

Shadyvill





Shadyvill

Shadyvill

Et horror scenarie af Simon James Pettitt

Illustrationer af Regitze Westergaard

Korrektur:

Jeanette Krambech

Jens Østerholdt

Anine Juhl Nilsen

Morten Jacobsen

"Jeg tror det bliver svært at komme væk her fra!"

Kommentar fra spiltest





Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	Side 4
Forhistorien.....	Side 5
Sådan spilles Shadyvill.....	Side 6
Regler.....	Side 9
Spillerne.....	Side 11
Akt 0 – Før start.....	Side 13
Mød mig.....	Side 13
Kontakt.....	Side 13
Spørgsmål.....	Side 13
Lokalet.....	Side 13
Akt 1 – Åbningsscenen.....	Side 14
Scene 1 – En foruroligende køretur..	Side 14
Scene 2 – Jagten gennem skoven....	Side 16
Scene 3 – Ankomst til Shadyvill.....	Side 17
Akt 2 – Byen Shadyvill.....	Side 18
Scene 1 – En ny dag gryer.....	side 18
Oversigt over Shadyvill.....	Side 19
Renselsen.....	Side 26
Flashbacks.....	Side 28
Akt 3 – Slutspil.....	Side 29
Lægen dør.....	Side 29
Bæstet dør.....	Side 29
Begge dør.....	Side 30
Kvinden begrades.....	Side 31
101 andre måder.....	Side 31
Andet	
Spillerne	
Kort over Shadyvill	
Galskabshandouts	
Flowchart	
Lig	
Bæstet	
Byens urensede	

Introduktion – kære spillleder

Velkommen til Shadyvill, og tak for at tage roret på mit debut scenarie. Dette er et horror scenarie, med alt hvad det indebærer. Din vigtigste opgave er at give spillerne en fed oplevelse, samtidig med at du selv gerne skulle få et kick ud af vise dem rundt i Shadyvill. Det vigtigste i dette scenarie er splittelsen. Shadyvill er splittet mellem godt og ondt, nat og dag, himmel og helvede. Om dagen går byens borgere lykkelige og smukke rundt, med evige smil på læberne. Om natten vandrer selv samme borgere rundt, som levende, maltrakterede lig. Splittelsen gennemsyrrer alt, det er dit mantra i dette scenarie. Alt fra byens borgere til spillernes personlighed. Husk denne splittelse i alt hvad der sker, ellers god fornøjelse.

Koncept

Hvad betyder det for en historie, når alt er delt op i godt og ondt. Spillerne vil opleve en forvirrende verden, der skifter mellem det klassiske horror scenarie og idyllisk parcelhus lykke. I starten vil dette være rigeligt for spillerne at håndtere. Men til deres skræk/glæde opdager de, at de selv bliver påvirket af splittelsen. Om dagen vil deres sår heles og humør lettes, de fristes næsten til at glemme deres situation. Om natten vil det hele vende tilbage med tifold. Sår vil springe op, og frygten vende tilbage. For hvert minut du er i Shadyvill, vil du gradvist blive en del af byens skæbne. Både de fejl og fordele spillerne havde før spillets start, og de sår og forbedringer, de får i løbet af spillet, vil gradvist fordele sig efter nat og dag.

Det er centrum i konceptet: spillernes person vil i løbet af spillet udvikle sig i to helt forskellige retninger. Hvis splittelsen bliver kørt ud i sin yderste eksterm, kan spillerne ende op med to personer, som på hver sin side af nat og dag prøver at bekæmpe sig selv, mens en lille del af dem vil selv prøve at holde sammen på deres splittede sind.

Spillerne:

De fire spillere er alle unge problembørn fra Shadyvill, de blev sendt på opdragelsesanstalt, før byen blev forbandet. De kommer tilbage til deres fødeby med splittede sind, netop som den gennemlever sin egen spaltning mellem himlen og helvede. Selv om de hader byen af et godt hjerte, for at sende dem væk, vil det ikke undgå at påvirke dem, at se venner og familie ramt af splittelsen. Det vil gøre spillernes situation endnu mere presset, da deres valg ikke kun påvirker dem selv men også deres nærmeste.

Bill Willis

En stor gut. Hans far døde som ung, og hans mor har været hjerteknust lige siden, føler et

stærkt ansvar over for hende.

Edward Morrison

Søn af byens rigeste mand, og boede i byens eneste villa. En ægte rigmandssøn, er stolt over sin status, men flygter samtidig fra den, og prøver blot at være normal.

John Herber

Bor hos sin tante og onkel, men kommer ikke oprindeligt fra Shadyvill. Har kun boet der siden hans forældre døde. Er gruppens uofficielle leder.

Mick Petersen

Søn af en af byens utallige fiskere, en lille bleg men intelligent knægt. Hans far ønskede sig en stor og stærk fisker, som Micks fire ældre brødre, men fik en lille svag splejs, hvilket han sikrer sig at sønnen ikke glemmer.

Hvad skal der ske?

Spillerne kommer tilbage til deres hjemby efter et ophold på en opdragelsesanstalt for unge utilpassede. På vej kører bussen galt, og de bliver jagtet af "noget" gennem skoven, til de når deres hjemby. Her møder de nattens skrækelige lig. De vågner op og oplever byen i dens perfekte tilstand. Men hvad skete om natten, var det kun en ond drøm? Herfra er scenariet op til jer. Spillerne skal udforske byen og dem selv, for endeligt at beslutte hvad de vil gøre, alt i mens det hele langsomt bliver mere og mere sindsygt.

Forhistorien

Hvad der er sket, før spillets start.

Shadyvills forhistorie:

Den lille idylliske landsby Shadyvill, får en ny læge. Lægen er perfektionist, besat af tanken om at blive det perfekte menneske. Han drives længere og længere ud i sin besættelse af perfektion, og hans ide om den perfekte verden finder fodfæste i byen. Da kvinden han i hemmelighed begærer, dør, bliver han desperat. Han påkalder sig guderne og kræver magten til at rense kvinden for den endelige svaghed: døden. Ingen guder hører ham, men en urgammel bevidsthed dybt ude i skoven, langt nede i jorden opfylder hans ønske. Lægen og kvinden renses for alt urent, og gradvist person for person, renser lægen næsten alle byens borgere. Alle menneskets svagheder, så som alderdom, sygdom, behovet for næring og alle negative følelser forsvinder fra byen.

Men ifølge fysikkens love kan intet forsvinde – blot erstattes eller flyttes. Så hvor byen er perfekt om dagen, er alt uhelligt og grumt om natten. Lægens bøn har skabt to modpoler. I byens hospital lever lægen og kvinden i uendelig perfektion, alt er lyst og godt. I skoven lever lægens modsætning: bæstet. Et grumt væsen som er alt det, lægen har fjernet. Lige meget om det er nat eller dag, så er bæstet fanget i skoven, og lægen på hospitalet. Som de to poler i forbandelsen kan de ikke bevæge sig ind i byen. Om dagen er alt fryd og gammen, og alle lever deres perfekte liv. Om natten vandre byens borgere rundt som maltrakterede lig. Når et menneske blev rensset om dagen, og dermed blev en perfekt version af sig selv, kom bæstet til byen næste nat og ødelagde den nu perfekte person. Et levende udødeligt lig blev skabt, den absolutte modsætning til personen om dagen.

Sådan blev Shadyvill gradvist til det, den er da spillet starter, to sider af det perfekte helvede.

Spillernes forhistorie:

Lægen havde ikke været i byen længe, før hans velmenende ide om den perfekte renskurede verden fandt fodfæste i byen. Orden og renlighed blev uomtvistelige dyder i byen. Undtagen for fire unge, de havde altid været de mere urolige blandt byens børn, og de blev kun mere provokeret til ugerninger efter alle begyndte at opføre sig efter lægens ord. En aften valgte de at give igen og gjorde noget utilgiveligt, som på en

måde startede det hele.

Alle vidste næste dag, hvem de skyldige var, og de unge blev ført op til lægen for at få deres straf. Han modtog dem med et venligt, varmt smil og sagde:

”Jeg kender godt typer som jer, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morrys Center for Utilpassede Unge, MCUU. Jeg tror det sted er lige noget for jer. I første fase bliver alle de urene tanker og vaner rensset ud af jer, og i anden fase bliver nye rene og venlige tanker guidet ind i jeres unge sind.

Jeg foreslår, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Som sagt så gjort, de unge blev mod deres vilje sendt af sted. Lykkeligt uvidende om hvilken grum skæbne de undgik, i første omgang.

MCUU's metoder var mildest talt kontroversielle, de indsatte blev ikke kun opdraget, deres personlighed blev ødelagt og en ny sat ind, midt i processen er alle 'patienterne' på det nærmeste skizofrene. Da myndighederne endelig fik nys, om det der skete bag MCUU's mure, greb de ind. De lukkede stedet og sendte de unge hjem. Uvidne om at de sendte de unge af sted med spaltede sind. Da de kun var halvvejs i processen betød det, at de unge endnu havde rester af deres gamle jeg, og at den nye personlighed kun var vagt tilstede. De fire unge vender nu tilbage uvidende om deres sinds ustabile tilstand og byens splittelse.



Sådan spilles Shadyvill

Dette scenarie har et mantra.

*"Det som spillerne vælger at tro, eller det som passer bedst der til, er sandheden"
Det skal du huske for hver scene, du spiller, og hvert valg spillerne tager.*

Det vigtigste er ikke, at scenariet bliver spillet på en bestemt måde. Men at spillerne og spilleleder får en fed oplevelse. Hvis dette gøres ved at følge scenariet strengt eller lave om på alt, er sådan set ligegyldigt. I det du modtager dette scenarie, er det dit og spillernes scenarie. Alt materiale i akt 2. er værktøjer, som du kan bruge, som du vil. Jeg har beskrevet de steder og begivenheder, som jeg mener bliver relevante. Det er ikke sikkert, de alle bliver brugt, og det kan være du selv bliver nød til at finde på noget, flytte et hus eller ændre en biperson, hvis det passer bedre til jeres spil. Det vigtigste er jeres spiloplevelse og ikke om scenariet bliver spillet rigtigt.

Sådan virker Shadyvill

Dette scenarie er indbygget med en masse twist og overraskelser, bare skiftet mellem nat og dag kan være en fantastisk effekt. Horror genren, specielt den psykologiske, spiller meget på forvirring og chokeffekter. Det gør dette scenarie også. Du skal stresse og forvirre dine spillere, men på en måde så det ikke bliver en plage. Og hvad betyder det så? Jo det betyder, at du nok ikke skal lade en horde af zombier brase ind, lige i det spillerne er ved at indse noget vigtigt, eller spiller en speciel god scene. Men de kan godt komme brasende, når spillet er gået lidt i stå, og gerne føre spillerne et sted hen, som kan starte spillet igen.

De afsnit følgende er hvordan hele verden fungerer, og hvordan den påvirker spillerne.

Shadyvill – to sider af samme sag

Her er en kort beskrivelse af, hvordan Shadyvill fungerer. Med fokus på skiftene mellem nat og dag. Som det står i formtalen, handler Shadyvill om gruen ved det værste og bedste i mennesket. Det skal specielt skinne igennem i livet eller døden i byen.

Shadyvill – Dag

Jeg foreslår du ser nogle afsnit af ældre engelske serier, dyrlægerne og deslige. De ideelle og lykkelige samfund minder meget godt om Shadyvills dagside. Alle er glade, lykkelige og

smukke. Der ingen syge, trætte eller sure. Byen selv ligner et postkort, med pæne hvidkalkede typiske engelske huse, og en fantastisk udsigt ud over havet. Alle hilser venligt og stopper gerne til en lille hyggelig snak om gode og glade ting, som hvor dejligt vejret er, og hvor godt det går med deres grønsager.

Prøver spillerne at snakke med dem om, hvad der er sket, og hvad der sker om natten, virker det fuldstændigt uforståeligt på borgerne. De sov da godt og trykt i nat, fortæller de glad. Måske tilføjer en enkelte eller to: "men det skal du ikke være ked af, det er typisk for sådan nogen som jer at få mareridt." Prøver spillerne at komme ind på fortiden, vil borgerne hårdnakket påstå, at det altid har været sådan her. Kommer de ind på omverden, siger byens borgere blot flinkt: "Det kommer ikke os, ved, vi har ikke længere kontakt med den, vi behøver den ikke." Spørger spillerne om Shadyvill ikke burde hjælpe resten af verden med at blive perfekt, er svaret: "Alle andre kan finde samme lykke som os, de skal bare tro på det. Men det er deres opgave, ikke vores.

Selve byen er ren, uforståelig ren. Det virker som om, selv vejene bliver revet hver morgen, så selv gruset ser ordentligt ud. Kun en af byens veje er brolagt, og det er torvet rundt om kirken. Årstiden er tidlig sommer, så luften er lun men ikke for varm. Smukke blomster vejer i den stille brise.

Kigger spillerne efter, vil de opdage, at der egentligt ikke sker noget i byen. Altså ingen arbejder, køber ind, eller laver nogen af de normale dagligdagsting, der skal til i et normalt liv. Folk virker som om, at de har rigeligt at lave, de går ned i butikken, de snakker med ejeren, men de køber ikke noget, selvom butikken er fuld af lækker mad. Som en del af deres perfektion har de ikke brug for mad.

Derfor er der heller ikke brug for penge, så der er ingen, der går ud og fisker. Alle bruger dagen på at gå rundt og have det hyggeligt, dejligt og lykkeligt. Man kan se to naboerne stå og snakke sammen med hvert deres haveredskab, men de laver aldrig havearbejde, det er ikke nødvendigt. I denne perfekte verden klare blomsterne sig selv. Det samme gælder de marker, som vokser

lige ude for byen. Her står kornet og andre grønsager flot. Folk går rundt og snakker om, hvor flotte de er, men der høstes aldrig, der er en konstant perfektion, så hvorfor pille ved det?

Kort sagt, det er skønhed, perfektion og lykke uden noget andet indhold, der ellers normalt skaber et komplet liv.

Mødet med den perfekte verden kan påvirke din mentale stabilitet lige så meget, som mødet med helvedet om natten. Derfor bør du, når spillerne konfronteres med specielt kraftige eksempler på den perfekte verden, lade dem tage et SAN slag, generelt på 1d4/1d6 + 1-3 CM. Eksempler på dette kan være mødet med lægen, altså det ultimativt perfekte menneske, samt Mick der oplever sin far være kærlig for første gang. Læs under regler, hvad et SAN slag er og hvad CM betyder.

