

Paradox

Thomas Munkholt, 2019

Indholdsfortegnelse

1 Introduktion

4 Karakterer

6 Del 1: Troldmandens værksted

11 Del 2: Rundt om Paradox Lake

21 Del 3: Flydende tid

25 Del 4: Signalet

31 Cthulhu Dark

34 Appendiks

Bilag

Paradox

Credits

*Tekst og layout: Thomas Munkholt
(munkholt@gmail.com & pjaltekongen.blog)*

*Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen
(Instagram: osaka_sorgenfri)*

Tak til Terese Nielsen der testede scenariet på Con2 og gav mig lyst til at arbejde videre med det

Til Mette Finderup og Frederik Berg for feedback i processen

Og til Johanne Sorgenfri for tegningerne

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

Citater fra The Color Out of Time og Stealing Cthulhu har jeg selv oversat

Cthulhu Dark er designet af Graham Walmsley

Denne udgave er skrevet til Viking-Con 38, 2019

Må kopieres til privat brug. Kontakt venligst forfatteren hvis du ønsker at afvikle Paradox på en spilkongres eller lignende

Introduktion

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

- The Color Out of Time, Michael Shea

Paradox er et miks mellem snigende gys, kreativ gal-skab og kosmisk horror. Det kan spilles på tre-fire timer og er beregnet for en spilleder og 3-5 spillere. Scenariet er inspireret af H.P. Lovecrafts *The Colour Out of Space*. Det kørte første gang på Con2 (2019) og er viderebearbejdet til Viking-Con 38.

Handlingen udspiller sig i og omkring et isoleret hus Upstate New York i 1966. En lille gruppe reklamefolk er hyret til at ideudvikle på en Space Age-inspireret reklame for et nyt farvefjernsyn. Karaktererne præsenteres først kun med overfladiske træk – det er op til spillerne at give dem liv, og scenariet afslører nye facetter undervejs. Ellers kræver det ingen særlige kneb at køre scenariet. Dit fokus bør være på at formidle stemning og invitere til rollespil mellem karaktererne.

På side 31 gennemgår jeg hvordan du kan bruge Cthulhu Dark-systemet, men det er helt valgfrit.

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

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

Resumé af handlingen

Reklamen, del 1

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

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

Fri udforskning, del 2 og 3

Efter den meget styrede indledning går scenariet over til et mere frit format med udforskning og rollespil omkring Paradox Lake. Det sker primært gennem møder med lokale beboere og i det hele taget ved at bevæge sig rundt i dalen og se Skinnet's langsigtede virkning. Hele dalen er ramt af noget uforklarligt der påvirker og fordærver naturen, men også de mennesker der bor der.

I løbet af dagen vågner Skinnet mere og mere op, og begivenhederne tager en mørkere drejning. Folk i Severence, den lokale flække, bliver mere

sære og mere voldelige. Naturen opfører sig forkert – insekter svulmer, og hulninger i jorden bryder sammen. Solen og Skinnet bader dalen i lys og varme, og det paradoksale fænomen der har givet navn til søen, tager fat: Schroomfloden løber helt fysisk baglæns, og en mental barriere gør det umuligt at forlade dalen før Skinnet er overvundet eller væk. En anden bivirkning ved Skinnets magt er at reklamens højnede virkelighed begynder at smitte af, og karaktererne konfronteres med manifestationer af deres egen psyke.

Sporene fører til sidst til en lille forsøgsstation på Peaked Hill (eller tilbage til Briar House hvis det er mere belejligt). Der finder de en fortunlet Crawford (i virkeligheden et „genskin“ – en marionetdukke skabt af Skinnet).

En ulykkelig slutning, del 4

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

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

Stil og stemning

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

Scenariet kulminerer som kosmisk horror da karaktererne indser at de kun er marionetdukker der med eller mod egen vilje har hjulpet en fremmed intelligens med ... ja, et ukendt, men givetvis uheldigt formål.

The Owls Are Not What They Seem

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

Baggrund

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

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

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

I de følgende år stod Crawford i en form for telepatisk forbindelse med Skinnet, som han døbte det. Han overtog familievirksomheden, Zephyr, og kørte den i en mere fremtidsorienteret retning. Teknologi og kommunikation var i voldsom vækst da han overtog firmaet midt i halvtredserne. Ved samme lejlighed byggede han Briar House ved Paradox Lake og vendte regelmæssigt

Tidslinje

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

tilbage dertil i de følgende år. Båndet til *Skinnet* blev forstærket og fornyet, og den fremmede intelligens begyndte at røre på sig.

Men denne opvågning betød også at moderne teknologi bragte den lille dal, glemt og enestående, i statens søgelys. En forsøgsstation blev etableret på Peaked Hill i 1962. Herfra har militæret søgt efter den signalforvanskning der stammer fra et sted i området. De mistænker fejlagtigt russiske spionsatellitter eller et naturligt fænomen – begge dele er forkerte, men indeholder alligevel et gran af sandhed.

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

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

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

Skinnet

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

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

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

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

Scenarieteksten kommer løbende med forslag til at beskrive det ubeskrivelige farvefænomen (særligt i del 3), og jeg har derudover samlet en håndfuld ideer i Appendiks.

Karakterer

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

- The Colour Out of Space, H.P. Lovecraft

Giv et kort oplæg til hvad og hvem I skal spille: Scenariets hovedpersoner er smarte reklamefolk fra Madison Avenue i New York, men ingen af dem er Don Draper – de er de ambitiøse, kreative fodfolk på bureauet der har fået chancen for at sætte deres personlige aftryk på en vigtig kampagne og mulighed for at fremme deres karriere: De skal tilbringe en weekend i Adirondacks og ideudvikle på en reklame for det nye Zephyr-tv i samarbejde med kunden, Andrew Crawford. Det kan også være en god ide fra starten at etablere at det er et scenarie baseret på H.P. Lovecrafts værker der sjældent har et lykkeligt udfald.

Inden I kan gå i gang, skal karaktererne på plads. Det sker i en kollektiv proces, og det tjener samtidig som en anledning til at få gang i de kreative muskler. Karaktererne består af en række delelementer: et look, en kompetence, et rygte osv. Bemærk at Karaktertræk og Rygte kan udvikle/ændre sig undervejs i scenariet, men det skal du ikke afsløre endnu.

Du finder den fulde tekst til de enkelte elementer bagerst i scenariet – her er de bare opsummeret i en boks. På Viking-Con får du udleveret et færdigprintet og monteret sæt af alle kort, men hvis du afvikler scenariet i andre sammenhænge, må du selv i gang med saksen.

Lad spillerne vælge eller trække på skift. Du kan lade dem skiftes til at være førstevælger eller gøre det som en budrunde. Identitet kommer først, og Rygte sidst, men andre krav er der ikke. Det står dig frit for om du vil overstå karakterskabelsen og så gå direkte til handlingen, eller måske bruge køreturen som en ramme for at de på skift highlighter et karaktertræk: Hvilken sang spiller bilradioen, og synger du med? Hvad bliver det fedeste ved reklamen? Hvad kan *du* bidrage med? Hvordan omtaler I Sally da hun er inde for at købe en sodavand?

Når karaktererne er på plads, er I klar til at spille.

Identitet

Der er otte karakterkort at vælge imellem, og de består umiddelbart kun af et navn og et look. Køn og hudfarve spiller ikke nogen rolle (det kan dog bruges som konflikt-punkter senere). Karakterkortene er beregnet til at stå foran spilleren: fold på midten, klip en slids i foden og saml A og B, så der dannes en spids pyramide.

Identitet har en ekstra funktion hvis I spiller med Cthulhu Dark. Det er forklaret i sit eget afsnit (side 31).

Lori, Michael, Sandra, Scott, Donna, Gary, Frank & Sylvia

Kompetence

Hver karakter vælger eller trækker en kompetence. Gør det klart at alle har lige meget ansvar. I den her fase af projektet fungerer de alle sammen lidt som Art Directors, så stillingsbetegnelsen er mest at betragte som en faglig specialisering. Det er selvfølgelig en forsimpeling, men det er også en usædvanlig situation. Stillingsbetegnelserne er kun ledsaget af en kort beskrivelse – det er op til spilleren at formulere kompetencen i praksis. (En note til Kunde-kontakten: I Andrews fravær falder det tilbage på hende at repræsentere ham, i stedet for, som beskrevet på kortet, målgruppen. Dvs. at du i hende har en god mulighed for at fastholde gruppens fokus på reklamen under del 2).

Kompetence har også en funktion i Cthulhu Dark.

Tekstforfatter, Tegner, Fotograf, Kunde-kontakt, Grafiker & Instruktør

Darling

Hver karakter bringer en darling med til bordet, en særlig forsmag for særlige typer af reklamer. Scenariet stiller ikke krav om at de *skal* dreje slutproduktet derhen – det er kun tænkt som noget spille ud fra.

Fortæller, Fun, Æstetik, Livsstil, Kontrovers & Sex

Karaktertræk

Hver karakter har et overfladisk karaktertræk. Det er som udgangspunkt et positivt selvbillede.

Men det har ligesom Rygte en skyggeside, en Brist der bør komme frem gennem scenariet (men igen, det er noget jeg fortæller dig – spillerne skal først vide det senere). I praksis uddeles der et ekstra kort når karakterbristen kommer i spil (læs mere på side 23). I klimaks kan denne brist udnyttes af Skinnet imod karaktererne til at give dem en Erkendelse der endegyldigt vil gøre dem til dets slaver (og der uddeles et sidste kort). Bemærk at der kun er fem, dvs. alle skal fordeles hvis I er det maksimale antal spillere.

Bonvivant (Misbrug/Beruselse)
Idealist (Fremmedfrygt/Bekræftelse)
Pioner (Fortrængning/Frihed)
Eventyrer (Afhængighed/Fuldbyrdelse)
Elegantier (Fobi/Retfærdighed)

Hitsingle

Hver karakter har en aktuel hitsingle der siger dem noget – enten stemningen, teksten eller kunstnerens image. Kortet har både for- og bagside.

Unchained Melody, The Righteous Brothers
A Change Is Gonna Come, Sam Cooke
Walk On By, Dionne Warwick
Stop! In the Name of Love, The Supremes
My Generation, The Who
Norwegian Wood, The Beatles

Indsigt

Indsigt er kun relevant hvis du spiller med terninger. Når du uddeler kortet (der er ens for alle), kan du passende opsummere Cthulhu Dark-reglerne .

Rygte

Nu sidder spillerne efterhånden med en håndfuld kort og kan forhåbentlig begynde at se karakteren for sig. Det er i det store hele op til spilleren selv at vælge sin personlighed ud fra stikordene, men sommetider vil andre forsøge at presse os ned i nogle kasser. Det sidste kort skal de derfor ikke vælge selv.

Læg rygterne frem og lad spillerne foreslå dem til hinanden. Det kan være en god ide at lade de andre spillere indnævre det til et par stykker og så lade den spiller der er i fokus, selv træffe det endelige valg, så hun ikke helt mister kontrollen. Gør det også klart at det er op til spilleren om det er et rygte hun vil forsøge at leve op til eller spille op imod.

Hvert Rygte har en mørkere drejning der kan bruges til at eskalere konflikter mellem karaktererne. Hvis det sker, udleveres et nyt kort (Sladder), og det kan du læse mere om under del 3.

Mingler (Brushane)
Traditionalist (Brokhoved)
Arbejdsnarkoman (Kontrollfreak)
Brobygger (Fedtspiller)
Outsider (Sabotør)
Ener (Stikker)

Fodnote: Når der fremover henvises til karakterkort, er de markeret med fed & kursiv, fx: ***Darling***.

1: Trolldmandens værksted

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

- The Colour Out of Space, H.P. Lovecraft

Den begrænsede handling i del 1 kører i ét spor for at få etableret setting, plot og karakterer. Der er ikke nogen efterforskning eller action, kun rollespil. Det handler om at få spillerne involveret, og det bør ikke tage mere end en god halv time at komme igennem. Første del strækker sig fra fredag aften indtil lørdag morgen.

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

Briar House

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

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

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

Velkomst

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

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

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

Brainstorm

Overblik over scenen: Præsentation af karakterer gennem en kreativ brainstorm som baggrund for rollespil.

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

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

Alle spilpersoner skal have chancen for at byde ind. Det kan enten være med en genre eller stil, men det kan også være et konkret element – en darling – som fx en rumhund á la Laika, fantastiske farvebriller eller brug af en kendt popsang eller skuespiller/-inde. Det må ikke blive for konkret – der skal være plads til at udvikle videre. Målet for i aften er at komme ud i hjørnerne – ikke kun tænke i overskrifter, men også teknikker, musik, animation, skuespillere, prisleje, teknisk beskrivelse af produkt osv. Problemformuleringen er: Hvad er et Zephyr-tv? Hvordan sælger vi det? Spørgsmålet skal udforskes, ikke nødvendigvis besvares.

Hvis scenariet spilles på en skole, er det oplagt at bruge

Reklamen, den korte udgave

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

tavlen, men ellers kan man også bare benytte papir, gerne så store ark som muligt og med fed tusch. Spillerne skaber her en form for praktisk spileffekt. Lad spillerne tage ejerskab over reklamen – oplægget er lidt fjollet, og pointen er netop af de skal forbedre det. Scenariet indeholder også tomme storyboard-paneler man kan skitse på. Det kan være en ide at bryde brainstormen fysisk op. Spil den stående ved tavlen eller omkring et separat bord. Sæt eventuelt 60'er-musik på.

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

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

Crawford afslutter seancen med en „skide godt!“-attitude. Han opfordrer til at lade ideerne summe og i morgen søge yderligere inspiration i landskabet: sætte deres faglighed på standby og opleve verden fra almindelige menneskers perspektiv. Lade naturen inspirere dem. De skal også have en demonstration af hans opfindelse der virkelig vil vælte dem bagover. Afhængigt af om du føler spillerne har ramt Crawfords vision eller er helt

Tip til brainstorm

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

uden for skiven, vil han mere eller mindre tydeligt antyde hvilken retning han ser for reklamen. Men uanset hvad vil det ske i en positiv tone, og han beder dem om at holde processen kørende, også de ikke lige holder møder.

Mystik i natten

Overblik over scenen: Introducerer for alvor mystikken i scenariet. Skinnet vågner og påvirker sine omgivelser. Se *Mørke drømme* under Bilag.

Hvad skal der ske: Efter brainstormen er der tid til at hyggesnakke lidt, måske bade i søen – der er naturligvis et magisk stjerneskræ i disen over vandet (men det behøver ikke være overnaturligt). Noget bemærker måske stjerneblikket og bådhuset, men understreg at der bliver mere tid til at udforske i morgen. Kikkerten kan også bruges til at søge efter det himmelfænomen der har vist sig de seneste dage. Det er op til dig hvad og hvor meget de ser, men dem der kigger rammes særligt hårdt af mareridt.

Alle karakterer har *Mørke drømme* den første nat i huset. Det kommer i spil som et kort med en tekst der beskriver et øjebliksbillede, en scene der udspiller sig for karakteren. Bagsiden er en visuel fremstilling af den samme ide. Disse kort finder du som bilag. Det er visioner skabt af karakterernes egne hjerner ud fra de ideer Skinnet sender til dem. Visionen føjes til de kort der udgør karakteren, og er en stemning der ligger og ulmer i dem da de vågner. Billedsiden skal vende opad når spillerne har læst teksten, for at lægge op til at de forbinder drømmene med deres egne ord/forståelse.

Drømmene er ikke hemmelige. Vi vil gerne have dem i spil. Sæt en scene hvor karaktererne på skift reagerer på det de drømmer. Det kan være de vågner og nu ser verden gennem et dommedagsfilter; måske taler de i søvne og gengiver teksten på kortet; måske kan du bede spilleren genfortælle sin drøm med egne ord; måske finder de andre karakteren siddende foran det slukkede

fjernsyn hvor hun omtåget påstår at have set sin drøm som en tv-transmission. Det gør ikke noget at de andre karakterer ikke fysisk er til stede: Spillerne er ikke kun hovedrolleindehavere, men også tilskuere til hinandens historier.

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

Krog: Andrew er væk

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

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

I den følgende beskrivelse af Briar House kan du finde flere ting der er værd at bide mærke i. Både det flakkende fjernsyn, manglen på mad og de syge frugter kan umiddelbart vække undren. Hvis de begynder at se nærmere på huset, er de godt i gang.

Hvis de føler sig meget på slap line, kan de godt finde på at ringe efter hjælp. Men Andrew er stedkendt, og hverken vicesheriffen eller parkrangeren i nærliggende Schroom har i sinde at gøre noget lige foreløbig, og det lader de storbysnuderne vide. Du kan beslutte at deres chef i

Mørke drømme

- En altfortærende plage
- Et vindue til visioner
- Verdens undergang
- Det fremmede
- Et liv i lænker
- Uønsket kommunikation

New York ikke er til at få fat i på en lørdag, eller at han er, og han bliver stærkt irriteret over forstyrrelsen. Han er i forvejen ikke glad for at de har nappet hans fede tjans og truer hans position, og nu ringer de og tigge om hjælp? Glem det! Forespørgsler ud af huset angående jordskælv, vejr-fænomener og lys på himlen vil blive mødt med undren – der skete ingenting i nat. I løbet af dagen ryger telefonforbindelsen.

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

Spor i Briar House

Spillerne vil sandsynligvis have lyst til at kigge rundt i huset efter Andrew. De finder ingen konkrete spor af ham (eller bunkeren), men der er meget andet at kigge på.

