

# Fahrenheit 103

---

et scenarie af lars kaos andresen

---

fastaval 1999

# FASTAVAL 99

## Indholdsfortegnelse

Velkommen til Fahrenheit 103	1
Oversigt over spilpersoner	2
Doktor Hopetown	3
Agent Jacob Boulder	4
Oberst Hendrix	4
Project Black Sorcery	4
Synopse	5
Del 1 af Fahrenheit 103	7
Ankomst til Lafayette	7
Billings i Sumpen	7
Lighuset	8
Billings enke	9
Oscar Winthorpe	9
Politiet og politichef Brian Wilson	10
Den Blå Papegøje	10
Lafayette Daily Sun og Stanton	11
Red Robin Road og Chester	11
Del 2 af Fahrenheit 103	13
Hvad kan der ske i anden del	13
Pierre Melange / Hopetown	14
Militærbasen i sumpen	15
Omkring zombier	16
Omkring regler	16

Fahrenheit 103

Copyright 1999

Skrevet af Lars Nøhr Andresen

Spiltestet af:

Mathias Pedersen  
Kasper Gottfredsen  
Niels Holm Fredriksen  
Anders Wrang Dalsgaard  
Kaare Østergaard  
Lars Bjerre Jensen  
Sanne Pedersen  
Thomas B. Nielsen  
Per Fischer  
Thomas Munkholt

Tak til Sanne, Thomas B., Per og Thomas M. for inspiration. De er de sande amerikanske helte, der hver dag kæmper mod korrupsion, magtmisbrug og ondskab.

Tak til Olav Kjær for bistand med Adobe Acrobat

Appendiks 1, Flowchart
Appendiks 2, Oversigt over handouts
Appendiks 3, Liste over bipersoner
Appendiks 4, Conspiracy Chart
Appendiks 5, Ordforklaring
Appendiks 6, Sammensværgelsen magtstruktur

Seks spilpersoner i hver sin mappe  
Mappe med handouts til spillere fra start  
Plastikmappe med handouts til spilmeister



# FASTAVAL 99

## Velkommen til Fahrenheit 103

Scenariet er en investigation thriller der foregår i Louisiana 1951. Alle spillere er FBI agenter, selv om det viser sig at de ikke alle har samme mål. Fahrenheit 103 er skrevet til Storyteller systemet. Det skulle være skrevet til Fusion, men jeg tror I vil bruge for lang tid på at sætte jer ind i et nyt system, og vi har jo ikke så lang tid til at spille.

Fahrenheit 103 er kodenavnet for den mission spillere sendes på.

Spillet er en blanding af stemning og investigation. Forstået på den måde, at spillerne selv skal opklare sagen de er sat på, men at de ikke nødvendigvis selv behøver at skabe al stemningen i spillet. Den kommer til spillet i form af bipersoner, handouts og en kliché fyldt setting. Scenariet sætter krav til spillernes evne til at tænke logisk og sætte oplysninger i system. Kan de ikke det, har du dog stadig mulighed for at hjælpe dem gennem scenariet, så det både bliver underholdende for dem og for dig.

Scenariet er udviklet og jeg vil derfor råde dig til at kontakte mig telefonisk 86131663, eller endnu bedre på email, [lars.andresen@adr.dk](mailto:lars.andresen@adr.dk) med spørgsmål. Hvis ikke, så duk op til briefing i god tid. Jeg er træt af investigation scenarier hvor løsningen bare ligger i at følge

alle de spor der fremlægges. Her skal tænkes, hvis sagen skal løses optimalt.

### Sværhedsgraden

Sagen er svær at løse, så derfor skal du nok hjælpe spillerne, i stedet for at gøre det svært for dem. Lad dem i starten komme nemt og hurtigt til oplysninger, og har de brug for flere oplysninger, kan du godt lade bipersonerne fortælle dem mere, end hvad jeg har lagt op til. Der er mange steder og scener og de er ikke alle nødvendige for at løse scenariet. F.eks. kan man nemt gennemføre scenariet uden at besøge natklubben Den Blå Papegøje. De mange steder og små intriger er med for at give spillerne alle muligheder for at spille scenariet som de ønsker.

Du skal tænke på at scenariet ikke nødvendigvis er lineært. Der er mange måder at spille det på, og der er bipersoner der sikrer at spillerne ikke kører fast. Scenariet ligger om eftermiddagen, så husk at I kun har seks timer. Måske kan den trækkes til klokken 18.00, men så skal folk ud og spise og den slags. Det er derfor **ikke** meningen at spillerne skal nå gennem alle de plotelementer jeg har stillet op. Det er meningen at de skal løse sagen på **deres** måde.

### Handouts!

Jeg vil råde dig til at læse de handouts der følger med. Jeg er sikker på at det vil lette forståelsen, da disse handouts er skrevet for at give spillere en god fornemmelse af hvad der foregår. Der er mange oplysninger i

scenariet til spillerne, og det er derfor jeg benytter mig af handouts i den grad jeg gør.

### USA 1951

Denne historiske tidsperiode er præget af dyb mistro. Jagten på kommunister er for alvor sat ind, og alle afvigere kan anholdes og retsforfølges. Den kolde krig skaber frygt og paranoia. Borgerrettighedsforkæmpere er ikke dukket op, og landet styres reelt set af FBI chef J. Edgar Hoover og senator Mcarthy.

Stemningen i spillet er som i X-Files på New Orleans Jazz og bløde hatte. L.A. Confidential og Angel Heart. Scenariet er en blanding mellem investigation og mystik, tilsat en smule intrige. Intrigen ligger i spillerne selv, og det er op til spillerne at leve den ud. Der er ikke overskud fra spillemesterens side, til at specialbehandle seks forskellige spillere, så netop de får mulighed for at bruge deres intrige baggrund.

### Ultra kort baggrund og synopsis

Dele af amerikansk militær kaldet Hovedkvarteret forsker tophemmeligt (så hemmeligt at kun få personer kender til projektet) i biologisk og kemisk krigsførsel. I Louisiana sælger en læge sin viden om gamle "voodoo-gifte" til militæret, uden at forstå konsekvenserne af sin handling. Militæret bruger denne viden, og snart har de et middel til at skabe den perfekte soldat. En soldat der lystret, ikke føler frygt, kæmper til det sidste. Men noget går galt og lig begynder at forsvinde i Lafayette.



# FASTAVAL 99

Spilpersonerne bliver som FBI agenter sendt til Lafayette for at opklare sagen og sørge for at medierne ikke skriver om den. Her bliver de viklet ind i et dødelig kamp, hvor deres chancer for at opklare hvad der foregår, afhænger af deres evner til at skelne sandhed fra løgn. Og de skal beslutte hvor dybt de vil involvere sig selv og hvor langt de vil gå i deres søgen efter sandheden.

## Spilpersoner

### ”The good guys”

*Agent Silvestrie:* Ung jurist. Indbegrebet af den ubestikkelige FBI agent, der stadig har idealerne i behold. Gør tingene som reglerne foreskriver.

*Agent Larsson:* Tidligere politimand der ville efter de store fisk. Har stærk tro på samfundet og på, at han kan gøre det rigtige for USA. En hård mand med hjertet på rette sted.

### ”The bad guys”

*Special agent Carver:* Tidligere CIA agent. Black Operations. Prøver at leve et almindeligt liv, men har svært ved at slippe fortiden og dens uvaner.

*Special agent Collins:* Spion i Tyskland under krigen. Konen skred med børnene mens han var væk. Lever nu for sit arbejde, men påstår at han har et liv.

### ”The jokers”

*Agent Peters:* Ung økonomistuderende og ny på holdet. Dobbel agent. Arbejder for CIA og er slet ikke så uprøvet som han lader som om. Muligvis bliver han gruppens forræder.

*Agent Cordell:* Mistede sin familie under mystiske omstændigheder og er blevet ustabil.

## Tema

### Ydre

Spillet handler om dobbeltspil og ondskab. Spilpersonerne får mulighed for at sige fra og afsløre det rænkespil der foregår i scenariet, men det vil være deres egen undergang. De kan også erkende at de er en del af systemet og underkaste sig. De er oppe imod kræfter de kan ikke endeligt kan overvinde, men de kan få en personlig sejr ved at gå imod systemet.

### Indre

Spilpersonerne er delt op i tre grupper. De ”onde”, de ”gode” og ”jokerne”. De ”gode” spilpersoner mener, at man skal følge reglerne og være en sand FBI agent. De ”onde” er mere af den holdning, at målet helliger midlerne, og de har ikke noget imod at bryde ind i et hus og plante bevismateriale, så længe de får den skyldige. ”Jokerne” kan finde på lidt af hvert.



# FASTAVAL 99

usædvanligt fed. Han vejer 160 kilo. Han sveder som et svin, og går altid og tørrer sig med et plettet tørklæde. Han smiler og griner meget og er en livsnyder. Han drikker god cognac og besøger prostituerede piger på natklubben Den Blå Papegøje.