Shadyvill – Nat

Natten er lige omvendt, her hærger den onde side af de perfekte mennesker, under afsnittet ”lig” kan du læse mere om dem. Selve byen er et mareridt, forestil dig den absolutte modsætningen af det ovenover, og du har Shadyvill om natten. Alt er smadret, og ligne går rundt i en evig destruktiv rus. Sommetider finder de et hus og smadrer det totalt, andre gange kaster de sig over hinanden, eller vælger et tilfældig lig ud og river det i stykker lem for lem. Men det sjoveste er at ødelægge, noget som stadig er helt, så som et levende menneske. Derfor skal spillerne passe på når de møder ligene.

Bykortet og bygningskortene viser byen fra før splittelsen, altså hverken nat eller dag. Men dog minder kortene mest om Shadyvill om dagen. Husk det når du beskriver dele af byen om natten. Det skal se ud som om, en horde har hærget byen i næsten fire år. Der er blod og lemmer spredt rundt om i byen, evigt i forrådnelse, stadig levende. Rundt omkring oplyses byen af en brand eller to, påsat af ligene. Markerne udenfor byen er brændt af og trampet ned.

Det er som den værste krigsskueplads muligt, det er ødelæggelse for ødelæggelsens skyld.



Spillerne i Shadyvill

Som nævnt bliver man påvirket af at være i Shadyvills splittede verden. Det specielle er, at byens påvirkning går helt ned i ens sind. Når spillerne færdes om dagen, er det ikke kun vigtigt at beskrive den perfekte verden, men også hvordan den påvirker dem. Om dagen føler de sig velkommen. De kan mærke, at de langsomt bliver gladere og gladere for det her sted. Natten virker som et fjernt mareridt, og de mennesker de møder, virker venlige og imødekommende. Måske det var en god ide, at blive en del af dette samfund. Det er op til spillerne, hvordan de reagerer på dette. Det vigtige er at gøre det klart, at det er ikke kun smukt, men det går direkte ind i deres sind. Som hvisker en blid stemme: ”her er godt bliv hos os, bliv en af hos.”

Om natten er det ikke nær så nødvendig at beskrive spillernes følelser, de skal nok blive skræmte af sig selv. Men du må gerne beskrive, hvordan glæden og lykken siver ud af dem. Det er koldt og alt håb er ude. Desuden hvis de selv begynder at spille bestemte følelser. så påvirk dem gerne. Beskriv til den spiller, som lige har haft et vredt udbrud, hvordan han kan mærke at raserieret bobler over om natten eller dæmpes om dagen. Det er lettere at blive sur, vred, bange og så videre om natten og nærmest umuligt om dagen. Omvendt, det er svært at få et smil på læberne om natten, lykken og glæden er væk. Husk: påvirkningen af deres følelser bliver kraftigere og kraftigere i begge retninger, som tiden går.

Fra nat til dag og tilbage

Et vigtigt element i dette scenarie er, at dag og nat kan skifte ustyrligt. I det spillerne kommer ind i Shadyvill skaber deres endnu urensede sind ubalance i byen. Hvor før nat gik til dag og tilbage i et normalt tempo, så er det nu ikke til at vide, hvornår det skifter, og hvor hurtigt det sker. Her under er beskrevet, hvordan det spilles.

I klasselokalet skelner du mellem nat og dag, ved at lyset er tændt om dagen, og slukket om natten. Du må sådan selv bestemme, hvornår det er nat og dag. Men det er bare vigtigt, at du ikke misbruger effekten. Det er et kæmpe chok for spillerne, hver gang det sker. Et sekund står de og snakker med nogen, det næste sekund prøver de at æde spillerne. Det vigtigste er, at skiftene ikke må afbryde godt spil, medmindre det passer godt ind. For det andet må du ikke bruge det for meget. Hvis spillerne ikke ved, om det er nat eller dag i næste sætning, vil det hindre rollespillet stærkt.

Skiftet fra dag til nat kan nogle gange kan ske på et øjeblik, bogstaveligt talt. Men overgangen kan også ske gradvist. Pludselig ser spillerne, at solen snart er gået ned. Så ved de godt, hvad der snart sker. Hvis natten kommer gradvist vil spillerne se, byens borgere gå ind i deres huse, men intet lys vil blive tændt. Kort tid efter vil de selv samme folk komme ud igen, denne gang som de frygtelige lig.



Det er helt klart skiftene fra dag til nat, der opfordrer til mest aktion. Den anden vej må du gerne bruge som det mere mystiske. Lad dig inspirere af deres første nat, overgangen mellem akt 1. og akt 2. Hvor spillerne et øjeblik står omringet af boldtrøstige lig, og næste øjeblik vågner op i en varm seng. Det er sådan noget der virkelig kan overraske en spiller, på den fede måde. Desuden kan skiftene fra nat til dag være udmærkede tidspunkter at sætter et flashback ind, mere om dem senere. Men nat til dag kan også ske på et sekund. En fed effekt når man står klar til at smadre et lig, og næste øjeblik står på en solbeskinnet vej, og det før frådende lig er en køn kvinde, der smiler venligt til dig og sår går videre.

At tage kontrol

Frygt er en central del af dette scenarie. Når spillerne først møder bæstet eller ligene, kan dumdristige spillere godt finde på at tage kampen op. Dette er en dårlig ide. Spillerne er ikke krigere og ulideligt i undertal. Hvis de insisterer på at kaste sig ud i dødsdømte kampe, så kan du blive tvunget til at tage kontrollen over dem. Hvilket er realistiske nok, frygt er ofte noget vi ikke styrer.

Hvordan det gøres, er der et godt eksempel på i akt 1. Men generelt sker det ved, at du siger til spilleren, at frykten griber ham, og tvinger ham til at flygte. En god måde i øvrigt at føre spillerne steder hen, som kan sætte skub i spillet. Det-

te er endnu en ting, du skal være forsigtig med at bruge for ofte. Spillerne må ikke føle sig som marionetdukker, der blot løber når du bestemmer det. Men det burde heller ikke være noget problem. De lærer nok hurtigt at de maks. kan klare et måske to lig, men en gruppe af dem eller bæstet er noget, man skal løbe fra.

En sidste ting

Jeg har i scenariet skrevet en masse replikker til spillelederen, de er blot sådan jeg ville have sagt det. Du må hellere end gerne bruge dine egne ord, og læs for gud skyld det ikke op. Medmindre du synes det virker bedst sådan.

Regler

Dette scenarie følger Call of Cthulhu reglerne, de regler jeg bruger, har jeg taget fra 5th Edition, men hvis du har en anden udgave og hellere vil bruge den, så gør det. Har du ingen overhoved, er det heller ikke noget problem, fordi jeg har gengivet de regler, du får brug for. Mangler der noget så improviser over, hvad jeg har skrevet her.

*Lig' mærke til at jeg i dette afsnit bruger ordet **egenskaber** for det som på skemaet hedder **characteristics** og ordet **evner** for **skills**.*



Brug af evner

Call systemet bruger 1d100, hver evne kan gå fra nul, hvor man så ikke kan bruge den, til 100 hvor man er verdensmester i den. Alle evner der er nævnt på spillernes skema, kan de. Vil de noget de ikke kan, så brug den evne der ligger tæt på, eller blot den egenskab der bedst passer til, hvor egenskabens tal er den procentchance, de har i evnen. Ja det giver et meget lavt tal, men de kan den jo heller ikke.

Når de vil bruge en evne, slår de 1d100. Bliver det under den pågældende evne, lykkedes det, over mislykkes det. Du behøver ikke modificere, men er opgaven svær, så kan de mislykkes, selvom de slog under. Er opgaven let, kan slaget lykkes, selvom det var lidt over. Hvad de så udretter med slaget, er op til dig, men tag udgangspunkt i hvor godt slaget var, og situationen det blev slået i.

Skade

Det bruger vi ikke her, spillerne får sår og skrammer, som kun er der om natten, men ingen kan dø her så derfor ingen hit points. De væsner de slås imod, kan heller ikke dø. Så alt efter hvor godt spillernes slag er vurdere du hvad skaden bliver.

Eksempel: en spiller slår et 08, i en evne hvor han har 60, og flår derfor benet af et lig med sit kricket. Slår han der imod, 60 i samme evne, rammer han kun lige, og liget kan stadige komme uhæmmet efter ham.

Men meget skade skal stadig have en indflydelse på spillerne. Du kan for eksempel lade en spille blive langsommere eller dårligere til sine slag, hvis han har fået mange tæv.

At slå sine egenskaber

Af og til skal man slå sine egenskaber. Hvis man for eksempel vil løfte noget tungt. Bruger man sin styrke, STR. Det fungerer sådan, at man ganger sin egenskab med 5. Har man 11 i STR, får man 55, når man skal bruge den. Slår man under 55, løfter man det tunge, over mislykkes det. Er det meget tungt eller let, kan du vælge at det lykkes eller mislykkes, selv om slaget gav det modsatte.

Den specielle evne

Evnen Cthulhu Mythos (CM) er en speciel evne, som man ikke kan lære, men som stiger, hver gang man møder noget overnaturligt. Den viser, hvordan man gradvist forstår call universets hemmeligheder. Ved hvert møde med unaturlige væsner eller begivenheder står, der hvor meget CM det giver. Det tal lægges til det, man allerede har. En ulempe er, at ens mentale sundhed påvirkes af at kende til disse uhyrligheder. Det er meningen med det felt på spillernes skema, der hedder ”99 – Cthulhu Myth.” Efterhånden



som man får mere i CM, skal man trække det fra 99. Det tal man ender med, er det maksimale sanity man kan have. Bliver dette tal lavere end ens nuværende sanity, følger den automatisk med ned.

Sanity/Insanity

I Call Of Cthulhu verden arbejder man meget med begrebet sanity. Det er kort fortalt en måde at beskrive ens mentaltilstand på. Da ingen danske ord, så godt som de to engelske ord: sanity og insanity, beskriver, hvad forskellen på de to begreber er, bruger jeg de to. At være sane er det samme som at være mentalt rask, og insane at være gal. I spillet er sanity en talværdi, der angiver, hvor gal eller rask man er. Når en spiller oplever noget overnaturligt, risikerer denne at miste sanity. Altså han mister noget af sin mentale stabilitet. Mister man for meget, risikerer man at blive midlertidig insane, gal. Kommer man ned på nul, er man ukueligt gal.

I modsætning til alt andet i Shadyvill, kan spillerne både miste sanity om dagen og om natten, og sanity tab forsvinder ikke om dagen men forbliver tabt.

Mange gange i scenariet er nævnt et SAN slag, det kan for eksempel være: 1d4/1d6. Det bety-

der, at når en spiller oplever det, skal han slå et sanity slag. Altså slå 1d100 mod hans nuværende sanity værdi. Lykkedes det mister han 1d4, mislykkes mister han 1d6.

At blive gal i Shadyvill

Hvilke konsekvenser har det så at miste sanity? Mens sindet langsomt nedbrydes af galskaben, bliver det sværere at skelne virkelighed fra fantasi. Effekten er forskellig fra person til person.

Når en spiller mister 10 og 20 sanity point, får han sit første og andet personlige galskabskort. Det beskriver, hvordan personens sind bryder sammen. Husk at kortene er forskellige fra spiller til spiller, så sørg for, at de får de rigtige kort. Efter de første tyve point skifter det.

Når en spiller har mistet 25 point, så trækker han et dag kort, hvis det er dag og et nat kort, hvis det er nat. Herefter trækker han et kort, hver gang han har mistet endnu fem sanity point. Herefter trækker han det modsatte fra gang til gang, lige meget om det er nat eller dag. Lig' mærke til, at disse kort ikke er knyttet til en bestemt spiller, men alle trækker fra samme stak.

Hver kort beskriver en følelse eller tilstand, som er knyttet til nat eller dag. Denne følelse begynder gradvist at manifesterer sig i spilleren, når det er nat eller dag. Husk, disse kort virker kun, på det tidspunkt de hører til.

Spillerne

Dette er den information spillerne får, jeg har gengivet den her, så du også kan læse op på, hvad de ved, under selve scenariet.

Velkommen til Shadyvill, dette er hvad du ved. Året er 1924

Shadyvill er en lille idyllisk fiskerby på den waliske kyst. Isoleret fra omverdenen af en skov, lever byens borgere et stille og roligt liv. Det gjorde du også indtil for fire år siden.

Bill Willis

Du er født op opvokset i Shadyvill, din far døde, da du var helt ung. Dig og din mor har skulle klare jer alene siden. Du har overtaget din fars plads i en fiskerbåd. Tabet af din far har været hårdt for jeg begge specielt for din mor, som ofte græd natten igennem. For at overleve dette triste liv tilbragte du ofte tid sammen med dine tre venner, der lige som dig følte, at de ikke passede ind i Shadyvill.

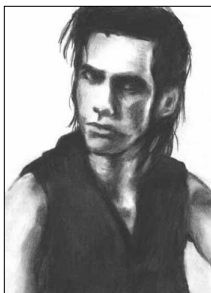
Selvom dine venner og fiskeriget fyldte meget i dit liv, var din bekymring for din mor nok stærkere. Du prøvede at overtage rollen som manden i huset, men det lykkedes aldrig rigtigt. Du har ofte tænkt på hvordan det er gået hende mens du har været på MCUU.

Livet på havet har gjort dig hårdet og stærk. Du er et barn, som blev for hurtigt voksen. Det kan mærkes både på din fysik og psyke. Dit ansigt ser alt for hårdet ud til en 19'årig. Selv tiden på MCUU har ikke fjernet dette aspekt ved dig, dine hænder ru og dit håndtryk solidt. du har kortklippet, brunt hår, den typiske farve i Shadyvill.

Edward Morrison

Du er "ham den forkælede i villaen." Din far er byens rigmand, han ejer det meget af jorden i byen, og har avet en mindre formue. I er ikke ligefrem rige men sammenlignet med resten af Shadyvill, lever I som konger. Du havde aldrig et godt forhold til din far, og du brugte meget af din fritid sammen med byens andre uønskede unge.

Du er ikke højrøvet, og specielt sammen med dine venner kan du ikke lide, at der bliver gjort



opmærksom på din højere sociale status. Men inderst inde føler du dig lidt højere end de andre tre, og kan ikke lade være med at være lidt misundelig på John, gruppens uofficielle leder. Du er blond, som din far, dine stærke blå øjne har du også fra ham. Du er høj slank og i forhold til resten af byen har du et nobelt udseende, og så lugter du nyvasket, en sjældenhed i Shadyvill.

