

hovedmotiv: at udtænke nye spændende svamperetter

sidemotiv: at være storsnudet og arrogant
Monsieur Goufé er en blanding, Hr. P fra H. C. Andersen's "Nattergalen" og en fransk kok-arbejder. Han står hele tiden i skikkelsen og koncentrerer sig om at udtænke nye, spændende retter med liv og sjæl og kommer gerne med Stærke udtryk, som "Grrrde!". Og forstyrres han af ikke-fransk-talende-ukultiverede-barbarer, vil han kun arrogance bare vende ryggen til dem og sige: "P!" eller række dem en smag. Han fornærmer man bare, ved f.x. at nævne at smage, eller hvis man ikke sætter pris på hans kogning, er han ikke blevet startet en madkrig.

Chu-An-Fu

hovedmotiv: at lære fransk Haute Cuisine
sidemotiv: at beskytte sin lærers ære

Chu-An-Fu er Monsieur Paul Goufé's kinesiske lærling, hos hvem han har studeret i de sidste 5 år, han er en meget loyal lille fyr, taler meget dårligt ikke-kinesisk, og har af samme grund heller ikke lært meget gennem årene, på grund af Goufé's arrogance, men han klør på, og det er jo meget godt.

Derudover har han højeste grad i Wushu, Bushu, Kung Fu, Aikido og hvad det nu ellers hedder.

"Undskyld! Så de ikke spørgelset, der lige huggede hovedet af 1'stjyrmanden?"

"Joow Daah!

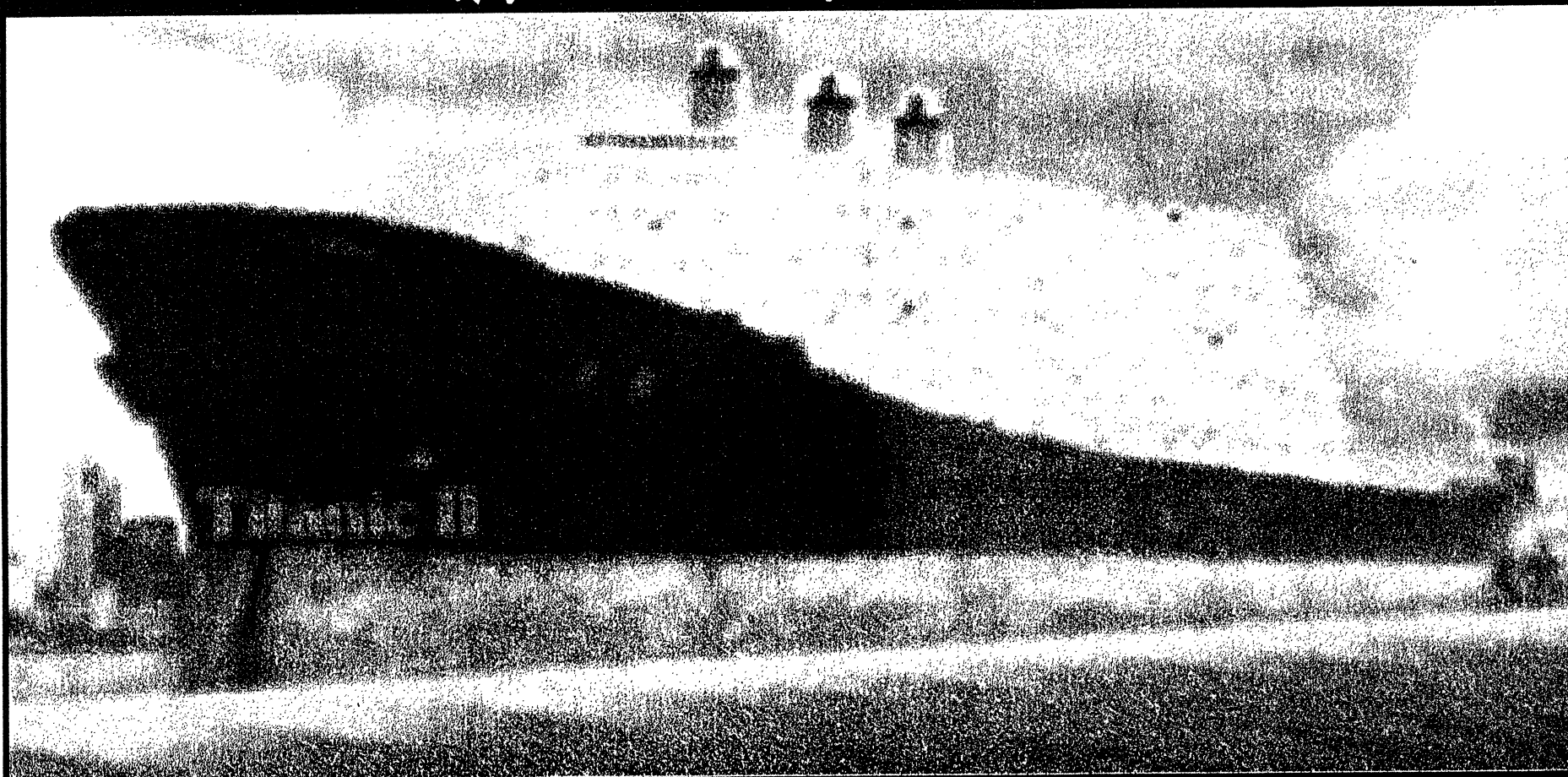
Pragtfuld slag, det mindede mig om dengang da bla. bla. skød den i mål i finalen, bla! bla! bla!"

eller:

"fafaafa faafa, PICKIT!"
hvis de ikke er engelsktalende.

Paul Goufé er gennem de tidlige genemspilninger altid blevet mistænkt for at ville forgifte hele skibet (og en enkelt gang blevet myrdet), med sine "Flyvende Svampe fra Den Røde Planet", men sandheden er, at han bare er fransk. Derfor er han blevet udstyret med Chu-An-Fu, så hvis spillerne, skulle overfalde kokken vil han have en chance for at overleve. Sørg for at en sådan hændelse vil ende i en stor beskidt madkamp, hvor køkkenet vil blive svinet til. Og afbryd den ved at kaptajnen gør sin entrée.

Rejs komfortabelt, rejs med Titanic II.



*Reiseriet Schweindorff genopliver forgangne tider, og inviterer på en forunderlig rejse over
Atlanten.*

Kaptajn Shrewed og hans stab byder velkommen.

