

# Introduktion

For umindelige tider siden, var de Oprindelige den eneste livsform på Jorden. Da de Fremmede ankom, gav de sig til at lave om på Jorden. Dette fik livet til at blomstre op, og de Oprindelige skjulte sig for dem. De Fremmede har flere gange fremkaldt masseudryddelser, for at bane vejen for nye livsformer. De Oprindelige fordrev de Fremmede kort tid efter at Mennesket blomstrede op for første gang, for flere millioner år siden...

De Fremmedes skib kredser om Jorden igen, men ikke for at foretage flere eksperimenter med livet. Deres tid er forbi, og skibet indeholder nu prøvelser, for at se om der blandt deres gamle rivaler (de Oprindelige) og deres skabninger (Mennesket) kan findes nye "rumguder."

## Kortet

Skibet er delt op i "hexer", som har forbindelse til alle de omkringliggende hexer. Hver hex har sit eget kunstige, selvforsynende miljø, og de kan virke uendeligt store. I praksis er det dog sådan at hexen gentager sig selv. Vandrers man længe nok mod f.eks. nord, så kommer man til det samme sted.

## Ind- og udgange

Ind- og udgange ligner store sekskantede huller. Hvis spillerne vandrer i et ørkenlandskab, så vil de f.eks. finde et sekskantet hul svævende i luften, eller siddende i en klippevæg. Igennem hullet kan man tydeligt se det næste landskab.

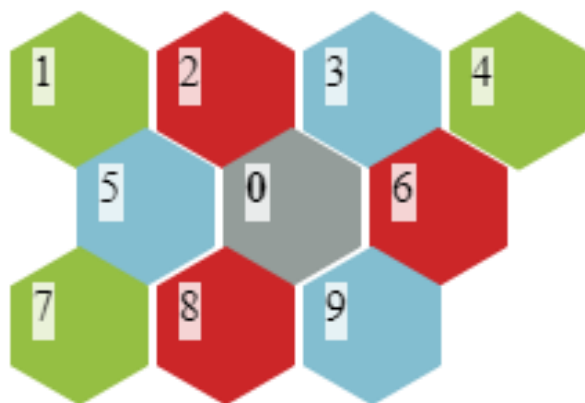
## Orientering

Det er vigtigt altid at spørge hvilken retning (Nord, Syd, Øst, Vest og alt i mellem) spillerne vandrer. Begynder de f.eks. i rum 0 (Kommunikationsrum) og bevæger sig mod nordøst, så vil de hurtigt møde den første udfordring. Derfra vil der ikke være langt til de nærmeste (østlige, vestlige og sydøstlige) udgange.

Angiveligt er der langt flere "hexer" ombord på skibet end spillerne kan finde, men der er indgangene blevet ødelagt eller fjernet. Spillerne vil derfor ofte rende ind i en blindgyde, eller finde et ødelagt eller forseglet indgangshul. Spild ikke deres tid med at lade dem lede i alle retninger. Fortæl dem blot i hvilke retninger de kan finde udgange, og fortæl dem hvordan de ser ud.

## De forskellige rum

De tre "rum" med grønne hexagoner er udfordringer som spillerne skal undslippe. Regner de ikke rummet ud i tide, så vil de dø eller blive opslugt. De tre "rum" med røde hexagoner involverer kamp og action. De tre "rum" med blå hexagoner er rollespilsudfordringer.



- 0. Kommunikationsrum (s. 3)
- 1. Chukwudul (s. 4-6)
- 2. Furien (s. 7-8)
- 3. Nalles Mentale (s. 9-11)
- 4. Skrækkens Gader (s. 12-15)
- 5. Den Gravlagtes Kammer (s. 16-17)
- 6. Mars (s. 18-20)
- 7. Krystalhaven (s. 21-23)
- 8. Sansernes Tesseract (s. 24-25)
- 9. Kødsumpen (s. 26-29)

# Introtekst

*I er alle rejst langt ud i det Sorte Lands ørken for at være på det aftalte sted, på det aftalte tidspunkt. For hver gammel ven ser I, at også en gammel fjende er mødt op. I er lige så mange Mennesker som Oprindelige. Kun den Usynlige har endnu ikke vist sig; han som kaldte jer hertil.*

*Lige nu har I dog kun øjne for det monstrum, der står i ørkenen foran jer. Det ligner nogle gigantiske hjul, der drejer rundt inden i andre hjul i et langsomt tempo. Noget der ligner glasagtige øjne sidder på ydersiden, hvilket giver jer indtrykket af at blive iagttaget.*

*"De Fremmede er landet igen," siger den Usynlige, idet han kommer til syne foran jer. "Selv ikke de ældste af os husker deres ankomst – eller deres afsked. Vi ved blot at vores forfædre drev dem bort, inden de besluttede sig for at begynde forfra igen.*

*Husk på at de Fremmede, disse rumguder, ændrede på verdens tyngde, ændrede på luften, og ændrede på temperaturen, og endda på de små, varmblodede væsener, der legede ved kæmpeøglernes fødder. Det er hverken første eller sidste gang at de har gjort det.*

*På trods af at vi Oprindelige er ældst, så er det ikke vores verden. Det er deres. Og nu er de kommet for at tage den tilbage."*

*Den Oprindelige peger de drejende hjul. "Dette er ikke deres skib. Det er en port, der går begge veje. Vi er nødt til at stoppe den, inden noget kommer igennem porten."*

*Den Usynlige vil lede resten af spillerne ind i hjulene. I samme øjeblik de gør det, så bliver de transporteret til Kommunikationsrummet (rum 0), og spillet kan gå i gang.*

# 0. Kommunikationsrum

Efter en idé af Tam Gleerup Torstved

*I befinder jer I et sekskantet rum dækket med træpaneler. Der sidder en trædør midt i hvert af rummets vægge. Det trækker slemt, men vinden er rytmisk, som et åndedræt. Der er et sortsvedent ildsted i midten af rummet, der bader rummet i et rødgrønt skær. Ved siden af ildstedet brænder et hvidt vokslys i en guldlysestage.*

## Beskrivelse

Dette rum er faktisk et kommunikationsrum, styret af en avanceret kunstig intelligens. Rummet har antaget stemning og atmosfære efter én af sine yndlingsplaneter. Når spillerne regner ud hvordan det fungerer, kan de sende sig selv til et hvilket som helst rum i skibet. Rummet kan ubevidst komme til at svare spillerne, hvis de stiller spørgsmål højt i rummet ("Hvordan virker det her ildsted?"). I så fald svarer den med en flad stemme, uden personlighed.

Hvis spillerne bliver i rummet mere end ti minutter (realtid), så krænger rummet over, og sender dem ind i omkringliggende rum efter dit valg.

Lyset i lysestagen er i virkeligheden en slags antenne, og hvis man taler ind i det, kan det bruges til at sende beskeder til hvem som helst i ét af skibets rum (hvis de nu skulle finde på at dele sig op). Ilden i pejsen har en tilsvarende funktion, og styrer al kommunikation ud af rumskibet (hvilket spillerne dog ikke få brug for i dette eventyr).

Hvis spillerne på noget tidspunkt skulle bruge deres Magi til at opløse illusioner med, så antager rummet en helt anden form. Det bliver stålgråt, lyset og ilden bliver til antenner, en skærm kommer til syne, og trædørene bliver til sekskantede portåbninger. Bordet bliver til et kontrolpanel (se også under "Skatte").

## Væsener

Rummet er på sin vis levende, men ikke særlig snakkesaligt, og det kan ikke forsvare sig på anden vis end at sende væsener tilbage hvor de kom fra (hvilket det har gjort fra tid til anden, men det er sjældent at væsener forlader deres hex). Det bevæger sig en lille smule i sin skal, og spillerne vil komme til at føle sig en smule søsyge.

## Skatte

Der er ingen skatte i rummet, men hvis spillerne undersøger pejsen nærmere, så vil de opdage tre sekskantede huller i stenen. Disse passer perfekt til de farvede juveler (hexagoner), som spillerne kan finde rundt omkring i skibet. Hexagonerne er i virkeligheden dele af et betjeningspanel, som de Fremmede med vilje har spredt rundt omkring i skibet for mange år tilbage. De vil gerne have at det bliver fundet og bragt til at virke – men kun af de rette.

Mange af væsenerne i skibet ville sagtens kunne tage hexagonerne med magt, men ingen af dem har vist nysgerrighed eller fantasi nok til bestå denne prøve.

Hvis én eller flere røde, grønne eller blå hexagoner bliver placeret i stenen, så kommer et kort til syne i bordet. Én eller flere røde hexagoner vil vise de øvrige røde hexagoners placering, og så fremdeles. Udlever det passende kort til spillerne, så de selv kan få det at se.

En kombination af hexagoner vil vise en større del af kortet, men kun én hexagon af hver type vil få Kontrolrummet (i guld) til at dukke op.

Hvis en spiller trykker på en hex på kortet, så bliver han eller hun straks transporteret væk til det sted. For de øvrige spillere, vil det se ud som om han forsvinder i et lysglimt. *Dette er den eneste måde at komme til Kontrolrummet på* (og dermed afslutte scenariet).

# 1. Chukwudul

Af Lars Konzack

*I ankommer til en lang smal gang. Det ligner ikke en almindelig gang, men en blomstervæg. Det lugter dejligt og fredfyldt og I kommer længere og længere ind, indtil blomstervæggen åbner op til en dejlig park fyldt med blomster og sommerfugle i alskens farver og mønstre. Himlen er blå med enkelte hvide totter af skyer. Her kan I hvile jer og slappe af.*

(De næste par minutter kan de nyde stilheden og den pragtfulde natur, mens de lægger planer)

*Pludselig hører I nogen sige "chigozirim." Et kort øjeblik er alle blomsterne væk, og I befinder jer i en slimet, lysebrun og grøn grotte. Her lugter fælt, og I kan se at fangarme rækker ud mod jer fra væggen. Den ser ud som om den er lavet af kød – eller er det en masse fluer?*

*I befinder jer i en borggård. Der står syv heste klar til at blive sadlet op. Fra det allerhøjeste borgtårn kan I høre en kvinde råbe om hjælp.*

## Beskrivelse

Rummet er et levende væsen ved navn *Chukwudul*, der består af en sværm af væsener kaldet *ashrith*. Chukwudul er en slags "hive mind." Hver asrith er i stand til at skabe en illusion én gang om dagen. Det betyder i praksis at rummet hele tiden er under forandring, da der er utroligt mange asrith i en sværm, der tilsammen kan lave lige så mange illusioner de har lyst til.

For hvert femte minut "real time" spillerne befinder sig i rummet mister de hver ét point Udholdenhed, som asrith-sværmen suger ud af dem. Chukwudul lever nemlig af fremmede, som den lokker til at blive. De tre Oprindelige (Sandsigersken, Fyrsten, den Usynlige) har ingen livskraft at miste, så de mister i stedet ét point Magi for hvert femte minut.

Hvis en spiller når ned på nul i Udholdenhed (eller Magi), dør vedkommende, tilsyneladende uden grund.

Så hvordan ser rummet ud? Det kan forandre sig meget. Det kan pludselig være en åben slette. Det kan være en mørk fangekælder. Det kan være et palads.

