

Indholdsfortegnelse

Udgravningsfragment 1	2
Udgravningsfragment 2	3
Udgravningsfragment 3	4
Udgravningsfragment 4	5
Udgravningsfragment 5:	6
Udgravningsfragment 6:	7
Udgravningsfragment 7:	8
Udgravningsfragment 8:	9
Udgravningsfragment 9:	11
10 Se ned	11
11 – James Cotwick	13
12 Imødekommmende overfor Cotwick	13
13 Afvis James Cotwick	15
14 Linjen...	15
15 Mr Collin	17
16: Fortæl Collins om jeres viden	17
17 Undlad at fortæl Collins om jeres viden	19
18: Udtryk interesse for Collins idéer	19
19: Problemer Mr. Collins	21
20 Necronomicon	21
21: Pastor Fliins	23
22 The Church of Jesus Christ of Latter-day Saints	23
23 Dr. Fliins historie	25
24 Dr. Fliins bil	25
25 Problemer med Dr. Fliins	27
26 Øjne i ørkenen	27
27 imødekommenhed mod vogteren	29
28 mistro imod vogteren	29
29 Señor Unnos hjem	31
30 Bekendelser for Señor Unno	31
31 Blink ved udgravningen	33

32 Ødelægge relieffet	33
33 Black Rock	35
34 En sær fornemmelse (nat)	35
35 lyde	37
37 Stemmer fra ørkenen: 2. niveau vanvid	37
38 Stemmer fra ørkenen: 3. niveau vanvid	39
39 Stemmer fra ørkenen: 4. niveau vanvid eller mere	39
40 Drømmen	41
41 gennem porten	41
42 det sære sprog	43
43 Forløsning	43
44 Sammenbrud	45
45 taler i søvne	45
46 oversættelse af fragment 6	47
47 Oversættelse af fragment 7	47
48 oversættelse af fragment 8	48
49 Sammensværgelse	48
50 Afslutning	49
51 Hvor vil I tage hen	49
52 Hopi-landsby i California?	51
53 Guatemala:	52
54 Miskantonic University	54
55 Stillehavet ud for påskeøerne	54
56 Rejsen til Guatemala	56
57 Guatemala i Aviserne	56
58 ritualet ved Dos Pilas	58
60 Ødelægger symmetrien i faklerne	58
61 Forstyrer de 9 messende personer	60
62 Forstyrer de to personer i blå kutter	60
63 Ødelægge søjlerne	62
70 Jorden går under	62
71 Rituallet gennemføres	64
72 Rituallet afbrydes eller søjlerne nedbrydes	64

Torsdag, 2. dag

Dette kort skal vendes som det sidste i det døgn, dvs. inden I vælger hvilket fragment I vil udgrave næste dag.

En spiller bruger en token på at vende det.

Onsdag, 1. dag

Dette kort skal vendes umiddelbart efter I har udgravet det første fragment.

En spiller bruger en token på at vende det.

Dag 1

Jeres chef Thomas Collins ringer for at høre hvordan det går

Du rollespiller mr. Collins. Hvis I synes kan du gå udenfor rummet og ringe til en af de øvrige spillere, som derefter på medhør taler med mr. Collins.

Du skal rollespille at Collins synes at det er fjollet, samtidigt med at han er meget interesseret i at høre, hvad de finder.

Collins er meget interesseret i at høre, hvad hans medarbejdere har fundet ud af. Han griner selvfølgeligt hvis de fortæller, at de har fundet tegn på 252 mio intelligent liv. Men alligevel er han meget nysgerrig.

På et eller andet tidspunkt spørger han om de har fundet noget tekst. Så griner han over sit mærkelige spørgsmål og siger at det var en virkelighed.

Sidst siger han at han kontakter dem senere og måske snart kommer forbi og slutter med ”god arbejdslyst”

Dag 2

Spillerne er gået til ro i traileren tæt ved udgravningen, men en af jer (Du vælger hvem) som ikke kunne sove og opfatter glimt nede fra udgravningerne.

Al form for støj vil gøre, at det eneste man ser silhuetten af en person, der flygter ud i mørket.

Hvis man stille sniger sig derned, ser man en ung dreng der fotograferer relieffet.

Heltene kan løbe efter ham eller forsøge at overliste vedkomne, der er en kejtet dreng på 17 år. Du beslutter, om det lykkes, men den som vælger at forfølge ham må være meget hurtig, for det er drengen også.

Hvis de overmander ham og truer, vil han kun kunne fortælle, at han blev betalt for at fotografere skriften, og at han ikke ved noget om hvem der stod bag. Han når at sige, at han har hørt navnet pastor Fliins, før man hører et skud og han falder død om. En bil gasser op og forsvinder i mørket.

De kan også vælge at skygge drengen. Da vil han snige sig op til en sort firehjulstrækker, der holder parkeret lidt væk, og sætter sig ind i og kører ud i ørkennatten, før spillerne kan gøre noget for at forfølge bilen. Hvis spillerne spørger, kan de nå at se nummerpladen. Hvis senere besøger Black Rock, ser de bilen igen.

I så fald når I kommer til Black Rock: fold kort 22.

Lørdag, dag 4.

Dette kort skal vendes umiddelbart efter I har udgravet det første fragment.

En spiller bruger en token på at vende det.

Fredag, dag 3.

Dette kort skal vendes umiddelbart efter I har udgravet fragment.et

En spiller bruger en token på at vende det.

Dag 3

Thomas Collins opsøger ruinen

Du rollespiller ham:

Han er meget interesseret i ruinen, selvom han uden nogen form for troværdighed afviser, at det skulle være lavet af forhistoriske intelligent liv.

Hvis der er nogen tegn på, at hieroglyffer af en eller anden slags er skjult et sted under leret, beordrer Collins teamet at udgrave det som det næste.

Dag 4

James Cotwick – en jovial forsker.

En grå landrover stopper nær udgravningen. En grinende og jovial mand midt i 50-erne stiger ud og går hen til teamet. Præsenterer sig som James Cotwick ”Bare kald mig Jim” – i biler sider en teenager og kigger i sin telefon – åbenbart hans datter, der har fri fra skole.

Rollespil Jim og måske han datter.

Han præsenterer sig Jim og geolog fra Berkeley University, California, men har opholdt sig i næsten 10 år på stillehavsøer som Påskeøerne, Hawaii, hvor han har studeret sammenfald mellem naturkatastrofer – særligt jordskælv, tsunamier og vulkanudbrud - og semantiske skred i kultur og religion. Han er kommet, fordi han vil undersøge jordskælvet – så han ønsker at komme ned til forskydningen og undersøge forholdene nærmere.

Hans datter kommer ud af bilen og begynder at tage selfies af sig selv og landskabet med sin telefon.

Han kender Collins af navn men ikke andre teamet kunne spørge om.

Afhængigt af hvordan spillerne opfører sig, vender du gratis et af følgende kort.

12 Imødekommende overfor Cotwick

13 Afvisende eller meget mistroisk opførsel overfor Cotwick

Mandag, 6. dag.

Dette kort skal vendes om morgenen FØR spillerne begynder at grave.
En spiller bruger en token på at vende det.

Søndag, 5. dag.

Dette kort skal vendes som det sidste i det døgn, dvs. inden I vælger hvilket fragment I vil udgrave næste dag.
En spiller bruger en token på at vende det.

Dag 5

Teamet bemærker, at der er en eller anden der holder øje med dem i ørkenen – både om dagen på afstand, men også om natten tættere på.

Teamet kan vælge at være fjendtlige eller måske endda lægge en fælde for ham.

De kan også vælge at være mere imødekommende. Fx gøre opmærksom på, at man ved, at man bliver overvåget, og at man ønsker at belurere skal give sig til kende og komme til lejren.

Afhængigt af hvad de gør, vender du gratis enten:

27 imødekommenhed mod vogteren

28 mistro imod vogteren

Dag 6 - mandag

Denne morgen får spillerne besøg af en gruppe på 4 personer, heriblandt pastor Fliins (Du bestemmer deres udseende og deres væremåde), uddannet ved det teologiske fakultet i Berkely, Californien. De er meget mistænksomme overfor heltene, og meget tilbageholdende med at fortælle noget om, hvad de selv vil, hvem de er osv. Omvendt er de meget interesserede i relieffet og ønsker at fotograffere den og tage nogle noter og er meget interesserede i, hvornår heltene er færdige med udgravningen.

Hans reaktion afhænger af, hvorvidt fragment 6, 7 og 8 der er udgravet:

* Ikke alle er udgravet. : Han giver dem besked på at udgrave disse fragmenter så hurtigt som muligt, hvilket de kan vælge at gøre samme dag, uanset, hvad de først havde planlagt, og det bliver de bedt om at fortsætte med den kommende dag. Han efterlader to store vagter, der holder øje med dem, og har i sinde at affotografere glyfferne, når de er blotlagt. Selv fortæller han, at han skal ”på en forretningsrejse”.

