

Udgravning

34°32'20.0"N 108°54'10.4"W

Et lovecraftian cosmic horrorscenarie af Morten Hansen

Indholdsfortegnelse

Spillels mekanisme.....	1
Mekanisme som kun spillereden bør læse:	3
Kalender:.....	5
Dag 1: Onsdag, 14. september.....	5
Dag 2: Torsdag, 15. september	5
Dag 3: Fredag, 16. september.....	6
Dag 4: Lørdag, 17. september.....	7
Dag 5: Søndag, 18 september.....	9
Dag 6: Mandag, 19. september.....	12
Dag 7: Tirsdag, 20. september.....	14
Dag 8: Onsdag, 21. september.....	15
Udgravningen.....	16
Udgravningsfragment 1	16
Udgravningsfragment 2.....	16
Udgravningsfragment 3.....	17
Udgravningsfragment 4.....	17
Udgravningsfragment 5:	18
Udgravningsfragment 6:	18
Udgravningsfragment 7:.....	19
Udgravningsfragment 8:.....	19
Udgravningsfragment 9.....	20
Afslutning:	20
Finale 1: Ritualet gennemføres:	22
Finale 2: Ritualet afbrydes af teamet:.....	22

I er arkæologer og beskæftiger jer i fællesskab med en udgravning af en klippevæg, der er blevet synligt som konsekvens af en et jordskælv i Zuni-ørkenen i New Mexico. I disse knastørre, umenneskelige omgivelser og i en stegende hede, er der efter et jordskælv dukket nogle klippevægge op, som stammer fra slutningen af Permtiden, og som har vækket interessen blandt afdelingen for palæontologi på Houston University i Texas, og i palæontologer med speciale i denne periode er blevet sendt ud for at foretage udgravningen.

I befinder jer 37 km fra den nærmeste flække, Black Rock, hvorfra I henter jeres fornødenheder af vand, mad og udstyr, og hvor jeres lokale chef Mr James Collin har sit kontor. På stedet har I en skurvogn med det relevante, samt en firehjulstrækker med plads til jer alle og nødvendige redskaber.

Spillets mekanisme

Både spilleren og spilleren kan læse følgende, eller spilleren kan gennemgå det med spillerne.

Omdrejningspunktet for spillet er udgravningen, dvs. lerpladen, der altså skal forstås som en cirka 2 meter høj og tre meter bred del af en granitklippevæg, der er blevet synlig efter et jordskælv, og hvad spillerne kan tolke ud af den, samt begivenheder der udfolder sig i løbet af de dage der går. Hver dag udgraver spillerne et fragment, og diskuterer, hvad de finder ud af. Derefter kan der ske forskellige ting: Mennesker kommer på besøg, spillerne har oplevelser eller en forbløffende adfærd. Men det bør være samspillet mellem spillerne og deres samtaler om, hvad der sker omkring dem, der er centralt i historien.

Spilleren deltager først og fremmest som den temmelig overfladiske Ann Richardson. Ann (Spilleren) fungerer som smøreolie og kompas for at holde historien på ret spor. Det er vigtigt, at spillerne ved, at hun ingen rolle har i historien. Hvis spilleren gerne vil sige noget, bør det være gennem hende. Så hvis hun siger: ”Se nu kommer

der nogle mennesker. Pudsigt at de har militæruniformer på, og er bevæbnede med maskinegeværer.” Er det altså for så vidt muligt at undgå, at en alvidende gm-fortæller siger ”Tre mænd i militæruniformer kommer hen imod jer” og dermed gøre det naturligt at afvikle scenariet som en dialog mellem spillerne.

Spillederen vil også tage rollen som de andre NPC'er der måtte være.

Galskab: Teamet vil i løbet af spillet blive udfordret på deres verdensforståelse, hvilket vil gøre dem vanvittige. Når det sker, skal teamet vende det næste kort i deres galskabskort og læse det. Så først gang man rammes af galskab, skal man vende kort 1 osv. Du vil altid få at vide, når du rammes af galskab. Det er ikke noget I selv skal vurdere.

Vanviddet i jeres kort vil langsom åbne nye vinkler på jeres syn på tilværelsen, der også vil påvirke jeres mål i spillet. Du bør lade de sympatier følelser og tanker der præsenteres i kortene skinne igennem i dit syn på og din samtale med de øvrige spillere, og du kan også forsøge at skabe uvilje mod en person. Men teamet bør holde sammen og ikke direkte angribe hinanden, ligesom galskaben ikke skal forhindre historiens udvikling.

Spillerne kan synke til et niveau af galskab, der umiddelbart burde gøre arbejdet i udgravningen og den historie der udspiller sig til noget som de aktivt burde modarbejde eller sabotere. Det ville dog ødelægge fortællingen. Spillerne skal altså ”spille med” på historien og arbejde sammen med de andre, men de kan jo have en mere destruktiv bagtanke med samarbejdet.

Ved historiens afslutning, vil karaktererne dog få mulighed for, at få deres sande vilje igennem.

Udover de fire personlige galskabskort hver spiller har, er der otte galskabskort, der ikke er knyttet til en person og som ikke har noget nummer. Hvis man rammes af vanvid, udover de fire kort man har,

skal man trække et af de otte kort. Hvis man endnu engang udsættes for vanvid, lægger man det sidste vanvidskort man trak ned, blander bunken og trækker et nyt – eller om muligt det samme.

