



LUMINA

Lumina er et spillelederløst noir storygame, hvor I sammen laver en fortælling, der handler om **Individet** der er på sporet af en mystisk **Konspiration**, mens det bliver hjulpet og modarbejdet af **Lyset** og **Mørket**, metanarrative magter, der ønsker at *vise* og *skjule* sandheden. Man spiller disse fire *Aspekter* af historien, der hver har sin agenda, og i høj grad bliver *Aspekterne* og deres karakterer defineret igennem spil.

Det spilles over 3 akter, der hver har fokus på nogle bestemte *Aspekter*; i første akt er det **Lyset** og **Mørket**, der er i fokus, og meget af byen bliver defineret i denne akt. I anden akt er der fokus på **Konspirationen** og det netværk af bizarre kontakter, den har etableret omkring i byen. I sidste akt er der fokus på **Individet**, og dets fald på grund af forskruet moral, paranoia, blotlæggelse af hemmeligheder eller fortabelse i meningsløshed.

Følgende komponenter bliver udleveret ved spilstart (hvis I er på Viking-Con), men hvis I har fundet Lumina på anden vis, er I nødt til at finde ud af det selv:

- En pose
- Nogle pinde i 4 forskellige farver, én farve til hver spiller. Man skal bruge mindst 3 pinde i hver farve, men form er egentligt lige meget, så længe man ikke kan mærke forskel.
- Ét sæt specielle kort lavet til dette scenarie – kortene kan findes på de sidste sider, jeg anbefaler at I printer på pap og klipper det ud.
- Noget at skrive med.

Scenariet har grundlæggende 3 slags scener:

- Atmosfære-scener, hvor to *aspekter* beskriver byen, dets indbyggere og sætter scenen for den følgende dialog-scene.
- Dialog-scenerne, hvor to karakterer, spillet af to *aspekter*, har en samtale – **Individet** er det eneste *aspekt* der spiller samme karakter hele scenariet igennem, de andre spiller en række bipersoner – der er nogle forslag til bipersoner på ens ark, men man må meget gerne finde på flere.
- Dette leder op til *Udforsknings-scenerne*, hvor man spiller kort mod hinanden (det har sit eget lille system), og på den måde sammenstrikker en lille fortælling om, hvad **Individet** oplever mellem de andre scener. Udforskninger kan være lange, hvor man får spillet alle sine kort, eller korte, hvor et enkelt kort bestemmer udfaldet, men de fleste vil nok falde midt imellem.

Sidst har man forhørs-scenerne, der kommer i slutningen af hver akt, hvor man får lov til at stille spørgsmål til de *Aspekter* som akten har fokus på. Antallet af spørgsmål man kan stille, er lig med det antal *Udforskninger* man har vundet. I første akt bliver der stillet spørgsmål til **Mørket** og **Lyset** (og dermed selve byen), i anden akt stiller man spørgsmål til **Konspirationen** (der først rigtigt bliver defineret her), og i sidste akt stiller man spørgsmål til **Individet**.

Scenariet er spillelederløst, og I rustes til det ved at spillet lige så stille åbner sig for jer; når I har spillet jer igennem en side, går I bare videre til den næste, og følger instrukserne dér. Selvom der ikke er en spilleleder, vil der stadig være en spiller som har magten til at klippe scener hvis de trækker ud – denne magt skifter mellem spillerne fra scene til scene.

Lyset og Mørket

Læs hele denne side op før I går i gang med navnerunden. Efter denne side finder i en oversigt over Aspekterne, hvis man vil snyde lidt med castingen, og karakterark der deles ud når Aspekterne tildeles.

Start med at lave en navnerunde – derefter skal I finde ud af to ting; den første er hvem af jer der sidst har afsløret noget som burde være blevet holdt hemmeligt. Man må være så vag eller specifik om detaljerne, som man selv har lyst til. Den der sidst har gjort det, spiller **Lyset**

På samme vis, spørg ind til hvem der sidst har holdt noget hemmeligt som burde være blevet afsløret. Man må igen være så vag eller specifik, som man lyster. Den der sidst har gjort det, spiller **Mørket**

Bemærk at **Lyset** og **Mørket** ikke er godt og ondt; det er snarere de magter i byen der *afslører* og dem der *skjuler*, både bogstaveligt og i overført betydning.

