



Hanstholm fyr

En alternativ base til Selskabet beliggende i Thy

I midten af 1800-tallet opførte en glemt gruppe af efterkommere af Selskabet en base i Thy i form af Hanstholm fyr, men hvilken hemmelighed gemmer sig under fyrtårnet? Er stedet mere end en base?

BY MORTEN GREIS



This product was created under license. Vaesen - Nordic Horror Roleplaying and its logo, are trademarks of Fria Ligan AB. This work contains material that is copyright Fria Ligan AB and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop. All other original material in this work is copyright 2021 by Morten Greis and published under the Community Content Agreement for Free League Workshop.

Med udsigt over Vesterhavet står Hanstholm fyr som Jyllands første moderne fyrtårn og guider skibe sigtet rundt om forbjerg. På havet vugger fiskerbådene fra den lille nærliggende landsby, Hansted, hvor husene skutter sig i ly af de vindomsuste klitter.

Lidet aner fiskerne at fyrtårnet er mere end blot et pejlemærke. Skjult under jorden er glemte gange og kamre gravet ned i kalken fra en gren af Artemis Ordenen, som ingen længere kender navnet på, men som har efterladt fyrtårnet og fyrmesterboligen som en arv til Selskabet.

Hanstholm fyr er en alternativ base og udgangspunkt for scenarier og mysterier i Vaesen – Nordic Horror Roleplaying Game. Fyrtårnet kan bruges som et alternativt startpunkt for en Vaesen kampagne, eller til at supplere basen i Uppsala, eller ligefrem som en erstatning, hvis Selskabet mister deres slot i Sverige.

Supplementet indeholder nye opgraderinger, nye kontakter og personale samt retningslinjer til at bruge fyret som en del af en Vaesen kampagne.

Det forladte fyrtårn

Oppe på bakken omgivet af krat og lyng ligger den hvidkalkede fyrmestergård, og over den knejser det kridhvide tårn. Ikke langt derfra anes en lille stenbygning, som er kirken. En grusvej fører op ad bakken fra den lille landsby Hansted.

Vinden rusker i rejsende. Havets brusen bliver båret ind med vinden, og himlen er grå af tætte skyer. Solen er intet sted at se. Landskabet er helt åbent, og på vejen op mod bakkens top bliver det åbne landskab mere og mere synligt. Det er et endeløst landskab af krat og hede.

En solid men lav, hvid stenmur omgærder det hvide tårn og gårdbygningerne. Haven bag bygningerne har ikke været holdt længe. Græs og ukrudt gror vildt, og bedene er blevet plyndret af harer og andre gnavere.

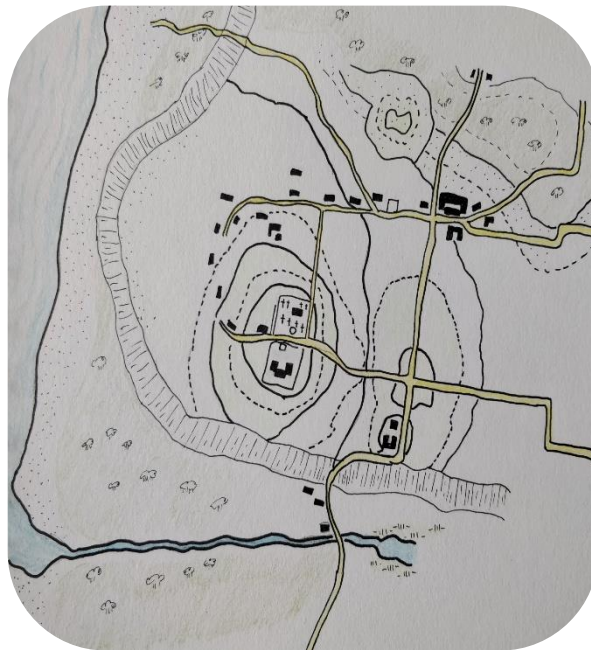
Helt oppe ved bakkens top er kirken over til højre synlig. Det er en lille bygning uden tårn, og der er resterne af en gammel høj foran dem, og talrige vejrbidte gravstene er samlet om den lille kirke.

Overalt i den trelængede fyrmestergård hænger der spindelvæv overalt. Støv har lagt sig overalt, og en sødlig stank af råd blander sig med lugten af det salte hav og indelukkede, kolde lokaler. Mus er gået i møblerne, og spisekammeret er indtørret og sort. Stedet har stået urørt i nogle år. Dørene er låst af, og flere steder har træet slået sig, så det er vanskeligt at tvinge dørene op.

Hansted og Hanstholmknuden

Hanstholmknuden er Jyllands nordvestligste forbjerg, og det var i stenalderen en ø. Området rager højt op over området, og forbjergene består af limsten, salt og kalk. Området er dækket af flyvesand og lyng, men hvor der er læ nok, har bønder forsøgt at forvandle området til marker og dyrket land. Ude ved forbjergets nordvestligste punkt ligger fiskerlandsbyen Hansted, og på med udsigt over landsbyen ligger Hansted kirke. Lige syd for kirken ligger Hanstholm fyrtårn.

