

ZOMBIER

Ja det lyder interessant og anderledes. The dead rising from their graves

Der kan lægges noget voodoo stads, noget bibelsk og noget uhyggeligt ind i det. Og de skal ikke afsløre hvad det er der foregår, de skal lægge låg på og sørge for at offentligheden ikke kommer til at kende til dette.

Der kan være flere forskellige muligheder

- Der er tale om rigtige zombier som er skabt af en juju mand
- Der er tale om rigtige zombier skabt af et regeringsstøttet projekt
- Der er tale om zombieagtige mennesker, et resultat af noget regeringsagtigt

Jeg tror faktisk at FBI ville tagen truslen om zombier meget alvorligt i denne tid. Måske kunne det laves som en klassisk x-file ”i får aldrig at vide hvad der faktisk skete” sag.

Der sker noget meget besynderligt i New Orleans, eller Miami. ActaCon bliver sendt dertil af en eller anden mystisk instans som de ikke lige skal vide hvem er for at overtage sagen. På forhånd får de at vide at sagen er Top Secret og de ikke må involvere nogen andre. Sagen er så følsom at den kunne skade den amerikanske sikkerhed. De skal aflægge daglige rapporter som de skal teletype til et kontor i Washington.

- En død person dukker op hjemme hos sig selv og lægger sig i sengen. Da konen kommer hjem flygter personen. Bliver senere på natten kørt ned. (Det er ikke videre mystisk og er i hvert fald ikke FBI materiale)

Jeg kunne forestille mig at militæret endnu engang har afprøvet et eller andet kemisk eller biologisk stads, eller de har haft et uheld med samme og nogle folk er blevet smittet eller ramt. Effekten er zombieficering og da byen har tætte haitianske bånd er da ganske naturligt at tro at vi har med zombier at gøre.

En gruppe OSS eller et andet hemmeligt regeringsorgan tager zombietruslen ganske alvorligt og da rapporter om gengangere og zombievæsener begynder at finde sted bliver de bekymrede og sender ActaCon afsted for at dysse sagen ned, da de frygter panik agtige tilstande hvis det bliver kendt at de døde rejser sig fra graven. Denne lettere sindssyge person, som er fantastisk kristen, kender ikke til militærets indblanden. Denne person frygter at det er et tegn oppe fra om at Harmageddon nærmer sig.

Det er selvfølgelig ikke første gang at dette sker. Det stads som militæret har mikset sammen minder meget om det stads voodooopræster bruger til at skabe zombier med. Det er heller ikke helt tilfældigt at det sker her tæt på haiti. Militæret ville gerne lave en viljeløs perfekt soldat, men forsøget er selvfølgelig gået galt.

Så det vil sige at gruppen står overfor voodooopræster som ikke ønsker at nogen kommer og blander sig i deres verden, over for en nysgerrig presse og nysgerrig offentlighed, over for et lokalt politi som har fået at vide at de ikke selv skal efterforske i sagen men hjælpe agenterne som agenterne ønsker det, over for et militær som for alt i verden ikke vil afsløres, i en by hvor overtroen er ved at tage overhånd og kun få tør sige noget.

Deres mål er selvfølgelig at afsløre at militæret har haft en finger med i spillet. Selv om de gør dette vil CIA ankomme og tage dem af sagen og de vil få besked oppefra om ikke at blande sig i sagen. Deres sagsakter vil blive taget fra dem. Dette sker selvfølgelig kun hvis de nærmer sig for alvor.

Jo, jeg tror det kunne blive en ganske interessant sag. Den kan der arbejdes med.

Sagen skal foregå med base i den større by Lafayette som ligger nær sumpe og skove. Det skal være en uhyggelig sag. Både sådan rent gyseragtigt men også fordi de begynder at rage rundt i ting som kan være farlige for dem.

Hvordan pokker hænger det bare nogenlunde sammen?

Et sted i Louisiana ligger et hemmeligt militært laboratorium. Officielt er det et lukket lager, hvor der blandt andet opbevares sennepsgas før det skal destrueres. Kun få indviede ved hvad det virkeligt er. Et laboratorium hvor der forskes i kemiske og biologiske våben. Det er langt ude ting der forskes i.

Et af disse projekter er et virus der skal forvandle soldater til de bedste krigsmaskiner. De skal fjerne frygt, medfølelse og egen fri vilje. De skal blive robotagtige krigere. Selvfølgelig forskes der også i en vaccine.

Plan for sidste spil. Den store finale

Agenterne ligger og sover på hotellet. Det har været en hidsig dag og nat for heltene der ikke er nået så langt som håbet.

- Agent Boulder er stadig forsvundet
- Tre agenter søger efter Boulder
- De har en kraftig mistanke om at der er noget ude i sumpen
- De har endnu ikke forsøgt at finde en zombie
- Marie Melange er forsvundet
- De ved at Pierre er kriminel og rodet ud i noget gris
- De ved at Hopetown er rodet ud i et eller andet med Pierre
- William Stanton er død og Cordell er hængt op på mordet

Hvad skulle gerne ske

- Hopetown og Boulder skal afsløres og Hopetown skulle gerne tages i live. Han vil være villig til at fortælle dem en del, men desværre finder de ud af at han er døende og kræver sin "medicin" for at overleve.

- Militæret og basen i sumpen skulle ligeledes gerne afsløres. Måske skal de finde ud af at det var en jeep der kørte med Cordell.

Plan for spillet

En af agenterne vågner ved at en bil bremses hårdt ude på gaden. En anden bil dytter. Når han kigger ud ser han to jakkesætsklædte mænd der stiger ud af bilen og åbner deres jakker. De ser målbevidste og alvorlige ud. De stiler direkte mod hotellet. Klokkeren er 06.30.

Agent Peters og Forrester

Søger efter Cordell. Henvender sig til Carver. Agent Boulder er lokaliseret og er på nuværende tidspunkt på Middle Road 26. Agent Phillips foretager overvågning der.

Hopetowns hus

Boulder er taget ud til Hopetown for at overtale ham til at slette spor. Det vil betyde at fjerne laboratorium og den slags, samt ødelægge rapporter og deslige. Rapporter og opskrifter dækker følgende.

Når spillerne ankommer vil Boulder forsvare sig med skud.

Sumpen og basen

Hvad er der at finde derude.

Hvad skete der sidste gang??

Møde i Washington. Walborough præsenterer sagen for Actacon. De æder den uden at stille alt for mange spørgsmål ved hans motiver, og måske fanger de også at han ikke stoler på samme fra Washington.

Møde i New Orleans. Boulder spiller den lidt forbigående men ellers ikke farlige agent. De æder ham i første omgang, men bliver mistænksomme da han henter nogle papirer mens Carver er der. Hans grund til at gøre dette var, at han troede at det var Hopetown og Baxter der var der, og et eller andet skulle han gøre. Det var nogen ret ligegyldige papirer.

Møde med Hopetown. De mistænker med det samme

Ankomst til Lafayette

Møde på politistationen hvor de:

- bliver alle "venner" med Brian Wilson

- etablerer deres base på stationen

- Carver vælger at stole på de fem folk og fortæller dem at: Agent Billings er forsvundet og liget af Jim

Harvest er ligeledes forsvundet

- Carver "sender" Silvestrie ud for at tale med Patricia Harvest (good call) og han tager Klausen med

- Cordell og Sleator kører ud til begravelsen sammen med LaMotte og kommer på den måde meget

tættere på ham og hurtigere end forventet. Det giver dem nogle fordele. De finder ud af: Han ved en masse om voodoo. Han har et eller andet kørende med Marie. Han er glad for negere. Han kender William Stanton. Cordell prøver at følge lidt op på det, men bliver talt fra det af Sleator og LaMotte. De møder den skumle Pierre.

Hvad gør de

- taler mere med Strange

-

Sagen om adam north

Før Spilstart

Spillerne skal hver især modtage et brev fra **Peter Walborough**¹, hvor **Jacob Boulder**² nævnes. Det er på **Walboroughs** anledning at agenterne sættes på sagen. Han tager faktisk sagen fra **Jacob Boulder**.

- Brevet skal fortælle dem at sagen foregår i Lafayette, drejer sig om forsvundne døde fra området, og at sagen har taget en ny drejning.
- Han skal nævne at han har læst rapporterne fra San Luis Obispo og synes godt om den måde sagen blev løst på.
- Han skal nævne at han er specielt glad for at Carver er tidligere militærmand, og han giver derfor **Carver** rollen som CO.
- Han udnævner **Collins** til at være forbindelsesled i New Orleans sammen med ham.

Spilstart

Spillerne er taget til New Orleans Her skal de til møde med:

Jacob Boulder, Chef for afdeling 28-A, operation Silent Move

Peter Walborough, Souschef i FBI, højt rangerende

Mand i lyst jakkesæt³ med rød butterfly, mystisk deltager som de andre agenter ikke helt ved hvem er. Han er måske bare med for at være mystisk og antyde at det drejer sig om noget mere. Måske er han fra en militær efterretningstjeneste som end ikke Jacob og Peter kender til.

Mødet handler om Actacon i forbindelse med sagen i Louisiana, samt sagen i San Miguel.