Løst og fast

- Der er ikke noget mad i huset. I hvert fald ikke noget der ikke er spoleret. Manglende proviant peger mod en tur til Severance. Måske en enkelt dåse tilsyneladende malplaceret langtidsholdbar mad.
- I toiletskabet ligger en større samling piller. De kan ikke udlede en mental/fysisk lidelse, men der er også noget der måske (?) er LSD. Er det en mulig forklaring på Andrews inspiration? Eller på karakterernes drømme?
- Billeder af Andrews forældre, *Henry* og *Margaret*, taget her i området, og Andrew som dreng. Man ser også Lake Paradox Club. Klubben er den største bygning i Severance (faktisk den eneste der stikker op), så de kan se den fra huset.
- De kan ikke vurdere om der mangler overtøj, og der er ingen fodspor at følge, men både Andrews og karakterernes biler holder der i hvert fald stadigvæk. Det virker usandsynligt at han kan være nået langt.
- Der er flere eksemplarer af ældre pulplitteratur. Et nummer af *Startling Stories* ligger fremme. Hovedhistorien er *Captain Future – Wizard of Science: Star of Dread* (1943). Den indeholder et kort over science/fantasy-udgaven af stjernen Deneb (findes som bilag).
- Et turistkort over området (findes som bilag).
- Både karakterernes egen og Crawfords biler er døde. Der sidder et visitkort fra Don's Garage i en brevholder i entreen.

Fjernsynet

Det er allerede blevet nævnt at fjernsynet kører – umiddelbart dog kun med støj. Det nye Zephyr er en prototype: Den er på mange måder primitiv – knapperne og finishen matcher fx ikke – men skærmen er næsten science-fiction med sine blot 35 centimeters dybde og meget mørke glas. Teknisk er det cutting edge, selvom indpakningen er spartansk.

Hvad kan der ske: Ved at pille lidt ved de mange knapper lykkes det at få et standard prøvebillede frem, men det er mystisk nok ikke markeret med en tv-kanal (det er militærets hemmelige frekvens), og karaktererne kan ved selvsyn konstatere Crawfords lovede skarpere farve og større kontrast. De kan ikke fastholde signalet, men der er dog en fornemmelse af at fjernsynet opfanger ét eller andet. Måske ser en af karaktererne glimt af sine *Mørke drømme*. Måske får de den tanke at en kraftig sendemast i nærheden påvirker signalet.

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

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

Stjerneblikket

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

Der ligger optegnelser med længde- og breddegrader og andre relevante detaljer for at finde vej på stjernehimlen. Blikket er tilsyneladende tilfældigt indstillet, men noterne ved siden af drejer sig om de seneste dages uforudsigelige lysskær på himlen med forskellige koordinater

og kommentarer („Kontakt?“, „Forsinket lys?“, „En stjerne fødes?“, „Nedslagspunkt?“, „Lyden af skin?“). Derudover er der en ældre notesbog med en oversigt over observationer af RA (rektascension/længdegrad) 20t 41m 26s, De (deklinations/breddegrad) +45° 15' 49". De er foretaget regelmæssigt siden 1955 da Andrew flyttede hertil (når han har været i sommerhuset), alle med noten „Intet at bemærke“. Koordinaterne passer på stjernen Deneb i „Sommertrekanten“ (se bilag).

Hvad kan der ske: Det er dag nu, så der burde ikke være noget særligt at se, men via en forskydning i tid og rum kan man være vidne til lyslegemets fald som det foregik for 69 år siden, i 1897. Andrew har siden fundet af Skinnets haft en del af det i sig og søger regelmæssigt tilbage til dets komme. Til det formål har han brugt lidt af Skinnets glober til at producere et filter. Hvis karaktererne sætter det i kikkerten og retter det mod Deneb, bringer det ikke blot ens udsigt *tilbage i tiden*, det bringer også en del af Skinnets eksplosive fødsel ind i vores verden *frem til nuet*. Det vil være en voldsom oplevelse for den der gør det – brug beskrivelserne fra vedkommendes mareridt.

Sære frugter

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

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

Lokal kunst

Kunst i huset er stort set begrænset til moderne design – møbler, brugskunst, litografier, detaljer i arkitekturen. Men to ting skiller sig ud: et maleri af Mitch (fra 1958) og en krukke af Linda (fra '61), Severances kunstneriske sjæle. Kunsternes navne og 'Paradox Lake' står skrevet bag på/under værkerne, dog ikke nogen adresse, men der er kun meget få huse i området. Se Paradox Arts & Crafts, side 16.

Hvad kan der ske: Der er noget foruroligende ved at betragte værkerne nærmere, noget der måske vækker genklang med nattens drømme, men lige nu giver de ikke så meget mening. Når verden senere på dagen er tiltet lidt mere, vil karaktererne kunne se det med friske øjne og intuitivt forstå hvordan det giver mening i Skinnets mareridtsvision for verden.

Bådhuset

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

Hvad kan der ske: Hvis de på et tidspunkt benytter båden, kan du bruge forslag til handling fra Lake Paradox Club-lokationen, side 18.

Opsamling

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

2: Rundt om Paradox Lake

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

- The Colour Out of Space, H.P. Lovecraft

Her åbner scenariet for alvor op. Del 2 består af et antal geografisk fastlagte scener karaktererne kan bevæge sig frit imellem, og der er flere lokationer end i realistisk kan nå at spille. I del 3 beskrives en række ydre omstændigheder der ændrer sig i løbet af dagen og gør det muligt for dig at skabe en god spændingskurve. Del 2 og 3 udgør således tilsammen en sandkasse af tid (hændelser) og rum (lokationer), og så det er op til dig og spillerne at skabe historien.

Hver lokation indledes af en beskrivelse. Derefter følger fire mulige optrin med stigende intensitet:

Ubefag: Fokus er på stemning og mulighed for at stille spørgsmål til bipersoner. En snigende uro.

Uhygge: Lidt mere dramatisk, men ondskaben ligger stadig inden for „det naturlige“.

Rædsel: Det går mere over i horror. Folk handler irrationelt, og Skinnet trænger igennem.

Vanvid: Decideret galskab. Skinnet fysisk til stede.

Hvert af de fire optrin sluttes af med forslag til hvordan du kan rollespille bipersoner.

Det er op til dig at vælge hvad I skal spille. Det afhænger i den sidste ende af hvor meget tid du føler I har, om der er behov for lidt mere action, dine spilleres ønsker osv. Men opdelingen efter intensitet giver dig et redskab til at vægte og vælge, så uanset hvor de først går hen, kan du starte med *ubefag* og slutte denne del af scenariet af i en grundstemning af *vanvid*.

Det er vigtigt at huske på at det kun er tænkt som en hjælp, ikke en facitliste: Hvis dine spillere allerede når de forlader Briar House, er klar på at give sig hen til galskaben, kan du sagtens køre 3-4 scener i *rædsel* eller *vanvid* inden I går til klimaks. Andre vil måske hellere trække pinen ud i det ubehagelige leje for så at chokere med en enkelt vanvidssekvens der får fuld gas. Det står dig også frit for at mikse elementer fra de forskellige niveauer eller

bruge flere sammenkædede scener fra samme lokation. Sæt evt. nogle krydser ved scener du godt kan lide når du læser det igennem første gang, og koncentrer dig om dem.

Lokationerne i Severance har ikke nogen fast adresse. Du bestemmer om Hammill-parret eller Don's Garage ligger nærmest havecentret, alt efter hvad du ønsker at fokusere på.

Sådan kører du del 2

Inviter spillerne ind i scenerne med direkte spørgsmål: *Hvad gør du? Hvad tænker du? Hvordan griber I det an?* Det virker måske banalt, og nogle grupper kan sagtens motivere sig selv, men på en spilkonferens kender man ofte ikke hinanden og har måske forskellig spilstil, så det er okay at hjælpe spillet lidt på vej.

Hver lokation afsluttes med en boks med stikord til hvordan samtalen kan drejes hen på reklamen. Nogle ordene har en positiv klang der står i grel kontrast til det karaktererne oplever, men det er helt bevidst: Reklamefolkene skal søge inspiration i den virkelighed de ser, men deres mission er at sælge en drøm. I det øjeblik de overgiver sig til misantropi, gør de sig sårbare over for Skinnet der netop suger livskraften ud af mennesker, og det er oplagt at presse dem med visioner eller deres *Brister* (skyggesiden af deres *Karaktertræk*, mere om det i del 3). Omvendt kan du belønne de spillere der insisterer på at holde fast i illusionen, med en rar fornemmelse af at Crawford vil lytte til netop *dem*, og en følelse af fornyet energi og sanselighed.

Bed dem om på skift at pitche hvordan deres oplevelser kan bruges til at sælge tv-apparater. Eller rettere, en vision for fremtiden. Det er dét de er her for. Andrew er her ikke, men du kan godt som spilleder lægge op til at de fornemmer hans tilstedeværelse, og bruge det til at fastholde dem i rollen („hold processen kørende“, som han sagde).

Den røde tråd i denne del er deres søgen efter Andrew og at forstå den magi han har antydnet for dem.

Søen og dalen

For konkrete forslag til handling ved søen, se under Lake Paradox Club (side 18). Det der følger her, er blot en generel beskrivelse af det landskab de går igennem.

Uanset hvor de går hen, vil karaktererne komme i kontakt med naturen. Lørdag er en kølig forårsdag med spredte skyer, ikke noget der kræver særligt tøj. Karaktererne går muligvis ikke voldsomt op i naturen, men den er en væsentlig del af settingen.

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

Søen

Paradox Lake er med sine godt syv kilometer ikke specielt stor. Vandet løber til den fra naturlige kilder i de træklædte bakker der skråner ned mod søen. Den er i gennemsnit seks meter dyb, men sine steder over tyve meter. Derudover er der opstået afgrundsdybe huller der er eroderet ud af søbunden af Skinnet. Der er masser af fisk, og vandet er rent – omend forurenat af Skinnets tilstedeværelse der er en medvirkende faktor til de udbredte dårligheder i Severance. Paradox har sit navn og sin begrænsede berømmelse efter et fænomen hvor vandet der sædvanligvis løber til søen fra Schroonfloden, presses tilbage på grund af smeltevand i Paradox hvorved vandet siges at „løbe baglæns“. Mere om det på side 21.

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

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

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

Whittis landhandel

Der står „havecenter“ på det falmede skilt, men man kan også købe daglige fornødenheder, og der står en sodavandsautomat på verandaen og en vakkelvorn reol med eksempler på Hammill-parrets sære kunst. Det flossede flag ude foran står på halv. Stedet minder om et udtørret vandhul, og man kan næsten fornemme gribbene sidde på lur. Butikken bliver passet af *Norma Whitti* (der bor i huset), en bred og lavstammet dame sidst i 50'erne med smilende, dårlige tænder og døde, blege øjne. Hendes tøj er nusset og slidt og et par årtier bagud efter moden – hun står i skarp kontrast til de velklædte og unge bymennesker. Hun er hyggeracist – et træk der kan skrues på alt efter scenens intensitet: Fra „Sorte er så praktisk begavede og har god rytme“ til „Ham den nigger-føjelige præsident“ (Lyndon B. Johnson).

Fraværende familiemedlemmer: David (død), Emily („Em“, fraflyttet) og William („Bud“, i Vietnam).

Karaktererne kommer der for at købe ind, eller bare fordi det er den eneste rigtige butik i byen. Der er aldrig låst selvom butikken har formelle åbningstider, og man kan altid ringe på en klokke for at tilkalde Norma. Der lugter muggent af ting der har stået for længe, og af sur karklud omme fra privaten. Hun har ikke meget at sælge, men nok til at de kan få en forsinket morgenmad. Måske kan hun tilbyde at smøre en sandwich til senere og derved give en anledning til at de kan komme tilbage.

Ubehag: Butiksdød og menneskeligt forfald

Der lyder en kraftsløs, klagende stemme inde fra et baglokale. Men da Norma dukker op, bærer hun en maske over sin sorg. Adspurgt om gråd fejrer hun det til side, men anerkender at det er

en svær tid: Hendes mand er død for et par uger siden, og Norma passer butikken, men hun er apatisk. Deres voksne datter, Emily, har skrevet at hun nægter at komme hjem, og det har noget med uhyrligheder i dalen at gøre. Sønnen Buds hilsen fra Saigon lyder næsten som et afskedsbrev (avisudklip bag disken om Amerikas store mobilisering og de første kampe kan minde spillerne om de historiske omstændigheder). Norma insisterer på at vise begge breve frem (de er vedlagt scenariet, og du kan overveje at give dem til spillerne uanset hvilken scene du vælger – de kan bare ligge fremme). Hun sukker over Crawford fordi han ikke har formået at hjælpe byen og ikke hører til selvom han er kommet her som barn – han er ikke rigtigt en af dem.

Hovedindtrykket er mismod og forfald. Norma vil hjælpe og snakke så længe karaktererne vil, men så snart de er gået, hører de atter den opgivende, klagende sorg indefra, det afblegede Stars and Stripes blafrer en enkelt gang krampagtigt, og stilheden lægger sig igen over huset. Det her er Skinnets passive, eroderende effekt: Det tømmer mennesker og natur for liv, langsomt, men sikkert.

Hvis der er brug for det, er Norma også en udmærket sladretante der kan male et dystert billede af „livet“ i dalen og dermed bringe Skinnet lidt mere i fokus.

Norma (ubehag): Stille desperation, apati, manglende indsigt i sin egen situation. Sukker dybt og stirrer fraværende.

Uhygge: I følelsernes vold

Da karaktererne nærmer sig havecentret, hører de brok, klynk og forbandelser fra den modsatte retning. Det er Norma der er på vej tilbage til huset efter at have hentet varer ude ved hovedvejen. Whittis truck er gået i stykker, så mens David har været syg – og nu hvor han er død – har hun hentet sagerne i en trillebør, og hun kommer sjoskende tungt mens karaktererne står uden for butikken. Trillebøren tipper indholdet ud på jorden, og karaktererne kan hjælpe med at samle det op og sætte gang i en samtale.

I starten er Norma mistroisk over for de fremmede og ikke interesseret i hjælp. Hun ser fjender overalt: Storbysnuder kommer for at se ned på jævne folk; Crawford har gang i unaturlige ting i sit hæslige hus; staten eksperimenterer på sine borgere; russerne bruger hjernevask mod dem; satellitter udsender radioaktiv stråling; negere spreder vold og kriminalitet osv.

Lige nu har hun et særligt indædt had rettet mod mekanikeren Don. Don nægter at reparere bilen fordi han i årtier

har ligget i en uforklarlig fejde med David. Hun anklager ham for at være syg i hovedet og af fremmed blod. Hun er sikker på at han ikke kun flænses dyr, men også turister – særligt de letpåkledte piger fra syndige storbyer. Han kommer fra en slægt af mordere og vil dræbe dem alle sammen. (Hun har gemt en avisnotits om nogle mord i 1896, vedlagt scenariet).

Norma kan fortælle at der med mellemrum kommer soldater „på øvelse“ forbi, og hun har også set fremmede folk snuse rundt i området (forskere fra forsøgsstationen). Hun ved ikke hvor de holder til, men de har nok en raketbase eller noget i bakkerne. Hun får hurtigt rodet sig ud i paranoide konspirationsteorier om „kommunisterne“, og hvis hun hører om karakterernes formål her i weekenden, vil hun rase over den moderne livsstil der driver ungdommen til selvmord og stoffer.

I sin formørkede tilstand lader hun sig let styre af de mest basale følelser. Det er ikke kun hendes mistro, men også hendes sorg og fortrydelse over tabet af begge børn. Hun begynder i scenen at forveksle en eller to af karaktererne med sin søn og/eller datter. Hun vil trøste, kærtegne, undskylde – men på en modbydelig måde, uden fortrydelse eller ægte kærlighed. Omklamrende, overbærende, sygeligt. Måske vil hun bede „sine børn“ sætte varer på plads for hende, „for hun er så træt, så træt“, eller servere klamme levninger for dem.

Norma (uhygge): I primitive følelsers vold, veksler mellem ynkelig og nederdrægtig, mistro og ulykke. Truende aggression lige under den skrøbelige overflade.

Rædsel: På trettendedagen opstanden fra de døde

Der lyder grynt og baksen fra bagsiden af butikken. Norma er i færd med at grave et hul. Hun er travlt optaget og har ikke tid til at åbne butikken. Den eneste måde at trænge igennem til hende er at tilbyde at hjælpe. Ved siden af hende ligger et lig: David, i sit søndagstøj. Norma har skovlet et lag kalk over for at forhindre smitte og stank. Kalken fremskynder imidlertid også nedbrydningen hvor det kommer i kontakt med væske, så kødet er pletvist ætset mere eller mindre af knoglerne. Samtidig har hun tydeligvis forsøgt at opbevare liget så længe som muligt, så karaktererne kan finde spor efter det i en kummefryser og kropsvæsker i en sofa.

Norma er ikke sammenhængende, men fabler om at holde sin familie samlet, og at han skal være tæt på sit hjem når han vender tilbage. Hun har haft visioner af at Skinnet kan overvinde døden (det er halvt rigtigt – bortset fra at det

Don's Garage

ikke skelner mellem liv og død, snarere mellem sjæleløst og animeret).