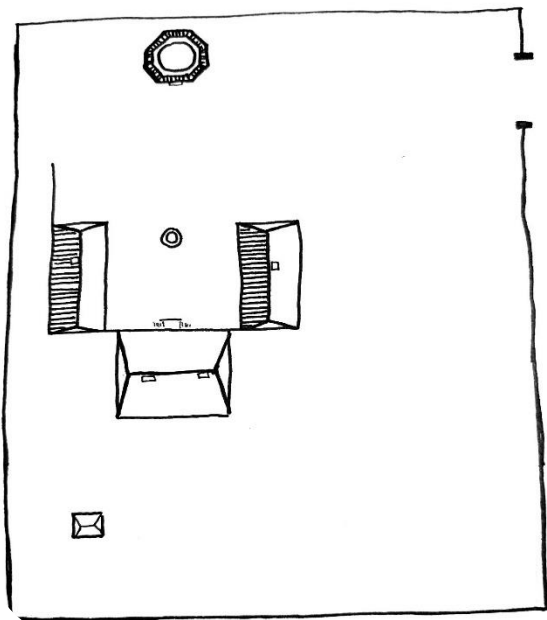
Indbyggerne i landsbyen er mestendels fiskere, der har deres både liggende på stranden, hvor de trækker dem op, når de har været ude at fiske. Landsbyen har en toldassistent, som holder øje med, hvilke varer bønderne sejler til og fra Norge. Der er en skolelærer, der tager sig af børnenes skolegang, en præst, der varetager søgnebørnenes åndelige frelse, og en strandfoged, der holder øje med stranden og håndterer bjærgningen af skibe.



Hanstholm fyrtårns baggrund

På en af områdets få bakker i et ellers fladt landskab står vindomsuste Hanstholm fyr. Fyret er det første af sin art langs Jyllands vestkyst, og det er rejst for at sikre at skibe kan komme sikkert rundt om forbjergene og fortsætte deres sejlads mod København. Skibsfarten er i disse år stærkt tiltagende, og behovet for at sikre at de kommer godt frem er voksende.

Fyrtårnet er et ottekantet, hvidkalket tårn med et linseapparat på toppen. Fyret er med sine 20 meter omkring fem etager højt, og øverst oppe er en smal passage hele vejen rundt om linseapparatet. Herfra kan man fra 65 meters højde skue vidt ud over havet, men også langt ind over det øde land dækket af lyngklædt hede og spredte gårde. Herfra kan tydeligt ses de jordveje, som forbinder sognets gårde og små landsbyer. Fyret er verdens kraftigste fyrtårn. Lysstrålen kan om natten ses langt ud på havet, men også langt ind over land.



Fyret er rejst på forbjergtet Hanstholmknuden er det nordvestligste punkt på Jylland. Da det er et vanskeligt område for skibe at passere forbi, blev der taget initiativ i 1841 til at opføre et fyrtårn. I 1842, da fyrtårnet omtrent stod klart, monterede man i oktober, men det stod snart klart for fyrmester Wørmer, at tårnet rummede en konstruktionsfejl, og det begyndte at slå revner under lanternen. Det kom frem, at muremesteren muligvis havde misforstået arkitektens tegninger. Det siges, at arkitekten af skam tog sit eget liv, og hængte sig i sin kælder. I 1843 lod muremesteren tårnet rive ned og genopbygge på ny, og i december 1843 tog man fyrtårnet i brug.

Over for fyret ligger fyrmesterboligen samt to fritstående sidelænger, der fungerer som stalde og værksteder, der blev opført sammen med fyrtårnet. Midt på pladsen er en dyb brønd, som rækker dybt ned i undergrunden for at kunne levere ferskvand. Brøndens sider er beklædt med ujævne sten.

Hele grunden er omhegnet af en hvid stenmur, som indeslutter den store have, som ligger bag

fyrmesterboligen. Til gården hører have og jorde til at underholde fyrmesteren, dennes familie og mandskab. På stedet er også en redningsstation, sygestue, værksted, kontor mm.

Over for fyrtårnskomplekset på den modsatte side af grusvejen, som fører op til fyret, er Hanstholm kirke, som er en lille romansk kirkebygning fra 1100-tallet uden et klokketårn omgivet af en vindomsust kirkegård. Klokketårnet har tidligere stået på den lille høj, der ligger ved siden af kirkebygningen, og som er en tidligere gravhøj.

Fyrtårnets hemmelige baggrund

Fyret står i Hanstholm sogn nær den lille landsby Hansted. Det viltre område er hjemsted for væsner, og det er farligt område for mennesker at bevæge sig rundt i. Ude i havet er der havfruer, som forsøger at lokke skibe til lands, langs stranden huserer strandvarslere, der ikke kan finde hvile efter at deres skibe er gået ned, og på heden bor trolde, som efter sigende æder ensomme vejfarende.

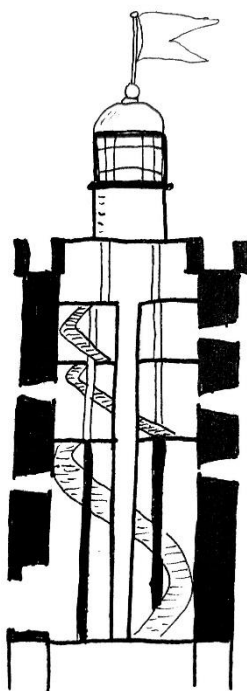
Tidligere var området underlagt et magtfuld væsen, som herskede over egnen. En gren af Selskabet kaldet Sønderborg kapitlet (Sønderborg var i perioden 1864-1920 en del af Tyskland) forsøgte flere gange at standse væsnet men uden held. De havde derfor etableret et lokalt tilholdssted i kalkhulerne under Hanstholm.

I stedet for at standse væsnet, planlagde Sønderborg kapitlet, at de ville binde det til jorden med sakral geometri, og de fik derfor mesterarkitekten Brach-Sørensen til at tegne dem et monument, som skulle forankre væsnet. Imidlertid kom det aldrig så vidt, da Ordenen inden da kollapsede efter Oulu massakren.

Projektet lå stille en tid, men anført af Liselotte Gesner (født Wildenrath), en efterkommer af Sønderborg kapitlet, blev monumentet omtaget til et fyrtårn af hofbygmester Jørgen Koch. Hun havde set planerne om at man ville etablere et fyrtårn på Hanstholm, og hun brugte derfor sine forbindelser til at få bygget et ikke helt ordinært fyrtårn. Det blev indrettet efter den sakrale geometriske metoder, og det blev i al hemmelighed forbundet til Selskabets kalkhuler under jorden.