Som garvet søulk, gammel i gårde, med erfaringen fra mange skibes broer bag mig, byder jeg med stor glæde gæsterne velkommen ombord på dette, mit mest storslåede skib til dato, en havets dronning.

Mange har rynket på snuden, og trukket sydvesten godt ned om ørerne, siden planerne for, at på denne måde gengive havet dets fordums pragt, blev fremlagt. Mange har spået onde spådomme over at genbruge et navn, med en så tragisk skæbne bag sig, jeg er personlig garant for at Titanic II klarer sig igennem med topkarakter, med al den nye teknik der er kommet til, siden sidste forsøg, kan vi føle os 136,5%trygge, så når vi stævner ud d.11-3, mit personale og jeg vil stå til gæsternesrådighed 24timer i døgnet, når vi forlader vor havn for at tage på en rejse ind i en ny æra, hvor komforten igen vil være i højsædet, og mennesket vil få mere tid til igen at fundere over de basale ting i tilværelsen.

Så, når vi stævner ud d.11-3, sejler vi ikke bare ud for at gøre menneskesnakken til skamme, vi rejser også ud for at bringe håb til en verden, hvor vore hjerter gang på gang er blevet ofret og gjort kolde som is. Herefter vi stille vil glide ind i vandmandens tidsalder. Jeg ser frem til at møde dem, med mit personaler ved min side selv selvfølgelig, deres snarlige ankomst vil fryde vore hjerter og deres tilstedeværelse vil sætte kulør på vor tilværelse.

Med rene og oprigtige forhåbninger om snart at gøre deres bekendtskab.

Kaptajn James Ellroy Shrewed

**Vi takker på forhånd,
fordi det valgte at rejse med os.
Og vi glæder os til at gøre vores
til at gøre dette til en uforglemmelig tur.
-se iøvrigt næste side for en overblik over skibet.**

En liden forhistorie.

Titanic var, som den ærede læser uden tvivl er bekendt med dette århundredes maritime underværk, et billede på de vidundere, som den på daværende tidspunkt spirende industrialisme var i stand til at frembringe. Derfor bragte nyheden om dets forlis og 1512 personers død, selvfølgelig stor forfærdelse til verden, dette var jo ikke bare et hvilket som helst skib, men symbolet på menneskets endelige sejr over naturen, et synkefrit skib. Dette gav jo meget forståeligt den menneskelige selvtilid et betydeligt knæk og de den højtærede læser, kan på ingen måde være ubekendt med de beklagelige konsekvenser dette, historiens største skibsforslis skulle få, som nogle få eksempler vil jeg nævne de to verdenskrige, den efterfølgende såkaldt "Kolde Krig", The Beatles, Falklandskrigen, Cubakrisen og mange flere.

Nu idag 80år efter, hvor verden endelig har opnået et stade af fred og fordragelighed, genopliver skibsreder Heinrich Schweindorff vor gamle drøm og fører os in i en ny æra, hvor vi belært af fortidens fejltagelser vil kunne sidde på vor retmæssige trone som naturens behersker og vogtere af klodens ligevægt.

Dr. Hist. Theodor Swansson.
Prof. v. Oxford Universitet.

Lidt om Skibsreder Schweindorff.

Heinrich Scweindorff kom fra trange kår, voksede op i en verden belagt af krig, men nød lærer nøgen kvinde at spinde, som hans gamle moder fortalte den unge Heinrich Schweindorff, og så sandelig skulle det vise sig at passe i dette tilfælde, allerede i sine unge år udviste Heinrich Scweindorff stor intelligens og opfindsomhed, så stor endda at han i en alder af 12år underviste eleverne i den lille skole, og sådan kunne det have fortsat og Heinrich være død som skolelærer om en 50år men nej, heldigvis for menneskeheden, havde skæbnen udset Heinrich til at være noget større, han begyndte at studere mekanik, og som 15-årig havde han konstrueret sin egen bil,. Og hvad der nu idag kendes som *HeiAutoen, verdens sikreste bil*, er nu blevet grundlaget for at den gamle reder har vendt tilbage til verdenshavene.

De overdådige borde.

Maden vil ligesom på det originale Titanic, være præget i særdeleshed af den franske Haute Cuisine. Rederiet Schweindorff har for at kunne forkæle sine gæster her, hyret den ekstraordinære, fantastiske, højtpræmierede franske gastronom, Monsieur Paul Goufé, som enhver madkender er bekendt. Monsieur Goufé blev kendt på sine utrolige fantasifulde måder at tilberede svampe på, hvadenten det var den bondske champignon eller kantarel, eller de finere østershatte, ja selv den farlige fluesvamp, så er der hver gang dukket nye mesterværker, som har kunnet vække henrykkelse verden over. Monsieur Goufé vil regere køkkenregionerne sammen med sin trofaste assistent kineseren, Chiu-An-

Fu, og det holdes som en stor hemmelighed, hvad gæsterne vil kunne lade passere over tungen med usædvanlig nydelse, men mon ikke det skulle være et sikkert gæt, hvis der nu stod svampe på menuen.

Vore Fortryllende Fasciliteter.

Først og fremmest vil vi her omtale indendørsarkitekten Sarah Field, der her har overgået sig selv, efter igennem de sidste ti år at have dekoreret de unge, de rige og de smukkes hjem, har Sarah nu kastet sig over den flydende luksus, hele skibet er beklædt med ægte persiske tæpper og løbere, skibet er gennemført holdt i den meget smukke og behagelige re-renaiscancestil, specielt bør man lægge mærke til de utrolige venetianske spejle, der beklæder væggene i spisesalen, og casinoet her forefindes også nogle meget smukke søjler udskåret som antikkens guder og vismænd, specielt i casinoet bør man lægge mærke til loftet, der er en kopi af Michelangelos Sixtinske Kapel i mindste detalje, lige ned til den hjertes dame gud rækker Jesus, for at fyldestgøre hans Royal Standardish. Vismå dog her gøre opmærksom på at casinoet har et loft på 50.000,00£ for ikke at friste svage sjæle over evne.

Skibet er derudover udstyret med 3 diskoteker for natteravnene, **Woodoo Lounge** hvor vi genopliver perioden 1965-1982, **Palmehaven** hvor vi skiftevis har jazz eller populærmusik for det modne publikum, der trænger til en svingom, **Burning Chrome** et Techno-Trance-Ambient sted, hvor ungdommen vil kunne få deres trommehinder læst ud, mens laserlys vil svide deres hornhinder. Derudover har vi selvfølgelig tre **Piano Bar**, til dem der bare vil slappe af og nyde en stille drink, mens de betragter det smukke blå hav gennem køjerne, eller slappe af med et spil *pool* eller *snooker*.