* Alle er udgravet. Han taget billeder af det og forlader teamet.

Hvis teamet er meget interesserede og imødekommende, vil han invitere spillerne til at mødes den følgende dag i ”Church of the seventh revelation” i Blackrock (fold kort 22) kortet kan først vendes næste dag. Teamet kan vælge ikke at tage derhen.

Hvis spillerne er meget afvisende eller fjendtlige overfor Dr. Fliins, træk
25 problemer med Dr. Fliins

Onsdag, 8. dag

Dette kort skal vendes umiddelbart efter I har udgravet fragment.et

En spiller bruger en token på at vende det.

Tirsdag, 7. dag

Dette kort skal vendes umiddelbart efter I har udgravet fragment.et

En spiller bruger en token på at vende det.

Dag 7

Hvis spillerne ikke udgraver de relevante felter, eller hvis de kommer op og toppes med vagterne og muligvis uskadelliggør dem, vil først Fliins ringe til dem og true, og om aftenen vil de der ankomme et hold bevæbnede vagter for at likviderer dem. En helt vil blive hårdt såret, hvis de stadigt er ved udgravningen på det tidspunkt.

Hvis heltene uskadelliggør vagterne (Husk at den der dræber en person for første gang i dette spil, falder et niveau ned i vanvid) vil de i deres bil kunne finde indkodet på deres gps adresse til både Collins kontor og Fliins kirke. (Kun hvis de finder på at spørge om det.) De kan nå at opsøge én af de steder. Tag udgangspunkt i kortene, bortset fra at der ikke er nogen i hverken Collins kontor eller Fliins kirke.

Collins kontor: fold kort 7

Fliins kirke: fold kort 22

Man kan også altid tage tilbage til stederne, hvis man har været der.

Begge steder kan man finde oversættelsen af de glyffer, der har været blotlagt om mandagen. (vend straks og gratis kort 46 hvis fragment 6 var blotlagt, 47 hvis fragment 7 var blotlagt og 48 hvis fragment 8 var blotlagt.)

dag 8

Skynder teamet sig afsted for at redde verden fra meget tidligt om morgenen? Hvis ja, vend 50

Begynder teamet at grave, kan de ikke nå det. Vend 70

Udgravningsfragment 1

I forsøget at forstå billedet. Der er nogle træk ved planterne, der klart placerer udgravningen i slutningen af perm-tiden,
Alle spillere præsentere hvad de ved om tiden på baggrund af det, der står i deres personbeskrivelse.

Hjælp teamet med at komme frem til, at der er nogle ting i segmentet som ikke passer:
konturerne stikker ud af materialet.
Størrelseforholdet er forkert. Det er alt for småt.
”forsnening” er i granit.

For det er slet ikke en forstening. Det er en relief. Og denne relief er hugget ud af væsner for 152 mio. år siden. Måske er det endda væsnet i billedet, der er ophavsmanden til relieffet.
Hvis palæontologerne kommer frem til, at det er en relief med den konklusion, at der har eksisteret intelligent liv på jorden på 148 mio. år siden, vil de to af spillere, der har rollespillet at deres verdensforståelse er udfordret skulle vende deres første vanvidskort.

Uanset hvad, Fold kort 40.

Udgravningsfragment 2

Hvis spillerne ikke gennemskuer betydningen af symbolerne skal du ikke hjælpe dem mere end nødvendigt – scenariet kan sagtens fortsætte uden.

Spillerne skal gennemskue følgende, for at vende næste kort:

- 1: Cirklerne henviser til solsystemet, og den tredje planet viser jorden og den 9. er Pluto
- 2: Cirklerne er stjerne tegn.
- 3: Når solen, jorden, pluto og et punkt i stjernehimlen danner en linje, vil der ske noget.

Hvis spillerne erkender dette, tager du **kort 14** (umiddelbart og gratis) og fortsætter.

Hvis spillerne ikke umiddelbart gennemskuer betydningen af segmentet, men senere i spillet indser betydningen, vender du kortet på dette tidspunkt.

Uanset hvad, fold kort 44

Fold

2

Fold

1

Udgravningsfragment 3

At kunne gennemskue disse elementer kræver, at man kender til jordoverfladens form for 250 millioner år siden, den såkaldte Pangea-jord.

Hvis de ikke regner ud, hvad det forestiller, er det ikke en forhindring for historiens udvikling.

Hvis spillerne erkender, at det drejer sig om jorden på et forhistorisk tidspunkt, vil du selvfølgelig med deres fag-baggrund kunne gennemskue, hvad det er. Vend **kort 36** øjeblikkeligt og gratis og læg det frem så alle kan studere det.

Fold uanset hvad kort 43

Udgravningsfragment 4

Hvis nogen af denne eller anden grund genkender symbolet som Azathoth og siger det højt, vil alle der hører det være enige – skønt de ikke ved, hvorfor de er enige. Noget dybt i deres underbevidsthed ved, at det er Azathoth. Denne oplevelse driver en til to personer vanvittige, så de må vende et vanvidskort – du vælger hvem.

Fold uanset hvad **fold 45**

Fold

4

Fold

3

Udgravningsfragment 5:

Hvis nogen af denne eller anden grund genkender symbolet som Nyalarhotep og siger det højt, vil alle der hører det være enige – skønt de ikke ved, hvorfor de er enige. Noget dybt i deres underbevidsthed ved, at det er Nyalarhotep. Denne oplevelse driver op til to personer vanvittig – du vælger hvem.

Fold 34 en sær fornemmelse

Udgravningsfragment 6:

Følgende begivenheder udspiller sig kort før teamet er færdige med at blotlægge fragmentet – din karakter deltager også.
I fornemmer pludseligt noget meget underligt. Du beskriver, hvordan de fornemmer det. Det kan fx være støj, varme, kulde, smerte osv.

Hvad spillerne oplever afhænger af, hvilket niveau af sindsyge de hver i sær er sunket ned i:

Niveau 0: Man kan ikke opleve noget som helst, og påvirkes ikke.

Niveau 1: Man kan fornemme den stærke følelse af usynlige, ur-gamle kræfter, og de synes at kunne fornemme svage skrattende og klikkende lyde. Spilleren synker dybere den i vanviddet EFTER begivenheden.

Spillere der har 2 eller højere niveau i vanvid trækker (gratis) det kort der svarer til deres vanvid og læser hvad der står på det. Hvis flere spillere har samme niveau, må de skiftes til at læse kortet. De må ikke læse højt eller beholde kortet for at huske hvad der stod eller som ”bevis” på at de taler sandt. Læs kortet, giv det evt videre til andre på samme galskabsniveau, så de også kan læse det og læg det til side.

Efter omkring 15 minutter forsvinder stemningen, og teamet står forbløffede tilbage og en samtale om hvad de har oplevet udspiller sig.

Niveau 2: læs kort 37 *Stemmer fra ørkenen: 2. niveau vanvid* .

Niveau 3: læs kort 38 *Stemmer fra ørkenen: 3. niveau vanvid* .

Niveau 4 eller mere: læs kort 39 *Stemmer fra ørkenen: 4. niveau vanvid*

.

Fold

6

Fold

5

Udgravningsfragment 7:

En af jer får et opkald fra jeres overordnede, Thomas Collin, professor i biologi fra Miskantonic University, Arkham, Massachusetts, vil han bede jer komme til hans kontor i en lille by, 50 km fra udgravningen, for at høre om, hvordan jeres arbejde går.

Hvis I vælger at gå imod hans ønske og **ikke** at besøge ham, **vend kort 15.**

Kontoret er fyldt med bøger og andre interessante genstande.

Hvis nogen er opmærksomme på, hvilke bøger, der kan finde, er der mange almindelige bøger om geologi og palæo-biologi. Men der er også andre bøger, der tiltrækker sig spillerens opmærksomhed: Bøger om Zuni og Hopi-religion og mytologi. (Zuni og Hopi er den oprindelige kultur i området) samt andre bøger om pre-colombiansk religion fx aztekerne og mayaerne foruden europæiske mystiske bøger af Emmanuel Swedenborg, Roger Bacon og andre middelalder- og renæssance mystikere.

Endeligt ser spilleren også værket Necronomicon.

Hvis nogen spiller nævner at det ville være godt at undersøge bogen mere, fold kort 20 Necronomicon.)

Endeligt er der en særpræget statuette af en mystisk figur med tre ben og hovedet trukket ud i en tråd.

Mr. Collins er imødekommende og virker også meget ivrig efter at høre mere om udgravningen, men også meget interesseret i arkæologernes velbefindende. Hans interesse er næsten for stor. Han spørger meget ind til ting, der er lidt upassende, fx arkæologernes følelser og drømme. Han taler udenom, hvis nogen spørger ind i necronomicon og figuren.