Liselotte fik aldrig selv set tårnet bygget færdig, da hun var gået bort af alderdom inden da, men på hendes ønske indsatte man Heinrich Julius Wørmer som stedets første fyrmester, da han var blevet instrueret i fyrtårnets hemmeligheder.

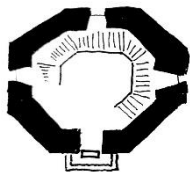
Lige nu står fyrtårnet og fyrmesterboligen tomt. De tre sidste fyrmestre har alle været ramt af ulykker og er



forsvundet på mystisk vis. Fyrmester Carl Alsing og hans kone Laureline forsvandt under stormfloden i 1862. De blev fulgt af Niels og Hanne Kromann, som forsvandt en nat under en efterårsstorm, og efter dem overtog fyrmester Albert Svendsen stillingen, men allerede efter et par måneder stak han af en stormfuld nat. Ingen tør længere tage stillingen.

Muligvis lever der nede i Hansted landsby efterkommere af den glemte gren lever nede i landsbyen, som holder

øje med enhver, som tager stedet i besiddelse. De er et hemmeligt selskab blandt nogle af gårdejerne, som vagt mindes fortiden.



Lige nu står fyret tomt, og det manglende lys udgør en alvorlig fare. Stedet har et dårligt ry, og ingen lokale vil tage stillingen, og hos Det kongelige danske fyrvæsen i København leder man nu efter folk udefra, der tør tage stedet i brug. Der er flere forskellige måder, som Selskabet kan involveres på:

- Selskabet hører om et hjemsogt fyrtårn, og de lader sig lokke af en potentielt spændende sag
- Selskabet bliver bedt om at se nærmere på fyret, da det efter sigende er hjemsogt og ingen lokale vil arbejde der
- Nyudnævnt fyrmester kan ikke hyre nogen til at arbejde for sig, da stedet siges at være hjemsogt, og han beder derfor selskabet om hjælp
- Selskabet finder gamle dokumenter, som henviser til den tabte gren af Selskabet, og det leder dem til fyrtårnet.

Hverdag på Hansholm

Den daglige drift af fyrtårnet er vigtig. Dagligt bør lanternen tilses. Linserne skal poleres, og glasruderne omkring lanternen skal poleres.

Maskineriet, der driver lanternen, skal vedligeholdes og smøres. Dele skal trækkes op som et ur, så lanternen fortsat kan rotere, og man skal sikre sig, at der er brændstof til lyset, og at rør og ledninger ikke lækker.

Der skal føres en journal over observationer gjort ud over havet og om den daglige drift. Forbrug af brændsel og reservedele skal registreres, så nyt kan bestilles rettidigt.

En del af lønnen er boligen, dens husdyr og jord, og den del af fyrtårnet drives som en regulær bondegård. Husdyrene skal tilses, de skal fodres, og der skal muges ud. Jordene skal ligeledes tilses, afgrøder sås og siden høstes. Hegn, bygninger og værktøj skal vedligeholdes.

Driften af fyrtårnet kræver ikke kun fyrmesteren til at tænde og slukke fyret, men også familie og tjenestefolk til at vedligeholde stedet og passe gården.

Fyrtårnet som midlertidig base

Fyrtårnet kan fungere som en fast base ligesom slottet Gyllencreutz og godset Ravnholm, men dets fjerne beliggenhed og det faktum, at selskabet muligvis allerede har en base, gør det mindre oplagt at benytte fyrtårnet som en ny fast base. Fyrtårnet kan i stedet gøres til en midlertidig base.

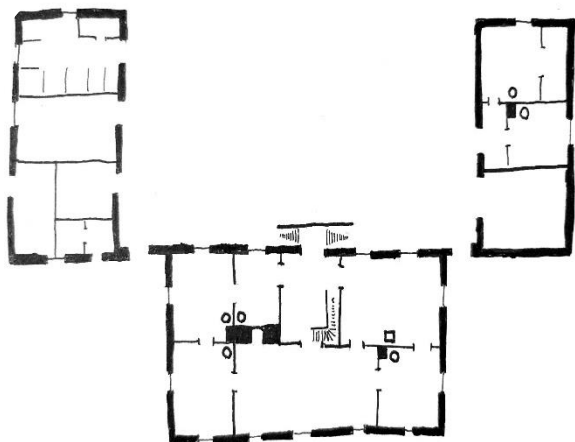
Selskabet kan enten for en periode af et eller flere mysterier flytte ind i fyrmesterboligen og tage stedet i anvendelse, mens de løser en række sager i Vestjylland, eller de kan vælge at fastholde stedet men i stedet indsætte en person til at varetage stedet for dem, mens de selv befinder sig i deres centrale hovedkvarter.

For hver 2 point Selskabet har spenderet på opgraderinger, kontakter og personale til deres hovedbase, kan Selskabet spendere 1 point på opgraderinger, kontakter og personale på deres midlertidige base. Tilføjelse af nye opgraderinger, kontakter og personale sker, når Selskabet besøger den midlertidige base, eller hvis de har en husbestyrer eller fyrmesterassistent, som de skriver breve til med ønsker om udbedringer. Opgraderinger, der kræver at man opdager dem, eller har en okkult funktion kan kun tilføjes af personale, som er indviet i Selskabets hemmeligheder.

Hvis Selskabet forsømmer deres midlertidige base, kan der opstå trusler.

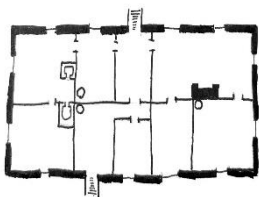
Hanstholm embedsboliger

Fyrtårnet står over for fyrmesterboligen og længerne med en gårdsplads med en dyb brønd imellem sig.



