

DET HEMMELIGE SELSKAB

AF LARS KAOS ANDRESEN



SKREVET TIL FASTAVAL 2005



England, Salisbury, Nine Candles Inn, nutid:

"Jamen ... jeg elsker mit liv som det er. Jeg er rig på alt", siger han.

"Du er bange for forandring", siger hun.

"Hold lige op med det der ligegyldige pseudo-snak. Jeg er bange for det, vi så i nat", siger han, men kan ikke lyde vred.

"Hvad så du?", spørger hun.

"Det ved jeg ikke", svarer han.

"Du så en dør", siger hun.

"Nej, nu stopper du lige med det new-age pis", siger han og lyder vred.

"Vi så en dør, men vi gik ikke ind af den", siger hun lavt.

"Nej, det er da rimelig indlysende hvorfor", siger han.

"Vi åbner den i nat", siger hun og tømmer sin øl.

"Jeg ved ikke. Jeg skal på arbejde i morgen. Vi kan ikke blive ved.", siger han uden modstand.

"I nat!", siger hun.

Fem gamle venner finder sporene af et forsvundet hemmeligt selskab. I deres søgen efter svar, åbner de døre. Døre som hurtigt lukker sig bag dem og forhindrer tilbageslag. De træder i det tabte selskabs fodspor og fortaber sig i en ubeskrivelig verden af forfærdelige hemmeligheder.

Forfatter: Lars Andresen

Genre: Drama, horror

System: Basic

Tidshorisont: 5-6 timer

Karaktertyper: Voksne karakterer og generelt voksent indhold

Indhold

INDLEDENDE TEKST

- 2 INTRODUKTION
- 5 BAGGRUND
- 7 MAGI
- 8 SALISBURY OG STRATFORD
- 9 OVERSIGT OVER SPILPERSONER

SCENARIETEKST

- 13 SCENARIESTART
- 14 PROLOG
- 15 SCENE 1.1, HESTEVÆDELØB
- 16 SCENE 1.2, OKKULTEDETEKIVER
- 18 SCENER INDEN 2. RITUAL
- 19 SCENE 2, DET ANDET RITUAL
- 21 SCENE 3, DØDE DYR
- 22 MELLEMSPILE
- 23 SCENE 4, EN ALLIERET
- 24 SCENER TIL FORSTÅELSE AF KULTEN
- 25 SCENE 5, DET TREDJE RITUAL
- 28 SIDEPLOT

APPENDIKSER

- 30 APPENDIKS, MAGI

KOLOFON

Det Hemmelige Selskab
Skrevet til Fastaval 2005

Tekst og layout: Lars Kaos Andresen

Tak til Mette Finderup for støtte og tålmodighed.
Tak til Gettyimages, for at have så mange billeder.

Det Hemmelige Selskab

DER LIGGER EN NÆSTEN GLEMT GUD OG SOVER UNDER SALISBURY. HVIS DEN SKAL FORBLIVE SOVENDE SKAL DEN VÆRE MÆT. DEN SKAL HAVE OFRE. DEN SKAL HAVE TILBEDERE. DET ER 25 ÅR SIDEN, AT GUDEN SIDST HAR SPIST. DEN ER SULTEN, DEN ER VED AT VÅGNE. HELDIGVIS OPDAGER FEM MENNESKER RESTERNE AF GUDENS SIDSTE TILBEDERE, OG DE BEGYNDER AT TILBEDE GUDEN. MEN DE FORSTÅR IKKE, HVAD DE HAR MED AT GØRE, OG DE BEVÆGER SIG IND I FORFÆRDELIG VERDEN AF HEMMELIGHEDER, HVOR DØDEN ER DEN NEMME UDVEJ.

INTRODUKTION

Det Hemmelige Selskab handler om fem mennesker, der kommer på sporet af en kult og i deres søgen efter svar, selv bliver kultister med voldsomme følger for deres liv. Scenariet foregår i nutiden omkring byen Stratford, der ligger i et øde landområde i Salisbury, England. Scenariets omdrejningspunkt er de fem spillere. Uden de fem spillere, ville der ikke være en historie.

Det er et alvorligt scenarie, hvor en stor del af spændingen ligger i spillernes udvikling, mens de dykker dybere ind i den okkulte verden, men der er også plads til action, spænding og store følelser. Det Hemmelige Selskab er et meget åbent scenarie, hvor en stor del af handlingen skabes af spillerne selv.

GENRE

Der er monstre og overnaturlige ting med i scenariet, men det er holdt i en meget virkelighedstro tone. Spillere er holdt realistiske og beskrevet som troværdige mennesker. Det er en forfatter, en læge, en advokat, en arbejdsløs adelsmand og en forretningskvinde. De har ingen egentlige forudsætninger for at kaste sig ud i et okkult eventyr, og uhyggen kommer ind i scenariet, når konsekvenserne så småt begynder at gå op for dem. Genren er horror, men de komplekse spillere tilføjer en del drama til historien og forhindrer, at det bliver til et okkult detektivscenarie med fokus på problemløsning.

HVAD HANDLER DET HER EGENTLIG OM?

Det Hemmelige Selskab handler om at bryde ud af vores vanlige livsforløb ved at bryde grænser for, hvad der er tilladt. I mindre overført betydning, er det også en okkult spændingshistorie med elementer fra investigationengenren, samt potentiale for actionscener.

Det kommer meget an på spillerne, i hvilken retning scenariet vil gå. På mange måder er Det Hemmelige Selskab et åbent scenarie: Én gruppe spillere kan vælge at fokusere på spillernes interne forhold og gøre det til et drama/intrige scenarie. En anden gruppe spillere,

kan vælge at fokusere på magien i scenariet og køre det mere over i en okkult retning. Og en helt tredje gruppe kan vælge, at fokusere på modstanderne i scenariet, og gøre det til investigation. Det hemmelige selskab rummer i bund og grund disse tre elementer: Drama/intrige, okkultisme og investigation.

Der er en kronologisk handling og nogle fastlagte målsætninger i Det Hemmelige Selskab, men der er ikke lagt op til, at der er en rigtig eller forkert måde at gøre tingene på. Det er netop en af scenariets pointer, at det er spillerne, der selv skal vælge handlingen, og i de valg opstår forhåbentlig konflikterne, der vil sætte gang i spillet mellem spillerne.

Konkret eksempel: I starten af scenariet skal spillerne holde et par okkulte detektiver fra livet i forbindelse med udførelsen af et ritual. Det kan gøres på mange måder: Bestikkelse af detektiverne, brug af spillernes spirende magi, skræmme dem væk, true dem væk og så videre.

Sagt på en anden måde. Der er ikke noget entydigt

DISCLAIMER

Det Hemmelige Selskab handler om okkultisme, magi og forfærdelige ritualer. Alt hvad der handler om okkulte ritualer, ofringer og den slags, er udsprunget af forfatterens fantasier. Det handler ikke om, at komme i kontakt med nogen okkult verden, men om at lade spillerne opleve en spændende historie. Hvis du som spiller forfatteren, at der er spillere, som ikke ønsker at gå så vidt, som deres medspillere, bør du stoppe spillet eller tage en kort snak med spilleren, så denne får mulighed for at forlade spillet uden at tabe ansigt. Jeg har i foramtalen anbefalet scenariet til voksne spillere, men der er ikke nogen egentlig aldersbegrænsning på, da scenariet ikke dikterer syge menneskeofringer foretaget af spillerne.

ønske om, at spilpersonerne nødvendigvis skal kaste sig over det okkulte og magien i voldsom grad. Det vil være forskelligt fra gruppe til gruppe, fra spilperson til spilperson, hvad der er grænseoverbrydende. Det gælder om at lytte og fornemme, hvad spillerne synes, der skal til for bryde grænserne, i stedet for at tvinge noget ned over hovedet på dem.

CTHULHU?

Ja, Det Hemmelige Selskab indeholder Cthulhu mytologi, men det er ikke et klassisk Cthulhu scenarie, og elementet fra Cthulhu mytologien bliver aldrig nævnt ved navn i selve scenariet, på nær i et enkelt handout. Cthulhu er ikke nævnt i foramtalen, og Det Hemmelige Selskab skal ikke 'sælges' på at være et Cthulhu-scenarie, da det potentielt vil skuffe Cthulhu-afficionados.

SYSTEM?

Nej, der er ikke noget system i ordets egentlige forstand. Jeg mener ikke, at scenariet vil vinde i værdi ved at sætte stats og skills på spilpersonerne. Men jeg ser til gengæld heller ikke nogen hindring i at hive et par terninger frem, hvis du har lyst til at have noget mere tilfældighed med.

MÅLGRUPPE

Jeg har i foramtalen til scenariet skrevet, at det henvender sig til voksne spillere i og med, at det handler om voksne temaer. Mit ønske er, at spillerne fortrinsvis er over 18 år og gerne ældre. Der er intet i vejen for, at scenariet kan spilles af en 16-årig, men jeg tror, at mange af spilpersonernes interne relationer og finere finesser vil gå tabt for den gennemsnitlige 16-årige spiller.

Det eneste krav til spillerne er, at de tager spilpersonerne alvorligt. Hvis de gør det, så er alting fint. Men hvis



de blot betragter dem som spilpersoner og kaster beskrivelsen af personen over højre skulder, når scenariet går i gang, og i stedet opfører sig som om, at spilpersonen er en Call-karakter, er der et problem.

Min fordom er, at desto ældre spillerne er, desto større sandsynlighed er der for, at de tager spilpersonerne seriøst og ikke kører deres eget løb. Spilpersonerne er ikke sort/hvide arketyper, og min frygt er, at meget unge spillere ikke vil forholde sig til de nuancer, der er i spilpersonerne. Derfor står der ikke noget om action, glemte guder og farlig trolddom i foramtalen, da jeg ikke ønsker at tiltrække de forkerte spilpersoner.

ULTRAKORT SYNOPSE

Spilpersonerne starter deres eget "Hemmelige Selskab", og begynder at tilbede en sovende, men ganske virkelig, gud. I starten lidt ud af kedsomhed og nysgerrighed. Det viser sig, at magien virker. De starter et større ritual, der indebærer tre ritualer af stigende kompleksitet. Når scenariet starter, har spilpersonerne lige udført det første af tre ritualer, som er del af et større initieringsritual. Når de har gennemført det sidste ritual, er spilpersonerne sande akolytter, og de har mulighed for at opretholde den balance, der holder den forfærdelige gud sovende.

Det tredje ritual skal omfatte en menneskeofring. Vil spilpersonerne tage skridtet fuldt ud og gennemføre de tre ritualer, eller vil de i stedet forsøge at vende guden ryggen, hvilket kan give frygtelige konsekvenser?

I starten er det eventyrligt og fantastisk, men snart melder virkeligheden sig, og i deres arbejde med at skjule deres spor, graver de sig dybere ned i et morads af hemmeligheder, ritualer og magt. Problemer opstår, som bliver løst med magi. Efterhånden går det op for spilpersonerne, at det, som de har startet, har større conse-



kvenser for dem selv og omverdenen, end de havde regnet med, men da er det for sent at vende om.

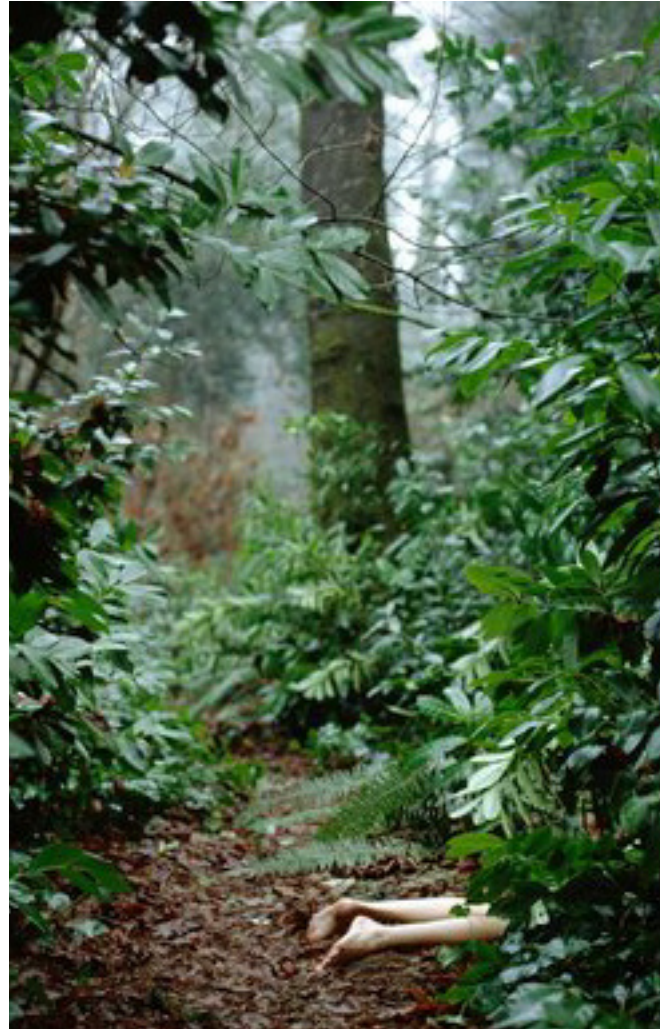
Da de får den endelige indsigt om, hvad der ligger under jorden, og hvad de skal gøre, for at forhindre, at det vågner, skal de tage det endelige valg, om de vil forsøge at dræbe en uendelig gammel gud og del af England eller om de vil genoptage en årtusinde gammel tradition, og blive Salisburys magiske beskyttere.

SIDEPLOT

Scenariet indeholder et investigation sideplot, som spillpersonerne kan tage op i den grad, de selv ønsker. Det handler om at finde ud af, hvem det var, der slog deres slægtninge ihjel for 25 år siden. Hvis de ikke selv gør noget for at finde ud af, hvem det var, får de i løbet af scenariet rimelig nem adgang til oplysningerne, men det er meget muligt, at spillpersonerne vil forfølge dette spor tidligere i scenariet, hvilket de har lov til.

MODSTANDERE I SCENARIET

Der er potentiale for en del forskellige modstandere i scenariet. Den okkulte detektiv Jeffrey Upton hader kultister, og vil jage spillpersonerne, hvis han får viden om deres affærer. Byrådsmedlemmet Alfred Exeter slog den forrige kult ihjel for 25 år siden - og vil ikke have noget imod, at gøre det igen. Men den største potentielle modstander er dog guden selv. Spilpersonerne skal ikke træde meget forkert, før guden bliver træt af dem, begynder at vågne eller på anden måde blander sig aktivt. Hvis guden bliver ophidset, kan dele af dens sorte, flydende krop skille sig ud, og manifestere sig som en slags sort ektoplasma, der tager form af store hundelignende væsener. "De Sorte Væsener", som dukker op af moser og sumpe.



“Der ligger en næsten glemt gud under Salisbury og sover”



Baggrund for scenariet

1000 BC – 1955: FRA OLDTIDEN TIL NUTID

Der ligger en næsten glemt gud og sover under Salisbury. Siden menneskene indtog de britiske øer, har der altid været kulturer, som har tilbedt guden. Både fordi guden har belønnet dem, men også fordi, kultisterne har forhindret guden i at vågne. Op gennem tiden har der været flere eller færre kulturer. Kristendommens indtog i England gjorde et indhug i tilbedelsen af de gamle guder, men helt op til nyere tid, blev guden tilbedt. Guden fik sit fem-årige offer, og den holdt sig i ro.