Her er Skinnet en aktiv kraft, og hvis du finder det passende, kan Norma meget vel få sin vilje: Davids fingre dirrer, og øjnene bevæger sig tydeligt under lågene – bare lige et glimt, nok til at freake ud over og betvivle hvad man så. Efterfølgende, når de går gennem byen og skimter de stivbenede, vaklende beboere, kan de undre sig over om de mon er levende eller døde.

Denne scene kan knyttes sammen med Lake Paradox Club og spøgelseshistorierne, og den kan også pege hen imod det animerede genskin af Crawford – eller skabe en ubehagelig fornemmelse ved tanken om at han fik sine forældre begravet på en tue i søen (det er dog ikke noget scenariet forfølger).

Norma (rædsel): Ensporet og vanvittig, påståelig, overtroisk, irrational. Udlever en syg fantasi.

Vanvid: Den døde enke

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

Skinnet er til stede som en tone i baggrunden. Karaktererne kan fornemme en tilstedeværelse af ondskab eller måske ligefrem ane en giftig glød i baggrunden.

Norma (vanvid): Dyb fortvivlelse. Underlagt kræfter hun ikke forstår. Vil videregive skyld. Byg op til selvmordshandlingen med langsom, uafvendelig gru.

I udkanten af landsbyen ligger Don's Garage, et lille værksted drevet af *Daniel 'Don' Laroche*, en excentrisk gubbe med rødder tilbage til franske pelsjægere, de såkaldte *coureurs de bois* („skovløbere“). Don har været her længst af alle – det kan nogle af de andre i byen eventuelt bringe op. Han har fungeret som handyman på Briar House og ellers på tankstationer og som altnuligmand i oplandet. Han er ikke stor, men besidder en stærk karisma og en indebrændt, farlig energi, og han er pakket ind i flere lag tøj og jagtudstyr. Han har et busket fuldskæg og vilde totter af langt og trevlet sølvfarvet hår – en blanding mellem en survivalist og en hjemløs. Don er ekstremt mistroisk over for fremmede – uagtet at hans egen slægt er franske tilflyttere – og nærer en særlig foragt for storbymennesker. Nymodens tiltag som fjernsyn og moderne komfort vækker kun afsky. Værkstedet og huset er faldefærdigt og tydeligt et gør-det-selv projekt. Grunden er overgroet, og skoven presser sig på fra alle sider. Flere rustne køretøjer og containere står blandt ukrudt og bunker af skrot og skrammel. Her lugter brændt og besk af motorolie.

Karaktererne opsøger ham måske med tanke på at få repareret deres bil eller få tips til at finde Crawford i skoven fra en erfaren jæger. (Hvis han går med, kan du senere eskalere til *rædsel* eller *vanvid*). Don har også en jagtthytte ude i skoven, og hvis det passer bedre, kan du let flytte scenerne dertil. Han er en af de få i byen der kommer lidt omkring.

Ubehag: Handyman

Don står og roder med motoren på en turkis og rustrød pickuptruck da karaktererne ankommer. Han er ekstremt mistroisk over for fremmede, og han har aldrig tilgivet Andrew at bygge Briar House som han anser for en skamplet – hvilket ikke har forhindret ham i at arbejde der. Det gør ikke nogen forskel at Andrew har en tilknytning der går endnu længere tilbage, via Lake Paradox Club. Måske bundet det i det samme had, men han er overbevist om at huset har mørke hemmeligheder. Der foregik en vældig masse byggeri i sin tid. Don er muligvis drevet af fjendskab mod Crawford, men han er faktisk en god kilde til Andrews historie. Bliver karaktererne for kammeratlige, reagerer han bidsk og truende – de skal ikke tage hans velvilje for givet.

Adspurgt om han kan fikse deres bil, vil han sætte dem til at skubbe hans pickuptruck i gang. Motoren starter, og han kan også fikse karakterernes – hvis det passer ham. Han skal overtales

Reklameinspiration

- *Familieidyl i small-town USA*
- *Oplysning som vejen til social retfærdighed*
- *Godt naboskab og patriotisk årvågenhed*
- *Amerikas glørværdige krigsindsats mod Den røde fare*

til at kigge op forbi huset senere. Hvis dét bliver udgangen, bør du bruge vanvidsscenen Øksemorder som payoff. Noget for noget.

I et af skurene har han selvfølgelig sit eget hjemmebrænderi. Han vil byde på en drink af et beskidt blikkrus. Det brænder ubehageligt, og det er destilleret på planter fra dalen der indeholder Skinnets sygdom. Det kan være en anledning til at uddele nogle stikordskort – dystre visioner eller indblik i Skinnet (bilag: *Mysteriet i Paradox*).

Han har kun foragt til overs for svæklinge. Han vil ikke blive voldelig (endnu), men bliver han presset – fx sagt for meget imod – får de en advarsel om at skride, og så henter han et jagtgevær. Tid til at gå – ellers *vil* han skyde for at dræbe „indtrængende“.

Don (ubehag): Fjendtlig. Bedrevidende. Hemmelighedsfuld. Hele samtalen er en udfordring eller test.

Uhygge: Jæger

Don overrasker karaktererne, fx mens de går rundt på hans grund og leder efter ham, eller på vej gennem skoven. Han bevæger sig hele tiden rundt mens han taler. Han udstråler farlighed og bruger sin fysik: kommer lidt for tæt på folk, søger øjenkontakt, knusende håndtryk, „venskabelige“ brydergreb.

Skovmanden Don kan fortælle at skiftet i vejret tyder på at floden snart vil løbe baglæns – måske allerede i dag (sandt). I og med at Skinnet har været her lige så længe som ham selv, er alt det sære ved dalen almindeligt for Don, og han vil snarere fremlægge det som naturligt og resten af verden omkring dalen som syg. En virkelighedsopfattelse der i løbet af dagen kolliderer med hans sanser og fornuft efterhånden som Skinnets indflydelse bliver tydeligere og driver ham ud over kanten.

Han vil tilbyde at tage dem med på jagt. På den måde kan du bruge Don til at fremhæve de unaturlige naturfænomener for spillerne på en meget ligefrem måde. Han har erfaring og tricks til at se det usynlige: opfange antifarver ud af øjenkrogen eller skelne subtile mutationer i planter og dyr. Det sker selvfølgelig med en sygelig og skræmmende fascination. Han kan også tilbyde at lade dem holde hans gevær – måske bruge kikkertsigtet til at se noget der kun er synligt gennem skopet. Presse dem til at skyde og dræbe, eller håne dem for ikke at have en naturlig blodtørst.

Han kan fortælle hvordan man kommer op til sendemasten på Peaked Hill. Han ser den som symbol på mennesket der med teknologi forsøger at undertvinge naturen – og de vil fejle.

Denne scene kan uden videre omplantes til hvor som helst i skovene omkring Paradox Lake.

Don (uhygge): Fysisk powerhouse. Konstant i bevægelse. Nærgående. Sygelig fascination af det unaturlige og menneskets voldsdrift. Dødsforagt.

Rædsel: Slagter

I denne scene melder han sin ankomst med blod. Måske kommer karaktererne forbi et friskt jagtbytte der stadig drypper blod. Måske er en af landsbyboerne ligefrem faldet omkuld og død en „naturlig“ død. Måske dukker han bare pludselig frem mellem træerne med blod op til albuerne.

Don er fanget i sine vrangforestillinger om dalen. Han ser tværs gennem tid og rum. Don er født på natten for himmelfænomenet der bragte Skinnet til jorden – eller det er i hvert fald sådan han selv fortæller det. En nat hvor ulvene og de gale hylede i kor. Han husker det og fortæller som om han var til stede. Hvis han fornemmer han har et publikum, vil han gengive legenderne om sine forfædre der slagtede en vicesherif *lige* derhenne (usandt). Det kan på samme måde som under *uhygge* (Jæger) bruges til at gøre Skinnet nærværende.

Hans hud er ekstremt vejrbidt og solbrændt. Hvis man kommer til at se mere af ham (hvis han fx kræn-ger jakken af og slipper en dyrisk side løs), kan man se at det faktisk nærmest er forbrændinger der har gjort huden skorpet som en udtørret havbund. Det er mange år i Skinnet lys der har brændt hans ydre (hvor andre er blevet ædt op indefra).

Hvis du vil give den fuld skrue, og I nærmer jer et klimaks, er det også muligt at han ligefrem selv har dræbt. Hans bytte kan være en fra byen, en vandreturist, eller i yderste tilfælde en karakter.

Don (rædsel): Ensporet og vild, overtroisk og irrationel. Befinder sig i en fantasiverden der er præget af vold og den stærkes ret.

Vanvid: Øksemorder

I den eskalerende slutfase kan han, hvis det virker passende, gå amok på karaktererne eller de andre lokale med en økse, som et callback til mordet i 1897.

Stjerneskuddene (eller hvad det er der har vist sig på nattehimmelen) gør Don gal og overordentlig farlig for sine omgivelser. Det er en meget fleksibel scene, og den kan trækkes ud og bygges langsomt op med lyde fra skoven, trusler råbt på fransk, måske endda fundet af en øksedræbt hund. Udover hans evne til at bevæge sig rundt i

skoven har han også sin gamle, rustne truck der kan bruges som våben.

Da karaktererne møder ham, er hans fornuft fuldstændig væk. Han er drevet til blindt raseri af Skinnet, og samtidig har det forvansket hans had og frygt, og en del af hans hjerne er trukket tilbage til den nat i 1897 hvor Skinnet kom til jorden og drev en gruppe franske pelsjægere til mord. Du behøver ikke holde igen med Don – han skal (formentlig) ikke slå nogen ihjel, men du har fortælleretten, så lad ham bare hugge en karakter ned netop som de tror de har talt ham til ro. Ofret dør ikke, men mister måske et par fingre eller brækker armen – nok til at det gør ondt, men ikke kommer i vejen for sidste del. Karakterer der har fået fingrene i våben (Normas gevær eller måske en tjenestepistol fra forsøgsstationen), er fuldt ud berettigede til at gribe til nødværge. Men sørg for at det bliver inkompetent og pinefuldt for alle parter. Slutresultatet bliver enten Dons død eller forsvinden ud i skoven. Måske bryder hans skorpede hud pludselig brand, eller et tilsyneladende kikset slag knuser hans sprøde krop.

Skinnet kan samtidig manifestere sig som unaturlige lyde og ildelugt fra skoven, eller et underligt skær på himlen, måske noget der ligner et miks mellem nordlys og en meteorregn.

Don (vanvid): Skinnet lyser ud af hans afsindige øjne. Dyrisk – vejrer, hyl, brøler, knurrer. Vanvittig latter og barnlig fryd over blod.

Reklameinspiration

- *Naturskønhed og Amerikas vilde landskaber*
- *Det nye Zephyrs farvetro billedgengivelse*
- *Historiefortælling*
- *Den excentriske gubbes lune lommefilosofi*

Paradox Arts & Crafts

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

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

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

Karaktererne kan møde dem som interessante typer i en ellers død by, og der er eksempler på deres kunst i Briar House og landhandlen. Måske er parret ligefrem draget mod de spændende spillere.

Ubehag: ... men hvad betyder det?

På vej gennem Severance, ser karaktererne Hammill-parrets hus skille sig ud. Der er en skulpturudstilling i den overgroede have, og der hænger kunst på ydervæggene. Der er noget dragende ved synet (der bunder i den underbevidste forståelse af at de ser en repræsentation af Skinnet der ellers endnu er usynligt). Kunstnerne hænger livstrætte ud og hvæser lidt ad hinanden, men lever op da de indser de har besøg fra storbyen.

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

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

Linda og Mitch kan fortælle at de har haft flere snakke med Andrew om at formidle den særlige magiske stemning omkring sønen (faktisk er det nu flere år siden, men tiden er skredet for dem). De talte om hvordan den ligesom har et budskab der gerne vil ud til resten af verden. En af dem vil forsøge at kommunikere telepatiske med karaktererne.

terne – uden effekt, men sådan føler de sig selv i kontakt med dalen.

Scenen kan bruges til at give karaktererne info om Skinnets egenskaber (*Mysteriet i Paradox*) og til at diskutere Crawfords ideer om reklamen.

Linda & Mitch (ubehag): Spacey, men endnu ikke decideret gale. Sære, flyvske, fraværende, drømmende.

Uhygge: Farver fra rummet

Karaktererne kommer som før forbi det private kunstudsalg, men situationen tager en mere syret drejning. Ved første øjekast fremstår ægteparret lidt som narkovrag: De hænger ikke bare ud, men virker døsig og påvirkede, og deres kroppe er tydeligt udtærrede. De kommer sig lidt når de indser at de har gæster („kunder“), og snart er de flagrende og maniske, men stadig sært fraværende – helt uden situationsfornemmelse. De spilder ned ad sig selv, udstøder pludselige latterskrig eller klagende gråd, bliver grebet af en uimodståelig trang til at male ... med en af karakterernes sminke eller tegneredskaber. De er helt uberegnelige.

Inde fra huset lyder statisk summen fra en bunke fjernsyn der kun viser støj – ind imellem dog afbrudt af glimt af pausebilleder, kriminalserier eller noget der ligner sonarflimmer. Hele huset, og al kunsten derinde, er badet i et skær fra en anden verden der ikke burde være så intenst i dagslyset. Lyden er mudret, men der er en undertone der river i nerverne, og hvis man lytter i et minuts tid, begynder man at høre messen, melodisk fløjten og fjerne skrig. Det ligner en kunstinstallation, men for parret er det bare deres fjernsyn.

Kunstværkerne i deres butik/hjem (se beskrivelsen under *ubehag*) vil i løbet af ret kort tid give karaktererne kriller, og når de kigger nærmere på dem – de virker underligt dragende – kan de bruges til at presse på med nogle af de negative effekter der er beskrevet i del 3.

Linda & Mitch (uhygge): Junkietyper – hulkindede smil og stirrende øjne. Svækkede, døsig, men med pludselig manisk adfærd.

Rædsel: Cult of personality disorder

På vej gennem byen bliver det klart at Severances indbyggere trisser afsted med noget der næsten ligner et formål, og de stimler sammen omkring Arts & Crafts. Mindst en snes zombielignende gamle mennesker står og stener eller skælver krampagtigt mens deres svigtende bevidsthed stiller ind på Skinnets frekvens gennem parrets kunst-

værker. Nogle af dem udstøder sære lyde og klagende gisp. De er som grebet af en uhellig trance. Det er et bizart og ubehageligt optrin. Nogle af dem forsøger måske halvhjertet at „koble“ en karakter sammen med et kunstværk for at få dem til at forstå – om der skabes kontakt, er op til dig og spilleren.

Linda og Mitch har en sidste opblomstring inden deres nært forestående død. Deres forbindelse til Skinnet er nu så stærk at de virker som et fyrtårn for de hjernevaskede beboere i landsbyen, og der er opstået en slags kult omkring dem. Parret kan bruges til at kommunikere direkte med karakterernes underbevidsthed, på samme måde som drømmene gik ind og plantede ideer. De er på den måde et belejligt redskab hvis du vil have Skinnet til at „sige“ noget.

Der er mange muligheder for små optrin her: En af „kultisterne“ går i krampe og ser ting der får ham/hende til at rive sine øjne ud (hvilket kan vække visioner i den karakter der drømte noget tilsvarende). Andre falder på knæ og tilbøder karaktererne, skærer sig måske endda til blods som et offer. En har drukket fortynder og maling og kaster en kvalmende regnbue af blod og farver op. Enten Linda eller Mitch sidder på en trone af kunst, måske med de flakkende fjernsyn bag eller foran sig – og det går langsomt op for dem der ser nærmere efter, at han/hun er død. Den blinde tilbedelse, de rige farver, æstetikken osv. er nærmest som en levende reklame.

Det er også muligt at flytte disse optrin ud i byen, fx som en procession eller et rite i det eneste gadekryds.

Linda & Mitch (rædsel): Spaced-out i en feberdrøm. Overjordiske, karismatiske, næsten æteriske. Taler ikke meget, og kun i billeder, drømmeagtigt.

Vanvid: Et malerisk mareridt

Mitch og Linda er endegyldigt drevet fra forstanden. I det følgende går jeg ud fra at de er gået til Briar House mens karaktererne har været ude, men scenen kan også foregå i deres eget hjem.

Mitch har malet ud over flere forskellige store flader, herunder gulve og vinduer. Hans farver glinser af et overjordisk skær – det er spor af Skinnet der er blevet aktivt i takt med dets vågnende bevidsthed. Han er selv smurt ind i maling, men han har også benyttet sit eget blod, og en del af hans ansigt er horribelt ætset af ufortyndede opløsningsmidler iblandet raffineret materiale fra stjernerne. Linda har smadret vægge og paneler af farvet glas og plastic og skabt en portal der viser indgangen til Crawfords bunker. De skarpe,

takkede kanter har revet hendes klæder og kød til blods, og flere af hendes knogler er forvitret indefra og brækket, så selve hendes krop udgør et makabert kunstværk i sig selv.

De vil muligvis kunne overleve med behandling, men de er tabt for verden og fanget i en ekstase. Ligesom i Lovecrafts novelle vil døden være en mere nådig skæbne, og det må du selvfølgelig gerne spille på. Ikke at gøre noget kan næsten ses som at have erkendt Skinnets overmagt. Enhver der fordyber sig i disse nye kunstværker, vil i løbet af kort tid gå fra forstanden. Det er en fin anledning til at skubbe karakterer ud i et kortvarigt anfald af sindssyge.

Linda & Mitch (vanvid): Døende, men reagerer ikke på den ekstreme smerte – den er omsat i ekstase. De stirrer direkte ind i Skinnet.