Vil I fortælle Collins om jeres viden eller vil undlade det?

Fold kort 16 og 17.

Udgravningsfragment 8:

En i gruppen bliver pludseligt psykotisk. Du vælger hvem, men du bør overveje, hvem der har vendt flest vanvidskort. Giv personen dette kort.

Vedkommende ser syner, hører stemmer og har det meget dårligt. Han vil skade sig selv eller andre i gruppen, hvis ikke han fysisk stoppes og muligvis gives antipsykotisk eller hvad man nu har for hånden af narkotika eller sprut.

Rollespil din psykose. Det kan være

- Syner med motiver fra udgravningen, din psykiske tilstand eller andre oplevelser.
- Forfølgelsesvanvid
- Oplevelse af at gruppen konspirerer imod sig.
- Agressiv, selvdestruktiv og

Personen vil ende med i ekstase at tale et umiddelbart uforståeligt sprog, der ikke er skabt for mennesker. Men en person, der har vendt mindst 3 vanvidskort vil opleve noget særligt. **Fold kort 42** – men det kan kun vælges af personer, der har vendt 3. vanvidskort. Hvis ingen er blevet så gale, foldes kortet ikke.

Den psykotiske spiller kan ikke huske, at han har talt på det mærkelige sprog og dermed heller ikke indholdet.

Fold uanset hvad kort 33

Fold

8

Fold

7

Udgravningsfragment 9:

Fold også 49

En af jer har en meget foruroligende drøm. Du vælger hvem, det kan være dig selv.

Hvis du vælger en anden spiller, skal du ikke læse mere nu, men give kortet til den udvalgte spiller.

Du drømmer at du står midt i en by ”af næsten identiske sorte blokke af kyklopiske dimensioner, glatte uden vinduer eller gesimser, men dækket af uhyggelige glyffer.”

Byen henlå i mørke, og over dig skinner stjernerne og du genkender stjernetegnet ”Bjørnevogteren”, men en stjerne skinner kraftigere end de andre med et genkendeligt men også mistrøstigt skær.

Midt på pladsen stod syv søjler i en cirkel. Du bemærker en knirkende, sluprende og klikkende lyd og ser dig omkring. I mørket kan du svagt skimte ni skabninger i den store stjernes lys: Bevingede insektagtige med hoveder som søanemonerne med utallige små tentakler der vrider og vender sig og laver de ujordiske lyde. De står spredt hele vejen rundt om dig i et mønster du ikke kan overskue, herfra hvor du står.

En indskydelse vil have dig til at kigge ned, mens et skrig i din hjernes mest primitive dele fortæller dig, at du drømmer og skal vågne op – ikke kigge ned. Vågne op.

Du kan gratis **vende 10** for at ”se ned” for at fortsætte drømmen.

Eller du kan vælge at vågne op ved ikke at gøre yderligere.

Du må selv bestemme om du vil fortælle de andre om din drøm.

10 Se ned

”Pladsens fliser under ham, var af polerede sten af en fremmedartet og igenkendelig farve og mønster, og fliserne var skåret i bizarre vinklede figurer, der ikke var asymmetriske men baseret på en umenneskelig symmetri, hvis love han ikke kunne forstå.”

I spejlingen af fliserne ser du sig selv – dit hoved et et virvar af tentakler, dine ben er leddelte, tynde og hårde som en edderkops og i silhuet mod stjernerne kan du se dine sorte vinger.

Men det er ikke det, der skræmmer dig. Det er tværtimod noget der tager form bag ved dig: En u-ting, der spreder sig i alle retninger fra en afgrund i universet, en ulovmæssighed der ødelægger alle universets love på sin vej, en forstyrrelse af rumtiden fra før universets skabelse. Den er som et blindt øje omgivet af strålende amorfe fangarme af kaos. I kalder på den: ”Pnath ligg Azathoth ai ai” kan du hører dig selv og de otte andre skabninger messe. Du har kaldt på den, det er din vilje!

Du vågner op med et sæt. Du er lammet. Din hjerne skriger. Dit hjerte banker. Efter nogen minutter kan du tale igen, efter en halv time kan du bevæge dig normalt.

Du må selv bestemme, hvad du fortæller til de andre, men du må ikke vise dem dette kort.

Du falder et niveau i vanvid.

Fold

10

Fold

9

11 – James Cotwick

En grå landrover stopper nær udgravningen. En grinende og jovial mand midt i 50-erne stiger ud og går hen til teamet – i biler sidder en teenager og kigger i sin telefon – åbenbart hans datter, der har fri fra skole.

Rollespil Jim og måske han datter.

Han præsenterer sig Jim og geolog fra Berkeley University, California, men har opholdt sig i næsten 10 år på stillehavsøer som Påskeøerne, Hawaii, hvor han har studeret sammenfald mellem naturkatastrofer – særligt jordskælv, tsunamier og vulkanudbrud - og semantiske skred i kultur og religion. Han er kommet, fordi han vil undersøge jordskælvet – så han ønsker at komme ned til forskydningen og undersøge forholdene nærmere.

Hans datter kommer ud af bilen og begynder at tage selfies af sig selv og landskabet med sin telefon.

Afhængigt af hvordan spillerne opfører sig, vender du gratis et af følgende kort.

12 Imødekommende overfor Cotwick

13 Afvisende eller meget mistroisk opførsel overfor Cotwick

12 Imødekommende overfor Cotwick

Hvis spillerne tillader ham, kalder han på sin datter, som vrangvilligt følger med.

Han undersøger stenarterne, men er ikke meget interesseret i selve forsteningerne. Hvis nogen spørger hvad han tænker om, at det kunne være skabt af intelligent liv, afviser han det grinende, og ser på teamet som var de vanvittige.

Datteren tager en selfie foran forsteningerne, dog uden at være synderligt interesseret.

Spørger man ind til jordskælvene, fortæller han følgende:

Frekvensen af skælvene var meget jævne. De begyndte for ca en måned siden med meget svage rystelser (0,9 på richterskalaen) med 3 timer og 47 minutters mellemrum. Det kulminerede med tre små jordskælv med samme interval, og derefter ingen efterskælv.

Han skal til Guatemala om to dage, hvor der i et døgn nu har været lignende svage, regelmæssige rystelser i et døgn (4 rystelser med præcist 3 timer og 47 minutters mellemrum). Han vil undersøge, hvad det kan være.

Fold

12

Fold

11

13 Afvis James Cotwick

Hvis teamet afviser ham eller han ikke føler sig velkommen, forlader han lidt forbløffet sitet, og kan ikke overtale til at skifte mening.

14 Linjen...

I har regnet ud, at de tidspunkter, hvor solen, jorden, Pluto og et punkt blandt stjernerne danner en linje, er særlige.

Men da stjernerne gennem eoner bevæger sig langsomt i forhold til hinanden, er stjernernes placering meget anderledes end det vi ser i dag.

Det er dog ikke særligt svært at regne ud, hvordan stjernernes placering var for 145 mio år siden, og en opringning til astronomisk institut snart vil fortælle jer at den placering I ser er i retning af stjernen Mekbudah i stjerne tegnet Bjørnevogteren.

Det er heller ikke svært at regne ud, at en sådan linje er meget sjælden – Den vil kun optræde i gennemsnit en gang pr. ca 270.000 år.

Til gengæld vil den optræde næste gang den optræder, er den kommende onsdag, hvilket er 15 dage efter jordskælvet, der blotlagde relieffet og 7 dage efter I ankom og begyndte udgravningen..

(Du må gerne hjælpe spillerne til at finde på at ringe til en astronom-ven på universitetet eller lignende.)

Hvis en spiller erkender, at den næste masseuddøen formentligt vil indfinde i denne situation, skal hun vende et vanvidskort.

Fold

14

Fold

13

15 Mr Collin

Hvis I nægter at tage ind til Mr. Collins, vil der efter nogle timer dukke to store jeep op og seks store, bevæbnede mænd vil tvinge jer væk fra udgravningen, og Mr. Collins vel selv gå ned og studere det. Spillerne kan stritte imod, forsøge at gøre modstand eller andet.

Et udfald kan være at Collins eller en vagt bliver dræbt af en af spillerne. Denne spiller vil gå et niveau ned i vanvid, hvis det er første gang vedkomne slår et menneske ihjel.

Dette vil gøre det meget svært for teamet. Personer de møder vil være meget fjendtlige og skeptiske overfor dem herfra. De må fortælle en meget gennemført løgn. Eller flygte.

16: Fortæl Collins om jeres viden

Collin er åbenbart mere bekendt med sagerne, end spillerne umiddelbart havde forestillet sig. Han kender til begreber som Quetzalcoaltz, Nyalathotep og Azatoth, der åbenbart er ældgamle guder, men han ved ikke hvad det helt dækker over. Han ved også, at deres kræfter er store og destruktive, og at udgravningen kan bringe ham på sporet af fortidens religiøse indsigt.