Når han ikke er den hvide joviale læge, er han den vanvittige sorte heksedoktor Pierre Melange. Han maler sig sort og tager en paryk på. Han har overtaget heksedoktorens identitet for at lure hans magiske hemmeligheder og lære hvordan han selv kan leve evigt.

Han er et sygt svin som forstår at spille sympatisk.

## Rolle i spillet

Hopetowns fordækte spil kører på tre niveauer. Han snyder spilpersonerne og forråder dem til sammensværgelsen, og han snyder sammensværgelsen som ikke ved at han har ”overtaget” Pierre Melanges identitet. Han bliver måske spilpersonernes største fjende, fordi han pudser de sorte på dem, men til gengæld er han villig til at sælge sammensværgelsen for selv at overleve. Livet som heksedoktor passer ham.

Sammensværgelsen har fra starten købt zombiegift af den sorte Pierre Melange, og da Hopetown var den eneste der havde kontakt med ham, har han nu kunnet presse prisen på giften op, og score alle pengene selv.

Hopetown snyder alle, selv døden.

# Fahrenheit 103

## Den Onde Sammensværgelse

For at forstå hvad der foregår i Lafayette er det vigtigt at forstå de personer der står bag al balladen, da det er dem, der er nøglen til opklaringen. Her kommer en præsentation af de tre personer der startede sammensværgelsen og deres motiver for det. Denne præsentation fungerer også som baggrund for scenariet.

Sammensværgelsen består af tre elementer.

Doktor Francis Hopetown, FBI special agent Boulder og oberst Casper Hendrix. De har hver involveret andre personer, og de beskrives senere. Projektet kaldets **Project Black Sorcery**.

## Doktor Francis Hopetown

Doktor Hopetown er de hvides svar på en heksedoktor, hvad han forsøger at holde skjult for FBI. Han arbejder blandt andre for CIA og FBI med tophemmelige projekter og bor ”tilfældigvis” i Lafayette, men har stadig civil status. Hopetown har slået en sort voodoo præst ihjel og taget magten over en gruppe sorte i området. Ingen kender til dette vanvittige dobbeltspil. Han er meget syg, men holder sig i live med naturmedicin og voodoo.

Hopetown ligner en mand i 50’erne men det er ret ubestemmeligt. Hopetown er høj og

## Stats på Hopetown

Strength 00 Dexterity 0 Stamina 00  
Charisma 000 Manipulation 00000 App 00  
Perception 000 Intelligence 0000 Wits 0000  
Browning 00, diff 6, dam 4  
Chemistry 00000  
Pathology 000000

## Special agent Jacob Boulder



Agent Boulder er sammensværgelsens forbindelse til ordensmagten. Han har en ret høj position i FBI, men arbejder i praksis for den hemmelige organisation Hovedkvarteret og oberst Hendrix.

Agent Boulder er sidst i 30’erne og har siden 1942 været involveret i Hovedkvarterets affærer. Han er ekstrem patriot og vil gøre alt for USA. Det er denne patriotisme der har ført ham ud i fanatismen. Da Hopetown fortæller



# FASTAVAL 99

ham om hvordan man laver zombier, ser han straks muligheden af at skabe den perfekte soldat. Han gør det ikke for at være ond, men i første omgang for at vinde krigen mod Tyskland og senere for at vinde over kommunismen.

Agent Boulder er høj og veltrænet. Hans hår er mørkt og kortklippet, hans øjne er smalle og blå. Hans ansigt er solbrændt og nybarberet og hans mørke jakkesæt er skræddersyet. Han bærer en automatpistol i et skulderhylster og han en lille revolver i strømpen.

Jacob Boulders hjerte er blevet mørkt. Han har dog en smule ære tilbage, der gør at han ikke, uden grund, dræber hvad han mener er uskyldige mennesker. Han har også respekt for FBI, selv om han hader retfærdige agenter fordi de minder ham om det han engang selv var. Agent Boulder nærer dyb lede ved sig selv.

## Rolle i spillet

Boulder er en modstander. Han bor i en lejlighed i Lafayette, og spillerne kan i starten opsøge ham. De vil nok gå ud fra, at han ikke er glad for dem, da Actacon har overtaget hans sag, men de ved ikke at han står bag de forbrydelser han har efterforsket.

Boulder vil spille slesk i starten og forsøge at fedte sig ind på spillerne, hvis han får mulighed for det. Han vil spionere, og måske også aktivt forsøge at få dem i fedtet.

F.eks. ved at stjæle bevismaterialer, skræmme

vidner til at holde mund eller ligefrem hænge en agent ud for noget han ikke har gjort. Han er dog ikke superskurken, og hans ”onde” handlinger finder kun sted, fordi han ønsker at beskytte projektet, som han mener er USA’s redning.

## Stats på Boulder

Strength 00    Dexterity 000    Stamina 00  
Charisma 0    Manipulation 000    App 00  
Perception 00    Intelligence 00    Wits 00000  
Colt 000, diff 6, dam 5

## Oberst Casper Hendrix

Oberst Hendrix er magtfaktoren i sammensværgelsen. Det er ham der fører militæret bag lyset, og han er en del af den hemmelige organisation Hovedkvarteret. Hendrix er både ond og hjerteløs.

Hendrix er midt i 50’erne og han ligner indbegrebet af en militærperson. Skaldet, muskuløs og bredskuldret, kraftigt købeparti, kolde grå øjne. Han er ekstremt højreorienteret og mener at alt hvad der minder om humanisme er svaghed og det skal udryddes. Han hader USA fordi de ikke bombe kommunisterne med a-våben da de havde chancen, og han hader dem fordi de ikke erobrede Europa da det var muligt.

Hovedkvarteret har givet ham denne opgave, da det netop kræver en fanatisk person, der vil gøre alt for at gennemføre projektet.

## Rolle i spillet

Hendrix er skurken. Han repræsenterer Hovedkvarteret og slår spillerne ham ihjel stopper de forsøget her. Men fanger de ham i live, har de mulighed for at afsløre

## Stats på Hendrix

Str 0000    Dex 00000    Sta 0000  
Brawl 00000, dif 4, damage str +1  
Dodge 0000  
Firearms 00000

## Project Black Sorcery

Sammensværgelsens formål er at frembringe et middel eller en måde hvorpå man kan skabe soldater uden frygt, moral, smerteterskel og egen vilje. Til det blander de gamle voodooetoder med moderne teknologi.

Sammensværgelsens udvikling kan ses på følgende tidslinje. Tidslinjen kan også bruges til at give spillerne baggrundsviden om Hopetown og Boulder hvis de søger den slags.

## Tidslinje for Project Black Sorcery

*12. august 1942:* Boulder, Hopetown og Hendrix mødes første gang i Pearl Harbor  
*24. december 1942:* Forslag om at udføre forsøg fremsættes af Hopetown til julefest  
*07. november 1945:* De tre bagmænd mødes i Washington sammen med ledere fra Hovedkvarteret. Det planlægges at forsøge skal udføres på en ø i Louisianas sump. Øen er ikke på nogen kort, da sumpen er udforsket.



# FASTAVAL 99

*04. januar 1946:* Hometown køber hus i Lafayette.  
*19. februar 1946:* Boulder beder om forflyttelse til Lafayette.  
*01. juni 1947:* Billings<sup>1</sup> forflyttes til Lafayette  
*01. august 1947:* Basen bygges. Hendrix får 10 mand fra special operations<sup>2</sup> ud i sumpen.  
*04. juni 1948:* Første videnskabsmænd fra Hovedkvarteret ankommer.  
*03. februar 1949:* Serum 1 udvikles og afprøves på en sort mand. Han dør og vågner ikke.  
*14. april 1949:* Serum 2 udvikles og de skaber en zombie. Ingen kontrol over zombierne.  
*14. august 1950:* Hometown myrder heksedoktoren Pierre Melange og overtager hans identitet.  
*06. februar 1950:* Serum 3 udvikles og afprøves. Begrænset kontrol i kort tid.  
*08. august 1951:* Serum 4 udvikles og afprøves på Adam North, en alligatorjæger der er taget til fange. Han stikker af fra basen. Militæret regner ham for værende død i sumpen. Adam North vågner på hospitalet og stikker af som en zombie. Han begynder at terrorisere området, og de tre FBI agenter har nok at gøre med at forhindre politiet i at finde ham, til selv at finde ham.

---

<sup>1</sup> En FBI agent der er med i sammensværgelsen. Han fungerer som Boulders assistent, indtil Boulder dræber ham

<sup>2</sup> Special Operations. Toptrænede soldater der fungerer som lejemoordere eller hvad man nu har brug for.

*13. august 1951:* Serum 5 udvikles og oberst Hendrix har fuld kontrol over zombierne.  
*3. september 1951:* FBI agent Philippe LaMotte<sup>3</sup> og sendes til Lafayette for at hjælpe special agent Boulder.  
*13. september 1951:* Adam North findes i en grav og kremeres af doktor Hopetown.  
*15. september 1951:* Agent Billings får kolde fødder og myrdes af Jacob Boulder.  
*19. september 1951:* Actacon tilkaldes og scenariet tager sin start.