Handouts:

I mange scener vil enkelte af karaktererne have oplevelser eller følelser. I så tilfælde vil vedkommende få udleveret en handout, som instruerer spilleren i hvordan personen føler eller sanser eller dennes adfærd, samt instrukser om den følgende scene. Spilleren kan i den sammenhæng godt blive bedt om at optræde på en særlig måde, fx skælde en anden karakter ud. Det er fedt, hvis man kan skuespille denne begivenhed, men hvis man finder det grænse overskridende, er det ingen skam at gøre det i 3. person. Fx ”Phillip bliver pludseligt meget vred og begynder at skælde Martha ud, og klage over, at hun ikke har gjort arbejdet på udgravningen ordenligt.”

Man må aldrig vise hverken sine galskabskort eller handout til de andre spillere. Man må heller ikke beholde sine handouts, så man må forsøge at huske, hvad der står på. Dette skal bidrage til den udflydende, paranoide og vanvittige stemning, der breder sig ved udgravningen.

I enkelte tilfælde fremgår af det tydeligt af handoutene, at man gerne må beholde og vise dem til de øvrige spillere.

Mekanisme som kun spillereden bør læse:

Igennem hele fortællingen bør du spille rollen som enten Ann eller de øvrige NPC'er, for at få historien til at foregå som en samtale mellem teamet. Så længe teamet selv holder dialogen i gang, bør du holde lav profil, men hvis det går i stå. Nogle steder kan det dog være nødvendigt, at du påtager dig en alvidende spillered og fx beskriver Collins kontor.

Gennem hele historien, bør du minde teamet om, at de er alene midt i den knastørre og livløse ørkenen, langt fra andre mennesker. Himlen er konstant skyfri. Om solens stråler er brændende, og ved middagstid står den i zenit og er næsten uudholdelig. Om natten lyser månen op og lægger et mystisk sølvskær over ørkenen, og der er fuldstændigt stjerneklart.

Der er støv og sand overalt. Bortset fra vinden og cikaderne, er der helt stille.

Lyde: Søg fx ”sound desert wind cicada”

<https://www.youtube.com/watch?v=lSy-jyBJ2aE>

Indledning:

Teamet er netop samlet for at begynde udgravningen, og du foreslår at de begynder med en navnerunde, så I kan lære hinanden at kende. Du begynder:

Du er en forskningssekretær, Ann Richardson der ofte opholder dig blandt forskerne, men ofte er du også væk i forskellige praktiske ærinder, der dog aldrig er mistænkelige. Du er en ganske almindelig kontoruddannet fra en ganske almindelige lille storby i USA, fra en gennemsnitlig hvid middelklassefamilie uden nogen form for traumer og ingen anden interesse i denne udgravning end at tjene lidt penge, få lidt sol og hygge dig.

Derefter beder du spillerne på skift fortælle hvem de er i følgende

rækkefølge. Hvis de ikke selv kommer ind på det, så spørg ind til følgende:

Martha Conroy: Hendes familie.

Kenneth Paxton: Spørg IKKE ind til noget, men lyt til, hvad han siger.

Mike Jones: Hvor han er vokset op.

Phillip Olson: Spørg ind til, hvad han lavede før han fik job her.

Miguel Valez: Ignorer ham. Når Phillip har er færdig, så bare sig. ”Nå, men I må vel også i gang med udgravningen.”

Forløb:

Spillereden har to sæt ting, at holde styr på: Kalenderen og fragmenterne. I kalenderen fremgår det, hvilke begivenheder der sker hver dag. Hver dag kan teamet også nå at udgrave et fragment af udgravningen. De må dog kun uddrage dele, som støder op til dele, de allerede har udgravet. Spillereden begynder med at se på dagens begivenheder: De fleste dage begynder med at teamet udgraver et fragment. Spillereden læser også det kort, der er tilsvarende fragmentet. På baggrund af de to kort, vil der følge nogle begivenheder eller erkendelser, der fremgår af kortene, og du sørger for, at de sker i en rækkefølge, der giver mening.

Det er vigtigt, at man sagtens kan gennemføre historien, uden at se alle spor, ligesom spillerne jo heller ikke når at udgrave alle fragmenterne. Så hvis teamet ikke får alle informationer fra Collins eller ikke fanger drengen ved udgravningen, er det intet problem! Tværtimod kan det være med til at give spillerne den der irriterende fornemmelse af, at de mangler noget og at de burde have gjort noget anderledes.

Sammenhold og stridigheder:

I hver persons karakter og særligt i deres galskabskort vil der være mange forhold, der gør deres relationer meget besværlige. Dette bør komme til udtryk i spydige bemærkninger, mistro og skænderier. Men det er vigtigt, at de trods det bliver ved med at arbejde videre med udgravningen og på sigt med at opklare hvad der sker, og i sidste opsøge ritualer der hidkalder Azathoth. Hvis en spiller begynder at sabotere deres opgave eller modarbejde de øvrige spillere, så kan du evt. tage spilleren til side og forklare, at han karakter holder lidt igen med sine holdninger, fordi at karakteren håber at opsøge begivenheden, ikke for at forhindre den, men for at bidrage til hidkaldelsen, og at han nok skal få chancen for at få sin vilje i sidste øjeblik.