Han ønsker at arbejde sammen med spillerne om magterne

Fold 18 og 19. Giver arkæologerne udtryk for, at de ønsker at indgå i samarbejde eller ej?

Fold

16

Fold

15

17 Undlad at fortæl Collins om jeres viden

Du vælger Collins reaktion:

Hvis spillerne spiller uvidende, vil han lidt skuffede men høfligt vise dem døren og lade dem gå. Han vil dog bede spillerne om at fokusere på at få udgravet den nederste del af relieffet.

Hvis spillerne omvendt er utroværdige, vil han reagerer voldsomt på deres løgnagtighed. Vend øjeblikkeligt og gratis kort **19 problemer med mr. Collins**.

18: Udtryk interesse for Collins idéer

Mr Collins er meget tilfreds med samarbejdet, men formaner teamet om ikke at fortælle om det til nogen.

Han beder spillerne om at fokusere på at udgrave hvad de forventer er hieroglyffer. .

Han fortæller også, at han vil kontakte ligesindede. Den følgende dag vil teamet få en opringning og teamet bliver inviteret til at mødes med den navnkyndige Dr. Fliins, der har mere forstand på denne verden.

(Fold kort 22. Dette kort kan først vendes den følgende dag.)

Fold

18

Fold

17

19: Problemer Mr. Collins

Ønsker spillerne ikke at følge Collins vilje eller afsløres de i at ville bestjæle ham eller en eller flere udstråler at de er meget skeptiske overfor hans idéer?

Collins siger, at teamet ved for meget, og hvis de ikke vil samarbejde, må han gøre dem stille. Hvis spillerne handler MEGET hurtigt og troværdigt og ydmygt, vil han måske give dem i chancen. (Vend nu gratis og øjeblikkeligt kort 18) – ellers vil der komme eller anden form for håndgemæng og Collins har en pistol i skuffen.

Uanset hvad, vælger du hvad udfaldet bliver i forhold til Collins overlevelse. Men Mr. Collins vil som sit sidste ord hidkalde en Dimensional Shambler – et rovdyr fra det punkt, hvor alle dimensioner mødes. (Du bestemmer hvordan sådan en ser ud, men det kunne være: sort, gennemsigtig, ubestemmelig, flydende, ben der bryder dimensionerne, umuligt at skelne hvor mange arme den har.)

Det lykkes med nød og næppe at flygte fra væsnet, eller at bortmane det, hvis spillerne handler klogt, men en af spillerne bliver hårdt såret. (Du vælger hvem, på baggrund af spillernes handlinger og begivenheder.)

Alle spillere, der er vidne til væsnet, synker et niveau dybere ned i vanviddet.

Hvis du beslutter, at det lykkes at dræbe Mr Collins, vil den person der foretog drabet synke endnu et niveau. (Altså 2 niveauer i alt!)

Hvis de udsletter væsnet og Mr. Collins, kan de tage necronomicon. Fold kort 20.

Uanset hvad, må teamet indse, at situationen strammes. Relevante personer i vil i resten af jeres fortælling kende til Collins død og være meget skeptiske og fjendtlige overfor spillerne.

Den følgende dag vendes Paster Fliins (fold 21), og han er allerede meget vred.

20 Necronomicon

Hvis nogen spiller viser interesse i at stjæle Necronomicon, skal spillerne ligge en plan for, hvordan de gør det, og det lykkes det efter nogen besvær.

Den spiller, der kommer i besiddelse af bogen og skimmer den (han vil selvfølgelig ikke kunne læse hele bogen på så kort tid), vil blive introduceret til en viden, der udfordre hele hans verdensforståelse, så han falder et niveau i vanvid.

Bogen er skrevet af den gale dervish Abdul Alhazred, men denne udgave er en kopi på engelsk, trykt med billige typer på papir og fyldt med diagrammer, symboler, tegninger og marginkommentarer.

Følgende passager kunne være relevante:

”Fra mørkets kilder til tomhedens slugter og fra tomhedens slugter til mørkets kilder priser vi Azathoth, sultanen på universets bund, den blinde der viljeløst lader sine lemmer gribe ud efter eksistens og knuse det. Melodierne fra hans hofs skrigende fløjter føder hvor galskab og gør os til hans vilje. Han som var for alt andet, han hvis manifestation er målet.”

”Jeg har set det krybende kaos, Nyarlathotep, den viljeløses kardinal. Mægtig og vis, prædiker han for sine følgere. Kun den gale bliver ikke gal ved synet af Nyarlathotep, for den der forstår hans vilje er gal.”

”Oh, Nyarlathotep, mægtige herold, bring os den sælsomme glæde, hjælp os at hidkalde Azathoth, så han kan få, hvad han begærer. Vis os porten som en Yoggoth, den 9. planet, hvor hans præster plejer hans tempel og hylder ham.”

”Bring offeret og tributten frem. De ni dansere drejer om de syv nøgler, synger sangene mens de danser, taler ordene fra Yoggoth, som de artikuleres af migo. Synger i kor med Migo. Og Sultanen hører salmerne og drages og manifesterer sig og svælger i opløsning af livet.”

Fold

20

Fold

19

21: Pastor

22 The Church of Jesus Christ of Latter-day Saints

(teamet har muligvis en telefonsamtale, før de besøger kirken)

I Black Rock kører I hen til den bygning som I har fået beskrevet. Det er en nyere kirke. På et skilt ved vejen står der *"The Church of Jesus Christ of Latter-day Saints"*. Det er altså en mormon-kirke. På afstand kan I se en sort bil med matterede vinduer biler stå uden kirken. En mand står på døren af kirken og holder øje, men har endnu ikke set jer.

(Hvis teamet ønsker det kan de vælge at undersøge bilens indhold. Den er låst og man må smadre et vindue for at åbne til kabinen og derefter kan man åbne bagagerummet. Det vil udløse en alarm, som inden længe vil få håndlangere ud på gaden. Det er op til dig, og det lykkes at åbne bilen. I så fald **fold "25 Dr Fliins Bil"**.)

Hvis I går op til kirken, kommer en pastor ud og tager imod jer, og hvis I åbent fortæller om jeres udgravning, vil han præsentere sig som Dr. Fliins og invitere jer indenfor. Kirken ligner en normal amerikansk moderne kirke. Men han lader håndlangerne blive i kirken, og fører jer ned af en tappe og hen af en gang til et større lokale. Midt i lokalet står en statuette at en slags trevlet sort skabning med tre ben og to arme, der strækker sig mod himlen og et hoved der nærmest er trukket ud i en tråd, der strækker sig mod himlen. Den er lavet af et sort, ubestemmeligt metal. Der er en meget ubehagelig stemning i kælderens.

Hvis man sniger sig ind, vend

Hvis alle eller nogen i teamet har fået kolde fødder, og ønsker at forlade steder, siger Dr. Fliins "I kan ikke vende om nu. Følg mig så jeg skal vise jer, hvad der gemmer sig bag virkeligheden". Hvis de alligevel forsøger at flygte eller angribe Dr. Fliins, vend øjeblikkeligt og gratis kort 25.

Hvis man følger Dr. Fliins fold: 23 "Dr. Fliins historie".

Fold

22

Fold

21

23 Dr. Fliins historie

Rollespil at du er Dr. Fliins der fortæller følgende til spillerne: (Du må læse op af nedenstående, men du må endeligt også bygge videre på historien. Du kan næppe fortælle noget forkert, for Fliins kan have forkert viden eller lyve)

En slags gud – en almægtig men viljeløs entitet der befinder sig i centrum af eller udenfor universet og virkeligheden og som kaldes Azathoth vil blive tilkaldt og at hans tilstedeværelse vil være ødelæggende for alt liv, ligesom da hans tilstedeværelse for 252 mio år siden udryddede næsten alt liv.

Ødelæggelsen er ikke en naturkatastrofe eller invasion af væsner fra rummet – det er livets indre forfald: At viljen til liv og angsten for døden forvitrer i alt fra encellede dyr og planter til mennesker. Fliins kalder det at vi finde ”vores sande formål”.

Azathoth har ingen vilje eller bevidsthed, og har ingen glæde af at udslette lev, men med Fliins ord ”svælger han i ødelæggelsen af mange millioner års udvikling og intelligent liv.”

Dr Fliins fortæller også at han og andre ligesindede har en central rolle i denne opgave, men han vil ikke fortælle, hvad der konkret skal foregå. Han fortæller heltene, at de skal affotograffere hieroglyfferne i bunden af relieffet og møde op i lufthavnen på et givent tidspunkt. Hvis de ikke har blotlagt relieffet, skal de bruge et par dage på at gøre det.