Reklameinspiration

- *Alle har fortjent æstetik, kunst og lækkert design*
- *Modernitet – nye ideer og skønhedsideal*
- *Lære at se nye former og farver – berige sanserne*
- *Ung kærlighed trumfer materiel lykke*

Lake Paradox Club

Den gamle landklub ligger øde og henfaldende hen. En samling træhytter bygget i 1910 med kortvarige ambitioner om at lokke turister til der ønskede sig fredlydt natur og langt til de nærmeste naboer, men alligevel relativt magelige omgivelser. Det blev aldrig rigtigt populært, og i 1930 lukkede stedet endegyldigt. Hovedbygningen med klublokale (nærmest et forsamlingshus, ikke noget fornemt), en lille restaurant og bådhus og de tilhørende beboelseshytter ligger der stadig, men har ry for at være hjemsøgt, og stedet er i dag meget forfaldent. Det sker dog at unge campister der alligevel er i området, udfordrer hinanden til at bade mere eller mindre afklædt fra den livsfarlige badebro om natten hvor flakkende lys bevæger sig som genfærd blandt de faldefærdige træhuse.

Der er ingen personer at spille op imod her, blot tomme bygninger og en anledning til at gå rundt og kigge lidt. Men det kan godt være beboet af åndesyn (*rædsel/vanvid*).

Der er forskellige indgange hertil: Det er den mest iøjnefaldende bygning i Severance, og spilpersonerne vil

have set adskillige billeder af klubben i Briar House. Du kan også se bort fra selve bygningerne og blot benytte det følgende som inspiration til hændelser ved søen.

Ubehag: Fortidens hvirken

En almindelig gåtur rundt mellem bygningerne afslører forskellige spor og en stigende fornemmelse af en uset tilstedeværelse, men ikke noget dramatisk.

De kan finde:

- En mindeplade over Andrews forældre der var vigtige donorer til klubben.
- Årgangsbilleder hvor familien Crawford optræder. Man kan se mismodet sætte ind over årene, og omkring Andrew er der på det sidste billede en lille misfarvning (Skinnet).
- Billede af en lystfisker med en unaturligt stor fangst.
- En kunstners fremstilling (kultegning til brug i aviser) af meteor (?) over Paradox Lake i 1897.
- Indtrængende har ad flere omgange smidt ølflasker og efterladt håndklæder og den slags.
- Der er også emballage fra langtidsholdbare rationer og et par efterladte blikbeholdere der ligner noget fra militæret. En trefod har prikket huller i det mørnede trægulv – måske til et maskingevær? (Nej, faktisk bare til en teleskopkikkert).

I mangel på en forklarende biperson, kan du bare opsummere for karaktererne som om de har efterforsket en række spor: De kan udlede Crawfords historie; soldater på øvelse har muligvis brugt klubben som lejr (faktisk er det folk fra signalkorpset der har haft en lytte-/udsigtspost ved søen); noget kom til dalen i 1897. Omdrejningspunkt for det hele er søen.

Uhygge: Paradoks

Søen ligger i hjertet af Paradox-dalen, det er forår, og det ville under normale omstændigheder være naturligt for karaktererne at springe i vandet – og lige i disse omstændigheder er der måske endda noget der nøder dem endnu mere.

Det udvikler sig til en drift at hoppe i. Når de først er under vandet, er det oplagt også at antyde glimt af lys, enten i søen eller på himlen set gennem den glimtende overflade. Men kun som antydet mystik – det er ikke klart hvad det er, men du kan godt vække billeder hos spillerne af hvilende Cthulhu-mythos i dybet. Hvor dyb er den sø egentlig? Var det tang eller fangtråde? Hvor mange øjne havde den fisk lige? Hvor kom det sære lysglimt fra når solen ikke er fremme?

Mens de er i vandet indtræffer paradokset der har givet dalen sit navn: Det stigende smeltevand i søen presser strømmen tilbage i Schroomfloden der skifter retning. Det er normalt mindre dramatisk end det lyder, men der er mere på spil i den her weekend. Karaktererne mærker det som en sugende fornemmelse, og iskoldt vand mødes med varmere omkring dem. De får en sær fornemmelse af at tiden står stille, og dalen bliver helt tyst. Det kan kombineres med stikordskort om Skinnets natur og måske kortvarige hallucinationer.

Badescenen kan køres når som helst – karaktererne er hele tiden i nærheden af søen. Men det er naturligt at bygge videre på sporene af tidligere badende på den gamle badebro.

Rædsel: Druknedrømme

Jo længere tid man opholder sig i klubben, jo stærkere bliver fornemmelsen af at den er hjemsoget. De opfanger måske et glimt af bevægelse uden at der er nogen, eller hører musik fra et andet årti. Der lyder glade plaskelyde fra vandet der drager uimodståeligt.

Det her er en badescene som ovenfor, inklusive flodparadokset, men med øget drama:

Måske ser de en person gå bevidstløst ud i søen og forsvinde under overfladen – en turist eller en fra landsbyen. Et sært lys glimter i overfladen, og pludselig regner det med døde fugle. Eller det omvendte sker: Stimer af fisk springer på land, spræller og dør. Paradokset medfører også at de glimtvis kan se Skinnets ankomme i 1897 – eller hvordan det måske (i en nær fremtid) letter fra søen og breder sig ud i æteren via signaler fra satellitter. Synerne behøver ikke blive forklaret.

Det kan også være en karakter der er ved at drukne, nærmest hypnotiseret af noget i vandet. Måske en fornemmelse af at de kan finde svar hvis bare de dykker dybt nok ned. Det er også muligt at en turist er druknet af samme årsag, og de finder liget – en uplettet nøgen krop beboet af krabber, eller måske ganske friskt, men med en visnet, rådden eller muteret hånd (der har rørt ved farveglober på bunden). Bare pas på at der ikke går praktik i at ringe efter politiet og den slags. En mulig løsning er at de ser liget, men ikke er i stand til at bjærge det fordi det synker til bunds eller pludseligt forrådn.

Vanvid: Glansbilleder

Skinnet manifesterer sig stærkere i karakterernes bevidsthed og virkelighedsopfattelse fra det øjeblik de træder indenfor i hovedhuset. Klubben fungerer som en slags tv-studie der viser karaktererne deres foreløbige ide om

reklamen. „Skuespillerne“ er utydelige åndevæsner der viser sig på tværs af tid og rum. Skinnet bruger historiske scener til at mixe resultatet frem, så en mandlig hovedperson i reklamen fremstår måske som en preppy herre i 1920'erne-mode mens hans hustru er en ferierende dame fra 50'erne. Det er ikke nødvendigvis klart om det er noget der reelt sker, eller hvordan det ser ud for andre – måske er det bare nogle flakkende lys i de forfaldne stuer. Men effekten er nok til at påvirke karaktererne der passende kan få stikordskort om Skinnets egenskaber eller visioner om dets formål.

I stedet for at beskrive fænomenet som klassiske æteriske spøgelseslys, kunne det passende ligne fjernsynsflimmer eller et flakkende, svagt signal. For øget horror ser en karakter sig selv flakke ud og ind af eksistens. Skinnet kan også fremmane Andrew som barn eller voksen – og han kan kommentere på den reklame der udspiller sig. Det vil være oplagt at han herefter kalder dem tilbage til Briar House og klimaks.

Scenen som skrevet her, er nært knyttet til klubben, men noget lignende kunne også udspille sig i vandspejlet på Lake Paradox eller i tågen over søens overflade.

Reklameinspiration

- *Der er noget „derude“ – et signal fra en højere magt*
- *Forfølg dine drømme!*
- *Skinnet (tv-skæret) bringer lys og inspiration*
- *Videnskabelig forklaring kontra intuition*

Severances beboere

Den lille landsby består af en snes huse hvoraf kun lidt over halvdelen endnu er beboet. De enkelte huse ligger i deres egen lille lomme af træer, så man har ikke rigtigt fornemmelsen af by selvom de ligger så tæt at man let kan nå rundt til fods. De fleste beboere er gamle og apatiske og spiller ingen rolle i scenariet, og de vil alle sammen dø når Skinnet enten drives væk eller selv bevæger sig ud af dalen gennem tv-signalerne.

De lokale gemmer sig, men anes bag gardinerne. Skulle spilpersonerne få et glimt af en lokal på afstand, er de hostende, syge og sky. De undgår karaktererne, og hvis de insisterer på kontakt med de lokale, vil de kun stoppe kort op og

mumle undvigende. Men det er nok til at få et klart indtryk af hvor sjæleligt og fysisk forarmede de er – som om noget æder dem op indefra.

Alle (inklusive de personer der er lagt op til at tale med i det foregående) kan beskrive Paradox Lake som et usædvanligt smukt sted i Adirondacks – der er noget *helt* specielt ved det. De kan også fortælle at det ikke er usædvanligt for Andrew at gå ture eller sejle på søen – han skal nok dukke op, særligt hvis de har en aftale. Han anses for excentrisk, men ikke lige så uvelkommen som visse andre storbysnuder (karaktererne).

De bemærkede alle nattens „storm“, men har ingen forklaring og virker ikke bekymrede.

Ubehag: Den døde by

Der er helt, helt stille i Severance. De eneste steder med aktivitet er dem der er beskrevet nærmere i det her afsnit: Havecentret, Don's Garage, Arts & Crafts og Lake Paradox Club. Beboerne holder sig indendøre, ude af syne, lurar måske ud mellem persienerne på en creepy måde. *Fraværet* af liv er det ubehagelige.

Uhygge: Hjemsogte gader

En sitrende energi hviler over landsbyen, som fra højspændingsledninger. Fra husene stråler et statisk, flakkende skær fra fjernsynsskærmene, og radioapparater spiller hvid støj med fjerne undertoner af noget der muligvis er en gal mands tungetale. Karaktererne ser en dame stå i en gyde, men så flakker hun og forsvinder, som om virkeligheden mistede signalet.

Rædsel: De lysende døde

Hele Severance er ramt af en zombielignende epidemi. Indbyggerne driver rundt i halvmørket med skinnende øjne. De er uden for rækkevidde og ikke farlige – deres sind var for svage til at overleve Skinnets opstandelse. Men for stemningens skyld kan de godt stimle sammen om Briar House eller sendemasten og stå og visne i mørket med deres døde, lysende øjne. Hvis karaktererne rører ved dem, kan du lade dem brænde sig på dem, eller måske forvitrer de gamle mennesker og falder sammen i en askebunke. Måske ser de halvdøde og uhyggelige ud, men fra de stivnede kroppe lyder stadig en fjern klagen, en døende rest af deres menneskelige sanser.

Vanvid: En farvepalet af død

Den naturlige eskalering af ovenstående hændelse er at gøre beboerne aggressive. Enten fordi Skinnet driver dem til at angribe alt levende (dvs. spilpersonerne, for det meste andet i dalen er døende), eller fordi de besatte er drevet til vanvid og handler i sanseløs smerte. Uanset hvad skal du give karaktererne chancen for at nå frem til enten Briar House eller sendemasten, for Skinnet skal jo bruge dem. De får måske ligefrem fornemmelsen af at blive drevet dertil. Hvor målrettede, vedholdende og farlige de er, må de nærmere omstændigheder i jeres spil afgøre, men der er ingen grund til at have den her scene hvis ikke det er farligt.

3: Flydende tid

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

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

Del 3 kører parallelt med foregående afsnit: Hvor karaktererne kan bevæge sig relativt frit mellem de stedfaste lokationer, så er det her hændelser der udvikler sig i løbet af dagen, uagtet hvad spillerne finder på, og skal gøre det muligt for spilleren at styre historien og eskalere spændingskurven. I det følgende kommer forslag til hvordan du kan skrue op for stemningen og trusselsniveauet gennem scenariet.

Det er ikke meningen at *Paradox* skal udvikle sig til et actionscenarie – det er en snigende horrorstemning der er målet, så du skal ikke være bange for at bruge tid på beskrivelser (men sørg også for at komme videre til næste scene). Og forsøg altid at inddrage spillernes fantasi og indlevelse. Henvend dig direkte til en af dem og brug konkrete indtryk frem for at tale i generelle vendinger. Det giver dem mulighed for at spørge, „Hørte I andre også det?“ og inviterer til rollespil.

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

videre og påvirker tid og rum. Så længe fænomenet pågår (lige så længe Skinnet er i sin vågnende tilstand, cirka 24 timer), er det umuligt at slippe ud af dalen. I praksis bliver karakterer der forsøger at komme væk, ført på vildspor og bragt tilbage til udgangspunktet. Det er desorienterende og ulogisk, og karaktererne vil blive ramt af hovedpine, kvalme og forvirring indtil de er sikkert tilbage i dalen.

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

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

Fanget i paradokset

Skinnet er vågnet, og det forstærker det naturligt forekommende tilbageløb i Schroomfloden der har givet søen sit navn, Paradox. Man vil normalt ikke tænke nærmere over hvilken vej en flod løber hvis ikke man kender den i forvejen. Men denne gang strækker paradokset sig endnu

Skinnets vanvid

Skinnet er beskrevet overordnet i introduktionen, og der er mere i Appendiks, men i det følgende kommer jeg med mere konkrete eksempler på dets effekt på naturen.

Det er meningen at hver karakter rammes på vidt forskellige måder. Det fungerer ligesom med de *Mørke drømme* at hver spiller, på et passende tidspunkt efter at de har forladt huset for at lede efter Andrew, trækker/får et kort der repræsenterer deres oplevelse af Skinnet, *Mysteriet i Paradox*. Fordel dem ud lidt efter lidt. Brug dem til at give hver spiller subjektivt vinklede beskrivelser af det de ser, hører og lugter. Alle karaktererne ser det blå/grønne mos der natten over har bredt sig, men én bemærker måske hvordan det stadig synes at formere sig og udsender en kvalmende sød lugt af råd, mens en anden ser på det og hører stemmer der synes at stamme fra en vibration i væksten og lyder russisk eller i hvert fald fremmed.

Teksten på kortet går på hvordan karakteren forsøger at finde mening i Skinnet på bekostning af sin forstand, med andre ord noget at rollespille på. Men det giver også dig et redskab: Når en karakter først har fået indsigt i *Mysteriet i Paradox*, kan du målrette beskrivelser af farven som beskrevet i det følgende. (Hvis du ikke kan huske hvem der har fået hvilket kort, må du lige bede spillerne vise det frem).

Mysteriet i Paradox og den affødte galskab

Kortet beskriver hvordan mødet med Skinnet rammer spillerpersonernes psyke, og teksten i det her afsnit hvordan det rammer deres sanser. (Sindssygens navn står ikke på kortet).

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

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

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

Fysisk kraft: Sansninger i grænserummet: Subsoniske buldrende lyde eller sitrende, syngende klange, højere end øret kan opfatte. De små hår rejser sig, det murrer

i knogler, vender sig i maven og ringer i fyldninger. Karakteren fornemmer Skinnets pulserende kraft i naturen. Usynlige, men mærkbare energiudladninger.

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

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

Indtrykkene forstærkes i løbet af dagen som beskrevet her i del 3, og oplevelsernes voldsomhed skal følge med. I starten rammer det i korte udbrud og anfald der kan håndteres eller dæmpes gennem rollespil fra de andre karakterer, altså enten ved at tale til ro eller fastholde med tvang indtil det går over. I sidste del er det derimod passende at drive karakterer uigenkaldeligt ud over kanten, men mere om det i næste afsnit.

Skinnets navn

På mysteriekortene kaldes farven for Skinnet. Hvor ved de nu det fra? Jeg tænker det sådan at karaktererne med det de oplever i løbet af lørdagen, begynder at forstå nogle af Andrews mere ... inspirerede ideer fra aftenen, og hvad han egentlig mente når han talte om et skær, eller „Skinnet“. Du skal ikke bruge udtrykket i del 1 – det er først noget de udleder nu, ud af sammenhængen. Det vil give spillerne en følelse af at deres karakterer kommer tættere på en forståelse, en eureka-oplevelse.

Blasfemisk natur

Selvom de ikke ved ret meget om dyre- og planteliv, vil karaktererne i løbet af dagen møde

insekter, fugle og pattedyr der enten er deforme, overdimensionerede eller udviser anormal adfærd i en grad, så det ikke er til at tage fejl af.

Plantevækster

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

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

Dyreliv

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

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

mellem træerne med øjne der lyser grønligt i skumringen, og et gevir der er snoet i umulige, fraktale former. Bugtende former plasker i søen, og små, kriblende fangarme spiller fra klakkende skaldyr der i hobetal er skyllet op på en badebro.

Manifestationer

Skinnet holder øje med dem, og det er i stand til at skabe illusioner i området omkring Paradox Lake. Det forvansker ligefrem fysisk stof, så synerne kortvarigt bliver virkelige, men falder så tilbage i sin oprindelige form. Det gør du i praksis ved at tage udgangspunkt i de ideer der er kommet på bordet i arbejdet med reklamen, enten under brainstormen i del 1 eller via de små puf der gives løbende ved lokationer i del 2.

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

Pointen er her at koble reklamen og Skinnet så tæt sammen med spillernes input som muligt, så det er meget afhængigt af hvad der er foregået omkring jeres spilbord. Men hvis de ser at deres tanker om reklamen faktisk spiller en rolle, bliver det lettere at fastholde den som tema gennem del 2, og I får et godt oplæg til del 4, klimaks.