Actionbegivenheder:

Der er ikke meget action med uforudsigelige handlinger i dette spil. Men når det er tilfældet, foregår det på den måde, at man i forvejen beslutter ved, hvad udfaldet er, og derefter improviserer en historie om, hvordan det skete.

Fx kan der står: ”Mødet udvikler sig til slagsmål, hvor teamet lykkedes at med at få fjende til at flygte, efter I har dræbt en af dem. Men i forsøget er der en af spillerne, der må flygte og en der bliver blive vanvittig.” Hvem der bliver vanvittig og såres afgøres nemt ved afstemningskortene. Hver spiller bruger derefter de små afstemningskort til at beslutte, hvem de mener skal rammes, afhængig af deres karakters holdninger og følelser, ofte i kraft af deres galskabskort. Spillerne må ikke diskutere deres holdninger, før de ”stemmer”.

Spillerne skriver ”G” ud for den de mener skal rammes af galskab og ”S” ud for den der skal blive hårdt såret og ”D” ud for den der skal dø. Man må kun skrive et bogstav ved hver.

Hvis udfaldet er at fx to personer bliver gale, så skal hver spiller blot

skrive et G, og de to der har fået flest, vil blive gale.

Spillederen tæller hurtigt op, hvem der har flest stemmer, og den udvalgte rammes så.

Hvis det er lige udpeger spillederen en spiller, der skal beslutte, hvem af de, der har flest stemmer, der skal rammes.

Derefter vil spillederen så digte begivenhederne frem, sammen med spillerne. Det kan gøres på 10 sekunder eller det kan tage minutter. Det er nok fornuftigt at bruge den klassiske distranceret GM-rolle her.

Kalender:

Dag 1: Onsdag, 14. september

Følgende sker efter udgravningen af fragmentet og diskussionen af, hvad der sker.

Jeres chef Thomas Collins ringer for at høre hvordan det går.

(professor i kemisk biologi med fokus tidligste evolutionære udviklingsspring, færdiguddannet i 1987 ved Miskantonic University, siden professor i Austin, Tx, og nu kontor i Black Rock.)

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

Collins er meget interesseret i at høre, hvad hans medarbejdere har fundet ud af. Han griner selvfølgelig 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 der ligner tekst eller hieroglyffer. Så griner han over sit mærkelige spørgsmål og siger at det var en vittighed.

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

Dag 2: Torsdag, 15. september

Følgende sker om natten efter udgravningen og andre aktiviteter den dag, men evt. før drømme.

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

Al form for støjende og uforsigtig adfærd 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. (Mindst to i gruppen rammes af galskab. Mest sandsynligt ham der stod nærmest den unge mand eller ham der har talt mest med ham.)

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 teamet kan gøre noget for at forfølge bilen. Hvis teamet spørger, kan de ikke nå at se nummerpladen.

Dag 3: Fredag, 16. september

James Cotwick og datteren er et falsk spor i historien. Han har ikke noget med historien at gøre, og hans funktion er at skabe lidt forvirring og usikkerhed. Hans viden og jordskælv i Guatemala kan være en hjælp, men er en nødvendighed for historiens udvikling.

Hvis teamet kommer til at støde Cotwick fra sig, så han kører sin vej og de er nervøse for, at der er noget de er gået glip af, er det super.

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 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.

På dette tidspunkt skal du vurdere, om teamet er modvillige overfor Cotwick. I så fald bliver han også lidt mopset og kører igen, med et ”good bye – det kan være jeg kigger forbi en anden dag, og tager donuts med.”

Hvis teamet er imødekommende, går han ned og kigger lidt på udgravningen, og får den vrangvillige datter 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. Hun hører høj pop på sin telefon, uden at tage hensyn til andre. (gør det evt., fx Dua Lipa).

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.

Derefter kører han.

Hvis teamet ønsker det, får de hans nummer. Hvis de ringer til ham, vil han fra om mandagen være i Guatemala, hvor han fortæller, at han står ved en ruin og har mødt nogle andre, og om han lige kan ringe tilbage om 2 minutter. Han ringer aldrig tilbage og svarer ikke på flere opkald.

Dag 4: Lørdag, 17. september

En af jer får et opkald fra jeres overordnede, Mr. Collin, professor i biologi fra Miskantonic University, Arkham, Massachusetts, med speciale i den tidligste evolutionære udvikling. Han vil bede jer komme til hans kontor i Black Rock, 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 vil det skabe stor uvilje, der vil sætte sit spor på spillet, fx Fliins tilgang til teamet.

Teamet standser muligvis på Benzintanken for at tanke op, før eller efter mødet. (Ann kan foreslå det. - Se Black Rock, dag 5.)

Kontoret er fyldt med bøger og andre interessante genstande.

Hvis nogen siger, at deres karakter er særlig opmærksom på værkerne, 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 (Handout dag 4). Teamet kan ikke i den givne situation tilrage sig bogen uset, men de kan måske senere eller på vej ud?

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.

Collins reaktion afhænger af, hvordan teamet reagerer på hans spørgsmål:

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 teamet om at fokusere på at udgrave hvad de forventer er hieroglyffer.

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

Undlad at fortæl Collins om jeres viden

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

Hvis teamet omvendt er utroværdige, vil han reagerer voldsomt på deres løgnagtighed, og der vil opstå problemer:

Problemer med Mr. Collins

Følgende udfald af mødet er ganske muligt, men det er ikke at foretrække i forhold til historiens udvikling.