Det er ikke så meget jordens undergang som de grundlæggende antagelser om universet og liv, som er skræmmende og ”mindblowing”.

En af teamet kan ikke tillade det nye verdenssyn at tage en plads i hans sind (Du vælger hvem – det må dog ikke være dig selv), mens de øvrige må trække et vanvidskort.

Fold 25 – problemer med Mr. Fliins.

24 Dr. Fliins bil

I bilen finder man forskellige anvendelige ting:

Et maskinpistol og en pistol med lyddæmper.

En mappe med optegnelser og beregninger, bl.a. forsøg på at tolke de hieroglyffer, der findes i bunden af relieffet, afhængigt af, hvor meget spillerne har udgravet. Har spillerne udgravet...

Fragment 6: vend gratis 46

Fragment 7: vend gratis 47

Fragment 8: vend gratis 48

Endeligt ligger der et par avisudklip, **vend øjeblikkeligt og gratis kort 57.**

...men denne begivenhed kan næsten ikke undgå at skabe ballade, vend gratis 25 problemer med dr. Fliins.

Fold

24

Fold

23

25 Problemer med Dr. Fliins

Dr. Fliins siger ”Jeg vil være ærlig: I ved for meget og der er for meget på spil. Derfor er kontrollen med udgravningen overgået til mig. Jeg bliver desværre nød til at afskedige jer, men I kan få dette som kompensation. Han giver hver spiller et bundt med 10000\$.

Der kan komme tumult, og nogen kan komme til skade.

Hvis nogen fra teamet dræber et menneske for første gang i denne historie, vil vedkommende synke ned i galskab.

Fliins kan bruge magi eller tilkalde et monster fra en anden dimension. Du bestemmer, hvordan det ser ud, men følgende begreber kan inspirere: Halvvejs usynlig, ubestemmelig farve, mange øjne, tentakler, skifter form, skrattende, gurglende lyde, tænder, ubegribelig.

Alle der ser det bliver vanvittige og må vende et kort.

Teamet vil uanset hvad overleve, men mindst en (dit valg) vil få en alvorlig såret, der gør at personen vil halte voldsomt resten af historien.

Dr. Fliins bil er efterladt tæt ved. **Fold 24 Fliins bil**, hvis nogen får den ide at snige sig hen til bilen.

Uanset hvad: Spillet nærmer sig sin afslutning. **Vend kort 50**

26 Øjne i ørkenen.

Fold

26

Fold

25

27 imødekommenhed mod vogteren

Hvis teamet er imødekommende, vil personen nærme sig. Hvis nogen spiller optræder fjendtligt eller på anden måde mistænksomt, vil han hurtigt forsvinde igen. (træk øjeblikkeligt og gratis ”mistro mod vogteren og læg dette kort til side.)

Rollespil at du er Señor Unno Tetelchingo.

Personen er Señor Unno Tetelchingo, en shaman og kender zuni-religionens myter. Han har talt med ånder i bjergene, oplevet ting i drømme og hørt fortællinger og formularer fra sine forfædre.

Han er interesseret i at høre, hvad spillerne indtil nu har udgravet og hvad de tolker ud af det. Han er tilfreds, hvad de giver udtryk for, at de ikke har forstået konsekvenserne af relieffen, og forsvinder.

Hvis spillerne er ærlige, venlige og åbner op og fortæller om deres bekymringer, giver Unno udtryk for at ville hjælpe. Han beder dem følge med til et sted, hvor han bor. Han insisterer på, at alle skal med, men der er også noget ubehageligt ved ham..

Afhængigt af hvordan spillerne opfører sig, vend hvis bare en spiller er åbenlyst mistroiske gratis 28 – ellers vend 29.

28 mistro imod vogteren

Teamet kan opføre sig fjendtlig overfor personen, eller de kan forsøge at snige sig ind på ham og fange ham eller de kan lægge en fælde. Alle disse forsøg på at fange hvem det end måtte være vil gå galt, for denne person kender ørkenen meget bedre end teamet. De får dog et glimt af personen, der i sit udseende og påklædning ligner en person fra den oprindelige befolkning i området.

Personen vender ikke tilbage, hvis teamet først en gang har været skeptiske overfor ham.

Hvis teamet forsøger at opsøge de oprindelige folk i landsbyerne i reservatet omkring lejren, vil de ikke kunne finde der person de har set, og blot få den viden, at området de befinder sig i er tabu, da onde ånder lever der. De er generelt ikke gæstfrie overfor teamet. Teamet vil bruge resten af dagen på dette og vil ikke kunne gøre mere denne dag.

Fold

28

Fold

27

29 Señor Unnos hjem

Unno tager teamet med til en hule han bor i i nærheden.

Señor Unno bløder hurtigt op, **hvis han fornemmer at teamet arbejder på at stoppe hvad det så end er, der fremgår af relieffen**

Hvis nogen spiller viser interesse i at det, som relieffens forudsigelse skal blive virkelighed, lukker han dem af, og gelejder dem høfligt ud, og er ikke behjælpelig i forhold til noget derefter.

Hvis nogen spiller virker meget uligevægtig, beder Unno indtrængende denne person om at fortælle alt hvad han føler og tænker. Hvis denne spiller først ærligt og fyldestgørende fortæller om sine tanker, (også de destruktive og uhyggelige ting) må han efterfølgende gratis tage kortet ”**30 bekendelser for señor Unno.**”)

Unno ved ikke meget om det, der fremgår af relieffet, bortset fra at det bekymrer ham meget. Han ved intet om de mennesker, teamet måtte have mødt.

Unno er bekendt med gamle fortællinger og myter fra zuni- og hopi-religionen. Ifølge disse er der gamle ånder i området: ødelæggeren Ashotho og hans sorte shaman. Ashotho har været på jorden før, men er flygtet tilbage til stjernerne, men helten Ix-Balam fik smidt ham tilbage til stjernerne.

Men den sorte shaman vil samle de ni ånder, der vil hidkalde Ashatho igen.

30 Bekendelser for Señor Unno

Spilleren skal virkeligt have klargjort alt, hvad der står på de vanvidskort, spilleren indtil nu har vendt.

Hvis han tanker er været meget destruktive (du vælger), vil det skræmme den person med *mindst* vanvid, så vedkommende skal synke et niveau dybere ned i vanviddet.

Señor Unno Tetelchingo fortæller (Gør det gerne mere dramatisk og mystisk):

Der er onde stemmer i bjergene her, og de giver drømme, følelser og tanker der ikke kommer fra ens egen sjæl og minder der aldrig er sket.

Teamets medlemmer kan finde lidt ro i denne erkendelse, og **alle** må gå et niveau tilbage i deres vanvidskort. Har man fx allerede vendt 3. niveau vanvidskort, må man lægge det tilbage, så det er det 2. niveau vanvidskort der gælder.

Skønt de har denne indsigt, kan de dog ikke abstrahere fra de minder, følelser og tanker der fremgår af deres vanvidskort hverken nu eller ved fremtidige kort – skønt de er velkommen til at minde hinanden om, at det ikke er ”rigtigt”).

Fold

30

Fold

29

31 Blink ved udgravningen

32 Ødelægge relieffet

En eller flere helte kan vælge at ville ødelægge relieffet – I må fx hente sprængstof i Black Rock (vend Black Rock). I er nu ved historiens afslutning

En bil stopper tæt ved udgravningen, og en person træder ud af bilen og småløber nervøst hen imod udgravningen – med et kamera i hånden. *”journalist, The Atlantic”, siger han ”Jeg har hørt om dette spændende relief, og vil skrive en artikel om det – kan jeg lige få lov til at tage et billede?”*

Det er løgn. Personen vil fotografere relieffet, og at billedet vil blive fortolket af folk, der kan tyde tegnene og ved hvad tegningerne henviser til og som ønsker at byde Nyalartotep velkommen.

Uanset om man indser det er løgn, vil et fotografi være katastrofalt.

Hvis udgravningen ikke er færdig, og nogle dele stadig ikke er tydelige, vil der også komme nogle stærke mænd, der kan ”overbevise” teamet om, at de bør færdiggøre udgravningen hurtigst muligt. Det kan ende i vold og skudvekslinger, men teamet må flygte, uden at få ødelagt relieffet, men til gengæld bliver en af spillerne alvorligt såret. (Du vælger hvem.)

Vend 50 afslutning af spillet

Fold

32

Fold

31

33 Black Rock

Heltene kan beslutte at køre til Black Rock, for at hente forsyninger eller lignende.

Der er en lille benzintank, hvor man kan købe benzin, mad, alkohol, våben, medicin, førstehjælp, og hash, hvis man spørger pænt.

Ejeren hedder David Satzo og er en brovtende type. Du vælger resten.

Du vurderer hvad man kan købe og hvor meget hvor meget teamet har råd til.