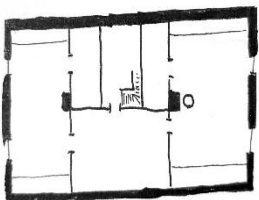
Hovedbygningen har en høj stue. Adgang er via trappen på forsiden af bygningen. Under stuen er den høje kælder, som nås via en trappen, som er under trappen, som fører op til hoveddøren, eller via kældertrappen i entreen foruden en kældertrappe på bagsiden. Over stueetagen er loftsetagen, som nås via loftstrappen i entreen.

Stueetagen rummer entre, forkammer, sovekammer, dagligstue, gæsteværelse, storstue og kammer.



Kælderen har forstue, bryggers og bageri, køkken, pigekammer, spisekammer, vaskekælder, bagkælder, bagstue.

Loftsetagen rummer loft, to loftskamre og to pulterrum.



Bygningen er opvarmet af en ovn i den vestlige ende, som i kælderen er forbundet til komfuret og pigekammeret, i stueetagen er forbundet til gæsteværelse og dagligstue og på

loftsetagen er forbundet til det ene loftskammer. I den østlige ende er i kælderen bageovnen samt bryggekar, der er forbundet til en ovn i vaskekælderen og i bagstuen. Disse ovne er forbundet til ovne i storstuen,

kammeret, sovestue og forstuen. Herfra løber en skorsten op gennem loftsetagen.

Den ene længe er staldbygning. Her er hønsehus, stald for køer og heste, færehus og svinhus, foruden foderhus. I den anden længe er brændsel og værelser for fyrmesterassistenter og yderligere tjenestefolk.

Opgraderinger

Der er flere slags opgradering eller udbedringer til fyrtårnet og fyrmesterboligen. Det er faciliteter og opdagede faciliteter, og det er personale. De fungerer på samme måde, som i grundbogen med nogle enkelte forskelle, som afspejler forskellene mellem Gyllencreutz, Ravnholm og Hanstholm.

FACILITETER

Fyrtårnet har faciliteter, som kan tages i brug, når Selskabet har haft lejlighed til at istandsætte dem eller genopføre dem. Det er blandt andet de nedenstående faciliteter. Hvor en facilitet har samme funktion som i grundbogen henvises til grundbogens beskrivelse (side 89-91).

Tårnet

En vindeltrappe fører hele vejen op gennem tårnet. Der er kabler fra kulfyret (som er i kælderen under hovedbygningen) til lyskasteren i toppen. Vejen op er lang og udmattende at tage.

FORHÅNDSKRAV: Til rådighed fra begyndelsen

PRIS: 0

FUNKTION: De mange ture op og ned får kroppen i form. En karakter, som spenderer en scene her, heler i fysisk tilstand.

Fyret med lyskaster

En trang dør leder ud til en smal rundgang med et storslået udsyn over både havet og heden. Det hele er domineret af den store lyskaster. Inde bag glasruderne er buelampen samt linseapparatet, som roterer, når det er mørkt. Bølgerne slag mod kysten bæres ind over land med vinden.

FORHÅNDSKRAV: Officer, Opfinder el. Ressourcer 4

PRIS: 5

FUNKTION: Karaktererne kan studere havet for yderligere indsigt. En af spillerne kan få en ekstra Fordel for et mysterium: Havets kald.

TRUSSEL: *Indtil lyskasteren er i brug, gælder følgende trussel:* Det manglende lys.

Det forsømte arkiv med logbøger og observationer

Et lille rum pakket tæt med reoler. På hylderne ligger logbøger stablet hulter til bulter, og mellem dem er dokumenter rullet sammen og klemt ind. Presset ind i rummets midte er et skrivebord og en lille skrivebordsstol. Gråt dagslys kommer ind fra vinduet, og udenfor kan havets brusen høres. Gennem vinduet ses det gråblå hav. Bølgerne viser tænder.

FORHÅNDSKRAV: Ressource 4

PRIS: 4

FUNKTION: En gang per mysterium kan en spiller få en gratis succes på et terningkast til at finde oplysninger om skibe, skibssejlad og færden på havet.

Redningsstation

En bred port vender ned mod stranden. Bag porten placeret på en simpel vogn, så den er nem at trække, er en stor redningsbåd med årer. På væggene inde i rummet hænger reb, flag, redningskrans og lignende.

FORHÅNDSKRAV: Sømand (personale) eller Ressourcer 5

PRIS: 5

FUNKTION: Båden kan hurtigt søsættes og bruges til at undsætte folk, der er faldet i havet. Båden giver en automatisk succes på et terningkast til en redningsmission.

AKTIVER: En karakter kan medbringe reb eller kikkert uden at bruge ressourcer.

Bådebro

En bådebro leder fra stranden og et godt stykke ud i vandet. Yderst ude er en stige ned til vandet, og der er fortøjret en simpel tommerflåde.

FORHÅNDSKRAV: Sømand (personale) eller Ressourcer 5

PRIS: 4 (kan købes op til tre gange)

FUNKTION: I løbet af Forberedelsesfasen kan spillerne medbringe en robåd uden at det koster ressourcer (for hver ekstra gang båden er købt, kan den opgraderes et trin)

Telegraf

Lokalet er sparsomt indrettet. Et simpelt bord har en elektrisk telegraf stående, og i et lille skab på væggen er vejledning og koder.

FORHÅNDSKRAV: Officer eller Ressourcer 5

PRIS: 6

FUNKTION: Selskabet kan før et Mysterium sende et telegram for at bede om assistance. Ved et beejligt tidspunkt under missionen dukker en kontakt op.

Kontoret

Et stort skrivebord fyldt med skuffer fylder rummet. Det står ved vinduet, så det har udsigt over havet. Den kolde vind rusker vinduerne. Havet viser tænder. På væggene er malerier af fiskerbåde og billedrammer med tørrede blomster.