Ønsker teamet 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 eller opstår der på anden måde problemer, kan følgende ske:

Collins siger, at teamet ved for meget, og hvis de ikke vil samarbejde, må han gøre dem stille. Hvis teamet handler MEGET hurtigt og troværdigt og ydmygt, vil han måske give dem i chancen til, men i resten af scenariet være meget mistænkelig.

Er uoverensstemmelserne mellem teamet og Collins større, skælder han dem ud, og fortæller dem, at han er chefen og hvis de ikke følger hans ordrer, bliver de fyret! De skal gå tilbage og fortsætte udgravningen, og de skal gå efter de steder, hvor der er noget der ligner hieroglyffer. Byt rundt på dag 5 og 6, så Fliins kommer forbi den følgende dag med 4 bøller.

Ellers vil der komme eller anden form for håndgemæng.

Følgende er en actionscene. Spillerne skal stemme om, hvem af dem der bliver hårdt såret. Afhængigt af spillernes beslutning, vælger du hvad udfaldet bliver i forhold til Collins overlevelse, men det er ikke utænkeligt at teamet driver Mr. Collins på flugt, sårer ham alvorligt eller dræber ham. 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 lemmer den har.)

Det lykkes med nød og næppe at flygte fra væsnet, eller at bortmane det, hvis teamet handler klogt.

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!)

De kan tage Necronomicon på vej ud af huset (Handout dag 4). De kan også hente den senere.

Uanset hvad, må teamet indse, at situationen strammes. Relevante personer i vil i resten af jeres fortælling kende til Collins død.

Allerede samme aften kommer Pastor Fliins, og han er allerede meget vred, og mistænker teamet for at have noget med mordet på Collins at gøre. Men det burde de kunne tale sig ud af.

Dag 5: Søndag, 18 september.

Udover udgravningen sker der noget både eftermiddag og aften.

Hvis spillet har trukket ud, (Dvs hvis der er mindre end en time tilbage, inden I bør have afsluttet spillet) så spring besøget i Black Rock over – det mest en lidt sjov intermezzo, der måske kan være en smutvej til Fliins.

Eftermiddag: Black rock

Efter dagens gravearbejde, siger Ann. ”Det ser ud til, at vi er ved at løbe tør for toiletpapir og øl. Er der andet vi mangler? Jeg tænker at smutte til Blackrock. Er der nogen der vil med?”

Der er en lille benzintank, der lugter af benzon, sved og pot, hvor man kan købe benzin, dåsemad, alkohol, våben, medicin, førstehjælp, værktøj, bibler, porno og andet som befolkningen i ørkenen og de tilrejsende minearbejdere kan have glæde af. Og pot, hvis man spørger pænt.

Ejeren hedder David Satzo og er en brovtende type, der aldrig har hørt om god kundepleje.

Hvis nogen ryger pot, 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 Fragment 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.

Udenfor tanken i skyggen af en slidt parasol sidder tre mænd og drikker kaffe af plastikkrus og taler sammen, den ene er bevæbnet med en . . . Hvis teamet søger at tage kontakt med dem, får de ingen interessant viden. Hvis de tilgængelig 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”, hvorom der går sære rygter. Noget med at kun ganske få i byen bruger den kirke, og der tiltider kommer folk udenbysfra, men sjældent om søndagen. Og pastoren man sjældent ser, men som er upåklageligt klædt og høflig og smillende. Du er fri til at fylde på med rygterne – de kan jo være falske. Men så snart teamet henvender sig, klapper de gamle mænd i og får de ikke mere at vide.

Church of the seventh revelation dukker ikke op i google maps eller i google i det hele taget. Men hvis man vil spørge om vej, er der fire personer at vælge imellem, med følgende reaktioner:

Teenage-pige med jeans og stram t-shirt hvor der står ”don't look”: Nøh, ligner jeg en der ved det? Der er en kirke til højre neden om hjørnet. Men den hedder vist ikke det.

Mand i 40-erne i hvid skjorte og jakkesæt, velfriseret:

”Ja, nu skal jeg vise jer hvor.” på vejen spørger han ind til, hvem de er og hvor de har hørt om kirken, og hvorfor de vil i kirken. Efter ti minutters gang siger han: ”Det er lige derhenne i nr. 35”. Når teamet er udenfor hørevidde, tager han sin telefon og mens han kigge mistænksomt efter teamet, ringer han til Paster Fliins og fortæller, at der kommer nogen til kirken.

Skraldemand i 50-erne, rynket og langsomme bevægelser:

Jo, den kender jeg da. Jeg går forbi på min rute hver dag. I skal gå hen for enden af vejen, til højre . . . Det er en ganske almindelig dør med en lille bronzeplade, der fortæller, at der er en kirke. Jeg ser kun meget sjældent folk gå der, og de har heller aldrig noget affald. God dag.

En latino i arbejdstøj og værktøjsbælte, og en t-shirt, hvor der står "Me ♥ Mexico DC", men tydeligt beruset, der sidder i skyggen med en flaske:

"Fuck, ja det ved jeg. Det koster 100\$ så skal jeg vise jer det." Siger han på meget spansk. (Han kan ikke engelsk, for han er kommet til byen som illegal arbejdskraft for 2 uger siden.) Han vil have pengene på forhånd. Han fører teamet ind i et latino kvarter, og løber pludseligt og meget adræt sin vej med pengene. Hvis man følger efter ham, råber kan "hey, gringo-racisterne vil tæske mig!!" og mange latinoer kommer ud og ser truende. Teamet rykker.