Menneskelig svaghed

Endelig kan du spille på karaktererne selv. Hvis ikke allerede det står klart for spillerne, kan du på det her tidspunkt være ret åben om at scenariet giver den bedste oplevelse hvis de er villige til at lade deres karakterer være skrøbelige. Både indtil, og over for den overnaturlige trussel.

Brist

Hver spilperson fik i starten et positivt **Karaktertræk**, men de har alle sammen en skyggeside, en **Brist**. Det er ment som ekstra benzin på bålet til rollespil mellem karaktererne. Når du giver dem en **Brist**, beholder de deres oprindelige **Karaktertræk** – det kommer bare i et nyt lys.

Der er to strategier til at uddele dem: Enten lader du det styre af et bestemt tidspunkt. Det kan være når de vågner med fysiske eller mentale tømmermænd efter en nat i Briar House, eller når de bevæger sig ud i naturen hvor Skinnet råder. Eller også lader du det ske mere dynamisk, fremprovokeret af handlingen. Det kan fx være når karakterer kommer op at skændes, eller når de oplever noget ubehageligt der trigger deres indre dæmoner. Det første er lettere at håndtere, men også lidt mekanisk. Med den anden løsning vil der potentielt være nogen der aldrig får deres **Brist**, og i så tilfælde vil jeg bare stikke dem kortet når de er fremme ved klimaks, så ingen kan vide sig sikre mod Skinnet.

Hvis du har rigtig gode spillere, er der en „risiko“ for at de selv har formuleret svagheder for deres karakter. I det tilfælde giver du dem kortet og forklarer at det er okay at bruge deres egen udlægning – det vigtigste er at de har forstået pointen: Deres **Brist** er naturlige forsvarsværker de har rejst i sig selv for at udstråle succes og et overfladisk selvbillede af perfektion.

Sladder

Derudover har de jo også deres kollegiale **Rygte**. Og hvis du virkelig vil puste til intrigerne mellem spillerne, kan du introducere rygtets skyggeside: **Sladder**. Hvis en karakter har stillet sig i opposition til en eller flere af de andre, kan du lade alle andre end den karakter se hvad andre i *virkeligheden* tænker om hende. Når først de er introduceret, er det kun naturligt at flere spillere vil bede om se kortene for de andre. Sådan er det med sladder og bagtalelse: Det breder sig.

Det her er potentielt et hårdt virkemiddel, så brug det med omtanke. Hvis spillerne går op i intrigespillet, er det sikkert fint. Har de været mere forsigtige med at udvikle deres karakter, eller de er mere generte, kan det godt være voldsomt. Det skal ikke føles som mobning.

Karakterbrist

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

Sladder

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

4: Signalet

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

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

Efter et passende antal scener i byen og dertilhørende opbygning af Skinnets magt er det tid til klimaks der falder i to etaper: den sidste stemningsopbygning og det endelige opgør i bunkeren. For at gøre det let for dig at lade handlingen følge spillerne rundt i dalen, er der to forslag til hvor og hvordan du kan placere bunkeren og iscenesætte klimaks: enten under forsøgsstationen på Peaked Hill eller under Briar House. Er de eventyrlystne, kan de tage en gåtur syd om søen, gennem Severance og ende på Peaked Hill. Er de mere forsigtige eller optaget af rollespil i huset, kan hændelser komme til dem, og I kan have slutspillet under Briar House. Resultatet er på de store linjer det samme: Skinnet forsøger at vinde karaktererne for sin sag, og der er ingen vej væk før det opgør er slut.

Hovedparten af scenariet udspiller sig mellem de to faste scener: ankomsten til sommerhuset og klimaks. Forløbet derimellem er meget frit, men det er ikke meningen at karaktererne kun skal enten blive i huset eller gå direkte til sendemasten uden at opleve noget. Uden de mellemliggende scener bliver forløsningsfladen flad. Men hvis spillerne har fanget ideen og selv løber med bolden – spiller på intriger og voksende vanvid – er det en reel mulighed at I selv skaber det mellem-spil. Go for it. Nogle af de scener jeg har foreslået, er desuden fleksible, så rædslerne kan komme til spilper-sonerne, eller de kan bare tjene som inspiration.

Mørket falder på

Slutspillet indvarsles af et unaturligt vejrskifte der markerer at Skinnet går ind i sidste fase af sin opvågning. Det betyder belejlighedsvis at det er lige meget hvornår på dagen du går over til klimaks: Det vil uanset hvad foregå i et passende uhyggeligt tusmørke. Der er tusindvis af stjerner, men også snefnug i luften, og det hele spejler sig i den blanke sø – som en flimrende fjernsynsskærm.

Genskinnet

Da Skinnet rørte på sig i nat, stod Andrew op og fiksedes sikringen i huset. Derefter gik han ned i bunkeren (eventuelt efter en natlig travetur til sendemasten). På det tidspunkt gik farve og menneske i forening. Legemet sank sammen og har ligget der siden, men et genskin, en hul kopi, vågnede i dets sted, og det har brugt dagen på at oprette forbindelse mellem huset og sendemasten. Det er genskinnet der møder karaktererne efter dagens søgen.

Kopien af Andrew er på alle måder overbevisende, men alligevel med enkelte særheder: Hans hænder er beskidte (faktisk også forbrændte, men det ser man ikke umiddelbart), og han virker først lidt ved siden af sig selv. Hvis nogen rører ham, vil de mærke en let summen fra ham – som en ganske svag elektrisk udladning. Efterhånden kommer han mere til sig selv og insisterer på selv at gå. Han følger karaktererne ned i bunkeren hvis de ikke allerede er der. Der mister genskinnet lidt af sin fasthed, det flakker og summer statisk, men bliver i lokalet og kan tale på vegne af Skinnet.

Genskinnet er din ven. Det er gennem ham du kan gå ind og blande dig i slutspillet, prikke til uvenskaber (og *Brister*) og formidle Skinnets vilje.

Bunkeren under huset

Når karaktererne vender tilbage til Briar House, er der et uhyrligt skær over huset. Hvis du har andet du gerne vil have fyret af, er det sidste chance inden klimaks. Se evt. Et malerisk mareridt (vanvidsscenen under Arts & Crafts) for ideer til hvordan huset kan fremstå anderledes.

Denne gang er den skjulte indgang til bunkeren synlig, eller Andrews genskin kan vise vej. En

metaltrappe bag en skjult dør i bryggerset fører ned. Man har groft sprængt vej gennem klippen og installeret metaltrin i den rå spalte. Kabler, ledninger og rør løber ned i skakten parallelt med trappen der fører ned til et lille beskyttelsesrum. Der er ikke så langt ned.

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

Mellem det der mest af alt virker som tilfældigt skrammel, står et skrivebord med elektronikværktøj. Det er her Andrew har arbejdet på sine geniale opfindelser. På bordet og gulvet ligger noget der ligner glasskår: glober fra søen der har indeholdt Skinnets kim. Et depotrum er fyldt med flere kasser af kuglerne beregnet til at indgå i det nye Zephyr-tv's billedrør. Kuglerne varierer i størrelse fra en baseballbold til en fodbold, og der er omkring 100 af dem (og flere ligger på søbunden). Der er et regnbueflimmer i deres glinsende overflade, som olie på klart vand. De er tunge, men skrøbelige og hule. En funklende dis undslipper dem og fordamper hvis de går i stykker.

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

Andrews skæbne

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

Under sendemasten

En gåtur syd om søen, gennem Severance, fører naturligt til Peaked Hill. Du kan eventuelt lade spor pege derhen: Kunstnernes værker afbilleder antennen; Dons vrede er rettet mod indtrængende fremmede; Norma er fuld af konspirationsteorier; observationsposten i Lake Paradox Club tyder på at der er militær aktivitet. Du kan også tidligt lade et mystisk farveskær flakke over bjerget – et håndgribeligt tegn på Skinnet de kan bruge som ledetråd gennem Severance og scenariet. Endelig kan man tale til logiske spilleres fornuft: Der må være en radio deroppe der kan række ud af dalen, forbi den interferens de opfangede i tv-signalet, så man kan kalde efter hjælp. På det her tidspunkt er en eller flere af Severances borgere kommet til skade eller døde, så det ville være en fornuftig plan.

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

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

Det her er ikke nogen kæmpe regeringsoperation med en masse ressourcer og militær opbakning. Det er en lille base, kun periodisk bemanded. Videnskabsfolk besøger forsøgsstationen i korte ophold hvor de ser til jordprøver og målinger, og ingeniørtropper passer teknikken, herunder generatorer og adgangsveje. Militære telegrafister tjekker ligeledes antennen og har forestået observationer og målinger i området.

Aktivitet ved sendemasten

Karaktererne når frem til skurene, og de kan høre uhyggelige klagende lyde mellem træerne længere oppe, nærmere antennen. Døren til det ene skur står åben, og basen virker forladt selvom der holder en Jeep udenfor. Indenfor finder de Andrew liggende på gulvet. Se beskrivelsen på side 25. Lydene kommer nærmere, men de har et øjeblik til at kigge sig omkring.

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

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

Soldaten (der står *J. Garcia* på hans jakke) kom kort- varigt i karambolage med Andrew, men det lykkedes Andrew at skabe forbindelse mellem Skinnet og an- tennen ved at bruge sig selv som leder. Det medførte en energiudløsning af Skinnets energi der fór i Garcia. Han er død, men animeret af muskelhukommelse og Skinnets kraft. Han vil forsøge at stoppe karakterer- ne, og han svinger vildt med armene og stanger med hovedet hvis han kommer tæt nok på. Men han er ude af stand til at håndtere et våben (han har heller ikke et). Skud og slag kan bremse ham, men det der driver ham, lader sig kun stoppe ved endegyldigt at fordrive Skinnet eller brænde legemet til slagger. En kamp her bør være ubønhørlig, desperat og ubehagelig. Ikke svær, bare modbydelig og stædig.

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

I en af pavillonerne er der en åben lem der fører ned til bunkeren og slutspillet.

Bunkeren

Beskrivelsen af bunkeren er i store træk den samme som ovenfor, under Briar House. Den væsentligste forskel er at der er mindre der peger direkte mod Andrew, for det er ikke hans private sted. Men militæret/forskerne kan fint have samlet glober og kastet rundt med dåser (der så er militære standardrationer frem for Campbell's Soup) for at gøre plads til Skinnet. Endelig er det ikke sandsynligt at endevæggen ligger ud til Paradox Lake, så det flimrende skær kommer i stedet fra spots med forskellige filtre påmonteret så der opstår en flimrende overflade.

Hvis du foretrækker alligevel at slutte i Briar House ...

Hvis det føles mere rigtigt at bringe Andrew hjem, kan karaktererne få en omtåget og svækket Andrew op i Jeepen der takket være Garcias tekniske kunnen stadig fungerer, og benytte den til at køre til Briar House. I det tilfælde er fundet af Andrew det vigtigste her, så brug ikke for lang tid på lokationen. Måske stønner han ligefrem: „Hjælp mig væk ... hjem ... må vise jer ...“ Forsøger de undervejs at forlade dalen, kan du bare klippe til at de holder ind ved huset – så brat vil det også føles for karaktererne.

Illusionen

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

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

blive drænet fysisk. Det bliver *Invasion of the Body Snatchers*.

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

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

Skinnets magt

Alle karaktererne har en **Brist** i deres personlighed der på det her tidspunkt skal være bragt i spil, og den kan bruges imod dem nu. Det er dét der gør det umuligt for dem at opretholde et sundt forhold til deres kære og omgivelser. Deres tendens til at nedgøre, karikere, skubbe fra sig. Skinnet vil kunne tilbyde dem at overvinde eller komme af med disse laster som betaling for at levere reklamekampagnen. Skinnet kan kommunikere handlen gennem genskinnet af Andrew Crawford eller den flakkende „skærm“ i bunkeren.

Hvis en karakter enten giver efter for løftet om et liv uden frygt og svaghed eller bukker under for den galskab der er bygget op undervejs, fx via *Mysteriet i Paradox*, skal de have udleveret kortet **Erkendelse**. Det erstatter deres Brist, men også det oprindelige **Karaktertræk**. Fra det øjeblik er deres **Identitet** (illustreret ved navneskiltet) kun en hul skal. Spilleren kan stadig styre karakteren, men hun vil kun være interesseret i at handle i overensstemmelse med Skinnets vilje.

En kamp på ideer

Udover at pirke i karakterernes følelsesmæssige sår, har Skinnet også den fordel at det ikke behøver dem alle sammen for at lykkes med sin plan. Karaktererne kan vende sig mod hinanden, verbalt og voldeligt, og det er fint. Hvis

en spiller ønsker at hjælpe Skinnet, kan hun bruge den mørke indflydelse det har øvet over dem, nemlig nattens mareridt (**Mørke drømme**, del 1) eller de fysiske sansninger de fik tidligere på dagen (*Mysteriet i Paradox*, del 3). Spilleren kan fortælle hvordan vedkommendes karakter „angriber“ de andre med vendinger fra disse kort, og for ofret vil det føles fysisk.

Man kan forsvare sig ved selv at bruge de samme kræfter eller finde et modsvar i sig selv. Det kan være at indrømme og konfrontere en **Brist** eller bruge sin kreativitet til at omformulere konteksten for angrebet.

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

Hvis du vælger at bruge system, kan konflikter i denne del også simuleres gennem terningrul. Læs mere under Cthulhu Dark, i næste afsnit.

Den ultimative erkendelse

Erkendelsen af Skinnets nye virkelighed afløser både Karaktertræk og Brist der tidligere er udleveret.

- Bonvivant ► Misbrug ► Beruselse
- Idealist ► Fremmedfrygt ► Bekræftelse
- Pioner ► Fortrængning ► Frihed
- Eventyrer ► Afhængighed ► Fuldbyrkelse
- Elegantier ► Fobi ► Retfærdighed

Mulige løsninger

Hvad stiller de så op?

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

Sulte Skinnet ud

Når først Skinnet er gået ind i sin vækst-/ynglefase, vil det før eller siden begynde at æde af sig selv. Hvis det bliver nægtet en vej ud af dalen, vil den skade det er i stand til at påføre verden, være begrænset.

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

En ny vision

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

Det handler om at få reklamen til at matche med drømmene, de onde billeder fra den første nat i huset. Det vil sætte en stopper for mareridtene, men kun fordi Skinnet har fået sin vilje. Kunsten er at formulere en udgave af reklamen der åbner op for at menneskene har en reel mulighed for at stå imod – at de har vilje og handlefrihed i det idyllisk udseende mareridts-scenarie Skinnet forestiller sig.

Hvordan, er op til spillernes kreativitet, og det er ikke let, så deres succes afhænger af hvor large du som spiller er. Men udover at de lukker Skinnet ud i verden hvor det vil kræve sine ofre og få mulighed for at brede sig, har det også den følgevirkning at de opgiver en del af deres sjæl. De bliver til en mild udgave af Crawford: viljeløse genskin, dog stadig beboende deres kroppe. De vil møde ind på jobbet mandag morgen og opføre sig som normalt, men dag for dag vil deres handlinger blive mere og mere automatiserede og falske. Menneskelige droner, de første ofre for deres egen reklame som de har været udsat for i en meget kraftigere dosis end andre.

Modstandskamp

Og hvis de insisterer på at kæmpe? Hvordan bekæmper man en farve ... der ikke engang er en rigtig farve? Fysisk sabotage mod sendemasten har begrænset effekt, for det er ikke et radiosignal som sådan. Skinnet vil kunne nå ud

på andre måder, via fjernsyn og reklamebudskabet alene. Det er helt omsonst at slå på Crawfords genskin eller den flimrende skærm. Den virkelige Andrew er ikke længere vigtig for den store plan, så det vil hverken gøre til eller fra at dræbe ham, udover at gøre en ende på hans lidelser.

Det er som sagt muligt faktisk at levere en reklame og så forsøge at undergrave budskabet. Men hvis modstandstemaet i den bliver for stærkt, underkastelsen for forbedren, vil Skinnet tage det som trods og straffe karaktererne. Det kan ske ved at spille på deres svagheder (*Brist*) og den gryende galskab (*Mysteriet i Paradox*) og styrke smerten fra drømmebillederne (*Mørke drømme*). Illusionen er her i slutspillet så stærk at det ligefrem kan trække dem ind i dets mareridtsverden af slaver og kosmisk lidelse. Hvis ikke spilpersonerne giver efter og retter ind, vil det drive dem i døden, hvilket giver en halv sejr som ovenfor fordi Skinnet så vil sulte.

Det kosmiske møde

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

Forløsning af karaktererne

Målet for spillerne, udover at tjene eller bekæmpe kosmisk ondskab, er at overvinde de svagheder de er blevet påtvunget eller havde med sig hertil: de negative kort de har foran sig.

Deres *Brist* er en del af hvem de er, og de overvinder den kun ved at lade Skinnet fordrive den (*Erkendelse*) eller acceptere den. Den sindssyge der ledsager deres viden om *Mysteriet i Paradox*, vil altid forfølge dem. At fortrænge den er at indrømme at de aldrig vil kunne overvinde Skinnet,

at det er bedre aldrig at tænke på det igen, og så har de givet fortabt. Måske vil de blive givet fri og få chancen for at leve deres liv, men enhver kreativ gnist har forladt dem, og de vil hensygne i den livsløgn de har fortalt sig selv. Vælger de i stedet at udspille den, accepterer de det kosmiske vanvid, kan det give dem en chance for at forstå hvordan de kan overvinde Skinnet – du kan vælge så at hjælpe dem med at forstå deres muligheder som beskrevet under En ny vision på foregående side.