1955 – 1980: NYERE TID

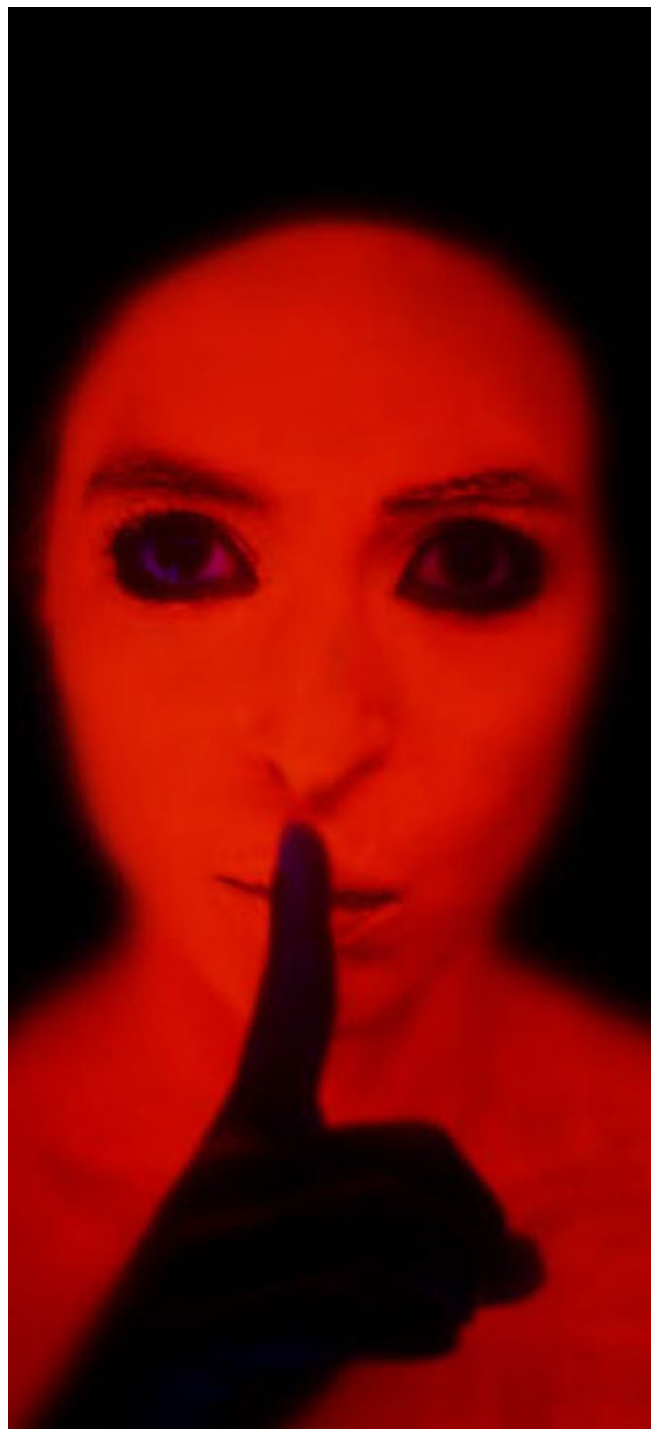
For 25 år siden var der kun en kult tilbage, som bestod af fire personer. De opretholdt kontakten til guden og sikrede med deres tilbedelse og ofringer, at den forblev sovende. Da beboerne i byen Stratford opdagede kulturen i færd med et uhyggeligt offer, slog handlekraftige mænd de fire kultister ihjel. Kultisterne nåede præcist at forvandle deres egen nedslagtning til et ritual, hvor de ofrede sig selv til deres gud. Byboerne skjulte det hemmelige og oldgamle tempel. De fire kultister var på forskellig vis i familie med de fem spilpersoner.

2004: TIDEN LIGE OP TIL HISTORIENS START

Efter 25 år uden ofre begynder guden at blive sulten. De fem spilpersoner mærker alle en sær kalden til Stratford, som betyder, at de vender tilbage til deres hjemby. Denne svage kalden leder til sidst spilpersonerne op til det glemte tempel, hvor de finder resterne af kulturen samt et hemmeligt tempel, som byboerne ikke fandt for 25 år siden. I stedet for at melde det uhyggelige og fantastiske fund til myndighederne, begynder spilpersonerne selv at studere de besynderlige fund med en farlig interesse.

OM DEN GLEMTE GUD

Guden er et gigantisk fysisk væsen, der ligger dybt nede i jorden under Salisbury. Nøgne stenalder-druider har skreget navnet "Nyoghta", mens de slagtede deres børn, og enkelte gange hørte guden de forfærdelige skrig, og rejste sig til dette navn og brændte sine tilbedere og de nærmeste samfund i den syge, sorte væske, der er dens krop, og trak deres opløste kroppe med sig ned i dybet, hvor den langsomt fortærede dem og derefter snaflede og gramsede længe på deres knoglers former, mens de langsomt blev opløst i den sorte og ætsende væske, som er gudens krop, før den atter faldt i søvn.



HVORFOR TILBEDE GUDEN

Guden har altid haft kultister af to grunde:

- Guden belønner gavmildt ofre med magiske kræfter og indsigt.
- Hvis guden ikke tilbedes, sender den sine tjenere, De Sorte Væsener, op i landet, for at finde tilbedere

Der har været et skiftende antal kulter, som har tilbedt denne gud op gennem tiden, men en ting, som kultisterne lærte var, at de skulle opretholde en balance. Tilbedte de guden for meget og for ofte for at få mere magi og mere magt, kom den faretruende tæt på at vågne. Og

"Hvis guden bliver tilbedt i overdreven grad, vil den rejse sig og spise sine tilbedere og hvem der nu ellers lige er i området"

holdt de op med at ofre til guden, begyndte den også at røre på sig på faretruende vis.

Kultisterne har altid haft en forståelse af, at det var bedst, hvis deres gud ikke vågnede, selv om der op gennem tiden, har været gale kultister, som bevidst har forsøgt at vække guden, men andre kultister i Salisbury har stoppet dem. Det betyder, at kultisterne både har tilbedt guden af rent egoistiske årsager, men der har også været et motiv at passe på landet.

NYOGHTA

Sandsynligvis vil spilpersonerne aldrig høre gudens sande navn. De vil kende ham som "Guden", "Cernunnos", "Beskytteren" og "Han Der Bringer Gaver". Nyoghta bor under Salisbury. Guden er som en svampevækst. Den dækker et meget stort område, men det er ikke alle steder, at han så at sige er lige koncentreret. Nyoghta kommer tættest på overfladen i moser og sumpe, hvor han sommetider sender mørke pseudo-tentakler op af det mørke stille vand og trækker et dyr eller et menneske ned i dybet.

Guden består af mørke. Om det er væske eller om det er fast fysisk struktur er uklart. Måske er det begge ting.

Helt konkret og fysisk strækker gudens fysiske krop sig over et område på omkring 10 kvadratkilometer. Hvis Nyoghta samlede sig til en fysisk sammenhængende krop ville den være på størrelse med et stort fire-etagers hus, men den ville kunne fremstå meget større, da dens krop både er fast og flydende på en gang.

Selv om kroppen strækker sig over et meget stort område, er der enkelte steder, hvor den er mere fokuseret. Lige under templet og den gamle kirke er det væsentligste fokuspunkt. Cirka 50 meter under jorden, ligger den største koncentration af Nyoghta mellem nogle stenlag. Her er direkte forbindelse til guden gennem en naturlig brøndt fyldt af mørkt vand ... og Nyoghta.

KULTISTERNE

Guden er ikke en keltisk gud, men den er op gennem tiden blevet tolket som den keltiske gud Cernunnos - udtalles 'Kur-noo-nohs'. Guden har været ligeglad, for den er ikke kræsen med, hvem den belønner, så længe den får sine ofre og sine ritualer, så den kan forblive i sin forhåbentlig evige søvn. Guden har ikke vist sig siden stenalderen, så derfor er der forvirring om, hvilken gud det egentlig er, man tilbeder. Mennesket har blot modtaget magien, når de har ofret på bestemte steder, og deraf er mytologien opstået.

Konkret betyder det, at tilbedelsen af guden har foregået på et ret pseudo-keltisk grundlag. Der er elementer i ritualerne, som passer på den keltiske mytologi, og efter kristendommen indtog England, er der også kristne elementer, som har sneget sig ind i kulten. Det skyldes selvfølgelig, at kultisterne blot er mennesker, og hver generation af kultister har medbragt egne ideer og ritualer til kulten, som de har videregivet til den næste generation.

Der er dog nogle væsentlige forskelle mellem vores hemmelige selskab og andre kulter

- **Guden kræver ofre.** Den kræver blod. Den kræver liv. I fordums tid har menneskeofring været ganske udbredt, men det er ikke et element i tilbedelsen af guderne, som har overlevet til vores tid.
- **Tilbedelsen virker.** Belønningen er umiddelbar og giver kultisterne en ganske overvældende magt. Derfor har det altid været et kardinalpunkt for kulten, at guden skulle holdes hemmelig, da mange andre ellers ville begynde at tilbede den, hvilket vil føre til, at guden vågner og stopper festen for alvor. Derfor har det lykkedes at holde kulten hemmelig i så mange år.
- **Der er noget på spil.** Hvis guden bliver tilbedt i overdreven grad, vil den rejse sig og spise sine tilbedere, og hvem der nu ellers lige er i området. Hvis den ikke bliver tilbedt nok, vil den også rejse sig. Denne alvor har tidligere smittet af på de forgående hemmelige selskaber, der har taget deres hverv som kultister ganske seriøst.





Når spilpersonerne ofrer og udfører ritualer til guden, får de til gengæld magi. Jo mere de trækker på magien, desto mere sulten bliver guden, og jo mere sulten den er, desto større risiko er der for, at den vågner. Men hvis spilpersonerne 'overfodrer' deres gud med ofre og ritualer, er der også en risiko for, at den vågner ved det.

For at tilbedelsen af guden skal foregå så problemfrit som muligt, skal der være en balance mellem brugen af magien, samt antallet af ofringer og ritualer. Den viden har Det Hemmelige Selskab altid besiddet, men denne gang er kultisterne ikke blevet initieret, så de er ikke klar over, at denne balance eksisterer.

På arket "Balance i Magien", kan du holde styr på, hvor meget spilpersonerne bruger deres magi i forhold til,

hvordan de ofrer. Her står også, hvad konsekvenserne bliver, hvis der for alvor kommer ubalance i tingene.

Den klareste indikator for balancen er, i hvilken grad vandet i tempelbrønden, som ligger i spilpersonernes tempel under en forladt kirke, opfører sig. På arket vil der være en oversigt over, hvordan vandet opfører sig, og hvad det betyder. Det er igen en indikator, som spilpersonerne selv skal finde frem til.

For spilpersonerne betyder det, at magien har sin pris. Mere magi betyder flere ritualer, men flere ritualer betyder også en uroligere gud, hvis tjenende ånder – De Sorte Væsener, bliver sværere at styre.

SPILPERSONERNES MAGI

Spilpersonerne får magiske kræfter indenfor forskellige områder. De kan ikke alle sammen de samme ting, og de kan det ikke på samme måde. Der er ikke noget decideret magi-system, udover nogle simple retningslinjer, som du skal holde øje med. På "Balance i Magien"-arket, kan du holde styr på, hvor mange gange hver spilperson har brugt magi og hvilket niveau du vurderer magien til at være på.

Når spilpersonerne bruger magi, trækker de på de tjenester, som de så at sige har gjort sig fortjent til hos guden. Det afhænger i høj grad af, hvor mange ritualer de har udført, og hvor mange ofre de har givet guden. Da kulten i høj grad fungerer som én samlet enhed, fører du et samlet regnskab for hele gruppen. Det vil sige, at hvis spilpersonerne sparer "10 magi-point" op ved et ritual, så kan en enkelt spilperson brænde det hele af.

Det ganske simple magisystem forklares mere indgående i Magi Appendiks, hvor der også er retningslinjer for, hvor mange magi-point forskellige former for magi koster, og hvor mange magi-point forskellige ritualer giver.

Det er vigtigt at huske på, at der netop er en pointe i, at disse mekanikker er skjulte for både spilpersoner såvel som for spillerne. Magi ER mystisk og uforståeligt, og det skal ikke bare komme til at handle om systemer for spillerne. De er uindviede og dermed uvidende.

EKSEMPEL PÅ SYSTEMATIKKEN MED MAGIEN

Ved spilstart har spilpersonerne udført et ritual, men de har endnu ikke ofret nogle dyr – eller mennesker. Det betyder, at de har åbnet for Niveau 1 magiske kræfter, men de har endnu ikke nogen magisk reserve at tære på.

Det betyder ikke, at de ikke kan udføre magi, men de har ikke noget "Goodwill" hos guden. Jo mere magi de bruger, uden at have "Goodwill", desto dårligere og dårligere sover guden. Du kan læse mere om de konsekvenser i Magi Appendiks og på "Magien i Balance"-arket.

"Magi ER mystisk og uforståeligt, og det skal ikke bare komme til at handle om systemer for spillerne. De er uindviede og dermed uvidende"

SALISBURY

SALISBURY

Salisbury er et magisk sted. Stonehenge ligger i Salisbury. Legenden om Kong Arthur, foregår i Salisbury. Salisbury er urørt land. Salisbury har været grobund for en hedensk kultur, der indtil nu har nægtet at dø. I moderne tid har det enorme landområde været militært øvelsesområde. Det betyder, at der ikke er blevet bygget huse. Der er ikke opstået industri. Infrastrukturen er simpel. Landet har i vid udstrækning fået lov til at ligge.

STRATFORD

Stratfords historie strækker sig flere tusinde år tilbage. Byen ligger i nærheden af de ubeboede egne af Salisbury, hvor der i dag er et omfattende militært øvelsesterræn. Civilisationen har ikke sat de voldsomste spor over de øde egne omkring Stratford. Selvfølgelig er der asfalterede veje, el og telefonledninger. Men der er også gårde, hvor der ikke er kloakering. Hvor man stadig henter vand i brøndene. Veje, som bliver ufarbare, når det regner. Bønder, som kun kommer ind til Stratford en gang om måneden for at hente forsyninger og drikke en øl på pubben.

Selve byen huser omkring 3.000 mennesker, og selv om det ikke lyder af meget i forhold til moderne byer, har Stratford nærmest alt, selv om den stadig er fokuseret omkring landbrug. Det vil sige, at der er nogle meget store foderstofcentraler, en god del dyrlæger, samt smede og mekanikere.

Stratford har op gennem tiden været et centrum for en pæn del af Salisbury, og er det som sådan stadig. Kirken er altid fyldt helt op om søndagen. Oplandets unge tager til Stratford i weekenden for at gå i biografen og på byens eneste diskotek.

Derudover er Stratford også blevet en by for turisterne. Det startede fordi byen var et stykke næsten uberørt engelsk landsbyidyl, og så fortsatte det, selv om der kom nogle ganske turistede cafeer, spisesteder og en enkelt hæsleg turistbutik, der sælger plastikudgaver af Stonehenge.

For spillpersonerne er byen i høj grad bare hjem, og de tænker ikke så meget over idyllen, selv om det nyder den.

Se spillederens kort over Stratford og Stratford og omegn for detaljer.





"Det Hemmelige Selskab" har fem spilpersoner. Tre mænd og to kvinder midt i 30'erne, der er vokset op sammen i den smukke og gamle engelske by Stratford. Der er ingen af dem, der har stiftet familie eller som er gift. Da de begyndte at blive voksne, blev gruppen splittet. De begyndte at studere forskellige steder, fik jobs i udlandet og forsvandt på anden vis i høj grad for hinanden.

Alle spilpersoner har følelser for hinanden, men der er stærkere forhold på kryds og tværs i gruppen, der i bund og grund baserer sig på venskaber, afhængighed, kærlighed og seksuel tiltrækning.

F.eks. tror spilpersonen Alexander, at han er forelsket i spilpersonen Donna, men rent faktisk er han bare seksuelt tiltrukket af hende, fordi hun ikke vil have ham. Donna er derimod vagt tiltrukket af Henry, som hun i ungdommen havde en affære med. Ja, det lyder banalt, og det er det som sådan også.

Forholdene mellem spilpersonerne er ikke det bærende element i scenariet, men en væsentlig byggesten i det drama, som skal opstå, når de indser, at deres liv aldrig bliver det samme.

F.eks. har Julia og Henry et meget tæt venskab, der på mange måder er baseret på, at de ikke går i seng med hinanden og aldrig har gjort det. Hvad vil det betyde for det venskab, at de har rituel sex på et alter, mens deres

venner ser på iført masker og røde kutter?

Der skal være noget på spil. Det er blandt andet de følelser, som de nærer for hinanden, fordi de aldrig vil blive de samme, når de tager springet ud i at være kultister.

Det er også derfor, at alle spilpersoner har et privilegeret liv, hvor de ikke mangler penge, skønhed eller nogen form for jordisk gods. Det er igen fordi, at der skal være noget på spil. De HAR noget at tabe.