Hvis teamet følger teenage-pigens eller latinoen, finder de intet, og når de kommer tilbage, vil de øvrige være gået, og de vil ikke finde andre, der kan fortælle noget.

Hvis de taler med Manden i 40-erne, vil de komme til huset, og meget kort efter vil Fliins dukke op, og tale med teamet og bede dem dukke op dagen efter.

Hvis de taler med skraldemanden, vil de komme til kirken, mens den er tom. Teamet kan finde et vindue på bagsiden af huset, der står på klem. I kirken finder de ikke meget andet end hvad man kan forvente, rækker af kirkebænke og bagved stole. Det hele ser nyt ud. Der er reoler med bibler, salmebøger, osv. Ved hoveddøren er der en entre med toiletter. Kigger de godt efter, finder de en næsten usynlig dør i panellet. Den er låst.

Pludseligt hører de en nøgle i døren. Teamet bør gemme sig, fx under bænken. Døren går op, og en pastor kommer ind – med Mr. Collins! Fliins siger: "Det er så stort, kære Collins. Aldrig har vi været så tæt på. Ikke i 252 mio år, i hvert fald.

Collins svar afhænger af hans møde med teamet: "Ja, og mine folk arbejder hårdt på sagen. Og jeg fornemmer, at flere af dem begynder at få sympati for vores sag. Jeg kan se det på dem."

eller:

Collins: ”ja, nu vi bare lige stryge vores gravere med hårene, så de fortsætter med at arbejde til vores fordel. Så finder vi ud af, hvad vi gør med dem bag efter.”

Fliins: ”Ja, men kom her og se, hvad jeg har fundet ud af.”

Fliins åbner hurtigt døren i panelet og de forsvinder ind af den. Den låses igen. Teamet er alene i kirkerummet, uden foran holder en sort bil.

Om aftenen: Shamanen

Følgende begivenheder foregår om aftenen. Du kan rollespil din karakter, der oplever nogen overvåge dem, og lade teamet have en dialog om, hvad de vil gøre på baggrund af det.

Udfaldet afhænger af, hvordan man går til overvågeren:

Hvis man er **mistroisk, fjendtlig eller forsøger at lokke ham i en fælde**, forsvinder han. (Historien kan sagtens fortsætte uden at de kommer i kontakt med personen. Det er fint, hvis de igen oplever, at der foregår ting, som de ikke helt forstår.)

Hvis man er **imødekommende** og fx kalder på vedkomne eller vinker til ham, dukker der snart et gammel mand i hopi-stammens traditionelle mandsdragt samt amuletter.

Hvis de **stadigt er imødekommende**, vil han komme nærmere, og stille og roligt begynde at lukke op. Hvis nogen er fjendtlig eller åbent opfører sig menneskefjendsk, hvilket jo er meget sandsynligt pga. galskabskort, vil han kræve, at denne person skal være stille, eller at han ønsker at personen fjernes. Fx kan han gå ind i en skurvogn og efterlade karakteren med den menneskefjendske adfærd udenfor.

Hvis der ikke findes et løsning på problemet, opgiver han gruppen og forsvinder tilbage i klipperne.

Rollespil at du er Unno. Vær gerne mistroisk, ubehagelig og

mystisk for at skabe en usikker stemning

Señor Unno Tetelchingo er 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 teamet 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 teamet 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, også de han ellers har afvist. Hvis teamet ikke vil det, forsvinder han i klipperne.

Unnos hjem:

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

Señor Unno bløder hurtigt op, **hvis han fornemmer at teamet også er skræmte over det, de har fundet ud af med relieffet.**

Unno henvender sig til den person der er mest menneskefjendsk eller uligevægtige (det kan være den, der har vendt flest galskabskort eller den der har rollespillet mest sindssyg) og beder indtrængende denne person om at fortælle alt hvad han føler og tænker, og fortæller, at han ikke skal være bange og at han vil hjælpe, uanset hvor skræmmende tanker man har. Hvis denne spiller først ærligt og fyldestgørende fortæller om sine tanker, (også de destruktive og uhyggelige ting – har kan det være at det er så skræmmende, at den person, der indtil nu har vendt færrest kort, finder det så skræmmende, at de må vende et galskabskort), sker der følgende:

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.

De ting I tænker og tror har altså ikke rod i jeres sind, men i ondskaben i disse klipper. Jeg har kæmpet mod denne ondskab i over 100 år.

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. Hvis en person allerede har trukket alle sine personlige galskabskort og er ved at trække de fælles, sker der ikke noget.

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

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.

Dag 6: Mandag, 19. september

Afhængigt af udfaldet af mødet med Collins og evt. samtaler med Fliins sker der følgende:

Fliins ved, at teamet modarbejder ham, fx hvis de har været i konflikt med Collins, men denne ikke er uskadeliggjort: Ved meget negative, møder de op med automatrifler og skyder efter teamet. *Det er en action-scene. To spillere bliver såret og to bliver sindssyge. Lav en afstemning om hvem.*

De må flygte og gå til afslutning.