Coda

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

Og derefter er det slut.

Cthulhu Dark

Farver er enestående.

De kan én ting, og det kan de til perfektion: langsomt, ubønhørligt forfald.

Farve-scenarier handler derfor uafværgeligt om forfald.

- Stealing Cthulhu, Graham Walmsley

Og hvad nu hvis man synes det er federe med terninger? Det kender jeg godt, så her er dit fix: **Cthulhu Dark** (i Paradox-variant). Systemet benytter kun sekssidede terninger, og det kan være smart at have en i en anden farve. Kort fortalt: Man ruller 1-3 terninger, vælger den højeste og definerer graden af succes ud fra dén. Karaktererne er regelteknisk helt ens, den eneste forskel er deres profession (*Kompetence*) og i stigende grad deres „Indsigt“ (galskab).

Grundreglerne til Cthulhu Dark kan hentes gratis her:

<http://catchyourhare.com/files/Cthulhu%20Dark.pdf>

Indsigt

Hvis du vælger at spille med regler, skal hver spiller have et **Indsigt**-kort. Det har plads til at krydse ens Indsigt af og opsummerer grundreglerne. Indsigt viser hvor meget man forstår af de kosmiske rædsler. Man starter med ét markeret felt. Når man har 5, er man alvorligt uligevægtig, og på 6 er man endegyldigt gal. Mere om det senere.

Forskellige omstændigheder kan udløse et Indsigt-tjek der foretages sådan her: Rul en terning. Hvis resultatet er højere end ens nuværende Indsigt, sætter markerer man endnu et felt og rollespiller sin frygt/panik/chok.

Actiontjek

Hvis en spiller ønsker at udføre en handling der kræver et actiontjek, ruller man:

- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis spilleren vil risikere at trække på sin unaturligt forstærkede kreativitet (Inspiration) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

Den højeste af de rullede terninger afgør graden af succes:

- 1-4: lige nøjagtigt nok til at lykkes, men med en komplikation
- 5: en succes
- 6: en succes, og man fornemmer det der ligger bag dalens magi

Bemærk at et actiontjek som udgangspunkt lykkes! Systemet er primært interesseret i graden af succes og om det vækker ubehagelig Indsigt. (Men se også „modstand“ længere nede).

En sekser risikerer at give mere viden end man har bedt om: Hvis spilleren uforvarende har spurgt ind til noget der handler om Skinnet, kan det medføre et Indsigt-tjek. Det er din beslutning. Det er under alle omstændigheder en god anledning til at komme med en beskrivelse af Skinnets snigende rædsel (se del 3 for ideer til manifestationer af Skinnet).

Hvis højeste terning i et actiontjek er Inspiration, rulles der altid for Indsigt – det er derfor forbundet med en vis risiko.

Cthulhu Dark er ikke beregnet til at gå i detaljer, så hold jer til intentioner. Ikke „jeg vil slå Don i nyrerne“, men „jeg vil pacificere Don, og jeg er villig til at anvende vold“. Ikke „jeg leder efter løse brædder under sengen“, men „jeg gennemsøger huset“.

Terninger og Indsigt

Lidt mere om de terninger der rulles i Cthulhu Dark:

Identitet

Handlinger et normalt menneske kan udføre, er knyttet til menneskelig *Identitet*: fx læse en bog, aflæse andres følelser, huske sine drømme, afkode symboler. I dette scenarie er terningen

forbundet med spilpersonens navneskilt. Hvis karakteren mister sin fornemmelse af egen identitet, mister hun også terningen.

Kompetence

Spilleren får en terning hvis hendes særlige kunsten inden for reklamefaget er relevant. Tegneren kan fx tegne et kort eller en skitse af noget mystisk hun har set, men det gør hende ikke til ekspert på al kunst og arkitektur. Terningen er forbundet til spilpersonens **Kompetence** (det kort hun fik udleveret da I lavede karakterer).

Inspiration

Det giver en terning at trække på sin kreativitet (der i scenariet er under indflydelse af Skinnet). Man kan *altid* bruge Inspiration i et rul, men hvis denne terning er den højeste, udløser det et Indsigt-tjek. Det gælder også for praktiske opgaver som at læse en bog, rydde en forhindring eller stjæle en bil. Det svarer til at man presser sig selv, fysisk eller mentalt, og derved risikerer stress eller et psykisk knæk. Hvis en karakter forsøger at gøre noget der ligger uden for menneskelig formåen, eller møder noget overnaturligt, er det denne terning man ruller, formentlig som den eneste (hvilket så automatisk fører til et Indsigt-tjek).

Indsigt, opsummering

Hvis karakteren møder noget overnaturligt eller særligt væmmeligt, udløser det et Indsigt-tjek.

Hvis Inspiration-terningen er den højeste og bruges til at udregne succes, udløser det samtidigt et Indsigt-tjek.

Hvis karakteren vil forsøge noget overnaturligt (typisk i del 4), ligger det naturligvis hverken inden for almindelig menneskelig formåen eller jobbeskrivelsen, og man har så kun Inspiration-terningen at rulle (hvilket automatisk udløser et Indsigt-tjek).

Hvis spilleren valgte *ikke* at rulle Inspiration på et tjek, må hun gerne – efter at have set udfaldet – beslutte sig for alligevel at kaste Inspiration-terningen.

Indsigt-tjek: Rul en terning. Hvis resultatet er højere end karakterens nuværende Indsigt (der er noteret på **Indsigt-kortet**), stiger den med én (marker et felt).

Spilleren bør rollespille en reaktion når Indsigt stiger, men først når Indsigt når 5 og 6 har det alvorlige, vedvarende konsekvenser.

Lidt flere detaljer

Lidt om komplikationer, modstand, konflikter og hjælp.

Komplikation

Hvad betyder det at noget lykkes, men med en komplikation? Det afhænger af situationen. I en slåskamp betyder det måske at man selv tager nogle tæsk; leder man efter noget bestemt, finder man noget dårligere der ligner lidt, eller måske tager det længere tid end forventet; prøver man at identificere en duft, vækker det måske minder der gør en ude af stand til at koncentrere sig i lidt tid. Det kan være en god ide at opridse mulige komplikationer allerede inden terningerne rulles – det gør også dit job som spilleder lettere hvis du inddrager spillerne i den snak. (Teknikken kendes også som „fail forward“).

Modstand

Hvis nogen (eller noget) ikke ønsker at et rul skal lykkes, rulles der for modstand. Hvis modstandsterningen er *højere* end spillerens højeste rul, fejler tjeppet. Spillerne vinder på uafgjort.

Ikke kun spilleder, men også spillere, kan introducere modstand. Det gør man ved at foreslå hvad der helt konkret kan gå galt, eller hvem (hvad) der er ude på at forpurre det. Hvis du, som spilleder, har introduceret modstanden, ruller du terningen. Hvis det kommer fra en spiller, ruller hun, under forudsætning af at du siger god for komplikationen. Spilleder har sidste ord.

Hvis der går sport i at sabotere hinanden, kan du overveje at lade overdreven brug af modstandsterningen være forbundet med et Indsigt-tjek – noget kunne jo tyde på at Skinnet udøver sin indflydelse. Men som udgangspunkt er det fuldt lovligt hvis det i situationen kunne være sjovt at der er risiko for at fejle (og det ellers giver mening i fiktionen).

Skinnet *kan* rulle to modstandsterninger og vælge den højeste hvis det handler gennem bipersoner eller fysiske manifestationer. Men brug det sparsomt.

Cthulhu Dark har i sin grundform den elegante løsning på kamp mod overnaturlige væsner at man dør hvis man prøver på det. Det gælder stadig, men forekommer ikke som scenariet er skrevet – du kan godt *vælge* at gøre Crawfords genskin til et end-level monster i stedet for et talerør, men så er det ifølge reglerne selvmord at kæmpe mod ham. Mange spillere kan imidlertid godt lide at yde det yderste offer i klimaks, så det er helt fair at ende dér. Halvdøde Severance-borgere og aggressive dyr håndteres som normalt, med en eller to modstandsterninger.

Konflikt mellem spilpersoner

Det er ikke usandsynligt at der kan opstå konflikter mellem spilpersoner. Hvis to karakterer kommer i karambolage, ruller begge, og højeste udfald vinder.

Ved uafgjort: Først får de lejlighed til at rulle Inspiration hvis ikke de allerede har gjort det. Hvis der stadig ikke er en vinder: Spilleren med mest Indsigt vinder. *Stadigvæk?! Dysten ender uafgjort.*

Hjælp

Hvis det giver mening i fiktionen, kan man hjælpe til med et rul. En hjælper ruller kun én terning. Flere kan hjælpe til, men der rulles max én hjælpeterning. Derefter finder man det højeste rul som sædvanligt, og en eventuel komplikation rammer alle involverede. Hvis der benyttes Inspiration, risikerer alle Indsigt, men man ruller for det individuelt.

Indsigt og galskab

Når en spilperson når **5 i Indsigt**, er hun delvist under Skinnets indflydelse. Hun vil ikke længere være med til planer der kan skade Skinnet, men omvendt vil hun heller ikke bringe sig selv i fare for at hjælpe det. Det er ikke nødvendigvis kvaler hun har over for andre ...

Det er en passende grænseværdi for at sige lade *Mysteriet i Paradox* komme i fuld udfoldelse (se side 22). *Sladder* mod andre, særligt dem der er kritiske over for Skinnet, kan komme på bordet, og deres egen *Brist* er nu synlig for enhver hvis ikke den allerede var på bordet.

Bemærk: Hvis du er bekendt med Cthulhu Dark, er det sådan at man på Insight 5 må forsøge at bringe den ned ved at ødelægge beviser på ondskabens eksistens. Denne regel gælder ikke så længe karaktererne er i dalen – her er Skinnet for stærkt og for diffust og allestedsnærværende til at lade sig fordrive.

Når hun når **6 i Indsigt**, tager galskaben helt over, og Skinnet har fuld kontrol over spilpersonens vilje. Lad meget gerne spilleren spille karakteren, men med den klare mission at tjene det udfald der gavner Skinnet mest – også på bekostning af eget legeme og forstand.

Med Indsigt 6 har man ikke længere Identitet-terningen til sin rådighed. Til gengæld må spilleren rulle terninger for alle de mørke træk hun nu har i spil (de kort hvor

overskriften står i en sort boks: *Mørke drømme*, *Mysteriet i Paradox*, *Brist* og den *Sladder* der omhandler dem). De giver hver en terning hvis spilleren kan fortælle det ind i scenen. Jo mere de overgiver sig til Skinnets mørke, jo stærkere bliver de altså. Deres tro tjeneste belønnes med den ultimative *Erkendelse*.

Systemet i praksis

Hvis du vælger at bruge systemet, skal du være opmærksom på at det kræver et vist antal rul før nogen risikerer at komme på 5 eller 6 i Indsigt. Du kan sagtens have glæde af at lade terningerne bidrage med et element af tilfældighed, men for den fulde effekt skal der er et vist pres på spilpersonerne til.

Start med at tjekke Indsigt når du første gang beskriver Paradox-dalen, altså nærmest inden I er i gang. På den måde får du introduceret Indsigt, og der er en god chance for at et par af spillerne allerede nu må sætte et kryds.

Bed i det hele taget om Indsigt-tjek med løs hånd når der sker noget der er drevet af Skinnet: Så den første nat kan det fx være ved *Mørke drømme*, hvis nogen bruger kikkerten og har en vision, og måske i forbindelse med fjernsynets sære opførsel.

Derefter vil det typisk være i forbindelse med manifestationer af Skinnet i naturen (helt sikkert når du uddeler *Mysteriet i i Paradox*) eller rædsels-/vanvidsscener i del 2.

Men husk også at du som spilleder derudover altid kan bede spilleren tjekke Indsigt hvis de ruller en sekser.

Endelig kan du i slutfasen vælge at snyde lidt hvis spillerne har været for heldige: I stedet for at tjekke Indsigt, skal de nu *automatisk* markere et felt, simpelthen fordi det hele kulminerer nu og her.

Scenariet bør ideelt set presse en eller flere karakterer ud i galskaben.

Appendiks

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

- The Colour Out of Space, H.P. Lovecraft

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

Andrew Crawford

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

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

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

I 1942 var Crawford 25 år gammel, og han meldte sig til krigstjeneste. Han forlod aldrig USA, men fungerede som telegrafist i flåden. Efter krigen vendte han regelmæssigt tilbage til Paradox og overvejede endda en overgang at poste penge i klubben igen. Han involverede sig også i stigende grad i firmaet og strømlinede brandet til at koncentrere sig om færre, men egne produkter rettet mod efterkrigstidens optimistiske middelklasse-amerikaner: radioer, særligt bilradioer, og tv-apparater

hvor Andrew kunne trække på de kontakter han fik under krigen, men også et bredt udvalg af aircondition, køkkenmaskiner etc.

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

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

Paradox Lake

Paradox Lake ligger i Adirondacksbjergene i delstaten New York (Essex County).

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

Scenariet udspiller sig i starten af april. Der er meget stedsegrøn bevoksning, og løvtræerne

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

Paradox-dalen

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

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

Severance

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

Farvefænomener

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

Fænomener med lys

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

Signal og stråling

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

Flora og fauna

Ingen af karaktererne er eksperter i biologi, og intet er oplagt forkert. Men der er pludselige, uforklarlige huller i søen med meget stor dybde. Jorden i skråningerne er udhulet og rødterne visnede og indtørrede. Mange af dyrene har underligt lysende øjne. Frugter, bær og grønsager er i de seneste dage begyndt at vokse ud af kontrol – de antager sære former og farver, og de smager i starten saftigt og sødt, men meget snart besk og bittert.

Borgerne i Severance

Læs mere om bipersonerne i del 2 under de relevante scener. Forestil dig dem som på overfladen „velfungerende“ mennesker med deres personlighed intakt. Men deres bevidsthed er inficeret af Skinnet der nu hvor det er vågent, kan slå dem over i en dronetilstand hvor de tjener farvens højere formål. Karaktererne kan også blive påvirket, men de lider ikke under den samme livslange infektion, og de vil derfor bevare en vis portion af deres identitet, også når tingene går amok i slutspillet.

Det lysende geni

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

Vildledning

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

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

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

Lovecrafts Colour

Novellen *The Colour Out of Space* blev udgivet i 1927 i *Amazing Stories*. Den skiller sig lidt ud fra mange af Lovecrafts øvrige værker ved at læne sig mere op ad science fiction, eller weird science, men han refererer senere, i *At the Mountains of Madness*, til *The Colour*, så i en eller anden forstand er den en del af det vi kalder

for Mythos. Novellen er netop blevet fornemt nyoversat af Jakob Levinsen (*Cthulhu kalder – fortællinger 1926-1928*, Kandor, 2018).

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

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

Andre farvenuancer

Michael Shea samlede i 1984 tråden op og skrev en uofficiel fortsættelse, *The Color [sic] Out of Time*. Dæmningen er bygget og dalen oversvømmet. Men farven bor stadig i Gardners brønd, nu på søens bund. To ældre herrer er som nogle af de eneste i stand til at se/fornemme farven og beslutter sig for at sætte en endegyldig stopper for dens magt. Som i Sheas øvrige Mythos-relaterede noveller (opsamlet i den anbefalelsesværdige *Demiurge*) optræder Lovecrafts værker som en skjult kilde til kundskab om monstre. Det er ikke stor kunst, men Shea er god til at beskrive det uhyrlige i en jordnær setting, lidt à la Stephen King.

Historien er filmatiseret på tysk som *Die Farbe* (2010), og den skulle være aldeles hæderlig. Der findes også en ældre udgave, *Die, Monster, Die!* fra 1965 der kun løst forholder sig til forlægget og at dømme på traileren ikke særlig godt. Se også *Colour From the Dark*, 2008 og *The Curse*, 1987. En ny filmatisering med Nicolas Cage (instrueret af

Richard Stanley) blev udsendt så sent som i år. Et helt andet bud på en moderne tolkning kunne være *Annihilation*, 2017. Tropen med „den magiske meteor“ er at finde mange steder, og der er også et element af *Invasion of the Body Snatchers*.

I forhold til hvor meget Cthulhu-materiale der er udgivet, er der ikke mange scenarier om farven, men jeg vil dog fremhæve et til Trail of Cthulhu, nemlig *The Dying of St. Margaret's* af Graham Walmsley, manden bag Cthulhu Dark. Se desuden boks.

Men hvad er farven egentlig?