Hvis nogen ryger hash, vil en af følgende tre ting ske (Du bestemmer):

- 1) Godt trip. Personen der har røget må lægge et vanvidskort tilbage i bunken, hvis vedkomne allerede har vendt et vanvidskort. Personen bliver altså mindre vanvittig.
- 2) Psykose (Se kort 8– og det er ham selv der får psykosen. Man vil dog ikke kunne forstå det fremmede sprog to gange.)
- 3) Vanvid (Personen får et dårligt trip og må vende et til vanvidskort.)

Op til tre personer kan godt ryge hash, men det vil være forskellige virkninger hver gang. Så er der ikke mere hash til salg.

Der sidder nogen og taler. Hvis spillerne søger at tage kontakt med dem, får de ingen interessant viden. Hvis de tilgængæld forsøger at overhøre, hvad de taler om, uden at henvende sig til dem, kan de opsnappe, at de taler bekymret om en særlig kirke i byen kaldet ”Church of the seventh revelation” (**fold kort 22**), hvorom der går sære rygter. Du er fri til at fylde på med rygterne – de kan jo være falske. Men hvis spillerne henvender sig, får de ikke mere at vide.

34 En sær fornemmelse (nat)

Du vågner om natten med en sær fornemmelse. Du beslutter dig at gå ned til udgravningen, hvor fuldmånen hænger over bjergene og omslutter hele området i et sølvagtigt skær. Der er helt stille, men du har en sær fornemmelse af nærvær. Efter at have travet rundt om ruinen i en halv times tid uden at finde noget bemærkelsesværdigt, beslutter du dig for at gå tilbage og sove. Det tager noget tid, før du kan falde i søvn. Der er helt mørkt udenfor

Resten af teamet sover i deres køjer.

Du må selv vælge om du vil fortælle om din gåtur til de andre, men du må ikke vise dem dette kort.

Fold kort 35 lyde (du må ikke selv tage dette kort).

Fold

34

Fold

33

35 lyde

Du vågner op om natten, da der er lyde i skurvognen. En fra teamet, som du genkender i det svage lys, tager sine sko på og forlader skurvognen. Du tænker at vedkommende nok blot skal tisse eller have en smøg, ligger dig for at sove igen – men noget holder dig vågen. Personen kommer ikke tilbage. Da der er gået en halv time, er du ved at blive urolig.

- Måske går du ud af skurvognen og ser personen, der netop er på vej tilbage.
- Måske når personen at vende tilbage til skurvognen, før du kommer så langt?
- Måske udspørger du personen så snart han kommer ind i skurvognen, hvilket givetvis vækker de øvrige i teamet?
- Måske venter du med at udspørge ham til næste morgen?
- Måske går du det foran de andre?
- Måske udspørger du ham privat? (Gå udenfor døren og diskuter hvad I har set.)

37 Stemmer fra ørkenen: 2. niveau vanvid

Du kan utydeligt skimte fire skikkelser på klitten ovenfor udgravningen, sæere skikkelser som ligner de kegleformede væsner der var på det første fragment i udgravningen. Alting er dog gennemsigtigt og uvirkeligt. De svajer og nærmest vinker og klaprer med deres klør, men det er ganske lydløst.

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Måske er det en hallucination i varmen efter de sidste dages oplevelser. Men da du finder ud af, at andre fra teamet har haft lignende eller mere livagtige oplevelser, udfordres din forståelse af virkeligheden og du synker dybere ned i vanviddet (Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.)

Fold

37

Fold

35

38 Stemmer fra ørkenen: 3. niveau vanvid

Du kan utydeligt skimte fire skikkelser på klitten ovenfor udgravningen, sære skikkelser som ligneder de kegleformede væsner. Alting er dog gennemsigtigt. De svajer og nærmest vinker og klaprer med deres klør og laver skrattende og knitrende lyde med deres horn, som om de prøver at forklare jeres noget og i støjen fornemmer du følgende begreber: *fare – Azathoth – 15 – Pluto - Yoggoth*

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Måske er det en hallucination i varmen efter de sidste dages oplevelser. Men da du finder ud af, at andre fra teamet har haft lignende eller mere livagtige oplevelser, udfordres din forståelse af virkeligheden og du synker dybere ned i vanviddet (Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.)

39 Stemmer fra ørkenen: 4. niveau vanvid eller mere

Du kan utydeligt skimte fire skikkelser på klitten ovenfor udgravningen, sære skikkelser som ligneder de kegleformede væsner. Alting er dog gennemsigtigt. De svajer og nærmest vinker og klaprer med deres klør og laver skrattende og knitrende lyde med deres horn, som om de prøver at forklare jeres noget, og til din store overraskelse kan du pludseligt forstå det sprog, der gemmer sig i deres klapren og knitren.

Vi – manifestationen af Det Store Folk har lavet denne relief som en advarsel om de ting der vil komme, og ladet den komme tilsyne 15 dage før katastrofen. En katastrofe der netop havde ramt dem, og siden er kendt som perm-trias-udryddelsen.

Dengang hidkaldte tilhængere af det krybende kaos Nyarlatotep i fællesskab med Migo-racen fra planeten Yoggoth, som I kalder Pluto den sanseløse entitet Azathoth, der kom og svælgede i arters forfald og livets opløsning.

I relieffet har vi lagt spor, som kan hjælpe os med at forhindre katastrofen. Vær opmærksom på, at både jordens overflade og stjernehimlen har ændret sig i løbet af de sidste 252 mio år.

Pludseligt synes der at gå en sky for solen skønt det er en skyfri himmel, og et mørke sænker sig over scenen, en kulde gennemryster dig, og sorte slanger eller orme af en flimrende og forvrænget natur myldrer ned fra himlen mod de kegleformede væsner, der forsøger af afværge angrebene eller flygte. Du forsøger også at flygte, men rammes af noget ondt og besvimer.

Vend et vanvidskort EFTER oplevelsen.

Fold

39

Fold

38

40 Drømmen

En spiller (dit valg – det kan være dig selv) har en foruroligende drøm.

Hvis du vælger, at det ikke er dig som har en drøm, så **stop med at læse nu!**, og giv kortet til den, som drømmer drømmen.

Du står foran en enorm port til en bygning af en meget fremmedartet arkitektur, uden at det dog synes fjendtligt. Du genkender planterne omkring dig som planter fra perm-epoken (290-252 mio år siden). Du hører skratende, hylende og klikkende lyde fra portens mørke. Det kalder på dig men er også skræmmende.

Hvis personen der drømmer vælger at gå ind i drømmen, må denne person trække kortet 41 øjeblikkeligt og gratis og læse det for sig selv.

41 gennem porten

Du træder ind i porten og kommer ind i en gård, hvor væsnet fra udgravningen er med. Det svajer faretruende på en snegleagtige fod. Du fornemmer at væsnet synes at have opsøgt dig og forsøger at kommunikere noget til dig ved hjælp af klapren fra kløer og en slags hyl. Men du forstår selvfølgelig intet, men har dog en opfattelse af, at væsnet ikke ønsker dig noget ondt, men at fortælle dig noget. Men du er ikke helt sikkert.

Med et sænker et mørke sig over gården – væsnet skælver og bevæger sig baglæns væk. Du kigger op i himlen, som er forvandlet til et flimrende, skælvende mørke – fragmenter af tænder, øjne og tentakler tager form, sorte ormeagtige væsner suser ned mod dig. Du vågner.

Du synker et lag dybere ned i vanviddet. (vend et galskabskort.)

Du må selv vælge, om du vil fortælle de andre om din drøm, men du må ikke vende dette kort.

Fold

41

Fold

40

42 det sære sprog

Til din store overraskelse forstår du betydningen af de skræmmende lyde. Personen fremsiger en slags hymne eller salme:

*Til universets mørkeste dybder vi synger til din ære, mægtige
Azathoth, han som svælger i forfaldet, han hvis latter vækker
galskab og hvis sang dræber viljen til liv*

*Til musikken af de sindsløse afguders skrigende musik bringer vi
blodig tribut til Hans trone i universets centrum.*

*Ni skabninger danser hans velkomstdans, baner vejen gennem
den iskolde intethed.*

*Nyalathotep, mørkets herol bringer den sorte glæde via Yoggoth
gennem den iskolde intethed.*

Du falder et niveau ned i vanviddet.

Du må gerne fortælle om din oplevelse, men før du gør det, skal du lægge kortet væk, og fortælle på baggrund af din hukommelse. Du må ikke vise andre dette kort.