Chukwudul ser i virkeligheden ud som indersiden af en tarm, hvor karaktererne fra kødvæggene bliver befamlet af lange tentakler, der udsuger dem for liv. Hvis spillerne ser godt efter, kan de se at kødvæggene og tentaklerne faktisk består af enkelte væsner, nemlig de små ashrith-insekter, som ligner lysebrune eller grønne fluer. Det er også muligt at få øje på halvt opløste makabre rester fra andre døde væsner, der tidligere har forvildet sig herind.

Hver enkelt ashrith laver sin egen illusion, som de selv kalder *chigozirim*. Det er op helt op til spillederen at finde på en illusion, men der er også vedlagt en tabel (se neden for). En illusion kan højst vare i ti minutter. I det splitsekund der er mellem illusionerne, kan spillerne se virkeligheden. De kan høre ordet *chigozirim*, når en ny illusion tager over.

## Væsener

Hver enkelt ashrith har ikke ret mange liv, og slår spillerne ud efter dem, vil der dø en masse på en gang. Det kan hænde at rummet skriger "Chukwudul" når det bliver ramt. Hvis spillerne *prøver deres Held*, så kan de slå den ashrith ihjel, der opretholder illusionen. Det giver dem dog kun et kort ophold, da der er for mange asrith til at de kan slå Chukwudul ihjel på den måde.

## Tabel: Illusioner

<b>D100 slag</b>	<b>Illusion</b>	<b>D100 Slag</b>	<b>Illusion</b>
1.	Jungle med kæmpestore dinosaurer	51.	Bjerg med faldefærdigt tårn på toppen
2.	Højslette med zebraer og giraffer	52.	Solid himmelbro i regnbuens farver
3.	Spøgelsesby hjemstøgt af gespenst	53.	Hængebro over flod med krokodiller
4.	Underjordisk Hule med kæmpemider	54.	Sørøverskib med syngende pirater
5.	Museum med statuer og malerier	55.	Fanget i kæmpe edderkoppespind
6.	Flyvende slot omgivet af flyveøgler	56.	Kro hvor fremmede falbyder opgaver
7.	Vulkan med ildsalamandre	57.	På en øde ø, midt i en forgiftet sø
8.	Øde borgtårn med lindorm omkring	58.	På en tropisk ø, kun med hav i sigte
9.	Bøgeskov med talende træer	59.	Sump med langhalsede dinosaurer
10.	Strand med brølende sæler	60.	Oase med småsludrende flamingo
11.	Blomstereng med hvide lam	61.	Glaskuppel med kæmper uden for
12.	Lysning i skoven med masser af myg	62.	Labyrint med sulten minotaurus
13.	Hyggelig hule fyldt med gnomer	63.	Slot af is med statuer af dyr
14.	Øde landevej med en talende kat	64.	Skov med dansende elverfolk
15.	Ødemark med hylende ulve	65.	Bjerghule med gravende dværge
16.	Bjergtop med springende geder	66.	Flodmunding med fiskere
17.	Hytte med talende bævere	67.	Skov med fordrukne elge
18.	Fangekælder med levende skeletter	68.	Park med talende kæmpeløve
19.	Drypstenshule med diamanter	69.	Hulesystem med levende stenfigurer
20.	Savanne med gnuer og elefanter	70.	Bakket landskab med får
21.	Grøn slette med enhjørninge	71.	I skovbrynet med brune bjørne
22.	Skummel hule med trehovedet trolde	72.	Ildeugtende skovsø med søslanger
23.	Svævende sky omgivet af svaner	73.	Snæver kløft fyldt med slanger
24.	Slotsruin med lurende vampyr	74.	Kirkegård med levende døde
25.	Islandskab med hvide bjørne	75.	Eng med sky hjorte
26.	Tempel omgivet af syv regnbuer	76.	Slot med levende, talende møbler
27.	Vandfald med kåde nymfer	77.	Tømmerflåde omgivet af hajer
28.	Goldt landskab med sort drage	78.	Ø fyldt med svin og en ung troldekvind
29.	Træhytte beboet af aber	79.	Dal med kyklop, der laver mad
30.	Orientalisk palads beboet af ånder	80.	Slette med flittige kæmpeinsekter
31.	Tundra med langpelsede mammutter	81.	Urskog med fjærtende trolde

32.	Aflåst loftskammer med en spinderok	82.	Tempelkælder med skorpioner
33.	I ørkenen med kamelkaravane	83.	Goldt askelandskab med jagtrobotter
34.	Have med et blommetræ	84.	Gul undervandsbåd med god udsigt
35.	Vinterlandskab med en faun	85.	Højt slot med talende bjørne
36.	Mose med lygtemænd	86.	Pyramide med nysgerrig sfinks
37.	Faldefærdig rønne med en heks	87.	Toppen af hult træ med gribbe
38.	Legetøjsfabrik med nisser	88.	Strand med lilleputmennesker
39.	Bjerglandskab med hvid elefant	89.	Ørken med to sole og kæmpeorme
40.	Bjerghule med vætter	90.	Landsby af svampe med blå gnomer
41.	Skib omgivet af et søuhyre	91.	Tårn med glatte, smalle trappetrin
42.	Undersøisk palads med blæksprutter	92.	Landskab med gigantisk metalmand
43.	Til vinorgie med dansende satyrer	93.	Mark med levende fugleskræmsler
44.	Høj klippeskrænt med søpapegøjer	94.	Krypt med sarkofager
45.	Vildtvoksende græsslette med hunde	95.	Skov hvor de antastes af talende ulv
46.	Hulesystem med flyvende kæmpeøjne	96.	Til optog i by befolket af fede engle
47.	Træfæstning med stangstive vikinger	97.	Folkemængde der vil lynche varulv
48.	Borg med ædle riddere	98.	Hvid klint med elskovssyge havfruer
49.	Hule med levende skygger	99.	Underjordisk flod med døde i vandet
50.	Strand med muslinger og søstjerner	100.	Rød drage hviler på bjerg af guld

## Skatte

Midt i én af illusionerne – i en kiste, i et hus, i et monsters gab – er der en grøn hexagon til at åbne døren til Rumgudernes Kammer med.

Derudover er ingen skatte at hente herinde, men spillerne kan vinde evnen til at skabe en illusion.

For at slippe væk fra Chukduwul, skal mindst to af spillerne gentage ordet ”chigorizim.” De skal begge klare deres Magi. Dette bryder illusionen, og åbner et hul i sværmen af asrith (hvilket minder kun alt for meget om en unævnelig kropsåbning). Spillerne kan lige nå at undslippe alle sammen.

Når de først er undsluppet, vil de opdage at der er gnubbet så meget asrith-slim af på dem, at de selv oplever en form for ”hive mind.” Lad spillerne fortælle hinanden nogle få af deres tanker. De ved nu at de én gang tilsammen kan skabe en (op til) ti minutter lang illusion. Mindst to af spillerne skal holde hinanden i hænderne og sige ordet ”chigozirim.”

## 2. Furien

Efter en idé af Andreas M. Ender

*En underjordisk hule fører ind i et stort underjordisk tunnelsystem, som man hurtigt kan forsvinde og blive væk i. Ikke alene er der mørkt, men også klamt, vådt og koldt. Og I er ikke alene. I tænder jeres fakler, og ser de mange rester fra andre uheldige væsner, som må være faret vild hvor I står nu. Ellers kan I lugte fordærvet – og der er åbenlyse tegn på at noget bebor disse tunneller, da der er store revner og rivemærker i væggene og på jorden. I kunne vende tilbage den vej I kom fra, men I ved at den eneste vej er: Frem. Lige ind i armene på et væsen I ikke har set endnu. Noget skriger et sted i hulens indre...*

### Beskrivelse

Væsenet der bor i disse huler kaldes en ”blind furie.” Furien skal overvindes før end de kan komme videre, da furien har forseglet hulesystemer med store sten. Disse er ikke umulige at fjerne, det vil blot kræve en masse tid, som furien ikke vil lade dem få. Furien er ikke en modstander der kan besejres med råstyrke alene; det vil være nødvendigt at fange den, eller fastholde den.

Furien vil gå til angreb igen og igen, og sikkert såré én eller flere af spillerne alvorligt hver gang. Den vil selv trække sig lynhurtigt tilbage hvis den bliver såret. Når den har haft tid til at hele, så vil den gå til angreb igen. Det bør blive tydeligt for spillerne at de ikke kan ”barbere” dens liv væk gang for gang. Det er snarere omvendt.

Der er ikke én bestemt måde at besejre furien på, men spillerne kan udnytte at furien er blind, meget støjende, og har en overudviklet lugtesans.

### Væsenet

Furien der bebor hulesystemet er sulten, aggressiv, og har et enormt højt stofskifte og medfølgende evne til at hele. Den er også totalt blind. Den kan høres på lang afstand, da den ikke er en stille jæger. Ligesom en flagermus skriger den efter sit bytte (det hjælper den med at ”se”), og dens lange kløer kan også høres, mens de skraber hen over jorden.

Den er et dyr, og kan ikke forhandles med. Det er dog snu nok til at lægge fælder – sten og huller – og den kan sagtens huske hvor de er.

Furien er totalt blind. Den vil ikke reagere på nogen der står bomstille uden at sige et ord, og som ikke lugter af noget spiseligt, dvs. blod. I så fald tror furien at spilleren er en stalagmit! Dens manglende syn kan også være en fordel – den reagerer ikke på illusioner, og bliver ikke skræmt af ild eller af stærkt lys.

Furiens bedste sans er dens stærke lugtesans, så hvis spillerne lugter godt (dvs. af blod), så er det værst for dem. Én der fornylig er blevet såret/den hårdest skadede vil tiltrække sig furiens opmærksomhed først. Denne fordel kan dog også være en ulempe. Den kan (i det mindste kortvarigt) komme til at tro at noget stærkt lugtende (en blodtilsølet stalagmit) er én af spillerne.

Endelig, så kan furien ikke snige sig ind på nogen. Dertil er den alt for støjende. Dog er den så sort, at den kan synes usynlig i mørket.

Furien kan minde om en sortpelset abe, med flere sæt arme, der munder ud i lange kløer.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Furien	10	30	4	10	Fjendtlig	Lav	Heling

Furien heler 1d6 liv per kamprunde, og er lynhurtig. Lige så snart furien skulle nå ned under halvdelen af sin Udholdenhed, så vil den flygte til den er fuldt helet igen.

## Skatte

Skærer spillerne furien op, så får de sig en pels, der kan gøre én af dem så godt som usynlig i mørke. De skarpe kløer kan laves til våben (pile, dolke) der vil give én ekstra i skade, hvis de bliver bragt til en person med forstand på at lave våben (f.eks. én af patienterne i Nalles Mentale, hvis han eller hun bliver kureret, eller af Oldermannen i Skrækkens Gader). Både pelsen og kløerne er også oplagte at bytte med (f.eks. i Kødsumpen).

Furien er først og fremmest en kødæder, men den får mange skatte, våben og rustningdele ned i sin mave, hvor kun de mest magiske og holdbare ikke bliver opløst før eller senere.