SLÆGTNINGE

Spilpersonerne er slægtninge til de fire kultister, der blev slået ihjel for 25 år siden. Det er noget, som nævnes i spilpersonbeskrivelserne, men ikke noget, som fylder voldsomt meget, undtagen i Charles og Donnas tilfælde i

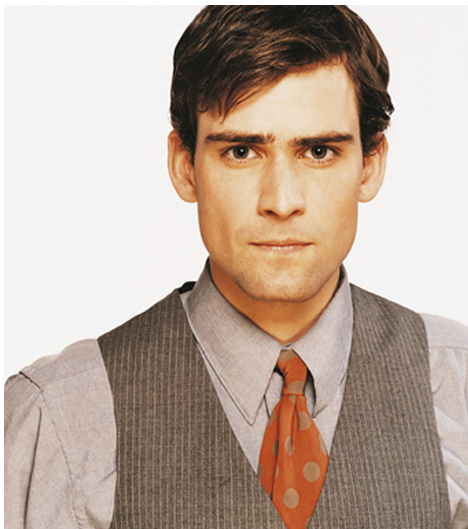
og med, at der er tale om deres far, og han var deres eneste forælder.

Men det er faktisk på grund af slægtskabet, at spilper-

sonerne i første omgang begynder at vende tilbage til byen og tager op til kirken, hvor de finder det hemmelige tempel.

I det ritual, hvor de fire tidligere kultister ofrede sig selv, skabte de et bånd til netop de fem, så de ville vende tilbage og finde kulten. Det var de fire kultisters bedste bud på at sikre, at den vigtige arv bliver videreført, så Stratford ikke bliver ødelagt af guden.

"Hvad vil det betyde for det venskab, at de har rituel sex på et alter, mens deres venner ser på iført masker og røde kutter?"

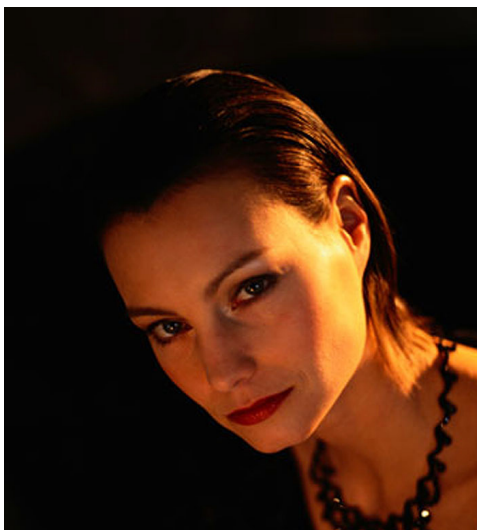


HENRY PIERCE

35-årig læge. Henry tager livet meget alvorligt – også som læge – og da det gik op for ham, at han ikke kunne redde alle, besluttede han sig i stedet for at blive lidt verdensfjern og kynisk. Han blev fyret fra et job på et hospital og flyttede tilbage til Stratford, hvor Charles hjalp ham til at få den lokale praksis. Drømmende og romantisk anlagt.

DONNA STRATFORD

34-årig forretningskvinde. Donna tror på regler og kontrol. Hun er gået helt den modsatte vej end sin bror, og har uddannet sig og arbejdet sig halvt ihjel for at vise, at hun er dygtig nok og at hun kan kontrollere alting. Da det gik op for hende, at det ikke kan lade sig gøre, fik hun et alvorligt mavesår og flyttede fra New York hjem til Stratford for at rekreere.



JULIA MORTON

34-årig forfatter og tekstforfatter. Troede indtil for et par år siden, at hun havde tjek på det hele som smart tekstforfatter på et bureau i London. Det gik op for hende, at penge og succes gjorde hende ulykkelig, og hun flyttede hjem til Stratford og skrev en bog. Hun er en nysgerrig og søgende person, der hele tiden sætter spørgsmål ved sig selv og andres handlinger.

ALEXANDER SMITH-COLLINS

34-årig advokat. Havde en glimrende karriere som advokat i New York, men da Donna blev syg, gik det op for ham, at han kun var glad for New York, fordi hun også var der. Tog langvarig orlov fra sit job og flyttede tilbage til Stratford, hvor han opdagede, at han havde savnet sine venner og de rødder, han kom fra. Pragmatisk og indebrændt.



CHARLES STRATFORD

35-årig godsejer. Tilbagelænet og afslappet person, hvis grundholdning til livet er, at det nok skal gå. Sådan ville han også have været, hvis han ikke havde arvet mange millioner pund, men hans rolige holdning til livet, kan forveksles med rigmandens uansvarlighed – som der faktisk kun er en lille smule af.



Spilperson beskrivelserne



Spilpersonerne er beskrevet gennem prosastykker, der beskriver en række scener, som spilpersonen oplever og reagerer på dem. Disse scener fortæller spilleren noget om, hvordan spilpersonen er som person, ved at vise, hvordan personen reagerer i forskellige situationer.

Prosastykkerne fortæller samtidig også en del om, hvad spilpersonen føler, ved de ting som der opleves. Dette hjælper spilleren til at få en fornemmelse af spilpersonens motiver.

Generelt fortæller spilpersonbeskrivelserne historien op til at gruppen befinder sig nede i et underjordisk tempel i færd med at udføre et ritual til en ellers for længst glemt gud. Nogle af teksterne i spilpersonerne overlapper kronologisk med hinanden, så de ikke alle har fået beskrevet de samme øjeblikke.

Beskrivelserne indeholder også nogle mere nøgterne betragtninger om spilpersonerne. Det fortæller også, hvilket speciale indenfor det okkulte, som spilpersonen har specialiseret sig i, hvilket de vedlagte handouts til også reflekterer.

UDDELING

Der er lagt op til, at Charles Stratford er kultens leder – eller i hvert fald leder af ritualerne i og med, at det er hans speciale. Da han samtidig også er greve og guds-ejer, vil det være en god idé at give Charles til en relativ udfarende spiller. Hvem der så er det, må bero på din dømmekraft.

Ellers er der ikke nogen af spilpersonerne, der har større eller mindre betydning. I teorien er der ikke noget problem i at køre scenariet med fire spillere, hvor du spiller den femte spilperson.

Jeg vil råde til at komme hurtigt i gang, da spilpersonerne tager omkring 15 minutter at læse, hvis de skal læses grundigt. Vent med at give spillerne deres handouts og magi-oversigten til efter prologen. Spilpersonbeskrivelserne lægger til slut op til prologen, så der skulle i teorien ikke være det store for, at du kan springe direkte til prologen, når spillerne har læst deres spilpersoner. Efter prologen får de deres handouts.

Scenarie start

Starten af scenariet er lagt i faste rammer. Her er et par scener i en nogenlunde lineær handling, men derefter åbnes scenariet op, og det er svært at forudsige, hvordan spillerne vil reagere, og hvilken vej de vil følge. Nogle scener er beskrevet ganske detaljeret. Andre scener er blot skitseret. Der er ikke nogen forkert eller rigtig retning scenariet kan gå. De detaljerede scener er skrevet ud fra, at spillpersonerne ønsker at blive kultister, som der er lagt op til i spilpersonbeskrivelserne, men det er ikke sikkert, at det går denne vej, da spillerne ikke skal straffes for at gå alternative veje.

Spilpersonerne reagerer ikke på noget der sker omkring dem. De gør ting, som omverdenen reagerer på.

GENEREL RAMME OMKRING SCENARIET

Det er sensommer. Det er høsttid. Salisbury er landbrugsland. Stratford er en landsby med mange bønder. Charles er godsejer og har forpagtet store mængder af land til de lokale bønder. Der er en del nye og gamle gæster i byen. Karle som er hentet ind af storbønderne til at hjælpe til med høsten. Gigantiske mejetærskere bliver kørt af sted på de ekstremt små landeveje. Bønderne diskuterer livligt vejret. Det er en travl og meget aktiv tid, men også en tid, hvor der er tradition for, at humøret er højt. De mange gæster i byen giver god omsætning på de mange pubs og kroer.

Brug høsten og sensommeren som gennemgående tema, når du skal skabe stemning. I de dage som scenariet strækker sig over, er der ved at blive forberedt en stor høstfest, som spilpersonerne også er en smule involveret i, da en del af høstfesten foregår på Charles' gods. Høstfesten betyder, at der bliver pyntet op i byen. Der er tradition for, at man laver blomsterkranse, som man hænger op overalt. Turister kommer kørende for at købe krans og nyde landstemningen i en ægte engelsk landsby. Mange turister kører op til godset og tror, at de kan komme ind og spise eller se godset.

Høstfesten betyder også, at der er flere mennesker end normalt på godset. De er ikke så ofte inde i selve godset, men de er ved at forberede den store fest i parken, hvor der også er en væddeløbsbane, der fortrinsvis bliver brugt til netop denne fest. Selve festen strækker sig over en lille uges tid. Den kulminerer i weekenden, hvor det strømmer til med gæster fra nær og fjern, som skal se



væddeløbet og deltage af festens store marked.

Høstfesten indeholder en del hedenske symboler. Det mest fremherskende er at tage krondyr-gevir på hovedet. Det er en meget gammel skik i England, hvor man tilbeder naturens kræfter og frugtbarhed med kronvildtet som symbol. Helt konkret er det den keltiske gud Cernunnos der tilbedes, men efterhånden er det i højere grad bare en tradition, som kirken efterhånden betragter som uskadelig sjov.

I gamle dage var det ikke uhørt, at man bragte guderne et offer for at sikre en god høst ...

TING TIL AT SKABE STEMNING

- Lugten af modent korn
- Lyden (og synet) af blæsten der får markerne til at bølge som vandet
- Fulde bondekarle, der huserer i byen
- Turister, der spørger om vej til markedet
- Optog for frugtbarhedsguden
- En gammel mejetærsker, der er brændt sammen
- Opsætning af gevir fra kronvildt for at ære guderne



Prologen

Ritualet

PROLOG

STED: DET HEMMELIGE TEMPEL

TID: 8. AUGUST, KL. 02.30

SYNOPS

Gruppen udfører deres første rigtige ritual. Denne gang, er det ikke for sjov. De modtager deres første gaver fra guden – deres første magiske kræfter.

FORMÅL

Ved at starte scenariet med, at de udfører det første rigtige ritual med røde kutter og okkulte remedier, har vi etableret, at spillpersonerne er villige til at tage skridtet og tage kulten alvorligt. På den måde undgås det, at de bruger tid på at diskutere, om de tror på det her eller ej.

Prologen skal sætte den okkulte stemning i scenariet. Da der kan gå noget tid i scenariet, før spillpersonerne ellers kommer i gang med magi, ritualer og den slags, er det vigtigt at få magien og det okkulte bragt på banen fra starten. Ritualet går i al sin enkelthed ud på, at hver deltager skærer sig og lader dråber af sit blod dryppe ned i Tempelsøen, mens deltageren siger sit navn højt. På den måde lærer guden de nye tilbedere at kende.

Scenen skal køres hurtigt og drømmende. Spilpersonerne befinder sig nede i det hule-agtige tempel under den forladte kirke. Der er halvmørkt i rummet. Der lugter sært af brændte svampe. Rummet er oplyst af fakler på væggene. Spilpersonerne står omkring en brønd med sort væske. De har alle røde kutter på, men er nøgne indenunder. Charles står foran et alter lavet af sten. Han er koncentreret. Han sveder. De andres øjne er på ham. Rundt omkring brænder små kar med en mærkelig røgelse, som fortrinsvis består af svampe. Den brænder i halsen, men gør synet voldsomt klart. På alteret foran ham ligger en kniv. En såkaldt blodskniv, der er meget skarp.

CHARLES STYRER RITUALET

Konkret har spilpersonen Charles fået rollen som leder af ritualet, og han har fået udleveret instruktioner på, hvad han skal gøre. Han fortæller de andre, at de skal tage kniven og lade blod dryppe ned i brønden, mens de siger deres navn.

Det øjeblik den første dråbe blod rammer brøndens overflade, hører de en dyb rumlen under sig og templets vægge lyser svagt. Al røgen i lokalet falder til jorden og drages mod vandets overflade og ned i vandet, som svagt begynder at hæve og sænke sig næsten som et hjerteslag. Guden har hørt deres bøn.

Når de alle har sagt deres navn og ladet blod dryppe, skal de på en gang stikke deres hænder ned i brønden. De vil mærke det, som om noget forfærdeligt befamler deres sjæle, og så bliver der stille. Ritualet er forbi, og du stopper scenen med det samme og udleverer handouts og magiforklaringer.

1. Tag Charles med udenfor, og sørg for at han forstår sin rolle som leder af ritualet
2. Beskriv hurtigt scenen for spillerne. Husk især brønden og røgen, da det får en rolle
3. Giv ordet til Charles, som styrer ritualet
4. Fortæl, hvad der sker omkring spillerne, mens de kører gennem ritualet
5. Hjælp Charles, hvis han går sur i det
6. Afslut scenen med, at de stikker hænderne ned i brønden.





Hestevæddeløb

FØRSTE SCENE, DEL 1

STED: STRATFORD MANOR

TID: 9. AUGUST, KL. 10.30

SYNOPS

Charles er i gang med at forberede den store høstfest med nogle fra byen. Henry, Julia og Alexander studerer i biblioteket. Donna ankommer til godset. Dette er blot en meget kort introduktion, som lige skal varme spillerne op. Skal ikke tage mere end maksimalt ti minutter, før du går videre til ankomsten af de okkulte detektiver, der er scenariets egentlige anslag.

SETTING

Det er en smuk sensommerdag. Charles befinder sig i køkkenet sammen med en kok fra et nærliggende by, samt en repræsentant fra byrådet. De er i gang med at planlægge den årlige høstfest, hvor det er en tradition, at

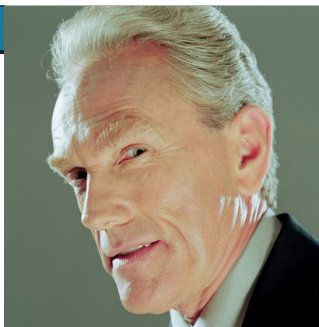
greven ligger have og park til, samt at han skæpper en del i kassen, så det bliver en fin fest. Høstfesten er den største fest i Stratford, og det er også lidt af en society-begivenhed i Salisbury. Der er tradition for, at adelige fra andre grevskaber og jarldømmer i området dukker op og deltager i middagen om aftenen, der er for byens spidser og fine gæster fra oplandet.

Egentlig handler mødet om maden, som bliver serveret for de indbudte gæster i løbet af dagen. Det skal være noget, som man kan stå op og spise, men som samtidig også signalerer stil og respekt for traditioner. Men byrådsmedlemmet Alfred Exeter har tænkt sig, at bruge mødet som indgangsvinkel til at overtale Charles til personligt at skyde flere penge i hestevæddeløbet. Derfor opfører bulderbassen Alfred Exeter sig pænt i forhold til sit almindelige larmende jeg.

Charles, Alfred og Hector står ude i køkkenet.

ALFRED EXETER

Alfred har siddet i byrådet i 25 år. Han har meget at skulle have sagt i Stratford, og han er ikke bange for at sige det. Alfred styrede i mange byrådet ved at intimidere, råbe højt og have en meget skarp tunge. Det var de færreste, som havde lyst



til at gå imod nogle beslutninger Alfred havde truffet af frygt for hans verbale modangreb. I dag er han til stede hos Charles, for at overtale Charles til at hæve budgettet for festdagens hestevæddeløb med 10.000 pund. Alfreds største lidenskab er heste, og der er absolut ikke nogle gode argumenter for at bruge yderligere 10.000 pund på hestevæddeløbet, men Alfred har overbevist sig selv om, at det er nødvendigt, for at festen bliver god. Derudover står Alfred bag nedslagtningen af kultens medlemmer for 25 år siden, men dette har ingen betydning for denne indledende scene.

Nøgleord: Høj, skarp, larmende – og i dagens anledning leflende. Vil have 10.000 til hestevæddeløb.