Møderummet

Day 1, klokken 11.30. Et behageligt stort rum med bløde læderstole, smukke malerier og en dejlig udsigt over byen. Gennem det åbne vindue kan man høre en gruppe børn der synger: "Duck, and cover, sammen med deres lærerinde. Et mørkt stort fuldstændigt blankpoleret bord. Glas, kopper.

Jacob Boulder

"Action Against Conspiracies. Og hvilke sammensværgelser har I så optrævlet?" **Agent Boulder** træder ind i rummet, efterfulgt af **Walborough** og manden klædt i det **lyse jakkesæt**. Han spiser et æble. Smiler.

"Tre dødsdomme i fire sager."

Peter Walborough

"Det handler om national sikkerhed. Visse hændelser i USA er af en karakter der ikke tåler at nå offentligheden.

Professor Max Hendersons rapport om stabiliteten i USA viser tydeligt **at stabilitet, ro og arbejdsvilje** afhænger af et **problemfrit miljø** hvor den enkelte borger ikke behøver at bekymre sig unødigt. En god mønsterborger har **arbejde, familie og går i kirke**.

Visse hændelser er så bekymrende at de skal holdes ude fra offentlighedens søgelys, ikke ud fra en presse censur, men ud fra et ønske om at **sikre stabiliteten**.

Hvis muterede rotter skaber problemer i en lille by i Arkansas, er der ingen grund til at alle husmødre i USA begynder at bekymre sig om rotter, køber store mængder af rottegift, ligger søvnløse af frygt for at rotter skal spise deres børn. Deres mænd vil også begynde at bekymre sig over rotterne og over at deres koner bekymrer sig over rotterne, børnene vil blive utrygge, mødre bliver bekymrede over både rotter og utrygge børn, og så har vi en ond cirkel.

Problemet skal løses. Ud fra **professor Bertrams** rapport, "Den Gode Amerikanske Borger", kan vi se at det hæmmer arbejdsviljen og troen på systemet, hvis der skrives og tales om uhyggelige og for borgeren uforståelige ting."

Kaffen

Kaffen som sekretæren kommer ind med er bitter, og der er hverken sukker eller mælk til at hjælpe på det.

¹ Vicedirector i Washington. Har hørt om Actacon fra San Luis Obispo. Meget interesseret i de overnaturlige elementer. Er selv smågal, og er overbevist om at russerne arbejder på at kontrollere hjerner og bygge ufoer. Han er dog klar over at han skal skjule sine synspunkter

² Straight-forward special agent. Højtrangerende i det hemmelige projekt 28-A. En bande fanatikere der ikke går af vejen for mord på politisk farlige personer. Bryder sig ikke spor om Actacon eller Walborough. Han mener at Actacon brude nedlægges.

³ Spiser æbler og betragter mødet fra afstand. Spørges han om noget, vil han undvige.

Afdeling 28-A, som Boulder er chef for er:

- En tophemmelig underafdeling af **COINTELPRO**
- Der gives første prioritet til at holde sagen ude af pressen. Alle midler tages i brug, for at sikre ro og orden. Hvis nyheden om at de døde ikke er døde i Lafayette kan det skabe tumult agtige tilstande og det skal forhindres.

Dernæst går talen på den aktuelle sag i Lafayette. Han starter med at forklare hvad der skete i 1949, og gør straks klart at det ikke er denne sag de er sendt ud for at opklare, men at sagerne måske er forbundet.

Sagen om Adam North

- Tilbage i november, december 1949 var der en meget besynderlig hændelse i Lafayette. En skinddød person, **Adam North**⁴, flygtede fra sin grav, hvorefter han tilsyneladende gravede døde op. I alt seks friske lig forsvandt, før den skinddøde blev fundet død i en grav. Vi regner med at **Adam North** har haft medskyldige, men fandt ikke nogen, og da det tilsyneladende stoppede med fundet af hans lig, blev de fleste folk sat af sagen. Agenterne **LaMotte** og **Baxter** fortsatte for at undersøge om der skulle ske noget.

- Det er de færreste der ved at det var **Adam North** der blev fundet i januar, og sådan skal det forblive. Officielt set var manden død, og officielt set blev hans lig kremeret ved en fejltagelse.

- **Adam North** forsvandt fra kapellet for anden gang, inden liget var blevet undersøgt grundigt. En falsk opduktionsrapport blev udarbejdet af **doktor Hopetown**⁵. **Doktor Hopetown** og **Doktor Strange**⁶ kender til sandheden omkring **Adam Norths** anden forsvinden. Officielt set var liget en John Doe der blev kremeret ved en fejltagelse. Doktor Strange vedholder at liget **blev** kremeret ved en fejltagelse.

- Under sidste efterforskning blev der søgt efter lig, men intet blev fundet. FBI blev involveret forholdsvis sent, og fandt ikke ud af det store.

- Så kunne sagen være afsluttet da **Adam North** forsvandt for anden gang, for der forsvandt ikke flere lig. Men . . .

Uddybelse omkring Adam North sagen

FBI blev tilknyttet 1 december i form af **Baxter** og **LaMotte**. Tilknytningen sker på politichef **Brian Wilsons** opfordring, **Bernard Prosper**⁷ er forsvundet.

10 november forsvinder **Adam North** fra **Holy Church Chapel**. (Forsvinden fra kapel, sagen ikke offentliggjort)

15 november forsvinder **Vera Bodden** fra kapellet på Jomfru Maria kirken, Lafayette. Sagen anmeldes ikke på familiens opfordring, men de træder frem 9 januar da de læser om det i avisen. (Forsvinden fra kapel, sagen ikke offentliggjort)

26 november tages der et lig fra **Breaux Bridge** kirkegård, **Bernard Prosper**. (Opgravning af grav)

15 december, **Jomfru Maria Kirken, Lafayette**, Købmand **Jack Larson**. (Opgravning af grav)

19 december, tages der et lig fra **Breaux Bridge** kirkegård, **Henry Walters**. (Opgravning af grav, sagen ikke offentliggjort)

24 december, tages der et lig fra **Holy Church Kirkegård i Lafayette**. Der er gravet ned til kisten og liget er fjernet fra kisten. (Opgravning af grav, familien går ikke til avisen og sagen er ikke offentliggjort)

1 jan – 12 jan ødelægges grave i Crowley. Det er Adam North der er på spil, samt Voduns Brødre.

Sagen tages op igen

- Den 1. juli 1952 forsvinder en jæger ved navn Alan Brooks. Han regnes for død i sumpen.

- Den 5. juli 1952 forsvinder agent Billings.

- Den 6. juli 1952 forsvinder liget af **Jim Harvest**⁸ fra **Lafayette County Morgue**. Jims lig er forsvundet og døren var låst men et vindue var brudt op indefra. Liget er ikke blevet efterlyst. **Jim Harvest** var gift med **Patricia Harvest** som nu lider af en mystisk sygdom. Ingen ved at **Patricia** også er smittet og man kan kun håbe at agenterne vil opsøge hende.

⁴ Død 9 november 49, forsvundet 10 november, findes død 12 januar i Lafayette, forsvinder igen få timer senere. Zombie.

⁵ Skummel læge og videnskabsmand. Forsker i evigt liv, har kontakt med voodoo præster, sælger ting og sager til højestbydende. Lever et dobbeltliv.

⁶ Patolog på Lafayette County Hospital. Retskaffen og ordentlig læge. Ingen lig i lasten eller skeletter i skabet.

⁷ Tredje lig der forsvinder i Lafayette og omegn

⁸ Død kort tid før spilstart og forsvundet dagen før agenterne ankommer til Lafayette

Nu frygter **Walborough** at historien fra 1949/50 skal gentage sig. Derfor have kvalificerede folk til at tage sig af det.

Hans teorier er:

- En gruppe voodoo folk eller andet i den slags forgifter folk så de skinddør med det formål at ???
- Langt alvorligere ser han muligheden af at det er kommunister der afprøver et nyt våben imod den amerikanske sikkerhed. Måske findes der stoffer der kan få mennesker til at ”dø” hvorefter de vågner op og opfører sig anderledes.

ACTACONS opgave

- finde ud af hvad der er sket med agent Billings.
- sikre at hændelserne ikke når ud til pressen og hvis de gør, forhindre pressen i at skrive om dem (**Boulder** mener at det er meget nemmere at sætte en mundkurv på pressen end det er at forhindre at pressen hører om hændelserne)
- Finde **Jim Harvest** før nogen andre gør det
- opklare hvad der får disse ”døde” til at vågne
- afsløre hvem der står bag vækkelsen af de døde
- finde eksemplarer til forsøg

Til dette får de følgende mandat

- Agenter **Baxter** og **Lamotte** hjælper dem
- Drabsafdelingdetektiverne **Baily** og **Klausen** står til rådighed
- Doktor Francis **Hopetown**, som er tilknyttet FBI og har clearance
- Mulighed for at tilkalde agenterne **Phillips**, **Peters**, **Forrester** og **Roberts** fra New Orleans.

Politiet er klar over at I er der for at opklare gravskænder sagen, men kender ikke til sagens dybere kerne. De er klar til at hjælpe.