I sin mave har furien en rød hexagon til at åbne døren til Rumgudernes Kammer med. Derudover ligger der en medaljon med et lille portræt af en rødhudet, sorthåret kvinde dækket til med smykker, samt noget der ligner et håndtag.

”Håndtaget” er i virkeligheden et ældgammelt projektilvåben fra Mars, med kun 3 skud tilbage. Når man affyrer det (ved at *prøve sit Held*), så giver de eksploderende kugler 1d6 i skade. Er man uheldig kan våbnet gå i baglås og blive uvirksomt (det eksploderer kun hvis man er *meget* uheldig).

Der er flere muligheder for at bringe det i spil, alt efter hvor langt spillerne er nået. Nogle af marsboerne i rum 6 vil genkende det. Hvis spillerne allerede har været der, kan en illusion i Chukwudul (hex 1) eller en patient på Nalles Mentale (hex 3) give et fingerpeg. Det er muligt at kvinden i Krystalhaven (hex 7) har set et lignende våben engang.



# 3. Nalles Mentale

Jesper F. Nielsen

*I befinder jer i et landskab dækket af træer. De ser plantede ud – hvorfor skulle de ellers stå på rækker? Skoven er lun og aftensolen kaster lange skygger på skovstien. En lanterne lyser et lille skilt op, på den snoede sti: ”Adgang forbudt for uvedkommende.” Mellem de lystige fugles kvidren, kan I svagt høre hjerteskræende skrig af smerte i det fjerne. I følger stien og kommer til en stor åbning. I midten ligger et middelstort hus på to etager. Der kommer lys fra vinduerne og der er tremmer for dem alle. Det er her skrigene kommer fra. Ved hoveddøren står to store, skaldede mennesker. De er bevæbnede med køller og har bar overkrop.*

## Beskrivelse

Dette er en samvittighedsudfordring for spillerne, når de ser andre i pinsel, samt en detektivopgave, hvis de ønsker at gøre noget ved situationen. Nalle er en gal gnom som driver en mindre sindssygeanstalt. Han er alkymist og af de sære urter fra køkkenhaven, laver han en gift som gør at hans patienter forbliver sindssyge. Nalle rejser engang i mellem rundt på rumskibet for at besøge andre civiliserede rum, hvor han i al hemmelighed forgifter tilfældige ofre, som derefter bliver til patienter han tager med hjem til anstalten. Når patienterne har været der så længe, at deres familie mister håbet om bedring (og kontakten ophører) fører han dem ned i sit hemmelige laboratorium hvor han myrder dem og bruger dem som ingredienser til sine bizzarre eliksirer. Nalle er den eneste intelligente der arbejder på anstalten. Uden daglig indtagelse af giften, bliver patienterne hurtigt raske.

Spillerne kan ignorere huset og gå udenom, til skovstien der fører til næste hex, men her vil de møde en ulykkelig familie på fire, med to store trofaste muterede muskelløse ulvehunde. De står ved et ”Adgang forbudt skilt”. Deres ene barn lige er blevet indlagt. De vil tigge og plage spillerne om hjælp, for de tror at der forgår noget lusket, da deres datter pludselig begyndte at rive sit hår af hovedet, fra den ene dag til den anden. Det ikke normalt. Hvis spillerne ikke vil hjælpe, bliver hundene fjendtlige og familien forlader stedet.

Hvis spillerne kommer med familiens datter, i rask tilstand, men ikke finder skattene, vil de to ulvehunde gå med spillerne.

## Væsener

Der er seks vagter, to ved hoveddøren, to ved bagdøren og to der går rundt i huset. Der er fire plejere, plus Nalle. De er alle neutralt indstillet overfor spillerne, men vil ikke have spillerne op på 2. etage. Ulvehundene tilhører familien (beskrevet oven for).

Som udgangspunkt er alle patienterne mennesker eller menneskelige. Du er velkommen til at udbygge eller ændre, så flere arter er repræsenteret. Dette kunne f.eks. være for at rådgive om en anden hex, som spillerne ikke har besøgt (eller som spillerne allerede har besøgt, men ikke kunne regne ud).

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Vagt	7	9	1	6	Neutral	Middel	-
Personale/patient	5	7	1	4	Neutral	Middel	-
Ulvehund	10	13	1	8	Neutral	Lav	-
Nalle	8	6	1	10	Neutral	Høj	Magi

## Trylleformularer

Nalle er en mesterlig illusionist, og kan to trylleformularer:

**Illusion, flok: (1 Magi)** Overbevisende illusion af 4 vagter der kommer til hans undsætning (eller måske ét stort monster). Skades én af disse vagter, forsvinder alle, samt den skade de evt. har forvoldt.

**Illusion, forklædning: (1 Magi)** Illusion som ændrer udseende og højde (kan få ham eller en patient til at se farlig ud). Begrænset til at efterligne alskens menneskelignende væsener.

## Forslag til løsninger

Spillerne kan f.eks. afsløre Nalle ved at spørge personalet ind til de raske, hjemrejste patienter.

Personalet har aldrig set nogen patienter forlade stedet. Nalle vil fortælle at de er blevet sendt hjem.

På Nalles kontor, er der kister med ”medicin”, som er et lager af gift, som gives til patienterne. Hvis spillerne smager på det, vil de føle en smule ”sindssyg”.

Nalles teori vil være: *”Hvad der kan gøre en rask sindssyg, må gøre en sindssyg rask.”*

Køkkenhaven med sære svampe og urter kan også vække mistænksomhed hos spillerne, samt hvis de opdager det hemmelige rum.

## Skatte

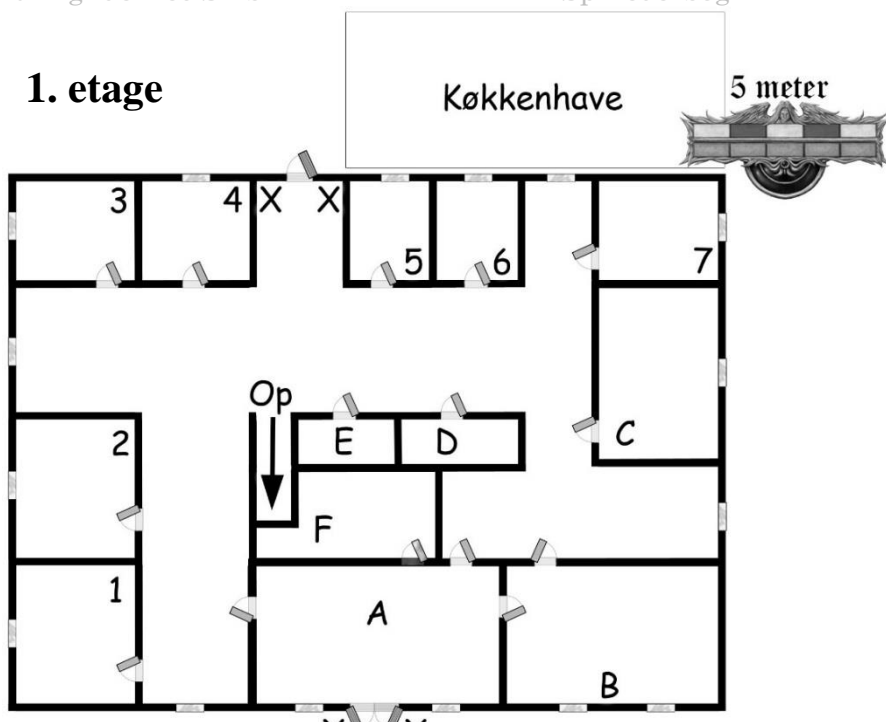
På sig har Nalle en blå hexagon til at åbne døren til Rumgudernes Kammer med.

I Nalles hemmelige rum, er der 4 mægtige eliksirer, hvor nalles ofre er en del af ingredienserne. Der er etiketter på flasken, som viser en illustration af Nalles smilende ansigt, firmanavn, og endda en beskrivelse af effekten: (evt. bivirkninger du måtte finde på står med meget små bogstaver)

**Nalles blink: (1 styk)** I dette rum, i næste kamp, vil de næste to angreb på spilleren (eller næste skade) have en 50% chance for at blive annulleret, da spillerens krop i samme øjeblik ryger over på det astrale plan (spøgelsesriget) og tilbage igen.

**Nalles hårde: (1 styk)** Spillerens hud bliver hårdere, nærmest som læder. De næste to gange spilleren får (fysisk) skade, reduceres skaden med 2. Eliksirens varighed opfører efter at der er passeret i alt tre rum.

**Nalles omsorg: (2 styk)** Genopretter op til 2 point, som Spilleren frit må fordele mellem Evne, Udholdenhed, Magi og Held.

**1. etage**

**X** = En vagt.

**A** = Venteværelse. Inde i det ene klædeskab er der en hemmelig dør. Den kan opdages med Held.

**B** = Nalles kontor. Der er to kister med penge og "medicin".

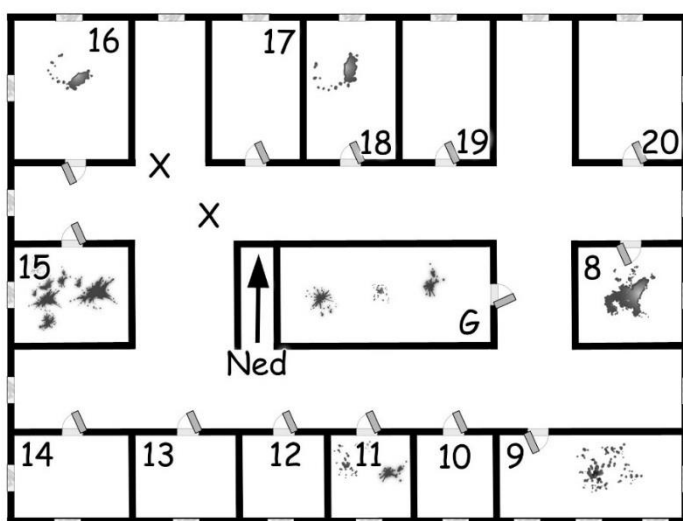
**C** = Køkkenen.

**D** = Bad.

**E** = Toilet.

**F** = Nalles hemmelige laboratorie. Her er skatten.

**G** = Operationsstue.

**2. etage**

**1** = Mand med paranoia.

**2** = Mand med storhedsvanvid.

**3** = Mand med klaustrofobi.

**4** = Mand der hører stemmer.

**5** = Grædende kvinde med kort hukommelse.

**6** = Mand med retardering.

**7** = Kvinde med angst for mænd.

**8** = Mand der banker sig selv.

Personalet banker ham også.

**9** = Sortelverpige, gemmer sig under sengen. Diagnose er sol-angst og hudsygdom. Kureres ved at skrubbe huden af ryggen med børster.