KOKKEN HECTOR TREMAINE

Hector har kørt 200 km for at være med til mødet i dag. Det er en vigtig opgave for ham, og han er interesseret i, at Charles og Alfred er i så godt humør som overhovedet muligt. Hector kommer fra et større cateringfirma, og han har ansvaret for denne opgave. Det kan få Hector til at overtræde overdrevent behagesyg, og blandt andet give både Alfred, Charles og hvem ellers af spilpersonerne, der er til stede, ret, før denne har sagt, hvad der var at sige. Nøgleord: Slesk, behagesyg og vil bare sikre, at hans firma får ordren til maden.

DE ANDRE SPILPERSONER

Henry, Alexander og Julia sidder inde i biblioteket, hvor der er en samling af de okkulte værker. De er egentlig i gang med at planlægge aftenens ritual. (Gruppen har påbegyndt et ritual, der består af tre kort efter hinanden sammenhængende ritualer). Der er ikke noget underligt i, at Charles får gæster. Han sørger blot for, at de ikke kommer ind i biblioteket, samt andre private kamre. Donna er på tilbage til godset, og da hun kører op af den private vej til godset, bemærker hun en varevogn, der holder lidt derfra i vejkanthen.

**RÅD TIL AT KØRE INTRO TIL STARTSCENEN**

Lad Charles tale lidt med rådsmanden og kokken. Lad rådsmanden sleske og præsentere sin idé om at opprioritere hestevæddeløbet. (Selv for Charles er 10.000 pund rigtig mange penge. Charles og godset har en formue på omkring 7 millioner pund, og med renter, indtægter og udgifter løber det rundt).

Skift over til at Donna ankommer til godset, og lade bare de andre i biblioteket se hende. Fortæl endelig Donna, at der holder to fremmede biler (en Bentley fra rådsmanden og en Citroën varevogn, som er kokkens). Kort tid efter ankommer den varevogn, som Donna så nede ved vejen. Det er de to okkulte detektiver, som melder deres ankomst.

Pas på tiden i denne indledende scene. Aktive rollespillere kan meget hurtigt få en halv time til at gå med hyggeligt og spændende rollespil, men jeg råder dig til at komme hurtigt i gang.

FØRSTE SCENE, DEL 2

STED: STRATFORD MANOR

TID: 9. AUGUST, KL. 10.45

Okkulte Detektiver

SYNOPS

To okkulte detektiver ankommer til godset, for at tale med Alexander, og til dels også Charles.

FORMÅL

Formålet med at pudse de to okkulte detektiver på spilpersonerne er fra starten af at etablere den handling, som går op at de skal holde deres kult hemmelig og vise, at det faktisk er noget, som de skal kæmpe for. Man kan sige, at det eneste punkt, hvor spilpersonerne kan tabe scenariet er, hvis omverdenen finder det hemmelige tempel og offentligheden lærer alle hemmeligheder at kende. Det at holde kulten hemmelig er et tema, der vil køre gennem hele scenariet.

De to okkulte detektiver ankommer i en varevogn, som de parkerer foran godset, hvorefter de begynder at se sig lidt omkring. De opfører sig lidt, som var de kommet til en seværdighed og ikke et privat hjem. Alle spilpersoner – undtagen Charles, som er optaget i køkkenet – har mulighed for at se de to personer snuse rundt.

**BRIANNA JONES**

35-årige Brianna er forfatter og har skrevet flere bøger, om det okkulte England. Hun er altid klædt i violette keltiske kjoler, og bærer selv flere amuletter og lignende symboler. Hun har et rødt hår og forsøger at virke meget frodig. Hun fremstår som arketyper på en kvinde interesseret i okkultisme og magi. Og mange andre okkult interesserede lader sig snyde af Brianna, for det er en forklædning. Brianna har opdaget, at hvis man skal have okkult-interesserede



mennesker til at tale, er det godt at virke, som en af deres og samtidig virke en smule harmløs. Bag facaden er Brianna i meget højere grad en hard-core journalist, der har vejret en historie. Det øjeblik hun hørte fra en af sine kontakter, at der var en kult i Wilton, som havde haft besøg af en person, der blev kørt rundt af greven Charles Stratford, vidste hun, at der var en eller anden historie.

Briannas motiv for at dukke op på godset er, at finde ud af om der er en historie, hun kan bruge til hendes næste bog. Brianna er på ingen måde fordømmende. Hun tror ikke på det overnaturlige, og ser alle kultisterne som forvirrede mennesker, der lige så godt kunne være fanatiske kristne.

Men hun spiller spillet, så længe det giver en historie om lavadelige i Salisbury, der interesserer sig for det okkulte.



JEFFREY UPTON

48-årige Jeffrey Upton er ægte okkult detektiv. Han gør det ikke for at grave snavs frem, men fordi satanisme og okkultisme er farligt, ugudeligt og ondt. Jeffrey og Brianna har flere gange arbejdet sammen. Ikke fordi, de på nogen måde holder af hinanden, men fordi de af forskelligt motiv deler det samme mål: At afsløre og miskredittere okkultister, satanister og kultister i England.

Jeffrey Upton spiller ikke skuespil, når han dukker op for at snage. Normalt ville han foretrække at bruge lidt tid på at spionere, men i dette tilfælde tror han ikke rigtig på, at der er noget at komme efter. Han er med, fordi Brianna Jones er overbevist om, at der er en historie, og fordi han gerne vil se Stratford Manor.



BRIANNA OG JEFFREY

Hvis ikke nogen henvender sig til dem, banker de snart på døren. Brianna fører ordet. Hun præsenterer sig ved eget navn, og spørger hurtigt, om hun må komme ind. Hun siger, at hun har talt med "Fen Marr", og vil høre, om ikke Alexander Smith-Collins eller Charles Stratford kan hjælpe hende i retning mod et okkult selskab, der skulle ligge her i Stratford. Brianna optræder som flagrende okkultist, som så gerne vil i kontakt med et hedensk selskab her i Salisbury, og nogle af hendes venner i Fen Marr havde sagt, at hun nok skulle spørge her ... kvidre kvidre.

Jeffrey derimod virker alvorlig og siger ikke så meget. Anspurgt siger han, at han er interesseret i okkulte selskaber i Salisbury, men uddyber ikke.

STAKKELS ALEXANDER

Navnet "Fen Marr" bør ringe klokker for Alexander. Det var den gruppe af hedninger, som han besøgte i Wilton og talte okkultisme og kultisme med. (Spilpersonen har en afskrift af samtalen). Medlemmer fra Fen Marr genkendte Charles Stratford og kontaktede Brianna, og fortalte at greven fra Stratford havde været der sammen med en anden mand, og de havde stillet spørgsmål til okkulte selskaber i Stratford og omegn.

Det er ikke noget, som Alexander har fortalt de andre spilpersoner om. Det står klart og tydeligt i hans spilpersonbeskrivelse.

BRIANNAS OG JEFFREYS MOTIV

Det umiddelbare motiv for både Brianna og Jeffrey er at finde ud af, om der overhovedet er noget kød på sagen. Det vil sige, at spilpersonerne ikke skal optræde meget mistænkeligt, før detektiverne har fået opfyldt deres første mål. De vil derfor virke ret anmassende og forsøge at komme ind og se sig omkring. Brianna har intet problem, med at stille hurtige og skarpe spørgsmål, til f.eks. Alexander:

"Hvorfor besøgte du Fen Marr?"

"Du ville vide, om deres magi virker. Hvorfor er du interesseret i at vide den slags?"

"Hvor har du hørt om Fen Marr?"

"Er Charles Stratford din kæreste?"

(Tænk på hende, som en okkult Se & Hør journalist).

UDGANG PÅ SCENEN

Før eller siden bliver Brianna og Jeffrey nok smidt ud. De har ikke noget imod, at afsløre deres egentlige formål ved at være der, og hvis spilpersonerne har fået afsløret, at de selv er involveret i sagen, vil de optræde meget overlegent og love dem, at de ikke har hørt det sidste fra dem. Uanset hvordan det går, har du stadig frie hænder med Brianna og Jeffrey. Hvis spilpersonerne kører det perfekt og ikke afslører det mindste, kan du altid forsvare, at de to detektiver stadig er mistænksomme.





DEN VIDERE BRUG AF DETEKTIVERNE

Formålet med Brianna Jones og Jeffrey Upton er at gøre det klart for spilpersonerne, at de skal være forsigtige, samt fra starten af, kaste en modstander ind i spil. På sigt kan du optone eller nedjustere de to okkulte detektivs rolle og betydning i scenariet. I et andet scenarie kunne de have været spilpersonerne, og du kan derfor tillade dig at gøre med dem, som du ser bedst.

Min tanke med de to er, at spilpersonerne skal finde ud af en måde, at få dem væk fra Stratford på, og hvis spilpersonerne vil afprøve deres magi på nogen, er de et godt valg.

Detektiverne indlogerer sig på en af kroerne nede i byen, og du kan herfra bruge Brianna og Jeffrey, hvor de passer ind i scenariet. De er et redskab, som du kan skruer op og ned for, alt efter, om det er nødvendigt at stresser spilpersonerne. Det vil selvfølgelig være interessant, hvis du kan stresser spilpersonerne i en sådan grad, at de bliver nødt til at tage affære, men det skal ikke være i en sådan grad, at spilpersonerne føler sig handlingslammede. Jeg vil råde dig til, at forsøge at gøre det klart for spillerne, at det på sigt er dybt uholdbart at have to snagende og fjendtlige spioner i nabolaget, hvis de virkelig gerne vil være kultister for alvor.

Husk på: Indtil de har udført det andet ritual, er det ikke meningen, at spilpersonerne på nogen måde skal føle, at jorden brænder under dem. De skal ikke have for mange undskyldninger til at undslå sig ritualerne, eller værre: Tro, at det er meningen, at de skal undlade at fuldføre ritualen.

Detektiverne kan dukke op på upassende tidspunkter og spionere på spilpersonerne

- De kan spionere på afstand og tage billeder
- De kan, i ekstreme tilfælde, involvere andre mennesker så som andre okkulte detektiver
- De kan finde på at bryde ind på godset og stjæle artefakter fra kulten
- De kan kontakte politiet, hvis de opdager, at spilpersonerne truer dem på livet, men det er en nødløsning, for de foretrækker at ordne det selv

RÅD TIL AT KØRE SCENEN

Hvis Charles bliver indblandet i de to detektivs besøg, vil både byrådsmedlemmet og kokken også involvere sig. Det er ikke meningen, at det skal blive en alt for morsom scene, selv om Brianna kan bringe Alexander ud på overdrevet. Det er som sådan alvorligt nok. Byrådsmedlemmet Alfred Exeter kan senere vise sig at være en meget vigtig allieret for spilpersonerne, så det vil være et slag mod dem, hvis han opdager, at de er involveret i okkultisme.

Men det er ikke meningen for alvor at forskrække spilpersonerne. Hverken Brianna og Jeffrey skal fremstå som de store trusler, hvad de som sådan heller ikke er.

Inden 2. ritual

I spilpersonbeskrivelserne står der, at de skal udføre et ritual i nat, og dette er spilpersonernes næste faste holdepunkt. Indtil da er der frit spil for spilpersonerne, men lad ikke dette tage overhånd. Det er ikke meningen, at de skal begynde en masse problemløsning på egen hånd. Man kunne forestille sig, at Alexander havde lyst til at tage fat på Fen Marr for at finde ud af, hvorfor de har stukket ham. Eller at de havde lyst til at finde ud af, hvem Brianna Jones og Jeffrey Upton er. Eller de begynder at tænke på, hvordan de sikrer sig, at de ikke bliver opdaget i aften.

Mit råd er, at scener, hvor spilpersonerne ikke kommer videre i handlingen, køres meget hurtigt. Udvis lynjustits over for spillere, som forsøger at tiltuske sig værdifuld spiltid ved at fedte rundt med en undskyldning om at spille rollespil.

Jeg vil råde dig til, at give dem rum, hvis de internt begynder at diskutere magien, hvad det egentlig er, de har gang i og den slags, men igen: Giv det ikke for meget tid. Lad det ikke få lov til at køre i ring.

Husk på: I denne del af scenariet, er de okkulte elementer ikke for alvor alvor endnu. I starten af scenariet, har spilpersonerne endnu ikke fået så meget ud af magien, så de skal ikke møde de store modstande, før de for alvor har fået smag for det overnaturlige.

HENRYS SCENE – DET SYGE BARN

Henry har en patient – Frederick Simmons – som er ved at dø af kræft. Frederick er 12 år gammel og har uhelbredelig knoglekræft. Fredericks mor, Alana, har lagt en del af sit håb over på Henry, hvilket selvfølgelig er en ubehagelig situation for Henry, men noget som læger skal kunne håndtere. Henry har svært ved det, for han ved, at der ikke er noget håb for Frederick. Men når han siger det, ryster Alana på hovedet og siger: "Jeg er sikker på, at der er noget, du kan gøre".

Frederick er inde til sit ugentlige tjek. Det går hverken værre eller bedre. Frederick er ikke nogen oplagt hjerteknuserhistorie. Han er bare en meget syg dreng, som ikke synes, at det er fedt, at han skal dø.

Spil scenen hurtigt, hårdt og rimeligt kontant. Pas på med at forfalde til følesessøberi. Frederick skal blot planlægges i spilpersonens bevidsthed. Henry kan alligevel ikke gøre noget med de begrænsede magiske kræfter han har fra spillets start, og det er ikke meningen, at det skal tage lang tid.



ANDEN SCENE, DEL 1

STED: OFFERMOSEN

TID: NAT MELLEM 9. OG 10. AUG

Nattens Ritualer

SYNOPS

Spilpersonerne skal udføre det andet ritual af tre ritualer og bekræfte deres lyst til guden

FORMÅL

Scenen skal fange spilpersonerne længere ind i den okulte verden, samt give dem mere indsigt. Derudover har de deres første direkte kontakt med "De Sorte Væsen-er".

NOTE

Spilpersonerne skal selv forberede ritualet. Charles har fået ritualet udleveret som handout, hvor det står beskrevet. De kan vælge mellem et ritual baseret på frygt og et ritual baseret på nydelse. Begge ritualer involverer en vis grad af grænseoverskridende handlinger for spilpersonerne. Det nemmeste ritual er uden tvivl ritualet baseret på nydelse. Det kan de udføre uden indblanding fra andre personer end dem selv.

Selv om det kan være fristende, skal du ikke sætte forhindringer for spilpersonene i forbindelse med ritualet. Det skal gå glat, og de skal føle, at de har tjek på det. Hvis der er noget, de glemmer, så husk dem bare på det. Det er ikke meningen, at du skal lokke dem til at dumme sig. Det er meningen, at du skal hjælpe dem til at blive gode kultister.

HVAD SKAL DE HAVE TJEK PÅ

- De skal beslutte, hvilket ritual, de vil udføre. Det er Charles, som sidder inde med ritualerne.
- De skal have ingredienserne til ritualet. Det er i bund og grund Julias ansvar. Julia har en liste med ingredienser og remedier, hvilket er alt fra tørret hundeblod til en samling af elfenbensdildoer.
- De skal gerne have tjek på de okulte detektiver. Hvis de ikke gør det mindste for at forhindre, at de okulte detektiver ved, hvor de befinder sig, vil de dukke op. Jeffrey Upton vil forsøge at forpurre ritualet i så fald.





Engang tilbage i 50'erne var der to arkæologer, som begyndte at interessere sig for den gamle mose. De havde hørt historier nede i Stratford om, at der var hedenske kulter, som havde ofret både store skatte og levende mennesker i

mosen. Det med store skatte var løgn. De blev tiltrukket af mosens evigt stille og sorte vand. De høje træer i mosen, og de besynderlige klagende lyde. De synes, at mosen var magisk og fantastisk, og de ville undersøge, hvad mosen gemte.

De forsvandt begge sporløst i en jolle ude i mosen. Det lokale politi interesserede sig ikke voldsomt for sagen. Det var indlysende, at de var druknet. Arkæologerne var blevet lokket af fjerne lys ude i mosen. De havde hørt messen, og var

sejlet nærmere. Det sidste de hørte, var en messen som kaldte på dybets tentakler, der kort efter drog dem skrigende ned i mosen, hvor de slog følge med de utrolige mængder af mere eller mindre mumificerede lig.