43 Forløsning

Denne scene bør rollespilles

To personer (du vælger hvem, og den ene kan være din rolle – men mindst én af dem skal have sunket ned i galskaben) går lidt alsidiges af lejren og den ene (Du bestemmer hvem) fortæller (fyldestgørende og sandfærdigt) om sine tanker og følelser, som de kommer til udtryk i hans galskabskort. *(I praksis bør de fx gå udenfor en dør, hvor de øvrige spillere ikke kan høre, hvad de siger.)*

*Den person der fortæller om sine kvaler, må gå et niveau op i galskab.
Har man fx vendt kort 3, kan man lægge kort 2 tilbage.*

De øvrige personer vil blive tilbage i teamet bagtale de to, der er væk: Er de ikke blevet lidt mærkelige? Kan man stole på dem? Osv.

Fold

43

Fold

42

44 Sammenbrud

Denne scene bør rollespilles

Den anspændte stemning og de mystiske omstændigheder bliver for meget for én i lejren – du vælger hvem, men der skal være en der allerede har vendt mindst ét vanvidskort. Om morgenen, efter at have ligget vågen hele natten, bryder personen sammen, og fortæller hakkende og usammenhængende (men ærligt og fyldetsgørende) om sine tanker og følelser, som det beskriver i galskabskortene.

Hvis hans tanker og følelser er destruktive nok, vil den person, der er mindst gal blive mere gal. (Du vælger om hans tilståelse er frygtelig nok til, om nogen påvirkes. Hvis flere er på samme niveau, vælger du hvem.)

45 taler i søvne

Du vågner og hører, at en af de andre fra teamet taler i søvne og afslører nogle ting fra sin underbevidsthed, som han muligvis ikke en gang selv kender. Du vælger hvem.

I søvne fortæller spilleren, hvordan han dybest inde og fortrængt føler sig. Fortæl spillederen hvem

Fold

45

Fold

44

**"Solen, jorden og afgrunden, der er
Azathoth trone, står i linje.
Yoggoth, der er porten, står i
linjen. Den gamle troldkyndige og
indviede på Yoggoth synger
salmerne. Migo synger salmerne.**

**Fra bunden stiger Azathoth. Vi (?)
frygter hans vilje. Salmens ord er
Pnath ligg Azathoth ai ai gorji,
Yoggoth ai Shub Niggurath, Cwatt
olg gniniyathot azathoth.**

Fold

47

Fold

46

48 oversættelse af fragment 8

De syv søjler på yoggoth og de syv søjler på jorden er i resonans. De gamle under jorden og under havet messer salmerne i deres tålmodige drømme. Azathoth træder ned fra sin trone, ud i universet gennem afgrunden.

49 Sammensværgelse

En anden person i jeres team skræmmer dig, eller også finder du bare personen uudholdelig på grund af dine traumer – muligvis flere personer. Du beslutter dig for sammen med anden person i gruppen, at bagtale vedkommende, hvor du fortæller noget (muligvis løgnagtigt) om den person du ikke bryder sig om. Du kan sige, at det er noget du har hørt personen sige i søvne eller noget som du har set, at vedkomne har skrevet i en dagbog eller lignende.

Fold

49

Fold

48

50 Afslutning

I er på vej væk fra udgravningen imod det sted, hvor I håber på at kunne påvirke jordens skæbne.

Hvor tager I hen for at løse denne opgave?

Hopi-landsby i California? Vend kort 51

Guatemala? Vend kort 52

Miskantonic University? Vend kort 53

Stillehavet ud for påskeøerne? Vend kort 54

51 Hopi-landsby i California?

I begiver jer med stor hast afsted til for at redde verden. Men I har valgt den forkerte vej, og mens I spilder tiden med at køre i den forkerte retning, begynder virkeligheden som I indtil nu har kendt den at bryde sammen.

Vend kort 70 Verdens undergang

52 Guatemala:

Godt valg! Nu er vi kommet til afslutningen på historien, hvor historien er op til jer efter følgende regler:

Den spiller der har mindst tokens får 2 ekstra tokens.

En spiller kan bruge en token på at tage spillederrollen. De øvrige spillere vælger stadig, hvad de vil gøre, men det er den person, der vælger, hvad der lykkes og hvad der ellers sker, og andre personers opførsel.

I fortællingen skal den person, der har spillederrollen sørge for, at der i løbet af hans session sker en af følgende to ting:

- to personer fra teamet synker dybere ned i vanviddet. (inkl den fra teamet, der måtte være blevet morder.)
- En fra teamet bliver dræbt. (En NPC eller anden fra teamet kan være drabsmand. Drabsmanden vil synke et niveau dybere ned i vanviddet.)
- En anden spiller kan når som helst bruge en token på at overtage spillederrollen. Hvis en person er blevet dræbt af den forrige fortæller, kan den person, der har overtaget fortællingen, fortælle at drabet alligevel ikke lykkedes.

Som spilleder skal I lade begivenhederne og udfaldet af dem ske ud fra jeres PC på dette tidspunkt, på baggrund af jeres vanvidsniveau, håber på der sker med verden. (Så hvis personen ønsker at rituallet gennemføres, vil begivenhederne falde ud til fordel for det, og den person der dør, vil være en person som ønsker at afbryde rituallet” I skal undgå at tage det personligt,

Hvis en person dør, kan spilleren stadig tage spillederrollen, hvis hun har flere tokens. Ellers må man læne sig tilbage og nyde fortællingen.

Spillerne kan godt forsøge at dræbe hinandens PC-er, men det er spillederen, der bestemmer om det lykkes.

Historien er ikke slut, før alle tokens er brugt. På dette tidspunkt skal det være klart, om

Eksempel:

Spiller 1 bruger en token på at fortælle historien:

Spiller 2 siger: ”Jeg foreslår vi kører mod Guatemala i vores bil.”

(De øvrige spillere bekræfter. De beslutter sig for at skiftes til at køre.)

Spiller 1: ”Efter mange timers kørsel gennem ørkenen, kommer en blå Renault op på siden af jer. En person med solbriller vinker til jer, at I skal stoppe.”

Spiller 3: Jeg styrer bilen, og sætter farten op.

Spiller 1: De følger efter jer. Manden med solbriller trækker en pistol, og skyder efter bilen. Han rammer spiller 4 tværs gennem hovedet, så han falder død om.”

Spiller 2: (Bruger en token, overtager historien) Ja, det var det der ville være sket, hvis ikke jeg lige havde drejet skarpt af og ned af en lille vej. Bilen med lejemorderen nåede ikke at dreje af, og mens de havde vendt bilen...”

Spiller 5: ”jeg foreslår, vi kører bilen ind bag en gammel garage vi ser ved et lille hus, og i stedet tager den bil der står der.”

Spiller 2: (Der både er spilleder og chauffør.) god idé. Jeg parkerer bilen og snupper den anden. Nøglen sider heldigvis i bilen, som det tit forekommer på landet. Jeg tager en hat fra garagen på, og I andre gemmer jer i bunden af bilen. Det lykkes os at komme frem til vores mål, uden at blive opdaget.

Nu fortsætter historien: Vend kort 56

Fold

52

53 Miskantonic University

I begiver jer med stor hast afsted til for at redde verden. Men I har valgt den forkerte vej, og mens I spilder tiden med at køre i den forkerte retning, begynder virkeligheden som I indtil nu har kendt den at bryde sammen.

Vend kort 70 Verdens undergang

54 Stillehavet ud for påskeøerne

I begiver jer med stor hast afsted til for at redde verden. Men I har valgt den forkerte vej, og mens I spilder tiden med at køre i den forkerte retning, begynder virkeligheden som I indtil nu har kendt den at bryde sammen.

Vend kort 70 Verdens undergang

Fold

54

Fold

53

56 Rejsen til Guatemala

Du eller nogen andre undersøger i guatemalanske aviser, hvor præcist i Guatemala begivenhederne vil tage fart.

Vend øjeblikkeligt og gratis **57 Guatemala i Aviserne**.

Der er 3000 km vej og daglige fly mellem San Fransisco Airport og Guatemala City Airport. Måske har nogen en hurtig bil eller bruger et af brandvagternes fly, som kan findes i Black Rock? Men bliver de forfulgt og hvordan vil de psykisk skrøbelige personer opføre sig?

En spiller bør bruge en token på at fortælle om en begivenhed på vej til Guatemala. Denne begivenhed vil skræmme 1-2 personer så de må vende et vanvidskort. Den person der har brugt en token må bestemme hvad der sker.

Når I har overstået rejsen og I ankommer til Dos Pilas netop sol solen er ved at gå ned...

vend kort 58

57 Guatemala i Aviserne

To artikler om Dos Pilas fra aktuelle aviser (på spansk):

Arkæolog forsvundet ved ruinerne Dos Pilas i Guatemala.

Prensa Libre, 15. august, 2021.

Pedro Santonio, 59, er sporløst forsvundet fra det arkæologisk sted Dos Pilas i det vestlige Guatemala for to dage siden.