**10** = Denne celle er tom.

**11** = Pige er river al sit hår og tøj af.

**12** = Skrækslagen mand der ser grusomme syn.

**13** = Mand der tror at han får stød hele tiden. Så det giver personalet ham via en elektrisk ål.

**14** = Gal dreng i spændetrøje, som angriber alle.

**15** = Mand der vil rive og kradse sine arme af. Fingrene er boret godt ind i kødet.

**16** = Mand der er angst for døde ting.

**17** = Pige som roligt banker sit blodige hoved mod væggen, mens hun smiler.

**18** = En voldsomt overvægtig skallet, nøgen mand æder *alt*. Han har splinter om munden. Det er ikke rart at tænke på om det er fra træ eller knogler.

**19** = Kvinde i spændetrøje som vil løbe og skrike hele tiden.

**20** = Denne celle er tom.

## 4. Skrækkens Gader

Af Rasmus Wichmann

*I står på et fladt tag, og skuer ud over et umådeligt bylandskab. Der er et virvar af både højde og lave bygninger, der stikker i alle retninger, som det skæveste tandsæt man kunne forestille sig. Så langt øjet rækker, er der hustage. Skorstene og gesimser forestiller alle sammen søre, grinende dyr. Men landskabet er ikke det mest usædvanlige. Da I kigger ned ad jer selv, ser I anderledes ud. Træben, klap for øjet, ører, spraglede bukser og nedringede kjoler. Jeres våben er også anderledes. Og I er alle sammen klædt i rødt. Nogen leger en underlig leg med jer...*

Spillerne er havnet i Skrækkens Gader, et spil som de Fremmede opfandt, fordi de kedede sig. I spillet stiller flere hold af Helte op mod hinanden. Spillet handler om at opføre sig så kækt som muligt, ud fra et fastsat regelsæt for kækhed. Hele spillet foregår i en super-virkelighed, hvor fysikkens love er sat ude af spil. Hvis noget er underholdende, så er det muligt at gøre. Derfor kan alle foretage de mest vanvittige spring, og overleve de mest halsbrækkende fald og skader.

De indfødte er opdelt imellem de kække Helte, og nedtrådte, grå Statister. Alle spiller deres rolle perfekt. Heltene vil udfordre spillerne med vittige bemærkninger, og give dem kåde komplimenter. Statisterne prøver på at flygte, men de er der alligevel altid, som et sæt kegler, der venter på at blive væltet.

I det spillerne kommer ind i Skrækkens Gader, så bliver de påduttet rollen som Helte (derfor den sære udklædning, inklusive huggerter, kårder og musket-pistoler, som de pludselig forstår at bruge).

Spillerne får ikke længe til at orientere sig, før scenen bliver sat på ny. Bygninger synker i jorden, og nye opstår. Rul en terning, og find ud af hvilket scenarie de bliver udsat for.

Spillerne har typisk to hold af Helte imod sig, som altid er en samling arketypiske pirater og musketerer. Ét hold er klædt i blå; et andet hold er klædt i grønt.

Spillet drejer sig om at udføre 4 kække gerninger, mens man samtidig forsøger at spille efter scenariets tema. Når det lykkedes, vil en entusiastisk stemme erklære "point til grønt hold" eller lignende.

Der er 4 typer kækhed, nemlig Bevægelse, Nærkamp, Skyderi og Tricks.

Bevægelse	Nærkamp	Skyderi	Tricks
Foretage et helt vildt langt og farligt spring mellem to hustage ved at <i>prøve sit Held</i> .	At banke en modstander i jorden, af samme slags som én selv (se under "Væsener").	Skyde noget ud af hånden på en modstander (flaske, rune, skattekort etc.) ved at <i>prøve sit Held</i> .	Råbe nogle særligt originale og opfindsomme skældsord.
Springe ned i hovedet på en modstander, fra toppen af en høj bygning (giver +1 skade).	Snuppe noget ud af hånden på en modstander (flaske, rune, skattekort etc.), ved en prøve på Evne.	Tvinge nogen i dækning, ved at skyde vildt omkring sig (prøve mellem spillers og modstanders Evne).	Komme med en opildnende tale, der får både venner og fjender til at komme på benene. Alle får 2 Udholdenhed.

Svinge sig i en kæmpe stor lysekrone, ved en prøve på Evne. Lysekronen dukker op når man leder efter den.	Banke to modstandere hoveder sammen. Dette bliver muligt at gøre, hvis man er i kamp, og ruller højest.	Finde en kastekrog frem fra bæltet (er der pludselig), sætte den i pistolen, og svinge sig fra hustag til hustag.	Sætte en lunte i en (hvilken som helst) flaske, og bruge den som bombe (giver et stort brag, ingen skade).
Stille sig ved foden af en bygning, og synge en serenade til en skønjomfru (der pludselig dukker op).	Skubbe en modstander ned fra et hustag (ved at vinde i kamp), og ned i hovedet på en anden.	Distrahere en modstander, der kæmper mod en kammerat, ved at affyre et skud.	Samle noget ellers uskadeligt op, og bruge det som et improviseret våben.

Når 4 kække gerninger er blevet udført med succes af et hold, så erklærer stemmen at "Blåt Hold har vundet" eller lignende. Derpå skifter scenariet pludselig igen (vælg ét af de 4 mulige). Det er meget muligt at spillerne må igennem det samme flere gange. Lad spillerne tabe i hvert fald nogle gange, mens de ser deres modstandere udføre de kække gerninger. Det mest nærliggende er at regne spillets regler ud ved at iagttage de øvrige Helte. Spillerne kan dog tabe med vilje, for at få lejlighed til at samle skatte. Hvis spillerne vinder, så går de til straks til "Oldermandens Palads."

Introtekst	Beskrivelse
<i>1. I befinder jer i et kvarter fyldt med lurvede pakhuse, de fleste med brædder hvor der burde være vinduer. Mange store kasser er blevet smadret, og der flyder med flasker. En stank af sprit fylder luften.</i>	<p>Indvielsen som helt kræver at man drikker umådeholdent af de efterladte flasker med afskyeligt hjemmebryg. Flaskerne har alle etiketter på, der fortæller hvilken slags det er, men ikke virkningen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pestrotte-bajer. Almindelig øl, med en fæl bismag af råddenskab. Den midlertidige fuldskab (-1 Evne) opvejes af en overraskende god følelse i maven (+2 Udholdenhed).</li> <li>2. Gyllevand. Tyndt sprøjt. Den ydmygende fornemmelse af at drikke gæret urin (-1 Held), opvejes af dens svagt magiske egenskaber (+1 Magi).</li> <li>3. Næsehorns-nyser. Stærkt bryg. Dens ætsende egenskaber (-1 Udholdenhed) opvejes af de kæmpekræfter brygget giver (+2 i skade på næste skade man giver i nærkamp).</li> </ol>
<i>2. I befinder jer i en forladt del af byen, hvor mange bygninger mange én eller flere etager. Nogle af de forladte bygninger bærer symboler på et sprog I ikke kender, men I kan fornemme en unaturlig kraft strømme fra dem. I aner en kæmpe skikkelse komme om hjørnet. Det ligner en kæmpe, med enorme gevirer i panden.</i>	<p>Den ældgamle afgud ved navn Elgen tilbedes ikke længere, men tiltrækkes og styres af runer.</p> <p>Runerne var oprindelig en del af stensætninger i andre he'xer, men blev plyndret til bygningsværker i Skrækkens Gader.</p>

	Så længe man rører ved en rune, så er det muligt at styre Elgen ved at rulle under (eller lig med) sin Magi. Beholder man runen, så stiger ens Magi med 1 (både øjeblikkeligt og maksimalt).
3. <i>I ser en mængde grå, lasede mennesker strømme ud på gaden fra deres usle hummer. De har alle sammen en kølle eller et bræt i hænderne. Pludselig peger de alle sammen i én retning, og falder over hinanden for at komme frem. I ser et råddent lig komme vaklende imod mængden, der kaster sig over den.</i>	De lokale mødes for at fejre den årlige "De Dødes Dag"-fest, hvor der udloves præmier til den der smadrer kraniet på flest omvandrende udøde.  Hvis det lykkedes at smadre tre eller flere udøde på én gang, så giver det +1 Held.
4. <i>I kommer gående ned ad en smal gade, hvor den kolde, stærke blæst holder de fleste folk inden døre. En las blæser hen over hovedet på jer, og lægger sig for jeres fødder. Da I samler den op, kan I se at det er et stykke menneskehud. Der er tatoveret et kort på den ene side.</i>	Der flyver (op til) 6 stykker af et skattekort rundt, som det er muligt at stykke sammen. Hvert stykke har et nummer. Stykkerne 1, 3 og 5 giver et brugbart kort.  Spillerne begynder med ét "gratis" stykke. Resten kan spillerne (og modstanderne) kun få fat på, ved at stille sig på en høj bygning, og gribe fat efter ét af de flyvende kort (ved at <i>prøve sit Held</i> ). Det er selvfølgelig også muligt at kapre modstandernes stykker.  Lykkedes det for spillerne at samle kortet, giver det 1 point Held til hver spiller. Med kortet i hånden kan spillerne gå til "Vismandens Gyde."

### Oldermandens Palads

*I befinder jer pludselig midt i et palads, med søjlegange og farvet marmor. Der sidder en halvgammel mand foran jer. Han bærer en slidt baret på hovedet, og hans næse er opsvulmet af druk. Han stinker slemt. "Unge venner," siger han. "Det er lang tid siden at nogen udefra har forsøgt sig med Spillet. Men I har vundet ærligt og redeligt, så I skal have jeres trofæ."*

*Manden går hen til en kiste, der er slemt plaget af skimmelsvamp. Han tager en pose op, og op af posen trækker han en grøn sekskant."*

Manden hedder Bakkos, og er Heltenes oldermand. Han holder styr på hvilke hold der har vundet hvor mange gange, træning af Helte og meget mere. Han ved at spillet er lavet for "gudernes" (de Fremmedes) skyld, samt at "guderne desværre har mistet interessen." Derudover så ved han alt om våben, og kan også hjælpe med at lave nye.

Han kan vise spillerne en udgang tilbage til Skrækkens Gader, men ingen andre steder hen.

Sekskanten er en grøn hexagon, der sammen med andre hexagoner åbner porten til Rumgudernes Kammer.

### Vismandens Gyde

*I kommer ned ad en gyde, hvor der sidder en hæsleg, lille gnom med sin tiggerskål. Han virker blind, men i samme øjeblik I kommer forbi, spærrer han sine intelligente øjne op. "Vil I gerne ud herfra?"*

Spillet vismand har tegnet kortet ud af spillet. Han er oldgammel, og beboede hex'en før den blev brugt til spillet. Han vil gerne have dem til at standse det, men ved godt at det ikke lader sig gøre indefra. Netop derfor vil han gerne hjælpe med at finde Rumgudernes Kammer, ved at fortælle dem at de skal bruge en grøn hexagon fra Oldermænden.

## Væsener

Alle væsener i Skrækkens Gader er uvirkelige i den forstand, at de ikke er rigtigt levende, og derfor heller ikke kan dø. Alle de skader de får er "tæsk." Blå øjne, flækkede læber og den slags. Men de rejser sig altid på forunderlig vis igen. Den eneste undtagelse er de udøde, men der kommer altid flere et eller andet sted fra...