Mosen ER et magisk sted. Mosen ER stedet, hvor hedenske kulter ofrer dyr og mennesker. De lokale beboere ved, at det er bedst bare at holde sig væk. Der er alligevel ikke noget godt at komme efter i mosen.

Der er flere steder, hvor de kan vælge at udføre ritualet. Donna har fået en avisartikel blandt sine handouts, som fortæller, at der er en ø inde i selve mosen. Fordelen for spilpersonerne ved at vælge øen er, at de er meget mere alene ... selv om mosen altså ligger øde i forvejen.

BRIANNA JONES

Med mindre spilpersonerne virkelig har været effektive overfor Brianna Jones, skygger hun spilpersonerne til det sted, hvor de udfører ritualet. Det er ikke nødvendigt for spilpersonerne at opdage Brianna, der ligger i nærheden og tager billeder. Hun vil senere blive overfaldet og spist af et væsen fra mosen.

RITUALET

Lad spilpersonerne beskrive, hvad de gør op til ritualet. Hvis de har svært ved selv at komme i gang, så stil spørgsmål. Bed de andre spillere om at være stille. Gør det klart, at det er en andægtig situation. Tal selv stille. Beskriv stjernernes lys der genspejles på den blanke, sorte overflade. Hvis de har tænkt sig, at udføre ritualet omkring nydelse, så fortæl dem, at det er mørkt, da det måske gør spilpersonerne mindre blufærdige. Det er ikke meningen, at situationen skal blive latterlig. Hvis det kører på frygt, og spilpersonerne faktisk har gået så vidt, som at kidnappe en person, så lad personen samarbejde. Det er ikke meningen, at der skal være nogle problemer i at udføre ritualet. Her skal de ikke møde modstand.

Det er vigtigt, at spillerne selv får lov til at sætte deres spilpersoner i gang i ritualet. Hvis de har svært ved at køre det til ende, så tag over.

STEMNINGEN UNDER RITUALET

Husk: Det her virker. Guden under mosen hører spilpersonernes messen, og den belønner dem. Når de begynder på ritualets interessante del – sexakten eller mishandlingen – er det som om, at luften bliver en smule elektrisk. Som om, der siver mosevand op i luften, hvor det fortætter sig. Beskriv hvordan de fornemmer, at deres bønner bliver hørt, hvordan de mærker magien strømme op gennem dem.

RITUALET'S KLIMAKS

I det øjeblik ritualet når sit naturlige klimaks på den ene eller den anden måde, dukker et af de sorte væsener op af mosen. De skyldes, at guden er sulten. Den er skuffet over, at der ikke er noget offer til den. Var der tale om erfarne kultister, ville de ikke have svært ved at styre de sorte væsener. De kan bruge deres magi, men en spilperson skal selv tage initiativ til at forsøge kontrol over væsenet.

DE SORTE VÆSENER

De sorte væsener er manifestationer af guden. En blanding af mosevand og gudens krop. Rent massefyldemæssigt er væsenerne på størrelse med mennesker, men de kan tage meget forskellig form. Oftest vil de optræde som en slags firbenede hundelignende skikkelser, men de kan også stå oprejst. De Sorte Væsener kan skades af fysiske våben. Det er rester af gudens vilje, der holder dem sammen, og når de bliver ramt af våben eller kugler, går væsenet en smule i opløsning.

Det Sorte Væsen vil se sig om efter noget, som den kan tage og slæbe med sig ned i mosen. Hvis Brianna Jones er skjult til stede i nærheden, vil hun udstøde et skrig, tage et billede af væsenet og forsøge at flygte. Det går hende ikke godt, og det sorte væsen, vil trække hende skrigende ned i mosen. Spilpersonerne skal reagere meget hurtigt, hvis de vil redde hende.

Formålet med at lade Brianna dø er at afslutte ritualet med en meget alvorlig hændelse, som i bund og grund ikke er spilpersonernes direkte skyld.

EFTERSPIL TIL RITUALET

Beskriv for spilpersonerne, at de kan mærke, at de har fået adgang til stærkere magiske kræfter, hvilket er en fantastisk følelse.

HVAD NU, HVIS DE IKKE UDFØRER RITUALET?

I så fald bliver guden ganske vred, og han sender sine sorte væsener efter spilpersonerne. De har allerede taget det første skridt, og der er ikke noget nemt skridt tilbage. Enten udfører de det, eller de bliver jagtet og forsøgt slået ihjel.



Døde Dyr

TREDJE SCENE

STED: STRATFORD MANOR

TID: ENGANG 10. ELLER 11. AUG

SYNOPS

Sidste nat vækkede spilpersonerne "de sorte væsener", da de udførte ritualet. Scenen varsler deres ankomst. Bondemanden James Chesterton kommer og viser Charles et af sine døde får og fortæller, at 12 af hans bedste dyr er blevet slagtet i løbet af natten.

FORLØB

Det er op til spilpersonerne, om de alle overnatter på godset, eller hvad de gør. Måske tager de tilbage for at tale om, hvad der er sket. Måske tager de bare hjem til sig selv. Under alle omstændigheder, så brug ikke alt for lang tid på efterspillet efter ritualet, før du lægger dem i seng, og starter morgenen med scenen med James.

Det er ikke nødvendigt, at alle spilpersoner er til stede, når han ankommer. Bondemanden James Chesterton har medbragt et dødt får. Det har fået bidt halvdelen af hovedet af. Han vil gerne tage Charles med på råd, selv om han selvfølgelig også vil gå til politiet. 10 af fårene ligger dræbt, og der er to får forsvundet.

(Se spilleders landkort for en afmærkning af, hvor fårene blev dræbt. Bemærk, at det ikke ligger så langt fra den mose, hvor de skal udføre det natlige ritual. Det var fra denne mose, at de to sorte væsener steg op).

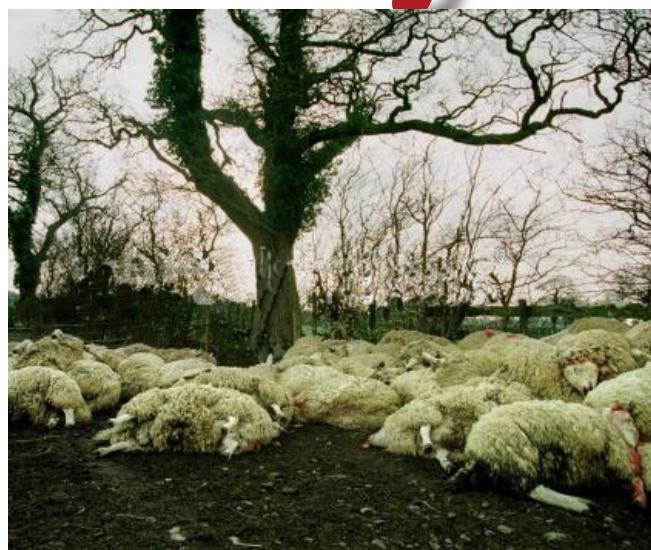
BESØG PÅ GÅRDEN

James' bondegård ligger omkring 10 kilometer fra Stratford Manor, men hvis der er nogen spilpersoner, der ønsker at se nærmere på de døde får, så lad dem komme hurtigt dertil. Gården ligger – selvfølgelig – ganske øde, hvilket de fleste gårde gør i Salisbury. Det er et smukt område. Grønne græsmarker og enkelte pletter af skov.

Hvis spilpersonerne er kørt i en firehjulstrækker, kan de køre over markerne hen til det sted, hvor fårene ligger.

Det er et grimt syn. Der ligger ni slagtede får, og et godt stykke derfra, står der en flok får og kigger på. Hvis nogle spilpersoner kigger sig lidt omkring, kan de se tydelige slæbemærker i græsset. Følger de slæbemærkerne ca. 500 meter ned til en skovtykning, forsvinder sporene ud i en sort og ildevarslende mose, hvor vandet fortaber sig i et virvar af træer, rødder og skygge.

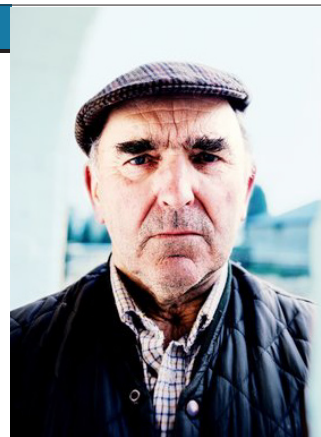
Hvis nogle spillere spørger, hvor stedet er på "spillerkortet", så peg ud, at de står på andet offersted, blot er de på den anden side af mosen.



JAMES CHESTERTON

James er omkring de 65. Han går glædt i jordfarvet og praktisk tøj, der ser ud til at være 15 år gammelt. Og store, jordede støvler. Han kører i en lastbil af ubestemmelig oprindelse, men selv om han ligner noget fra efterkrigstiden, driver Chester en ganske lukrativ forretning, hvor hans hovedindtægt ligger i at sælge uld til de mest eksklusive spinderier i England.

Chester ligner ikke en magtfuld mand, men han har en del at skulle sige blandt de lokale fåreavlere. Han er en mand, som det er vigtigt for Charles at stå på god fod med, og han forventer at blive behandlet med respekt. Chester er en fair mand, men hvis der er nogen, som behandler ham nedladende, så lægger han mærke til det, og husker det.





Mellemspil



HVAD SKAL SPILPERSONENE NU GØRE?

Efter tredje scene er initiativet ved at være lagt over til spilpersonerne. Du har stadig nogle scener, som du kan smide efter dem, men herfra skal spillet gå frem imod det sidste ritual, som skal gennemføres inden så længe. I bund og grund skal spilpersonerne tage et valg. Vil de gennemføre det sidste ritual og blive sande akolytter og Salisburys Beskyttere, eller vil de gå den langt sværere vej og fortryde, at de overhovedet er gået ind i det her. Det er op til spilpersonerne selv, men de skal være enige.

Ifølge den beskrivelse af ritualen som Charles har, så skal de udføre det sidste ritual indenfor to dage. Hvis de ikke udfører ritualen inden da, bliver guden godt og grundig vred, og vil hævnne sig på sine falske tilbedere.

OFRE TIL GUDEN

Det vil være en rigtig god idé at bringe et par ofre til guden. Især hvis spilpersonerne har tænkt sig at bruge deres magi. Charles har intet problem med at finde et passende offerritual, og han kan også fortælle, at der ikke er noget i vejen for at udføre et mellemliggende ritual. Brug ikke alt for lang tid på det. Vi har allerede haft et ritual, og der skal også være energi til det sidste afsluttende ritual. Lad dem blot beskrive, hvad de gør i stedet for at spille det.

RESEARCH AF VÆSENERNE

Henry og til dels også Donna har mulighed for at dykke ned i deres research og oplysninger om de sorte væsener. Donna har mulighed for at finde nogle avisartikler (handout), der omtaler væsenerne i vage ord, mens Henry har mulighed for at finde nogle langt mere interessante tekster i sine okkulte værker.

HENRYS PATIENT

Henry har en dreng – Frederick – der er døende af leukæmi. Han kan, hvis han er villig til at involvere drengen i et ritual, helbrede ham.

JULIAS FOREDRAG PÅ SKOLEN

I løbet af dagen, når det passer dig (og hvis du synes, at der er tid), kan du smide denne scene ind til Julia. Julia har for lang tid siden lavet en aftale om, at komme og fortælle en klasse om, hvordan det er at være forfatter, hvordan man får udgivet bøger og den slags. Elevernes lærer ringer til Julia for lige at høre, om de nu havde aftalt klokken halv eller hel.

Julia får mulighed for at melde fra, men det skal være klart, at læreren bliver meget skuffet – på sine elevers vegne naturligvis.

Skolen ligger midt i Stratford by, og Julia kender den så ganske godt. Hun har selv været elev på skolen gennem hele sin barndom.

Brug scenen til at konfrontere Julia med den virkelige verden og almindelige mennesker. Kan især bruges, hvis spilpersonerne er ved at blive verdensfjerne og glemmer, at der er en virkelig verden omkring dem.



FJERDE SCENE

STED: STRATFORD MANOR/BYEN

TID: ENGANG 10. ELLER 11. AUG

En melder sig allieret

FORMÅL

At give spillpersonerne information om, at guden skal forblive sovende, samt at give dem navnet på manden bag nedslagtningen af deres familie

Der er en mand nede i byen, som har lagt to og to sammen. Det er en af de ældre mennesker, som Donna talte med, da hun forsøgte at finde ud af, hvad der egentlig var sket den nat for 25 år siden. Hun talte med Herbert Brooks, og hun mistænker ham for at være en af de personer, som var med til at slå hendes far og de andre kultmedlemme ihjel for 25 år siden. Dette er dog ikke sandt. Herbert Brooks var en af de få, der godt vidste, at der var en kult i byen, og han støttede op om kulten. Han var personlige venner med den gamle greve, og var egentlig selv oplagt som kultmedlem, men sådan blev det ikke.

HERBERT BROOKS

Herbert er gammel, og Herbert er bange. Han kæmpede i WWII og har set forfærdelige ting, men han fornemmer, at det er noget galt i Stratford, og har på fornemmelsen, at det har at gøre med nogle ting, som han hørte for 24 år siden.

Herbert ved, hvorfor der er en kult i Stratford. Han ved, at det hele handler om, at få guden til at blive ved med at sove. Donna og Charles' far, fortalte ham, at det ikke handlede om personlig vinding. Han fortalte, at det handlede om beskytte Salisbury, og selv om de sommetider gjorde ting, som mennesker ville opfatte som forfærdelige, var det en nødvendig ting at gøre. Mere konkret ved Herbert egentlig ikke.



Da Donna kom og stillede spørgsmål, blev hans nysgerrighed vakt, selv om egentlig var meget diskret. Da han så samtidig hører, at James' far er blevet slagtet, og at han i et stykke tid har kunnet fornemme en ond stemning (det er guden, som er sulten), går han ud fra, at der er ved at ske noget igen.

Det store spørgsmål er, om spillpersonerne vælger at stole på ham. Herbert gider ikke fortælle noget, med mindre spillpersonerne indrømmer, at de har trådt i deres families fodspor.

Han dukker op for at fortælle spillpersonerne, at han ikke var med den nat, hvor mænd fra byen slagtede kulten. Men hvis spillpersonerne virkelig presser ham for det, så fortæller han, at Alfred Exeter, en af byrådets medlemmer, var primus motor. Læs kapitlet "Sideplot" for en mere omfattende gennemgang af, hvad der skete for 25 år siden, og brug det til at bestemme, hvor meget Herbert Brooks kan fortælle spillpersonerne.

RÅD TIL AT KØRE SCENEN

Lad endelig Herbert dukke op på et lidt uheldigt tidspunkt, og forklar Donna, at hun husker ham, fra hendes samtaler nede i byen. (Hun har også et handout, hvor hans navn står på).



Indsigt og forståelse af guden og kulten

Spilpersonerne har det store problem, at der ikke er nogen, der har indført dem i kultens traditioner. Det er slemt, for det betyder at de ikke kender til vigtigheden af at opretholde en balance mellem brugen af magien, tilbodelsen til guden og ofre til guden. Det er noget, som de skal lære af dem selv. De kender heller ikke til vigtigheden af, at kontrollere de sorte væsener. Men der er måder, hvorpå spilpersonerne kan opnå mere viden.

Når de har udført det andet ritual, har de adgang til så stærk magi, at de kan kontakte ånderne fra de afdøde. Påkaldelsen af de døde kræver et ritual, hvor der ofres noget levende over den døde krop, hvorefter man driver ånden tilbage. Hvis liget skal tale, er det en god idé at have hovedet. Spilpersonerne har ladet ligene fra de tidligere kultister ligge i det ødelagte tempel, og det vil være muligt at påkalde deres ånder og få hjælp fra den side.

De kan også vælge at studere videre i deres papirer, hvilket kan give dem handout #4 og #6, om de sorte væsener og balancen i magien.