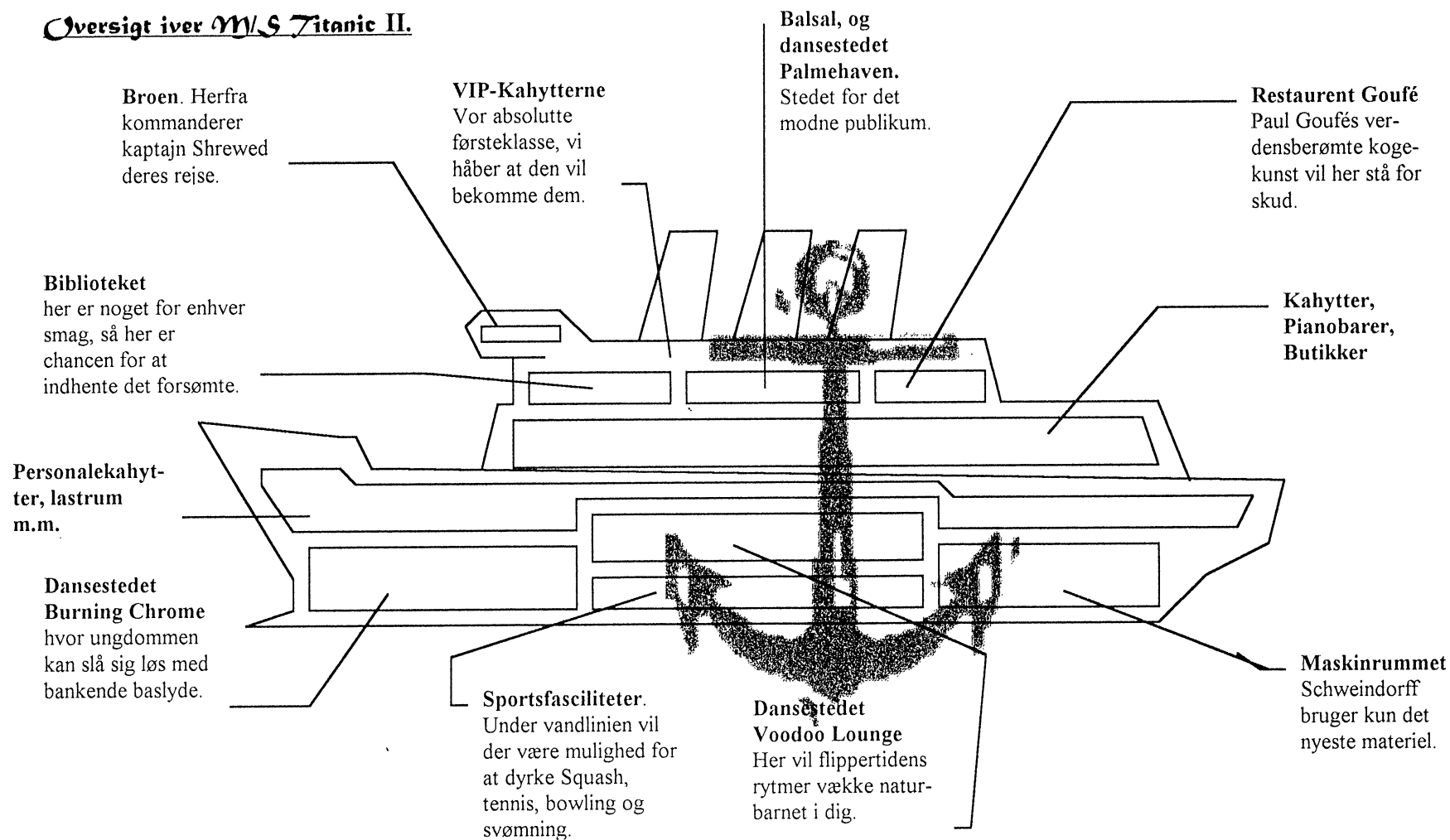
For dem der så ønsker at slappe af med en bog har vi indrettet et bibliotek med et velassorteret udvalg af bøger, der spænder fra kriminalromaner, til dybere filosofiske værker. Her har Sarah Field været så opfindsom, at være ude og finde billeder taget ombord på det første Titanic og sat dem i gulddramme, og de pryder nu væggene.

Og ikke mindst har Schweindorff-rederierne begavet deres gæster med en biograf, hvorfra vi vil sende et bredt udvalg af film, *Casablanca* til den nyeste storfilm med Tom Cruise *Far and Away*. Desuden vises alle i Cinemascope og med Dolby Surround Sound.

Derudover, kunne vi jo selvfølgelig nævne det pragtfulde panoramadæk, den indendørs opvarmede svømmehal, de tre tennisbaner, bowlingbanerne, Squashbanerne, men alt dette vil kun lyde alt for utroligt, som de siger i staterne *seeing is believing*, så vent ikke med at bestil din billet før det er for sent.

Schiffeder Heinrich Schweindorff

Oversigt iver *MLS Titanic II.*



Biblioteket

Det er et stort, mørkt og stille rum med store tunge mørke egetræs-reoler, hvorpå der står en mænde bøger, i midten af rummet sidder en lille spinkel kvinde ved et alt for stort skrivebord, og studerer en bog. Rundt om på væggene hænger gamle fotografier, taget ombord på Titanic. Der er aldrig nogen andre gæster herinde.

Dette er et sted, hvor spillerne kan få svar mange af deres underlige spørgsmål, med undtagelse af: "Hvad er de flyvende svampe fra den røde planet?" etc.

Det bestyres af bibliotekaren Grethe Schmidt, der med glæde vil gå rundt og finde bøger til spillerne, og rydde op efter dem, når de er gået.

Du kan bruge biblioteket til at give spillerne et hav af falske clues, men husk at de gerne skal bakkes op af noget efterfølgende.

Hvis spillerne søger noget som du har lidt problemer ved at give svar på, så sig ikke, at det ikke findes i biblioteket, fortæl derimod at det er udlånt, og slyng en titel ud, så kan du altid vende tilbage senere. Og hvis de spørger hvem der har lånt den, så lad dem se udlånsbogen, hvor der står navnet John Dhurst (Det Rablende Spøgelse) og bogens titel.