Gartnere og assistenter er alle blevet afhørt af politiet, men uden at det ifølge vores kilder har bragt politiet nærmere en opklaring. De fortæller, at Señor Santonio gik af stien fra ruinerne til den nærmeste landsby Sayaxché, der ligger 4 km væk. Men han vendte aldrig tilbage til sin bil, han havde efterladt der.

Dos Pilas ligger i Guatemalas vestlige regnskov, og på trods af dens betragtelige størrelse og templernes kvalitet, er der ikke for alvor forsket i tempelkomplektets historie, politiske rolle eller religiøse funktion.

Dette skyldes tildels nogle uheldige episoder, hvor de forskere der har vist størst interesse i templerne er døde.

Det har heller ikke gjort opgaven nemmere, at lokale betragter templerne som forbandede, og ikke kun har nægtet at hjælpe med arbejdet, men også har forsøgt at sabotere forskningen...

Jordskælv ved Sayaxche, Petén.

El Periódico, 8. september 2021

I går blev Sayaxché ramt af en større jordskælv der målte 5,7 på richterskalaen – efter fuldt af 4 mindre efterskælv. Der meldes ikke om nogen døde eller alvorligt tilskadekomne, ligesom der har været meget begrænsede materielle skader...

Fold

57

Fold

56

58 ritualet ved Dos Pilas

Solen er gået ned og man begynder at kunne se stjernerne. Junglen er hed og fugtig og gennem lyden af brøleaber og cikader kan I høre den rytmiske trommen og messen fra ruinerne.

Vend øjeblikkeligt og gratis kort 59 og kig på det sammen.

Midt i tempelkomplekset rejser to pyramider sig med en plads mellem sig. Langs pladsens sider og på pyramidens hjørner står med påfaldende symmetri fakler og de giver sammen med månen det eneste lys over pladsen. Tilbedere i hundredevis står langs udenfor pladsen og observerer i stilhed ritualet.

Enkelte vagter med maskinepistoler holder vagt og kigger ud i regnskovens mørke.

Midt på pladsen står 7 steler i en rundkreds. I ved fra kortet over tempelkomplekset, at der kun burde være to søjler, så fem af søjlerne er kommet for nyligt.

Inde på pladsen står 9 personer i røde dragter og stirer nattehimlen, mens de messer.

På toppen af hver ruin står en person i en blå kutte og kigger ud over pladsen – den ene er givetvis Dr. Fliins. I hænderne holder han en sort genstand – måske en statuette.

Men hvad vil I egentligt? Tag en diskussion eller afstemning om, hvorvidt I egentligt ønsker at afbryde eller deltage i ritualet. Dette kan udvikle sig til slagsmål eller det der er værre, og muligvis flere vanvidskort skal vendes...

hvis I vil forsøge at forhindre ritualets gennemførelse, må I vælge én af følgende ting, som I beslutter jer for at gøre:

Ødelægger symmetrien i faklerne, vend 60

Forstyrrer de 9 messende personer, vend 61

Forstyrrer de to personer i blå kutter, vend 62

Ødelægge en af de syv søjler, vend 63

60 Ødelægger symmetrien i faklerne

Måske lykkedes det jer, måske bliver I skudt i forsøget. Men uanset hvad, var det ikke det, der skulle til for at forhindre hidkaldelsen af Azathoth.

Fortæl hvordan det gik og derefter...

Vend kort 71

Fold

60

Fold

58

61 Forstyrrer de 9 messende personer

I formår af forhindre de 9 messende i at opretholde deres ritual i tilstrækkelig lang tid til at ritualet mislykkedes. Fortæl hvordan I gjorde det, og hvordan én af jer heltemodigt døde i forsøget.

Vend derefter kort 72

62 Forstyrrer de to personer i blå kutter.

Måske lykkedes det jer, måske bliver I skudt i forsøget. Men uanset hvad, var det ikke det, der skulle til for at forhindre hidkaldelsen af Azathoth.

Fortæl hvordan det lykkedes for jer og...

Vend kort 71

Fold

62

Fold

61

63 Ødelægge søjlerne

Det virker faktisk. Men det var ikke det nemmeste valg, og det kræver jeres samlede indsats.

Hvis to af jer er blevet såret i løbet af denne fortælling, vil det på en eller anden måde forhindre jer i at lykkes med jeres mission. Fortæl hvordan det går galt og vend kort 71

Hvis ingen eller kun en er blevet såret, lykkes det faktisk for jer på forunderlig vis at få spræng eller knækket én af søjlerne. Men to af jer vil dø i forsøget.

Fortæl historien om hvordan det lykkes og hvem der dør og hvordan, og vend derefter kort 72

70 Jorden går under

Læs følgende op, men digt gerne mere på:

Det første i bemærker er den mærkelige knurrende torden fra himlen og de grågrønne skyer der samler sig.

Folk er fjendtlige, hvis ikke ligefrem voldelige eller galer. Mange har mistet sprog, andre en af deres sanser.

En skabning tager form fra et sort lyn. Trebenet vakler den over kloden. Al liv forvrænges – selve viljen til at leve perverteres. Dyr dør, fordi de hader liv. De dræber deres yngel og lader deres æg ligge i reden. De prikker hul på æg og lader dem fryse ihjel. Grene vrider sig selv rundt til de sprænges og går ud. Blomstre nægter at åbne sig.

og overalt spreder den vanvid. Nyalatotep.

Forrådnelsen går hurtigt og efterlader væv fra dyr og planter som sorte stinkende slim.

Afguder fra jordens indre og havets bund rejser sig, og vandrer igen på jordens overflade, citerende dystre formularer og blasfemiske salmer.

Azathoth svælger i arters livets endeligt. Gudens skingrende knurren knuser al lyd. Han giver sig god tid og torterer livet i gennem tusindvis af år, så det ender som en blasfemisk perverteret parodi på sig selv før det endeligt går helt i opløsning og efterlader kloden øde og død, og Azathoth vender tilbage til sin trone i universets centrum

Fold

70

Fold

63

71 Ritualet gennemføres.

Læs følgende op, men digt gerne mere på:

Skyerne samles og bliver mørkere, indtil de krummes sammen i et sort hul, der hænger et ubestemmeligt sted i himlen. En lyd der spontant fortolkes som en slags tilfreds stønnen fylder luften overalt på kloden. Kultisterne skriger af ophidset forløsning, skraldgriner af tidens slutning – Så gribes de af halv ekstase, halv rædsel, da de skifter til deres nye form.

Alle gribes af vanvittig rasen: Jeres tænder skal bide. I overfalder liv og bider i det, og hvis I ikke kan finde noget liv, bider I i jer selv. Måske tager i også en ny form? Har i været loyale mod Azathoth? Er det for sent?

En skabning tager form fra et sort lyn. Trebenet vakler den over kloden. Al liv forvrænges – selve viljen til at leve perverteres. Dyr dør, fordi de hader liv. De dræber deres yngel og lader deres æg ligge i reden. De prikker hul på æg og lader dem fryse ihjel. Grene vrider sig selv rundt til de sprænges og går ud. Blomstre nægter at åbne sig.

og overalt spreder den vanvid. Nyalatotep.

Forrådnelsen går hurtigt og efterlader væv fra dyr og planter som sorte stinkende slim.

Afguder fra jordens indre og havets bund rejser sig, og vandrer igen på jordens overflade, citerende dystre formularer og blasfemiske salmer.

Azathoth svælger i arters livets endeligt. Gudens skingrende knurren knuser al lyd. Han giver sig god tid og torterer livet i gennem tusindvis af år, så det ender som en blasfemisk perverteret parodi på sig selv før det endeligt går helt i opløsning og efterlader kloden øde og død, og Azathoth vender tilbage til sin trone i universets centrum.

72 Ritualet afbrydes eller søjlerne nedbrydes

Læs følgende op, men digt gerne mere på:

De overlevende kultister er rasende og forbløffede. Deres blik er blankt som hvis de lige var vågnet fra en rus. Deres kroppe skælver af kosmisk vrede.

Enkelte trækker deres pistoler og stikker dem ind i munden og fyrer af. Andre kigger sig omkring for at forstå hvad der er sket og for at nogen skal fortælle dem, hvad de skal gøre.

De sorte skyer rumler med skrigende torden. Grønne lyn farer frem og tilbage over himlen.

Jorden skælver og træerne knirker. De syv søjler vrider og drejer sig og skruer sig ned i jorden igen med umenneskelige skrig, efterladende dybe sorte brønde. Nogle af kultisterne springer efter dem. Andre får øje på jer. I løber. De skyder. Maskinepistoler. Kuglerne gennemborer junglens stammer foran og bag jer. Kommer I væk i sikker?

(Hver af jer fortæller på skift jeres skæbne.)

Solen bryder frem gennem skyerne, og verden fortsætter, som om intet er hændt, i tilfreds uvidenhed om den skæbne, der truede.

Fold

72

Fold

71