I Lafayette skal de arbejde sammen med **Baxter** og **LaMotte** som er under deres ledelse, samt doktor **Hopetown** der allerede er i området. De får ledelsen og en af spilpersonerne bliver udnævnt til kontakmand.

Ledetråde

Boulder anbefaler dem at besøge enken til Jim Harvest.

Jim Harvest må have haft venner som ved hvor han jagede i sumpen.

De sorte i området kender til lig der er forsvundet, men de er ikke glade for at snakke.

Måske ved de noget på kapellet hvorfra Jim Harvest forsvandt.

Sidste bemærkning

Hvis agenterne klarer det uden brug af ekstra hjælp, vil Boulder skrive en flot anbefaling til Berry og Hoover, siger Walborough. Så få som overhovedet muligt skal involveres.

De skal ikke spille for meget tid på at efterforske sagen fra 1949.

Agent Collins tager til New Orleans sammen med Boulder, hvor han vil fungere som forbindelses agent.

Spillerne bliver kørt til lufthavnen hvor et af FBI's fly afventer. Det flyver dem straks til Lafayette.

Hvad der faktisk sker

FBI agent Jacob Boulder og Francis Hopetown mødte hinanden under krigen. Her tjente de under Major Hendrix og de tre blev gode venner. Francis Hopetown fortalte de to om døden, og hans erfaringer med voodoo og zombier. Hendrix blev interesseret, og sammen planlagde de at udføre et forsøg, når krigen var slut. Forsøget gik ud på at gøre soldater til viljeløse zombier, kamprobotter. Måske kunne fjenden endda ændres til at kæmpe på egen side.

Major Hendrix henvender sig til sin overordnede i special ops. og fortæller om ideen. Herfra går den til HQ, og bliver godkendt som forsøg.

Agent Boulder involverer agent Baxter og agent Billings, to gamle venner, i projektet. Han sørger for at blive udstationeret i Lafayette, hvor forsøgene skal foregå. På den måde er han tæt på, og kan kontrollere hvis der er noget som går galt.

Tidslinje

12. august 1942: Boulder, Hopetown og Hendrix mødes første gang i Pearl Harbor
24. december 1942: Forslag om at udføre forsøg fremsættes af Hopetown til julefest
07. november 1945: De tre bagmænd mødes i Washington sammen med G.H. fra HQ. Det planlægges at forsøgene skal udføres på en nedlagt militærbase i Louisianas sumpe. Basen var hemmelig og er ikke på nogen kort. Sumpen er udforsket.
04. januar 1946: Hopetown køber hus i Lafayette.
19. februar 1946: Boulder beder om forflyttelse til Lafayette.
01. juni 1947: Baxter og Billings forflyttes til Lafayette
01. august 1947: Basen repareres. Hendrix får 10 mand fra special ops ud i sumpen.
04. juni 1948: Første videnskabsmænd fra HQ ankommer.
28. august 1948: Hopetown tager kontakt til Pierre Melange og deres samarbejde startes
03. februar 1949: Serum 1 udvikles og afprøves på en sort. Han dør og vågner ikke.
1949: To sorte og to fattige hvide dør i forsøgene
14. april 1949: Serum 2 udvikles og afprøves. Ingen kontrol.
06. august 1949: Serum 3 udvikles og afprøves.
08. november: Serum 4 udvikles og afprøves på Adam North, som stikker af fra basen. Militæret regner ham for værende død i sumpen. Adam North vågner og stikker af som en zombie. Han begynder at terrorisere området, og de tre FBI agenter har nok at gøre med at forhindre politiet i at finde ham, til selv at finde ham.
1. februar 1950: Der falder ro over Adam North sagen. Boulder og Hopetown har sammen sørget for at oplysninger ikke er kommet videre.
Hele 1950: Forsøgene kører forsigtigt videre. Videnskabeligt er forsøget ved at gå i stå, da det nu kan lade sig gøre at zombieficere folk, men ikke kontrollere dem.

7051 Lafayette, LA

Ideer til stemning i spillet

Lade kaffe spille en vigtig rolle. Kaffen afspejler hvem folk virkeligt er. Ofte bliver de budt på kaffe af de bipersoner der er.

Sød kaffe: Modstandere og fjender

Bitter kaffe: Misundelige og dumme personer

Kraftig kaffe: Venner og hjælpsomme personer

Almindelig kedelig kaffe: Personer der ikke har noget med spillet at gøre

Ankomst til Lafayette

Day 1, klokken 16.00. Ved ankomsten kommer de ind i en godt overfyldt lufthavn. De kan se lysene fra ambulancer og der er en underlig stemning. Det viser sig dog hurtigt at der har været et skuddrama i forhallen til lufthavnen. Nogle flyafgange er udsat. En mand har skudt to kvinder med en pistol. Den ene kvinde er vidst nok død, den anden er ved at blive kørt væk.

Perception: Skytten slap væk. Ung mand, sorte bukser, rød jakke. Han dukkede bare op og skød en masse skud imod dem.

Midt i al kaos lyder en høj stemme. ”Carver! Hej Carver det er herovre!” En meget stor og meget tyk mand står og vinker med en hvidt tørklæde. Han er iklædt et stribet jakkesæt, bærer seler og har en stor butterfly. Han er skaldet og hans skaldepande skinner.

Carver genkender ham fra et FBI kursus som denne læge Doktor Francis **Hopetown** kørte. Det handlede om betydningen af rigor mortis i bestemmningen af dødstidspunkt over 32 timer. (Note til Carver udleveres)

Hopetown siger at **Boulder** bad ham møde dem i lufthavnen, men før de kører til hotellet er der noget han lige vil vise dem. Mens de går ud, peger **Hopetown** over på to aldrende politimænd i civilt og siger: ”**Baily** og **Klausen**” Han går

over til parkeringspladsen hvor der holder en lortestor chervolet cabriolet, rød, som er hans og to mørke buicks som han siger er stillet til rådighed mens de er her.

Han går ind i sin egen bil, og siger at de bare kan følge efter ham. ”Han gør tegn til Carver om at følge med ham”

Begravelsen

Day 1. Klokken 16.00 – 17.00. Efter en køretur på et kvarters tid, hvor de kommer igennem Det Franske Kvarter som består af små træhuse og dårlige veje, restauranter, natklubber, sorte i ”smart” tøj og markedspladser, kører de videre ud af byen og ender nærmest inde i sumpen hvor der står en stor, gammel katolsk kirke. Der lyder sang inde fra kirken, og der holder en stor sort livogn. Kirken ser ret forladt ud, vinduer er knust, døre mangler.

Hopetown stopper og foreslår at de går indenfor og tager et kik.

(Det som foregår er begravelsen af en ung sort mand, **Louis**, som var gift med **Marie Melange**. Han havde en affære med en anden kvinde, hvilket var dumt. **Pierre Melange** har slået ham ihjel med gift, og nu skal han begravnes.)

Inde i kirken lugter der kraftigt af røgelse, tobak, hash og underlige krydderier. Kirken er stor og der er omkring 150 sorte i rummet. Levende lys brænder mange steder.

Oppe på alteret står en åben kiste, hvorfra det ser ud til at blomster vælter frem. Omkring kisten sidder unge og gamle kvinder og skriger/synger. Nogle mænd spiller på tromme. De fleste kirkedeltagere synger også, bortset fra en stor gruppe som sidder aller længst fremme. **Familien Melange**. Der sidder ikke andre lige omkring familien.

Der er småtåget inde i kirken og ikke den store sigtbarhed. Lyden af sangen er så høj at det vil være svært at snakke sammen. Trommernes rytme er vild og ukontrollabel. Enkelte begynder at rejse sig og danse til musikken. Nogle begynder at skrig og råbe navne som ingen forstår. (Den udfører et ritual som skal sikre at Louis ånd ikke vender tilbage for at hjemsege nogen.)

William Stanton

Stanton er den eneste hvide mand til stede. Han sidder midt i det hele med et kamera og sin notesblok. Han observerer spillerne og uden frygt og bæven kontakter han dem og spørger om de kendte afdøde og hvordan. Stanton har tænkt sig at skrive en artikel om dødsfaldet, hvis de ikke gør noget. Den kommer i næste dag, og viser at de skal til at passe på.

Uden noget tegn springer en gruppe mænd op og begynder at bære kisten ud. Hele folkemængden går med i procession.

Forrest går Melangeslægten i en slags ophøjet ro. De hverken skriger eller danser. Allerforrest går Pierre Melange som smiler til spillersonerne hvis han kan se dem. De kan se at hans tænder ligner hugtænder. **Marie Melange** får øjenkontakt med en af spillerne, som får en hemmelig note.

De går om til kirkegården der er overgroet og ser ligeledes forladt ud. Her er der en åben grav og under stort ståhej bliver Louis lagt deri, sammen med et par rosenkranse, en død hare og andet småstads.

Note omkring LaMotte: Han har også noget at skjule. Han har en affære med en sort kvinde fra Melange slægten. Dette kan bruges til at slå LaMotte ihjel på en eller anden ubehagelig facon.