John Herber

Du er lederen af jeres lille drengebande. Du kommer ikke fra Shadyvill. Du flyttede hertil da dine forældre gik bort, og har siden 1915 boet hos din tante og onkel i Shadyvill. DE ejer byens fiskebutik, hvor du har arbejdet mange timer, med at rense fisk. Du har ikke kunne spise fisk siden og hader stanken. Du har aldrig passet ind i det stille landsbysamfund, og fandt hurtigt sammen med tre andre unge fra byen. I fandt venskab som byens utilpassede unge.

Du har et iltet temperament, er helt klart den mere hidsige i gruppen. Selvom de andre er dine bedste venner føler du ofte, at de, ligesom resten af byen, er gjort stille og handlingsløse efter for lang tid i den livløse landsby. Men tiden på MCUU har dæmpet selv dig, og i stille stunder overvejr du om, alt den hidsighed og oprør nu er det værd.

Bag en uholdt manke af sort hår gemmer der sig et par vrede brune øjne. Dit ansigt er sunket ind og bærer præg af fejlernæring. Din krop er slank men stærk.

Mick Petersen

Du er søn af en af byens utallige fiskere. Lige siden du var helt lille, har din far forventet, at du skulle blive en stor og stærk fisker, som dine 4 brødre. Men sådan gik det ikke, du er en lille splejs. Intelligent men ikke bygget til et hårdt liv. Du var ofte syg



og stammede kraftigt. Da din far opgav dig, fandt du sammen med byens andre udskudte unge.

Din stammen er næsten forsvundet på MCUU, men kan dukke op i specielt stressede situationer. Selvom opholdet på MCUU var hårdt, føler du at det har givet dig en indre ro og styrke.

Men nu gruer du for mødet med Shadyvill og din far. Hvad var det enligt, der fik ham og de andre, til at sende dig og dine venner væk fra byen? Du kan ikke huske det

Du er en tynd ranglet knægt, og som bonus går du med briller, et sjældent syn i Shadyvill. Du har pjusket uregerligt brunligt hår, den typiske hårfarve i Shadyvill.

Du er med i en dregebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med dreigestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

Du er med i en dregebande på fire, I er byens sorte får, ingen af jer har nogen sinde passet ind i det lille samfund. Trætte af ro og fred og undertrykt af byens strenge kristne syn, gjorde I oprør med dreigestreger og lidt hærværk. Indtil den dag, den 4/3 1920 en dato I aldrig glemmer, det var dagen da I blev sendt væk fra Shadyvill. Det sidste I husker er at stå indsmurte i mudder foran byens spidser. Og byens nye læge som sagde:

”Drege er og bliver drege, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom her til, drev jeg Morriss Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror at det sted er lige noget for dem. Jeg foreslå, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste.”

Du kan ikke huske meget fra MCUU, du ved det var ubehageligt, men det meste ligger hen i tåger. Du ved, at du er en anden siden du startede og at dit liv aldrig vil være det samme igen. Det eneste du kan huske, er sidste dag, hvor politiet overrendte MCUU, fængslede alle de ansatte og sendte de unge hjem. Nu sidder du i en bus på

vej hjem til Shadyvill sammen med dine fire kamerater, du kan knap nok kende dem efter fire år. Det hele gik så hurtigt, I nåede knap nok og pakke, I er stadig iført MCUU's anonyme grå dragter.

Dit unge sind er forvirret, tanker snurre rundt i dig og du er ikke længere sikker på at du kan skelne sandt fra falsk, virkelighed fra fantasi.

Som du kan læse kan din person ikke huske ret meget af sin fortid. Men gennem spillet vil han opdage ting om sig selv og sin fortid. Udfra disse indtryk kan du danne et mere detaljeret billede af din person. Så husk at bruge oplevelser fra scenariet, som inspiration når du spiller din rolle. Med måde selvfølgelig, du har stadig handlefrihed. Det er dit valg, hvor meget de nye indtryk påvirker din spiller.

Lig' mærke til, at i dette scenarie kan spillelederen også beskrive ting I føler, husk når han beskriver følelser, at du også i større eller mindre grad reagerer på dem i dit spil.

Udover det:

Held og lykke i Shadyvill

Stikord om de andre:

Bill Willis

En stor gut. Hans far døde som ung, og hans mor har været hjerteknust lige siden, kan ikke lide at snakke om det.

Edward Morrison

Søn af byens rigeste mand, og boede i byens eneste villa. Kan ikke så godt lide at snakke om sin sociale status. Men kan godt være lidt stolt til tider.

John Herber

Bor hos sin tante og onkel, men kommer ikke oprindeligt fra Shadyvill. Har kun boede der siden hans forældre døde. Er gruppens uofficielle leder.

Mick Petersen

Søn af en af byens utallige fiskere, en lille bleg men intelligent splejs. Stammede meget, men det virker ikke til at han gør det så meget mere.

Akt 0 – Før start

Dybt inspireret af dag nul, har jeg et akt 0. med de ting du skal have styr på inden.

Mød mig

Da jeg gerne vil have, du gør brug af mørke og lys i din spillestil, skal du bruge nogle fyrfadslys til når det er nat. Dem skal du have af mig, I får hver en pose. Dem kan du få på dag nul eller inden scenariet starter. Der har du også mulighed for at stille spørgsmål, som jeg svarer på efter bedste evne.

Kontakt

Har du behov for at få fat i mig inden Fastaval, kan du skrive til simon@mail.djh.dk. Den mail tjekker jeg ofte, og vil svare så hurtigt som muligt. Desværre er der ikke Internetadgang på Fastaval, så har du behov for, at få fat i mig der, må du bede om mit mobil nummer, når vi mødes, eller over mail inden.

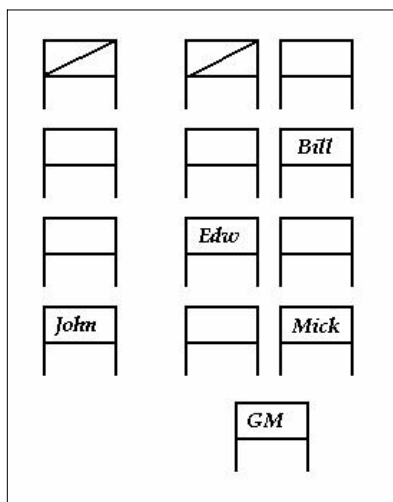
Spørgsmål

Dette er mit debut scenarie, på godt og ondt. Så selv om at veteranerne taler om, at det er godt at få nyt blod ind på scenen, så kan det være jeg har lavet nogle begynderfejl, der gør elementer af scenariet svære at forstå. Er det tilfældet, må du hellere end gerne skrive opklarende spørgsmål til mig, eller stille dem når vi mødes. Skriv dem gerne ned, så du ikke glemmer dem i den uundgåelige forvirring på Fastaval.

Lokalet

Da du skal sætte lys og stole op inden scenariets start, er det en god ide at du møder op i god tid. Så du kan nå det hele.

Der er to spillesteder i dette scenarie, det normale ved et bord og bussen. Når du har læst akt



1. vil det give meget mere mening. Størrelsen af "bussen" er afhængig af hvor mange stole der er i lokalet. Se skitsen. Forklaring til skitsen: Det er blot et forslag. Er der ikke nok stole, eller finder du



på noget bedre, så er du velkommen til at gøre det anderledes. Dog rent spilteknisk er der nogle krav. Først og fremmest skal der sidde en på det forreste sæde, da han skal kunne "se" noget ud af forruden i begyndelsen. De to stole med et halvt kryds over, skal være tomme, dem skal du vælte for effekt til sidst. Og så skal den stol med cirklen, være der da den er din/chaufførens stol. Hvis du ikke laver denne opsætning, skal de stadig sidde nogenlunde sådan, i forhold til "kørselsretningen."

Når du har sat stolene op, placerer du et rolleark og et fyrfadslys ved hver stol, så spillerne kan læse deres roller trods mørket. Derefter tænder du fyrfadslys rundt omkring i rummet, mest på selve spillebordet, så I trods alt kan se noget, men for stemning så stil nogen rundt omkring i lokalet. Gem dog nogle i tilfælde af, at de alle brænder ud.

Skulle du selv sidde inde med en fed lystage, en lanterne eller andet stemningsfyldt stads, som du føler passer til scenariet, så tag det endelig med og brug det.

Når alt dette er færdigt, og fyrfadslysene brænder skummelt, er du klar til at gå i gang.

1. Akt – Fra asken til ilden

Formålet med dette akt, er at få spillerne op på dupperne, og få gyserstilen lagt.

Dette scenarie starter, i det øjeblik spillerne træder ind i lokalet. Så sørg for at møde dem ude foran, så de ikke ved en fejltagelse vandrer ind i lokalet.

Når alle spillerne er mødt op, siger du, at de blot skal følge dig ind og sætte sig på en af de pladser hvor der ligger en rolle. Du følger dem ind, og sætter dig på chaufførens plads. Giv dem lidt tid til at læse roller, før du starter.

1. Scene – En foruroligende køretur

Spillerne skræmmes, og scenariets stemning sættes. Til sidst kører spillerne galt i deres bus. Rejs dig op og begynd at cirkle rundt om spillerne, mens du snakker. Fortæl dem i dine egne ord følgende:

”I kører ud ad en lang og snoet landevej, regnen pisker mod ruden, og vinden rusker i den gamle bus. På grund af mørket og uvejret kan I endnu ikke genkende noget. Bussen er et rustent vrage, der kører på sine sidste kilometer. Hvad der var af komfort er for længst rådnat væk, og turen er alt andet end behagelig. Kolde pust af vind og regnen blæser med jævne mellemrum ind igennem bussens mange revner og sprækker. Oppe fra førersædet lyder en dyster ensartet fløjten fra den fedtladte chauffør.

Pludselig bliver det om muligt endnu mørkere. Regnen trommer ikke længere så hårdt mod bussen, Mørke skygger fare forbi udenfor. Bussen er kørt ind i en tyk mørk skov.”

Nu er scenen sat og nu skal der til at ske ting og sager. Det følgende er spilteknisk ret svært. Men bliver det gjort rigtigt, har du spillerne i din hule hånd. Mens du stadig cirkler rundt om dem, stopper du af og til op hos en af dem og hvisker, mest til den ene spiller, men de andre må gerne

hører det. Det du er sådan set op til dig, og teksten nedenunder er mest til inspiration. Det vigtigste er at få opbygget en næsten paranoid stemning. Hvor lang tid du vil bruge på dette, er helt op til dig, det kommer også an på, hvordan spillerne reagerer på dette. Spiller de med kan du godt trække den lidt, så det kan udvikle sig til en slags dialogløst live.

Her er et eksempel på hvordan det kan gøres. Find gerne på din egen måde. Et godt tip er at bruge din stemme meget. Skift gerne i lydstyrke, hvisk i et stykke tid og råb så. Snak højt, snak langsomt, snak hurtigt, alt efter hvad der passer til.

Regnen trommer mod ruden, og I sidder i jeres egne tanker, mens den gamle bus svinger sig igennem det mørke landskab.

Du når til en spillers øre og hvisker: *Hvad var det? du stirrer ud i det regnvåde mørke, du synes du så noget, men der er intet.*



Du bevæger dig langsomt videre. *Langsomt virker mørket truende, de små hår på nakken rejser sig, noget lurker på jer, noget truende er til stede.*

Igen til et lyttende øre: *Du føler dig overvåget, med et nervøst blik over skulderen kan du se, at der er tomt på sæderne bag dig. Driver dine sanser gæk med dig?*

Din cirkelen fortsætter. *I er trætte og forvirrede, måske der er ingenting, måske det blot er dagens strabadser, der går jer på.*

Du stopper og hvæser til en: *Eller er det? Selvd den paranoide kan have fjender, og den der skygge, den har du da set før, har du ikke? Den følger efter jer, gør den ikke?*

I det stille lokale går du videre. *Følelsen af at være overvåget bliver stadig større, gang på gang fornemmer I noget ud af øjenkrogen, ude i mørket.*

Hastigt visker du til en: *Der! Hvad var det? Du tager måske fejl, men du synes at du så et par øjne stirrer på dig.*

Til gruppen siger du: *Det er ikke rart at være i denne bus, alle andre steder ville være bedre, frygten overmander jer langsomt, og mod jeres vilje mærke I koldsveden pible frem.*

Visk igen til en: *Dine øjne drejer langsomt ud i mørket. Du ville ønske at du kunne stoppe dem, men det er umuligt. Noget følger efter jer. Du er sikker, du så det, gjorde du ikke?*

Rejs dig op hurtigt. *ET BRAG FLÆNGER HIMLEN, ET HVIDT GLIMTFYLDER BUSSEN, TORDEN BULDRE OVER JER. Men hvad var det for en silhuet, I så blandt træerne i det korte glimt?*

Her kan det være en ide at sætte farten op på både tale og skridt. *Mørket omklammer igen bussen, jeres puls banker mod jeres åre. Endnu kan intet forklare den tyngende frygt der sluger hele busse, men den er der, så tæt I kunne skære i den.*

Til en: *Der var det igen, noget, nogen ude blandt de mørke træer.*

Til en anden: *Hvad er det der sker? Er der noget der ude?*

Til en tredje: *Okay den her gang var du sikker, du så noget der ude, noget mørkt og stort.*

Til alle. *I mærker frygten knuge hårdt om jeres indvolde, hvad er det der sker?*

Til den sidste: *Du hører dig selv mumle: "jeg overlever ikke, jeg overlever ikke," mod din vilje kommer sætningen igen og igen.*

Ud over flokken taler du. *Med svimlende fart bevæger bussen sig ubønhørligt længere og*

længere ind i mørket. Mareridtet forsætter uendeligt, gang på gang fornemmer i det tæt på, ser dets skygge blandt træerne, mærker dets øjne brænde sig ind i jeres sjæl.

Til personen forrest: *Du stirre tomt ud af forruden, tør ikke mere kigge til siden af frygt for at se, hvad du ved, der er derude. DER lige foran dig er det, fanget i bussens forlygter stort, sort, HVAD er det?*

Bussen svinger skarpt forsøger at undgå skabningen. Farten sættes op. Bussen svajer faretruende fremad. Din mund bevæger sig, men det føles ikke som dig der taler. Det er en fremmed stemme tyk med frygt. "Så hurtigt skal han ikke køre, hvad har han gang i?" Regnen pisker kort mod ruden, da du ser det, et stort træ et skarpt sving.

"SÅ DREJ DOG MENNESKE" skriger du så din udtørrede hals næsten springes...