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

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

Publicerede scenarier om farven fra rummet

The Killer Out of Space, af William A. Barton (Cthulhu Now), Chaosium, 1987

Machine Tractor Station Kharkov-37, Bret Kramer (MU Monograph #0310), Chaosium, 2004

The Colour of His Eyes, af Cody Godfellow (Secrets of San Francisco), Chaosium, 2006

Of Angels and Bones, af Brandon Hanlan (Halloween Horror 2), Chaosium, 2006

M-EPIC, af Warren Banks (Delta Green: Targets of Opportunity), Arc Dream, 2010

A Hard Road to Travel, af Gary Sumpter (Strange Aeons II), Chaosium, 2010

Star Seed, af Stuart Boon (Cthulhu Britannica: Shadows over Scotland), Cubicle 7, 2011

The Dying of St. Margaret's, af Graham Walmsley (The Final Revelation), Pelgrane Press, 2013

B Klip, og flet sammen med A

Fold her, så der dannes en fod

Donna



B Klip, og flet sammen med A

Fold her, så der dannes en fod

Michael



Donna

Fold her, så der dannes en fod

A Klip, og flet sammen med B



Michael

Fold her, så der dannes en fod

A Klip, og flet sammen med B

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Scott



Sandra



Scott



Sandra



Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Sylvia



Gary



Sylvia



Gary

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Fold her, så der dannes en fod

Lori



Frank



Lori

Fold her, så der dannes en fod

Frank

Fold her, så der dannes en fod

Unchained Melody

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

A Change is Gonna Come

It's been too hard living,
but I'm afraid to die
'Cause I don't know what's up there,
beyond the sky
It's been a long, a long time coming
But I know a change gonna come,
oh yes it will

Walk On By

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

Stop! In the Name of Love

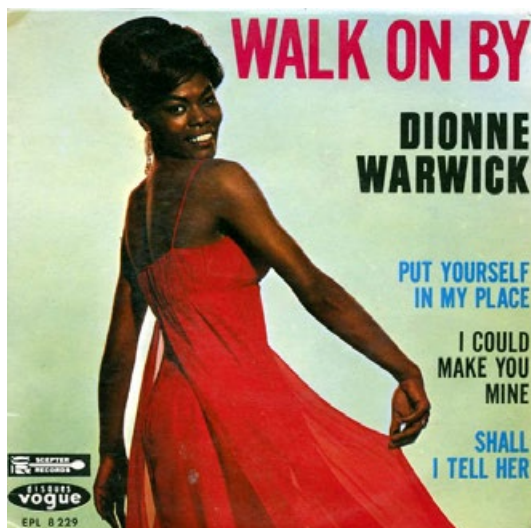
I've known of your,
your secluded nights
I've even seen her,
maybe once or twice
But is her sweet expression
Worth more than my love and affection?

My Generation

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

Norwegian Wood

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



Tekstforfatter

Du kan noget med ord. Om det er et slogan, en stemningstekst, formidling af fakta – du favner det hele. Du kan som spiller overveje om du har en særlig tone eller teksttype du er kendt for. Din rejseskrivemaskine er med i weekendtasken, og på gåture har du en notesblok og kuglepen med.

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Tegner

Du er virkelig god til at tegne. Om det gælder at visualisere ideer som storyboards eller levere færdige illustrationer til brug i kampagner. Du kan som spiller overveje om du har foretrukne medier at arbejde i. Du har altid en skitseblok ved hånden og formentlig også et udvalg af tuscher i tidens farver.

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Fotograf

Du har et særligt blik for at se og indfange verden med dit kamera. Fotomodeller, produkter, landskaber – du forstår at frame og vinkle dit motiv. Du kan som spiller overveje om du har foretrukne motiver. Du har ikke altid dit kamera på dig, men som minimum en view-finder eller et par vinklede fingre.

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Kundekontakt

Kunden har altid ret. Og din opgave er at være kundens stemme på de kreative møder. I det her tilfælde er sagen lidt anderledes fordi kunden selv deltager aktivt, så du får en særlig opgave med at repræsentere målgruppen: Hvordan ser reklamen ud fra modtagerens synspunkt?

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Grafiker

Du har et talent for at skabe en grafisk profil omkring et produkt. Valg af skriftsnit, vægtning mellem tekst og billede, logotyper og meget andet falder under dit felt. Du har en lille chartek hvori du kan samle interessante motiver og teskturer, fx blomsterblade, udklip fra gamle magasiner, en flig af et tapet osv.

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Instruktør

Du er specialiseret i den levende fortælling. Normalt kommer du senere ind i processen, men det her job er en prioriteret hastesag, og dit input er vigtigt. Dit fokus er at omsætte ideer fra papir til handling. At koble relaterbare menneskelige ansigter og historier på den kommercielle kalkyle.

På Zephyr-projektet indgår du derudover på lige fod med de andre på holdet. Du er ikke begrænset af din kernekompetence. Du bærer en lige andel af ansvaret som Art Director.

Fortæller

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

Fun

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

Æstetik

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

Livsstil

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

Kontrovers

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

Sex

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



Mingler

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

Traditionalist

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



Arbejdsnarkoman

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

Brobygger

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



Outsider

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

Ener

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



Brushane

Sladder (erstatte Mingler)

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

Brokhoved

Sladder (erstatte Traditionalist)

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

Kontrolfreak

Sladder (erstatte Arbejdsmarkanten)

X er kun interesseret i at fremstå godt. H/n ser sig selv som omdrejningspunktet, og målet er at få de andre til at gøre som h/n siger og ønsker. Altid bedrevide.

Fedtspiller

Sladder (erstatte Brobygger)

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

Sabotør

Sladder (erstatte Outsider)

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

Stikker

Sladder (erstatte Ener)

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



Karaktertræk



Karaktertræk



Bonvivant

Lev livet, med alt hvad det har at tilbyde!

Idealist

Kæmp for det du tror på!



Karaktertræk



Karaktertræk



Pioner

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

Eventyrer

Drevet af videbegær og jagten på det næste adrenalinsus!



Karaktertræk



Elegantier

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



Misbrug

Brist (erstatte Bonvivant)

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

Fremmedfrygt

Brist (erstatte Idealist)

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

Fortrængning

Brist (erstatte Pioner)

Du har båret rundt på en hemmelighed der æder af din sjæl – et overgreb i din barndom, homoseksualitet, en psykisk lidelse, et sort får i familien der forfølger dig med dårlig samvittighed.

Afhængighed

Brist (erstatte Eventyrer)

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

Fobi

Brist (erstatte Elegantier)

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

Erkendelse (erstatte Bonvivant/Misbrug)

Berøvelse

I Skinnets verden er det nødvendige filter mod omgivelserne indbygget og naturligt. Alle er en ø, og en perfekt berøvelse ligger over alting.

Erkendelse (erstatte Idealist/Fremmedfrygt)

Bekræftelse

I Skinnets verden er der bekræftelse af frygten for det fremmede. Skindet er ikke din fjende, men garanten for de værdier du sætter pris på. Det er alle de andre der forsøger at invadere det der er *dit*.

Erkendelse (erstatte Pioner/Fortrængning)

Frihed

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

Erkendelse (erstatte Eventyrer/Afhængighed)

Fuldbyrdelse

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

Erkendelse (erstatte Elegantier/Fobi)

Retfærdighed

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

En altfortærende plage

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

Et vindue til visioner

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

Verdens undergang

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

Det fremmede

Du drømmer. Men perspektivet flytter sig stadig længere ud. Hvad der først ligner en stjernetape formet som et øje, viser sig at være en konkret og fysisk form – uendelig i sin udstrækning og uhyrlig i sin fremtoning. Soludbrud er tentakler der kærtegner rummets døde mørke, og gasserne er en ubegribelig intelligens. Stjerner kredser om denne gale, kosmiske gud og fløjter sfærernes sælsomme sange. Visheden om dette fremmede er overalt omkring dig, hver eneste dag: I den fremmede hudfarve, hans hæslige sprog, hendes sære skikke. De tilbyder alle den kaotiske form i hjertet af kosmos – primitive aber der hylder kræfter de ikke forstår. Men du, du bærer fornuftens fakkelt. Du tænder ild i de ovne der udrydder alt det, alle dem, der ikke giver mening. Og kun de udvalgte er tilbage.

Et liv i lænker

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

Uønsket kommunikation

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

En altfortærende plage



Mørke drømme

Et vindue til visioner



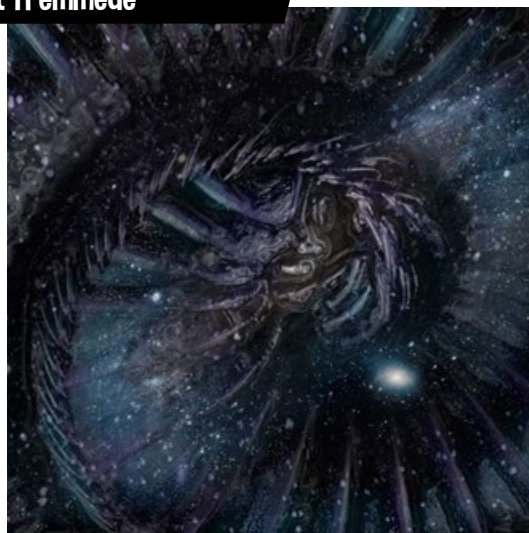
Mørke drømme

Verdens undergang



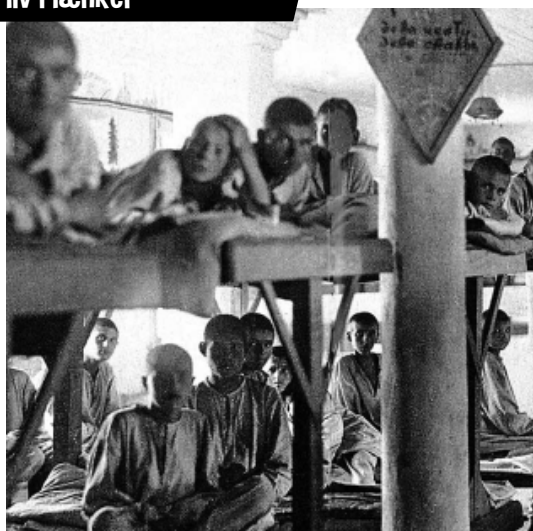
Mørke drømme

Det fremmede



Mørke drømme

Et liv i lænker



Mørke drømme

Uønsket kommunikation



Mørke drømme

Det er et mutagen!

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

Det er en ikke-farve! En negation!

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

Det er en fysisk kraft!

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

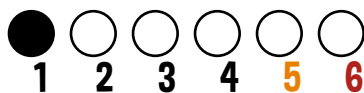
Det er noget udenjordisk!

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

Det forvansker adfærd!

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

Indsigt

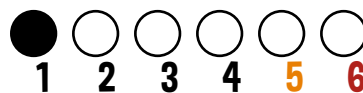


Hvis dit Indsigt-tjek er højere end din nuværende *Indsigt*, stiger den med én. Marker en cirkel.

Actiontjek

- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis du vil trække på din kreativitet (*Inspiration*) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

Indsigt

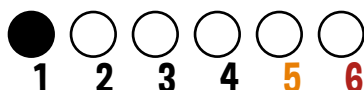


Hvis dit Indsigt-tjek er højere end din nuværende *Indsigt*, stiger den med én. Marker en cirkel.

Actiontjek

- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis du vil trække på din kreativitet (*Inspiration*) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

Indsigt

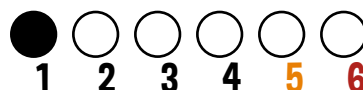


Hvis dit Indsigt-tjek er højere end din nuværende *Indsigt*, stiger den med én. Marker en cirkel.

Actiontjek

- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis du vil trække på din kreativitet (*Inspiration*) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

Indsigt

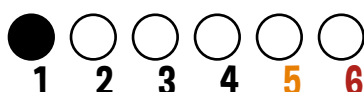


Hvis dit Indsigt-tjek er højere end din nuværende *Indsigt*, stiger den med én. Marker en cirkel.

Actiontjek

- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis du vil trække på din kreativitet (*Inspiration*) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

Indsigt



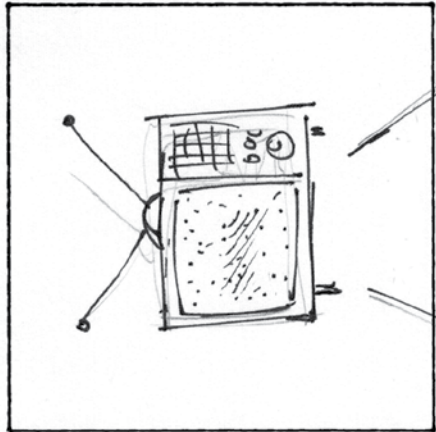
Hvis dit Indsigt-tjek er højere end din nuværende *Indsigt*, stiger den med én. Marker en cirkel.

Actiontjek

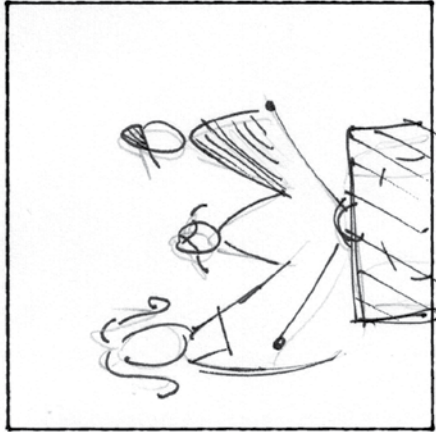
- Én terning hvis det ligger inden for menneskelig formåen (*Identitet*)
- Én terning hvis det ligger inden for professionel ekspertise (*Kompetence*)
- Én terning hvis du vil trække på din kreativitet (*Inspiration*) (denne terning bør have en genkendelig farve eller rulles separat)

ZEPHYR pitch, april 1966

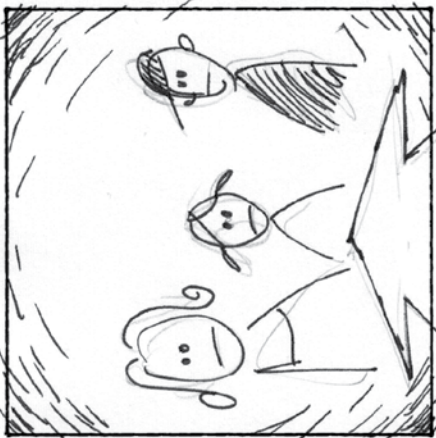
1.



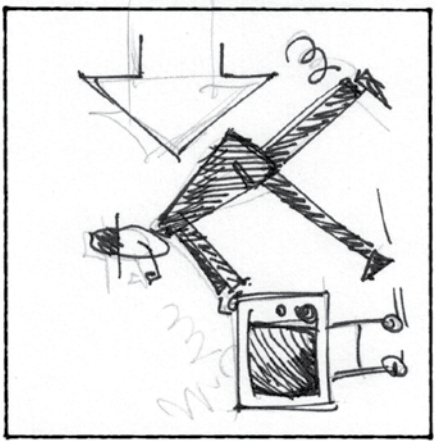
åbner med sne på skærmen sort/hvid
zoom ud



reverse, reveal
mor, datter, søn i stue

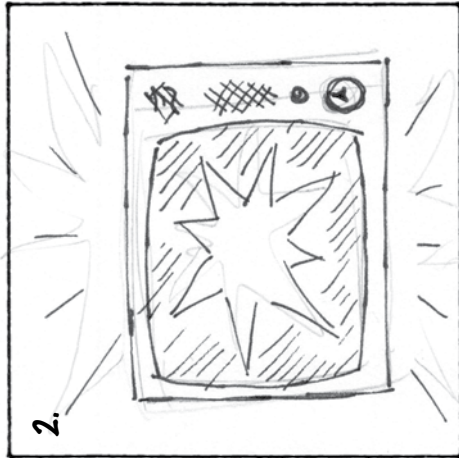


zoom ind
flakkende skær i ansigter
apati, kedsomhed, tung stemning

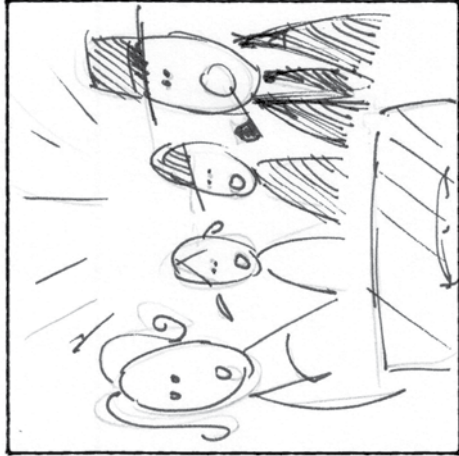


dynamisk, ind fra højre: far!
med nyt fjernsyn

2.



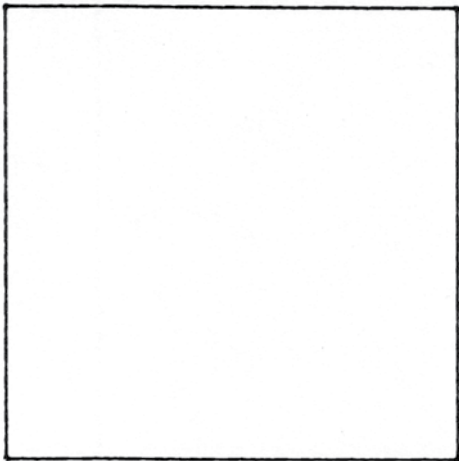
tænder
eksplosion af lys og farver (animation?)



samme reveal som før
men nu i lækkert farveskær
forundring!



logo m. tekst
The all-new '66
[Zephyr-logo]
The future is everywhere!

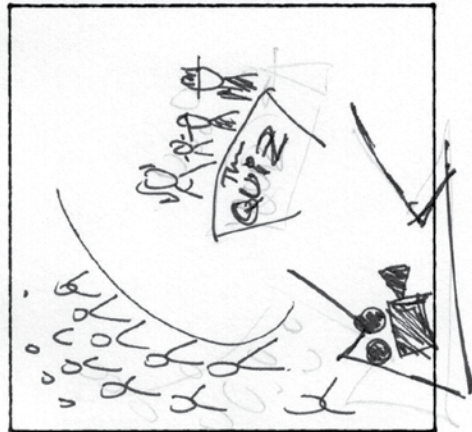


NB: det følgende er blot en løst pitch – det er
her vi virkelig kan blive kreative, men alt
er i spil. Quiz/agentfilm er blot et oplæg.