Sportshallerne

Det er ganske almindelige sportshaller. Der stinker af sved og sokkeøl. Tilfreds?

Maskinrummet

Maskinrummet må godt virke noget faretruende, store titaniske maskiner, der sender stråler af damp ud til højre og venstre, så man ikke kan føle sig sikker et øjeblik, masser af skygger og gemmesteder, hvor en farlig hustrumorder nemt kan gemme sig. Masser af rør man støder hovedet ind i og belyst af stroboskopagtigt gulligt lys.

Dansestederne Åben fra 21-05

Burning Chrome

Laserlys, Technotrommer o ecstasy.

Palmehaven

Smoking, Elvis og alkohol.

Voodoo Lounge

Syremusik, syre, og sure tæer.

VIP-Kahytterne

Det er spillernes kahytter ligger og det har virkelig klasse, meget luksuriøse omgivelser, røde løbere venetianske spejle, krystalglas, barskab, rent sengetøj etc. etc. de har både udgang til soldækket og til en korridor, og så ligger de praktisk op af hinanden.

Butikker

Nede blandt de almindelige kahytter, i midten gående hele vejen igennem skibet, er der lavet et lille strøg, hvor man kan købe ind. Her er det sædvanlige Gucci, Chanel, Giorgio Armani, Emporio Armani, Hugo Boss, Yves Saint-Laurent etc. etc.

Pianobarer

De findes over hele skibet, og består af: en bar, et piano eller en stand-up komiker, med trommeslager, og så en to-tre gæster.

Broen

På størrelse med kommandobroen på Starship Enterprise, og ligner den til forveksling en stor samling af lysende pærer, blinkende dimesdutter, og Hi-Tach dimser. Manret op over det hele. Deroppe er der hele tiden stille og roligt, uden stress og jag, der sidder hele tiden en navigator, en gnist, og en rotænger.

Soldækket

Vejret er jo som vejret er, og bliver værre, men soldækket er fyldt med liggestole i alle regnbuens farver, og så selvfølgelig lige et par pianobarer, der sidder lidt menneske rundt omkring, fortrinsvis ældre mænd i par, der er faldet i søvn, med et tæppe om benene.

Kaptajnens kahyt

Kaptajnen kahyt vil være låst indtil han går amok. Selve værelset ligner spillernes kahyt, der er ingen personlige ejendele, men der er et våbenskab.

Kahytten er temmelig rodet, med uniformer spredt over gulvet og tomme flasker.

Redningsbåde

Er til 10 personer, og udstyret med nødpistol og mad til en uge.

False Clue!
En bog fortæller, at kris-knive bruges ved rituelle ofringer i østerlandske religioner, og kort derefter begynder de at støde ind i en Hare-Krishna-gut, som de pludselig mener at have set før. Skummelt!

Ang. Udlånte bøger, det er lidt svært at lave et handout, eftersom jeg jo ikke aner, hvad de spørger om, men sig at du havde et handout, men smed det væk og lav en hurtig skitse. Så skal de nok hage sig fast i det rigtig forkerte spor.

"Hvorfor gik hønen over vejen?"
>Kunstpause<
"For at nå over på den anden side!"
>spredt bifald.<

Våben skabet, er til i anledning af pirater. Der er tre haglgæverer og en riffel. Og så mangler der en pistol.

Hvis spillerne vil stikke af i en redningsbåd, så mind dem om at det trods alt er sikrere at vente, og at de ikke kan navigere. Husk også van Dyke på at han vil være kaptajn. Og hvad de gør. Men er de stafifige tændt, så lad dem fryse ihjel eller blive fanget onde kannibalske pirater

Lady Olga of Northumberchester

Styrke 10 Behændighed 13
 Korpus 8 Udholdenhed 10
 Udseende 11 Viljestyrke 15
 Uddannelse 9 Intelligens 13
 Lys Ide 75 % Held 75 %
 Viden 45 % Fødselsdato 8-2-1932

Sindsstyrke

Sindsyng 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 67 68 69
 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

Færdigheder

Jodle	70%	Snobberi	95%
Mavedans	70%	Insisteren	75%
Snerpethed	80%	Skydevåben	20%
Tysk Accent	80%	Nævekamp	25%



Lady Olga S-97

Personlige Ejendeler

Pelsstola

Bog: Wetlaufers "Retssalen"

Personbeskrivelse

Født i en lille Schweitzisk skisportsby ved navn Grosbarm am Mund under navnet Olga Lawina, som datter af en skiinstruktør og en stuepige. Olgas barndomshjem var meget fattigt og hun besluttede i en tidlig alder at hun når hun nu end blev voksen, ikke ville følge sine forældres fodspor, men være rig og lykkelig og ud og opdage andre lande, men efter syvende klasse blev hun sendt ud for at arbejde. Først, som stuepige på luksus-hotellet Alpenheim Inn, men efter et par år, da hun havde udviklet nævneværdige former, avancerede hun til natklubværtinde. Det var som sådan hun mødte den unge Lord of Northumberchester, som hun opfattede, som sin chance for at forlade hjembyen og blive noget større. Den unge Lord faldt kort efter ankomsten til hotellet for Olgas uforlignelige skønhed og under hans ophold på hotellet drak han tæt og uafbrudt, så det ikke tog lang tid for den forførende Olga at sno ham om sin lillefinger, og efter to uger var de gift, det var 1953.

De nygifte vendte kort efter hjem til England, hvor Sir Charles's fader var omkommet under et racerlob, og moderen, der allerede var sengeliggende af sorg, døde kort efter, da hun hørte at hendes lille Charles havde giftet sig med en "kontinental pige af lav stand".

Charles's humor dalede derefter, og hvad der før havde været en festlig billet ud af byen blev nu til en torvetriller, der foretrak at nusle om sin have og sine blomster istedet for at interessere sig for sin unge kone, der ville ud og se verden, istedet for at mures inde på en taget herregård i Northumberchester. Så de næste 29 år er forløbet med, at Olga har hakket på sin mand, der til gengæld har forsøgt at efterkomme hendes ønsker, for til gengæld at få lidt fred, men jo flere indømmelser Olga får, jo større krav stiller hun.

Dine Bordfæller

Sir Charles of Northumberchester -hvad har jeg dog gjort for at fortjene en så uduelig ægtemand, hvis han dog bare selv kunne tage et initiativ, så vi kunne komme lidt ud, jeg er for god til ham.