Efter dette eller din egen version, siger du til flokken: *"Pludselig svinger bussen kraftigt, og I bliver alle kastet rundt i sæderne, I kan mærke at bussen sætter farten."*

Bevæg dig hurtigt op til ham op foran og hvisk, helst så lavt, at de andre ikke helt kan høre, hvad du siger:

"Du så hvad der skete. Et eller andet stort og mørkt hoppede ud i bussens lygter og kiggede direkte på dig. Bussen svingede for at undgå det. Det føles, som om din hjerne nægter at huske, hvad du så. Du kan ikke huske ret meget andet end en stor firbenet skygge med lysende røde øjne. Du mærker frygten kilde ned af din ryggrad."

SAN slag: 1d4/1d6 + 3 CM, Vendt evt. til scenen er over, og der er lidt mere ro på, du kan gøre, det når i gået over til bordet.

Gå ned gennem midtergangen, og stil dig helt bagerst, mens du med hævet stemme fortæller følgende:

"Bussen slingrer af sted med faretruende fart. Jeres puls hamre i brystet, mens I bliver kastet rundt i bussen. Hele tiden stiger følelsen af, at I bliver forfulgt. Hver eneste skygge og træ rummer alverdens rædsler. Flere gange kan I mærke bussen komme faretruende tæt på kanten..."

Hold et sekunds pause.

"Pludselig!"

Grib fat i de to bagerste stole og vælt dem ned på gulvet. Når der igen bliver stille, skal du lede spillerne over til bordet og forsætte med scene 2.

2. Scene – Jagten gennem skoven

Spillerne jages af bæstet gennem skoven, til sidst ender de i deres hjemby. Shadyvill. Men her er jagten ikke slut. Fra nu af er scenariet ganske traditionel. Men hvis du har lyst til at bruge live elementer, som i første scene, skal du være mere end velkommen. Bevæg dig gerne rundt i lokalet, mens du fortæller. Tag evt. spillerne væk fra bordet og spil similive ved enkelte scener. Det er helt op til dig, men meget anbefalet. Du bør nok lige læse afsnittet om bæstet igennem nu.

Spillerne kommer til sig selv i bussen, den ligger på siden og er fuldstændig smadret. Forenden er mast sammen omkring et træ. Men det er muligt at kravle ud af de knuste ruder. Fra hvor spillerne ligger, er det tydeligt at chaufføren må være ilde tilredt, men går nogen ned og kigger efter ham, vil de se følgende:

Hans plads er tom, sædet er mast sammen, alt er knust, ingen kunne have overlevet det. Men der er intet spor efter ham, ikke så meget som en blodplet.

De får ikke lang tid til at sunde sig, før de lægger mærke til en tyk tåge, som langsomt snor sig ud gennem de mørke stammer på den modsatte side af vejen. (Dette et fast tegn på, at Bæstet er på vej. Det ved spillerne selvfølgelig ikke, men det vil de hurtigt komme til.)

Mens tågen langsomt bliver tykkere skal du fortælle dem hvordan de mærker luften blive kold og koldsveden bryder frem mens frygten løber ned af deres rygsøjle. På nuværende vil nogen måske foreslå at de skrider. Det skal du bare lade dem gøre. Hvis nogen bliver tilbage, så gør følgende:

Hvisk til eller træk den af spillerne, som er kommet længst væk fra bussen til side, og fortæl ham følgende:

”Du ser ind i mørket mellem de mange træer og mere føler end ser, noget stirre tilbage på dig. En ukuelig frygt knuser dit hjerte, og du har ikke andet valg end at styrte modsatte vej.”

(Hvis spilleren, som så Bæstet fra bussen, stadig er der, så sig til ham at han genkender følelsen af Bæstet og mærker panikken overmande ham. Giv ham endelig lejlighed til at skrike noget i retning af: ”det, det kommer!” eller sådan noget.)

Hvis en eller flere af spillerne stadig er dumdri-

stige nok til at blive, sker følgende:

”Tågen er nu nærmest ugennemtrængelig, du kan knap nok se en meter frem. Pludselig synes du, at tågen bliver mørkere, og du fornemmer en bevægelse foran dig. Noget stort og mørk rejser sig foran dig, din sjæl fryser til is. Du kan ikke se skabningen kun et par onde røde øjne, der stirrer tilbage.”

I næste nu kommer en kæmpe, muskuløs, klobefængt arm ud af tågen og langer ud efter den forreste af spillerne. Ham må gerne prøve at undvige, men lige meget hvad bliver han ramt. Lykkedes det ham at undvige, skal du blot skaden mindre drastisk og beskrive hvordan han dukker sig men stadig bliver ramt. Spilleren bliver kastet et par meter tilbage, men kan godt rejse sig op. Nu løber alle væk, hvis de ikke selv gør, det så lad dem gribes af frygt og styrte af sted ude af kontrol. Men det bliver næppe nødvendigt.

Alle der oplevede angrebet: SAN slag: 1d4/1d6 + 3CM, ham som blev angrebet SAN slag: 1d4/1d8 + 5 CM

Lige meget hvad er spillerne nu på den ene eller anden måde splittet, mens de løber igennem skoven. Lad dem løbe, lidt mens du beskriver en panisk jagt gennem en tilgroet skovbund, lad dem blive flået af grene og falde over rødder. Hvis en falder, så hører han et frygtindgydende brøl, hvorpå han hurtigt kommer op og videre. Efter kort tid beskriv, hvordan de pludselig løber ind i en ny tågeklump. Her bliver de igen overfaldet af bæstet. Under beskrivelsen af bæstet, finder du et eksempel på et overfald, fra en spil test. Brug det som inspiration til dette møde med bæstet, ellers brug elementer fra deres første møde, eller find på noget selv, det er dit valg.

SAN slag. Har set bæstet: 1/1d4 + 2 CM, første gang han ser bæstet: 1d4/1d6 + 3 CM, angriber bæstet: 1d4/1d8 + 4 CM, Bliver ramt, løftet, overfaldet af bæstet: 1d6/1d10 + 6CM. Har spilleren oplevet flere ting, så gælder den der er højst.

Jagten fortsætter gennem skoven, måske løber de ind i tågen igen. Måske ser eller fornemmer de bæstet. Du kan evt. lave et angreb til, men ikke mere, for ellers bliver de for smadret, både fysisk og psykisk. Men lad dem hele tiden fornemme at døden er lige i hælene. Til sidst stop-

per skoven brat. Foran dem ligger, i en lille dal, den glemte by Shadyvill.

3. Scene – Ankomst til Shadyvill, foruroligende skygger i tågen.

Dette er sidste del af introen, hvor de to første scener skulle sætte stemningen, skal denne give spillerne de første ledetråde til, hvad der er sket. Scenen har en anden funktion, den skal få spillerne til at tro vi har med en helt traditionel zombiefilm at gøre, og dermed gør chokket i akt 2. så meget større. Derfor spil på horror elementer, frygt og jagt. Lad dig gerne inspirere af klassiske zombiefilm til denne scene.

”I kigger ud over en mørk dal, I kan se huse og enkelte tårne stikke op af mørket. Her ligger en lille fiskerby skjult. Pludselig mærker I den kolde tåge glide mellem jeres ben. Mens I styrter mod byen hører I et kraftigt, næsten frustreret brøl. En førelse af lettelse skyller ind over jer. Fuldstændig gennemblødte, med ødelagt tøj og blødende sår, hviler I ud ved muren af den første bygning.”

Spillerne er nu i Shadyvill. Hvis du ikke har læst afsnittet om lig, så gør det nu. Den her scene er sådan set lige til. Spillerne vandrer ind i byen. Først ser de nogle enkelte skygger, og er en smule urolige. Sørg for at beskrive byens tilstand: ødelagt efter de udødes natlige hærgen. Men giv dem ikke for lang tid til at undre sig. Start jagten sådan her:

”I ser en skikkelse halte hen i mod jer. Den bevæger sig langsomt og lydløst. Den tykke tåge (som blot er normal tåge og har intet med bæstet at gøre, men det ved spillerne jo ikke) forhindrer jer i at se personen tydeligt. Skikkelsen rækker en hånd ud, som om den har brug for hjælp.”

Hvad spillerne gør nu, er ikke til at sige. Nogen vil hjælpe, andre vil få dårlige nerver og smutte.



Alt afhængig af hvad de gør, må du bare spille efter. Det er selvfølgelig et lig, som ikke søger hjælp, men frisk kød. Så hjælper de den, vil den angribe.

SAN slag for at se liget: 1d4/1d6 +2 CM

Vender de om, vil de se lignende skikkelser på vej gennem tågen. Her begynder jagten for alvor. Spillerne kan godt overmande en zombie eller to, ligene er heller ikke specielt hurtige, så spillerne kan let løbe fra dem. Men der er bare så mange at lige meget hvor de løber hen, vil der være flere. Langsomt vil gaderne fyldes. Til sidst vil spillerne være omringet og fanget i en håbløs kamp mod en stærkere fjende.

”I ser i de rådne lig slutte kreds om jer. De rækker deres benede hænder ud efter jeres friske kød...” Træk vejret. ”I vågner i nogle dejlige varme senge...” folk vil reagere forskelligt, en af mine spillere satte sig op skreg, som var han lige vågnet fra en ond drøm. Hvilket virkede skide godt. Før de når mere siger du: ”Så nu er det vist tid til en pause” mens du går over og tænder lyset.

Det var akt 1. nu begynder scenariet for alvor. Inden scenen slutter så lad lige alle spillere slå et samlet SAN slag for hele scenen med ligene: 1d4/1d8 alle får +1d6 CM

Akt 2 – Byen Shadyvill

Dette er den solide del af scenariet, det er her det meste sker. 3. akt er blot afslutnings muligheder, og 1. akt bragte dem her til. Udover den første og eneste scene i dette akt, skal du næsten ikke styre noget, blot reagere på spillernes handlinger og stresse dem på de rigtige tidspunkter. Der er næsten ingen kronik i dette akt, og det vigtigste for dig er by kortet, som du nok bør have liggende ved siden af dig, mens du læser dette. I dette akt skal spillerne ud og udforske byen, deres eget sind og fortid for at finde ud af hvad der er sket, og hvad de vil gøre ved det.

Scene 1. En ny dag gryer

Det sidste spillerne husker er, at være omringet af de levende døde, klar til at blive flået i stykker. Men du starter, som om intet var sket, med at beskrive, hvordan de vågner op på et værelse. Edvard ligger i en stor fin seng, og genkender værelset som sit eget. De andre ligger på madrasser på gulvet. Giv dem lidt tid til at sunde sig og sige: ”hvor er vi” osv. Hvor på de hører en kvinde stemme råbe: ”dreng! Så er der morgenmad.” Når de rejser sig og tager tøj på, (de er iført dejligt silke nattøj) vil de opdage, at sårene og snavset er forsvundet. Deres tøj har ikke tegn på det, der skete i natten. Deres sind føles lette og lykkelige, natten virker uendeligt fjern.

Når de kommer ned i stuen, står der to storsmilende voksne, der går lidt tid, hvorpå Edvard først og så resten genkender dem som Edwards forældre.

Mrs. og Mr. Morrison er klassiske eksempler på Shadyvills dagsborgere. De er voksne, men det er ikke til at fastsætte deres alder, de har begge en nærmest tidløs skønhed, men uden det virker som erotisk skønhed. Det er stilfuld perfekt skønhed, på en ordentlig korrekt måde. Hun har en pæn nederdel på og en fin hvid skjorte, han har brune busker og en ren grå skjorte. De udstråler venlig og kærlig varme til alle sider. Mens denne scene udspiller sig, kommer husets tjenestepige ind og serverer de lækreste pandekager med sirup.

Første møde med den perfekte verden, plus det kraftige skift fra nat til dag: SAN slag 2/1d8 + 1 CM

Når de har sat sig og begynder at spise, går Mr. Morrison hen og roder kærligt op i sin søns hår og siger: ”Det er dejligt at have jer tilbage, men I kunne godt lige have ringet først.” Tonen er ikke kritisk eller sur, nærmest overbærende som: ”det er kun hvad man kunne forvente, men det er helt i orden.” Forældrene spørger ikke ind til mere, men sidder ved siden af og snakker

roligt sammen om dit og dat og andre ligeegyldige hyggelige ting.

På nuværende tidspunkt vil spillerne nok begynde at spørge til hvad der er sket, og fortælle om deres oplevelser i går. Til det vil de to voksne blot ryste venligt på hovedet og sige noget i retning af:

”Det var blot mareridt I havde, det er ikke noget I skal tænke på, det er normalt for sådan nogle som jer.” Det sidste sagt med mere overbærenhed og medlidenhed end man skulle tro muligt. Begynder spillerne at spørge, hvordan eller hvornår de kom hjem, vil forældrene se venligt undrende på dem og sige: ”I var her i morges, så vi gættede på at I var kommet i løbet af natten, mens vi sov.

Insisterer spillerne på at natten var sand eller begynder at fortælle om opholdet på MCUU, bliver det igen afvist som en dårlig drøm. Her må du gerne beskrive, at med deres mætte maver, smagen af pandekager, fuglekvidrer udefra og varmen fra solens stråler gennem vinduet, virker natten så fjern og uvirkelige som en ond drøm.

Lidt efter kommer tjenestepigen ind, smiler sødt, og tager af bordet. Faren siger at han vil gå ind og læse lidt, og moren at hun vil gå ud og hygge sig i haven. De kysser begge Edvard farvel og ønsker ham en god dag og forsvinder. Det er nu op til spillerne, hvad de nu vil gøre. De kan prøve at snakke videre med en af forældrene, de kan besøge hospitalet, de kan besøge nogle af de andres hjem, eller noget helt fjerde. Lige meget hvad de gør, skal du fra nu af blot spille med.



Oversigt over Shadyvill by

En gennemgang af Shadyvill, med beskrivelser af de forskellige gader, samt en dybere beskrivelse af de vigtigste locations i byen.

En ting spillerne nok vil lede efter, er våben. Da jagt var en normal bibeskæftigelse i Shadyvill, kan de godt finde en riffel eller to i de større huse, måske endda en enkelt pistol. De støder på samme scene hver gang: "I finder husets våbenskab. Det er åbent, riflen ligget tabt på gulvet, omringet af brugte patronhylstre. Der er 1d6 kug-

Forest

En tyk skov som løber hele vejen om byen. Derinde er der konstant mørke, her lurder bæstet. Ingen af byens borgere våger sig derind, deres øjne ser aldrig skoven. Den starter med livet lavt buskads og små træer. Men snart er man i en dyb, mørk skov, store ege og graner troner over en og lukker alt sollys ude.