PÅKALDELSE AF ÅNDER

Det er en rigtig grim ting at kalde en ånd tilbage i en krop, der har været død i mange år, og der er visse regler omkring påkaldelse af ånder. Man må kun spørge ånden om ting, der er sket i dens levetid. Man må altså ikke spørge om, hvor ånden er nu eller om den savner sine kære eller andet i den stil. Det øjeblik påkalderne bryder

denne regel, kan ånden vælge at forsvinde igen

Når ånden kommer tilbage i sin døde krop, er det som om, at der i en eller anden grad kommer liv i kroppen, men hvis ånden prøver at bevæge kroppen, vil den i højeste sandsynlighed begynde at gå i stykker. Det er altså ikke nogen god idé at bruge ritualet til at vække de døde til live, selv om det i tidens løb er blevet brugt til netop dette, men ofte med stor ulykke til følge.

HVAD KAN ÅNDERNE FORTÆLLE

Ånderne fortæller ikke noget, med mindre de bliver spurgt. Og de svarer ikke altid i de klareste vendinger, men det er også op til dig, hvor meget hjælp spilpersonerne har brug for. Hvis de selv kommer på at tilkalde en ånd, fortjener de også at blive belønnet. Den afdøde kult havde et holistisk syn på deres tilbodelse af guden. De så sig selv som Salisburys beskyttere og misbrugte aldrig magien. Denne holdning vil fremgå hvis spilpersonerne taler med medlemmer af den gamle kult.

RÅD TIL AT KØRE SCENEN

Hvis de påkalder den gamle Stratford, hvilket er sandsynligt, da han var leder af kulten, så husk på, at det er Charles og Donnas far. Han var en stor personlighed, og de har begge savnet deres far, så det er naturligt, hvis scenen bliver følelsesfuld. Men tænk på, at ånden bare er en skygge af deres far. Måske kan de genkende noget i en måde liget prøver at bevæge hånden på. Åndens latter eller andet, som viser dem, at det er deres far.

Igen vil jeg råde til, at køre ritualet hurtigt, så du kommer frem til deres samtale med ånden, som er det vigtigste. Du må gerne give ånden personlighed, men forsøg samtidig at gøre det klart, at hvor ånden end er lige nu, så har det spist menneskeligheden.

- Det vil være relevant, at få flettet ind, at kulten skal opretholde balance, og at det er vigtigere end noget andet, at guden forbliver sovende.
- Advare mod at bruge magien for meget. Misbrug af magien fører til ulykke.
- Hvis det er muligt, vil ånden forsøge at advare spilpersonerne mod de sorte væsener. De sorte væsener er en del af guden, men de skal styres og kontrolleres, så de ikke laver ulykker i landet
- Guden skal have et menneskeoffer mindst hvert femte år. For 25 år siden fik guden fem menneskeofre på en nat, og har derfor ikke været sulten før nu. Det er vigtigt, at guden får et menneskeoffer snart. Inden d. 13 august.



Grev Charles Beauford Stratford var den forrige kults leder. Han mindede på mange måder om spilpersonen Charles, men var endnu mere karismatisk



Det tredje og sidste Ritual

FEMTE SCENE

STED: TEMPLET UNDER KIRKEN

TID: MELLEM 10. OG 13. AUG.



FORMÅL

Scenariets klimaks. Denne scene rummer mange muligheder, og rummer også scenariets afslutning på flere forskellige måder. For at dette ritual skal kunne gennemføres, skal der ofres et menneske.

Det tredje og sidste ritual er scenariets naturlige afslutning. Her vil det vise sig, om spillpersonerne har indsigten og nerverne til at gennemføre en menneskeofring og give sig hen til deres nye gud. Forstår de, at det er den eneste måde, hvorpå de kan frelse Stratford, eller forplumres deres sind af misforstået medmenneskelighed og bondeanger over at tage et liv. Kan de se det store billede, eller kan de ikke se ud over deres næsetip. Så frit som scenariet ellers er, er det i denne scene, at fårene skilles fra bukkene.

Forhåbentlig er de kommet til scenen. Det kræver både initiativ og omtanke at indse hvor essentielt det er, at de udfører ritualet natten mellem 13. og 14. aug., hvor det præcist er 25 år siden, at guden sidst fik menneskeofre. De skal gøre det på eget initiativ. De skal ikke føres som lam til offerstenen. De skal gå vejen selv.

HVORFOR GØR DE DET?

Det står klart og tydeligt i deres spillpersonbeskrivelser, at de er begyndt på en række ritualer, som de ikke kan lade være med at fuldføre, uden at det får alvorlige konsekvenser. Derudover får de både magt og indsigt ved at blive sande tilbedere. Og måske har de indset, at konsekvensen ved ikke at gøre det kan være, at guden vågner og tager flere tusinde mennesker med sig i købet.

DEN GODE SLUTNING

Spillpersonerne har besluttet sig for at følge efter deres slægtninge og blive ansvarlige kultister, der betragter kulten, guden og magien som noget, man ikke skal bruge for egen vindings skyld, men opfatter det som et ansvar, de skal tage på sig for at beskytte Salisbury. I dette tilfælde vil det være korrekt at lade klimaks blive, når de ved ofringen af et menneskeliv bliver omsluttet af Nyoghta – The Thing That Should Not Be – og forstår hvilken forfærdelighed de har taget ansvaret for at passe på.



DEN GRUMME SLUTNING

Spilpersonerne har ikke helt forstået, hvad det her handler om. Måske ved de ikke helt, hvorfor det er, de ofrer et menneske og gennemfører ritualet, men de har dog ikke dummet sig ved at vække guden eller lignende.

DEN BLODIGE SLUTNING

Spilpersonerne forsøger at gennemføre ritualet, men de har generelt været så uforsigtige, at de bliver forstyrret. Det kan evt. være Jeffrey Upton, der kommer på besøg med et par venner, nogle langsværd og et par automatiske pistoler, og slutter det forfærdelige ritual, ligesom spillerne i deres tid som rollespillere nok har været med til at forhindre et par Cthulhu-ritualer. Spilpersonerne bliver straffet ved at blive slagtet på samme måde som kulten før dem. Du kan evt. krydre denne slutning med at antyde at Nyoghta endelig vågner, hvis nu spilpersonerne slet ikke har opretholdt balance.

DEN FORFÆRDELIGE SLUTNING

Spilpersonerne har ikke forstået det med at skulle opretholde balance, og har bragt guden tæt på at vågne. Under ritualet går et eller andet galt. Enten har de ikke et menneskeoffer, de laver en fejl, offeret stikker af eller lignende, med det resultat at Nyoghta – Tingen Som Ikke Skulle Have Været – vågner af sin tusindeårige søvn.

DEN FORLADTE KIRKE OG TEMPLET

Det gamle tempel til guden ligger under en gammel, forladt kirke. Det er over 200 år siden, at kirken sidst blev brugt. At templet ligger under en kirke antyder, at præsten i mange tilfælde har været med i kulten, hvilket er helt rigtigt. Kirken ligger øde, cirka fem kilometer fra selve Stratford by. Den ligger placeret der, fordi præsten der initierede bygningen af kirken så det som et vigtigt og helligt sted.

Under kirken er der to templer. Det første tempelrum blev fundet og besudlet af landsbyboerne, der slog kultisterne ihjel. Det andet og endnu ældre tempelrum blev dengang ikke opdaget.

HVORDAN HÅNDTERER SPILLERNE DET?

Det tredje ritual er grænseoverskridende. For at blive lukket ind i gudens verden, skal spillerne ofre et menneske. Der er mange muligheder: Alfred Exeter, som de har grund til at ville have hævn over. Jeffrey Upton, der truer deres eksistens. En helt uskyldig person. Eller måske er der en af dem selv, der føler trang til at blive ét med guden under jorden? Det essentielle i ritualet er, hvordan mennesket bliver ofret. Den bløde metode er at bedøve en person, og slå vedkommende ihjel i bedøvet tilstand. Den grumme måde er at torture et menneske til døde. Den syge måde er at voldtage et menneske,

“Med det resultat at Nyoghta
– Tingen Som Ikke Skulle
Have Været – vågner af sin
tusindeårige søvn”





mens de slår det ihjel. Jo stærkere følelser – frygt, vrede, had – der er involveret, desto bedre bliver ritualet. Men det er op til spillerne selv.

TEMPELSØEN

Tempelsøen er det helligste sted for gudedyrkelsen. Det er nærmest en meget dyb brønd, men fra denne brønd er der direkte adgang til Nygothas til sorte krop. Vandet er altså i direkte forbindelse med guden, og det er lidt underligt at komme derind, fordi man kan mærke gudens tilstedeværelse. Templet er en mellemting mellem en grotte og et rum, der er hugget ud i jord, sten og klippe. Nogle steder er væggene muret op med puds, som der er malet sære kalkmalerier på. Andre steder er der skåret ansigter ud i klippen. Ord. Symboler. Nicher til lys. Nicher, hvor der står sært bemalede kranier. Nicher med gitre for, som fungerer som opbevaring for bøger, skrift-ruller og magiske remedier.

Men det er ikke det fysiske i rummet, der gør, at det er sært at komme herind. Det er den klare tilstedeværelse af Nyoghta. En uhyrlig guddom så umenneskelig, at intet menneske kan fatte det.

HVIS DE UDFØRER RITUALET KORREKT?

Ofre de et eller flere mennesker, får guden sin sult stillet og spilpersonerne bliver samtidig indviet til guden. Deres magiske kræfter bliver stærkere, og de får en intuitiv forståelse af, hvordan de opretholder balancen. I praksis betyder dette, at de får "Magien i Balance" arket, som du har ført magisk regnskab på. De kan se, hvor tæt guden er på at vågne af sult eller af overfodring. De kan se, hvor de selv står magisk. De har med andre ord fået indsigt.

HVIS DE UDFØRER RITUALET FORKERT?

Hvis de f.eks. prøver at ofre et dyr i stedet for et menneske, vil guden blive dybt skuffet, og det vil vælte op med sorte væsener, som vil angribe spilpersonerne. Du kan også lade dette være grund nok til, at guden vågner. I det tilfælde begynder vandet i brønden at stige. Med mindre spilpersonerne meget hurtigt flygter, vil de blive spist af Nyoghta. Hvis de når op og ud af kirken, vil de se et gigantisk væsen tordne sig op i 30 meters højde over dem, pseudo-tentakler hvirvlende, mens den udstøder et forfærdeligt skrig, som kan høres i mange miles omkreds. Derefter angriber den og æder spilpersonerne.

RITUALET SOM SCENARIETS KLIMAKS

Scenariet slutter, når spilpersonerne enten udfører det sidste ritual eller omkommer, fordi de bliver spist af guden, som vågner. Det er op til dig og spillerne, om det skal blive en smuk og grum slutning, eller om det skal blive en grim og grum slutning. Slutningen skal være i tråd med den stemning, der har været i scenariet. Hvis spilpersonerne har været egocentriske og uden omtanke,

så gør det til noget grimt, forfærdeligt og væmmeligt – både når de udfører ritualet, og når det er udført.

Spilpersonerne har selv opskriften på, hvordan de skal udføre ritualet, og det er i bund og grund op til dem selv, hvordan de vil gøre det. Hvis de er passive og usikre, så hjælp dem ved at stille spørgsmål, som får dem ind på rette spor:

Hvor har I tænkt jer at udføre ritualet

Hvad tror I der vil ske, hvis I ikke udfører ritualet

Hvem har I mulighed for at ofre

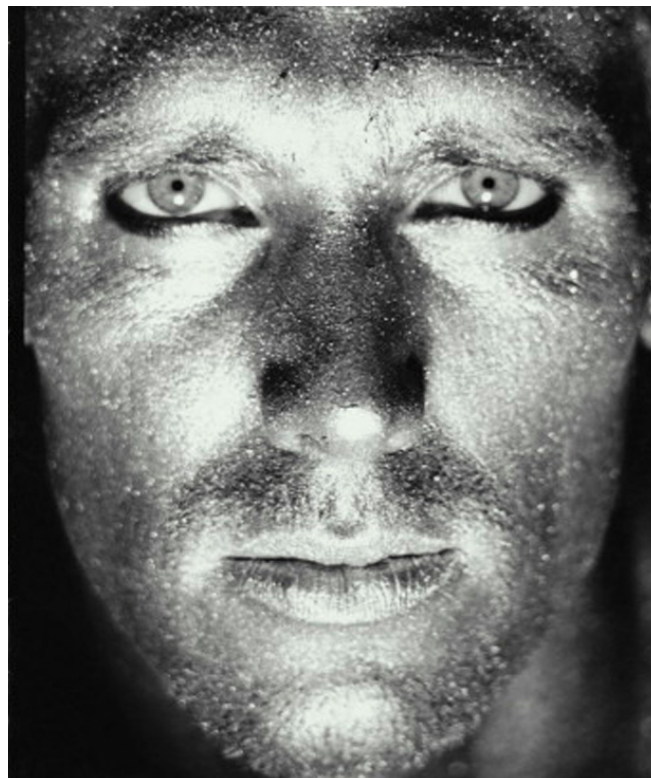
Hvis de har svært ved at tolke det sidste ritual, så tag Charles med udenfor og hjælp ham til at forstå, hvad det er der står.

DEN ENDELIGE AFSLUTNING AF SCENARIET

Når du har lukket scenariet og sagt tak for denne gang, kan du runde af med at forklare, hvordan magien, ofre og ritualer hænger sammen. Jeg tror, at det vil være en rar ting for spillerne at forstå, at der var en mening med det, og at det ikke bare var tilfældigt.

ALTERNATIVE SLUTNINGER

Hvis nu spilpersonerne slet ikke udfører ritualet, kan du vise tegn på, at guden er ved at vågne, når det er midnat den 13. august, hvor det på dato er 25 år siden, at guden sidst fik et offer. Hvis der er nogen af spilpersonene, som har meget Indflydelse, kan de fornemme, at det er ved at gå galt. Giv spilpersonerne et par advarsler, før du lader guden vågne til live.





Side plot

Dette sideplot er ikke beskrevet i scener, og det er i høj grad op til spillerne selv at bestemme, om det er noget, som de vil fokusere på. Der er ikke lagt op til et hævnmotiv i spilpersonbeskrivelserne, men det er måske meget naturligt for nogle spillere, at ville finde og hævne deres familie. Hvis spillerne lægger an til at ville gå meget op i dette, så vil jeg råde dig til at give dem hurtig adgang til denne hævn, så de ikke tror, at dette plot er scenariets hovedfokus.

De kan enten starte sideplottet ved at bruge Donnas handout, der antyder at præsten Joseph Porter ved et eller andet.

HVEM GJORDE DET?

Rådmanden Alfred Exeter var en af agitatorerne, der samlede nogle mænd i byen, som drog op til den gamle kirke og det skjulte tempel, hvor de myrdede kulten. Han samlede tre af sine venner. De tre venner er døde i tidens løb. Alfred Exeter og præsten i byen er de eneste nulevende, der ved, hvad der skete.

HVORFOR GIK DET GALT?

Det er faktisk spilpersonernes skyld. Det er noget, som er antydnet i deres spilpersonbeskrivelserne, at det var dem, som opdagede, at der foregik noget i kirken, og som tog der op en nat. Måske var det netop fordi, det var deres slægtninge, der var kultister, at de opdagede det. Måske var det tilfældigt.

Præcist hvad der skete, kan spilpersonerne ikke huske, men præsten i byen fik besked om, at der foregik noget deroppe, og han gav Alfred Exeter besked. Alfred havde en mistanke om, at der var nogle hedninge i byen, og det ville han ikke finde sig i. Han samlede nogle af sine venner, og så kørte de op til kirken for at jage en skræk i livet på afgudsdyrkerne – og for at se, hvem det var, hvilket Alfred slet ikke så som noget dårligt pressionsmiddel.

HVORFOR SLOG DE DEM IHJEL

Det var ikke planen at myrde dem, men det faldt så ulykkeligt, at kulten var i gang med deres fem-årige menneskeofring, da byboerne dukkede op. Byboerne så det forfærdelige syn af en dreng, som lå på alteret med hjertet skåret ud. Alfred Exeter tøvede ikke, men rettede sit haglgævær mod den nærmeste af kultisterne og trykkede af. I det efterfølgende blodbad tog ritualets leder en hurtig beslutning, og i stedet for, at de ofrede et liv, forvandlede kultisterne nedslagtningen til et ritual. Deres egen død blev til et offer.

HVAD SKETE DER SÅ?