Hvis Collins er dræbt, men dr. Fliins ikke ved hvem der har gjort det: Fliins mistænker, at teamet har noget med begivenhederne hos Collins at gøre, vil han dukke op med fire gutter og afhøre teamet og være meget mistænksom og reagerer voldeligt på enhver situation. De kan dog formå at overbevise ham om, at de ikke har noget med det at gøre, og i så fald, vil han true dem til at tage med ham, så ham kan fortælle dem om jorden skæbne.

Hvis man var ikke samarbejdsvillig hos Collins eller på anden måde har opført sig mistænksomt, vil han komme og hente teamet i to biler, og med 4 store fyre, men være åben og positiv, hvis de er enige eller taler ham efter munden. Han fortæller, at han er glad for at de er kommet til ”fornuft” og at han glæder sig til samarbejdet.

Hvis man i mødet hos Collins gav udtryk for at være meget optaget af de samme idéer, vil han bare ringe og give dem en adresse i Blackrock, som de selv kan opsøge. De kan evt. opsøge det i forvejen og bryde ind, før Fliins ankommer.

Church of the seventh revelation:

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 – church of the seventh day revelation”*.

Det er altså umiddelbart en mormon-kirke, men det er bare et dække over Fliins egentlige projekt. På afstand kan I se en sort bil med matterede vinduer biler stå uden kirken.

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.

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 pastor Fliins og invitere jer indenfor. Kirken ligner en normal amerikansk moderne kirke.

Hvis teamet virker interesseret i hans tanker, lader han håndlangerne blive i kirken, og fører teamet ind af en skjult dør i panelet, ned af en trappe i kælderniveau og hen af en gang til et større lokale. Midt i lokalet står en statuette af en slags trebenet 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 kælderen.

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”.

Dr. Fliins får placeret teamet omkring et bord og fortæller følgende til teamet: (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, overdrive 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 affotografere hierogyfferne i bunden af relieffet og møde op i lufthavnen på et givent tidspunkt. Hvis de endnu ikke har blotlagt relieffet, skal de bruge et par dage på at gøre det.

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.

Det er ikke kun alt livs snarlige undergang der er udfordrerne, som de grundlæggende antagelser om universet og liv, som er skræmmende og "mindblowing".

Problemer med Pastor 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 10.000\$ og sætter dem i en bil med en af sine bøller ved rattet og siger "Kør dem til Las Vegas".

Teamet kan vælge at tage til Las Vegas (Historien slutter) eller tage kontrollen over bilen (*Dette er en action scene. En bliver såret og en bliver sindssyg, måske efter at været skyld i chaufførens død.*) Hav en

afstemning om hvem der rammes.)

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. *Desuden skal teamet stemme om, at en bliver hårdt såret.*

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 teamet har udgravet og vist til Collins. Har teamet udgravet...

Fragment 6: Handout dag 6.1

Fragment 7: Handout dag 6.2

Fragment 8: Handout dag 6.3

Endeligt ligger der et par avisudklip: **Handout dag 6.4**

Dag 7: Tirsdag, 20. september

Fliins ringer til dem om formiddagen og spørger, hvordan det går.

Ann Richardson kan rollespille, at der er noget galt, og lægge op til ikke at gøre, hvad Fliins siger, men hellere bruge den viden, man har erkendt indtil nu, til at finde ud af, hvor man skal tage hen, hvis man vil redde jorden. Teamet kan vælge øjeblikkeligt at flygte fra udgravningen. I så fald, gå til Afslutning.

Hvis teamet udgraver andre fragmenter i relieffet end dem pastor Fliins har bedt dem om, eller hvis de kommer op og toppes med vagterne og muligvis uskadeliggør dem, vil først Fliins ringe til dem og true, og om aftenen vil de der ankomme et hold bevæbnede vagter for at likviderer dem.

Dette er en action-scene. En bliver dræbt, en bliver såret og t bliver vanvittige.

Hvis heltene uskadeliggør vagterne (Husk at den der dræber en person for første gang i dette spil, falder et niveau ned i vanvid – uanset udfaldet af afstemningen) 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. Det kan også være, at de allere kender stederne.

Bilen er velvalgt til at komme til Guatemala i en fart.

Begge steder kan man finde oversættelsen af de glyffer, der har været blotlagt om mandagen. Handout dag 6.1-3

Dag 8: Onsdag, 21. september

Denne aften skal ceremonien foregå. Hvis teamet ikke er taget afsted tirsdag, kan de ikke nå det.

Udgravningen

Udgravningsfragment 1

Teamet fortolker udgravningen. Der står noget på deres person-skema, som de skal fremhæve, og som burde føre frem til den konklusion, at det ikke kan være en forstening, men en relief.

Ann kan spørge nysgerrigt ind til, hvad de tolker, hvis de ikke selv nævner det.

For det er slet ikke en forstening. Det er en relief. Og denne relief er hugget ud af væsner for 252 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 252 mio. år siden, vil de to af spillere, der har rollespillet at deres verdensforståelse er udfordret skulle vende deres første vanvidskort.

Den spiller der mest hårnakket har benægtet, at der er tale om noget skabt af intelligent liv for 252 mio år siden, får et mareridt. Giv personen handout fragment 1.1, som han skal læse i hemmelighed. Bemærk at det skal være foldet sådan, at han ikke kan se den sidste del af drømmen.