FORHÅNDSKRAV: –

PRIS: 5

FUNKTION: En af spillerne kan få en ekstra Fordel før et mysterium: Belæst.

Vejrstation

Vejrhanen på taget er synlig fra det lille kammer. På væggen hænger et barometer og et termometer, og på hylden er en samling almanakker. På væggen overfor er plancher med månens og solens bane hen over himlen, Vinduet er ikke helt tæt, og en kold trækvind trækker pibende igennem rummet.

FORHÅNDSKRAV: Opfinder eller Ressourcer 5

PRIS: 3

FUNKTION: En af spillerne kan medbringe et stykke udstyr eller klædedragt, som vil være relevant i løbet af Mysteriet mod vejret uden at det koster ressourcer – evt. kan spiller og spilleleder enes om at det specifikke stykke udstyr først defineres, når det er relevant.

Skydebane

I den bagerste ende af haven skjult mellem æbletræer og hasselnøddebuske gemmer sig en gammel skydebane indhegnet af solide stenmure.

FORHÅNDSKRAV: –

PRIS: 5 (kan købes op til tre gange)

FUNKTION: Samme som *Shooting Range* fra grundbogen

AKTIV: Samme som *Shooting Range* fra grundbogen

Værksted

I den ene bygning i den trelængede gård er der indrettet et værksted. På væggene hænger værktøj, og ude på gulvet står en slagbænk. Der er en lugt af træflis og indtørret olie i luften. Den store skydedør til gårdspladsen slutter ikke tæt, og det kan høres på vindens hvislen.

FORHÅNDSKRAV: Ressourcer 4

PRIS: 4

FUNKTION: Samme som *Workshop* fra grundbogen

AKTIV: Vagabond eller Tjener kan reparere et stykke udstyr, der er gået i stykker i en tidligere mission, i løbet af Forberedelsesfasen og derved medbringe det, uden at det koster ressourcer. Udstyret skal med rimelighed kunne repareres i værkstedet.

Sygestue

Væggene er renskurede, gulvet er dækket af fliser, og en duft af tørrede blomster hænger i luften. Senge langs væggene står klar til at tage imod patienter. Gennem vinduet anes havet. Lyden af vinden, der rusker i det lave krat på sandbankerne, kan høres.

FORHÅNDSKRAV: Doktor eller Resource 5

PRIS: 6

FUNKTION: Samme som *Infirmary* fra grundbogen

Stald

Den ene længe er delt op i flere mindre båse. Her er plads til får, køer og heste, og bagerst er der et hønsehus. Lugten af husdyr hænger tungt i luften.

FORHÅNDSKRAV: Vagabond eller Ressourcer 5

PRIS: 4 (Kan købes op til tre gange)

AKTIV: Samme som *Stable* fra grundbogen

KONTAKT: Stalden er hjemsted for en nisse. Nissen beskytter stalden og dyrene i den. En karakter, som spenderer en scene i stalden, kan komme i kontakt med nissen. Det giver adgang til ekstra ledetråde – spilleleder afgør hvilke. Hvis nissen ikke får grød ved juletid, forlader den gården.

Lokal knejpe: Hansted kro

Hvor tre landeveje mødes, ligger Hansted kro. Her overnatter rejsende, og de lokale kommer for at få en dram.

FORHÅNDSKRAV: –

PRIS: 4 (Kan købes op til tre gange)

FUNKTION: Samme som *Local Tavern* fra grundbogen

Kennel

Ude bag staldbygningen er en kennel med murede hundehuse og en indhegning til at avle og træne hunde.

FORHÅNDSKRAV: Skovløber eller jæger

PRIS: 4 (Kan købes op til tre gange)

AKTIV: Samme som *Kennel* fra grundbogen

Opdagede faciliteter

Fyrtårnet og de tilhørende embedsboliger har få hemmeligheder. Hvad der gemmer sig under jorden, er derimod en anden historie. Skjult i bakken er stedets største hemmeligheder.

Kælderen

En serie af kolde, mørke rum forbundet af en smal korridor. Der er monteret fakkellholdere i væggen. Luften er kold og fugtig.

FORHÅNDSKRAV: –

OPDAGELSE: Lemmen i fadeburets gulv fører ned til en rodkelder. Bag det gamle skab er en trappe, som fører dybere ned. Luften er kold og fugtig.

PRIS: 4 (Kan købes op til tre gange)

FUNKTION: Samme som *Cellar Vault* fra grundbogen

Fangekælderen

Skakt i gulvet med stort metalgitter henover.

FORHÅNDSKRAV: Kælderen

OPDAGELSE: I et afsides rum med hvælvet loft er store, rustne metalriste i gulvet.

PRIS: 3

FUNKTION: Samme som *Dungeon* fra grundbogen

Det hemmelige bogskab

Indlejret i gulvet under en skjult lem er et bogskab. Lugten af støv og gammelt blæk rejser sig, når lemmen åbnes og afslører de gulnede dokumenter holdt samlet af simple bogomslag.

FORHÅNDSKRAV: Det forsømte arkiv

OPDAGELSE: *En gulvplanke knirker mærkeligt. Da planken vrides løs, kommer et hulrum til syne ...*

PRIS: 5

FUNKTION: Bogsamlingen indeholder et svar på et spørgsmål, som relaterer til den foregående sag. Svaret er nogle gange kryptisk, og det har altid med væsner, hemmelige selskaber eller det okkulte at gøre.

AKTIV: Det hemmelige bogskab i gulvet gemmer på mange sære værker. Bogsamlingen giver et hint til bedre at forstå en tekst eller kryptisk reference, man har fundet på en mission (spilleder giver et hint til bedre at tolke en tekst fundet på en mission; en gang pr mysterium).

Hanstholms krønike

Den lederindbundne bog har guldbogstaver trykt på ryggen. Bogens titel er skrevet med gotiske bogstaver.