Hvis spillerne får den ide at flygte gennem skoven, vil de ikke komme langt, før den mystiske tåge igen snor sig om deres ben og rejser sig op omkring dem. Bæstet er på vej. Forsætter de, vil de mærke den knugende frygt, og for hvert skridt vil de gå langsommere. Til sidst nægter deres ben at bringe dem længere ind i skoven, de er lammet af frygt. Vender spillerne ikke om, vil Bæstet snart dukke op og jage dem ud af skoven.



Moor

Et lille stykke hede som adskiller byen og skoven, ingenmandsland så at sige. Tjener ikke noget formål udover, at spillerne kan søge her ud, hvis de vil være lidt alene. Det gælder både om natten og dagen. Landskabet er ret ujævnt med små buske og træer, så det er let at finde et skjulested. Men det må ikke blive et permanent hel-le. Bruger spillerne lidt for lang tid her ude, så lad ligene og dagens borgere få en pludselig interesse i heden.

The Coast

En stenet strand løber fra øst til vest lidt ude fra Shadyvill. Kun afbrudt af Shadyvills havn.

Kigger man udover havet, vil man, dag og nat, kunne se nogle hundrede meter, før det forsvinde i tyk tåge. Prøver spillerne at svømme væk, vil de svømme til de næste ikke kan mere, hvorpå de endelig kommer til en stenet strand. Når de går i land, vil de se smukke/uhyggelige Shadyvill ligge foran sig. Havnen er tom, både om natten og dagen.



Fields

En lille gruppe marker som byen før brugte som ekstra fødekilde, så det ikke altid stod på fisk. Da mad ikke længere er nødvendig, står markerne om dagen kun til pynt proppet med forskellige afgrøder: Hver og en kunne vinde førsteplads, til hver en tid. Om natten ligger markerne øde hen, afgrøderne er brændt og trampet ned, en stank af råddent frugt hænger over alt. Gnavere og andet modbydeligt utøj kan ses og høres mellem de smadrede rækker. I den fjerne ende af markerne ligger et skur, som før var et redskabsskur. Nu bor Hr. Snavs der om dagen. Det bærer bræg af hans stank, selv et par meter derfra kan man fornemme en ram stank af menneskelig snavs. Indenfor er der proppet fra gulv til loft med bøger, blade, papirstykker, magasiner, aviser og andet ragelse. Dette er Hr. Snavses skat, læs om ham under byens urensede.

Forest Road

Den vej som leder ind til byen, den kommer fra den vej, som spillerne kører galt på.

Church Way

Tager over, hvor Forest Road stopper. Har kun to huse på sig, familien Morrisons villa og præstegården.

CW 1. Morrisons villa

Her bor Edwards forældre. Det er byens største eneste villa. The Morrisons er byens rigeste familie, måske ikke rige i sameligning med resten af landet, men i Shadyvill betragtes de som rigmænd. Her finder første scene i akt 2. sted.

- 1.1 Indgangs hall – Jakker og andet overtøj hænger her
- 1.2 Spisestuen – Et flot lokale med familie billeder på væggen. I står midten et stort spisebord
- 1.3 Køkkenet – Om dagen pletfrit, her lavede tjenestepige mad til familien, det gør hun selvfølgelig.
- 1.4 Tjenestepigens kammer – Hun er en flink men stille pige der vedligeholder huset. Om natten er hun altid i villaen, i gang med at smadre et eller andet.
- 1.5 Hvirveltrappe – Fører til kælderen og første sal
- 1.7 Mr. Morrisons værelse – Her er bøger, regnskaber og dyrehoveder på væggen. Et typisk



herrerum, komplet i egetræ, lædermøbler og en fyldt cigarkasse på hans store mørke skrivebord. Om dagen kan Mr. Morrison ofte findes her mens han afslappet bladere igennem en bog.

1.8 Syrummet – Her holder Mrs. Morrison ofte til mens hun broderer sammen med nogle kvinder fra byen. Dog er hun lige så ofte ude at gå en tur med veninderne.

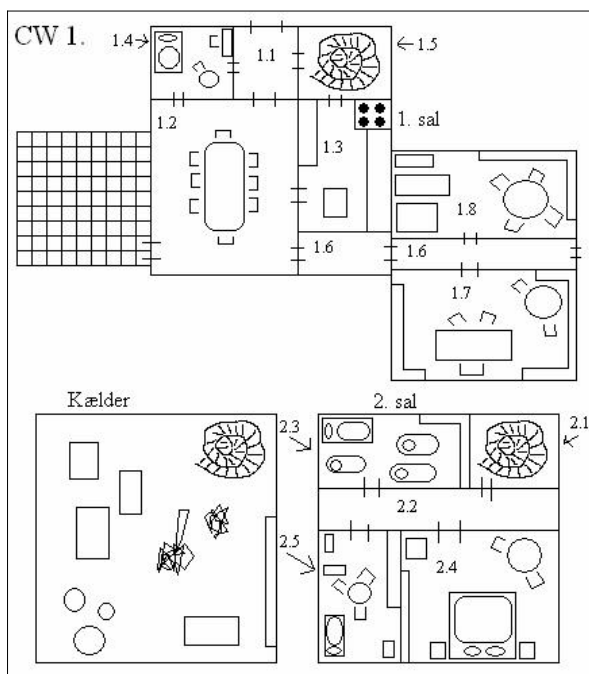
2.1 Trappe – Fører ned til stueetagen

2.3 Edwards værelse – Her vågner spillerne op efter deres første nat i byen. Edvard i sin seng, resten på madrasser på gulvet. Et typisk drenge værelse, med drenge ting fra tiden. Her kan man blandt andet finde et cricketbat.

2.4 Det store soveværelse – Om dagen er alting ordentligt og ny redt, ubrugt i mange år, men ikke et støv korn.

2.5 Maries Værelse – Det eneste værelse der er låst. Det er ikke muligt at finde nøglen, men man kan dirke låsen, eller slå døren ind. Kommer man derind, vil man finde et værelse, som tydelig vis tilhører en lille pige. Alt er lyserødt, der er legetøj dukker og dukkehuse over alt. Tøjet er domineret af små søde kjoler, mange af dem i prinsesse stil. Som det eneste i huset bærer det bræg af at være forladt. Dette er Lille Frøken Prinsesse Maries værelse, hun er Edwards lillesøster. Læs mere om hende under byens urensede.

Kælderen – Her ligger en masse ragelse og skrot. Her kan spillerne finde lygter og Mr. Johnsons samling af jagtgevær, han har tre. Dem kan spillerne tage, og gå videre i den tro, at de er mere sikre. Her er også et par jagtknive.



Haven

En flot, velordnet have med smukke blomsterbede og perfekt klippede græsplæner. Undtagen i det ene hjørne. Her står tre store graner, under dem vokser et vildt buskads. I midten af denne mini vildmark ligger et gammelt skur.

Skuret – Lille Frøken Prinsesse Maries Fantastiske Fortryllede Prinsesse Palads. Engang var det blot et gammelt haveskur. I sit hjørne af haven ligger det næsten skjult, og ingen fra huset nærmer sig det. Her bor Lille Frøken Prinsesse Marie om dagen, det er hendes gemmested. Hun har omdannet det indre af skuret til et lille slot, med massere af lyserødt tyl og andre småpige ting. Kort sagt det er et stort kaos af nuttethed.

CW 2. Præstegården

Om dagen opholder præsten sig her, se under byens urensede. Da husets beboer er urensat burde det, som de andre urensede steder være forladt og det indre dækket i støv. Men præsten holder det selv ved lige. Derfor er det utroligt rent og velholdt. Men man kan godt mærke forskel. Her bliver der nemlig gjort rent, i resten af byen eksistere snavs bare ikke. Så man kan sige, at renligheden her er menneskelig. Der er gjort rent af et menneske besat af orden og renlighed, men ikke desto mindre kun et menneske. Om natten er det brændt ned til grunden af ligene.

Town Square

Byens centrum, i midten ligger kirken, og rundt om ligger torvet. Om lørdagen var der normalt marked, men det er ikke nødvendigt mere, Handel af varer er en skavank, det perfekte menneske ikke behøver. Her kan man stort set støde på byens befolkning. Både om natten og dagen. Spillerne vil nok undgå dette sted. Om natten af åbenlyse grunde, om dagen fordi folk hele tiden vil snakke til dem og hører om de kan hjælpe de stakels, hjælpeløse urensede. Det er også her, under den store eg, at Bæstets ritual finder sted, se renselsen.

TS 1. Kirken

En gammel, idyllisk landsbykirke. Om dagen en smuk og velholdt kirke. En kirkegård omkranser den, gravene er velholdte, og friske blomster bryder hver en. Der står ingen navne eller noget på dem. Det perfekte mennesker kender ingen afdøde, der kan bringe sorg i sindet. Men en perfekt landsby skal have en kirke, og der tilhøre en hyggelig kirkegård. Som alt andet, tom skønhed.

Om natten er den præstens bastion mod det onde, find ham under afsnittet byens urensede. Kirken selv er barrikaderet med alskens møbler og andet stort, endnu er ligene ikke trængt ind. Udenfor ligger gravstenene ligger smadret, og hver en grav er åbnet, og deres indhold spredt over hele kirkegården. En frygtelig stank emmer fra stedet og store sorte ravne hopper uforstyrret rundt, og mæsker sig i de opløste kropsdele. I modsætning til andre zombie film, er de døde i gravene ikke vendt tilbage. Man kan kun blive til en udød her gennem renselsen.

TS 2. Byens slagter

En hyggelig lille slagterbutik der sælger alt fra kødets forunderlige verden. Om dagen står en flink slagter, en smule buttet, men kun på den charmerende måde, Det meste af tiden står han og små sludrer med de kvinder, der kommer ind for at "handle." Butikken er ren, og massere af smukke varer ligger fremme. Kødets ser utroligt lækkert og velskåret ud, og det smager himmelsk.



Men natten er alt anderledes. Slagteren stå der bag disken, med en stor rusten kødøkse. Han er stor, enorm. Hans mave buler ud og flere steder er den flækket, hvor rådne indvolde vælter ud. I en af flængerne i hans enorme vom, stikker en arm ud. Den prøver desperat at vride sig fri. Det virker, som om han har ædt dele af andre lig. Rundt om på disken ligger flere parterede lig, spillerne genkender dem, som nogle af de kvinder, de så derinde tidligere. De mange kropsdele er ikke døde, og ligger og spræller mens den makabre slagter parterer dem. I det spillerne bliver opdaget Vil slagteren pege på en af dem og grynte: "Friske vare." Med det samme vil de mange kropsdele overfalde den spiller og prøve at tvinge ham hen til slagteren. Kommer spilleren derover, vil han få et nyt chok. Slagteren står på et utal af ben, sat så tæt, at han knap nok kan flytte sig. Hvilket heller ikke er nødvendigt, han har de andre kropsdele til at hjælpe sig. At se slagteren: SAN slag 1d4 + 1 CM, overfaldet og slæbt der hen: SAN slag 1d4/1d8 + 1 CM

Oak Road

En lang vej, der løber fra indgangen af byen og hen til torvet. En af byens ældste veje, opkaldt efter den store eg på torvet.

School

Her gik alle byens børn og unge, blandt andet de fire spillere. Nu står den tom, det perfekte menneske har den viden, det har brug for, og har ikke behov for undervisning.

Kvinden var en af de to lærer på skolen, men efter hendes renselse bruger hun alt sin tid med at assistere lægen. Skolens anden lærer troede ikke på lægens ide om det perfekte menneske, og valgte ikke at lade sig rense. Han tog siden hen navnet Hr. Snavs. For mere information om denne biperson se under byens urene.

Nu står skolen tom. Som byens andre urensede bygninger, virker den også forladt, men ikke forfalden. Støv dækker alt, dog er der tydelige fodspor fra en vis Hr. Snavses besøg på skolen. Besøger man den om natten, kan man løbe ind i små grupper af børnelig. De jager efter Hr. Snavs, da han som lærer er et hadet symbol på orden og regler.

Møde med børnelig: SAN slag 1d4/1d6 + 2 CM.



OR 6. Byens fiskebutik, John Herbers hjem

Denne lidt større bygning er byens fiskebutik, før i tiden blev dele af dagens fangst solgt og købt her, mens resten blev sendt med den daglige lastbil til indlandet. Nu til dags er der selvfølgelig ingen lastbil, og butikken sælger ikke noget. Men disken er fyldt med dejlige, vellugtede, friske fisk. Bag disken står Johns tante og snakker frejdigt med alle der kommer derind. Hun er en smuk kvinde med røde kinder og et livligt smil. Bagved står hans onkel og burde ordne fisk, men det er ikke nødvendigt i den perfekte verden. Så han står blot med sin fiskekniv og lytter til kvindernes snak, kommer med et venligt ord af og til. Han er en pæn midaldrende herre med et varmt smil.

Natten er lidt anderledes. En fæl stank af fisk vælter ud på gaden. Inden i flyder rådne fisk rundt i en tyk suppe af slim og blod, de er endnu i livet og snapper ud efter spillerne. Midt i det hele er ligger Johns tante og onkel. Det er som om Bæstet valgte at splitte deres kroppe totalt ad, og så syede dem sammen til en modbydelig klump. Deres natte side hader hinanden, og den groteske skabning vælter rundt på gulvet, mens de forskellige dele prøver at flå hinanden af. Hver nat gentages denne kamp, indtil gulvet er flyder med vridende, kæmpende kropsdele. Selv John om ikke er specielt glad for dem, må selv han føle sympati for deres skæbne.

For dette horrible syn: SAN slag 1d4/1d8 + 1 CM, John + 2 CM.

OR 10. Byens pub

Lige meget hvor lille og forbandet en engelsk by er, så har den en pub. Her sælges selvfølgelig

ikke noget, det er der ikke behov for, og alkohol betragtes som noget for svage mennesker. Mange af byens mænd sidder ofte her og snakker om hvor dejlig en dag, det er. Om natten er det en nedbrændt ruin.

Fishers Walk

Byens fattigkvarter. Alle de små huse ligner meget hinanden, de er etværelses med køkken og stue i samme rum. De er indrettet meget som FW2, se nedenunder, dog er de selvfølgelig beboet, mest af en enlig smuk fisker eller en sød, dejlige enke. Nydelige, små, romantiske huse om dagen, ødelagte ruiner om natten. Ligene fra disse huse, bevæger sig sjældent væk fra deres huse. De er alle meget gamle, og ekstra langsomme.