En spilperson der ikke har fået så meget opmærksomhed: En kvinde græder hysterisk under begravelsen, pludselig vender det hvide ud af øjnene på hende og hun falder om i krampeanfald. Når Carver løber frem, kigger hun op, med hvide øjne og råber: Morder. Der er død i dine øjne. Døden følger dig. Du skal dø råber hun og hendes øjne vender tilbage. Så skriger hun højt og besvimer

The Shooter

Tilbage mod byen fortæller Hopetown at han bare lige ville vise at det overnaturlige og troen på Voodoo ikke er noget specielt hemmeligt i Lafayette, samt vise dem familien Melange. Han fortæller at voodoo har været almindelig praksis i mange 100 år, og han tror ikke at de er blandet ind i denne affære.

Perception: Man inde i sumpen med sorte bukser og rød jakke. Det er vores skytte. Han skød sin kæreste fordi hun havde brudt med ham, og det var et uheld at skyde veninden. Clear Case. Han begynder ikke at skyde på agenterne hvis de ikke skyder på ham. Manden hedder Marc Thiboudeux.

Alternativt: Han kunne være en som også er blevet en zombie som er i de første stadier. Måske så tidligt at det slet ikke opdages.

Policedepartment

Keywords

Politichef Brian Wilson

Invitation til The Blue Parrot

God kraftig kaffe

Brandy fra Crowley og cubanske cigarer

På politistationen bliver de mødt af Brian Wilson som er en midaldrende mand klædt i hvid smoking. Han har sort hår, tydeligvis farvet. Han ryger cigarer som åbentlyst er cubanske, og byder af dem. Hvis de dukker op med The Shooter bryder han sammen af grin, og fortæller at det er den første forbrydelse FBI har opklaret i byen i over to år, og kigger ned på Baxter og LaMotte, mens han klapper en af agenterne anderkendende på skulderen.

Han giver en kop kaffe på hans kontor hvor der også er et mødebord som de sætter sig ved. Kaffen er eminent. Måske den bedste kaffe de nogensinde har smagt. Han siger at de sorte i byen rister den bedste goddamned coffee i hele Louisiana. Han byder også af sin brandy, som selvfølgelig kommer fra Crowley. Hvis de spørger ham, så siger han at han ikke kan tage forsvindingen af nogen lig, lige så alvorligt som bankrøverier og mord. Det er ikke fordi han ikke ønsker at opklare alle forbrydelser, men nogen forbrydelser bliver prioriteret højere end andre.

- Han inviterer dem på The Blue Parrot om aftenen.

Han viser dem hen til et aflukke der er bagerst i drabsafdelingen, hvor der er gjort plads til dem. Fire ryddede skriveborde, fire skrivemaskiner, fire kopper, notesblokke, fyldepenne og hvad man nu ellers lige har brug for.

Her bliver de også introduceret til politifolkene Baily og Klausen, som begge er et sted i 50'erne. De virker en smule udbrændte og ikke vildt entusiastiske om at skulle være stik i rend drenge for FBI.

Baxter og LaMotte er også til stede. Hvis de ankommer efter 18.00 brokker de sig en smule, da de har ventet siden klokken 16.00.

- Hvis agenterne har The Shooter med sig, så siger Brian Wilson at de bare skal sige til, så har han nok et par mænd eller fire han kan undvære, hvis de har brug for den slags. Nu har de jo sparet ham for en del arbejde.

Beskrivelse af Jim Harvest

Midaldrende, middelvægt, omkring 1.80, kort mørkt hår, stor næse

Fælde: Jeg spørger dem om de vil lave en base og lægge deres sagsakter og den slags her, eller om de vil lave en base på deres hotelværelse. Hvis de laver base på hotellet, så bliver deres sagsakter måske stjålet. Det sker ikke hvis de lægger dem på stationen, men så ved de ikke om nogen læser dem der.

Hvis man her vil være fuldstændigt ond, så kan man lade de smarte sorte læse dette, placere det hos William Stanton, og give FBI et tip. De har givet det anonymt til Stanton. På denne måde får FBI fat i Stanton, deres papirer og de sorte har løst deres problem, som er at Stanton skriver om noget han ikke skal skrive om, uden at gøre FBI mistænksomme. De tør nemlig ikke bare slå Stanton ihjel, og de har altså også en slags moral som gør at de ikke bare slår ihjel til højre og venstre, med mindre man har forbrudt sig mod deres love, som Louis gjorde.

Hotel Fleur le Belle

FBI i New Orleans har sørget for indkvartering på et af byens største og bedste hotel, hvor der er telefon på værelserne som går uden om motellet, og hvor der er mulighed for at opstille en telefax. Agenterne har fået fire dobbeltværelser og et stort fællesværelse til hovedkvarter. Hotellets bestyrer er informeret om agenternes tilstedeværelse.

Værelserne ligger på første sal, er pænt store, skrivebord, seng, lænestol og radio på alle værelser.

Zombierne i Lafayette

Det skal ikke være umuligt for spilpersonerne at finde zombierne i Lafayette. Hvis de tænker fornuftigt og laver et stykke ordentligt arbejde, vil det være ret nemt at lokalisere Jim Harvest.

- Vagter på kirkegården
- Stake out på hans hjem, hvor han kommer tilbage om natten
- Møde ham tilfældigt på gaden om natten

Der er to zombier i Lafayette med fare for at der dukker flere op. Patricia Harvest kan blive en smittekilde. Hvis de ikke handler efter at de har snakket med hende, eller hvis de slet ikke snakker med hende, vil hun blive bragt ind på hospitalet. Hun vil smitte i nævnte rækkefølge:

1. Gamle, gale Robinson, som er hendes nabo. Hun bider ham.
2. Lægen der modtager hende og behandler hende. Doktor Phillips. Hun bider ham.
3. Doktor Phillips vil smitte hans kone. Han kysser hende.
4. Konen vil smitte elskere som igen vil smitte hans egen kone og så kører det snart.

Hvis de får Patricia dræbt eller behandlet, så er der kun to zombier. Adam North kan ikke smitte andre med sygdommen. Det kan Jim, men det har han intet ønske om at gøre.

Lafayette City Morgue

Byens kapel ligger under kommunehospitalet. Det er et stort kapel som optager en god del af kælderens. For at komme til kapellet skal man ned i kælderen af en elevator hvor man skal bruge en nøgle, eller en trappe hvor døren er låst. Kapellet ligger for enden af en lang gang, og det første man kommer ind i er et stort tomt rum, hvor der er masser af låger i væggen. Her ligger de døde. Der er også to obduktionsrum og et kontor. Der er også rum hvor man opbevarer forskellige ligdele, men det er næppe noget spillerne får brug for.

Strange og Løgner Jimmy

Kapellet ledes af doktor Strange, som er en ældre vindtør herre, der ikke gider noget pjat i hans kapel. Hvis Carver eller andre vil låne det, så har de at opføre sig ordentligt og rydde op efter sig. Han har flere assistenter, men for spillerne er Jimmy Cody den mest interessante. Han er 20 år og meget interesseret i at hjælpe FBI. Måske endda så interesseret, at han synes at han har set noget eller nogen luske rundt den aften Jim Harvest forsvandt. (Han lyver for at gøre sig selv mere interessant). Han fortsætter måske endda og fortæller at han har hørt om nogen på medicinstudiet på universitetet har betalt penge for at få lig de kunne dissikere. Han nævner her en professor Pulton som underviser der. (Igen en kæmpe løgn. Jimmy blev smidt ud af Pulton fordi han var dum)

Lafayette Medical University

Universitetet er stort og flot. Hvis de vil snakke med Pulton, så kommer de selvfølgelig midt i en obduktion, hvor en del unge mænd og få piger står og følger med. Liget er af en midaldrende mandsperson, som godt kunne ligne Jim Harvest. Omkring 1.80, middelvægt, kort mørkt hår, rynket ansigt, stor næse. Det er selvfølgelig ikke Jim, men et lig der er blevet doneret til videnskaben. Den døde hedder Oliver Sands og kommer fra New Orleans. Han er død af kræft.

Pulton bliver pissesur over beskyldningerne, og spørger gentagne gange om hvem der har fremsat dem. Han benægter på det kraftigste, og hvis ikke agenterne er høflige, klager han til borgmesteren og politidirektøren. Han forlanger at få at vide hvem der er deres chef. Han er en usympatisk og træls herre, og anser sig selv for værende meget vigtig.

Remains of the day (1)

Det er op til agenterne hvad de vil bruge resterne af denne dag til. Forslag kunne være:

- Besøge Jims enke
- Besøge kirkegården hvor Louis blev begravet

Patricia Harvest

Enken efter Jim Harvest bor i den fattige del af byen, som ligger tæt på sumpene. Her er masser af **store lede myg** og andre insekter. Foran huset, som er et lille træhus der står på stolper, ligger en stor **led slange** og soler sig. Den glider væk når agenterne går mod huset. Beskidte gardiner er trukket for vinduerne.

Der ligger fem andre huse på stolper i nærheden. Fra et af husene kommer lyden fra et højt slagsmål. Et andet hus forfalder voldsomt. Det er Adam Norths hus.

Foran huset der står nærmest Harvest familiens sidder en gammel fyr med en winchester. Han hedder **Chester**. Winchester. Han er snakkesalig og kan være til hjælp for agenterne. Han ved hvor de jager i sumpen, og han kan fortælle, at fire andre jægere er forsvundet i området i løbet af de sidste års tid. Der går en historie om, at det er ondt sted og bla bla bla.