Herefter laver I en opvarmningsøvelse, der samtidig er med til at lave de første spadestik til at definere, hvad der foregår i byen. Det foregår ved at I på skift *Sætter en scene*, og *Befolker scenen*. **Lyset** starter med at beskrive et fysisk sted i byen, hvordan det ser ud, hvordan det føles, hvordan det lugter, hvordan maden smager, etc. Her er det vigtigt at **Lyset** beskriver steder der *afslører hemmeligheder* – man må gerne vagt beskrive mennesker, der er på stedet, men man må ikke etablere nogle *karakterer*. Det er nemlig **Mørkets** rolle at befolke stedet med karakterer som man faktisk kan spille – **Mørket** bryder simpelthen ind når det synes, at stedet er blevet beskrevet nok, og *befolker* scenen med rigtige mennesker, og forklarer hvem de er og hvad de laver. Her er det vigtigt at Mørket introducerer folk som *skjuler sandheden*.

Altimens **Mørket** og **Lyset** gør disse ting, skriver de to andre spillere de steder og karakterer ned som bliver nævnt på et blankt stykke papir (til Viking-Con følger nogle ark med), og skriver også noter ned så de er nemmere at huske.

Når **Mørket** er færdig med at befolke scenen, er det dets tur til at *Sætte en scene*, på samme måde som **Lyset** gjorde før, men med det mål at det er et sted, der *skjuler sandheden*, og **Lyset** *befolker scenen* med karakterer som på en eller anden vis *afslører hemmeligheder* – så det modsatte som før.

Mørket og **Lyset** bliver ved med at sætte scener på denne måde indtil der er sket to ting; så snart en af de to andre spillere finder en *karakter* eller en *gruppe af karakterer/baggrundsroller* som de har lyst til at spille, så griber de straks det passende ark som kommer efter dette, og begynder at udfylde det; vælger man én karakter spiller man **Individet**, vælger man en gruppe spiller man **Konspirationen**. Der kan kun være ét individ og én konspiration, jeg håber I kan finde ud af hvem der skal være hvem uden at skændes over det. Man må gerne bygge videre på eller fortolke hvad **Lyset** og **Mørket** har sagt, så det passer med hvad man selv har lyst til at spille.

Alle læser nu deres karakter-ark

Gå til næste side

Oversigt: Aspekter

| Aspekt | Agenda | Akt I fokus | Spillertype | Vundne konflikter |
|----------------|---|-------------|---|-------------------|
| Individet | At afdække konspirationen, og skjule egne hemmeligheder | 3. akt | Indlevelsens-spilleren, der synes det er fedt at dykke ned i én bestemt karakter | |
| Konspirationen | At etablere sit netværk, og afsløre sig selv | 2. akt | Spilleren der elsker at spille forskellige bipersoner, bundet sammen af en fælles agenda | |
| Lyset | At afdække sandheden, på godt og ondt | 1. akt | Spilleleder-typen, der kan lide at sætte scener og spille bipersoner, der skærer ind til benet i jagten efter sandheden | |
| Mørket | At skjule sandheden, på godt og ondt | 1. akt | Spilleleder-typen, der elsker bipersoner med stygge hemmeligheder, og kryptiske dialoger | |

Lyset

Du er byens lys, ordensmagten, hvad de onde hader og de gode frygter.

| | |
|--|--|
| Her kan du skrive lokationer og karakterer ned som du gerne vil huske til senere | |
|--|--|

Dine træk skriver du ned her når du får dem:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Din Agenda er: At vise sandheden, ved at afdække byens, konspirationens, og individets hemmeligheder.

Steder og karakterer du kan bruge som inspiration:

Byens overbelyste hovedgade

Den dominerende videnskabsmand

Nyhedsbureauet lidt uden for centrum

En farlig kvinde i lænker

Aristokraternes overdådige villaer

Integritet der forsvinder når øjnene forsvinder

Fabrikken hvor pøbelen ved at de leverer luksus til eliten

En officer, der giver glæde og privilegier

Den forudbestemte boksekamp

En undertrykt folkemængde I forstæderne

Den idealistiske lærer på privatskolen

Abbeden med en tunge der smælder

Mørket

Du er byens mørke, de kriminelle subkulturer, hvad de gode frygter og de ondes mareridt.

| | |
|--|--|
| Her kan du skrive lokationer og karakterer ned som du gerne vil huske til senere | |
|--|--|

Dine træk skriver du ned her når du får dem:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Din Agenda er: At skjule sandheden, og sørge for at byens, konspirationens og individets hemmeligheder forbliver obskure