FW2 – Hjemme hos Bill

Vælger spillerne at besøge Bills hjem, skal de ned i byens fattigkvarter. Huset er et lille etværelses, med køkken og stue i et. Der er en pejls,



to senge, et spisebord og et køkkenbord. På spisebordet står der stadig et halvspist måltid mad. En opvask står på køkkenbordet, og rundt omkring flyder det med tøj. Det virker som om den der boede her bare gik, mit i hendes dagligdag. Det hele er dækket af et tykt lag støv. Men maden er stadig frisk, om end lidt tør, og tøjet ser heller ikke specielt gammelt ud. Mrs Willis levede her, til hun i panik forlod huset. Læs mere om hende under byens urensede. Huset er ens, lige meget om det er nat eller dag.

New Street

Det nye område i byen, domineret af hospitalet.

Den større gruppe af huse, der ligger omkring en smuk gårdhave er alle smukke engelske huse.

NS 12. Mick Petersens hjem

Her boede Mick med hans forældre og fire brødre. Om dagen er det et stort hus, flot velholdt som resten af byen. Her pusler den perfekte udgave af Micks mor rundt. Idet hun ser sin søn, bliver hun selvfølgelig umådelig lykkelig. Hun farer op og giver ham et kæmpe knus. Ellers er hendes modtagelse meget som Edwards forældres, sød flink, men afvisende for deres historier om natten. "Det er bare mareridt lille skat, I bør opsøge lægen." Mick synes, der er noget anderledes ved hende. Et idea slag kan afsløre, at så vidt han husker, havde hun briller. Det kan hun dog ikke huske, at hun nogensinde har haft.

Spørger han til sin far og brødre, får de af vide, at de er nede ved kysten og fiske. Går spillerne derned, vil de se faren og de fire brødre stå og fiske. kigger de efter, kan de se at de ikke fanger

noget, der er ikke engang madding på krogen. De behøver ikke mad, og at slå dyr ihjel er ondt. Men at fiske er hyggeligt og sjovt, så det gør de stadig. Den lille flok fiskere hilser begejstret Mick og hans venner, og er glade for at de er kommet hjem. Spillerne bliver spurgt om de ikke vil fiske med. Faren spørger direkte sin yngste søn, om han ikke skal lærer ham at fiske. Noget faren aldrig har gjort, siden han i skuffelse gav op over for Mick. Spilleren skal have lidt svært ved at sige nej til dette enestående tilbud.

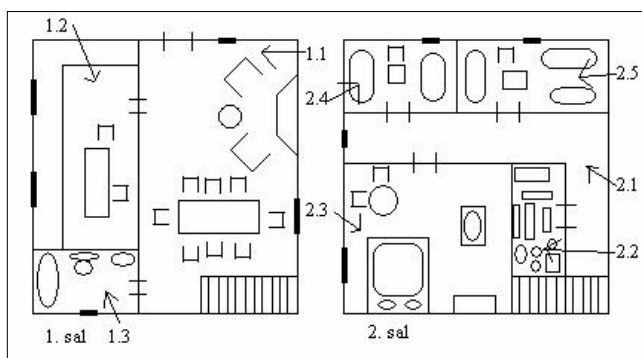
Natten er som altid helt anderledes. Hver nat sker det samme: de fem mandlige lig, med faren i spidsen flår moren i stykker, og så bevæger de sig ud i byen, for at hærge og ødelægge.

De er nogle af de mest voldelige lig. Alle sammen har flere arme, ben eller hoveder påsyet. Genkender de Mick, vil de jage ham med en iver, man ellers ikke ser blandt ligene. Det ville være deres største drøm at ødelægge den lille møgunge. Ellers bevæger de sig rundt i byen som en udød bande. De kan ofte finde på at udvælge et tilfældigt lig, og så splitte det totalt ad. De fleste brande i byen er også deres værk.

NS 5. Sheriffkontoret

Efter spillerne var sendt til MCUU, fandt en række af byens borgere, med Micks far i spid-

sen, det nødvendigt at oprette et sherifkontor. Lægen var imod dette, ”vold avler vold.” Men oprettet, det blev det. Dagen det stod færdigt, var samme dag, som Micks familie valgte at lade sig rense. The Petersens søgte ly her, natten efter deres renselse. De holdte stand så længe, at Bæstet selv måtte flå døren ud og hente dem. Det så de fem mænds styrke og gjorde dem til de vildeste lig i byen, moren lod han være uskadt, men dømte hende til at blive ødelagt hver nat ved hendes families klør. Det var efter deres renselse at tingene virkelig tog fart. Bygningen bærer stadig bræg efter denne kamp. Døren er revet ud, alt indenfor er knust, flere steder er der mærker efter store klør. Der ligger våben spredt rundt omkring, gulvet er dækket af patronhylstre. Men der er stadig rigeligt skud på lager.



Generisk hus

Dette hus er skabt som inspiration til dig. Du kan bruge det præcis, som det er, dele af det, eller blande det med dele af andre beskrevne steder. Det er til for at vise sådan ca. hvordan resten af byen ser ud. Men skulle man sætte et præcist sted på ville det nok ligge et sted i New Street, så som NS 2. eller NS 13. men for den sags skyld kan det også være OR 2. eller TS 7. You get the picture.

Udvendig et smukt idyllisk engelsk hus, i sten og stråetækket. Små vinduer, måske en lille have foran. Om natten det samme blot ødelagt.

1.1 Det første rum man træder ind i er stuen. Her er en stor pejs omkranset af to bløde lænestole. Et stort spisebord, der har plads til hele familien. Der er knager hvor der hænger en række jakker i forskellige størrelser, en trappe fører op til første sal.

1.2 Et veludrustet køkken, har alt hvad en ordentlig kvinde bruger, men det bliver selvfølgelig ikke brugt. Alt er naturligvis pletfri.

1.3 Badeværelset, de mere velhavende familier vil både have badekar, wc og håndvask, men

det fleste her dog ikke den luksus at have et badekar.

2.2 Et pulterrum, her kan spillerne finde forskellige nyttige ting, brug evt. spot hidden slag.

2.3 Det store soveværelse. En stor seng til manden og konen, og evt. en vugge til den mindste, ingen af sengene bliver brugt og er perfekt redte.

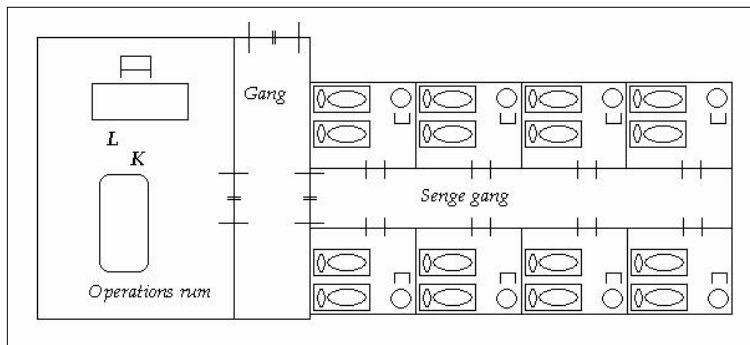
2.4 Et soveværelse med plads til to. Kan være husets to døtre, søde piger med søde pigeting, kommer man der op om dagen, kan man sikkert finde dem optaget i at rede hinandens hår, så det sidder perfekt, hvilket det selvfølgelig gør.

2.5 Soveværelse med plads til tre, husets drenge bor her, livlige glade unger. Men også høflige og venlige. Her kan findes drengeting, som en fiskestang og måske et kricket bat.

Hospital

Her holder Lægen og Kvinden til. Det er uden tvivl byens største bygning. Som et tempel står den for enden af byen på en lille hævning. Det er en funklende ny bygning, med rene rette linjer, ikke én mursten ligger forkert. Den er i hvide og grå toner. Omkranset af en ordentlig have og et jerngitter. Om dagen er der en ulåst port. Om natten er porten væk, og gitteret forsætter uafbrudt hele vejen rundt. En naturlig barriere der holder nat og dag adskilt. Ligene går aldrig ind på den anden side af gitteret. Men ofte kan man se en snes af dem vandre formålsløst rundt uden foran indgangen. Ønsker spillerne at besøge Lægen om natten, må de første finde en vej forbi dem. Som den eneste bygning i byen, er den velholdt og smuk både om dagen og natten. Det første man træder ind i er hovedgangen, herfra er der adgang til operationsrummet og sygeafdelingen. Gennem samtlige vinduer i hele bygningen har man udsigt over en solbeskinnet landsby, den virker tom, men utrolig lamslående smuk, som en vision af paradys. Dette ser man lige meget om det er nat eller dag udenfor. I gangen er der skinnende rent, alt er badet i kraftigt hvidt lys. Har spillerne oplevet flashback nr. 1, vil et vellykket idear slag, fortælle at dette minder meget om gangen fra drømmen. Men det kan ske, at de selv indser dette. Har de ikke haft flashback nr. 1, og det passer ind, kan du evt. lade dem få det nu. Hvis du synes, de har opsøgt hospitalet for hurtigt, kan du lade dem komme tilbage fra flashbacket et andet sted. Men pas på de ikke tror, at det er umuligt at komme ind på hospitalet.

Sygeafdelingen er en lang, lige og lys gang.



Lægen og Kvinden

Lige meget hvor mange gange spillerne kommer ind i operationsrummet, vil de se det samme. Lægen og Kvinden vil stå i hyggelig samtale, med kærlige og glade ansigtsudtryk. Idet spillerne træder ind, vil Lægen kigge op og sige: ”velkommen tilbage, har I tænkt jer at træde ind i vort dejlige samfund?” Og slå en hånd ud mod operati-

onsbordet.

Med ens intervaller er der en dør på hver side, i alt er der otte døre. Hver leder ind i en sovesal, med plads til to senge. De er alle tomme, der er selvfølgelig ingen syge i Shadyvill. Men et hospital skal jo have sygesenge. Der er tomt og dødt, men på en nydelig, pæn og ren måde.

Operationslokalet – det perfekte hjerte

Du må gerne sige, idet spillerne træder ind, ”hvis I troede at byen var smuk, ren og perfekt, så tog I fejl. Den virker grumset og grå i forhold til dette. I ikke så meget ser, som føler en lykke, glæde og velvære strømme ud fra dette rum.” Sådan kan man beskrive dette rum, der hvor Lægen startede det hele, med sin desperate bøn. Hele rummet er oplyst af det samme skarpe hvide lys. Høje vinduer kaster rigeligt af smukt dagslys ind. Rummet er stort og luftigt. Rummet domineres af et stort hvidt operationsbord, her udfører lægen sine renselser, se under ”renselsen.”

I den anden side står et stort hvidt skrivebord i træ. Det ligner den slags solide typer, som normalt er i mørk eg. Men det går ikke an i dette rum, så det er af en ukendt hvid træart. På bordet ligger enkelte papirer, kuglepinde og andre skrivebords ting. Alle flugter perfekt med hinanden og bordet. Der er et par skuffer, der indeholder lidt af det samme også i sirlig orden. Rundt om bordet står der bog hylder med forskellige lægebøger og andre opslagsværker, samt et arkivskab, med læge journaler. Undersøges dette vil der være en fil på samtlige rensede borgere. Der står det samme på alle, her er et eksempel:

”James Edward Morrison

Ved utroligt godt heldbred, en mand i sin bedste alder. Han vil leve et langt og lykkeligt liv.”

Leder de efter navne på dem selv eller de urensede er de der ikke. Den perfekte verden har ikke plads til fortællinger om de syge og fejlbe-fængte.

Lægen ved ikke, hvad der sker udenfor, han kender kun til den perfekte verden fra sine vinduer, har ikke været udenfor siden det hele begyndte. Han afviser alle forklaringer med ”Det er noget, I har drømt, eller bilder jer ind.” Han udstråler sådanne en ro og kærlighed, at alle som snakker med ham, selv vil falde til ro og tænke over hvor smukt og dejligt et sted, dette er. Det er meget svært at være uenig med ham, da alt hvad han siger lyder, som det rigtigste i hele verden. Man får bare lyst til at tie stille og lytte til hans visdom.

Lægen siger nogenlunde det samme som byens borger. Det har altid været sådan her, I passede ikke ind, så vi sendt jer til opdragelse, det lykedes ikke. Men hos mig kan I endelig kommer til at passe ind i samfundet. Der kan blive spurgt til Bills mor, eller andre urensede, til det vil svaret blot lyde: ”Hun valgte ikke at være en del af dette samfund, hvorfor ved jeg ikke, jeg ved ikke hvad der blev af hende.”

Han er lige så meget en fange af dette sted, som dagens borgere, ligene, bæstet, de urensede og spillerne.

Prøver spillerne at angribe ham, vil de, inden slaget falder, mærke deres arm stoppe, og føle en umådelig kærlighed mod lægen. Ham kunne de aldrig finde på at skade. Det samme sker, hvis de prøver at tvinge ham udenfor. Er de meget ihærdige, men det er for tidligt i spillet, kan du sætte et flashback i gang, som ender et andet sted. Igen pas på, at du ikke får dem til at tro, at det er umuligt at slå ham ihjel.

Beslutter de sig senere i spillet for at dræbe ham, eller tvinge ham ud og vise ham, hvad han har skabt, gælder følgende. Man skal være godt skør for at skade det perfekte menneske, så de skal fejle et SAN slag, for at kunne angribe ham. Det vil sige, at det bliver lettere jo længere ind i spillet, de kommer. Han gør ikke modstand, det vil kun kræve at vellykket angreb at fælde ham. Dør han, eller tinger de ham udenfor, gå til akt 3. Spillerne skal også klare et SAN slag for at fjerne ham fra rummet med magt.

Renselsen

En meget central scene, gennem denne kan spillerne opleve, hvad en renselse er. Den bør finde sted efter spillerne har udforsket byen lidt. Men samtidig helst før spillerne får mulighed for at snakke med lægen. De bør ikke beslutte sig for at blive rensset, før de ved hvad det indebærer.

Forsamling på torvet

Det er dag, spillerne hører pludselig glade stemmer. De kommer fra torvet, det hyggelige folk i Shadyvill har alle kurs mod torvet, mens de glad og ivrigt snakker sammen. Går spillerne derned, vil de se næsten hele byen forsamlet. I midten står en fedladen mand, de genkender ham som den forsvundne buschauffør.

Han sveder tydeligt, og af og til kigger han panisk omkring sig, men samtidig virker han glad i det store selskab. Han står og snakker med Mr. Petersen, Micks far, som også er byens uofficielle leder.