Heltene er alle sammen arketyper. De er individer, men virker alligevel som varianter af en skabelon. Lykkeridderen altid med hat og kårde, slagsbroren stor og grov, musketeren med skydevåben alle vegne, og tossen spraglet, ubevæbnet og barfodet. Spillerne kan ikke undgå at blive mast ned i en skabelon, og deres udseende vil komme til at afspejle det.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Lykkeridder	9	12	1	8	Fjendtlig	Middel	-
Slagsbror	8	14	2	7	Fjendtlig	Lav	-
Musketer	7	8	1	8	Fjendtlig	Middel	Skud*
Tosse	7	10	1	10	Fjendtlig	Høj	Held**

\* Musketeren kan skyde og give skade på 2, hvis han eller hun ruller 1-3 på en terning.

\*\* Tossen kan bruge sin Magi som Held, til at undgå eller nedsætte skade.

Statisterne er alle sammen ualmindeligt grimme, grå og ynkelige mennesker. De vil nedgøre sig selv og love at sælge venner og familie ud. De er lavet for at man skal have lyst til at slå på dem.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Statist	4	4	1	4	Uvenlig	Lav	-

Elgen er et monster, der var som en gud for en hel hex. Den er egentlig blot et stort, dumt dyr, der forsvaret sit revir. Engang blev den kontrolleret af sine egne præster, der fodrede den med gæret frugt.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Elgen	12	24	4	12	Fjendtlig	Lav	Styrbar*

\* Elgen kan kontrolleres af alle der holder på runerne.

De udøde i Skrækkens Gader er tanketomme ligædere, der er så ynkelige og faldefærdige, at de aldrig kan udgøre en trussel. Selv statisterne banker dem for sjov.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Udød	2	2	1	2	Fjendtlig	Ingen	Splat!*

\* Hvis en spiller slår et angrebsrul op til flere gange, så kan han eller hun dræbe flere på én gang. F.eks. 16 (spiller) mod 8 (udød) betyder at 2 udøde bliver kvast.

## Skatte

Alle skattene findes beskrevet i de enkelte scenarier, og hos Oldermænden. Så snart spillerne forlader Skrækkens gader, så forsvinder deres spøjse klæder og våben, men de kan beholde eventuel sprut og runer som bytte.

## 5. Den Gravlagtes Kammer

Af Morten Greis Petersen

*I træder ud i et græsdækket højland. Vinden rusker i det høje græs, og I kan høre høje skrig og skrål i det fjerne. Lige foran jer stikkerne resterne af en prægtigt udsmykket stondør ud af en skrænt.*

### Beskrivelse

I dette hex møder eventyrerne resterne af en gravlagt guderegent, Ak-Menho Tor, hvis rige i en anden tidsalder er smuldret bort. Hans land mindede meget om det etiopiske højland på Jorden. Guderegenten søger ægtefæller til sit efterliv, som bliver spærret inde i stenkisterne, hvorfra deres legemer drænes for at ernære regenten. Spillerne må forhandle – eller kæmpe.

### Ufrivillige Vogtere

Hvis spillerne nærmer sig døren, bliver de mødt af en flok aggressive geladaer (græsædende aber). Der er lige så mange geladaer som der er spillere, og 1-2 hunde per gelada.

Geladaer ligner store, langpelsede bavianer, med en kraftig rød farveaftegning på brystkassen. Disse geladaer nedstammer alle fra højtærede, hellige dyr i Ak-Menho Tors palads. De er usædvanligt intelligente, og kan finde ud af at holde hunde og endda bære guldsmykker. Og så forsvarer de indædt deres herres grav. De begynder med at kaste med sten. Hvis spillerne kommer for tæt på dem, så slipper de deres bavianhunde løs. De vil ikke nødvendigvis kæmpe til døden.

### Ak-Menho Tors Kammer

*I træder ind i et kammer beklædt med massive, sandbrune sten. Luften er støvet og fyldt med en sær duft af tørret pergament. Fakler på væggene oplyser dæmpet kammeret. Foran jer er to store stenkister af samme sandbrune sten. Hver kiste er stor nok til at rumme en kæmpe! Bagved stenkisterne er en platform med en tronstol. Bagerst i salen er to døre. Over den venstre er tegnet et øje, og over den anden er malet en vægtskål.*

*På tronestolen sidder en skikkelse iført en lang brun kåbe og en maske formet som et funklende sort hundehoved. Kroppen under kåben synes viklet i stof.*

*"Knæl!" lyder en stemme i jeres sind.*

Regenten vil gerne giftes med en eventyrer, som loves evigt liv. Ak-Menho Tor og tilbyder gruppen en gave for ægtefællen. Hvis spillerne indvilliger, skal ægtefællen stige ned i en stenkiste og lukke den. 'Ægtefællen' vil i kisten blive drænet for livskraft, som føjes til guderegentens ('evigt liv'), og de andre får som tak *jadenøglen* (se under "skatte"). De får kun jadenøglen hvis de forhandler med Ak-Menho Tor. Hvis de kæmper, er det muligt at få *anusbismasken* i stedet.

Dette kan være en rollespilsudfordring for den dysfunktionelle gruppe. Samtidig vil den kvikke spiller måske ane en vej ud. De tre Oprindelige (Sandsigersken, Fyrsten eller den Usynlige) er strengt ikke dødelige, og vil derfor ikke blive drænet for livskraft af kisterne. Spillerne kan ikke gøre skade på Ak-Menho Tor på denne måde, men de kan narre Regenten til at udlevere jadenøglen, og senere vende tilbage for at befri deres holdkammerater.



## Væsener

De aggressive geladaer er ikke formidable kæmpere, men de er gode til at kaste. De rammer på 1-3 på et terningkast, hvilket giver 2 point skade.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Gelada	6	5	1	6	Fjendtlig	Lav	Sten

Bavianhundene er plettede som hyæner, bidske og er gode til at angribe i flok.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Hund	4	4	1	4	Fjendtlig	Dyr	-

Ak-Menho Tor kæmper ikke fysisk med sine fjender, men bruger sine mentale kræfter. Hvis det kommer til slagsmål, og Ak-Menho Tor får tvunget en modstander ned i hver kiste, indstiller Ak-Menho Tor kampen, forærer de tilbageværende *jadenøglen* og beder dem gå.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Ak-Menho Tor	6	8	-	10	Intelligens	Høj	Mental

**Mentalt angreb:** Hver runde laver Ak-Menho Tor et mentalt angreb på en vilkårlig spiller. Dette angreb sætter Magi mod Magi i stedet for Evne mod Evne. Hvis dette angreb er succesfuldt, må Ak-Menho Tor lave et nyt angreb indtil enten angrebet fejler, eller alle spillere er blevet ramt. Effekten af et succesfuldt angreb rulles på tabellen:

Terningslag	Effekt
1.	Mentalt piskesmæld: 2 skade
2.	Forvirring: Målet bruger sin næste tur på at angribe en vilkårlig spiller.
3.	Fortryllet: Målet begynder at kravle ned i kiste
4.	Fortryllet: Målet begynder at kravle ned i kiste
5.	Blændværk: Målets næste angreb fejler, men målet tror, at fjenden er ramt.
6.	Vanheld; 2 straf på næste handling (straf på Evne, Held eller Magi)

## Skatte

**Anubismaske:** Sortlakeret hundehoved omkranset af guldbelagt rosentræ. I øjenhulerne er tyndsløbet krystal. Masken beskytter ligesom en hjelm, men den er skrøbelig. Har man den på i kamp vil den absorbere 1 i skade ved angreb, men på et slag på 1-3 vil masken gå i stykker. Inde i masken er der en blå hexagon til at åbne døren til Rumgudernes Kammer med.

**Jadenøglen:** "Med denne nøgle kan du åbne døren til dit hjerte."

Første gang man rører nøglen, giver ordene ekko i ens sind som om et ældgammelt minde er vågnet halvt til live. Pågældende spiller der bruger nøglen vil opnå en uset selverkendelse. *Spørg spilleren hvad erkendelsen er.* Hvis der spilles efter denne erkendelse, vil karakteren få del i de Fremmedes indsigt, når de når frem til Rumgudernes Kammer ved scenariets afslutning. Spilleren får da én ekstra stemme til at afgøre scenariet. Denne stemme kan bruges på spilleren selv, eller på andre.

## 6. Mars

Af Rasmus Wichmann

*I træder ind i et fuldkommen rødt ørkenlandskab. Selv himlen er rødlig. Mægtige bjerge og dybe kløfter præger landskabet. Der er ingen vegetation, men luften dufter af krydderier. I lægger med det samme mærke til lyden af våbengny. Den kommer fra en dalsænkning et stykke væk.*

### Beskrivelse

Landskabet er taget fra Mars, Jordens uheldige søsterplanet. Tidligere var Mars grønnere og frodigere end Jorden, men ufattelige klimaforandringer har forvandlet næsten hele planeten til en gold ørken. De Fremmede greb ikke ind, men gav sig til at studere de hårdføre livsformer der overlevede katastrofen.

Spillerne vil hurtigt opdage at de – som jordboer – bliver anderledes påvirket af tyngden end de indfødte marsboer. De bliver utroligt lette, og kan med lethed springe mange meter op i luften. Til at begynde med må spillerne hver især trække to fra deres Evne. Giv dem deres Evne tilbage, når du vurderer at de har vænnet sig til tyngden.

### Mødet

*I dalsænkningen får I øje på syv væsener i vild kamp. Tre af dem er dobbelt så høje som mennesker, med grøn hud, stødtænder, og vældige sværd eller stridskøller i hver af de fire arme. Fire af dem ligner mennesker med ildrød hud og kulsort hår. De er mindre end mennesker, men de er lynhurtige med deres sværd, og lader til at have overtaget lige nu.*

Spillerne er stødt på en gruppe på tre grønne marsboer, der kæmper til døden imod fire røde marsboer om en enkelt feltflaske med vand: Den mest kostbare resurse på Mars.

Spillerne vil være nødt til at træffe et hurtigt valg: Hjælpe de grønne, hjælpe de røde, eller lade stå til. De røde marsboer er umiddelbart de mest menneskelignende, men det er muligt at spillerne vil hjælpe de undertallige (strengt taget var det de røde marsboer der begyndte kampen, men det er fordi de grønne ofte har plyndret dem). Hvis de lader stå til, så vil de grønne marsboer vinde, men miste én mand.

De grønne marsboer vil ikke studse over spillerne, men er blot imponerede over spillernes måde at bevæge sig på, og vil bede dem om hjælp til at plyndre en landsby som de er sikre på, er rig. Til gengæld har spillerne forsteret til det bytte de finder.

De røde marsboer takker spillerne overstrømmende, men virker forbløffede eller mistænksomme overfor deres fremmedartede udseende. De vil kun sige at de ønsker at møde deres gud herude (sandt).

### Filosoffens tårn

Hvis spillerne følges med de grønne marsboer:

*I får øje på et enligt tårn omgivet af en høj mur. Der er en port af bronze. Man skulle umiddelbart ikke tro at denne landsby ville volde de kæmpemæssige grønne mænd nogen problemer, men de virker nervøse.*

Hvis de bliver presset, så kan de grønne marsboer forklare at mange andre har forsøgt, men at hele hære er gået til grunde ude foran tårnet. De tror dog på at man kan bruge list i stedet for styrke. De havde tænkt sig at bruge reb, men stoler mere på spillernes spring.