Steder og karakterer du kan bruge som inspiration:

| | |
|--|--|
| <i>Byens skumleste gyder</i> | <i>Nazi-videnskabsmanden der har været på flugt hele sit liv</i> |
| <i>Det alt for store PR-bureau</i> | <i>Kedelige mænd med farlige tendenser</i> |
| <i>Underklassens kummerlige lejligheder</i> | <i>Integritet der skinner stærkest når ingen ser</i> |
| <i>Fabrikken hvor de undertrykte søger hævn</i> | <i>En soldat, der flygter fra sine gerninger</i> |
| <i>Hanekampen, hvor hundreder ruineres</i> | <i>En overklasse gemt i højhusene</i> |
| <i>Gården hvor de syge bliver holdt under lås og slå</i> | <i>Alkoholikeren der klandrer andre for sine fejltagelser</i> |

Konspirationen

I er en hånd i mørket, der ønsker at række ud i lyset, for magt, og måske lidt anerkendelse

| | |
|---|--|
| I slutningen af første akt, skriver du ned her hvad din konspiration går ud på; du skal derefter "føre den ud i livet" i anden akt. | |
|---|--|

Dine træk skriver du ned her når du får dem:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Din Agenda er: At etablere dit netværk for derefter at vise dig i fuldt flor.

Her er nogle konspirationer fra fiktion og virkelighed du kan bruge som inspiration:

| | |
|---|--|
| <i>I er en kabale, der ønsker at dominere verden</i> | <i>I er en kabale der ønsker at ødelægge samfundet</i> |
| <i>I vil myrde alle siddende politikere</i> | <i>I vil skabe et hemmelig post-netværk</i> |
| <i>I vil reducere teknologi til stenalderen</i> | <i>I vil tjene en masse penge</i> |
| <i>I vil hjernevaske massen med medierne</i> | <i>I vil uddanne ungdommen i moralsk forfald</i> |
| <i>I vil få en ulykke til at ligne en tragedie</i> | <i>I vil få en tragedie til at ligne en ulykke</i> |
| <i>I vil infiltrere akademiske institutioner, og etablere den ultimative ideologi</i> | <i>I vil omskrive byens historie</i> |

Individet

Jeg er en enspænder, en skygge i lyset, og et lys i mørket. Og jeg bærer en hemmelighed jeg næsten ikke kan bære.

Skriv din hemmelighed ned på bagsiden af dette ark. Så længe det ikke er blevet afsløret, kan du altid lave det om hvis du finder på noget som du synes fungerer bedre

Dine træk skriver du ned her når du får dem:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Din Agenda er: At afvæbne konspirationen, og skjule dine egne hemmeligheder.

Her er nogle delelementer fra Noir-genren du kan bruge til din karakter:

| | |
|--|--|
| <i>Du er en anti-helt</i> | <i>Du er en tragisk helt</i> |
| <i>Du er en outsider</i> | <i>Du er blevet forført af skønheden</i> |
| <i>Du mangler mening i dit liv</i> | <i>Din moral er stærk, men under konstant angreb</i> |
| <i>Du går mest ud om natten</i> | <i>Du er vant til at kigge ned i afdybet</i> |
| <i>Din hemmelighed er kendt af slemme folk</i> | <i>Du vil væk fra byen</i> |
| <i>Du forventer ikke en god slutning</i> | <i>Din store mund fører dig ofte I problemer</i> |

Individet og Konspirationen

Læs hele denne side op før i begynder scenen.

Det er på tide at afprøve hvordan *Udforskings*-scenerne foregår; det er nok det mest forvirrende i scenariet, så læs det grundigt. Hvis I bliver nogenlunde enige i hvordan I tror det fungerer, skal det nok gå. Kig på det sæt kort der følger med spillet. Kortene har følgende elementer:

Øverst er der én af fire *Toner*, som fungerer meget som kulørerne i almindelige kortspil; hver kulør kan altid slå én anden kulør, som der står nede i bunden af kortet. Derefter er der en værdi; generelt bliver kortene mere abstrakte jo højere værdi de har. Dernæst følger et element som definerer kortet, og et eksempel på hvordan dette element kunne bruges.

Blandt sættet af kort. **Individet** og **Konspirationen** trækker henholdsvis 5 og 4 kort

Udforskningen foregår på følgende måde: **Individet** spiller et kort, og beskriver en del af den scene der udfolder sig. **Konspirationen** spiller derefter et kort som enten er højere, eller er en *tone* der trumfer den *tone* der er blevet spillet. Man kan *ikke* spille et kort hvis tone trumfes af det kort modspilleren har spillet. Hvis man ikke kan spille et kort, taber man udforskningen. Normalt er det fint hvis en *udforsknings-scene* ikke bliver særligt lang, så er det mest en vignette mere end en stor betydelig scene, men lige i denne første *udforskning* trækker man bare et kort ekstra hvis den bliver under 4 ”kort” lang. Normalt får den der vinder en udforskningsscene en pind af sin farve i posen, hvilket giver et *spørgsmål* i slutningen af akten, men lige i denne udforskning betyder det ikke noget hvem der vinder.