**Hvad er det der foregår i Lafayette (fra 09. august til spilstart 19. september)**  
*09. august* vågner den afdøde Adam North i hospitalets kapel. Han er en zombie ude af kontrol og stikker af fra lighthouse, hvorefter han vandrer rundt. Om dagen skjuler han sig i sin gamle hytte ude ved sumpen, og om natten søger han ind i byen på jagt efter kød. Han undgår de levende og søger ind på kirkegårde, hvorfra han i løbet af en måneds tid stjæler flere lig.

Agent Boulder hører hurtigt historierne og han regner ud at det er Adam North, der forsvandt fra basen i sumpen. Hendrix vil finde ham før han bringer projektet i fare, og begynder at søge efter ham om natten

Det lykkedes ikke at finde zombien, og i mellemtiden får journalisten William Stanton

---

<sup>3</sup> Agent LaMotte er ikke med i sammensværgelsen og bliver en torn i øjet for agent Boulder.

færten af, at der foregår noget lusket omkring byens kirkegårde. En ungdomsbande, der går op i Voodoo kaldet Voduns Brødre opdager militærfolkene, men de bliver presset til tavshed af agent Boulder. William Stanton begynder at skrive i avisen om sagen, men så dukker liget af Adam North op.

Han findes af en politimand, død i en halvt opgravet grav og bringes ind til hospitalet. Her sørger doktor Hopetown for at han ”ved en fejltagelse” bliver kremeret med det samme og samme doktor skriver en falsk obduktionsrapport der ikke vækker mistanke. Så håber sammensværgelsen at alt er gået som det skulle, men en FBI chef, Vicedirector Walborough, i New Orleans har en fornemmelse af at der foregår noget lusk, og da agent Billings, der arbejder for Boulder, forsvinder, tilkalder han en FBI specialafdeling. Afdelingen hedder ActaCon (Action Against Conspiracies) og det er spilpersonernes afdeling.

(Actacon bliver i en hvis grad fra starten ført bag lyset, da Walborough har en klar fornemmelse af at der ligger en større sag og lurer i Lafayette, men han har ingen beviser derfor. Han er overbevist om at de forsvundne lig har noget med sagen at gøre, men kan ikke tilkalde en FBI specialenhed blot for det. Derfor er den forsvundne FBI agent en god undskyldning for at tilkalde Actacon.)

Agent Billings, der arbejder for agent Boulder, er ved at få kolde fødder, og derfor myrder



# FASTAVAL 99

agent Boulder ham, og får det til at se ud som et selvmord. Dette sker få dage før spilpersonerne ankommer.

Dagen før Actacon ankommer dør endnu en jæger, Jim Harvest, på hospitalet. Han er også undsluppet fra militærbasen, men dog ikke før at han havde fået zombiegiften. Uheldet med Jim Harvest falder dårligt sammen med ankomsten af andre FBI agenter for sammensværgelsen...

De to zombier Jim Harvest og Adam North er farlige for sammensværgelsen, fordi der ikke er kontrol over dem. De andre zombier de laver nu, kan de kontrollere og give ordre.

(Det er ikke meningen at spilpersonerne skal opklare og finde ud af alt hvad der er sket inden for den sidste måned, men da de skal have mulighed for at grave i fortiden, er baggrundsplysningerne omfattende.)

## Hvad kommer der til at foregå

På karakterarket er agenternes briefing beskrevet for at spare tid, og fordi en briefing er en lidt mat måde at starte et spil på. Spillet starter i lufthavnen, hvor de bliver mødt af doktor Francis Hopetown der tager varmt imod dem. Han fortæller dem at den forsvundne agent Billings er fundet død, og at de hellere må tage ud og kigge på det med det samme. På vejen derud fortæller han også at der er

forsvundet et lig fra hospitalets kapel om natten.

Agent Billings er fundet død nær sumpen af en gammel underlig jæger. Der er to betjente og en kriminalassistent på stedet. Spilpersonerne mærker tydelig modvilje fra disse folk. Billings død ser ud til at være selvmord, men der kan findes blodansamlinger på håndledene og andre tegn på at han er blevet myrdet.

Mordet på Billings fører dem videre og undersøgelser i Billings hjem fører dem videre til ungdomsbanden Voduns Brødre.

Voduns Brødre kan fortælle dem om zombien Adam North, og fortælle at Boulder har truet dem på livet og at han skjuler noget.

Samtidig efterforsker spilpersonerne forhåbentligvis forsvindingen af liget fra lighuset, og et besøg ude i sumphytterne sætter dem på sporet af at der foregår noget lusk ude i sumpen, og at de sorte er indblandet i voodoo stads.

Journalisten William Stanton vil forsøge at finde ud af så meget som muligt, og med mindre spilpersonerne forhindrer det, ender det med at han bliver myrdet af sammensværgelsen fordi han ved for meget. De vil forsøge at hænge mordet op på en af spilpersonerne eller agent LaMotte.

Mens dette står på gør agent Boulder alt hvad han kan for at obstruere sagen.

Før eller siden skal spilpersonerne have samlet nok viden til at fremsætte en holdbar teori om hvad der foregår. Så skal de foretage ransagninger, anholdelser og forhøre om denne teori holder. Gør den det, vil det føre dem til militærbasen hvor de endeligt kan stoppe sammensværgelsen.

## Del 1

Spilpersonerne efterforsker. I denne fase ønsker sammensværgelsen stadig at være diskrete og håber at Actacon går deres vej.

## Del 2

Modstanderne tager til gennemle. Spændingen stiger. I denne fase er sammensværgelsen åbne for at slå Actacon agenter ihjel, og klimakset bliver forhåbentligt når spilpersonerne afslører og stopper sammensværgelsen.





# FASTAVAL 99

Bilerne er udstyret med radio, der ligger kort i handskerummet og der er også en lygte.

Hopetown og Collins kender hinanden fra tidligere dage. Collins deltog i et kursus omkring tidsbestemmelse af død tidspunktet ud fra blodkoagulering. Collins erindringer om Hopetown er positive.

## Oplysning 1

Han indleder med at fortælle dem at **agent Billings er fundet i udkanten af sumpen** og at det ser ud som selvmord. Han vil vise dem derud, og sætter sig ind i en af bilerne.

## Oplysning 2

Han fortæller dem derudover at der er **forsvundet endnu et lig fra lighuset** der er blevet lukket af indtil de har undersøgt det. Han fortæller grinende at den lokale patolog, Doktor Strange, er træt af at hans lig forsvinder. Udspurgt om hvem det er, fortæller han, at det vidst er liget af en død alligatorjæger, og at de kan få mere at vide at **doktor Strange**.

## Oplysning 3

Han fortæller dem lidt om byen og hvor de er indkvarteret. Her udleveres **handout #0**, der er beskrivelser af tre vigtige bygninger for spilpersonerne. Han meddeler dem, at **politichef Brian Wilson gerne vil snakke med dem**. De skal have kontorer på den lokale politistation.

# Del 1

## Spilstart

Når spillerne er færdige med at læse deres karakterer, giver du dem mappen med rapporter og filerne fra Walborough der omhandler sagen. Der står **Fahrenheit 103** på mappen. De handouts der er i mappen er ikke nummererede.

De skal have lidt tid til at læse dem.

## Ankomst til Lafayette

**19. september 1951, klokken 14.00**

*Det er varmt i Lafayette og alt for fugtigt. Da flyet standser og de stiger ud, ser de en meget tyk mand vente ved to mørke, nye Fords. Den fede mands jakkesæt er cremefarvet. Hans lommeterklæde er hvidt med røde prikker. Han sveder som et svin og glinser i solen. Han bærer mørke solbriller og ligner John Candy. Han vinker til spilpersonerne og griner: "FBI formoder jeg." (Han griner meget når han taler og han er en blanding mellem at være jovial og besynderlig. Hans humor omkring døden er morbid)*

Den fede mand er doktor Hopetown. Spilpersonernes kontaktperson i Lafayette. Han byder dem velkommen, og viser dem to mørke biler der er stillet til rådighed mens de er her.

## Billings i sumpen

**19. september 1951, klokken 15.00**

*Ikke alene er fugtigheden højere i sumpen, men luften er også fyldt af insekter. Denne del af sumpen minder mere om en skov end om en våd sump, men der er mange steder hvor jorden er blød og fugtig. Der er ikke vand nok til at man kan sejle rundt, og der er så vådt at man kan køre på de sparsomme veje. Det er et uvejsomt område.*

*Hopetown fører dem et stykke ind i sumpen, nær en lille by, hvor de ser to politibiler. Ti meter inde i skoven står der to uniformerede bejente, en kriminalassistent og en civilist. Politifolkene har knappet deres skjorter op. Den civile er kun i shorts og er brun som en neger. Kriminalassistenten står og vifter sig med sin notesblok og smækker moskitoer.*

*På jorden, med ryggen op mod et træ, ligger et lig. Liget er tre-fire dage gammelt og der kravler masser af insekter og småkryb på det. Hænderne holder stadig om et dobbeltløbet, oversavet jagtgevær. Stanken fra liget er skrap, da det er i fuld forrådnelse, godt hjulpet på vej af klimaet.*

## Hvad er der foregået

Den 15. september klokken 22.00 ankom Jacob Boulder i Billings grå Chrysler, slæbte den bagbundne Billings ud af bilen og ind i vejikanten. Her satte han et oversavet jagtgevær i munden på Billings og trykkede af. Derefter bandt han ham op og lagde ham så det lignede



# FASTAVAL 99

selvmord. Han lagde et afskedsbrev i lommen på ham. Bilen kørte han ud i sumpen, og den bliver nok aldrig fundet.