Et gammelt **vrag af en Ford** lastbil står og rustner. Der er kun få meter til sumpene herfra.

Når de banker på, hvis de kommer mens hun stadig lever, er der ikke nogen der svarer. De skal bryde ind i huset før hun reagerer. Så kommer hun frem. Hun svajer, og spørger hvem de er, og beder dem om at skride. Hun vil ingen hjælp have, og det går så som det går, og ender sandsynligvis med at hun dør. Overlever hun og kommer på hospitalet, bliver hun rask og kan ikke bruges til noget videre.

Hvis Patricia besøges så er hun syg. Hun har høj feber og er svimmel, men hun vil forsøge at skjule det over for agenterne. Hun vil nægte at modtage hjælp og hvis de forsøger at tvinge hende, bliver hun fuldstændigt hysterisk og ter sig som en furie. River og kradser, bider og så videre. Hvis en af spilpersonerne slår hende eller gør noget andet voldsomt for at pacificere hende dør hun. Hun dør pludseligt og ikke af sygdommen, hvilket betyder at hun ikke bliver en zombie.

Moralsk Dilemma

Hvis de indrømmer at en af spilpersonerne slog hende ihjel med slaget, så får de problemer. Det langt nemmeste er at skjule at det var dem som slog hende ihjel, og at hun døde af sygdommen. Denne løgn kan dog skabe problemer senere, da hun led af sygdommen, men ikke bliver til en zombie. Hvis de indrømmer at hun gjorde det, så bliver agenten anholdt af politet og afhørt. Han bliver løsladt, men sandsynligvis blive han suspenderet med mindre han bruger en clout eller de gør noget andet smart.

Et andet dilemma er, at de faktisk har et rigtigt godt forsøgssubjekt her. De burde faktisk sende hende til New Orleans.

Pierre Melange

Melange familien bor midt ude i sumpen, hvor der er en lille by. Byen hører som sådan til Lafayette, men ligger et par kilometer derfra. Byen hedder Le Tombe, fordi den ligger hvor der engang lå en kirkegård. For at komme ud til byen, og der er ingen skilte der viser vej, skal man helst være stedkendt, da man kører ud i en labyrint af veje i sumpene, hvor mange ender blindt, og andre bare fører ud i kviksand. Det er ikke altid tydeligt hvad der er vej og hvad der er sump.

LaMotte kan finde derud, men har ikke noget ønske om at vise dem vej. Det kan selvfølgelig også lade sig gøre, men hvis de prøver uden guide så skal de **slå et driving diff 8, og have mindst to succeser for ikke at sidde fast**. En succes så sidder de fast men kan komme fri, ingen succes, så sidder de fast og kan ikke komme fri ved egen hjælp, botch betyder en mistet bil.

På vej derud ser de tre **alligatorer** smutte ned fra vejen. Fugtigheden er ekstrem høj og det vrimler med insekter, myg og mosquitoer. **Stamina tjek, diff 6 eller hovedpine og utilpashed**.

På et eller andet tidspunkt kommer de til en **korsvej** hvor der ved den ene vej er en låge lavet af **knogler**. En nærmere inspektion viser at det er **menneskeknogler**. Kører man ind af den, kommer man af en alle, hvor der i mange træer hænger kranier og knogler. Fugle og insekter bor i de gamle kranier, som er taget fra kirkegården. Le Tombe var engang en koloni for spedalske, og de begravede deres døde på stedet. Det er også derfor at byen er så svær at finde.

Ved ankomsten til byen virker den helt og fuldstændigt død. Der er ingen mennesker at se, men de er der nu. Når agenterne er steget ud, så dukker der folk op fra hytter, huller og rundt omkring. De siger intet, men stirrer bare på agenterne. De virker som zombier og er det sgu osse! Så dukker selve Pierre Melange op, griner og siger til sine folk at agenterne er velkomne og deres gæster.

Pierre er Le Grand Bokor, Den store onde troldmand.

Marie

Hvis en af agenterne har fået et forhold til Marie, så ser han hende stå og slagte høns med blodige hænder og blod der løber ned af hendes nøgne bryst.

Pierre inviterer dem indenfor i hans hus som er stort og kun består af et rum. Klæde hænger ned fra loftet og her lugter besynderligt. Ting og sager hænger.

Han hælder op fra en gammel flaske i glas og byder agenterne. Hvis de siger ikke i tjeneste og den slags, så fortæller han dem at det ikke er spiritus men frugtsaft.

Pierre spiller selvfølgelig et spil. Han ønsker ikke at agenterne skal begynde at snage for meget i hans sager for han kriminel på mange måder. Han ønsker ikke at de skal tror at det er ham, og han optræder derfor så ærligt som muligt.

Pierre som Fjende

Hvis agenterne ikke behandler ham ordentligt eller truer ham på nogen måde, så truer han tilbage, og advarer dem om at han er den sidste de ønsker at blive uvenner med. Hvis Pierre beslutter sig for at agenterne er hans fjende, får de det noget sværere mens de er i byen.

- Han har magten over de døde
- Han kan vække de døde

Stakeout på kirkegårdene

Der er tre kirkegårde i Lafayette, tre i Crowley og en i Breaux Bridge. Det er ikke muligt for agenterne at lave stakeouts på alle kirkegårde i byen, men de kan jo vælge de kirkegårde hvor der før er forsvundet lig. Under alle omstændigheder vil det være klogt at lave en aktion allerede den første nat.

Selvfølgelig skal der ske noget, men det er heller ikke meningen at de skal fange Jim Harvest lige med det samme. Han skal lige lave lidt ravage før de får fat på ham.

Den Gamle Kirkegård

Der er mulighed for at se LaMotte mødes med Marie, hvis agenter ankommer før klokken 22.

Klokken 02.00 ankommer en gruppe sorte og begynder at grave Louis op. Alt hvad de vil gøre er, at lægge nogen ting i graven, der forhindrer ham i at blive en zombie. Gruppen er anført af en ældre kvinde, og består ellers af Louis' tre yngre brødre. De fortæller at Pierre Melange slog ham ihjel fordi han bedrog hans barnebarn. Nu frygter de at han vil blive en Zombie, en af Pierres slaver. De kan ikke bevise at Pierre slog Louis ihjel, men de ved at Pierres fjender dør på denne måde.

En anden kirkegård hvor der er nogen, hvis der er nogen

Klokken 02.30 dukker Jim Harvest op. Han vandrer rundt på kirkegården og ender oppe ved et kapel, hvor han forsøger at bryde en lås op. Når han bliver opdaget, løber han sin vej ud i mørket, og hvis det passer i spillet, så begynder det at styrtregne og tordne lige i samme øjeblik som det sker, og han slipper væk i regnen.

The Blue Parrot

En dejlig stor, fashionabel og skummel jazz natklub. Her er fyldt med hvide promiskuøse bedsteborgere der lytter til sorte musikere og deres vilde jazz. Faktisk er her også sorte mennesker som morer sig, og det lader ikke til at gå nogen videre på.

Luften er tung af hash og tobak. Folk drikker spiritus og øl. Enten danser de eller sidder rundt omkring i de små aflukker. Natklubben er svær at overskue, men på et eller andet tidspunkt får de nok øje på Hometown der sidder med en ung pige, en meget und pige, på skødet. Han er tydeligvis påvirket.

Der en en god del af skøger på stedet, og på et eller andet tidspunkt ser spilpersonen som Marie så på, hende sidde i et udfordrende antræk. Hun går hen imod spilpersonen, bøjer sig ned og kysser ham, eller noget andet forførende alt efter hvad der ser ud til at virke. Perception: Det var LaMotte hun sad med, og han styrter ud med det samme. Han ser fuldstændigt vild ud i blikket, rækker ind som for at trække en pistol, og løber så hurtigt ud af klubben.

LaMotte

Er der nogen der følger ham:

I samme øjeblik begynder et frygteligt skybrud med torden og lynild. Han løber længere henne af gaden og forsvinder i regnen. Han kan dog ses i lynglimt. Pludseligt er det ikke LaMotte der løber i regnen når der kommer et lynglimt, men en fandens stor hund som har vendt sig og sidder midt på vejen i regnen.

En anden mulighed er at han forsvinder i regnen, taget af Pierres folk og simpelthen bare er væk. Senere kan de så finde hans grav et eller andet sted, gravet op af Jim Harvest, og liget er forsvundet. Dette er kun hvis jeg skal blive en smule gory og gyser agtig. Det skal times rigtigt.

Lafayette Daily Sun

På 87 park avenue ligger en lille bygning hvor avisen Lafayette Daily Sun har hjemme. Avisen sikrer arbejde til fire journalister, en fotograf og nogle typografarbejdere. Sagt på en anden måde, det er en meget lille avis, som kun overlever på den sensations og sladder agtige journalistik.

Redaktøren hedder Mark Tobald og er en falleret journalist. Avisen ejes af den rige Alexander Winthorpe.