Scenen skal handle om hvordan **Individet** opdagede at der er en næsten altomfattende konspiration. Det må meget gerne være åbent hvordan scenen ender. Der er derudover en regel; så længe man ikke decideret taler som en karakter, omtaler man altid **Individet** i 3. person. For eksempel kan man sige: ”Detektiven bladrer febrilsk gennem arkivet” eller ”hun skælver i skræk da hun opdager at der står en mand i hendes stue”. **DETTE GÆLDER OGSÅ FOR INDIVIDET SELV.**

Hele mekanikken med kortene er tænkt som et kreativt benspænd, der til dels skal inspirere, dels begrænse hvordan man vil have at fortællingen bevæger sig hen. Man må meget gerne fortolke dem og bruge dem i overført betydning, specielt når kort begynder at vende tilbage.

I skal nu alle sammen skrive ét karakter-træk ned på jeres ark. Vælg gerne noget der kan udtrykkes på flere forskellige måder. Det skal være noget der definerer lige præcis **jeres Individ**, **jeres Konspiration**, og **jeres Lys** og **Mørke**.

Gå til næste side

Akt 1: Struktur

Første akt har 4 scene-cykluser. I skal nu til at begynde den første cyklus. Den går sådan her:

Atmosfære → Dialog → Udforskning

Derefter går man tilbage til **Atmosfære**, og en ny cyklus begynder.

I en **Atmosfære-scene** starter **Lyset** med at sætte en scene, uden at introducere nogle bestemte karakterer – herefter færdiggør **Mørket** scene-sætningen, ved at introducere de karakterer der skal være i scenen – Man kan sagtens have en scene hvor **Individet** ikke er en af dem, der har en dialog og ikke er med i konflikten, men i konflikten skal **Individet** ”være til stede”, i den forstand at **Individet** skal opfange handlingen i konflikten på en eller anden måde; det kan være at **Individet** overhører eller ser det, eller det kan være **Individet** læser om det i avisen.

Når den næste scene skal sættes, er det **Mørket** der starter scenesætningen, og **Lyset** der stopper den – og sådan skiftes man til at sætte scener. Den der starter scenesætningen kaldes *sætter*, og den der stopper den kaldes *slutter*. *Slutter* kan ikke sætte sig selv som én af de to parter i dialog-scenen, men *starter* kan sagtens være én af de to parter.

Når en scene er blevet sat, går vi videre til dialogen; Dette er egentligt en helt almindelig scene mellem to **Aspekter**, med følgende hage; hvert **Aspekt** har til at starte med ét træk, som I har skrevet på jeres karakter-ark. Man får et ekstra træk i hver akt.

En dialog-scene stopper først når én af to ting er sket; de to parter har brugt alle deres træk, eller også beslutter *slutter* at ende den hvis den er ved at trække i langdrag.

En dialog-scene skal helst slutte ved at begge har brugt sine træk. Man har brugt et træk hvis man **selv** synes at man har bragt det i spil. Når man har bragt sine træk i spil, lægger man sin hånd på bordet for at markere dette. Når begge har gjort det, bevæger vi os videre til **Udforskningen**.

Udforskningen er en fortællescene, der er drevet af de kort, som følger med spillet. **Individet** og **Konspirationen** har afprøvet det så småt, og reglerne er såmænd ikke rigtigt ændret. Der er én ændring; som I nok har lagt mærke til vil der altid være én der ikke rigtigt er med – som hverken er *slutter*, eller en af de to parter. Denne spiller er *katalysator* for scenen. Når I er klar til at bevæge jer videre til konflikten, beslutter *katalysatoren* hvem der bedst har appelleret til et eller flere af *katalysatorens* træk; denne part trækker 5 kort og starter konflikten, den anden trækker kun 4. Så hvis **Mørket** er *katalysator*, og dens træk er *spydigt sarkastig*, er det i parternes interesse selv at være spydigt sarkastige.

Hvis man vinder en **udforskning** kommer man en af sine farvede pinde i posen, og markerer et kryds ved ens **Aspekt** på oversigts-arket under vundne konflikter.

