

## Excavation

Many and multiform are the dim horrors of Earth, infesting her ways from the prime. They sleep beneath the unturned stone; they rise with the tree from its roots; they move beneath the sea and in subterranean places; they dwell in the inmost adyta; they emerge betimes from the shutten sepulcher of haughty bronze and the low grave that is sealed with clay. There be some that are long known to man, and others as yet unknown that abide the terrible latter days of their revealing. Those which are the most dreadful and the loathliest of all are haply still to be declared. But among those that have revealed themselves aforetime and have made manifest their veritable presence, there is one which may not openly be named for its exceeding foulness. It is that spawn which the hidden dweller in the vaults has begotten upon mortality.

From the Necronomicon of Abdul Alhazred

(From Clark Ashton Smith: The Nameless Offspring.)

## Indholdsfortegnelse

Regler:	1
De syv vanvidskort	3
De syv fragmenter	3
Udgravningsfragment 1	4
Udgravningsfragment 2	4
Udgravningsfragment 3	5
Udgravningsfragment 4	5
Udgravningsfragment 5:	6
Udgravningsfragment 6:	6
Udgravningsfragment 7:	7
Udgravningsfragment 8:	7
Afslutning:	8

## Regler:

I er arkæologer og beskæftiger jer i fællesskab med en udgravning af en klippevæg, der er blevet symligt 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 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.

Der findes tre slags kort:

**For det første** findes der selve **udgravningen**, hvor dag et begynder med, at I udgraver del 1. Hver dag vil I kunne udgrave en ny del af udgravningen, men det skal være en del, som allerede har forbindelse med de andre dele

**For det andet** findes jeres **karakterark**, der som de eneste er A4. Fordel dem tilfældigt og læs grundigt indholdet.

**For det tredje** er der jeres **galskabskort (Størrelse A6)**, der har nummer 1 til 4 og bærer jeres navn. I skal placere de fem kort med teksten nedad og nummer et øverst foran jer. Hvis du af en eller anden grund bliver udsat for sindsoprivende begivenheder, vil du skulle vælge det næste nummer i bunken – der fremgår klart af kortet, du udsættes for disse oplevelser, så det er ikke noget I skal vurdere.

Vanviddet i jeres kort vil langsomt åbne nye vinkler på jeres syn på tilværelsen, der også vil påvirke jeres mål i spillet.

Endeligt findes de forskellige begivenhedskort, der har numre. Disse lægges spredt, så man kan finde det nummer, der på et givent tidspunkt

bliver aktuelt.

Udover de fem personlige kort hver spiller har, er der syv galskabskort, der ikke er knyttet til en person og som ikke har noget nummer. Hvis man rammes af vanvid, udover de fem kort man har, skal man trække et af de syn kort. Hvis man endnu engang udsættes for vanvid, lægger man det sidste vanvidskort man trak ned, blander bunken og trækker et nyt.

**For det fjerde er der ”begivenhedskort”** der har et nummer på bagsiden. De første syv kort er tilknyttet det tilsvarende udgravningsfragt.

Hvis en begivenhed bliver et aktuelt valg (Det fremgår af kortene), lægges det ind i ”begivenhedshorisonten” og man kan bøje kortet ved den stiplede linje, så man kan se, kortets ”overskrift”, der står på den anden side. Kortet kan nu vendes, af den som ønsker det.

Medmindre andet fremgår af kortet, koster det en token at tage et kort. Kortet læses hemmeligt af den som har trukket kortet, og vedkommende er indtil det næste kort trækkes facilitator (spilleleder) af historien. Hans rolle er, at få udviklingen til at gå i den ene eller anden retning, som det fremgår af kortet. Han skal altså styre spillets gang, så det bliver en af de på kortet nævnte muligheder – og de øvrige spillere, skal lege med på den præmis, at der kun er et meget begrænset antal udfald af handlingen. Når begivenheden er slut og nye muligheder er kommet på bordet, vil en ny spiller overtage spillelederen.

Den spiller der er facilitator kan enten lade sin person spille en meget passiv rolle, eller slet ikke deltage i de relevante begivenheder. Den viden han måtte have lært sig fra kortet, må han ignorere i resten af historien.

Skønt spilleren skal følge kortet loyalt, kan der være beslutninger i kortet, som ikke er forudbestemt – fx om det lykkes en person at lave en handling eller hvem der bliver sindssyg. Her skal personen følge sin karakters vilje.

En spiller kan også bruge en token og vælge at sige, at dagen er slut, og

begynde den følgende dag med en ny udgravning, hvilket vil sige at en ny del af udgravningen afsløres – dette kan også gøres, hvis der ikke er nogen begivenhedskort, eller hvis man ikke har lyst til at vende dem. Den spiller, der har brugt en token, vælger hvilken del, der skal vendes. (Men spillerne opfordres til at diskutere, hvilken retning udgravningen skal bevæge sig i – evt. at skiftes og dermed fordele token-forbruget.) Samme spiller skal tage det begivenhedskort, der har det tilsvarende nummer. (Vælges del 4 af udgravningen, tager han kort fire – dette koster ikke en token), og der åbnes nye muligheder.