Hvis spillerne følges med de røde marsboer:

*I får øje på et enligt tårn omgivet af en høj mur. Der er en port af bronze. Jeres følgesvende falder på knæ, og begynder at messe. Efter et stykke tid erklærer de, at de er rede til at møde deres gud.*

Uanset hvor meget spillerne sniger sig eller bruger list, så kommer der blege bueskytter til syne på væggen, som kommer de ud af den blå luft, så snart spillerne kommer tæt nok på. Der er præcis lige så mange bueskytter som der er marsboer og spillere. De vil ikke tøve med at skyde på de grønne marsboer, mens de forholder sig afventende for at se om spillerne er i ledtog med deres fjender. Bueskytterne vil ikke åbne porten for de røde marsboer, og end ikke svare dem. De vil dog ikke skyde før end spillerne og de røde marsboer beslutter sig for at komme ind med magt.

Bueskytterne kan være en udfordring, da de har flere runder til at affyre deres dødbringende pile. Hvis spillerne bliver slået tilbage, så vil der være præcis lige så mange bueskytter næste gang.

Hvad sker der? Jo, bueskytterne er hentet fra "Filosoffens" fantasi. Hans stærke sind gør dem virkelige. Det er muligt at overvinde bueskytterne, men det kan hurtigt blive en hård kamp, fordi bueskytterne har afstandsvåben, og ikke lader sig påvirke af sådanne ting som usynlighed.

Netop deres uvirkelighed gør dog bueskytterne sårbare. Hvis én af spillerne erklærer at han eller hun tror at bueskytterne er en illusion, ikke er virkelig eller lignende (og derefter klarer et Magi-rul), så holder de straks op med at eksistere. Hvis spillerne møder dem med deres egne illusioner (f.eks. chigozirim), så bliver disse illusioner også gjort virkelige af Filosoffen. Det betyder også Sandsigersken kan risikere at blive fanget i en skikkelse eller forklædning så længe de er på "Mars."

Filosoffen er en ældgammel hvid marsbo, der lever ensomt i tårnet. Nogle gange. Andre gange er der fyldt med frodige planter og letlevende kvinder, ligesom i planetens fortid. Nu hvor de er inde i tårnet, så vil filosoffen lade spillerne (og de grønne marsboer) tage hvad de vil have, og svare dem på hvad de ønsker. Filosoffen ved mere om de Fremmede end nogen andre ombord på skibet. Han ved at der er tale om et skib, og han ved også at hans egne usædvanlige evner stammer fra de Fremmede. Han tror at de ville prøve ham, men at hans – ligesom alle marsboers – fantasi er begrænset af hvad han selv har oplevet, og at han derfor ikke bestod prøven. Han tror at de Fremmede prøver alle arter på samme måde, men at de endnu ikke har fundet hvad de ledte efter.

## Væsener

Ingen af de marsboerne i dette eventyr har været udenfor deres hex, og er end ikke klar over at de ikke befinder sig på Mars. Det skyldes at de Fremmede fjernede et helt krater fra Mars, som er næsten ufremkommeligt for marsboer. Spillerne kan krydse landskabet, fordi de kan springe meget højere.

De bedst tilpassede er de krigeriske grønne marsboer. De foretrækker sværd eller stridskøller (1-3 point i skade i stedet for 2).

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Grøn Marsbo	9	10	2	8	Neutral	Middel	-

De røde marsboer er mindre hårdføre end de grønne, men er bedre i stand til at udvikle sig yderligere. Nogle af dem ved hvordan man bruger fortidens projektilvåben, men disse er sjældne.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Rød Marsbo	8	6	1	8	Neutral	Middel	-

Fortidens hvide marsboer brugte deres overlegne teknologi til at købe det døende Mars nogle hundredtusinder yderligere års levetid, men overlevede ikke selv forandringerne (undtagen de få overlevende i dette eventyr).

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Hvid Marsbo	7	5	1	10	Uvenlig	Høj	Buer*

\*Bueskytterne i dette eventyr rammer 4 ud af 6 gange (2 point skade).

Filosoffen kan evt. beskytte sine skatte med en ædelstensskildvagt. Det er en trylleformular lagt på en ædelsten, som kun bliver aktiveret ved berøring med nogen hud. Ædelstenen forvandles til en kriger, hjort af det samme materiale som ædelstenen. Bliver vagten overvundet, bliver den til en ædelsten igen.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Skildvagt	11	9	1	9	Fjendtlig	Lav	Skade*

\* Skildvagten kan kun skades af nogen, der holder et stykke af samme ædelsten som han selv. Dette vil højst sandsynligt være en anden hexagon (af en hvilken som helst farve).

## Skatte

Filosoffens tårn har smykker juveler i overflod, der dog ikke vil gavne spillerne det store, men vil gøre marsboerne glade. Filosofkens samling af eksotiske planter, sære marsdyr, overdådige puder og velsmagende retter er alt sammen fra hans erindring. Filosofken ved at den røde hexagon i hans samling er noget særligt (men ikke at den åbner døren til Rumgudernes Kammer). Han vil give den fra sig frivilligt, hvis spillerne er meget høflige. Hvis spillerne tager hans skatte med magt (eller gør ham vred) vil han ikke affortrylle hexagonen først. Den vil derfor blive til en skildvagt (se oven for). Når spillerne får eller finder hexagonen befinder den sig i en pose med andre ædelstene.

# 7. Krystalhaven

Af Johannes Voss Jacobsen

*Det første der møder jer, da i træder ind, er kulden. Luften i rummet er iskold, den får det til at prikke ubehageligt på jeres hud, og det er lige før at det gør ondt at trække vejret. Dernæst falder jeres øjne på de tusindvis af krystaller som giver landskabet en noget nær unaturlig skønhed. Formet som var de træer, buske, eller blomster, fylder krystallerne, der er i alle regnbuens farver, landskabet med hvad der kunne minde om en park. Stedet henlægger i stilhed, men dybere inde i det, kan I skimte silhuetten af en kutteklædt skikkelse.*

## Beskrivelse

Inde i denne hex ligger en stor kuppel, som er udsmykket med krystaller der har form af planter, hvilket får det til at fremstå som en lille park. Hex'en er kølet ned til langt under frysepunktet, da det er dets beboers foretrukne temperatur. Ingen ild kan tændes i hex'en, da det er fortryllet. Selve udfordringen med rummet er dets beboer, der gerne vil have spillerne til at blive sammen med hende til evig tid. Hun er ensom, og har derfor skjult alle dørene ud af rummet med illusioner.

En simpel metode til at komme forbi hende på, er ved at tilbyde hende et andet interessant væsen der kan holde hende med selskab, i det mindste på kort sigt (quadrinerne fra Sansernes Tesserakt, eller de kunstige væsener fra Kødsumpen er nogle af de få, der vil kunne overleve på længere sigt).

Spillerne kan også fange hendes tanker med et paradoks, så hun ikke kan koncentrere sig om magien.

Der er selvfølgelig mange andre tænkelige muligheder – herunder at dræbe hende.

Hvis spillerne bliver i hex'en, vil de langsomt begynde at fryse ihjel, medmindre de er klædt på til et sådant vejr. Selv da er, der ikke noget spiseligt i hex'en.

Efter et passende tidsrum mister spillerne 1 Udholdenhed og 1 Evne for hver 10. minut realtid. Evne vender tilbage for hvert 10. minut, der tilbringes i varmere omgivelser, men ikke Udholdenhed.

Som udgangspunkt er der ikke andre væsner end Krystalkvinden i hexen. Der dukker ej heller flere op, da ingen fra de øvrige hexer rigtigt bryder sig om kvinden, og der ikke er hverken mad, eller store værdier, der er nemme at plyndre inde i rummet.

## Væsener

Krystalkvinden, hvis navn er Aerith, er det eneste væsen der har en relevans for hex'en. Kvinden går klædt i en mørk kutte, og ligner umiddelbart en menneskelig kvinde på afstand. I stedet for at være gjort af kød og blod, er hun formet ud af et stykke sammenhængende dybblå krystal. Kvinden føler sig enormt ensom, da hun er den eneste af sin race der opholder sig på skibet. De få væsner hun fra tid til anden får til at blive ved sig, fryser hurtigt ihjel på grund af rummets ekstreme kulde, og der vokser krystal hen over dem. Spillerne vil kunne skimte et enkelt lig af et menneskelignende væsen, lagt pænt med hænderne over brystet, hvis de *prøver deres Held*. Krystalkvinden begraver sine uheldige ofre.

Krystalkvindens mål at få spillerne til at holde hende med selskab. Dog er hun sig ikke bevidst om, at hun udsætter dem for en enorm fare på grund af kulden. Hun er et meget tænksomt væsen, og vil gerne prøve at diskutere filosofi med spillerne.

Hvis det ikke er muligt at diskutere filosofi, prøver hun bare på at snakke med dem. Hun undviger alle spørgsmål om at forlade Krystalhaven. Hun har et problem med paradokser, så hvis hun bliver præsenteret for ét, kan hun komme til at sidde i timevis, og tænke over det, hvilket får hende til at miste koncentrationen på sine trylleformularer. Kvinden gør nemlig brug af trylleformularer til at gemme alle udgangene fra hex'en, så hendes gæster ikke kan komme væk. Der er som udgangspunkt fire måder at få dem fjernet på, men GM er fri til at opfinde flere:

- 1) Kvinden fjerner dem selv, sandsynligvis ved at spillerne laver en aftale med hende, hvor de giver hende en anden samtalepartner til gengæld for deres frihed.
- 2) Kvinden mister koncentrationen på grund af hun bliver optaget af et paradoks.
- 3) En af Oprindelige fjerner illusionen ved at prøve sin Magi mod Krystalkvindens.
- 4) Kvinden dør!

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Krystal-kvinden	7	14	1	12	Neutral*	Høj	Krystal**

\* Fremstår som venlig indtil spillerne snakker om at forlade rummet, bliver derefter kølig.

\*\* På grund af at kvinden er gjort i en hård krystal, tager hun halvdelen af den sædvanlige skade fra angreb, rundet op.

Kvinden er derudover i besiddelse af et sværd lavet i en dybblå krystal ligesom hende selv, og ved at bruge 1 Udholdenhed på at lade sværdet anvende hendes livskraft, kan hun få +3 Evne til sit næste angreb.

## Trylleformularer

Krystalkvinden kan tre trylleformularer:

**Illusion, stor (1 Magi):** Sempel illusion til at skjule ting med, i dette tilfælde alle døre væk. Krystalkvinden har allerede kastet denne formular, og bruger den kun hvis han skal skjule rummet på ny.

**Krystalstorm (1 Magi):** Kvinden bliver omkranset af spidse krystaller, der snurrer rundt i luften om hende. Hvis man er i nærkamp med hende, mister man automatisk 1 Udholdenhed per kamprunde.