I er nu klar til at spille første akt. Tag det stille og roligt, og hvis noget ikke giver mening, så prøv at finde en konsensus, der virker for jer. Når I er kommet igennem 4 cykluser, går I videre til næste side, **Slutningen af første akt**.

Slutningen af første akt

Denne side har to sektioner; man kan med fordel køre igennem hele *Forhøret* før man begynder på *Introspektion*, der er en ret lille del.

Forhøret:

Efter første akt sætter **Lyset** og **Mørket** sig med ryggen imod hinanden. En af de andre tager posen, der nu skulle have fire pinde i, og trækker dem en ad gangen; når en pind bliver trukket, får den pinden tilhører lov til at stille et spørgsmål til en af de to, som skal svare sandfærdigt. Spørgsmålene må gerne være lange, komplicerede spørgsmål, og når det gælder **Lyset** og **Mørket** skal de gerne handle om byen og dens indbyggere. Selvom hvad man siger skal være sandt, må det meget gerne være kryptisk; dette er specielt relevant for mørket.

Man vælger selv om man vil stille spørgsmålet til **Lyset**, **Mørket**, eller **Begge**. Hvis en af de to under forhør trækker en pind, må de også stille det til den anden part, **eller dem selv**.

Introspektion

I denne sektion tager hver spiller simpelt hen og skriver et træk på sin karakter. Man skal nu også agere efter dette træk når man er i en dialog-scene, og når man er *katalysator* kan der også appelleres til dette.

Efter dette er i klar til at begynde anden akt. Gå til næste side

Anden og tredje akt

I de to andre akter er der nogle ting der ændrer sig. For det første har de begge kun 3 scene-cykler. Læs disse igennem for anden akt, og vend tilbage til dette ark, når I når til tredje akt.

Anden akt

Denne akt er centreret omkring **Konspirationen**. For hver scene vælger **Konspirationen** om de vil **sætte** en scene eller **slutte** en scene, og vælger også om det er **Mørket** eller **Lyset** der skal agere andenpart. Når I kommer til slutningen er det **Konspirationen** der sidder i den varme stol; hvis **Konspirationens** pind bliver trukket, vælger **Konspirationen** hvem der skal stille et spørgsmål.

Når der sættes scener, og under undersøgelser, skal **Individet** konsekvent omtales i 2. person, dvs. **Du**.

Tredje akt

Denne akt er centreret omkring **Individet**. Det er **Individet** der bestemmer rollerne i scenesætningen, og det er **Individet** der bliver stillet spørgsmål i sidste forhør. I denne akt er det en regel at **Lyset** og **Konspirationen** *aktivt skal søge efter Individets hemmelighed*.

Når der sættes scener og under undersøgelser skal **Individet** konsekvent omtales i 1. person, dvs. **Jeg**.

Når det sidste spørgsmål er besvaret, ser I på hvem der har vundet flest konflikter igennem scenariet; det **Aspekt** får lov til at fortælle hvordan historien slutter for **Individet**, ud fra følgende udgangspunkt:

Hvis **Individet** vinder, bliver **konspirationen** afdækket og destrueret, men mangler nu en klart defineret fjende, og kan ikke vende tilbage til sin tidligere tilværelse.

Hvis **Konspirationen** vinder, lykkedes det ikke for **Individet** at ødelægge **konspirationen**, hvad gør **Konspirationen** ved **Individet**?

Hvis **Lyset** vinder, bliver **Individets** hemmelighed afsløret, og sandheden regerer i byen. Hvilke konsekvenser har det for byen?

Hvis **Mørket** vinder, fortaber **Individet** sig i mangelen på sandhed; hvad gør dét ved **Individet**?

Derefter er scenariet slut.

Hvis der er to (eller flere) der har fået lige mange vundne konflikter, har man en sidste konflikt hvor man hopper direkte til at den ene trækker 5, og den anden 4 – den der har vundet færrest, vælger hvem. Den der vinder denne sidste konflikt får lov til at bestemme slutningen.

Tak for spillet.