Der er ikke noget fusk som sådan med avisen. Hvis agenterne dukker op og beder dem om ikke at skrive noget om noget, så hidser Mark sig op og råber at han skriver om hvad han har lyst til. Pressefrihed og den slags. Han kalder gerne agenterne for fascister og har ikke noget imod at blive anholdt. Han vil bare skrive om det.

Mark kan ikke trues. Han vil hellere end gerne have en scene. Han er faktisk kommunistisk sympatisør og gør ikke noget for at skjule det. Han er 55 og kæmpede i første verdenskrig som frivillig. (Faktisk er en del af de kommunistisk sider af Stantons artikler Marks værk. Stanton er ikke videre kommunistisk, nærmere en smule naiv.)

Det kan William Stanton derimod nemmere. Han er ikke nogen bangebuks, men hvis han indser at hans sikkerhed er i fare, så vil han hellere opgive historiene, end komme i problemer. Men han skal trues, måske endda på livet.

Ankommer agenterne lige efter begravelsen, kan de se at Stanton er i gang med at skrive sin artikel. Ankommer de først næste dag, kan de læse artiklen i avisen.

Fælde: Hvis de anholder Stanton for kommunistisk virke i stedet for Mark Tobald. De skal lede lidt efter Mark før de finder ud af, at det er ham som faktisk er farlig for sine omgivelser.

voduns brødre

Det småskumle okkulte selskab er i bund og grund uskyldige i alvorlige ting. De har dog begået gravskænderi, og hvad mere interessant er, så har de en god ide om hvor Adam North holder til. Bliver de presset på rette vis, vil de hjælpe agenterne.

Day 1, Bag kulisserne

Agent LaMotte mødes om aftenen med Marie på kirkegården, efter hendes ønske. De tager senere på The Blue Parrot.

Pierre Melange sender en spion ud for at finde ud af hvem agenterne var. Han har taget nummeret på bilen, og starter jungletrommerne. En gang i løbet af natten finder en tjener bilerne på parkeringspladsen. Han forsøger at finde ud hvem bilerne tilhører.

Natligt indbrud

Hvis agenterne tager på The Blue Parrot, benytter en af Pierres tyve sig til at bryde ind når de er væk. Han stjæler ikke noget, men hvis de ikke har passet godt på rapporterne, så tager han dem, og de er på skideren.

Mulighed 1

En af Pierres tjenere får besked på at bryde ind i et af værelserne på Holiday Inn og finde ud af hvem de nyankomne er. Han vælger et af værelserne og stjæler en af spilpersonernes tegnebøger, deriblandt også et identifikations skilt der viser at de er FBI agenter.

Indbruddet kan opdages hvis spillpersonerne ikke sover tungt, holder vagt eller slet ikke er der. Ellers går det uden at de overhovedet opdager noget, andet end at en af spillpersonerne mangler sin tegnebog.

Mulighed 2

Hvis sagsakterne er til af få fat i, så stjæler de dem, læser dem og giver dem til William Stanton. Herefter giver de politiet et tip om at Stanton har papirerne. Faktisk bryder de også ind på avisen, hvilket ikke er noget problem og lægger filerne midt på Stantons skrivebord.

De ringer til politiet klokken 08.00 og fortæller at Stanton har været på rov i nat hos de nyankomne politifolk. Hvis Stanton har læst dem (han møder ind klokken 10.00, så stikker han af og gemmer sig hos kæresten.)

Denne nat dør Patricia Harvest og bliver til en zombie klokken 09.30 næste morgen og forsvinder. Hun tager ud for at lede efter sin mand.

Mulighed 3

De bryder ind i FBI bygningen i Lafayette hvis papirerne er der og stjæler dem. Det der med at stjæle deres filer skal altså kun gøres hvis det kan forsvares. Spillerne skal ikke føle at de bare er jaget vildt. Hvis de tænker sig om, skal de snildt kunne forhindre at deres papirer bliver stjålet.

Day 2

Situationen kan være mere eller mindre kritisk for agenterne. Hvis de har mistet deres papirer, LaMotte er død, de har dræbt Pat Harvest og William Stanton forsvundet med deres papirer er de på skideren. De har stadig mulighed for at få fat på Stanton, for han skjuler sig hos hans kæreste. De har sandsynligvis intet med LaMottes død at gøre, så situationen er ikke så slem. Hvis de ikke har dræbt Pat Harvest.

Resumé

1. Patricia er enten død eller rask, ligegyldigt om agenterne har fundet hende eller ej
2. LaMotte er enten død eller forsvundet, ligegyldigt om agenterne har set det eller ej
3. Stanton har skrevet og trykt sin artikel, med mindre agenterne har forhindret det
4. Agenterne har mistet deres filmappe, som Pierre Melange har stjålet
5. Stanton har modtaget agenternes filer, med mindre agenterne har forhindret det
6. Agenterne eller politi har set Jim Harvest på en kirkegård, men han stak af
7. Agenterne eller politi har snakket med Louis's mor og brødre. Måske er de anholdt.

- Spillerne har haft mulighed for at tale med Patricia Harvest før hun dør, eller redde hendes liv. + eller –
- Spillerne har haft mulighed for at forhindre tyveriet af deres filer. + eller –
- Spillerne har haft mulighed for at tale med Stanton og forhindre ham i at skrive. + eller –
- Spillerne har haft mulighed for at regne ud, at det ikke er Stanton men Mark de er efter. + eller –
- Spillerne har haft mulighed for at være grove over for Stanton. – (dobbelt hvis de tror at han er kommunist)
- Spillerne skal gerne vide hvem der ejer avisen. + eller –
- Spillerne har haft mulighed for at tale med Louis mor +
- En af spillerne har haft mulighed for at involvere sig med Marie. – (dobbelt hvis gift)
- Spillerne har haft muligheder for at høre fra andre jægere i hvilket område Jim var. +
- Spillerne har haft mulighed for at blive narret af Jimmy Cody. –
- Spillerne har haft mulighed for at blive fjender med Pulton. –
- Spillerne har haft mulighed for at søge efter oplysninger om Voodoo. +

Spillernes muligheder

- Hvis de har en ide om hvor de skal søge, kan de tage ud i sumpen
- Har de mistet deres filer skal de have dem tilbage og stoppe pressen i at skrive om sagen
- Opsøge Melange og se hvad de kan finde ud af der
- Fortsætte overvågningen af kirkegårdene

Hvad skal vi have med og ideer til gode scener

- Noget mere zombie halløj. Brug den baggrund jeg har fået til at udføre et par uhyggelige ritualer. Måske indvitere et par af spillpersonerne til et ritual. Måske bliver de fanget og skal overvære at LaMotte eller en anden bliver gjort til en zombie.

- Bruge det jeg ved om ni-dages ritualer på Louis grav
- Sørge for at agenterne bliver fjender med Melange.
- Få Melange til at se mere skyldig ud
- Punkteret dæk midt i sumpene, helst når det er ved at blive mørkt og helst når de lige har været ude at snakke med Melange.

militærbasen

Militærbasen er vigtig for spillet, for det er her løsningen på gåden ligger.

Der er flere muligheder. Spillerne kan forholdsvist hurtigt få fornemmelsen af, at militæret er indblandet og forsøge at gøre noget ved det og spillet fortsætter, når en kontakt er etableret. En anden mulighed er, at det bliver afslutningen på scenariet.

Det overnaturlige og uhyggelige

Det er nok en god ide at gøre sig et par overvejelser om hvordan uhyggen skal introduceres. Lige i starten, det vil sige Oklahoma og lufthavnen skal ikke være uhyggelig, men stadigvæk skal der etableres en stemning af, at det ikke er agenterne der styrer det her show. Der kommer folk og blander sig og fortæller dem mere eller mindre hvad de skal gøre.

Ude i kirken skal det ikke være uhyggeligt, men måske en smule skræmmende og uforsståeligt. De får lov til at stifte bekendtskab med fjenden allerede fra starten. På den måde fortæller jeg dem nærmest, at det er her opmærksomheden skal rettes imod, selv om Hopetown gjorde det af helt andre grunde.

Det skal først blive uhyggeligt, sådan rent gyseragtigt, det øjeblik at:

- De er på en kirkegård om natten. Det bliver nødt til at være uhyggeligt, men måske netop derfor skulle der ikke ske en skid. Man kunne måske bare hidse dem lidt op.
- De har lagt sig ud med Melange familien. Så bliver det mere skræmmende uhyggeligt, fordi Melange vil forsøge at skræmme dem.

Sagt med nemmere ord, så skal det ikke bare blive uhyggeligt fordi det SKAL være uhyggeligt. Der skal ligesom være et incitament til at starte uhyggen.

Måder at skabe uhyggen på

- Spille LaMotte scenen godt
- 1. Først fortælle at Bokors begraver deres fjender levende, for så bliver de til Zombier meget let, FØR LaMotte forsvinder.
- 2. Lade en af spilpersonerne opdage at LaMotte er i problemer af en slags. Måske findes der en sort hane på hans kontor eller noget andet ubehageligt.
- 3. LaMotte forsvinder, og lade dem vide at det har med Marie at gøre
- 4. En af spilpersonerne drømmer at han bliver begravet levende. Så kan drømmes let tilregnes at spilpersonen har frygtet dette, og det er ikke ESP eller sådan noget.
- 5. De kan ikke finde LaMotte og han er væk
- 6. Måske se en skikkelse der minder om LaMotte som er blevet zombie.