Det har hele tiden været Boulders mening at liget skulle findes, og helst før FBI agenter ankom, så sagen blev lukket som selvmord, men sådan gik det ikke.

## Hvad foregår der her

Den civile mand er jægeren Abe Clofield. Han fandt Billings klokken 11.30 og gik ind til byen hvor han alarmerede politiet. Det er et kvarter siden at politifolkene ankom. De første betjente der ankom var Brooks og Adams. De er to grådige, korrupte idioter. Betjentene er frække og vil måske provokere Carver og Collins til at gøre noget dumt, så som at slå dem eller provokere dem igen. Det er dumt af agenterne at lægge sig ud med det lokale politi i en pissing contest.

## Hvad kan spillerne få ud af det her

En hurtig undersøgelse viser at afdøde har skudt sig selv i munden med begge løb. Der er ingen spor der fører direkte til Jacob Boulder. Husk at give dem afskedsbrevet. **Handout # 1**

## Spor 1

Der er hjemmemasse og blod på træet i ca. en meters højde, og blodet er spredt ud over et stort område. Det tyder på at den afdøde har stået to-tre meter fra træet, som han nu ligger helt op af. Han er blevet flyttet efter skuddene er faldet.

## Spor 2

Perception + Medicine (3 succes'er) afslører blodudtrædninger på håndledene. Afdøde har været bundet. Kort sagt, han er blevet myrdet.

## Spor 3

En undersøgelse af skovbunden giver ikke så mange oplysninger da betjentene har vadet rundt, men Perception + Investigation (4 succes'er) viser slæbespor i skoven. De fører ud til vejen.

## Hvor fører dette hen (hvis spillerne vil)

- Til en undersøgelse af Billings hus og en samtale med hans enke

## Hvad har spillerne af muligheder

### Sagen om Billings

- Hans hus og enke

### Sagen om de forsvundne lig

- Lighuset og doktor Strange
- Opsøge William Stanton (på grundlag af den rapport de fik fra starten)
- Tage ind til politistationen og tale med Brian Wilson og få deres kontorer

Herefter er spillet ikke fastlagt mere, selv om der er en kronologi i sagen. Afsnittene vil komme i logisk rækkefølge, selv om det slet ikke er sikkert at spillerne griber det sådan an. Det eneste der ikke er en god ide er, at de

starter med at søge efter noget ude i sumpen. De skal helst finde militærbasen til sidst.

## Lighuset

Hospitalet ligger midt i byen. Det er en ældre stor bygning. En lille have ligger foran med store piletræer, hvor patienter går rundt og får frisk luft. Når spillerne ankommer vil personalet være dem behjælpelige, og vise dem ned til lighuset hvor patologen doktor Strange befinder sig.

Rummet hvor Jim Harvest forsvandt fra er lukket af. Doktor Strange står i et andet rum og obducerer en ældre mand.

Han kan give dem rapporterne over Adam North og Jim Harvest, **Handout #2 og #3**

## Doktor Strange

Doktoren er vindtør og intelligent person. Han er ofte sarkastisk og bryder sig ikke om tåbelige mennesker. Han er umulig at



# FASTAVAL 99

intimidere og smider folk ud hvis de prøver på det.

## Hvad kan doktor Strange fortælle

- Jim Harvest blev indlagt d. 18. september 18.30 med høj feber og dør en time senere
- Strange undersøgte ham senere og undrede sig over at rigor mortis ikke var sat ind. Kropstemperaturen var næsten ikke faldet. Strange er 99,9% sikker på at han ikke var skindød.
- Klokken 08.00 d. 19. september opdager Strange at liget er væk. Meldte det til politiet der afspærre stedet.

## Hvad kan de få ud af at undersøge rummet hvorfra Harvest forsvandt.

- En rude er knust indefra til en lyskakt.
- Risten er væk. Fører op i haven ved hospitalet.
- Der mangler en hvid kittel og gummistøvler
- Støvlespor i haven.

*Altså skulle de gerne have en fornemmelse af, at han er gået sin egen vej. Det betyder at zombien Jim Harvest går rundt i byen. Han kan bruges, hvis der er brug for noget uhygge, men han behøver som sådan ikke at dukke op.*

## Billings' hus og hans

### enke

Enkefru Louisa Billings bor i et pænt kvarter. Den sørgende enke opholder sig i huset og tager gerne imod agenterne. Hun er småberuset

og ulykkelig. Hun vil gerne snakke med dem, og bryder måske ligefrem grædende sammen når hun fortæller om de rejseplaner hun og hendes mand havde sammen.

## Louisa Billings

Kort, krøllet hår. Klædt i en natkjole og en kort kimono med japanske mønstre. Velformet, storbarmet. Taler lidt hæst og med udpræget sydstatsaccent. Kan især lide unge mænd.

Louisa er en 40årig kvinde, der har sans for at iscenesætte sig selv. Hun vil måske søge trøst hos en af spilpersonerne og forsøge at forføre ham.



## Hun kan fortælle

- Hendes mand virkede i den sidste måneds tid bange og bekymret
- Han ville sige op, men nåede det ikke
- Han var ikke syg, deres forhold gik godt og de havde lagt planer om at flytte til vinter

## På hans kontor i hjemmet

Boulder fik Billings til at fjerne næsten alle papirer. De kan dog finde rapporten på Oscar Winthorpe, **handout # 4**, der fører dem videre i kampen mod Boulder.

## Oscar Winthorpe

### Baggrund

Oscar Winthorpe og nogle venner har en voodoo klub. De har malet på gravsten og skændet et par grave i nogle forvirrede voodoo ritualer. Faktum er, at de har færdes på kirkegårdene om natten, og her har de set Adam North grave en grav op og slæbe et lig bort. Det var den 3. september. De blev meget bange, og da de flygtede fra kirkegården løb de ind i agent Boulder, der selv var på jagt efter Adam North. Han var sammen med en mand i militær uniform. (Hendrix)

Boulder truede Oscar Winthorpe til at holde mund. Han fortalte ham at han ville sørge for at han blev anklaget for gravskænderierne og ligtyveriet hvis han sagde noget til nogen, og antydede at han måske bare ville skyde ham og hans venner.



# FASTAVAL 99

## Oscar Winthorpe

Oscar bor i et af de største huse i byen. En sort tjener vil lukke agenterne ind i en smuk indendørs have, hvor Oscar sidder sammen med sin smukke unge mor, Miriam, og spiller klaver. Han bliver bleg da han ser agenterne.

Oscar er ikke nogen modig ung mand, og trues han lidt, fortæller han gerne alt hvad han ved, hvis de bare lover at han ikke skal i fængsel. Han er ret ynkelig, har bumser og er lidt af en taber. Han taler lidt for hurtigt og vil gøre meget for at gøre agenterne tilfredse.

Hvis de er lidt hårde ved ham, bryder han flæbene sammen og hulker, at han ikke vil i fængsel.

Så længe hans mor er der ønsker han ikke at fortælle noget, for hun må ikke vide hvad han har lavet på kirkegården.

## Han kan fortælle

- Adam North opgravede et lig som han åd af
- Boulder og en militærobsterst ville have ham til at holde kæft
- Militærmanden var høj, skaldet, kraftig og med små øjne. Han så ”ond” ud.

## Hvor fører dette hen

De ved nu at Boulder er involveret og har interesse i at holde dette hemmeligt.

## Politiet og Politichef

### Brian Wilson

Brian Wilson er en besynderlig type. Han har al sydens gæstfrihed, men han er også sær. Han byder agenterne velkommen til byen inde på sit kontor, hvor han sidder i hvid smoking og ryger en stor cubansk cigar. Han er lidt af en anarkist, og har ikke noget imod at agenterne kommer til byen. Wilson kan komme til hjælp, hvis spillerne har brug for mænd til at tage ud i sumpen eller hvad de nu ellers kan bruge ham til.

Hvis du vil bruge Den Blå Papegøje, så kan Brian Wilson invitere dem derned.

Han viser hurtigt agenterne et aflukke de kan bruge som base. Her er telefoner, skrivemaskiner og en tavle. Rummet ligger bagerst i drabsafdelingen, og derinde venter agent Philippe LaMotte på spillerne.

### Politichef Brian Wilson

Brian Wilson skal føre sig frem med en selvsikkerhed der næsten virker foruroligere. Som om han ved alt hvad der foregår og agenterne bare kan komme an. Det er ikke hvad han mener, men måske vil agenterne mistænke ham, hvad er helt forkert.