RØD

1

En handling drevet af lidenskab

Ideologisk motiveret, eller grundigt gennemtænkt

RØD trumfer KONTROL

RØD

2

En handling drevet af dyb kærlighed

Ufuldent eller uoverbevisende

RØD trumfer KONTROL

RØD

3

Handling med vrede

Pludseligt eller grundigt

RØD trumfer KONTROL

RØD

4

Handling med afsky

For ideologi eller for praksis

RØD trumfer KONTROL

RØD

5

Handling ud af frygt

Fornuftig eller fordomsfuld

RØD trumfer KONTROL

RØD

6

Handling ud af had

Determineret eller selvhadende

RØD trumfer KONTROL

RØD

7

Nydelsen af ødelagt anstændighed

Lært af din far, og glemt af din mor

RØD trumfer KONTROL

RØD

8

Fornemmelsen for verdens uretfærdighed

Den man glemmer som gamling

RØD trumfer KONTROL

RØD

9

Følelsen, der rør sig i underlivet

Det kan styres, men vil du?

RØD trumfer KONTROL

RØD

10

Følelsen, der er nok, i sig selv

*Som du hader eller
Som du elsker*

RØD trumfer KONTROL

GRÅ

1

Handling med fornuft

Snusfornuftigt eller rationelt

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

2

Dømmende handling

Med hammer eller med tunge

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

3

Handling ud af stolthed

Bygget på fortiden, eller på fremtiden

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

4

Handling ud af skam

Dybt grundet, eller dybt sexuel

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

5

Handling uden tanke

Ren refleks, eller bevidst undertrykt

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

6

Fornemmelsen for det ude-
finerbart perfekte

Når alting bare er rigtigt

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

7

Nydelsen af retfærdighed i
det små

Gud der straffer, eller hertuigen der benåder

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

8

Hadet for det ukendte

Hvem er dog flyttet ind ved siden af?

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

9

Følelsen af det tabte paradys

*Er det englene der synger, eller djævelen der
hyler?*

GRÅ trumfer KAOS

GRÅ

10

Følelsen af intethed

GRÅ trumfer KAOS

KONTROL

1

En dommer og en jury

*Gammel og grå
eller
Kold og kynisk*

KONTROL trumfer GRÅ

KONTROL

2

En uniform

*Med medaljer og hæder
eller
Med usete farer*

KONTROL trumfer GRÅ

KONTROL

3

En kompliceret dans

*Uden fejlmargen
eller
Uden tanke*

KONTROL trumfer GRÅ

KONTROL

4

En konge der skuer

*Ud over sit domæne, paranoid
eller
På sin nabos æsel*

KONTROL trumfer GRÅ

KAOS

7

Udyret i skyggerne

Menneske, eller monster?

KAOS trumfer RØD

KAOS

8

**Tomheden i en fremmeds
øjne**

*Forvirret
eller
Fortvivlet*

KAOS trumfer RØD

KAOS

9

En vismands ikke-handlen

*Falsk troldom
eller
Sand visdom*

KAOS trumfer RØD

KAOS

10

En kosmisk uorden

*Et kaos der kryber
eller
Et hav der føder*

KAOS trumfer RØD

KONTROL

5

En fin middag

*Med uskrevne regler, ubrydelige
eller
Hvor det eneste forbudte er latter*

KONTROL trumfer **GRÅ****KONTROL**

6

Lænker og træmmer

*Fysiske og beskidte
eller
Psykiske, men rene*

KONTROL trumfer **GRÅ****KONTROL**

7

En kompliceret dans

*Uden fejlmargen
eller
Uden tanke*

KONTROL trumfer **GRÅ****KONTROL**

8

Den mægtigste mand i byen

I magtens lænker?

KONTROL trumfer **GRÅ****KONTROL**

9

Byens usete netværk

Der ødelægger din bevidsthed

KONTROL trumfer **GRÅ****KONTROL**

10

Den perfekte formel

*Matematisk perfektion
eller
Logisk infektion*

KONTROL trumfer **GRÅ****KAOS**

1

En mild overtrædelse af etikette

*Med voldssom overreaktion
eller
Med mild latter*

KAOS trumfer **RØD****KAOS**

2

En trussel fra det ydre

*Varslet, men ikke ankommet
eller
Ankommet, men ikke varslet*

KAOS trumfer **RØD****KAOS**

3

En ny leg

*Der udfordrer antikke normer
eller
Der genopliver antikke dekadencer*

KAOS trumfer **RØD****KAOS**

4

Et dyb

*hvorfra der ikke kommer lys
eller
hvorfra der ikke kommer lyd*

KAOS trumfer **RØD****KAOS**

5

Et orgie

*Spirituel og frygtomt
eller
Hvor de sygeste lyster bliver stillet tilfreds*

KAOS trumfer **RØD****KAOS**

6

Et gudebillede, tilbudt...

*...med for store ofre
Eller
... uden offer overhovedet*

KAOS trumfer **RØD**