Rent Personlige Ting

Kate dukker op for at dække historien, hvis der altså er en sådan, her i Lafayette. Det kan blive interessant, fordi de så skal lægge låg på hende.

Hvor er alle ligene?

Det er en ganske væmmelig tanke at der et eller andet sted ligger fem lig. Det store spørgsmål er måske også hvorfor at Adam North har taget ligene og hvad han har gjort med dem. Måske er der ikke noget svar på dette. Måske har han fragtet dem ud til militæret. Måske er det med vilje at militæret har sluppet Adam North løs, med det formål at se om han ville skaffe dem lig. Hvem ved? og de som ved fortæller intet og de som ikke ved ønsker ikke at vide.

Men tanken om dette skal gerne vækkes i agenterne.

Hændelser der kan ske i løbet af spillet

Besøg af en Baka

Et natligt encounter. En af agenterne, helst en agent som er påvirket af stemningen og måske i forvejen er bange. Han ligger og sover uroligt. En drøm. Vågner. Hører noget kradse på døren. Døren ind til soveværelset. Det lyder som store poter. Hvad han så end gør, så ser han en leopard som hopper ud af vinduet og forsvinder.

Mødet med en zombie

Før eller siden kan det nok ikke undgås at spillerne skal møde en zombie og det kan gå hen og blive ganske underholdende.

Zombier har:

ooooo i styrke. Dvs de er stærkere end de fleste mennesker

ooo i dexterity. De er altså ganske hurtige

oooooo i stamina. Der skal rigtigt meget til at såre dem

Kugler gør ikke det store indtryk på zombier. De skal hugges ned med sværd eller noget knusende. At skyde på en zombie får den bare til at stikke af.

Jeg forestiller mig første møde således.

Adam North eller en anden zombie kommer gående mod spilleren eller spillerne. De siger at han skal stoppe, men zombien fortsætter. Den går frem imod dem og kommer den tæt på, slår den mod en af spillerne, og den er jo altså pokkers stærk, så der er god chance for at den vælter vedkommende omkuld.

Når de begynder at skyde på den, så stikker den af så hurtigt som overhovedet muligt, og i mørket er det svært at se om den er blevet ramt.

Løsninger

1. De skal have fat på Jim Harvest som render rundt som zombie. Dette gøres rimeligt simpelt ved at tænke sig om og lave et par velorganiserede searches og stake-outs
2. De skal finde ud af at det kommer fra sumpen. Dette gøres også rimeligt simpelt ved at undersøge sumpen og finde ud af hvor Adam North og Jim Harvest jagede.
3. Holde det ude af medierne. Det er sgu deres eget problem, og der er et par fælder.

Problemer

1. Deres største problem er at der er en sort del af befolkningen som er skyldig, bare ikke skyldig i den forbrydelse de er her for at undersøge. Melange familien er en forbryder familie, men de har intet med denne sag at gøre, selv om de måske er skyldige i alt muligt andet. Melange familien så helst at agentene forsvandt igen, og har allerede et horn i siden på en FBI agent.
2. Et andet problem er at de har vildledende information om William Stanton som fremstår som en ond kommunist, hvad han ikke er. Hans redaktør er en ond kommunist.
3. Den skyldige i sagen er faktisk Doktor Hopetown, som skal være deres allierede. Han ved dog ikke at han er skyldig, selv om han begynder at mistænke sig selv. Det er Hopetown som har solgt opskrifterne om giften til militæret.

Hurtig handlingsoversigt

1. Til begravelse af sort mand. Etablere at Hopetown er mystisk og ulækker. Vække mistanke omkring familien Melange. True Carver. Sætte stemning.

2. Ind på stationen og møde Baxter og LaMotte sammen med Hopetown. Byens politichef Brian Wilson kigger ind.

Ide

En måde at køre det på er at opstille en handling som er bestemt på forhånd med hvornår zombien gør hvad, og så er det bare hvordan agenterne handler på dette, og især hvordan de holder det ude af medierne.

- LaMotte skal slåes ihjel af pigens broder. Mere gods på Melange familien, men de skal ikke få noget på dem.

- Muligheden for at finde Patricia Plum før hun dør, og selv om hun er død er der mulighed for at få fat på en der er ramt af sygdommen.

Note omkring handouts

Hvad kan man forestille sig af handouts der kan hjælpe gruppen på sporet når de først er i gang.

- Journalistens noter
- Et brev fra stikkeren til journalisten som kan sætte dem på sporet.
- personal files på: Stanton, Voduns Brødre, Pierre Melange,

Tidsplan

11.00, day 1: Ankomst til New Orleans klokken
11.30, day 1: Møde med Boulder og Co.
13.00, day 1: Afgang til Lafayette med lejet fly
15.00, day 1: Begravelsen af Louis påbegyndes, Stanton deltager
15.45, day 1: Ankomst til Lafayette.
16.00, day 1: Agenternes ankomst til begravelsen
16.30, day 1: Begravelsen er færdig
19.00, day 1: Pierres tjenere begynder at lede efter agenterne

Bipersoner

Special agent Jacob Boulder: Korrekt, ond FBI agent. Actacons modstander

Vicedirector Walborough: Paranoid, højtrangerende FBI mand. Kan lide Actacon fordi de beskæftiger sig med et overnaturlige i deres rapporter.

Apple-man: Tja, hvem ved.

Adam North: Halvgammel og helgal zombie

Jim Harvest: Frisk og ny zombie

Patricia Harvest: Gift med Jim Harvest, syg af samme sygdom.

Doktor Francis Hopetown: Den underlige Louisiana læge

Agent Phillip LaMotte: Ung agent, forelsket i Marie Melange, dør sandsynligvis

Agent Baxter: Egoistisk og dum FBI agent

Special agent Boulder: Paranoid FBI chef

Politiassistent Baily: Lettere uinteressant politimand der bare går som han får besked på

Politiassistent Frank Klausen: Mistroisk men dygtig politimand

Pierre Melange: Den lokale Houngan le Grande. Rent faktisk en ond Bokor der bruger zombier.

Marie Melange: Barnebarn af Pierre. I lære som bokor. Slem væmmelig pige.

Robert Melange: Ældste søn af Pierre. 50 år.

Vanité Melange: Ældste datter af Pierre. 45 år.

Chester Winchester: Gammel jæger der kender til sumpen

Antoine

André

Henri

Christian

Marc Thiboudueax: Forsmået kæreste og efterlyst morder

William Stanton: Journalist på Lafayette Daily Sun. Scapegoat for kommunistkræk faktor

Mark Tobald: Gammel krigsfotograf, journalist og nu kommunist

Alexander Winthorpe: Ejer af avisen. Smart forbryderisk advokat

Oscar Winthorpe: Rigmandssøn, dumt svin og voodoo interesseret. Har en voodoo klub (?)

Doktor Alysious Pulton: Krakilsk læge og underviser. Beskyldes for ligtyveri af Jimmy Cody
Jimmy Cody: Assistent på kapellet. Hævngerrig lystløgnerisk ung mandag
Doktor Jean Paul Strange: Chef for kapellet. Vindtør, regelret ældre herre med butterfly.

Doktor Hopetown

Doktor Francis Hopetown er de hvides svar på en heksedoktor, hvad han forsøger at holde skjult for FBI. Han arbejder blandt andre for CIA og FBI med tophemmelige projekter og bor tilfældigvis i Lafayette. Det var ganske naturligt for Boulder at hyre ham til denne sag, da han har afgivet tavshedsløfte og har en høj clearance.

Hopetown er et sted i 50'erne men det er ret ubestemmeligt. Faktisk er han i 70'erne men har via besynderlige voodoo midler og ritualer forlænget sin levetid. Han står på meget god fod med Mester Melange, og skylder faktisk sit lange liv til ham. Det bekymrer Hopetown at der begynder at ske ting og sager. Han har ingen interesse i at disse ting bliver opklaret da han går mere op i sig selv og sin overlevelse. Han er en skurkagtig person der vil gøre alt for egen vinding, inklusiv mord. Han forsøger at virke jovial, flink og hjælpsom, men det bunder over en frygt for døden som er stærkere end alt andet.

Han dør sandsynligvis også en forfærdlig død når Melange finder ud af at han har solgt opskriften til militæret.

I Hopetowns kælder har han sit eget laboratorium, hvor der er tydelige tegn på at han har haft usunde interesser. Hvis agenterne besøger ham, vil han selvfølgelig nægte dem adgang, og hvis han mistænker at de får fat på en dommerkendelse brænder han lortet af.

Hopetowns begrundelse for at tage dem til begravelsen er at gøre klart at det ikke er dem. Der spiller han selvfølgelig højt spil. Hans anden grund er noget mere skummel, for han er lidt ude på at sætte Melange familien og agenterne op imod hinanden. Et farligt spil da han vil blive korsfæstet lige meget hvem der opdager ham.

Agent LaMotte

Phillip er en ret ung agent sidst i tyverne. Han tager denne sag meget alvorligt. Under sine undersøgelser er han blevet involveret med den unge og smukke Marie Melange, som er barnebarn til Mester Melange. De har mødtes i det skjulte og forelskelsen har gjort at hans syn på sagen måske ses lidt for meget fra hendes og Melange slægtens.