(Formålet med tokens er, at fordele handlingen mellem de forskellige spillere, og gøre det lidt ”kostbart” at tage styringen.)

Historien begynder ved, at felt 1 i udgravningen vendes og heltene kan se hvad der er udgravet. Samtidigt læser en spiller det tilsvarende kort (kort 1). Af kortet fremgår det, hvilke begivenheder, – dvs hvilke kort – der kan komme i spil. I dette tilfælde kort 8.

## De syv vanvidskort

Du mærker ekstasen i at rase, at ødelægge, at udslette ting, som er skabt gennem millioner eller milliarder af år. Jo smukkere, jo mere komplekst, jo mere intelligens. Væk med det! Væk med liv.

Liv ærgrer dig. Som børn der er blevet trætte af deres legetøj, har du lyst til at ødelægge det nu, og lave noget andet. Azathoth er latterlig men du hylder ham alligevel.

Først nu ser du alting klart! Så klart som aldrig før! Som om du havde gået i en tåge indtil nu. Men nu ser du, hvor latterligt og overflødigt manifoldigheden af liv på jorden er. Fej det væk. Du vil gøre din indsats, før du lukker og slukker som den sidste.

Du bliver pludseligt klar, som var du hevet ud af en rus: Hvad er det du har gang i! Liv er dyrebart og smukt! Du må forsvare det med at alt hvad du har. Men forsigtigt. Ikke afsløre for meget.

Du husker pludseligt din mors godnatsange, kærlighed, omsorg. Det er smukt. Hvor kommer alle disse frygtelige tanker fra, som du har

Det slår dig pludseligt. Alle de destruktive minder er ikke dine egne. Du har aldrig haft sådan. Det er minder og billeder, som kommer udefra. Du må kæmpe imod. Og kæmpe for liv og frodighed.

## De ni fragmenter

Syv dage:

1. Mosaik eller forstening
2. Tempel og stjerne tegn
3. Pangea
4. Azatoth
5. Nyalatotop
6. Skrift
7. Skrift
8. skrift
9. byen

NPC:

Mr. collin

Miss

Senor Unno tetelchingo, nahuatl

## 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.

Størrelselforholdet er forkert. Det er alt for småt.

”forsneningen” 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

Din opgave som facilitator af disse symboler er at dichificere symbolerne. Hvis spillerne ikke gennemskuer betydningen af symbolerne skal du ikke hjælpe dem mere end nødvendigt – scenariet kan sagtens fortsætte uden.

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

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 stjernetegn.

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.

**Uanset hvad, fold kort 11 og kort 45**

## 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, og ikke en ø eller lignende, vil du selvfølgelig med deres fagbaggrund kunne gennemskue, hvad det er. Vend **kort 36** øjeblikkeligt og gratis.

**Fold uanset hvad kort 31 og 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 **kort 26 øjne i ørkenen**

## 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

## 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: læs kort 39 *Stemmer fra ørkenen: 4. niveau vanvid* .

## Udgravningsfragment 7:

En af jer får et opkald fra jeres overordnede, Mr. 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**

## Udgravningsfragment 9:

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 sønemonerne 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.

## Afslutning:

Det afsluttende klimaks kan foregå ved relieffet eller ved ruinerne af Dos Pilas i Guatemala.

Regler:

Den spiller der er mindst vanvittig får 2 ekstra tokens.

Den spiller der har færrest token, begynder. Han fortæller nu, hvad der sker og hvad andre personer gør, mens spillerne stadigt spiller deres egne roller.

En spiller kan bruge en token på at afbryde fortællingen og fortsætte den på egne præmisser.

Man kan også bruge en token på følgende:

Dræbe en af de andre spillere. (Drabsmanden skal være en anden person end dig selv. Den som dræber en person synker et niveau dybere ned i vanviddet. (Fx ”spiller x tager en pistol fra lommen af kultisten, og skyder spiller y i brystet”)

”Redde” en person. Man kan dog ikke redde sig selv, men kun en af de andre spillere. (fx ”...spiller y er dog ikke helt død – kun hårdt såret...”

*Fx: fortælleren: Der kommer tre personer med pistoler gående ned mod jer. Spiller: ”Jeg skynder mig at gemme mig bag en sten” Fortæller: Ingen af de tre personer ser dig. Spiller: ”Når de er kommet forbi mig, tager jeg en stor sten og banker ham ned bagfra. Jeg tager hans våben” Fortæller: ”Det lykkedes desværre ikke – han vender sig om og skyder dig på klods hold i hovedet (koster fortælleren en token)” En anden spiller siger: ”Han rammer ikke (Det koster en token)” En tredje spiller bruger en token på at overtage fortællerrollen: ”Men nu sker der noget mærkeligt på toppen af bjerget...”*

Historien er ikke slut, før alle tokens er brugt. Men når alle tokens er brugt, er udfaldet et af følgende to slutninger: Hidkaldelsen af Azatoth lykkes (kort xxx) eller det mislykkes (kort xxx)