Byboerne tog liget af drengen med, svor overfor hinanden aldrig at sige noget. For at beskytte dem selv vel at mærke. Det er ikke lovligt at slå fem mennesker ihjel, selv om de kultister og mordere. De tog drengen med og begravde ham med præstens hjælp på kirkegården. De fortalte præsten, hvad der var sket. Han var med til at forsegle det hemmelige tempel og forvandle det til et gravkammer, og han gav de fire mordere syndsforladelse.

HVORDAN FORKLAREDE MAN FIRE MENNESKERS FORSVINDEN?

Der blev skam også søgt efter dem, men de var væk. På grund af at have fred og ro til ritualet, havde de alle fortalt historier om, at de skulle udenbys i nogle dage og arrangeret deres forsvinden ganske effektivt, så der ikke var nogen, der mistænkte dem for noget, når der forsvandt en dreng fra byen. Kun to af kultisterne boede i byen. De andre kultister boede i nærliggende landsbyer.

HVORFOR VED HERBERT BROOKS NOGET?

Han har heller ingen beviser, men han kan lægge to og to sammen. Han har hørt Alfred antyde nogle ting, når han har været meget fuld, og han vidste, som den eneste, at der var en aktiv kult.

HVAD KAN SPILPERSONERNE GØRE?

Donna har søgt i at finde ud af, hvad der skete dengang. Hun har stillet spørgsmål til nogle af byens beboere, blandt andet præsten, men hun har været meget forsigtigt for ikke at afsløre, at hun ved noget som helst. Hun har været meget specifik og spurgt til sin fars og de andre kultisters forsvinden. Hun har nogle avisartikler om hændelsen, og hun havde en mærkelig samtale med præsten, som hun også har som handout.

PRÆSTEN

Spilpersonerne kan tage fat i præsten. Hvis de bare taler med ham, røber han intet, men de kan med magi finde ud af, at han ved noget. Han har begravet sin viden meget godt, men de kan finde navnet Alfred Exeter og Brian Gould (Den unge dreng, som kultisterne ofrede og som nu ligger begravet på kirkegården i de ukendtes grav).

Hvis de på nogen måde kommer til at fremstå som selv det mindste okkulte eller noget i den stil, vil Joseph ikke tøve længe med at rette en anklagende finger imod dem. Han kan blive et meget ubehageligt møde. Han vil sige



ting så som, at de der er rene i sjælen ikke har noget at frygte, og at gud straffer dem, der forbryder sig mod gud.

PRÆSTEN JOSEPH PORTER

Joseph er stadig fungerende præst i byen. Det har han været i over 35 år. Han er nu sidst i 60'erne, og er egentlig ikke nogen videre afholdt mand. Han er en streng præst, som ikke har nogen interesse i verdens udvikling. Han ser skævt til ungdommen, til internettet, til turisterne og til alt, hvad han ikke mener tjener guds formål. Han er fordømmende, og han ser sig selv som retfærdig. Han mener, at afgudsdyrkerne fik den straf, som de fortjente, og at han var i sin gode ret til at give morderne syndsforladelse og begrave den døde dreng i indviet jord, selv om det betød, at hans forældre aldrig fandt ud af, hvad der var sket med ham. Joseph Porter er et uforsonligt menneske, som ser Satan og synd i mange ting.

ALFRED EXETER

Hvis spilpersonerne vil have den sande historie, så skal de have fat i Alfred Exeter. Der skal utroligt meget til, før han rykker ud med historien. Enten magi, tortur eller

ekstreme trusler. Hans historie er, at han blev kontaktet af Joseph Porter, som fortalte, at der var satanister på spil oppe i den gamle kirke. Da der var fundet rester af døde dyr i området, samlede han nogle stykker. Præsten havde fortalt dem, at der var en hemmelig dør, som de skulle åbne. Da de kom derop fandt de satanisterne i gang med at ofre en dreng. De slog alle satanisterne ihjel.

Det er ikke så meget hvad Alfred fortæller, men måden han gør det på. Han føler ikke et sekunds dårlig samvittighed. Som Joseph mener han, at de satanister fik, hvad de havde fortjent.

HVAD SKAL DE MED DET HELE?

Hvad får spilpersonerne ud af, at finde Joseph og Alfred? Jo, man kan sige, at de får nogle gode emner til en menneskeofring. Joseph og Alfred er fjender af kulten, og måske har de allerede fået mistanke til spilpersonerne. Derudover viser det med al tydelighed konsekvensen af at blive en kultist: Ens naboer er parate til at slå en ihjel uden at tøve.

Derudover giver det spilpersonerne nogle personer at bruge deres magi på. Det er samtidig en fristelse ud i at lade vreden og hadet få magten over dem.



MAGI

OVERSIGT OVER GRUNDSYSTEMET

Ved at bede til guden optjener spilpersonerne

- **'Goodwill'** hos guden. Goodwill er en fælles pulje.
- Ved at give guden gode og kraftfulde ofre i ritualene, stiger spilpersonerne i **"Magi-niveau"** (hvilket er godt). Samtidig bringer de guden tættere på **"Vågen Tilstand"** (hvilket er skidt).
- Når spilpersonerne udøver magi bruger de "Goodwill". Goodwill trækkes fra en fælles pulje.
- Når de enkelte spilpersoner udfører magi, opsparer de **"Indflydelse"**. Det er en skidt ting. Det betyder, at guden tager plads i dem. Jo mere Indflydelse en spilperson optjener, desto tættere kontakt får han med guden, og desto sygere tanker og mærkelige fantasier får han. Det bliver til sidst svært at skelne virkelighed og syge forestillinger fra en umenneskelig guds mareridt.

Denne beskrivelse er af magien som system. Det er ikke noget, som spillerne skal have kendskab til. Systemet er lavet til at fungere til dette scenarie. Det er ikke et genarbejdet system, som ville kunne bruges, hvis spillerne også skulle have kendskab til det. Det repræsenterer en grundtanke, og det er din opgave at varetage systemet. Det betyder også, at der er plads til at improvisere indenfor de meget fleksible rettesnore, der er i systemet. På "Magien i Balance"-arket, kan du holde styr på magien i scenariet.

GOODWILL

Goodwill repræsenterer, hvor kulden står i forhold til guden. Jo mere goodwill de har, desto mere magi kan de udøve inden for det niveau, som de har nået. Goodwill optjenes ved at gennemføre ritualer til guden og ofre til guden. Udføres magien uden nogen former for magiske remedier, bruges der meget goodwill. Udføres magien i forbindelse med et ritual eller blot ved påkalde sig guden, bruges der mindre goodwill.

MAGINIVEAU

Niveau 1: Her er spilpersonerne ved scenariets start. De har påbegyndt de første ritualer og er kommet en lille smule i kontakt med guden.

Niveau 2: De har udført det første ritual til guden, men de har endnu ikke ofret blod til guden, eller udført omfattende ritualer. Magi på første niveau er ret begrænset. Det indebærer begrænset kontakt til nyligt afdøde ånder.

Tilkaldelse af små illusioner. Kontrol over enkelte dyr i kortere tid. Tilkaldelse af enkelte af de Sorte Væsener, og basal kontrol over dem. Med magi på første niveau ville det være muligt at lukke et blødende sår eller sætte en brækket knogle sammen.

Niveau 3: På andet niveau har spilpersonerne udført et ritual, hvor de har ofret et større dyr med en betragtelig mængde blod eller eventuelt et menneske. Magien er blevet stærkere, men også lidt farligere at styre. Det er muligt at overtage kontrollen over mennesker. At gå ind og læse i deres sind. På niveau

Niveau 4: På tredje niveau har spilpersonerne adgang til ganske magtfuld magi, og det er usandsynligt, at de når dertil i løbet af scenariet. Kun ved udførelse af de mest horrible og umenneskelige ritualer til guden, hvor der er risiko for, at guden vågner og fortærer alt og alle, kan spilpersonerne nå til tredje niveau så hurtigt.

INDFLYDELSE

Jo mere magi en enkelt spilperson bruger, desto tættere kontakt kommer han med guden. Det skyldes, at det er via guden, at spilpersonerne får deres magi. Det er slet ikke noget, som man har lyst til, for guden er så fremmed og umenneskelig, at ethvert menneske med bare en smule fornuft, ville holde sig langt væk ... men det ved spilpersonerne ikke. Det er nemt at optjene Indflydelse, men sværere at komme af med det igen.

- Indflydelse forsvinder over tid. 1 point pr. uge, hvilket næppe får den store betydning i scenariet.
- Indflydelse kan med et magisk ritual overføres til et andet menneske. Et ganske væmmeligt ritual bemærkes.
- Ved at lade sig overstrømme med blod, mens man står i Tempelsøen, kan man vaske en del af Indflydelsen af sig og tilbage til guden.

Indflydelsen har nogle konsekvenser, som du kan læse om på "Balance i Magien"-arket.

VÅGEN TILSTAND

Jo mere guden bliver brugt, desto større risiko er der for, at den begynder at vågne. Guden skal helst holdes mæt og tilfreds for at blive i sin søvn. Får den ingen ofre, begynder den at blive sulten og vågne. Især hvis den er på negative Goodwill point. Får den for mange ofre, begynder den til gengæld også at blive så frisk, at der er risiko for, at den vågner. Det lyder indviklet, men det er det egentlig ikke. Hvis en kult undlader at bruge magi for meget, hvis de ikke bliver grådige, men i stedet for passer på med at brænde goodwill af, behøver de ikke ofre så ofte, og holder derfor magien i balance.

Der er ikke andet end tid, der bringer dette tal ned.

SKAL SPILLERNE KENDE SYSTEMET?

Nej det skal de ikke. Hvorfor? Fordi magi er mystisk, farligt og uforudsigeligt. Det er lidt som kamp i D&D. Det er ikke spændende, at kæmpe mod en ork, når man har 80

hit points og ved, at der ikke er nogen chance i helvede for, at man kommer til skade. Vi gennemskue som spillere systemet og bliver trygge ved kampen.

Spilpersonerne skal ikke være trygge ved magien. De skal synes, at magien er fed og spændende, men de skal ikke kunne gennemskue tanken bag. Men jeg synes, der skal være en logisk tanke bag, for tidligere selskaber og kultister, har over tid og med visdom kommet til den konklusion, at man skal passe meget på med at bruge magien fra guden, da det kan have voldsomme konsekvenser. Desværre er der ikke nogen, som har oplært spilpersonerne. De må lære af deres egne fejl.

Derudover giver det også dig muligheden for i højere grad at gøre, lige som det passer dig, fordi du ikke SKAL tage hensyn til et systemet. Systemet er lavet for at være en inspiration til at give spilpersonerne en spændende oplevelse, hvor der er konsekvens i magien.

RITUALER

Der er tre basisingredienser i et ritual til guden: Ord, handling og offer.

Med **ordene** kommer kultisterne i kontakt med guden. Det kan f.eks. være: "Vi tilkalder dig bringer af gaver. Hør vores kald. Svar vores kald", som så bliver gentaget som en messen, eventuelt på et fremmed sprog. Det behøver

ikke være så indviklet. Det handler også mere om den energi, som bliver lagt i.

Handlingen siger noget om, hvad kultisterne gør under ritualet. Står de bare bomstille og reciterer deres tekst. Danser de rundt i ekstase. Har de sex på et alter. Pisker de hinanden.

Offeret er, hvad kultisterne har bragt deres gud. Denne gud er især interesseret i blod. Det er ikke kun mængden, men også hvilket væsen der ofres, som spiller ind. Og hvordan det bliver ofret. Og hvad der er gjort med det, før det bliver ofret.

Kort sagt, så er Nyoghta ikke nogen flink gud. Det er en gud, som er umenneskelig i ordets egentlige forstand. Guden er næsten ligeglad med ordene i ritualet. Den er noget interesseret i handlingen i ritualet og meget interesseret i, hvad der bliver ofret. For Nyoghta handler det om energier og lyst. Den kan godt lide at fornemme menneskenes følelser, og de bliver særligt voldsomme i forbindelse med sex, pineri, nydelse, frygt og især frygten lige op til døden.

Det har kultistene i tiden løb så småt regnet ud. Nogle kulturer har valgt at fokusere på sex og nydelse som fokuspunkt. De har holdt orgielignende ritualer i templet, hvor de har bortført mennesker og haft vild og voldsom sex med dem mere eller mindre frivilligt, før de har sluppet

dem fri. Andre kultister har fokuseret på smerten, andre igen på frygten. Alt i alt betyder det, at der er foregået både fantastiske, ophidsende og rent ud sagt forfærdelige ting i templet. Alt fra kvinder, der er blevet forført til seksuel ekstase og halshugget, når den seksuelle spænding var på sit højeste, til fredelig meditation.

Spilpersonerne har opskrifter på flere forskellige slags ritualer, og det er i høj grad op til dem selv, hvad de vælger at fokusere på. Men de skal vælge. Hvilket middel vil de bruge til at frembringe voldsomme menneskelige følelser: Smerte, frygt, nydelse, had, kærlighed? Og hvad vil de ofre: Døde dyr, levende dyr, mennesker? Hvor langt er de villige til at gå?

Dette betyder ikke, at det er nødvendigt at piske nogen til døde, for at få smerte frem. Frygt er også stærkt, og man kan frembringe voldsom frygt i mennesker, uden at gøre dem fysisk ondt. Det er også muligt at kombinere frygt og sex, med en omgang seriøs underkastelse, men spørgsmålet er selvfølgelig, om det ikke vil være mere grænseoverskridende for spilpersonerne at have rituel sex med hinanden, end at skræmme livet af en person, de ikke kender.



Balance i magien

GOODWILL

Goodwill optjenes hos guden ved at udføre ritualer og bringe guden ofre. Det er forskelligt, hvor meget et ritual eller et offer giver af Goodwill. Når spilpersonerne bruger magi, trækker de så at sige på deres konto af Goodwill. Goodwill er altså en dynamisk størrelse, der hele tiden går op. Der er ikke noget problem i at have for meget Goodwill, men trækkes der for meget over på kontoen, kan det betyde, at guden bliver så utilfreds, at den vågner.

MAGIENS NATURLIGE BEGRÆNSNING

For at bruge magi, skal kultisterne optjene Goodwill ved at bede og ofre til guden, men desto mere de beder og ofrer til guden, desto tættere kommer de på at vække den, hvilket de slet ikke har lyst til. Derfor ligger der en naturlig begrænsning i brugen af magi. Der findes måder, hvorpå kultisterne kan få flere Goodwill point ud af et ritual eller et offer, og begrænse hvor meget guden kommer tættere på at vågne.

GOODWILL POINT

1 point: Et ritual på 30-60 minutter, hvor følelserne ikke kommer højt op at køre.
2-4 point: Et ritual på 30-60 minutter der involverer sex, pinsel af mennesker eller andre voldsomme aktiviteter.
5-10 point: Oftring af dyr. Forskellige point alt efter størrelse af dyr. Et lam vil give fem point, hvor en stor helst eller en tyr vil give 10 point.
25-50 point: Oftring af menneske. Det mest magtfulde af alle ofre, men også det ritual, der vækker guden mest.

Detaljer omkring ofring
Hvis dyret eller mennesket har fået indridset hellige tegn i kraniet før ofring, giver offeret dobbelt Goodwill uden nogen negative effekter.
Hvis dyret eller mennesket er bedøvet under ofringen, halveres antallet af Goodwill.

BRUG AF GOODWILL

Når kultisterne bruger magi, trækker de på deres Goodwill point. Jo stærkere magi de bruger, desto flere Goodwill point bruger de. Magien i scenariet er en dynamisk størrelse, så det er din vurdering, der tæller, men du kan læne dig op af følgende guidelines.