Mario Bellini -hm, slet ikke så værst, måske skulle man afprøve pastaens effekt på libidoen.

Boopsie Sherman -magen til vulgær tøjte har jeg dog aldrig set. Hmf!

Markus Wetlaufer -ih, hvor er jeg dog spændt på at møde denne fantastiske forfatter. Håber han ligner sine detektiver, brede skuldre, en muskuløs krop et dyrisk glimt i øjet. Suk!

Kaptajn Shrewed -ach, hvilken ehre das er at at sidde ved kaptajnens bord.

Hr. Skibsreder Heinrich Schweindorff -ach un auch das reder er hier, wunderbar!

Fru Schweindorff -ach so! Så må jeg have en ny kjole, så jeg ikke virker

2styrmand Seymour van Dyke -undenkbar at man skal spise med af lavere rang end Kapitan. Hmf!

Tre Små Spiltips

-Tal tysk: ja=JaaH, nej=Nein, storartet=Grosartig etc.

-vær nedladende og arrogant, ikke mindst overfor Sir Charles, tiltal aldrig folk ved deres rette navn, og brug endelig ikke det samme forkerte navn flere gange. Snob! En forsmået kvinde må jo få afløb på anden måde.

-stil hele tiden urimelige krav til Sir Charles, men tænk på du gør det også for hans skyld.

Sir Charles of Northumberchester

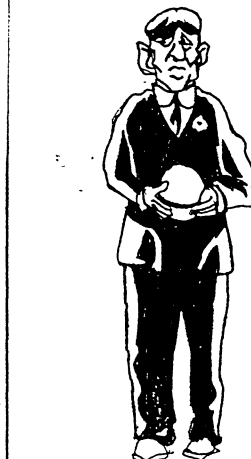
Styrke	6	Behændighed	6
Korpus	6	Udholdenhed	6
Udseende	6	Viljestyrke	10
Uddannelse	17	Intelligens	12
Lys Ide	60 %	Held	50 %
Viden	95 %	Fødselsdato	12-7-1920

Sindsstyrke

Sindsyg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	67	68	69
	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85

Færdigheder

Takt&Tone	70%	Tysk	13%
Flora&Fauna	63%	Diskretion	90%
Landbrug	25%	Boksning	47%
Engelsk	95%	Gevær	65%



S. 7z Lord Charles

Personlige Ejendele

Pibe&Tobak
Læsebriller

Bog om planter
Bog om Landbrugsdyr

Bog om roser
Assorterede Kreditkort

Personhistorie

Sir Charles of Northumberchester blev født med en solvske i munden på det velbeslåede gods Northumberchester Mano. Da faderen dyrkede racerlob og moderen havde travlt med sine te-selskaber blev barnet overladt til tjenestefolkene, som varetog de første tre år af hans opvækst, hvorefter han blev sendt på prep-school, hvor han så blev belært i alt hvad en engelsk adelsmand havde brug for af takt og tone, og røg herefter videre på kostskole indtil han i 1945 bestod sin eksamen i på Cambridge Universitetet, og havde i under dette forløb kun set sine forældre i juletiden, hvor han skulle fremvises for gæsterne ved festen. Herefter blev sendt ud for at løbe hornene af sig på det fordærvede fastland, som enhver anden adelsson.

Sir Charles besøgte derefter de fleste beverdinger i det ganske Europa og udforskede de kvindelige ynder i en evig rus, der kulminerede på skisportshotellet Alpenheim i en lille Schweizisk bjergby ved navn Grosbarm am Mund, hvor han stødte ind i en storbarmet natklubværtinde, ved navn Olga Lawina, der fordrejede hovedet på ham, og efter at have kurtiseret hende i to uger, blev de viet i den lokale kirke. Det var i 1953.

Kort efter vielsen vendte de nygifte hjem til England, hvor hans fader kort forinden var omkommet i et racerløb, og moderen, der havde været sengeliggende siden ulykken, døde kort efter at hun hørte at hendes lille Charles havde giftet sig med en tarvelig kontinental tøjte. Som enhver sikkert ville kunne forstå trængte Charles til en lille pause, efter 8 års druk et ægteskab og hans forældres pludselige død, slog han nu over på at se cricket-kampe, gå lange ture i Northumberchester's omegn, dyrke roser og gå på jagt. Men lige så meget som han nu trængte til en pause, ville hans nyhvervede kone ud at mænge sig med sin nye klasse, og med finfølelse som en damptrømler har Olga i de sidste 29 år hakket på ham, og Charles der ville gore alt for opfylde hendes krav, for derved måske at få lidt fred, må se til mens hun bare stiller større krav.

Dine Bordfæller

Lady Olga of Northumberchester -åh min gud, hvilken fejltagelse. Åh nej nu vil hun på krydstogt, nå men hvis nu det kan få hende til at holde mund, så afsted før hun skriger.

Boopsie Sherman -sikken krop, sikken kvinde, men hendes hjerte er sikkert koldt og hårdt.

Mario Bellini -åh bare man dog stadig havde ungdommens kræfter, men han gør sikkert det samme som jeg.

Markus Wetlaufer -ak, ak, at dette menneske ikke forstår, at vi, hvis vi ville læse tyske kriminalromaner, havde vi ladet Hitler vinde krigen, men heldigvis er min kone da rimelig glad for ham.

Kaptajn Shrewed -?

Hr. Skibsreder Heinrich Scweindorff -?

Fru Scweindorff -?

2styrmand Seymour van Dyke -?

Tre Små Spiltips

-Det hedder "ja min kære" i håbet om at hun en dag holder mund.

-Husk at holde på formerne det hedder "De" ikke "Du", dit værste kraftudtryk er "fordomt", og bliv endelig stød af at andre bruger stærkere udtryk.

-Du har løbet hornene af dig og tænker nu mest på at slappe af, i modsætning til din kone.