**Krystalvæsen (1-2 Magi):** Kvinden kan skabe krystalkopier af væsener hun har mødt. Disse er eksempler. Deres Magi og Intelligens er lig Krystalkvindens, da de egentlig blot er forlængelser af hende.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Goblin	6	6	1	-	Fjendtlig	-	Krystal*
Ulv	7	6	1	-	Fjendtlig	-	Krystal*
Trold	9	9	2	-	Fjendtlig	-	Krystal*

\* Krystalvæsener tager kun halvdelen af den sædvanlige skade fra angreb, rundet op.

## Skatte

Kvinden besidder kun to genstand af værdi, når man ser bort fra de tusindvis af krystaller der er i rummet, og det er hendes krystalsværd.

Krystalsværdet har samme effekt for spillerne, som det har for kvinden, og de kan bruge 1 Udholdenhed på at få +3 Evne til deres næste angreb. Hvis de gør dette, kan de mærke en unaturlig kulde, sprede sig op igennem deres sværdarm, idet sværdet dræner deres livsenergi.

På ét af krystaltræerne i haven hænger en masse pynt. Det meste af det er ragelse – værdiløse mønter, et bæltespænde, strimler af læder, en dirk, briller, samt en grøn hexagon til at åbne døren til Rumgudernes Kammer med. Krystalkvinden har indsamlet dette fra gæster der er døde af kulde.

## 8. Sansernes Tesseract

Jussi R. Foltmar Svendsen

*I kommer ind i et kedeligt kvadratisk rum, der er ti meter på hver led, og hvor loftet er ti meter over jer. Der dufter skønt af forskellige blomster, som er svære at identificere. Her er ikke rigtig nogen farver eller genstande. De udvaskede grå vægge er lyst op af en underligt formet svævende lyskegle i en ubeskrivelig geometri og farve, der giver liv til det ellers kedelige rum. Keglen ændrer sig i form og i farve. Det kan nærmest beskrives som en underlig firkant, som har farver, der er baseret på lyd og luft, i stedet for lys.*

### Beskrivelse

Rummet svæver i en hex, der ellers kun består af mørkt stof. Rummet er en blanding af en port og kommunikationsenhed for at komme i kontakt med væsner fra et andet univers, quadrinerne. Deres sanser er dog byttet rundt. Lugt er lys, lys er lyd, lyd er smag, og smag er følelse. For at kunne skabe kontakt mellem de to universer, har det været nødvendigt at skabe noget fælles; sansernes tesseract i værelset. Tesseracten er egentlig en firdimensional firkant, og slet ikke en kegle. Lyset og duften i værelset er med til at sætte en fællesnævner. Idéen er, at spillerne skal nå hen til udgangene i værelset, som ellers ikke kan nås (da de befinder sig i loftet). Tyngdekraften er også anderledes, og defineres kun ved kommunikation med quadrinerne.

Alt dette løses ved at forstå quadrinernes sanser.

Ved at bevæge sig hen til en væg, vil en bestemt blomsterduft udskille sig fra de andre. Ved at bevæge sig nærmere tesseracten fra en bestemt retning, vil en bestemt farve komme frem. Tanken om farven og duften er nok til at ændre tyngdekraften til en af de fire vægge ved at føle tanken i sig. På denne måde kan spillerne navigere sig gennem værelset og op til udgangene. Forbind farverne med blomster efter egne erfaringer. Hvis der er overskud, er det også muligt at have dufte med til spillet, i stedet for at beskrive dem.

**Eksempel:** Blå er syrener, hvid er jasmin, lilla er lavendel, rød er rose, gul er engletrompeter, sort er ingen duft. Spillerne starter på sort. De fire vægge er syrener, lavendel, rose, og engletrompeter. Ved at tænke på farven blå, lilla, rød, eller gul, så kan de bevæge sig over på en af de andre vægge. Udgangen er på loftet (som dufter af jasmin) og kræver at man tænker på hvid. Hvis man vil gøre det lidt sværere, så kan man kun få hvid ved at gå gennem de fire vægge, altså at blande farverne.

quadrinerne er dog ikke særligt venlige, og har ikke bemærket spillerne, når de kommer ind i rummet. Spillerne skal helst ud af værelset inden quadrinerne bemærker dem. Dette når de ikke, men spørgsmålet er, om den store quadrin når at bemærke dem eller ej. Vælg hvor længe spillerne har (eksempelvis 10 min.) og hvis de når til den hvide væg inden tiden er gået, så er det kun de små quadriner, der angriber. Hvis tiden løber ud, så angriber den store quadrin.



## Væsener

Quadrinerne er væsner fra et andet univers, der er aggressive fordi de ikke forstår vores univers, ligesom at vi kan være aggressive mod fluer, fordi de er irriterende. Disse væsner har en ubeskrivelig form og angriber gennem en fjerde dimension, hvilket betyder, at de kan slå ind i det tredimensionelle rum uden at bevæge sig derind. Dette manifesterer sig som violette og sorte tentakler der kommer ud af intet og angriber spillerne. De små quadriner blokerer udgangen med en mur af levende væv, imens de så angriber alle spillerne på samme tid. Den store quadrin fjerner tyngdekraften og angriber den største spiller.

Det er ikke muligt for spillerne at lære at kommunikere med quadrinerne, men eksempelvis Krystalkvinden eller Kommunikationsrummet vil kunne oversætte følelser. Den store quadrin vil ikke forfølge spillerne, men der er muligt at én af de små vil.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
<i>Små quadriner*</i>	6	6	1	1	Fjendtlig	Høj	Mur*
<i>Stor quadrin**</i>	8	20	2	3	Fjendtlig	Høj	Tyngde**

\* De kan lave en mur, der kun bliver ødelagt når de selv dør.

\*\* Kan ændre tyngdekraften i et 3x3x3 meter område. Kan have 4 af disse aktive på samme tid.

## Skatte

Hvis spillerne kan nå hen til tesserakten i midten af værelset (og forholdsvis højt oppe), og at de ikke tænker på noget, når de rører ved den, så kan de tage den og bruge den til at modstå den store quadrins ændrende tyngdekraft. Bemærk, at dette betyder, at de muligvis kan undgå al kamp ved at være for langsomme, få fat på tesserakten, og så skynde sig væk fra den store quadrin og ud.

Inde i tesserakten befinder der sig en rød hexagon, der kan åbne porten til Rumgudernes Kammer. Tesserakten er yderst solid, og det kræver et magisk våben (såsom Krystalsværdet eller pistolen i Furiens mave) at få den op.

## 9. Kødsumpen

Jacob Octavius Jarlskov

*En slimet grønbrun væske har oversvømmet dette område, og vegetationen er klistret, kødagtig og dryppende. I vandet svømmer ål, som ligner tarme og klumpede muskelfrøer kvækker fra violette åkander.*

### Beskrivelse

Dette er en lille stram historie om rejsen gennem Kødsumpen, der er en del af Valhel fra Levende Eventyr & Fantasi. Hovedformålet er at skabe en klam stemning omkring kødtemaet, den modbydelige sump og de uhyggelige skabninger, som bor i den, snarere end at spillerne skal løse en gåde. Figurerne som optræder i historien bør spilles med intensitet, da de særligt er bærere af stemningen. Spillerne skal rejse igennem landskabet, blive fanget, og til sidst undslippe.

### Baggrundshistorie

Engang lå ”Karnum Industri 71” hvor Kødsumpen ligger i dag. Oprindeligt blev der fremstillet kød-golemer til arbejdskraft i andre hex’er, men værkets ”gilgamtom”-kerne nedsmeltede til sidst, med katastrofale følgevirkninger. Nu er hele hex’en blevet til en sump af flydende kødmasser, hvor underlige væsner opstår og udvikler sig.

Blandt de væsner som udviklede sig i kødsumpen, var Irene Magdalene. Før ulykken var hun ansat som bioalkymist ved Karnum Industri 71, og døde ved nedsmeltningen. Bestrålingen gav hende dog nyt liv. Da hun for første gang i utallige år mødte en flok rejsende, bønfuldt hun dem om at blive. Da de ville forlade sumpen, forgiftede hun dem, og lavede nye skabninger af deres lig. Nu bruger hun én af sine skabninger – en lille pige – til at lokke flere levende væsener til sig.

### Et grusomt møde

*I får øje på en mand, der holder en lille pige nede mod en træstub med den ene hånd, mens den anden løfter en økse til hug. Det er tydeligt at han vil hugge hovedet af den lille pige.*

Ved grænsen til Kødsumpen får spillerne øje på en skovhugger, der vil hugge hovedet af en lille pige (i virkeligheden en golem kaldet Kødpigen). Hvis ikke spillerne straks kommer hende til hjælp, så vil pigen undslippe skovhuggerens greb, blot for at blive fanget igen. Skovhuggeren – en kødgolem – vil brøle brutalt, og angribe enhver, der kommer ham nær. Skulle spillerne ignorere sceneriet, så vil Kødpigen opsøge dem når de slår lejr.

Dræber spillerne skovhuggeren, og undersøger de liget, så vil de opdage at det er en skabning; et kunstigt menneske.

Taler spillerne med Pigen, så vil hun forklare at han bliver kaldt ”Kødpigen”, og at hun kender sumpen ind og ud. Hun bedyrer at hun gerne vil hjælpe dem igennem sumpen til gengæld for mad (der er masser at spise i sumpen, men det vil virke giftigt og ulækkert for spillerne).

Kødpigen vil føre selskabet til Købbyen, til Irene Magdalene. Hun vil bilde spillerne ind i at hun vil føre dem til nærmeste udgang, og at det vil tage to dage (i virkeligheden er der kun én dagsrejse til en udgang).

Kødpigen vil gerne fortælle om sumpens historie, men hun vil ikke fortælle noget om forældre eller familie. Hun vil kun sige at hun er bange for sin mor, og ikke vil tale om hende.

Derefter vil hun synge eller lege. Hvis de stiller for mange spørgsmål, så sætter hun sig med ryggen til dem, som en fornærmet teenager.

### Brækhattene | Første dag

*I får øje på en formosset og gennemfugtig egetræsstub, hvorpå der vokser nogle svampe. Det ser ud som om de svajer i vinden, men der er vindstille.*

Kødpigen vil fortælle spillerne, at det er brækhatte og at de har en fantastisk healende og helbredende effekt, men kun på rigtige mennesker. Straks vil Brækhattene begynde at protestere:

”Vi er i alle tilfælde ikke helbredende! Faktisk er vi ret giftige!”

Kødpigen vil insistere på, at de er helbredende og opfordre selskabet til at plukke dem. Brækhattene vil sige alt for at undgå at blive plukket. De vil forsøge at tale til spillernes barmhjertighed: ”Vi er levende væsner, vi har også ret til at leve. Vil I virkelig dræbe os, bare for at få et øjeblik helbredelse?”

Der er seks brækhatte, som ganske rigtigt er helbredende – indtagelse giver 1d6 Udholdenhed tilbage til mennesker. De tre Oprindelige vil i stedet får 1d6 Magi tilbage.