Udgravningsfragment 2

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

Regner teamet følgende ud?

1: Cirklerne henviser til solsystemet, og den tredje planet viser jorden og den 9. er Pluto

2: Cirklerne er stjernetegn.

3: Når solen, jorden, pluto og et punkt i stjernehimlen danner en linje, vil der ske noget.

Hvis de regner dette ud, så hjælp spillerne med følgende tekniske, viden, hvis de ikke selv er opmærksomme på det: Ann karakter kan nævne, at 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 252 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 stjernetegnet Tvillingerne. Mekbudah er en superstop stjerne 1200 lysår væk. Arabiske astrologer tog den for at være forbandet, og mente at det gav onde drømme at kigge på den. 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 8 dage efter I ankom og begyndte udgravningen.

Dem fra teamet der erkender, at den næste masseuddøen formentligt vil indfinde i denne situation, skal vende et vanvidskort.

Udgravningsfragment 3

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

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

Hvis teamet erkender, at det drejer sig om jorden på et forhistorisk tidspunkt, og ikke en ø eller lignende, vil du selvfølgelig med deres fag-baggrund kunne gennemskue, hvad det er, og i deres opslagsværker kan de finde et kort over pangea-jorden.

Giv dem handout fragment 3.1.

Følgende sker, hvis en fra teamet har trukket vanvidskort 2 eller dybere. Hvis dette ikke er tilfældet, kan du ignorere følgende, eller inddrage det senere.

En fra teamet der har trukket mindst 2 kort, får en slags sammenbrud, hvor personen har en uimodståelig trang til at fortælle den anden person i teamet, som vedkommende har mest tillid til, hvordan han har det. (*Giv vedkommende handout fragment 3.2*)

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? Ann kan evt. begynde denne diskussion, hvis det ikke sker af sig selv.

Udgravningsfragment 4

Hvis nogen af en eller anden grund genkender refieffet 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 tre fra teamet til vanvid, så de må vende et vanvidskort. Den person der nævnte Azathoth vælger hvem.

Giv handout *fragment 4.1* til den spiller, som du synes har grund til ikke at være faldet i søvn pga. bekymringer.

Denne spiller vil derefter som det fremgår af kortet, bede om at vide, hvad der er det 3. galskabskort for den hvis søvntale, han overhører.

Lad vedkommende læse det fra handout fragment 4.2, men fold eller klip det så at vedkommende kun kan læse den ene galskabskort.

Karakteren er fri til at tage emnet op med de øvrige eller lade være.

Ann kan evt. spørge ind til, om man har sovet godt.

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.

Giv *handout fragment 5.1* til en tilfældig spiller.

Vent til denne spiller har læst og forstået handoutet, og tag det tilbage.

Giv derefter *handout fragment 5.2* til en anden spiller.

Pointen med dette er at skabe splittelse og paranoia internt i gruppen.

Den ene person vil mistænke den anden for at anklage den anden for at have gjort eller vide noget, som den anden ikke vil sige.

Måske ingen af de to fortælle videre, hvad de ved, hvilket bør skabe undren for de øvrige.

Måske opstår der en debat om det?

Husk at spillerne ikke må gemme kortet for at kunne huske hvad der står eller bevise, at de er uskyldige

Udgravningsfragment 6:

Følgende begivenheder udspiller sig kort før teamet er færdige med at blotlægge fragmentet.

I fornemmer pludseligt noget meget underligt. Ann beskriver, hvordan man fornemmer det. Det kan fx være støj, varme, kulde, smerte osv.

Hvad teamet oplever afhænger af, hvilket niveau af sindsyge de hver i sær er sunket ned i. Del handout fragment 6.1, 6.2, 6.3, 6.4 eller fragment 6.5 ud, afhængigt af hvor dybt man er sunket i vanvid. Spillere på samme niveau, må skiftes til at læse det.

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

Udgravningsfragment 7:

Midt under udgravningen får en af karaktererne, der har vendt mindst 2 galskabskort et sammenbrud.

Giv vedkommende handout fragment 7.1, mens de er i gang med at blotlægge lertavlen.

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.)

Udgravningsfragment 8:

En i gruppen bliver pludseligt psykotisk. Du vælger hvem, men du bør overveje, hvem der har vendt flest vanvidskort. Giv personen *handout 8.1*

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.

Personen vil rollespille en psykose, fx syner, stemmer, forfølgelsesvanvid, og kan blive aggressiv, grådlabil eller selvdestruktiv.

Ann kan ”hjælpe” spilleren, ved at stille opklarende spørgsmål.

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 skræmmende nok kunne forstå sproget. Er der flere, så vælg den der har fået færrest ”oplevelser.” Giv vedkommende *handout fragment 8.2*

En af de øvrige spillere vil vende et galskabskort

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

Udgravningsfragment 9

En af jer har natten efter dagens udgravning en meget foruroligende drøm. Du vælger hvem, men gerne den, der har vendt færrest galskabskort.

Giv vedkommende handout fragment 9.1, og hvis han siger ”kig ned” også fragment 9.2. Hvis han siger ”vågn op”, sker der ikke mere.

Når spilleren har læst det ene eller begge handouts, spiller du Ann:

Til morgenmaden: *”Sikke et mareridt du havde i nat. Du skreg og råbte og tumlede rundt. Kan du huske, hvad du drømte?”*

Afslutning:

Afslutningen begynder, teamet forlader udgravningen. Det er en temmelig løst improviseret afslutning, der kan udfolde sig over kort eller lang tid.