Seymour van Dyke

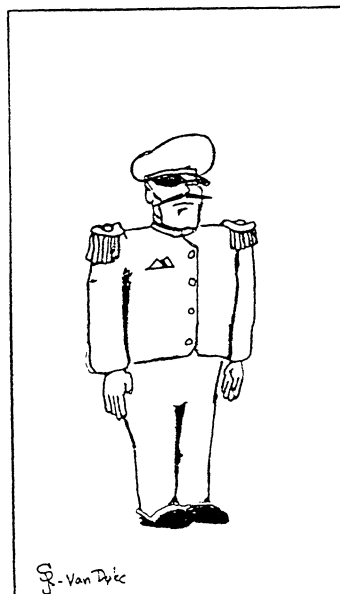
Styrke	12	Behændighed	12
Korpus	10	Udholdenhed	12
Udseende	13	Viljestyrke	12
Uddannelse	10	Intelligens	11
Lys Ide	55	% Held	60
Viden	50	% Fødselsdato	5-4-61

Sindsstyrke

Sindsyng	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	67	68	69	
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	

Færdigheder

Takt&Tone	65%	Førstehjælp	50%
Navigation	70%	Charmere	35%
Styre Skibe	70%	Skydevåben	50%
Dagdrømme	75%	Nævekamp	60%



Personlige Ejendele

uniform

uniformskasket

Personbeskrivelse

Seymour voksede op i den engelske havneby Harwich. Faderen var somand, og moderen hjemmegående, og drengen største glæde var når faderen vendte hjem med gaver fra de mange underlige lande han besøgte, og mens han var ude drømte han om det vide ocean, om havfruer og grusomme pirater. Han læste romaner om modige somænd der fandt guldskatte og drømte fascineret af fortiden om at stå på broen og spejde ud over havet i en stjerneklar nat.

Og da faderen omkom i en storm i '75 var drengen knust, og kunne ikke tro det. Han besluttede da selv at tage ud for at lede efter ham, og fik i '76 hyre som skibsdreng på en fragtbåd, hvorfra han begyndte sin søgen.

Seymour fandt hurtigt ud af somandsblodet flod tykt i årerne på ham, og det varede ikke lang tid før han kom over tabet af faderen, forført af havets rolige rytme, han slappede af nød sin landlov traditionen tro med kvinder i alverdens tavernaer, bierstube og barer, lærte at spille poker og drikke rom, med årenes gang avancerede han i graderne og blev i '91 kontaktet af rederiet Schweindorff angående en kaptajnstilling på deres nye flagskib Titanic II, ivrigt tog han imod chancen, der dog indebar nogle få betingelser, under jomfrurejsen skulle han indgå i besætningen som 2'styrmand, mens en anden ansøger skulle være 1'styrmand, men en vis kaptajn Shrewed skulle samtidig være en slags eksaminator, og havde fået tjansen som en sidste gestus inden han skulle pensioneres.

Dine Gæster

Sir Charles og Lady Olga of Northumberchester -Et ældre engelsk ægtepar.

Mario Bellini -Vist nok en italiensk pastamillionærarving.

Boopsie Sherman -En amerikansk skuespillerinde, med et par forlygte

Markus Wetlaufer -En tysk kriminalforfatter.

Kaptajn Shrewed -En gammel bister herre, sikkert ilter på grund af at det er hans sidste tur. Men han har min skæbne i sin hule hånd, så man bør vel ikke træde ham over tærne.

Hr. Skibsreder Heinrich Schweindorff -Jeg har aldrig mødt ham

Fru Schweindorff -?

Tre små Spiltips

-Seymour er en romantiker og drømmer om at redde skøjtomfruer fra pirater, og kan derfor godt være lidt fraværende.

-Hans vej til at overtage skibet går gennem kaptajnen, så han er go' at foje

-Seymour er sær gammeldags type så når han ikke drømmer, så ret dog ryggen mand!

Boopsie Sherman

Styrke:	9	Behændighed:	13
Korpus:	7	Udholdenhed:	12
Udseende:	18	Viljestyrke:	9
Uddannelse:	9	Intelligens:	11
Lys Ide:	65%	Held:	70%
Viden:	45%	Fødselsdato:	27-7-67

Sindsstyrke

Sindsyg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	67	68	69
	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85

Færdigheder

Dans	85%	Afhængighed	70%
Skuespil	35%	Seksuelt Samvær	85%
Forføring	80%	Nævekamk	25%
Takt&Tone	05%	Skydevåben	20%



Personlige ejendele

Små poser kokain
Hovedpinepiller

Make-up-sæt
Nervepiller

Tre pakker Red Apples (Cigaretter)
Derringer

Personhistorie

Boopsie blev født i en lille midt-vest flække ved navn Coyote Creek, som barn af meget almindelige midt-vest amerikanske forældre. Hendes barndom forløb roligt, eftersom Boopsie var en sød lille pige.

I teenageårene blev Boopsie særdeles feteret af drengene, hun blev leder af heppekoret og begyndte at antage en meget teatralisk og overfladisk facon. Hun lærte at bruge sine kvindelige ynder til at komme frem i verden og forlod Coyote Creek High med et snit på 13 ↑.

Samme dag hun bestod forlod hun hjembyen i faderens bil og tog til Californien for at blive stjerne, og vendte aldrig tilbage. Straks hun var ankommet til den store by L.A. kastede hun sig ud i byens selskabsliv, og movede sig ind blandt filmfolk, på hendes vante high-school-maner, hvilket skaffede hende mange mindre roller i mindre produktioner, beregnet til at give producenterne et skattefradrag, med de bonuser, der end måtte komme i form af blonde starletter.

Boopsies flid skulle dog belønnes da hun ifor 2 år siden stodte ind i en ex-action-serie-skuespiller ved navn David Hasselnuß, der straks indså blondinens værdi som blikfang til hans nye projekt TV-serien "Bay-Studs", der handler om en gruppe unge, der kører op og ned ad de Californiske strande og fester uden alkohol, og møder unge håbefulde sanger/inder, der får plads til at synge en sang, mens hovedpersonerne går let-på-klædt omkring.

Nu hvor man skulle tro at Boopsies liv var perfekt, med en løn på 200.000,00\$ pr. afsnit og sin egen kalender, har en kombination af et højt forbrug af euforiserende stoffer, alkohol, hendes forældres død i et biluheld og en voldelig kæreste, fået den ellers for så viljestærke pige til at tvivle på om det hun har opnået gennem hendes karriere har været ofrene værd.

Boopsie der nu er ved at nå bunden har taget sit livs nu endelige beslutning, en symbolsk rejse til "den nye verden", hvorpå hun enten vil se lyset, eller forsvinde i glemselens dyb.

Dine bordfæller

Sir Charles of Northumberchester -en gammel viljesvag gentleman.

Lady Olga of Northumberchester -en gammel horribel harpe.

Mario Bellini -en oversmart italiensk pastamilliarderson

Markus Wetlaufer -en eller anden tysk kriminalforfatter, han skulle vist have skrevet et afsnit af Bay-Studs, men nåede aldrig sin deadline.