### Skologuggen | Anden dag

*I ser nogle røgringe komme frem bag en større klump af mandshøje buske. Det rusker i buskene, og et besynderligt væsen kommer frem. Det ligner et tusindben, fire meter langt, med et menneskelignende ansigt i den forreste ende. På ryggen bærer den en gammel vandpibe, som den ryger på med jævne mellemrum og sende store røgringe ud i luften.*

Skologuggen er ét af de underlige væsner, der er opstået af de menneskelige efterladenskaber fra nedsmeltningen. Kødpigen kender den ikke, og vil have spillerne til at dræbe den.

Skologuggen vil bedyre:

”Jeg er på ingen måde farlig. Jeg er ikke bare venlig, men jeg er også vis. Hvis blot I sætter jer og ryger lidt med, så vil I forstå.”

Skologuggen fortæller at den har fundet vandpiben og en masse tobak, som den gemmer et hemmeligt sted. Hvis spillerne ryger med Skologuggen, har det en forskellig virkning, alt efter hvem de er.

Menneskene (inkl. Insyah) falder i en dyb søvn, og får et syn af Irene Magdalenes laboratorium, kropsdelene, Liberati-pistolen og kortet over sumpen. De Oprindelige vil få et glimt af noget der ligner seks metalliske blomster, i et rum der er dækket med øjne (dette er Rumgudernes Kammer et kontrolrum til skibet – og Jorden).

Selskabet vågner op nogle timer senere. Kødpigen er virkelig vred, og skælder ud på dem.

Hvis karakterene vælger at kæmpe mod skologuggen, viser den sig at være en farlig og giftig modstander.

### Kødbyen

*I kommer til en by der er bygget af metalplader, stilladser og vævede sivtæpper. Mellem husene er lagt jernplader, så man kan gå uden at plaske rundt i sumpens vand. Sumpens kødagtige planter vokser op mellem jernpladerne, snor sig op ad vægge, og flere steder blomstrer lyserøde kødædende kæber frem på de tykke stengler. Hele byen er indhyldet i den samme kvalmende og sødmefulde stank som resten af sumpen. Grimme mennesker går rundt mellem husene, i færd med at opføre nye bygninger.*

I det spillerne kommer til Købbyen, vil de blive angrebet og fanget af indbyggerne (alle kød-golemer). Gør det klart for spillerne, at deres fjender er i voldsomt overtal, samt at golemene ikke ønskerne at dræbe dem (deres indre organer og kropsdele skal kunne bruges).

Spillerne bliver bundet, og bragt frem til Irene Magdalenes laboratorium, hvor hun er i færd med at dissekere nogle eventyrere (mennesker og orker fra andre hex'er). Hun beholder mindst lige så mange skabninger i rummet, som der er spillere, samt Kødpigen.

Irene Magdalene fortæller dem sin livshistorie, hungrende efter medlidenhed. Hun vil gøre alt for at få deres forståelse, undtagen at slippe dem fri. Hele hendes laboratorie er fyldt med menneskedele i store glas, et skrivebord med en blå hexagon, en Liberati-pistol, Stimmol-medicin, samt et kort over sumpen. Midt i rummet står det store operationsbord, hvor sammensyningerne foregår, og hvor kroppen får liv gennem energien fra den store blyomsluttede gilgatom-kerne.

Imens hun taler, skaber hun en kødskabning. "Kunsten er at dissekere mens resursen er i live." Gør det klart at skabningerne får deres nye liv fra gilgatom-kernen.

Irene Magdalene har nogle få svagheder, som spillerne kan udnytte.

For det første kan hverken hun eller Kødpigen lade være med at fortælle om sumpens historie, hvilket giver et fingerpeg om hvor vigtig gilgatom-kernen er for hende. Enhver (trussel om) skade på kernen, vil få Irene Magdalene til at glemme spillerne et øjeblik, for at undgå en nedsmeltning (hvis spillerne laver revner i gilgatom-kernens blybeholder, vil strålingen give dem en permanent skade eller ulempe).

For det andet, så er Irene Magdalene en videnskabskvinde, som ikke tror på decideret magi af den art spillerne formår. Hun vil derfor ikke være opmærksom på en trussel af denne art før det er for sent.

Hvis én eller flere af spillerne undslipper (evt. for at redde de øvrige senere), så skal de bruge Irene Magdalenes kort til at finde de hurtigste ruter ud af sumpen (ned til en halv dagsrejse). Ellers vil det tage længere tid, med mulighed for flere farlige møder.

## Væsener

Irene Magdalene ligner et menneske med langt, lyst hård og en kraftig skikkelse. Dog kan hendes selvlysende blod ses igennem huden ved hendes læber, samt ved øjnene. Hun kan ikke overleve udenfor sumpens kraftige stråling. Magdalenes store plan er at lave hele sumpen om til en by af skabninger.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Irene Magdalene	8	14	1	12	Neutral	Høj	Udød*

Kødpigen er en hæslig lille pige, syet sammen af forskellige pigekroppe i alderen ni til elleve år. Hendes hoved har langt sort hår på den ene side, men er skaldet på den anden. Syningerne væsker og det ene øje falder ofte ud, som hun griber og sætter på plads. Hun er god til at virke forsvarsløs, ynkelig og lille.

Kødpigen kender en lille sang, som hun gerne vil have selskabet til at synge med på:

*Ormene kravler, ormene kravler. Langt. Langt i maven ind.*

*De æder og gnasker, sutter og smasker,*

*og borer sig langsomt, ud af din kind*

Kødpigen vil også gerne finde dyr og planter i mosen, som ligner menneskelige indvolde, lægge dem sammen med mudder, og forme dem til ”kød-mænd og koner.”

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Kødpigen	4	10	1	8	Neutral	Middel	Udød*

Kødskabninger bygges af menneskelige kropsdele, og derfor varierer udseendet alt efter de lig der bruges. De er syet sammen, og huden trækkes så stramt over kroppen, at den næsten bliver gennemsigtig, og svagt afslører blodårernes pulseren og musklernes bevægelser under den. Dens øjne løber konstant i vand, men de har samtidig et skræmmende, glødende blik.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Kødgolem	6	12	1	10	Neutral	Middel	Udød*

\* Alle kødskabningerne kan slås ihjel, men er praktisk taget udødelige, da de kan samles igen. Skabningerne ved hvordan de skal stykke hinanden sammen igen – selv Irene Magdalene.

Skologuggen er dels menneskelig, dels insekt. Den er venligt indstillet, indtil nogen viser den fjendtlighed.

Navn	Evne	Udholdenhed	Angreb	Magi	Reaktion	Intelligens	Særligt
Skologuggen	10	14	2	10	Venlig	Høj	Gift*

\* Bliver man ramt af skologuggen, bliver man ramt af dens giftige brod. Giften giver et tab på 2 point Evne. *Prøver man sit Held* med at suge giften ud, kan skaden begrænses til 1 tabt point.

## Skatte

På Irene Magdalenes bord er som nævnt en blå hexagon, en Liberati-pistol, Stimnol-medicin, samt et kort.

Den blå hexagon er én ud af flere nøgler til at åbne døren til Rumgudernes Kammer.

Liberati-pistolen er en langløbet, forsølvret revolver med tromle. Grebet er af ibenholt, og tromlen indeholder otte skud. Den er mærket med ”BERG” (en for længst forsvunden våbenfabrik). Spillerne kan evt. få vist hvordan revolveren virker, hvis de redder nogle af de øvrige ofre fra laboratoriet (ellers evt. af en patient fra Nalles Mentale, eller af den kunstige intelligens i Kommunikationsrummet). Revolveren er kun effektiv på klods hold, og bør derfor opfattes som et nærkampsvåben, der giver 4 i skade.

Stimnol-medicin er engangssprøjter mærket ”NoxPharm”, der giver 2 Udholdenhed tilbage. Tilføj et antal der er passende, alt efter hvor meget skade spillerne modtog da de blev taget til fange.

# Rumgudernes Kammer

*I befinder jer I et sekskantet kammer, der er mindre end nogen af de øvrige. Rummet er dækket af rust og metallisk støv. Det eneste andet I kan se, er at både gulv, loft og vægge er dækket af glasagtige øjne. I midten af rummet står seks store blomster af metal.*

Dette er de Fremmedes kontrolrum. Herfra levede de det meste af deres tilsyneladende uendelige liv, eksperimenterede, og iagttog deres livsformer. Det metalliske støv er alt der er tilbage af de Fremmede. Da de døde, så forvitrede de hurtigt totalt.

”Øjnene” er alle sammen til overvågning af én af deres planeter, samt af hex’erne ombord på skibet. Kigger spillerne, så vil de kunne se Jorden (på det gamle Egyptens tid), alle de hex’er de har besøgt, samt nogle flere, bizarre livsformer (op til din egen fantasi).

Blomsterne var både opholdsrum for de Fremmede, samt kontrolapparater, hvorfra det var (og er) muligt at ændre på en planet nærvæd, igennem en portåbning, der er blevet placeret på den. Netop en sådan portåbning så spillerne ved scenariets begyndelse.

I samme øjeblik en spiller sætter sig i en af ”blomsterne”, så lukker den sig øjeblikkeligt. Det er ikke muligt at åbne den udefra, men en ”tilfangetagen” spiller vil opdage at blomsten lyster deres tanker, og vil lukke dem ud når de ønsker det. Fortæl dem direkte, at dét at være i en blomst, giver en vished om at man har næsten ubegrænset magt.

Har spillerne været meget dysfunktionelle (spillet på rivalisering og fjendskab), så er det sandsynligt at de vil kæmpe om at være de eneste, der indtager pladsen i blomsterne. Dette kan være et lige så udmærket klimaks som det afsluttende scenarie!

## Afslutning

Når én eller flere spillere har været fanget inde i en ”blomst” længe nok, så går et afsluttende mini-scenarie i gang. Fortæl spillerne følgende:

*Jeres (dine) tanker begynder at flyve, i samme øjeblik I (du) befinder jer inde i blomsten. Tusinder, måske millioner af år går forbi jeres (dine) øjne; dine tanker og følelser om livet på denne planet er ikke en hemmelighed for blomsten.*

Fortæl spillerne at de nu skal fortælle hvad deres ønsker er for livet på planeten Jorden! De skal beskrive en fremtidig (menneske)race, som deres karakter drømmer om og ønsker sig.

- 1) Spillerne skal beskrive hvordan denne race er mentalt og fysisk (hvis det er svært, så bed dem om at bruge tillægsord).
- 2) Bed spillerne om at vælge 3 gode og 1 dårlig egenskab til deres race.
- 3) Bed spillerne om at give en beskrivelse af fremtiden på jorden – klimaet, befolkningerne, teknologien, religionerne, hvordan deres historie udvikler sig, og hvordan de til sidst uundgåeligt (!) går til grunde. Spørg dem slavisk om punkterne, hvis det er svært.
- 4) Bed spillerne begrundede hvorfor deres race vil leve længst (dvs. længere end øvrige spillers racer). Bed medspillere om at komme med én indvending.
- 5) Bed alle de involverede spillere om at stemme om hvilken race de tror vil leve længst (de stemmer hemmeligt, og de må ikke stemme på sig selv, husk evt. Jadenøglen!).

Til allersidst, så bed de overlevende spillere om at fortælle, om de forbliver i skibet som rumguder, eller om de vender tilbage til Jorden for at opleve den nye races tilsynekomst.