Spørger spillerne, hvad der sker, vil Mr. Petersen forklarer, at Erik, som chaufføren hedder, har besluttet sig for at træde ind i byens fællesskab.

Spillerne kan godt nå at snakke lidt med Erik, før der sker mere. I så fald vil han fortælle noget i denne retning.

”Jeg vil ikke mere, jeg kan ikke mere. De her folk fortæller mig, at lægen kan stoppe mine mareridt. Det er noget de kalder renselsen. De siger jeg vil blive lige som dem, en af dem. Men hvis han blot kan stoppe de forfærdelige mareridt. Jeg vil gøre alt for at stoppe dem.” Prøver spillerne at komme ind på, hvad det er for mareridt, vil han bryde hulkende sammen og mumle noget om: ”blodet, stanken, ligene, de er efter mig, skrækkeligt, skrækkeligt.” Det er heller ikke muligt at tale ham fra det, han har taget sin beslutning.

Her omkring vil Mr. Petersen klappe Erik beroligende på skulderen, og begynde at føre ham op i mod hospitalet. Spillerne kan gøre, hvad de vil. Prøver de at stoppe det, vil de blive holdt tilbage, blidt, uden vold, men bestemt.

Snart kommer flokken til hospitalet, her vil der dannes en tyk kødring om indgangen og Erik. Spillerne kan ikke komme igennem. Oppe ved hospitalets døre står Lægen og Kvinden. Erik begynder nervøst at bestige trappen, mens byen begejstret mumler og opmuntrer ham til at fortsætte. Ved indgangen vil lægen tage Eriks hånd og fører ham ind i hospitalet. Herfra kan spillerne ikke se mere, før de kommer tilbage. Vil spillerne snige sig om bag ved og kigge ind, kan

de godt det. Kig på hospitalet for at finde ud af, hvad de kan gøre hvor. Renselse finder sted i operationsrummet. Under renselsen er sygehuset forseglet, ingen kan komme ud eller ind.

Renselsen

Kigger en eller flere ind, kan de se følgende: Lægen, Kvinden og Erik træder ind i rummet. Erik lægges op på operationsbordet. Her begynder lægen at fører sin hånd rundt over ham, af og til dykker hånden ind i Erik, og hiver forsigtigt noget sort puds ud. Erik ligger helt stille med et saligt smil om munden. Denne proces forsætter i noget tid, mens lyset langsomt bliver kraftigere og kraftigere inde i rummet. Det virker, som om et blindende hvidt lys strømmer ud fra lægen. Til sidst vil det være så kraftigt, at tilskuere bliver blindet, og lyset bliver synligt selv i dagslyset. Det er himmelsk smukt. Efter noget tid vil lyset gradvist forsvinde, kigger nogen ind i rummet igen, vil det være tomt. Omme foran vil Lægen, Kvinden og Erik komme ud, hele byen vil juble, afmålt og perfekt. Erik er nu en helt anden. Det er tydeligvis den samme person, man kan genkende enkelte træk. Men foran dem står en smuk mand. Det er ikke til at fastsætte hans alder, men han er tydeligvis på toppen af sit liv. Et roligt, lykkeligt smil spiller på hans læber.

Får spillerne lejlighed til at snakke med ham, vil han blot sige: ”nu har jeg fundet lykken.” Og ellers opfører sig som resten af byen. Altså flink venlig, og blidt opfordre spillerne til at blive en del af byen. ”Det er fantastisk, jeg har aldrig oplevet noget lignende.” Spillerne kan nu gøre, hvad de vil, til natten falder på. For hele oplevelsen: SAN slag 1d4/1d8 +4 CM

Bæstets operation

Næste gang natten falder på, så lad det ske gradvist. Lige meget hvor spillerne er, vil de hører en mand råbe op: ”Nej, Nej, I lovede mareridtet ikke ville komme tilbage, I lovede. Hvad er det der sker? Det skulle ikke komme tilbage, neeej!” Opsøger spillerne lyden, vil de se en meget oprørt Erik. Han gentager sine spørgsmål

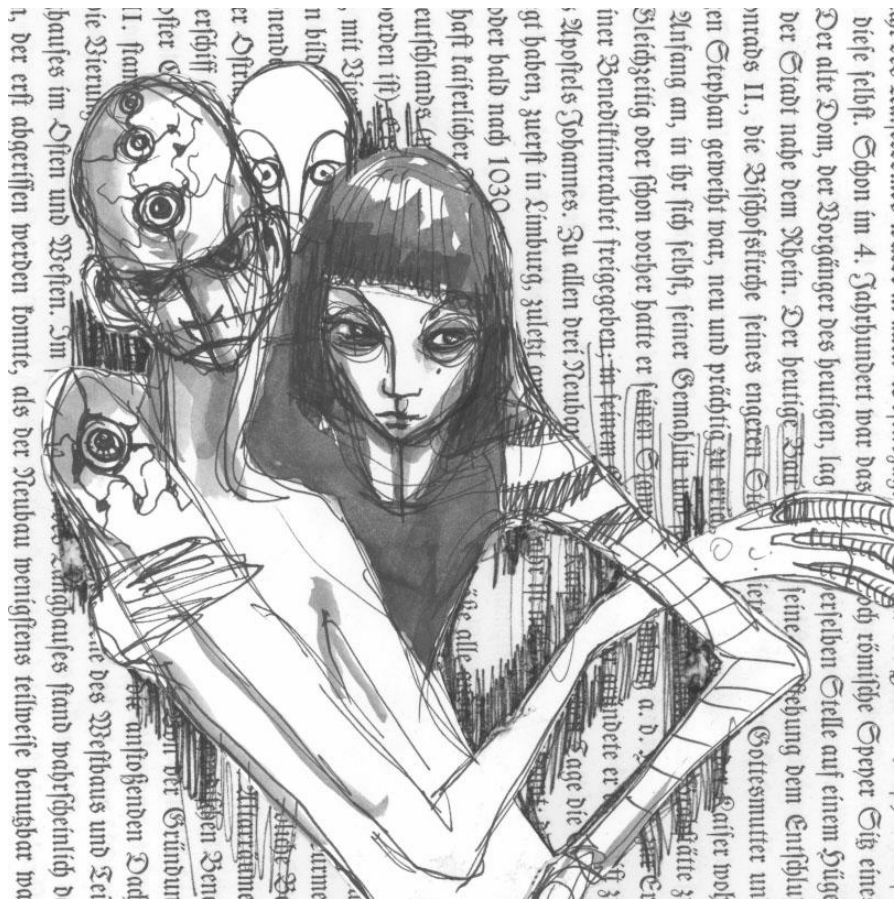
og frygt til spillerne. ”Jeg vil ikke opleve dette igen, red mig, stop det, jeg kan ikke mere.” Han bryder hulkende sammen. Snart er det nat, og ligene vil langsomt komme ud af deres huse. Men i stedet for at begynde deres normale formålsløse hærgen, vil det hurtigt blive tydeligt, at de har et bestemt mål i aften: Erik.

Spillerne kan nu vælge, om de vil overlade Erik til hans skæbne, eller prøve at hjælpe ham. Lige meget hvad, vil resultatet være det samme. Ligene vil ignorere spillerne, kun skubbe dem til side, hvis de står i vejen. Ligene stopper ikke før, de har fat i Erik. Han vil kæmpe desperat, men kan ikke undgå sin skæbne. Snart har de omringet ham, og begynder at slæbe ham hen imod byens torv. Lykkes det spillerne og Erik at holde stand længe, vil Bæstet til sidst blive tvunget til selv at gribe ind. Rasende vil det brase ind, og feje alt modstand væk, gribe Erik, og bære ham væk. Sker dette ikke, skal spillerne på et tidspunkt slå et Spot Hidden slag. Dem det lykkes for, vil mærke deres nakkehår rejse sig. Noget er på vej, kigger de mod skoven, vil de se at den velkendte tåge. Men den er tydeligvis på vej ud af skoven.

Mens ligene tavst slæber den skrigende Erik ned mod torvet, vil bæstet og dets tykke tåge bevæge sig mod samme sted. Midt på torvet vil de mødes, og hele scenen indhylles i en tyk pulserende tåge.

Gennem den kan spillerne se de mange silhuetter af ligene stå i en tæt cirkel. I midten ligger Erik på knæ, mens han græder højlydt. Overfor ham troner en enorm skabning, indhyllet i tåge. Af og til kan enkelte forme anes, en klobefængt arm, en tentakel, måske endda en deform vinge. Erik er næsten fuldt synligt gennem tågen.

Pludselig slår en fangarm ud af tågen og løfter Erik et par meter over jorden. Tågen pulserer mere kraftigt nu. Flere mindre tentakler slår ud af tågen og borer sig dybt ind i den stadigt le-



vende Erik. Det virker som om de pumper noget ind i ham. Han svulmer op, og hans gamle fedladne gamle krop anes. Pludselig når hans fortvivlede skrig nye højder. En stor muskuløs, deform arm kommer ud af ingenting og river den ene arm af Erik. Uden tøven planter den armen dybt i Eriks bryst. Endnu et ødelagt lem forlader tågen, og begynder at sy Eriks arm fast i hans bryst. Den stakkels Erik hyler stadigt, men hans stemme er tydeligvis fyldt med blod, og bliver svagere.

Bæstet afslutter sin bizarre skulptur med at rive hovedet af Erik, endelig forstummer hans desperate skrig. Bæstet syr hovedet fast på den malplacerede arm. Efter dette smider bæstet det livløse lig ned på jorden, og begynder at bevæge sig tilbage mod skoven.

Mens tågen langsomt driver væk, rejser det, der var Erik, sig op og kigger sultent over på spillerne. De må nu skynde sig væk, før de har hele byen på nakken.

Flashbacks

I gennem spillet vil der være en række tilbageblik, via dem kan spillerne finde ud af, hvad der fik byen til at sende dem til MCUU. Spillerne har handlefrihed i disse scener, selvom det ikke er de store ting de kan gøre. Du bestemmer hvornår der kommer et flashback. Det eneste krav er at du når dem alle, og lader spillerne få det sidste hen imod slutningen.

Flash 1.

Gennemblødte og dækket i mudder, bliver spillerne slæbt igennem en kraftigt oplyst gang. Stærke hænder holder dem fast, store skikkelser tvinger dem fremad mod en stor dobbeltdør. Spillerne kan ikke rigtigt se hvem der holder dem fast, men de virker bekendte. De kommer hen til døren. Indefra kan de høre ophidsede stemmer. Der bliver tavst, idet spillerne træder ind.

Spillerne står i et kraftigt oplyst rum, det føles klinisk rent, som et operationslokale. Foran dem står flere mennesker og ser meget vrede ud, på nær en: lægen han har sit sædvanlige Buddhasmil på. Selvom han står i midten lige foran spillerne, siger han ikke et ord, stirrer blot på dem, mens de forhøres.

De andre i rummet stiller dem spørgsmål som: hvorfor gjorde I det? Hvordan fik I fat i den? Du finder selv på flere spørgsmål. Blot sørg for, at de er meget vage, så spillerne kun kan gætte lidt ud fra dem. De er selvfølgelig ude af stand til at svare.

Til sidst siger lægen: "Mine herre rolig nu. Drengene er og bliver drenge, men denne gang er de gået for vidt. Jeg kender godt typer som dem, jeg har haft erfaringer med lignende. Før jeg kom hertil, drev jeg Morrays Center for Utilpassede Unge, mest kendt som MCUU. Jeg tror, at det sted er lige noget for jer. Jeg foreslår, at vi straks sender disse fire unge af sted til MCUU, det er for deres eget bedste." Spillerne når lige at høre de andre i rummet mumle deres enighed, før de vender tilbage til nutiden.

Alle spillere: + 1 CM.

Flash 2.

De står og kigger på noget på jorden, ikke sikre på hvad. Det er noget hvidt med rødt på. Mens de står der, begynder regnen at styrte ned, og de hører nogen sige, "hvad er der sket?" Og en anden råber, "det er dem, fang dem!" Spillerne kigger op og ser folk pege på dem, mens andre kommer ud af deres huse og begynder at løbe over i mod spillerne, som må flygte ud af byen.

De styrter igennem skoven, deres tøj bliver revet af grene, regnen styrter ned og de er totalt gennemblødte. De føler alle, at de skal så langt væk

som muligt, noget frygteligt er sket. Pludselig kommer de ud på en vej og blændes af kraftige billygter, nogen råber: "vi har dem!" Når de vender sig om for at løbe væk, tændes endnu at par lygter, og store silhuetter træder ud af mørket, og griber Spillerne.

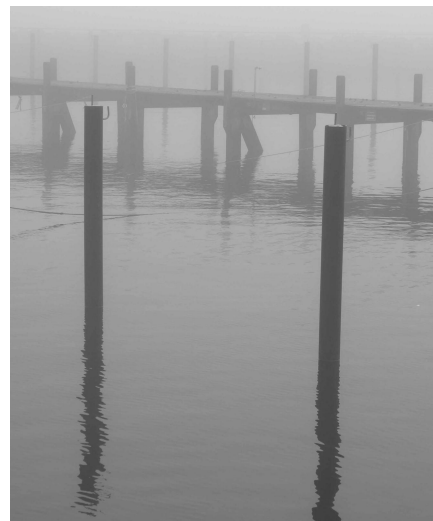
Alle spillere: + 2 CM

Flash 3.

Det er mørkt og overskyet, spillerne sidder gemt i nogle buske bag skolen og kigger ud på vejen. De venter på noget, de skal overfalde hende, give hende en lærestreg. De hører skridt og ser deres forhadte lærerinde komme gående. De hopper ud fra deres gemmesteder og råber hende an. Truer hende med de medbragte våben, nyder at det er hende, der bliver ydmyget for en gangs skyld. Pludselig lyder der et brag, og kvinden falder til jorden, hendes kjole begynder at blive rød. I det fjerne lyder en torden, regnen er på vej.

Alle spillere: +3CM, SAN slag 1/1d4

Som du nok kan læse, er dette hvad der satte det hele i gang. De myrdede (eller gjorde de?) lærerinden, som også er den kvinde, der kastede lægen udover kanten, og satte dermed alt hvad der er sket i gang. Dette er et hint til den eneste positive måde spillet kan ende på.



Akt 3. slutspil

Jeg har tænkt mig frem til fire måder, dette scenarie kan slutte på. Men spillere er og bliver uforudsigelige, så det skal nok lykkes nogen at finde på en femte. Men jeg tror og håber, at denne tekst på den ene eller anden måde dækker de behov, der opstår.