Et Goodwill point / Niveau 1 magi

- Læse tanker i kort tid
- Skabe lys som 60 watt pære
- Løfte en sten på et kilo
- Skabe en stationær illusion på størrelse med en hund
- Stoppe en mindre blødning og lukke en rift i huden

To Goodwill point / Niveau 2 magi

- Søge specifik viden i en andens minder eller kontakte en død ånd og stille spørgsmål
- Skabe en illusion, der bevæger sig
- Lukke et snitsår
- Stoppe mindre, indre blødning
- Løfte et menneske
- Gøre sig selv hurtigere end noget menneske

Tre Goodwill point / Niveau 3 magi

- Ændre minder i en persons hukommelse
- Skabe en illusion, der bevæger sig og taler
- Hele et ikke dræbende skudsår
- Gøre sig selv stærkere end noget menneske

Fire Goodwill point / Niveau 4 magi

- Ændre en persons personlighed
- Skabe en illusion, der kan tænke selv
- Hele sygdomme som AIDS og kræft
- Gøre sig selv hurtig og stærk på en gang, sammen med super-sanser

STYR PÅ GOODWILL

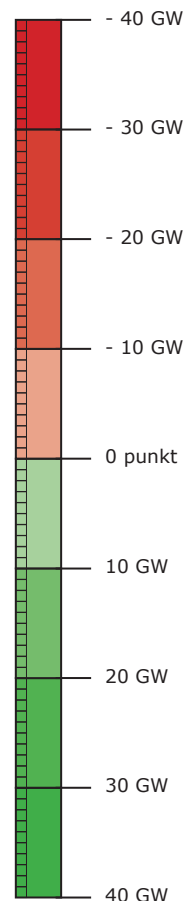
Spilpersonerne starter på 0 GW-point. Det vil sige, at de meget hurtigt kommer ned i de røde felter.

Minus 1-20 GW: Spillere med meget indflydelse kan mærke, at guden ikke er glad.

Minus 20-30 GW: De Sorte Væsener begynder at jage spilpersonerne

Minus 30-40 GW: Guden begynder at røre på sig. Spilpersoner der har høj indflydelse, får det meget meget skidt.

Mere end minus 40 GW: Guden kan vågne når som helst.



Balance i magien

OPVÅGNEN

Hvis guden er sulten efter tilbødelse og ofre, kommer den tæt på at vågne. Hvis guden bliver for mæt, kan den også vågne. Det gælder altså om at holde guden i en tilstand af tilfreds søvn. Gudens tilstand af søvn, ændrer sig hurtigt, når man fodrer den, men den tager meget lang tid om at fordøje. Det vil altså sige, at der normalt ville være større risiko ved at stopfodre guden med ofre for at få Goodwill, end ved at lade den sulte. Der skal normalt rigtig meget til, før guden vågner af sult.

Men nu er situationen den, at guden ikke har fået et offer i snart 25 år. Hvis den ikke får et menneskeoffer senest natten mellem 13. og 14. aug., vil den komme op i det røde felt af sult.

MÆTHEDSINDIKATOR

HVAD VÆKKER GUDEN

Der er tre ting, som kan vække guden:

Sult: Guden skal have et menneskeoffer hvert femte år.

Misbrug: Overdreven brug af magi uden nok Goodwill, kan gøre guden så vred, at den vågner.

Mæthed: Guden kan få så mange ofre, at den til sidst vågner af sin søvn af ren selvtilfredshed.

Overdreven magi: Se "Styr på Goodwill". Dette regnskab holdes adskilt.

Sult. Hvis guden ikke får et menneskeoffer inden den 14. august klokken 06.00, begynder den at vågne. Dette regnskab holdes adskilt.

Bemærk: Hvis det gælder om at score goodwill, så kan det ikke betale sig at udføre et ritual halvt. Prisen er den samme, om en dyrefodring giver fem eller 10 Goodwill point - men dette ved spilpersonerne ikke.

HVAD FÅR GUDEN TIL AT SOVE

Hvis guden er tæt på at vågne, på grund af for meget aktivitet, er det kun tid, som hjælper. Det tager en uge for guden at falde et niveau.

17 VÅGEN

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

NIVEAU GUIDE

- Et ritual bringer guden et niveau tættere på at vågne
- En ofring bringer guden tre niveau tættere på at vågne.
- En menneskeofring bringer guden fem niveauer tættere på at vågne.

Ved scenariets start er det længe siden, at guden har spist, og niveauet er helt nede på et.

Jo mættere guden bliver på ofre, desto mere aktiv bliver den i sin søvn. Når niveauet op over 17 er der risiko for, at guden vågner, hvis den bliver forstyrret for meget.

SOVENDE

INDFLYDELSE

Indflydelse er den personlige pris en kultist betaler for at bruge magi. For hvert magipoint en kultist bruger, får kultisten et point i indflydelse.

Indflydelse er en indikator af, hvor meget i kontakt med guden en kultist er. Hvis det nu var en god gud, så var det en fin ting, men denne gud er umenneskelig på den forkerte side af ufatteligt, så derfor er det ikke en rar ting at være i kontakt med.

1-10 point Indflydelse

Gudens indflydelse influerer kun svagt på virkeligheden. Oplever, at verden skifter vinkel. Hører en svag skrigende lyd, når der ellers er stille. Ser mærkelige former, når øjnene lukkes.

11-20 point Indflydelse

Gudens tilstedeværelse er mere fremherskende. Ting føles ikke altid virkelige at røre ved. Ideer om at spise ellers uspiselige ting dukker op. Konstante lyder svæver i baghovedet, men forsvinder, når man prøver at lytte efter dem.

21-25 point Indflydelse

Gudens tilstedeværelse i sindet bliver for alvor udsund. En mørk skygge begynder at krybe ind i synsfeltet, og alt hvad man ser gennem den giver ingen mening. Psyken begynder at tage varig skade. Guden begynder at spise hjerneceller. Svulster udvikles i hjernen.

25+ point Indflydelse

Personen er mere i kontakt med guden end med resten af verden. Taler ikke mere sammenhængende.

REGNSKAB OVER INDFLYDELSE

Charles	
Alexander	
Henry	
Donna	
Julia	

Indledende scener

PROLOG, S. 14, (8.-9- AUG)
Spilpersonerne er i gang med deres første ritual. Prologen skal spilles hurtigt, uden at spillerne begynder at stille for mange spørgsmål. Spilpersonen Charles har fået udleveret opskrift på, hvordan han leder ritualet. Hjælp ham.
Husk Ved udgangen af scenen udleverer du handouts til spillerne i henhold til handout-oversigten. Du giver dem også deres respek-tive ”En verden af magi-ark”, der ligger i bunken af handouts. Disse beskriver den magi, som de hver især kan bruge.

HESTEVÆDDELØB S. 15, (9. AUG)
Scenen fungerer som en slags optakt til de okkulte detektivs ankomst. Giver spillerne mulighed for lige at komme i gang, før det for alvor går løs. Derudover introducerer den korte scene spilpersonerne for Alfred Exeter, der senere spiller en rolle.
Bipersoner Alfred Exeter (s. 15): Byrådsmedlem og interesseret i heste Hector Tremaine (s. 15): En leflende kok, der vil have opgaven

Hovedindholdet

INDEN 2. RITUAL, S. 18, (9. AUG.)
Det er sandsynligvis formiddag, når spilpersonene siger farvel til detektiverne. Det giver spilpersonerne en hel dag, før de skal ud-føre det andet ritual om natten. Giv dem noget plads til at handle på egen hånd. På denne måde opdager spilpersonerne også, at initiativet er lagt over til dem.
Husk Hvis spillerne er rådvilde og ikke ved, hvad de skal gøre, så gå hurtigt til 2. ritual. Hvis Charles ikke har gjort klart for dem, at de skal udføre 2. ri-tual i nat, så tag Charles med udenfor og forklar ham det.

2. RITUAL, S. 19, (9. - 10. AUG)
Spilpersonerne udfører det andet af tre ritualer. Formålet med ritualet er at ofre voldsomme følelser til guden. Lyst, had, frygt etc. Foregår om natten ude ved en gammel mose. Det er op til spilpersonene selv at udføre ritualet ud fra de anvisninger Charles har fået i et handout. Når ritualet er udført, dukker et af ”De sorte væsener” (se s. 20) op og blander sig.
Husk De mærker guden, når de udfører ritualet. Hvis Charles er i tvivl om ritualet, så hjælp ham. Det sorte væsen går efter Brianna Jones

MELLEMSPILET S. 22, (10 -13. AUG)
Efter udførelsen af 2. ritual er scenen igen langt på til spilper-so-nerne. De vil kunne researche videre for at få flere oplysninger, ofre til guden for at tilfredsstille den eller grave dybere i, hvem der slog den tidligere kult ihjel.
En allieret melder sig, s. 23, (10. - 13. aug.) Hvis spilpersonerne er kørt fast i deres jagt på fortidens mordere er det passende at Herbert Brooks dukker op.
Videre forståelse af kulten, s. 24 (10. - 13. aug) Spilpersonernes overleven baserer sig meget på, at de forstår, hvad det er, de har med at gøre. De kan researche eller kontakte de døde og spørge dem.

DETEKTIVER S. 16, (9. AUG)
De to okkulte detektiver ankommer og stiller nærgående spørgs-mål - især til Alexander, hvis besøg hos hedningene Fen Marr har bragt dem på sporet. Formålet er at gøre spilpersonerne op-mærksomme på, at de skal holde lav profil, samt introducere po-tentielle modstandere. Scenen munder sandsynligvis ud i, at de okkulte spilpersoner smides på porten.
Bipersoner Brianna Jones (s. 16): Journalist og forfatter udi det okkulte Jeffrey Upton (s. 17): Efterforsker som hader det okkulte

Jagten på okkulte detektiver
Spilpersonene vil evt. forsøge at finde flere oplysnin-ger på detektiverne. Hvis de sætter dem ud af spillet, vil dette kun gøre det nemmere for dem selv.
Jagten på kultens mordere
Hvis spilpersonerne forsøger at finde den gamle kults mordere, så skal de ikke hindres i dette. Se sideplot side 28.

DØDE DYR, S. 21 (10. EVT. 11. AUG)
Spilpersonerne har vækket et af de sorte væsener, og det har slået en mængde får ihjel. Bondemanden kommer til Charles for at fortælle ham, hvad der er sket. Scenen kan give spilpersonene en klar indikation om, at de sorte væsener er farlige.
Bipersoner James Chesterton (s. 21): Ældre bondemand.

Klimaks

DET TREDJE RITUAL, S. 25, (10. - 13. AUG)
Når spillerne går i gang med tredje og sidste ritual, går de i gang med scenariets klimaks. Det tredje ritual er den endelige indivi-else til guden og dette gøres med et menneskeoffer.
Husk Det er spilpersonerne selv, der vælger om de vil udføre ritualet. De skal ikke presses til det, men de skal forstå, at det er vigtigt, at de gør det. Hvis spilpersonerne ikke har ofret et menneske inden klokken 04.00 d. 14. aug. begynder guden at vågne.

MAGI
OVERSIGT OVER GRUNDSYSTEMET • Ved at bede til guden optjener spilpersonerne ’Goodwill’ hos guden. Goodwill er en fælles pulje. • Ved at give guden gode og kraftfulde ofre i ritualene, stiger spilpersonerne i ”Magi-niveau” (hvilket er godt). Samtidig bringer de guden tættere på ”Vågen Tilstand” (hvilket er skidt). • Når spilpersonerne udøver magi bruger de ”Goodwill”. Goodwill trækkes fra en fælles pulje. • Når de enkelte spilpersoner udfører magi, opsparer de ”Indfly-delse”. Det er en skidt ting. Det betyder, at guden tager plads i dem. Jo mere Indflydelse en spilperson optjener, desto tættere kontakt får han med guden, og desto sygere tanker og mærke-lige fantasier får han. Det bliver til sidst svært at skelne virke-lighed og syge forestillinger fra en umenneskelig guds mareridt.

BIPERSONERNES NAVNE
Alfred Exeter: Byrådsmedlem. Stod bag mordene på kulten for 25 år siden. Hector Tremaine: En uskyldig kok Brianna Jones: En anmassende journalist Jeffrey Upton: En fanatisk modstander af det okkulte James Chesterton: En gammel og stædig bondemand Herbert Brooks: Den gamle greves ven. Kendte kulten. Joseph Porter: Den gamle præst i byen. Ved godt, hvad der skete for 25 år siden. I ledtog med Alfred Exeter.

EN RÆKKE ENGELSKE NAVNE

Sommetider er det rart at have en mængde navne hurtigt ved hånden, når spilpersonerne nysgerrigt spørger: "Hvad hedder han?".

Allenson	Dixon	Maddeson
Allison	Dobson	Maddison
Anderson	Dodd	Marley
Andrew	Dodds	Marshall
Appleby	Donne	Martin
Archer	Dowe	Nixon
Bainbridge	Dunne	Noble
Banks	Durham	Norton
Barker	Earle	Nycolson
Barnes	Eden	Ogle
Barton	Elder	Oliver
Baxter	Ellison	Olyver
Bee	Elwood	Rychardson
Bell	Emerson	Rycheson
Best	Fell	Rydley
Betson	Fenwicke	Sadler
Chambers	Fetherston	Sander
Chapman	Fisher	Stevenson
Charleton	Fletcher	Steward
Chilton	Foreman	Stobbert
Chipchase	Forest	Thomson
Clarke	Granger	Thorpe
Clarkson	Gray	Walker
Claxton	Graye	Wall
Clerke	Green	Wallas
Clifton	Hickson	Walton
Cock	Hill	Ward
Cockson	Hilton	Woodman
Collingwood	Hind	Wrangham
Colson	Hobson	Wren
Coltman	Hodgeson	Wright
Conyers	Lumley	

OVERSIGT OVER HANDOUTS
Handout #1 - Det Første Ritual Udleveres til Charles efter prologen. Beskriver det første ritual, som spilper-sonerne har udført i prologen. Handout #2 - Det Andet Ritual Udleveres til Charles efter prologen. Beskriver det andet ritual, som spilper-sonerne skal udføre inden for et døgn. Rituallet går ud på at fremprovokere voldsomme følelser for guden. Handout #3 - Det Tredje Ritual Udleveres til Charles efter prologen. Beskriver det tredje ritual, som er en menneskeofring til guden. Rituallet er op til fortolkning. Det er ligemeget, hvordan de gør, så længe de ofrer et menneske. Handout #4 - Ridderens historie (Sorte Væsener) Udleveres til en spilperson, som søger efter yderligere viden om de sorte væsener. Der skal helst søges direkte efter historier om de sorte væsener. Handout #5 - Båndafskrift (Herbert Brooks) Udleveres til Donna efter prologen. Beskriver en samtale med bipersonen Her-bert Brooks, som Donna mistænker for at slå hendes far ihjel. Herbert spiller en rolle senere i scenariet. Handout #6 - De Overførte Guder (Balancen) Udleveres til en spilperson, som i løbet af scenariet søger efter mere viden i tekster. Henry eller Charles har nemmest ved at finde det. Handout #7 - Båndafskrift (Fen Marr) Udleveres til Alexander efter prologen. Fortæller, at de andre kultur i områ-det ikke er seriøse. Danner også grundlag for, at de okkulte detektiver kom-mer på sporet af spilpersonerne. Handout #8 - Gavebringen (Munk om kulten) Udleveres til Henry efter prologen. En noget vag beskrivelse af kultens virke, som kan fortolkes i flere retninger. Handout #9 - Avisartikel 1980 (Lemlæstede dyr) Udleveres til Donna efter prologen. Beskriver hvordan der i 1980 var et til-fælde af mange lemlæstede dyr. Det var i 1980 at kulten blev slået ihjel af indbyggere i byen, Handout #10 - Avisartikel 1998 (Sorte Væsener) Udleveres til Henry efter prologen. Beskriver, at der har været historier om sorte væsener i Stratford. Handout #11 - Oversigt over magiske remedier Udleveres til Julia efter prologen. En oversigt over nogle få af de magiske re-medier, som hun har fundet.

SPILPERSONERNES MAGI
Alexander: Alexander har interesseret sig for eksi-sterende kultur for at se, om de rent faktisk har kontakt med deres guder. Han kan læse tanker og få kontakt med ånder.
Charles Charles har studeret ritualerne, og det har gjort ham til leder af ritualerne. Han kan ændre fysisk på egen krop.
Donna Donna har søgt oplysninger om, hvem der slog hendes far og de andre kult-i-ster ihjel for 25 år siden. Hun kan ska-be illusioner.
Henry Henry har søgt konkret viden om ok-kultisme og hvad der ligger til grund for kultisk tilbedelse. Han kan helbre-de/ødelægge andre kroppe.
Julia Julia har studeret de magiske remedier, som gruppen har fundet. Hun kan flytte ting ved hjælp af telekinesie