### Agent LaMotte

LaMotte er ikke en modstander, men han ved ikke så meget om sagen. Han har arbejdet på den i 14 dage, men Boulder har forsøgt at

holde ham i mørket LaMotte kan bruges til at hjælpe spillere. Har de problemer kan han hjælpe dem i gang, og er det noget som de gerne vil gøre som tager for lang tid, så kan de bede ham om at gøre det.

Han er en pligtopfyldende agent, og vil ikke bryde reglerne. Han vil sandsynligvis være på Larssons og Silvestries side. Hvis konflikterne ikke er dukket op i spilgruppen fordi alle er med på at bøje FBI's regler, så kan LaMotte være den agent der ikke er med på det, og som skaber trav i den.

Det vil være en god ide hvis du spiller ham sympatisk, så spillerne synes om ham, for så kan du også bruge ham som motivation ved at slå ham ihjel senere i scenariet.

Hvis spillerne ikke dukker op på politistationen, kan du bare lade LaMotte dukke op på et eller andet tidspunkt. Måske når det ikke passer spillerne, fordi de er ved at lave noget lusk.

Agent LaMotte har bestilt en rapport på Hopetown som han kan give til spillerne når du finder det passende. Rapporten er **handout #5** og viser at Hopetown måske er skummel.

## Den Blå Papegøje

*Musikken bølgere ud i den varme nat. Tonerne er fremmede og rytmiske, og gennem den åbne dør kan der anes svedige, sorte mænd i*



# FASTAVAL 99

*Jakketsæt, der står på en scene og spiller musik. Hvide mænd og kvinder sidder rundt omkring ved borde eller danser foran scenen.*

En dejlig, fashionabel og skummel jazz natklub. Her er fyldt med hvide promiskuøse bedsteborgere der lytter til sorte musikere og deres vilde jazz. Luften er tung af hash og tobak. Folk drikker spiritus og øl. Enten danser de eller sidder rundt omkring i de små aflukker. Natklubben er svær at overskue, men på et eller andet tidspunkt får de nok øje på nogen bipersonet.

Der er ingen forudbestemte scener her, og scenariet kan snildt spilles uden at de besøger stedet. Det er et samlingssted for mange af bipersonerne i spillet. Følgende bipersoner frekventerer stedet:

- William Stanton: Han drikker her
- Doktor Hopetown: Han drikker og besøger ludere
- Brian Wilson: Drikker og hører musik, samt snakker med kontakter
- Agent LaMotte: Kommer her p.g.a. Marie og for at drikke

Du kan bruge stedet som samlingspunkt, og hvis de leder efter en af bipersonerne, kan det altid retfærdiggøres at finde ham her.

## Marie Melange

En forførende mørk kvinde der er niece til Pierre Melange. Synger farlige, sensuelle blues sange i en lille, blomstret sommerkjole. Hopetown har sat hende til at forføre en af

agenterne hvis de kommer på Papegøjen og pumpe ham (for oplysninger). Senere vil han måske bruge hende som snigmorder.

Marie Melange mistrænker at der er noget i vejen med hendes onkel, men lystrer indtil videre ordrer. Det er dog muligt at hun i et afgørende øjeblik vil forråde Hopetown, hvis hun har fattet følelser for spilpersonerne. Har de behandlet hende grimt har hun ikke noget imod at slå ihjel. Hun er en skænselsløs lille pige med et godt dræberinstinkt. En klassisk femme fatale, der sandsynligvis vil dø hvis hun skulle falde for en af spilpersonerne.

Et godt valg ville være Larsson eller måske Cordell.

## Lafayette Daily Sun og William Stanton

Avisen er ikke særligt stor. Den ligger på tredje etage i et kontorbygget midt i byen. William Stanton er at træffe på redaktionen, på Den Blå Papegøje eller hjemme i sit hus.

Stanton kan bruges på mange måder. Er spillerne ved at køre lidt fast, så er der næsten ikke grænser for hvad Stanton kan have opdaget som journalist, og som han kan fortælle videre. Går det derimod for hurtigt, kan have være et problem for dem. Han kan både blive en fjende og en allieret alt efter hvad der passer bedst.

Hvis Stanton afhøres (forholdsvist) venligt kan han fortælle

- Han bor nær Hopetown, og han har set agent Boulder besøge ham i tide og utide.
- Han har også set Hopetown få besøg af en meget stor skaldet mandsperson. (Oberst Hendrix)
- Han har set militær jeeps om natten. Måske besøgte de Hopetown.
- Han har måske også set en stor neger besøge Hopetown. (Hopetown selv)
- Han kan også fortælle historier om den skrækelige troldmand Pierre Melange. Han ved at de sorte er bange for ham.

Hvis sammensværgelsen opdager at spilpersonerne har snakket med Stanton, vil de slå ham ihjel og forsøge at hænge mordet op på Philippe LaMotte hvis det er muligt. Det kan endda være at du kan snyde spillerne til at tro, at LaMotte virkeligt har gjort det. LaMotte og Stanton kender hinanden fra Den Blå Papegøje.

## Spilpersonkonflikt

Hvis de kommer i en konflikt med Stanton, og han fortæller spilpersonerne at han vil skrive alt hvad de har sagt og mere til, er det muligt at Carver og Collins beslutter at han hellere må forsvinde. Det er også muligt at Silvestrie og Larsson ikke vil være med til dette, men de har fået ordre om at sikre at han ikke skriver noget i avisen. At slå ham ihjel, vil ud fra et uofficielt FBI synspunkt være OK, da han er en samfundsfarlig kommunist.



# FASTAVAL 99

## Red Robin Road

Både Jim Harvest og Adam North boede på Red Robin Road og det er ikke noget tilfælde. De jagede begge alligatorer i sumpen og de sejlede ud det samme sted. De sejlede ud til et område der har et dårligt ry, fordi der engang lå en koloni for spedalske. Man sejlede de spedalske ud til en ø ude i sumpen, og så hørte man aldrig fra dem igen. Det var en god løsning. Det er ved at være mange år siden, men der går historier om spedalske der kravler op i både til jægere og om jægere der aldrig kommer hjem. Til gengæld er der ekstra mange alligatorer i området, og den fristelse faldt North og Harvest for.

Hytterne ligger for enden af en lang grusvej, hvor vejen ender blindt. Sumpen er ikke mere end 20 meter væk, og ligner en sø der vokser træer i. Ved en bådebro ligger fem små både. Der er seks hytter der ligger i nærheden af hinanden. Den ene er ved at falde helt sammen. Det var Adam Norths.

## Chester the Winchester



Den gamle fyr, Chester the Winchester, sidder på sin veranda ved siden af Jim Harvests hus. Han sidder i en gyngestol med en gammel Winchester i skødet. Han er en halvskør gammel fyr der har drukket for meget træsprit.

Han ser dårligt, men er i godt humør. Hvis spillersonerne giver ham lidt whisky, bliver han glad, for han har ikke råd til at købe noget. Han er meget fattig.

Han kan fortælle:

- Historien om den gamle koloni af spedalske
- At han så Adam North to uger efter hans påståede død
- Han er sikker på at Jim Harvest også dukker op igen. Derfor har han Winchesteren parat.

Hvis agenterne søger efter Jim Harvest i området efter mørkets frembrud, så er det meget muligt at de finder ham

De kan ikke få det store ud af at undersøge Harvests hytte, men gemt i Adam Norths hytte ligger to voldsomt forrådnede og halvspiste lig. Det er to af de lig der er forsvundet fra kirkegårdene. North har bragt dem herved og spist dem.

## Opsummering

- Overgangen fra del 1 til del 2 er flydende, men når du synes at de har fundet ud af nok, griber modstanderne til handling.
- De har mistanke til Boulder
- De har mistanke til Hopetown
- De mistænker at Boulder slog Billings ihjel fordi han ville ud
- De ved at der foregår noget i sumpen
- De har en fornemmelse af at det handler om zombier
- De har hørt om den forfærdelige Pierre Melange



# FASTAVAL 99

## Del 2

Når spilpersonerne har efterforsket det meste af den 19. september og hvis de har fundet ud af noget som sammensværgelsen ikke bryder sig om at de kender til, begynder skurkene at tage affære. Denne del af spillet må gerne blive mere actionpræget. Du kan både sende soldater og zombier efter agenterne.

### Når de kommer på sporet af Boulder

Hvis spilpersonerne har været forsigtige i deres efterforskning af Boulder, kan de overraske ham i hans lejlighed. Men hvis han har grund til at mistænke at de er på sporet af ham, er det mere sandsynligt han vil skjule sig i byen. Måske vil han endda gå så vidt til at bryde ind i deres hotel for at finde ud af hvor langt de er nået, eller blufte sig ind på politistationen for at høre nyt.

Hvis spilpersonerne forsøger at anholde ham og har noget de kan holde ham fast på, vil han stikke af. Han er parat til at skyde sig ud af problemerne, men det vil være dumt af spilpersonerne at slå ham ihjel. Han er et vigtigt vidne.