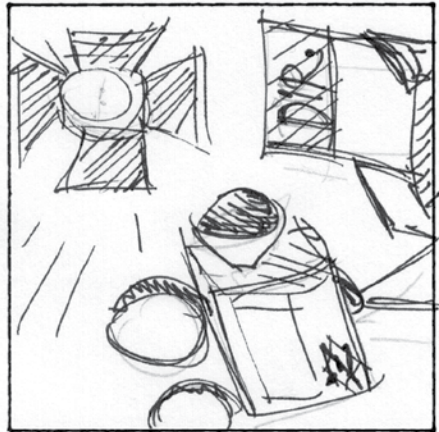
3.



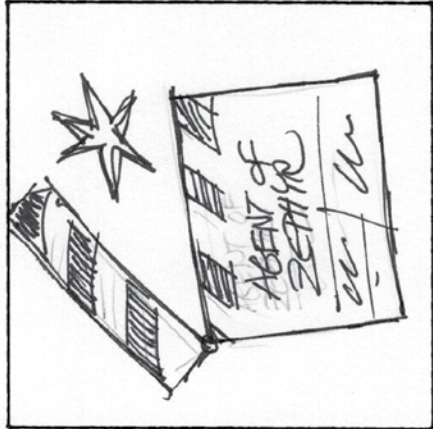
vi er tilbage på familien, men set på tv zoom-ud afslører at de nu er deltagere i et quiz-show!
ideen her: tv sætter seeren i centrum/indlevelse



pull-out/kran
atslører studie
fortsætter ud til perspektivet finder kamera

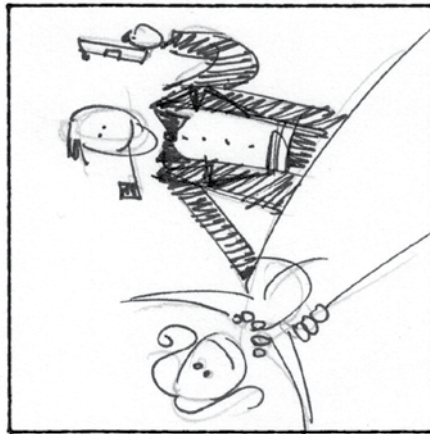


klip/fokusskifte
kameraet er nu et filmkamera

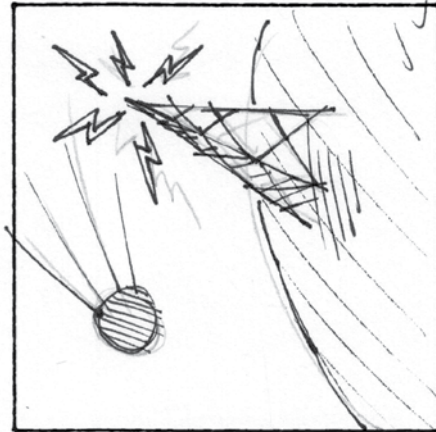


baw!
"Action!"

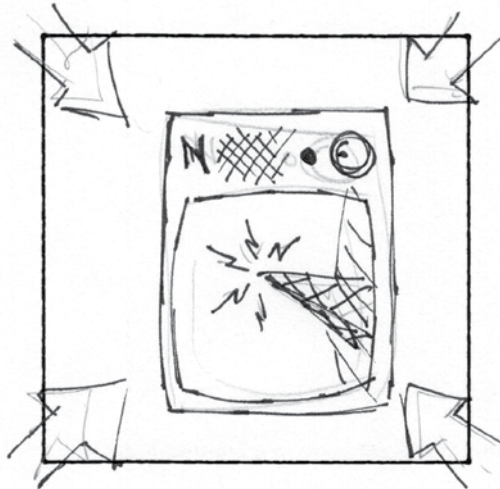
4.



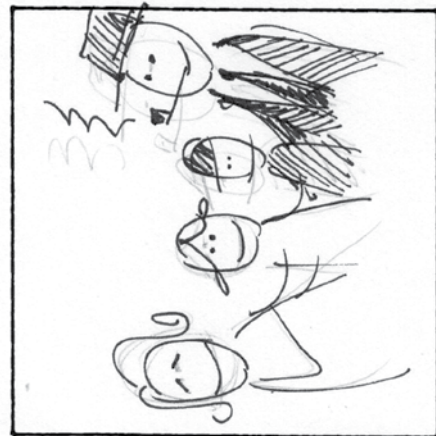
Hr. og Fru er hovedpersoner i deres egen film
Spænding! Dramat Komantiki!
men også fare ...
(detallerne er helt åbne)



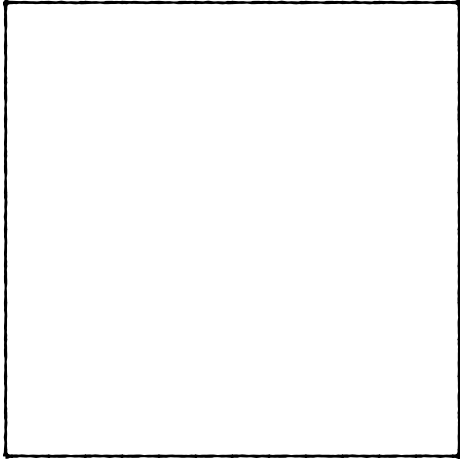
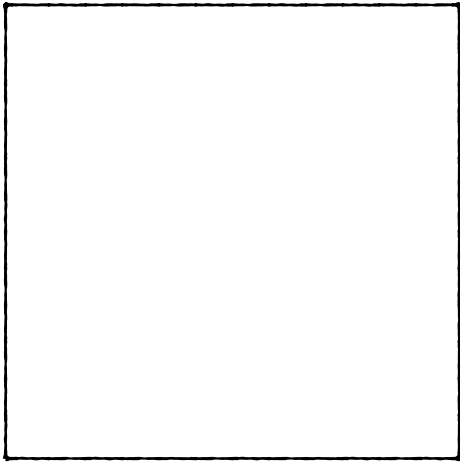
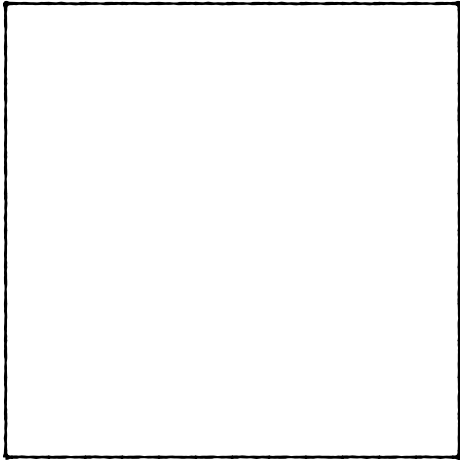
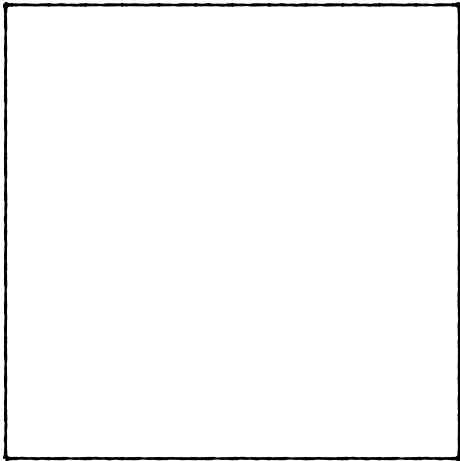
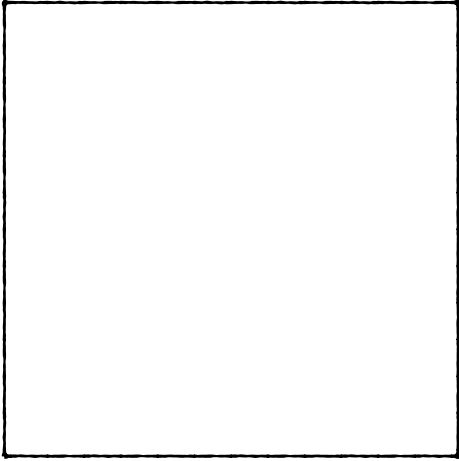
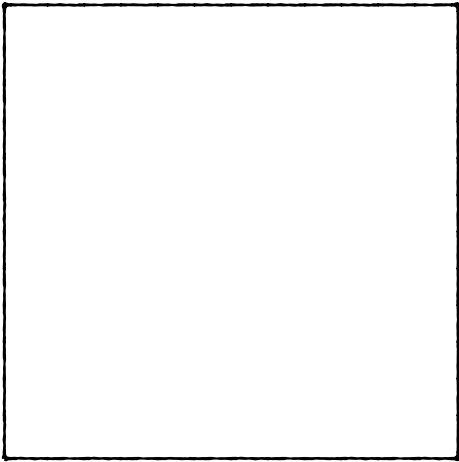
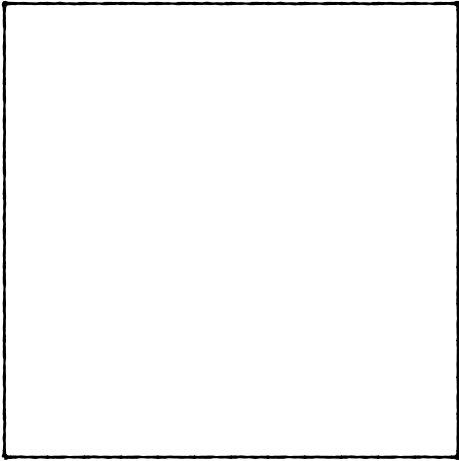
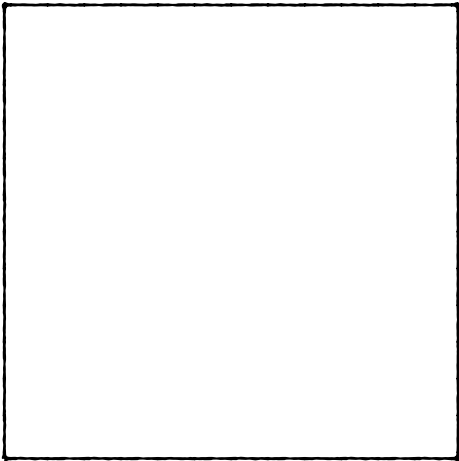
fokus åbner op (samme idé som i quiz-studiet, men på større skala)
Sputnik - billede på russisk agentplot og vores komplekse samtid
endnu et signal-skifte

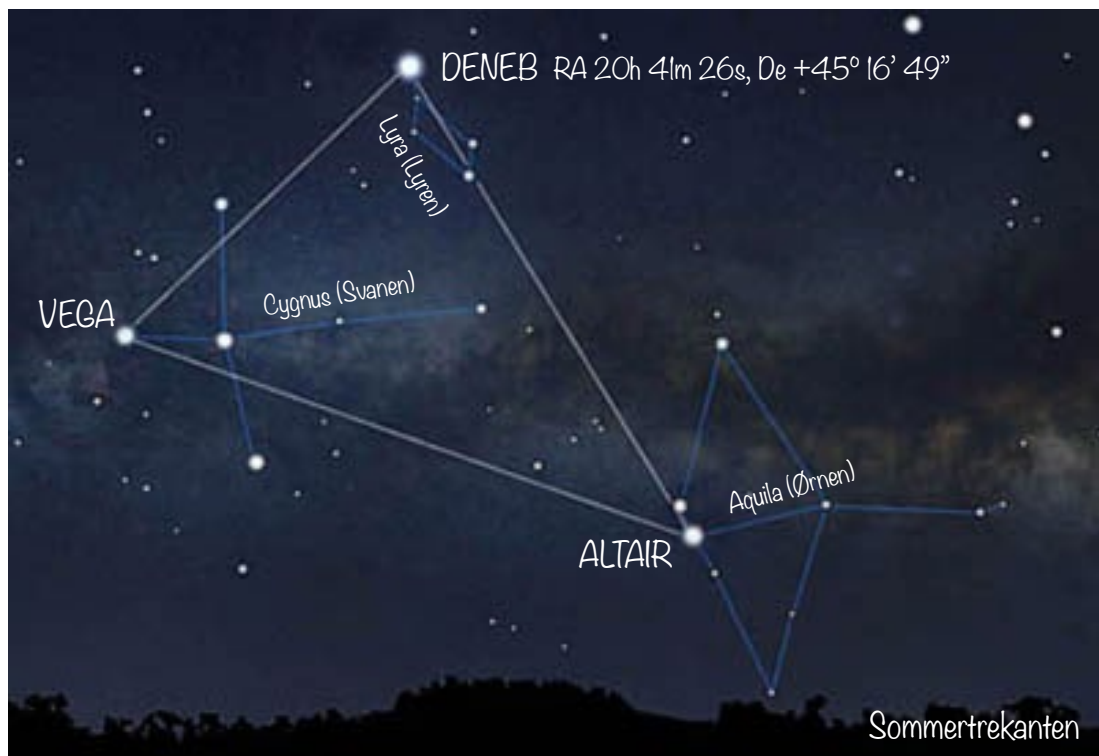


signalet er tv-signalet der transmitterer hjem til stuen
pull-back fra film, gennem tv ud i stuen
fokus på Zephyr-tv som magisk vindue



tilbage på familien
trætte, men lykkelige
NB: kernefamilie med tv som samlingspunkt vs. tv som statussymbol? begge?





The New York Times

SUNDAY, SEPTEMBER 19, 1897

MURDER IN THE ADIRONDACKS.

A Deputy Sheriff of Schroon Lake Shot by Game Law Violators.

WHITEHALL, N. Y., Sept. 18.—William Jackson, a Deputy Sheriff of Schroon Lake, was killed last night near Paradox Lake while trying to arrest three brothers named Lajoie, charged with violating the game laws. Jackson's body was also mutilated with an axe.

After the murder the Lajoie brothers went to Paradox, and then plunged into the wilderness. Fifty armed men are in pursuit. Many of them are Adirondack guides and dead shots, and it is doubtful if the men can escape. Should they not be captured before daylight the force will be increased to one hundred.

Beliggende i hjertet af Adirondackbjergene

Essex County, New York

8 km lang

1,5 km bred

Gennemsnitlig dybde: 6 meter

Dybeste punkt: 17 meter



SEVERANCE

29. marts, 1966

Mor, Far,

Landede forleden i Tansonnhut lidt uden for Saigon. Derfra fløj vi med slick (helikopter, mor) til basen for 4th Infantry Battalion, 23rd Regiment (Mechanized). Røg direkte ud i The Bush (junglen). Jeg havde ikke sovet ret meget, men det var endnu værre for dem der havde siddet derude i flere dage. I drømmer ikke om hvor varmt og fugtigt her er - og mere mudder end I har derhjemme lige nu. To mænd var blevet dræbt af en Pungi Stick (det er en slags hjemmelavet bombe), og en tredje mistede begge ben. Inden helikopteren kunne evakuere ham, var vi pludselig omringet, og jeg husker ikke så meget andet end skud og skrig. Til sidst blev der stille, og vi fik sikret en LZ til Evac (Landing Zone, til helikopterne, mor, så vi kunne blive evakueret), men da vi klatrede ind i vores slick, blev vores TOP (oversergeanten) ramt i hovedet af en snigskytte. Bare et enkelt skud. Vi hørte det ikke engang for larmen fra rotoren. En sky af blod, og så lå han stille på jorden. Vi lettede uden ham, for det var ét stort inferno. Men vi fik ligsækkene og ham den sårede med. Hele zonen fik et skud Willy Peter (altså, napalm) og blev pacificeret - det kalder vi det når de alle sammen er døde. Lyset fra den brændende jungle ... det er underligt, men det mindede mig lidt om det flammende skær fra en solnedgang over dalen derhjemme. Anyway. De mænd var Short. De skulle snart hjem. De var erfarne. Der er en der skriger i lægehytten - nok ham uden ben.

Har stadig ikke sovet så meget.

Nå, ville egentlig bare sige at jeg var kommet godt frem, men, tja ... Smider det her forbi PX (vores postkontor). En dag ses vi, måske, tilbage i »The World«.

Bud Whitty

Kære mor

Jeg vil bede dig stoppe med at skrive. Min gamle bopælle videregiver stadig jeres breve, men jeg bor ikke længere i SF. Og jeg læser dem ikke.

Har I tømt mit værelse? Det håber jeg. Jeg ønsker ikke at se noget af det igen. Så I vidserne på ruden? Jeg fortalte far om dem. Så mange gange. Det var træerne - de forsøgte at komme ind til mig. Han ville aldrig lytte. Og du fjede ham altid. Hvad vil du gøre den dag han ikke længere er der? Er du overhovedet i stand til at tænke en selvstændig tanke?

Undskyld. Det var ikke rimeligt. Sådan er det for alle der stadig bor ved den forbandede sø, ikke kun dig. Det ved jeg godt. En dag, måske snart, vil Serenace være øde og overgroet og glemt. Guld og hul som menneskene der bor der.

Er Bud taget til Vietnam? Var det også fars idé at han skulle give sit liv for den latterlige krig? På den anden side, så kommer han da væk. Det er lettere at tænke når man kommer væk. Lettere. Jeg kan stadig høre grenene kvatte. Men det er kun i mit hoved. Det ved jeg. Jeg lagde alt det onde bag mig da jeg rejste. På nær lyden.

kkkkrrtt. kkvt. kkkkt.

Jeg elsker jer.

Emily