I hver fase vil en eller flere spillere komme til skade eller blive mere sindssyge. Der fungerer efter actionreglerne.

Du er dog velkommen til at justere antallet af personer, der rammes af galskab. Det vil være sjovt, hvis to eller flere kommer forbi det 4 kort og begynder at trække de personlige galskabskort.

I disse scener kan spillelederen indtage den klassiske beskrivende spillederrolle, frem for den medspillende spilleder.

Hvor skal vi hen?

Ann spørger teamet, hvor de vil tage hen? Du kan lade dem vælge frit, med chance for at vælge forkert, eller du kan guide dem i retning af, at tage imod Guatemala. Hvis spillerne selv nævner det, kan de enten i spansksprogede aviser eller på internettet finde relevante informationer. Giv dem *handout dag 6.4*

- 1) **Rejsen til tempelkomplekset dos-pilas.** Teamet må selv finde ud af, hvordan de kommer derhen, men penge er jo ikke noget problem. Verden går jo alligevel under, så de bruger bare af deres opsparing.

Under alle omstændigheder vil 1 blive såret og mindst 2 blive sindssyge.

1. Teamet kan rejse med fly. Her kan to af teamet fra flyveren vindue se konturerne af Azathoth, der dukker op på himlen. De øvrige i teamet og andre passagerer ser ikke noget. (Måske ser en person af indiansk udseende også noget? Eller et barn). Det kan være effektivt at beskrive, hvordan alt andet er fuldstændigt normalt: Kaffe, maden, stewardessernes sikkerhedsinstruktioner osv.

I Guatemala City lufthavn finder de en taxi eller lejer en bil. Turen tager 7 -9 timer.

Guatemala City er stor, grim og beskidt. På landet er fattigdommen overvældende og vejene og bilerne er generelt i dårlig stand. Guatemala City ligger i bjergene og den første del af turen foregår også her, men halvvejs kører man ned i lavlandet, der er kogende varmt, fugtigt og fyldt med insekter og kryb.

Vedkommende der bliver såret, bliver det nok i Sayaxché

2. Teamet kører i bil. Dette tager normalt 2 dage, men teamet kan gøre det hurtigere, hvis de kører meget stærkt.

På et tidspunkt kører en spiller om natten gennem Mexico og de andre sover. Han ser en uhyggelig skabning fra en anden verden foran bilen (En dimensional shambler – ligner noget fra Stranger Things) og forsøger at undvige den og kører galt og en person bliver såret.

Det er også sandsynligt, at nogle af kultisterne er på sporet af dem og beskyder deres bil.

2) Ved udgravningen:

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

Vis teamet *handout afslutning 2* (To sider) så de kan orientere sig.

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 ritualen.

Enkelte vagter med maskinepistoler holder vagt og kigger ud i regnskovens mørke. (Du bestemmer, hvor de står)

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 stirrer 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, på baggrund af jeres galskabskort? 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.

Hvis teamet vælger at tilslutte sig ritualet, så lad teamet have følgende oplevelse, når de går ned mod tempelpladsen.

”Pludseligt skælver luften, dimensionerne forvringes og en sort breche i rumtiden åbnes i et splitsekund, men lang nok tid til, at man kan se, hvad der banker på: En ubegribelig kraft af ødelæggelse og forfald, de sorte, rasende orme, det enorme øje og det kaotiske hav af en slags organisme, der drejer omkring det. Og den umenneskelige musik og de sitrende lydorganer der messer fra universets afkroge. (Tilføj gerne mere.)

Alle trækker et galskabskort. Det kan være, at det får nogen til at ændre holdning?

Hvis teamet beslutter sig for at obstruere ritualet, så kan du enten spørge dem, hvad de tænker der skal til, for at forhindre ritualet, eller sige, at de må vælge at gøre én af følgende ting:

- Ødelægge symmetrien i faklerne.
- Vælte stelerne. (Hvis du spørger, må du svare, at de ser faktisk ret massive ud. Ikke noget man lige vælter.)
- Forstyrre de ni messende i de røde dragter. (Fx dræbe en af

dem.)

- Forstyrre de to i blå dragter. (Fx dræbe en)

Uanset hvad de vælger, bør de lykkes med det de foreslår, men det er kun hvis de forstyrrer de ni messende, at de formår at ødelægge ritualet. Men en person vil dø i forsøget (Brug actionreglerne)

At ødelægge sternerne, vil også ødelægge ritualet, men det er som sagt svært, og mislykkes, hvis 2 eller flere er blevet hårdt såret under fortællingen. Desuden vil en person dø i forsøget.

Gå nu til finale, afhængigt af, udfaldet:

Finale 1: 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.

Finale 2: Ritualet afbrydes af teamet:

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 ned efter dem. Andre får øje på jer. I løber. De skyder. Maskinepistole! Kuglerne splintrer junglens stammer omkring jer. Kommer I væk i sikker?

(Hver af jer fortæller på skift jeres skæbne. I bestemmer selv, om I overlever)

Solen bryder frem gennem skyerne, og menneskeheden derude fortsætter deres daglige trummerum, som om intet er hændt, i tilfreds uvidenhed om den skæbne, der truede.