- Boulder har ingen allierede at vende sig til. Han rangerer lavt i hierarkiet og vil forsøge at redde sig selv og sin karriere indenfor FBI.

### Når de kommer på sporet af Hopetown

Hopetown har ingen interesse i at blive anholdt, men han har en interesse i at sammensværgelsen forsvinder, så han kan overtage Pierre Melanges identitet på fuld tid og leve som feteret heksedoktor sammen med en masse sorte, smukke unge piger. Det kan han ikke nu, for Hendrix vil komme efter ham.

Hvis spilpersonerne er ved at afsløre Hopetown, pudser han sine sorte zombier på dem, med det formål at skræmme dem væk, og hvis det ikke lykkes, så slå dem ihjel.

Hopetown har de sorte som allierede og sammensværgelsen er også afhængige af ham, da de ikke kan få zombiegiften uden hans hjælp.

### Hvad kan der ske i del 2

Hvis spillerne er passive og ikke ved hvad de skal stille op, skal du føre spillet videre. Er situationen omvendt og de er så aktive at de har gang i alt for mange ting, og du kan se at I aldrig bliver færdige, er det også på tide at du fører spillet videre.

Disse forslag, for forslag er det, er beskrevet i kort synopsform, og det er ikke meningen at agenterne skal bruge lang tid på det. Det skal føre dem hen imod slutningen, der udspiller sig på militærbasen i sumpen eller i zombiebyen i skoven, hvor Hopetown holder til om natten.

### Actionmåde #1

Hendrix sender en gruppe civilklædte soldater ud for at slå agenterne ihjel, eller jage dem på flugt. Forestil dig en bil der pludseligt svinger en foran spilpersonernes, og ud springer to soldater med karabiner eller måske et let maskingevær. Lad agenterne slippe levende fra mødet, måske med en såret soldat de kan afhøre om basens beliggenhed.

#### Special ops.

Strength 000 Dex 0000 Sta 000  
Firearms 000  
Dodge 000

Karabin, diff. 7, damage 7  
Colt 45, diff 7, damage 6

#### Menig soldat

Str 000 Dex 00 Sta 000  
Firearms 00  
Dodge 0

### Luskemåde #1

Hopetown får nok og får et par af sine folk til at forgifte en eller flere af agenterne med zombiemedicinen, i håb om at de andre agenter bliver bange og stikker af. Han vil forsøge at tage en eller to agenter og overmande dem, og bruge giften.

Svage agenter vil have svært ved at klare sig i kamp mod to stærke negere.



# FASTAVAL 99

Mislykkes deres angreb, kan det måske lykkes for en agent at tvinge en af de sorte til at tale og sælge Hopetown.

## Neger henchman

Str 0000 Dex 00 Sta 0000  
Brawling 000, dif 4, damage stre  
Knife 000, dif 5, dam stre+2

## Giften

Denne gift er mere effektiv end den Hopetown har leveret til Hendrix og virker meget hurtigere.

Zombiegiften skal indprøjtes og så skal der siges fem minutters bøn mens personen begynder at dø. Personen er ved bevidsthed, men er lammet. Det er også muligt at begrave personen.

Derefter vil personen virke død, men vågner efter få timer, under kontrol fra den person der sagde bønnen. Hvis det sker for en spiller, kan du lade ham få fornøjelsen af at spille sig selv som zombie.

## Actionmåde #2

Er Hopetown desperat, sender han en gruppe zombier afsted om natten for at overfalde spilpersonerne. Det er meningen at de skal skræmme dem så slemt, at de tager hjem, og lykkedes det ikke, skal de forsøge at slå flere af dem ihjel. Agenterne får mulighed for at følge efter zombierne og finde Hopetowns hemmelige by.

## Negerzombie

Stre 00000 Dex 0 Sta 000000  
Brawl 0  
Kølle 00, diff 5, damage stre+1

## Luskemåde #2

Et par militærfolk, måske Hendrix selv, bedøver (med kloroform) og bortfører en enlig agent. De placerer den nøgne agent i et hotelværelse sammen med en nyrdet luder. Agenten har blod over det hele, en kniv i hånden, og han vågner da politiet banker på døren. Agenten anholdes og med mindre de andre agenter handler hurtigt og får rensat deres ven, bliver de måske taget af sagen. Et vidne kan beskrive en militærjeep og en skaldet militærperson, og det fører dem på sporet af basen ude i sumpen.

Der er selvfølgelig andre måder end dem jeg foreslår her, og måske er det slet ikke nødvendigt at du tager drastiske midler i brug, hvis spillerne selv sørger for at komme videre.

Det vigtige er blot, at de enten tager ud til byen hvor Hopetown har slået sig ned, eller ud til militærbasen i sumpen.

## Pierre Melange (Hopetown) og hans sorte zombier

*Det startede som en by for de levende døde. En by hvor spedalske kunne leve resten af deres liv. Afskærmet fra civilisationen og med få besøg fra den anden verden. Sådan var det for 100 år siden og sådan er det blevet igen. Byporten er lavet af knoglerne fra de spedalske, af de spedalske, og rundt omkring i træerne hænger der stadig kunstfærdigt udskårne krantier. Nu hjemsted for fugle og edderkopper.*

*De levende døde bor atter i byen, men de er ikke mere spedalske. Et samfund baseret på tilbedelsen af den mørke side af Vodun. Et samfund baseret på tilbedelsen af heksedoktoren Pierre Melange. Hans zombier udfører alt hårdt arbejde for de levende. De er slaver der er gået i døden for deres herre.*

Pierre Melange var en bad motherfucker. Han boede i sumpen sammen med sine zombier, og styrede liv og død. Hopetown snød ham, slog ham ihjel og stjal hans magt over de døde.

Et sted ude i sumpen ligger en klynge huse. Et palisade omgrænser det lille samfund og stedet bevogtes af zombier. Nogle af husene er gamle og fra den tid hvor byen var for de spedalske, andre er nye. Alt i alt bor der ca. 20 levende mennesker og 40 zombier. Hopetown viser sig kun om natten og har skabt endnu større frygt





# FASTAVAL 99

om heksedoktoren inden for de sidste år. Ingen tør forstyrre ham i hans hus midt i byen. I dette hus tilbringer Hopetown mange nætter med seksuelle udskjeljelser og diverse voodoo ritualer.

Det er muligt at spilpersonerne finder zombiebyen, og det er endnu mere sandsynligt at de tror at det er den onde Pierre Melange der bor der. Hvis de møder Hopetown som Pierre Melange, kan du overveje om det vil passende at de finder ud af sagens rette sammenhæng.

Hvis de finder byen kan det blive til en heftig gang action hvor spilpersonerne blæser zombier og mennesker væk til højre og venstre. Det kan også være mere stilfærdigt, hvor spilpersonerne ankommer til byen, ser mennesker gå zombieagtigt rundt, og måske møde Pierre Melange (altså Hopetown, deres gamle ven.)

Husk, det er ikke ulovligt at være en zombie og det er heller ikke ulovligt at være heksedoktor. De får svært ved at kkalde Hopetown/Melange for noget.

## De kan f.eks. finde zombiebyen hvis de:

- Skygger Hopetown fra hans hus i byen
- Bliver angrebet af zombier og følger dem tilbage til byen
- Søger intensivt efter den på egen hånd
- Finder gamle papirer der viser hvor De Spedalskes By lå

## Formålet med at finde zombiebyen

- Kan tjene som klimaks for scenariet, hvis de ikke er kommet på sporet af militærbasen
- Hvis de udsletter Hopetown og zombierne, stopper de for Project Black Sorcery, men fanger ikke Hendrix
- De kan her få en klemme på Hopetown, så han vil sælge sammensværgelsen for selv at overleve

## Spilpersonkonflikt

En situation hvor Hopetown vil give dem overskurken for selv at gå fri er interessant, fordi Silvestrie og Larsson sandsynligvis ikke vil gå med til det fordi de er så retfærdige, hvorimod Carver og Collins nok vil synes at det er en god ide. Blæs endelig til denne konflikt.

## Militærbasen i sumpen

*Selv dengang var øen bare en myte. Den var en myte da de gode byboere i Lafayette sejlede bagbundne kriminelle, spedalske og andre uønskede elementer ud på øen, uden rettergang. Det var en ø små børn blev skræmt med når de var uartige.*

*Nu huser den atter de levende og de døde.*

Øen ligger 15 kilometer ude i den mest ufrekommelige sump, hvor alligatorer, moskitoer og igler kæmper om hvem der skal have lov til at nyde dit blod.

Øen er aflagt. 2 kilometer lang og en kilometer bred, og derpå ligger en lille militærinstallation. En havn er den vigtigste forsyningskilde. Herfra sejler dagligt en båd til et hemmeligt lager på fastlandet.

Øen har dog også en helikopter til rådighed, samt tre hurtige både med lette maskingeværer. På øen er der tre jeeps der kører forsyningerne til og fra havnen.