Kaptajn Shrewed -?

Hr. skibsreder Heinrich Schweindorff -?

Fru Schweindorff -?

2styrmand Seymour van Dyke -?

Tre Små Siltips

-vær meget teatralisk, brug store armbevægelser, bryd ud i stortudende gråd etc.

-tænk hvad du vil med dit liv efter dette krydstogt, skal det være mere end hjernetom fest, ballade og hurtige one-nighters.

-søg efter den ægte kærlighed, hvor du nu kan.

Markus Wetlaufer

Styrke	9	Behændighed	6
Korpus	15	Udholdenhed	9
Udseende	8	Viljestyrke	8
Uddannelse	19	Intelligens	17
Lys Ide	85 %	Held	40 %
Viden	95 %	Fødselsdato	13-6-51

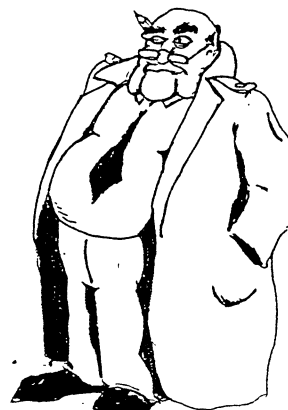
Sindsstyrke

Sindsyng	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85												

Færdigheder

Takt&Tone	05%	Okkultisme	05%
Skrive Krimier	50%	forføring	25%
Druk	90%	Skydevåben	20%
Spille hasard	01%	Nævekamp	25%

SP-97 Markus Wetlaufer



Personlige Ejendele

en gammel skrivemaskine
Pen

en kasse havanacigarer
Notesblok

en flaske Johnny Walker

Personbeskrivelse

Markus Wetlaufer blev født i Danzig og oplevede den sidste hårde efterkrigstide i Tyskland, men voksede op i det efterfølgende "Wirtschaftswunder", som søn af en alkoholisk sædelighedsbetjent, der gerne tog arbejdet med hjem, og en mor, der som oftest lå i sengen med adskillige mere eller mindre indbildte sygdomme. Han var altid nr. sjok i klassen, på grund af at han altid faldt i staver, og begyndte at dagdrømme. Alligevel lykkedes det ham dog at komme ind på universitetet, og studerede for en kort overgang til læge, men blev under sin studietid indrulleret i en socialistisk undergrundsavis, hvor han fandt ud af at han havde flair for at skrive, og forlod kort efter læreanstalten, for derefter at begynde at skrive om kriminalstof til aviserne, hvor han hurtigt fik rang af stjernereporter, på grund af hans evne til at afsløre finde nogle historier, som ingen andre kunne finde, han fik en god løn og begyndte at udvikle overmåde luksusvaner, og det gik da også galt da han efter et stykke tid blev afsløret som bedrager, og fyret af den simple grund, at han istedet for at undersøge virkelighedens historier, blev afsløret i selv at opfinde sine historier. Der stod han så, på gaden, hægt ud til spot og spe, uden penge og med en kæmpe gæld til spillebuler og værtshuse, der havde givet ham kredit. Og så var det at han blev kontaktet af en forlægger, der tilbød at udgive hans avisartikler, som antologi, bogen blev som ventet en succes, efter som alle jo havde hørt om hans værker, og derved blev hans fremtidige løbebane som forfatter lagt.

Det er nu fem år siden han sidste bog udkom, siden da har inspirationen manglet. Markus er sunket hen i en dos af sprut og letlevende kvinder. Hans bogers enorme royalties er ikke længere noget i forhold til de summer, der flyver væk på rouletten i Monte Carlo eller pokerbordet på beverdingen Düsseldorf. Hans forlægger skrider på hans næste bog, som han har modtaget et anseligt forskud for. Og i et forsøg på at redde sig ud af suppedasen, er han nu taget på krydstogt, for enten at samle tanker, så han kan skrive en bog, eller finde en rig kvinde, hvis penge han kan leve af.

Dine Bordfæller

Sir Charles of Northumberchester - Et gammelt engelsk ægtepar
Lady Olga of Northumberchester - Et gammelt engelsk ægtepar
Mario Bellini - En eller anden Pastadrenge
Boopsie Sherman - Penge, lån, og forhåbentlig ingen hjerne
Kaptain Shrewed - ?
Hr. Skibsreder Heinrich Schweindorff - ?
Fru Schweindorff - ?
2styrmand Seymour van Dyke - ?

Tre Små Spilteips

- Markus er temmelig desperat, og forsøger at dulme nerverne med sprit, hvilket gerne medfører sløret blik og tale.
- Grib enhver chance for nemme penge.
- Hvis du bydes på noget at drikke så tag imod.

Mario Bellini

Styrke 14 Behændighed 13
 Korpus 10 Udholdenhed 9
 Udseende 15 Viljestyrke 9
 Uddannelse 9 Intelligens 8
 Lys Ide 40 % Held 45 %
 Viden 45 % Fødselsdato 17-8-68

Sindsstyrke

Sindsyg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	67	68	69
	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85

Færdigheder

Personlige Ejendele

tre små poser kokain

Personhistorie

Mario blev født i Napoli ind i den stenrige pizzabager Marco Bellini familie, som hans eneste søn. Trods deres rigdom levede som en ganske normal italiensk familie, bortset fra større hus, bil og hund, faderen lavede pengene, moderen stod i køkkenet med bedstemoderen, og Marios søstre, mens Mario stormede rundt i kvarteret og var en generel plage for naboerne, og trods de massive klager og regninger, der strømmede ind blev Marco aldrig straffet eftersom det jo bare var drengestreger i hans faders øjne. Det samme monster fortsatte videre gennem Marios teenage år, hvor han blev smidt ud af flere dyre privatskoler, hvor faderen forstående lyttede til sønnens problemer med de forenede læreres vendetta mod hans stakkels dreng og Marios skoletid sluttede i 1986 med et eksamensresultat baseret på ren korruption.

Efter de sidste at have ligget i undervisningssystemets lænker tog Mario godt for sig af friheden og kastede sig ud i den italienske nat i dyre sportsvogne, Armani-habitter og en sand snestorm af kokain og sprut, og levede i de næste 7 år af faderens penge, ved at køre Europa rundt, smadre Ferrarier, spille penge væk, og score kvinder.