FORHÅNDSKRAV: Kontoret

OPDAGELSE: *Inde under skrivebordets bordplade ved siden af skufferne er et skjult rum. En simpel knap skjult i siden af skrivebordet, får rummet til at springe op og afslører en tung, håndskrevet bog.*

PRIS: 4

FUNKTION: Ved slutningen af en spilgang, kan en spiller nedfælde gruppens oplevelser, hvorved hver spiller får 1 erfaringspoint.

TRUSSEL: *Når krøniken bliver anvendt, vækker det spøgelse.*

Det skærmede rum

Der drypper konstant vand fra loftet foran den rustne jerndør. I kalkvæggen rundt om døren er irrede kobbersymboler formet som værn mod det onde øje, og på selve jerndøren er falmede aftegninger af beskyttende alkymistiske symboler.

FORHÅNDSKRAV: Kælderen eller Mystiker

OPDAGELSE: *Bag en stabel mornede trætonder anes en passage, som skrånere nedad ...*

PRIS: 6 (Kan købes op til tre gange)

FUNKTION: Samme som *Occult Archive* fra grundbogen.

Pyramidekammeret

Bag et forhæng er et kammer skåret ud af kalkklippen. Loftet er spidst som en pyramide, og midt på gulvet er en sarkofag, som er skåret direkte ud af kalkklippen og som går i et med gulvet.

FORHÅNDSKRAV: Kælderen eller Mystiker

OPDAGELSE: *En pludselig lyd får dig til at slå øjnene op. Du er ikke i din seng, men et fremmed sted i mørket. Er du gået i søvne igen?*

PRIS: 4 (Kan købes op til tre gange)

FUNKTION: Samme som *Self-Flagellation Tools* fra grundbogen

PERSONALE

Brug personalet fra grundbogen (side 94-95) men med følgende ændringer. Personalet særligt for Hanstholm fyr er beskrevet nedenfor.

Personale som husbestyrer (caretaker), kok (chef), kusk (coachman), skovløber (game keeper), gartner (gardener), vagt (guard), huslæge (house physician), opfinder (inventor), mystiker (mystic), kvartermester (quartermaster), rekrut (recruit) og stalddreng (stable boy) fungerer alle på samme måde som i grundbogen, men fyret ligger langt ude på landet, og det gør det svært at tiltrække visse hverv, og de koster derfor ekstra.

Følgende personale koster +2: Kok, huslæge, mystiker, opfinder, gartner; medmindre man køber *vanæret personale* (se nedenfor).

Bådbygger

Bådbyggeren er en stille, djærv skikkelse, der tager bestik af floder og søer, af havet og vejret, og som vedligeholder selskabets båd.

FORHÅNDSKRAV: Værksted eller Bådebro

PRIS: 4

FUNKTION: Kan vedligeholde Selskabets båd eller opgradere en båds kvalitet med et trin.

AKTIV: Selskabet har som minimum en *sølle* båd, som de kan udforske lokalområdet med eller rejse til en ny lokation med (og undervejs heale en *condition*).

Husbestyrerinde Emma Witt

En lille væver dame med et stramt smil, og en attitude, der ikke inviterer til pjank.

FORHÅNDSKRAV: -

PRIS: 3

FUNKTION: Husbestyrerinden står for den daglige drift af fyrmesterboligen fra at sørge for husdyrene og gårdens personale til at administrere stedet, når Selskabet er bortrejst. Så længe fyret fungerer normalt, kan hun sørge for dets drift.

Fyrmesterassistent Knud Sonne Hansen

Rødmosset og rundkindet, endnu ung i sit hverv, men fyldt med gåpåmod. Knapperne på uniformsjakken skinner nypudsede.

FORHÅNDSKRAV: -

PRIS: 3

FUNKTION: Fyrmesterassistenten håndterer den daglige drift af fyret og giver Selskabet tid til at håndtere vigtigere opgaver. Så længe fyrmesterboligen ikke har problemer, kan fyrmesterassistenten håndtere det, når Selskabet er bortrejst.

Sømand

Vejrbidt og med en dyb respekt for at rejse på havet og floderne.

FORHÅNDSKRAV: Bådbygger

PRIS: 3

FUNKTION: Sømanden kan transportere Selskabet frem med deres båd (og de healer en ekstra *condition* undervejs). Sømanden kan hente og bringe en kontakt i løbet af et mysterium.

AKTIV: Sømanden kan assistere på missioner. Spillerne kan fordele 10 på attributter (max 4) og 8 på færdigheder (max 3). Fysisk hårdfør 1, psykisk hårdfør 1.

Vanæret personale

Det sker at folk falder i unåde inde i byerne, og de har brug for at komme langt væk for en tid. Nogle forlader landet, andre finder en stilling langt ude i provinsen, hvor rygterne om deres dårlige omdømme ikke er nået frem.

Selskabet kan hyre personale med dårligt omdømme. Det er billigere men ikke uden konsekvenser. Vanæret personale har -2 på deres PRIS. Ulempen er, at der efter hver mission skal rulles en omdømme-test med 2 terninger +1 for hver ekstra vanæret personale. Hvis der rulles en succes, kommer der en negativ konsekvens:

1 succes: En kontakt er ikke til rådighed for dette mysterium grundet personalets dårlige omdømme.

2 succeser: Det vanærede personales dårlige omdømme påvirker selskabets omdømme, og en *Trussel* avancerer et skridt.

3 succeser: Det vanærede personale er nødt til at skjule sig for en tid, og kan ikke stå til rådighed frem til og med næste mission.

4+ succeser: Et vanæret personale bliver indhentet af sin fortid og vedkommende stikker af i nattens mulm og mørke. Selskabet mister vedkommende.

Kontakter

Hanstholm ligger afsides, og de mange forbindelser, som Selskabet har i større byer tager sig anderledes ud langt fra kosmopolitiske centre. Følgende kontakter er til rådighed, og de gælder ud fra samme regler som i grundbogen.