Der er i alt 10 soldater fra specialstyrkerne, 5 menige soldater og 6 videnskabsmænd på øen. Det er en lille operation. Mindst to soldater går vagt på øen og de resterende enten sover, sejler eller er på øen.

Basen består af en flyhangar der er indrettet som laboratorium og forsøgsområde. Det er her at zombierne holdes i bur og det er her at de stakler Hendrix fanger til forsøgene holdes fanget indtil de udsættes for zombiegiften.

Tre barakker gør det ud for beboelse, lager og messe.

Der er flere måder spilpersonerne kan tage problemet med øen på.

- De kan komme i fuld offentlighed med back up fra FBI, politiet og hjemmestyrket. I det tilfælde vil Hendrix stikke af i helikopteren med de vigtigste papirer, da de bliver opdaget på lang afstand. Resten af øen vil overgive sig og spilpersonerne har vundet. Måske lidt



# FASTAVAL 99

- antiklimatisk, men det er langt det fornuftigste spilpersonerne kan gøre.
- De infiltrerer øen på egen hånd. På denne måde kan de snige sig ind på øen, tage de to vagter, snige sig ind på basen og forsøge at fange Hendrix i live.
- Det snedigste vil selvfølgelig være at snige sig ind på øen. Sabotere helikopteren og bådene, sejle tilbage, hente forstærkning og anholde dem alle sammen.
- Det dumme er at forsøge at anholde Hendrix uden backup. Han vil tage kampen op mod dem, og selv FBI agenter har næppe noget at stille op over for special styrker der er vant til at færdes i en sump.

Hvad de end gør, om det så bliver en fredelig anholdelse, en chanceløs kamp eller en vellykket infiltration, så skal de have en chance for at "vinde".

## Omkring zombier

Zombierne i scenariet er zombier som set i film og litteratur. Den videnskabelige forklaring på, hvordan det lykkedes at skabe levende døde, hænger sammen med at sætte ofrene i en nærdød tilstand, som man vækker dem fra mens deres kroppe er gået i dvale, og deres sind er formørket. Hmm, nej selvfølgelig kan det ikke lade sig gøre at forklare zombierne videnskabeligt, og det skal du heller ikke forsøge i spillet. (Med mindre du kender til hemmeligheden)

Men Fahrenheit 103 er ikke et splatter eller horror spil, og handler ikke om zombierne, men om dem, der laver dem. De levende døde er ikke hovedpersonerne, men er et element i spillet som ikke skal tage overhånd. Zombierne skal bruges med måde, og de skal helst skabe uhygge og så ikke så meget mere. Det vil være optimalt, hvis de ser en eller flere zombier, måske når at skyde dem og opdage at skuddene ikke skader dem, hvorefter zombien forsvinder i mørket.

Som i X-files hvor Mulder aldrig finder det endelige bevis på at der findes noget overnaturligt.

### Zombieregler

Disse zombier er ikke immune over for skud fra pistoler, rifler og shotguns, men de har meget mere modstand. Forestil dig et menneske der ikke er afhængigt af organer der virker, som ikke har en smertetærskel og ikke føler frygt. Chok er det der oftest slår skudofrene ihjel. Chok og blodtab. Zombierne kan slå ihjel, men det er pokkers svært.

Strength 0000 Dex 00 Stamina 000000

De har en meget lav intelligens, som hos udviklede rovdyr, og så ligger der nogle menneskelige instinkter og slummer i dem. Det er op til dig hvor menneskelige du vil gøre dem, og det hænger nok sammen med hvor meget du vil bruge dem i spillet. I min anden spilletest så agenterne ikke en eneste zombie, da

jeg kunne mærke at de ville have fundet det lidt pjattet.

## Omkring regler

Det var min mening at lave spillet til Fusion, men da der kun er seks-syv timer at spille i, så bedømte jeg at det system ville tage for lang tid at bruge, da ikke så mange kender det.

Derfor har jeg valgt at bruge en forsimplet udgave af storyteller systemet. Kort fortalt, så går den forsimplede version af storyteller ud på, at man ruller et antal ti-sidede terninger og alt på seks eller derover er en succes. Sværhedsgraden vælges så kun ud fra antallet af succes'er og ikke af en sværhedsgrad. Det speeder systemet en del op.

F.eks.

Du vil se om en agent opdager den bil der følger efter ham, og beder ham slå sin Perception + Alertness. Hvis det var agent Peters ville han have fem terninger. Du bestemmer at det er svært at opdage bilen, og at han skal have tre succes'er eller derover.

Undtagelsen i dette er omkring kamp. Grunden til at jeg har valgt at bibeholde det gamle system her er, at mange spillere måske vil blive forvirrede og begynde at diskutere reglerne med dig. Her beholder vi bare det gamle system.

Derudover anbefaler jeg:



# FASTAVAL 99

- AT droppe "1" reglen, hvor en 1'er trækker en succes fra. Det giver for få succes'er.
- At agenterne kun "botcher" et rul hvis de har en 1'er og ingen succes'er.
- At skurkene ikke soaker damage

Bøj reglerne som du har lyst til.

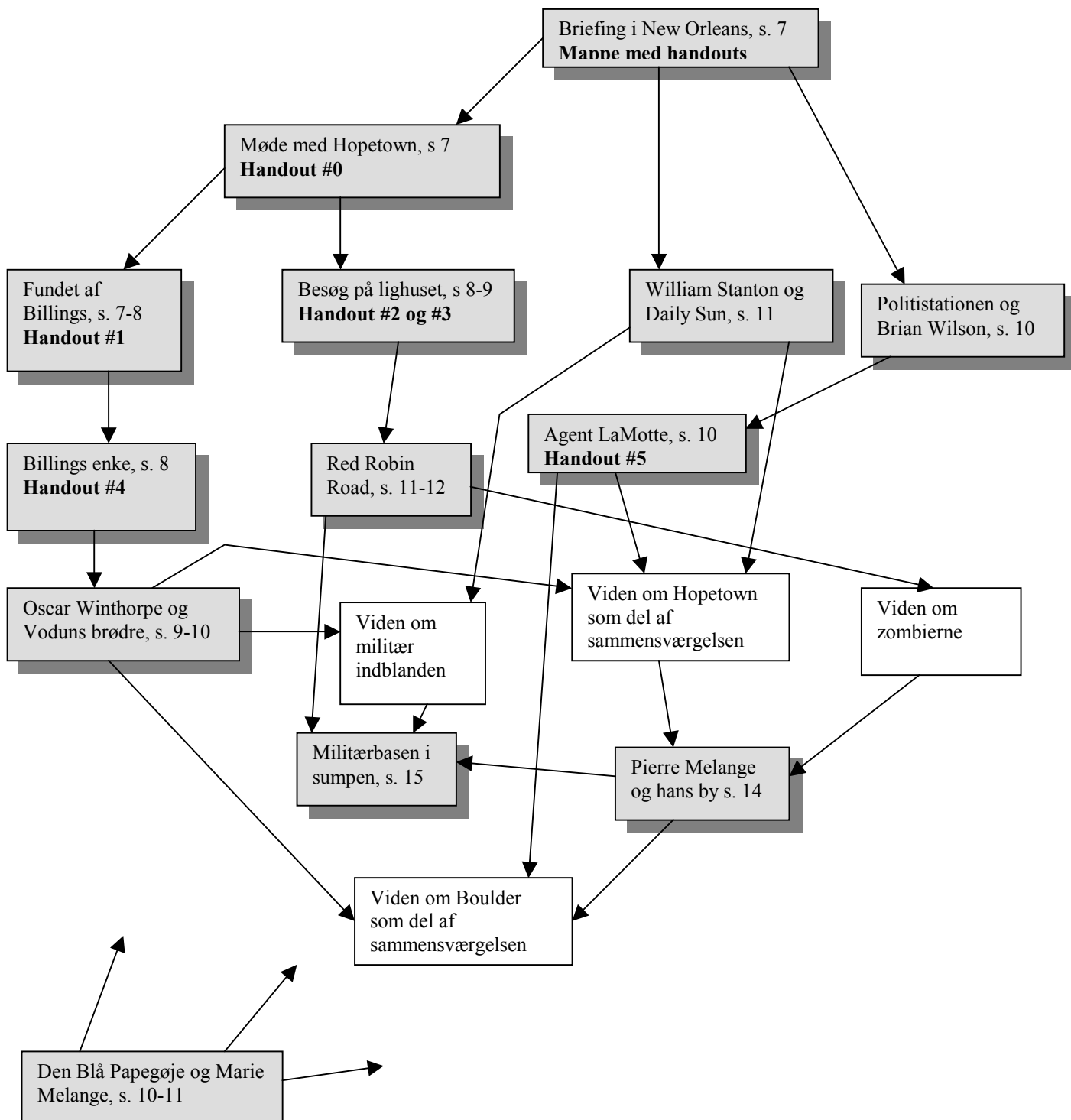
Jeg kommer i øvrigt til dag 0 for at holde et oplæg. Du må endeligt opsøge mig der, hvis du vil have forklaret eller uddybet noget.