Ferien blev afbrudt for et par uger siden, hvor faderen faldt om med en blodprop, Mario blev kaldt hjem til familien, hvor han nu for første gang indså at familiens at familiens kommende overhovede var ham, hvad enten han ville eller ej, og familiens læge rådede ham til at tage en lille tænkepause og finde ud af hvad han ville med sig selv. En billet blev bestilt på Titanic II, og nu kører tankene rundt i hovedet på den ulykkelige Mario, der nu endnu engang ser sig selv lænket, og denne gang uden nogen til at hjælpe ham med at bryde dem.

Dine Bordfæller

Boopsie Sherman -*uno piu bella amerikanska skuespillerinde, met shtore talenter, mamma mia, bella cosa, sante Maria!*

Markus Wetlaufer -*en fyr der skrive boger og hvat kan man så bruke det til.*

Sir Charles of Northumberchester -*en gammel rig mand, for dem man have respekt. No!*

Lady Olga of Northumberchester -*mama mia sono diavolo femina!!!*

Kaptajn Shrewed -

Hr.Skibsreder Heinrich Schweindorff -?

Fru Schweindorff -?

2styrmand Seymour van Dyke -*hvorfor jag spise middag met tyende, jag no comprende!*

Tre Små Spiltips

-Mario er en varmblodet italiensk knægt, hvilket betyder han er meget impulsiv og mangler praktisk sans.

-Dovenskab er måske en dødsynd, men det er mere synd at lade tjenere stå uden arbejde

-Tal italiensk: ch!, Si!, No!, Mama Mia!, Buono!, Grazie!, Molto Bene!, Va bene!, (No) comprende!, Damnazione!

Kort om Sindssyge.

Eftersom scenariet indeholder nogle temmelig hårrejsende episoder, spøgelse, mord og marsmænd, som ikke er hverdagskost for de fleste, bruger jeg her systemet fra CofC, der fungerer ved at personer ruller deres Sindstyrke. Ruller de under er de koldblodige og holder stand. Ruller de over begynder det at gå galt. Fratræk et vist antal point fra deres Sindsstyrke alt efter oplevelsens karakter(se nedenstående tabel), mister de over 5 point, så bed dem slå et Intx5 rul, ruller de over slår deres mentale forsvarsmekanismer til og de bevimer, hvis under forstår de rædslernes sandhed i al deres gru og du kan tildele dem en ny grad af sindssyge.

1-5 at find et lig, eller dele deraf i mere eller mindre dårlig tilstand.

1-6 at bevidne en persons voldlige død.

1-10 at se et uden/overjordisk væsen, som spøgelse eller flyvende svampe.

10-100 at se den onde, onde Isgud.

Sindslidelser

- 1) **Katatoni**; den syge folder sig sammen i fosterstilling, og være fortabt for omverdenen. Den syge vil ikke modsætte sig at blive flyttet, men vil altid søge at sætte sig i fosterstilling.
- 2) **Panchoisme/Quixotisme**; Den der Panchoistiske, vil afskrive alle overnaturlige ting som fuldstændig normale, f.eks. en varulv=en stor hund etc. Den Quixotiske derimod vil se det overnaturlige i alt, måske endda få hallucinationer, som hund=varulv etc.
- 3) **Paranoia**; den paranoide stoler ikke på nogen, stiller sig altid med ryggen mod muren, lader altid andre spise først, for *de* er ude efter ham, små håndbevægelser, tolkes som hemmelige tegn etc.
- 4) **Besættelser/Afhængighed**; den besatte sætter sig et eller andet obskurt mål, som altid at have rene hænder, smide servietter i sovsen, eller redde hjem-løse killinger, dette mål vil fylde meget i personens liv, måske endda tabe personens interesse for omverdenen

- 4) den afhængige vil søge at finde trøst/dybere meninger i euforiserende stoffer såsom alkohol og narkotika, og vil trække sig længere og længere tilbage fra samfundet, godt tilfreds i sin egen lille verden
- 5) **Storhedsvanvid**; den sindslidende føler en forståelse af verden, der går ud over den sædvanlige, f.eks. er han guds søn etc. denne forståelse stiller ham langt over alle andre individer, og han kan derfor aldrig have uret og vil aldrig fejle, hvis et projekt af hans skulle fejle, vil han altid placere skylden hos en af de *dodelige*, der udførte den.
- 6) **Fobi/Fili**; denne lidelse skaber en stor frygt(Fobi) eller forkærlighed(Fili), for noget f.eks.
 - a) **Agora**=åbne steder
 - b) **Astra**=Torden og Lyn
 - c) **Bacterio**=Bakterier
 - d) **Klaustrofobi**=Lukkede Rum
 - e) **Hemato**=Blod
 - f) **Mono**=Ensomhed
 - g) **Nekro**=Døde Ting
 - h) **Pædo**=Børn
 - i) **Scoto**=Mørke
 - j) **Thalasso**=Havet
- 7) **Skitzofreni(Kun for Seymour)**; Seymours drømmerier blander sig med de skiftende tidszoner, og den første andenstyrmands ånd, og chokket får Seymour til at leve i 1912, hvor han arbejder hårdt sammen med den beundringsværdige Kaptajn Shrewed, for at nå deres fælles mål, en ny Atlanterhavsrekord.

Det er selvfølgelig helt unødvendigt at nævne, at det er en god ide lige at hive den pågældende spiller udenfor fro lige at forklare ham hans sinds-tilstand.

Mindre tab af sindstyrke kan også være grove nok i sig selv, så hvis du ikke mener at tiden er inde for de helt store psykoser, så lad en spiller brække sig i væmmelse, tisse i bukserne eller simpelt han blive hvidhåret.

Der er selvfølgelig mange andre Fobier, filier og sindssygdomme, men dette er det udpluk, der passer bedst til dette scenarie, efter min mening,

Credits & Disclaimers

Scenarie Ide og Renskrivning

Udvikling og det dumme spørgsmål "hvad skal spilpersonerne lave?"

Megén inspiration til tegninger

Sigurd Rubech

Mads Hauptmann

Will Eisner

Larry Welz

Sigurd Rubech

MS Word 7.0

Paint Shop Pro

Tekstbehandlig og Layout udført på

Forside Lavet i

Desuden tak til alle dem der nu afprøvet det (også det hold der ikke kunne lide der(måtte deres knogler svides i helvede, mens ormen fortærer deres korrupte sjæl))

En Speciel tak til

for skulderklap og korrekturlæsning

Toke Sand &

Jesper Fogh Jensen