Kort sagt, så handler det om at placere skylden. Hvem står bag dette helvede, hvis skyld er det at det hele startede? Var det bæstet, der stod bag, som en ond magt? Var det lægen, der satte det i gang som en anden gal videnskabsmand? Er det ingen af dem, og de er blot resultat af noget større, ondere? Eller er det spillerne selv, som satte det hele i gang, med én utilgivelig handling? Der hvor spillerne lægger skylden eller oprindelsen, bliver nok, der de også finder deres løsning. Mine spillere mente at lægen havde skabt det. Så de ville gave ham noget af hans egen medicin. De hev ham udenfor, og startede dermed slutning tre. Hvordan dit scenarie slutter, er helt op til dine spilleres tolkning af, hvad der er sket.

Slutning 1. Lægen dør

Spillerne tror at lægen er roden til alt dette, og beslutter sig for at tage livet af ham. Lægen kan som den eneste dø, eller man kan påføre ham skade. Idet det perfekte menneske skades, er det ikke længere perfekt, og hele hans verden synker i grus. Vil de dræbe ham så sørg for, at det er dag. Når de har dræbt ham, sker følgende:

Lægen synker blødende til jorden, overraskelsen står malet i hans ansigt. Pludselig mærker I vinden tager fat i jeres tøj, hylende hvisles blade igennem gaderne. Noget er ved at ske. Pludselig drages jeres øjne mod solen, den bevæger sig i en langsom men tydelig bue ned mod horisonten, tussmørket begynder at falde på. Rundt om jer stopper folk op og kigger overrasket op, "hvad er det der sker?" siger nogen. I hører et

skrig, personen nærmest jer kigger skræmt på sin hånd. I ser den begynder at tage en gullig rødden farve, et par sting i ståltråd kommer til syne på hendes arm. "Åh Gud nej!" skriger kvinden i smerte. "Omkring jer ser I, det samme ske overalt og kan I allerede se, enkelte folk begynder at kigge sultent på jer."

Spillerne har nu nogle få minutter til at finde på noget, mens de beslutter sig, må du gerne minde dem om at de tilfældigvis er lige i nærheden af sheriffens kontor. Den mest sandsynlige handling er at de finder et sted at lave en last stand. Hvis der er tid til det må I gerne spille dette, ellers kan en semi-live situation også være en god ide. Hvor de stiller sig op, gør sig klar, og råber et sidste kamp råb. Hvorpå du beskriver, hvordan de kæmper bravt og fælder mange lig, før de udøde endelig tager livet af dem. Hvis de prøver at flygte ud i skoven, vil de dø for Bæstets klør. Finder spillerne en eller anden genial måde at slippe på, kan du godt lade dem gøre det, men mest sandsynligt dør de "in a blaze of glory."

Slutning 2. Bæstet dør

En åbenlys slutning, og den mest call lignende. Lykkes det vil dagen vinde, og spillerne vil for evigt være fanget i dagens Shadyvill.

Beslutter spillerne sig for, at de vil prøve at finde ud af, hvordan de Dræber bæstet, så bed dem alle om, at slå et Cthulhu Mythos slag, sig til den det lykkes bedst for:

"Som i en drøm ser du dig selv sidde ved en grav om natten og hælde en rød væske på den, mens du mumler nogle ord, du ikke genkender, men er sikker på, at du vil huske til din død."

SAN slag 1/1d4 + 4 CM

Vil spillerne udføre ritualet, skal de bruge blod og en grav. Den der udfører ritualet, skal sidde ved graven, mens han siger ordene fra drømmen, og hælder blodet på graven. Derefter skal han slå et INT slag, lykkes det, er ritualet en succes. Mislykkes det, vil han miste 3 magic points. Ham der så drømmen kan godt lære ordene videre. Det kræver et vellykket knowledge



slag fra begge.

Lykkes rituallet, mister kasteren 5 magic points, og gravens ånd rejser sig for dem.

Nu kan de stille spørgsmål til ånden, for hvert spørgsmål mister spørgeren 1. magic point. For hvert spørgsmål vil ånden prøve at slippe tilbage i graven. Når det sker, slår ånden og spilleren deres POW. Den der slår mest under eller mindst over sin POW vinder. Vinder spilleren svarer ånden, vinder ånden forsvinder den langsomt ned i graven igen. En anden spiller kan nå at holde den tilbage ved at stille et nyt spørgsmål, men mislykkes dette også, forsvinder den helt.

Ånden har 11 i Power

Lige meget hvad de spørger om, må du finde på svar. Undtagen ved et spørgsmål:

”Hvordan besejre, dræber, fjerner, stopper (find selv på flere) vi bæstet, uhyret, djævelen, dæmonen (find selv på flere)?”

Ved det spørgsmål vil ånden kæmpe hårdere end før, og så med en anden stemme viske næsten uhørligt:

Dagens blod brænder

Bæstet skaber nattens kød

Nattens blod brænder

Digtet gentages igen og igen mens ånden langsomt forsvinder, intet kan stoppe den. Dette er opskriften på det rituel som kan stoppe Bæstet. Hvad det betyder skal spillerne selv regne ud, men her er løsningen:

Dagens blod brænder – Blodet fra en af dagens borgere skal brændes i samme bål som blod fra et lig, de skal altså skaffe blod fra en af dagens borger.

Bæstet skaber nattens kød – Bæstet skal være ved at skabe et lig, spillerne skal altså få en eller anden til at blive renset.

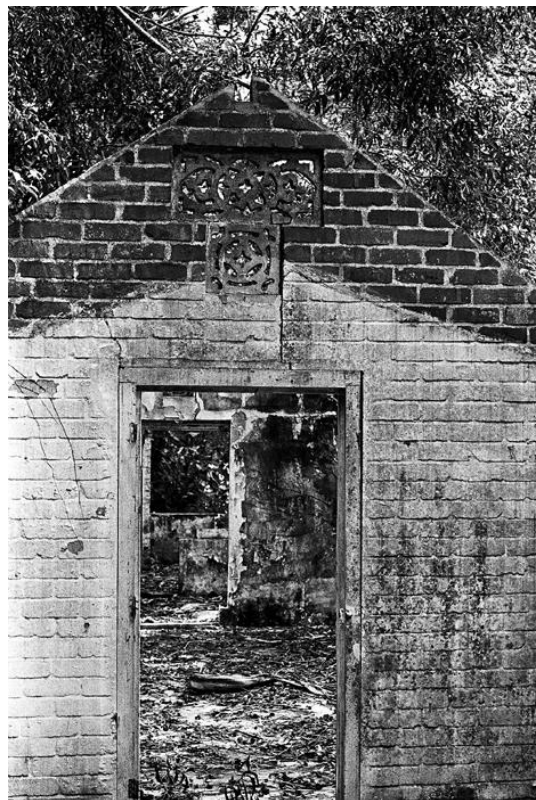
Nattens blod brænder – Blodet fra et lig skal brændes i samme bål som blodet fra en af dagens borgere, de skal altså skaffe blod fra et lig. Går spillerne helt i baglås over denne gåde, så kan de opnå hints via et idea slag eller to.

Hvad sker der så?

Lykkes rituallet vil en stråle af dagslys pludselig slå ned gennem himlen og ramme Bæstet, der udstøder et langt brøl. Tågen begynder at opløses, Bæstets sande form bliver for et kort øjeblik synligt, hvorpå alle blændes i et kraftigt lysglimt. Da lyset igen forsvinder væk, står spillerne i dagens Shadyvill. De kan vente så længe de

vil, det vil aldrig igen blive hverken aften, nat eller morgen, bare evig lykkelig dag.

Prøver de at flygte ud gennem skoven, går de igennem tæt mørke. Efter timers gang kommer de ud på den anden side, og ser: Shadyvill, måske fra en lidt anden vinkel end før. Det samme gælder hvis spillerne prøver at svømme væk, de svømmer til de næsten ikke kan mere, men når til sidst en kyst, går op og ser: Shadyvill. De kan ikke gøre selvmord, de kan ikke flygte, de kan godt blive gale, eller de kan lade sig rense. Men er moralen ikke, at intet kan forsvinde, og hvad betyder det for denne slutning?



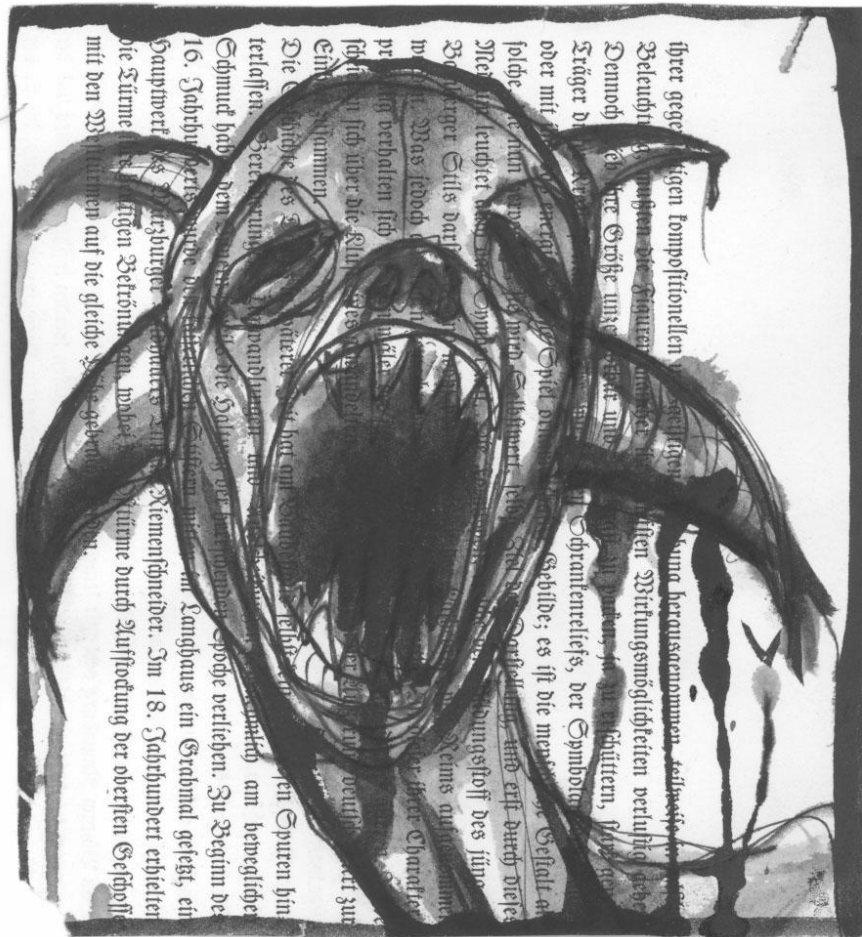
Slutning 3.

Bæstet og Lægen forenes

Ved denne slutning skal spillerne, på en eller anden måde, lokke eller tvinge lægen udenfor for at se, hvad han har skabt. I det lægen krydser den usynlige grænse fra hospitalet til byen, vil Bæstet endelig være fri af sine lænker og hungrende bevæge sig mod Shadyvill. Endelig kan den gå amok i byen. På den ene eller anden måde vil de to mødes. Bæstet vil sultent overfalde Lægen. Men han står blot stille og hvisker: ”hvad har jeg dog gjort”. Så hæver han hånden og råber, ”NEJ stop, ikke mere.” Bæstet stopper, og dens tåge omfavner begge skikkelser. Kvinden udbryder et desperat skrig, da hun ser

sin elskede opsluges.

Fra hjertet af tågen begynder et kraftigt lys at pulsere. Over alt kommer ligene til syne. Deres øjne er ikke længere tomme, men en bevidsthed stirrer ud. De to sider mødes. Langsomt vil det blive morgen. Et gråt morgenlys rammer byen, mens dens borge- re langsomt forsvinder. Kvinden, ligene, de rene, de urene, bæstet og lægen, alle bliver til fint støv, der blander sig med morgentågen, mens den langsomt fejer udover havet. En stilhed sænker sig over byen, mens spillerne står alene tilbage. En fred sænker sig, men også en utrolig sorgmodighed. Spillerne har overlevet, men kan ikke undgå at føle, at de også har fejlet, de kan nu frit forlade Shadyvill, men hvor vil de tage hen?



Slutning 4. Kvinden begravnes

Hvis spillerne tolker deres flashbacks korrekt, vil de regne ud, at det hele har noget med deres drab på kvinden at gøre. Dette lyder måske let at indse, men når nat og dag konstant manipulerer med dem, kan det være svært at adskille denne sandhed fra alle de andre.

På en eller anden måde skal spillerne gøre deres ugering god igen. Går de hen bag skolen, hvor det fandt sted, vil de finde kvinden ligge der, som de så i drømmen. Blodet der flyder fra hendes sår er stadig varmt, men hun er død. De skal nu på en eller anden måde vise at de angre. De kan begrave hende, aflevere hende på hospitalet eller noget helt tredje. Hvis de gør en af de ting sker følgende:

I står lidt stille, afventende, I mærker de første regndråber ramme jer. I kigger op, foran jer ligger den lille sti bagved skolen. John holder en pistol. Det er stille. Kvinden kommer til syne og bevæger sig langsomt forbi jer.

Hvis de lader hende slippe væk forsætter deres

liv uberørt fra den dag, cirklen er fuldendt. Skyder de, tjaa så kan vi begynde forfra.

101 andre måder

Dette scenarie kan slutte på mange andre måder, men min fornemmelse er, at spillerne vil gøre noget, der i det mindste ligner det, jeg har nævnt. Men finder de på noget andet så spil på det. For eksempel, kunne spillerne finde på at tro, at det ikke var dem der skød kvinden, og forsøge at finde ud af hvem det så er. I det tilfælde lader jeg det op til dig at komme med et godt svar på den gåde. Hvem var det? Lægen, hr. Snavs eller Lille Frøken Prinsesse Marie måske. Hvorfor gjorde denne det, og hvordan finder spillerne ud af det? Det er i det tilfælde op til dig.



*Et scenarie om gruen ved det værste og bedste i mennesket
Fire unge vender tilbage til deres hjemby efter et ophold på det berygtede Morrays
Center for Utilpassede Unge. Glade over at være sluppet fri, er de uvidende på vej
ind i et nyt og helt anderledes helvede.*

Af Simon James Pettitt, Illustrationer Regitze Westergaard

Genre: Horror/investigation/psykologisk thriller

System: Call of Cthulhu d/100 (oldstyle), regelkundskab ikke nødvendigt

Setting: 1920'ernes Wales