God fornøjelse

Lars Nøhr Andresen



# Flowchart



# Liste over handouts

## **Fahrenheit 103 mappen med rapporter der udleveres i starten**

- Oversigt over sagens politiske betydning, skrevet af Boulder. Hyklerisk.
- Resume af sagen, skrevet af Boulder. Oplysninger er sparsomme, men sande.
- Obduktionsrapport på Adam North, skrevet af Hopetown. (Det meste er løgn, da Hopetown skal dække over at Adam North var en zombie)
- Fil på Stanton, skrevet af Billings. Rapporten er OK og oplysningerne er sande
- Fil på Pierre Melange, skrevet af LaMotte. Oplysningerne er sande.
- Avisartikel fra Lafayette Daily Sun, skrevet af Stanton. Viser at han er kommunist.
- Et kort over Lafayette og omegn

## **Handout nummer 0**

En oversigt over tre vigtige bygninger i Lafayette. Dette er et handout til spillerne og ikke til spilpersonerne. Udleveres under mødet med Hopetown.

## **Handout nummer 1**

Afskedsbrevet fra Billings. Findes i hans inderlomme. Brevet er skrevet af Boulder og ikke Billings stil. Enken vil gennemskue brevet som fup.

## **Handout nummer 2 & 3**

Lægerapporter på Adam North og Jim Harvest. Udleveres af doktor Strange i lighuset. Fortæller spilpersonerne lidt om ”sygdommen” de to jægere led af, og endnu vigtigere, at de boede tæt på hinanden.

## **Handout nummer 4**

Findes i agent Billings hjem i hans skrivebord. Den hemmelige rapport Boulder skrev over mødet med Oscar Winthorpe. Rapporten var kun til internt brug, og Billings tog den fordi han ville have noget på Boulder.

## **Handout nummer 5**

Rapport over Hopetowns gøren og laden. Rapporten er bestilt af LaMotte og agenten der har undersøgt Hopetown er stødt på navnet Black Sorcery. De kan godt forsøge at ringe til agenten, men han er død i et biluheld for tre dage siden. Coincidence? Rapporten udleveres af LaMotte til spillerne, hvis de har fortjent den.

Det vil sige at de fleste handouts forhåbentligvis udleveres forholdsvis tidligt i scenariet så de ikke skal tænke så meget på det.

# Samlet oversigt over bipersoner

## Vigtige bipersoner

### Allierede

- *Vicedirector Jeremy Walborough*: FBI chefen der sætter spilpersonerne på opgaven. På spilpersonernes side.
- *Philippe LaMotte*: FBI agent. Ikke med i sammensværgelsen, men er sat på sagen.
- *Brian Wilson*: Politichef i Lafayette. Er ubestikkelig og på spilpersonernes side, så længe de ikke snyder ham.

### Modstandere

- *Jacob Boulder*: FBI specialagent. Medvirker i ubehagelig sammensværgelse, og spilpersonernes modstander.
- *Doktor Francis Hopetown*: Patolog og ansat af FBI.
- *Pierre Melange*: Hopetowns anden identitet. Sort voodoo heksedoktor.
- *Oberst Hendrix*: Ubekvæm, psykotisk militærmand der leder sammensværgelsen. Modstander.
- *Billings*: Afdød FBI agent. Myrdet af Boulder. Eks. medlem af sammensværgelsen.

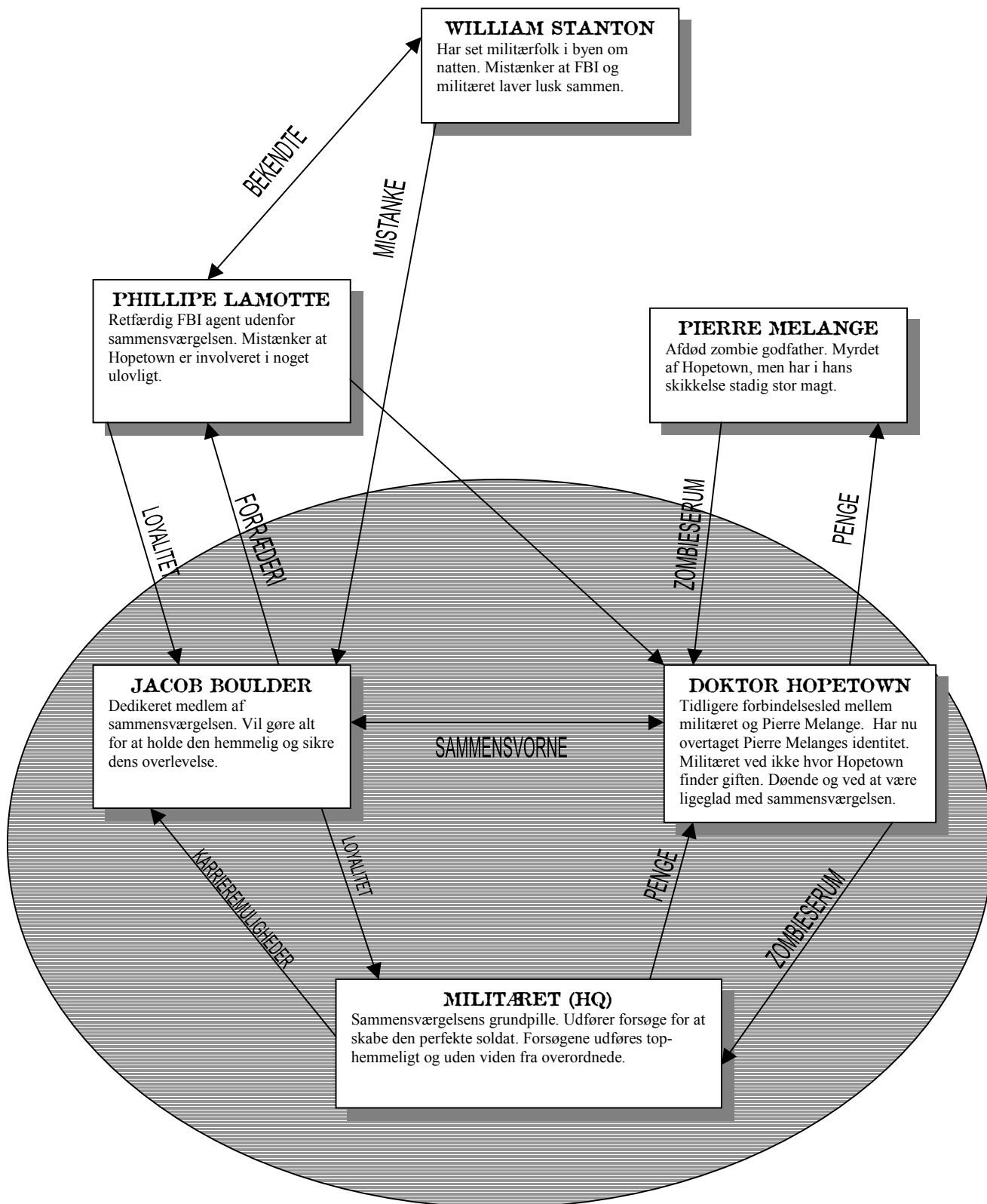
### Wild Cards

- *William Stanton*: Journalist der er kommet for tæt på sammensværgelsen. Kommunist.
- *Marie Melange*: Forførelse kvinde, der udnyttes af Hopetown

### Mindre væsentlige bipersoner

- *Abe Clofield*: Jæger der finder liget af Billings i sumpen.
- *Adam North*: Afdød og forsvundet jæger. Blev gjort til zombie og forsvandt fra lighuset.
- *Jim Harvest*: Nyligt afdød og forsvundet jæger. Blev ligeledes gjort til zombie og forsvandt fra lighuset.
- *Doktor Strange*: Byens patolog.
- *Betjent Brooks og Adams*: To dumme betjente.
- *Louisa Billings*: Agent Billings enke.
- *Chester the Winchester*: Gammel, sej alligatorjæger. Fortæller gode historier.

# THE CONSPIRACY



# Ordforklaring

**FBI:** Federal Bureau of Investigation. Føderalt politi.

**CIA:** Central Intelligence Agency. Den Centrale Efterretningsvirksomhed.

**OSS:** CIA's gamle betegnelse. Blev ændret fra OSS til CIA efter 2. verdenskrig.

**Agent:** Betegnelse for en field agent indenfor FBI.

**Special Agent:** Betegnelse for en field agent med højere rang og anciennitet indenfor bureauet.

**The Bureau** (Bureauet): Forkortelse af Federal Bureau of Investigation

**The Company** (Firmaet): Slang for CIA

**Spook:** Slang for CIA agent

**G-men:** Slang for FBI agenter. (G for Government)

**Hooverboys:** nedsættende slang for FBI agenter

**Actacon:** Action Against Conspiracies (Handling mod Sammensværgelser) (specialafdeling indenfor FBI)

**Hovedkvarteret:** Sammensværgelse af magtpersoner der opererer uden kongressens og præsidentens vidende



## Kommandovejen i Project Black Sorcery