Den gamle præst

Sognepræsten varetager den lille Hansted kirke sammen med de andre kirker i sognet. Han er langt hjemmefra, og i sognet har han set ting, som ville ødelegge hans omdømme, hvis han omtalte det for storbyens folk.

FORHÅNDSKRAV: Akademiker eller Ressource 5

PRIS: 4

FUNKTION: En samtale med præsten om væsner eller det overnaturlige kan fra den forstående præst gøre det lettere at komme gennem dagen. Han gør det muligt at *Skubbe* alle mentale helbredelsesrul.

Den unge præst

OBS. Hvis den gamle præst går bort, ankommer en ny, ung præst til sognet.

Sognepræsten er en ung ildsjæl, der er flyttet til sognet med sin gravide kone for at overtage hvervet efter den gamle præst. Den unge præst er medlem af Indre Mission.

FORHÅNDSKRAV: Akademiker eller Ressource 4

PRIS: 2

FUNKTION: En samtale med præsten om sjælels frelse og om at forsage det verdslige liv, kan lette hjertet for nogen. Samtalen gør det muligt at *Skubbe* alle mentale helbredelsesrul.

TRUSSEL: Hvis Selskabet afviger i deres livsstil for meget fra præstens strikse tolkning, kan han ophøre med at være en kontakt og i stedet blive en *trussel* for Selskabet, som vender egnens troende mod Selskabet og får lokalbefolkningen til ikke at bistå Selskabet.

Folkloristen

Hun er præstedatter, og efter hendes rejser til Tyskland, hvor hun har været til foredrag hos Brødrene Grimm, er hun ivrigt gået i gang med at indsamle lokale beretninger og historier. Hun vandrer rundt på heden og forhører sig hos de lokale, når hun møder dem.

FORHÅNDSKRAV: Akademiker eller Ressource 5

PRIS: 4

FUNKTION: Giver en gratis succes på at finde oplysninger om historier, overtro og skikke på egnen,

Klog kone

Den gamle bondekone kender til hekseri, og hun har forståelse for, hvad der plager folk, og hvad der skal til for at helbrede dem. Hendes kure er nogle gange sære, som at danse nogen rundt om den gamle eg ved fuldmåne eller affyre bøssen ind i bageovnen, men folk påstår, at hun helbreder deres skavanker og fjerner deres onder.

FORHÅNDSKRAV: Hvis en karakter er blevet mentalt knækket på en mission.

PRIS: 4

FUNKTION: Hun giver karakterer +2 på mental helbredelsesrul og på at fjerne forbandelser og overnaturlige lidelser.

Toldassistenten

Toldassistenten skal sikre sig at varerne, som bønderne henter hjem fra Norge, England eller Tyskland bliver fortoldet og indberettet til kongen. Den unge assistent godt oplært og kender allerede de fleste af bøndernes tricks. Hans hverv giver ham mulighed for at høre nyheder fra udlandet og sladder om, hvad der sker blandt de lokale.

FORHÅNDSKRAV: En havn eller strand, hvor skibene trækkes i land.

PRIS: 4

FUNKTION: Assistenten giver en gratis succes på at få en oplysning om, hvad der rører sig i udlandet. Han giver +1 bonus på at indsamle sladder fra de lokale.

Foged

Fogeden har hjemme på det lokale gods, og det er fogedens opgave på vegne af herremanden at holde ro på egnen. Når der er stridigheder mellem bønderne, eller hvis nogen ikke kan betale deres afgifter, bliver fogeden involveret, og han kender de egnens døgenigte og fuskere.

FORHÅNDSKRAV: Ressourcer 5 eller Privat detektiv

PRIS: 4

FUNKTION: Kan give ledetråde om lokalsamfundet og udpege kriminelle. Kan evt. stille med et hold svende, hvis der er problemer af menneskelig karakter.

Hosekræmmer

Hosekræmmeren vandrer rundt mellem gårdene på heden og opkøber uld og strikkesøj, som efterfølgende sælges videre på markederne. Kræmmeren kommer vidt omkring og har ofte en historie eller to med sig fra de gårde, hvor der er blevet handlet.

FORHÅNDSKRAV: Ressourcer 4 eller Tjener

PRIS: 4

FUNKTION: Kan levere ledetråde og sladder fra de landdistrikter, som kræmmeren besøger fast for at opkøbe varer. Kan levere lokalt håndværk (og det i større mængder) til en favorabel pris; giver +1 Capital til at erhverve almuehåndværk i forberedelsesfasen.

Trusler

**Dette afsnit er fortrinsvist for spillleder og spillere
bør ikke læse afsnittet.**

Det er ikke uden komplikationer at besidde et fyrtårn som Hanstholm. Reglerne for trusler er beskrevet i grundbogen (side 87-88). Det følgende er oplæg til trusler baseret særligt på fyrtårnet.

Spøgelset

Hanstholm fyrtårn er hjemsoget. Spøgelset efter Laureline huserer på stormfulde nætter, når skibe er i fare for at blive ført på grund. Hun blev dræbt af stedets anden fyrmester, hendes mand Carl Alsing, på en stormfuld nat, hvor vanviddet kom over ham.

Nedtælling:

1. Vinduer og døre blæser op på stormfulde nætter. Kraftige vindstød får døre til at springe op og vinduer til at åbne, og kold regn og isnende vind fejer gennem bygningen.
2. På stormfulde nætter ses en bleg skikkelse bevæge sig fra fyrmesterboligen til fyrtårnet. Hvis man er hurtig nok, kan man nå at hende styrte i døden i tårnets indre skakt.
3. Laureline optræder i folks drømme, hvor de føler sig draget til at gå op mod tårnets top. På nætter med storm, drømmer de ikke kun om at gå derop, men gør i det søvne.