Kærligheden har gjort ham småskør, og han så helst at han kunne stikke af med Marie. Han ved at Melange slægten har noget med det at gøre, men vil ikke fortælle noget for at beskytte Marie.

Keywords: Ung og uerfaren, let at imponere, vil gerne imponere selv

Formål: At dø en forfærdelig død som hævn for sit engagement med Marie

Agent Baxter

Ældre men dårlig agent. Gør bare som der bliver sagt og ikke mere. Tænker ikke mere selv. Baxter er ikke den store fascinerende person, men han er interessant fordi han er en ubehagelig egoistisk person. Han vil ikke have noget imod at fremlægge andres resultater og teorier som hans egne, og hvis der bliver mulighed for det, så vil han gøre det. Han vil skrive rapporter til Boulder og den slags.

Keywords: Kynisk,

Marie Melange

Forførende kvinde. Har sin totale loyalitet hos familien, men vil forsøge at forføre en af agenterne. Hun er en heks.

Pierre Melange

Inspirationen og en del af formlerne kommer fra lokale voodoo troldmænd der i mange århundreder har kendt til hemmeligheden bag at "vække" de døde.

Så sker uheldet selvfølgelig. På en eller anden underholdende facon (en soldat smittes og stikker af, en lastbil venter, nogen kriminelle bryder ind i lageret og bliver smittet, eller sådan noget) kommer smitten ud i samfundet.

Virussen er som den er nu yderst farlig og dødbringende. Symptomerne er som en meget kratig influenza, bortset fra at feber bliver så høj at dødeligheden er større end ved almindelig influenza. Men dødeligheden er kun på overfalden for de "døde" går i en dvaleagtig tilstand hvor deres livstegn er nærmest forsvundet. Denne dvaletilstand varer i så lang tid at det er de færreste som når at blive begravet, men de fleste bliver dog erklæret for døde.

I byen hvor dette begynder at ske begynder panikken selvfølgelig at sprede sig og pressen begynder også at få nys om sagen. Og da er det at ActaCon bliver sendt ind for at dysse sagen ned og finde ud af hvad pokker der foregår. Førsteprioriteten er at berolige befolkningen og dysse sagen ned i pressen, for "hvis de døde rejser sig" så vil det skabe så meget uro i landet at kommunister vil benytte chancen for at skabe revolution i landet eller invadere.

Det er en del af baggrunden for sagen. Der er følgende dele i sagen

- En zombiedel. Krydret med masser af Juju men og rigtige zombier
- Smokescreens og neddysning af sagen
- Den militære del som de ikke kommer til at afsløre

Formålet er at sætte dem i den situation som de ofte selv oplever. De skal bremse handlekraftige politimænd og pressefolk og stå som dem der ved hvad der foregår, de skal stå for Statens store Sammensværgelse og være MIB. På samme tid står de selv et sted hvor de ikke ved alt og aldrig kan finde ud af alt. Hvis de kommer for nær kommer CIA og sætter en stopper for deres arbejde.

Der skal ikke lægges op til så meget investigation, da de har en anden prioritering end at opklare sagen som sådan

I stedet for en klar og forudbestemt grund for sagen, så kan det stå åbent. Det kan være:

- USA's militær der laver forsøg på civilbefolkningen
- USA's militær der har haft et uheld på en hemmelig base i sumpene
- Agenter fra østblokken der har udført forsøg på at gøde jorden for revolutionen
- Lokale voodoo præster der er skyld i affæren
- Rigtige zombier der dukker op uden rationel forklaring

Der er ingen grund til at lægge sig fuldstændigt klart hvad det er det går ud på

Nå, men der er jo lang tid til at vi skal spille mit scenarie, så jeg kunne måske forsøge at tænke lidt længere og forberede agenterne på sagen.

1. Give dem handouts der beskriver ting og sager som har med zombie sagen at gøre. Det kunne være artikler om gravskænderi i syden, det kunne være artikler om ubåde der er set i Louisianas farvande, rapporter fra agenter om forsvundne lig

- en efterlysning fra FBI hovedkvarter i Louisiana omkring lig der er forsvundet
- en avisartikel fra samme område omhandlende underlige lys set i den mexicanske golf. Ubåde og den slags.

Der er lavet en del artikler fra Lafayette Daily Sun som er en lokal sladderavis. Artiklerne er skrevet af en venstreorienteret journalist der gerne vil have Sandheden frem. Artiklerne har tre formål:

1. Gøre klart hvorfor Stanton ikke må skrive som han gør og hvad han skriver
2. Fortælle at han har en informer
3. Give stemning og fortælle lidt om hvad der er sket, samt give Stanton noget liv

Dernæst er der lavet fem-seks rapporter om den første bølge af gravskænderier. Formålet med dette er at give en mere grundig baggrundsviden, samt vise at FBI agenterne ikke har kendt alle fakta, og at det har været svært at finde nogen spor eller noget som helst. Det giver også et billede af de to agenter LaMotte og Baxter.

Rapporterne skal som sådan ikke bruges som baggrund til at løse nogen sag med.

Men med denne baggrund bliver det lidt mere spændende at tage fat i den nye sag der opstår, og det forklarer også en del om hvorfor ActaCon bliver tilkaldt, da det ikke er et nyt problem for dem, og de ikke selv kunne løse det sidste gang. En anden god grund er, at problemet i nov-dec var større end pressen og de fleste FBI agenter indså.

Som sagt skal sagen ikke være så investigation agtig. Der skal mere være lagt op til nogen moralske problemer.

- Hvor langt vil de gå for at holde sagen hemmelig
- Hvordan tackler de ”overnaturlige” problemer
- Hvordan tackler de en overordnet som måske ved mere end dem selv
- Måske skal de opdage at LaMotte er stikkeren

Okay, hvordan pokker bliver dette oplæg så til en spændende sag hvor der ikke skal efterforskes så utroligt meget, og hvor der ikke føles at der skal laves så meget research.

1. De kommer til byen hvor de mødes med den besynderlige doktor Hopetown, som straks anbefaler dem at tage med til en begravelse i det sorte kvarter. En mand skulle efter sigende være død af en forbandelse kastet af Melange familien. (Det er ganske korrekt. Han er død og zombieficeret. Han skal nu blive Melangernes slave. Melange familien er nøglen til mysteriet, selv om det ikke er dem der står bag gravskænderierne. De forstår deres magt og holder den rent til den sorte del af befolkningen da de ikke ønsker de hvides indtrængen.)

Da de ankommer til begravelsen bliver de mødt af en journalist, William Stanton, som kommer til at røbe at han ved noget som han ikke burde vide. (Dette er et spor til at der foregår noget som spillerne ikke lige havde styr på)

Under begravelsen som skal være mystisk og fyldt med voodoo og katolicismen

- Der spilles underlig og besnærende jazz til begravelsen og smukke halvnøgne kvinder danser besynderligt.
- Doktor Hopetown opfører sig som om dette ikke er besynderligt. Han er en stor fed svedende mand. Han forsker selv i udødeligheden og har en del lig i lasten som han ikke ønsker kommer op til overfladen.

Note omkring LaMotte: Han har også noget at skjule. Han har en affære med en sort kvinde fra Melange slægten. Dette kan bruges til at slå LaMotte ihjel på en eller anden ubehagelig facon.

Carver: En kvinde græder hysterisk under begravelsen, pludselig vender det hvide ud af øjnene på hende og hun falder om i krampeanfald. Når Carver løber frem, kigger hun op, med hvide øjne og råber: Morder. Der er død i dine øjne. Døden følger dig. Du skal dø råber hun og hendes øjne vender tilbage. Så skriger hun højt og besvimer

De sorte skal være seje og selvbevidste. Slet ikke som de sorte i Georgia. Deres tøj er smart og de er ikke alle så sorte som negere, da der er franskmand i deres blod. De taler også med fransk accent.

The Plot

Amerikanske, ultrahemmelige forsøg baseret på oldgammel voodoo slipper ud offentligheden og skaber zombier i Louisiana. Vor helte skal forhindre at panik spreder sig, samt opdage sagens rette sammenhæng i stedet for at give de lokale juju men skylden.

Hurtig handlingsoversigt

1. Til begravelse af sort mand. Etablere at Hopetown er mystisk og ulækker. Vække mistanke omkring familien. True Carver. Sætte stemning.

2. Ind på stationen og møde Baxter og LaMotte sammen med Hopetown. Byens politichef Brian Wilson kigger ind.

- LaMotte skal slåes ihjel af pigens broder. Mere gods på Melange familien, men de skal ikke få noget på dem.
- Endnu en jæger der har været ude i sumpen bliver syg. Før han dør kan de nå at snakke med ham. Han er død! De kan foretage obduktion og hvis de gør så bliver han ikke en zombie. Hvis de venter 12 timer så vågner han op igen.

-

(Noget med at den døde selv var død for tre måneder siden)

Federal Bureau of Investigation
Suite 2200
1250 Poydras Street
New Orleans, Louisiana 70113-1829
(504) 522-4671