Strandvarsleren

Strandvarsleren er en dødnings, der ikke kan finde hvile. Liget drev i land fra en norsk fiskerbåd. Liget ligger efterladt og plyndret ved en klippepynt.

Nedtælling:

1. Strandvarsleren hjemsoger kysten, og folk, der møder den, bliver dødssyge, og de begynder at visne bort.
2. Både, som går ud fra stranden, bliver overfaldet af strandvarsleren, som kommer op af bølgerne for at trække et offer ned i vandet.
3. Strandvarsleren trænger ind på folk nær kysten, og den sætter sig på ryggen af dem for at blive båret op til kirkegården, men dødningsen er for tung for de levende, som alle segner døde om, inde de når deres mål.

Jomfruen fra Havet

Det siges at landsbyen Hansted, som ligger ved Hanstholm fyr, er opkaldt efter den handske, som efter en voldsom storm drev i land, og som blev fundet der, hvor man byggede kirken (opført i 1100-tallet). Handsken tilhører jomfruen fra havet.

Nedtælling:

1. Jomfruen fra havet er en havfrue. Hun genkender Selskabet, og hun rejser derfor store, tunge bølger, hver gang Selskabet forsøger at gå til havs, for at tvinge dem på land igen. Over vinden kan de høre lyden af hendes konkyliehorn.
2. Havfruen bruger sine trolddom til at fortrylle fiskere til at forsøge at ødelægge fyret, så det ikke længere virker. Hun truer med at trække deres både til bunds, hvis de ikke indvilliger i at tjene hende.
3. Hanstholm var i en fjern fortid en ø. Landet omkring højdedraget ligger lavt, og jomfruen beslutter en gang for alle at tage at afskære Selskabet ved at hæve vandstanden og forvandle området til en ø, så Selskabet ikke kan undslippe hende.

Strandfoged Jens Bødker

Strandfoged Jens Bødker har til opgave at holde tilsyn med kysterne og organisere bjergningsarbejdet, når skibe går på grund. Han fører en log over vraggods, og en gang om året bortauktioneres det. Strandfogeden mistænker Selskabet for at skabe problemer og ikke varetage fyrtårnet ordentligt.

Nedtælling:

1. Strandfogeden begynder at overvåge Selskabets aktiviteter. Han fører en journal over driften af fyrtårnet, og han spionerer på deres kommen og gåen.
2. Strandfogeden begynder at mistænke Selskabet for at være smuglere, og han begynder at følge deres aktiviteter for at få beviser. Han følger efter, taler med folk, de taler med, og han kigger på modtagere og afsendere af post.
3. Strandfogeden beslutter sig for at få de endelige beviser, og han bryder ind på fyrmestergården for at få beviser. Han gennemgår ejendele, bryder segl og slipper ulykker løs.

Det forsømte fyrtårn

Hvis selskabet ikke har en husbestyrer eller en fyrmesterassistent, skal de afsætte en god del af deres tid til driften af fyrtårnet, og det sætter en begrænsning for, hvor meget de kan forberede sig til missioner eller være bortrejst til missioner.

Nedtælling:

1. Selskabet opsøges af strandfogeden, toldassistenten og skolelæreren på skift, der alle er bekymrede for, om fyrtårnet nu også bliver drevet ordentligt.
2. Selskabet modtager henvendelser fra Det kongelige danske fyrvæsen, som beder om en afrapportering for driften af stedet. Selskabet bedes indsende tilstandsrapporter, og på baggrund af rapporterne vil en overfyrmester blive sendt for at inspicere stedet.
3. Selskabet får at vide, at man fra Det kongelige danske fyrvæsen vil indstille en ny fyrmester til embedet, og hvis Selskabet ønsker at gøre indsigelser, må de stille i København. Kort tid efter bliver en ny fyrmester udpeget og sendt til Hanstholm.

Det manglende lys

Fyrtårnet fungerer ikke som ønsket. Der er ikke tændt ordentligt op i fyret, og skibe, der skal runde forbjergtet, er i fare for at gå på grund. Selskabet har en vigtig opgave foran sig.

Nedtælling:

1. Selskabet opsøges af først af strandfogeden og siden af bekymrede fiskere, der opfordrer til, at Selskabet får fyret til at lyse igen.
2. En budbringer kommer rendende. En tæt tåge hænger over området, og fiskerne har observeret, at der er mindst et skib i farvandet. Selskabet er nødt til at sørge for, at skibe ikke støder på grund i tågen – om de vil improvisere lys i tårnet, tænde havner på stranden eller noget tredje er op til dem selv.
3. En tåget aften eller under et stormvejr en tidlig morgen, ses det med al tydelighed at se skib kæmper for at komme sikkert rundt om forbjergtet. Selskabet kan se skibet gå på grund – og det kan blive en kilde til strandvaskere, spøgelse, dødning og havfolk, alt efter hvad Selskabet formår at gøre for det grundstødte skib.

Den unge præst

Den gamle præst er borte, og i stedet er den unge præst kommet til. Han er fra Indre Mission og han er en stærk modstander af alt, hvad Selskabet måtte stå for – hvis han kommer på sporet af, hvad Selskabet står for.

Nedtælling:

1. Den unge præst kommer anstigende for at tale Selskabet til fornuft og få dem til at afsværge al deres omgang med ukristelige aktiviteter.
2. Præsten har gennem en periode hver søndag prædiket imod Selskabet, og det begynder at have en effekt blandt de lokale. Folk ser skævt til Selskabet, og man begynder at undgå dem, og Selskabet kan ikke længere forvente nogen assistance fra Hansted.
3. Den unge præst har fortsat sin prædikener, og de er ved at få tag på hele egnen. I de lokale aviser er læserbreve imod Selskabet, og man begynder en indstilling til Det kongelige danske fyrvæsen for at få afsat Selskabet.

