

## Indholdsfortegnelse

<a href="#">Barnet</a>	1
<a href="#">Hunden</a>	3
<a href="#">Ansigtet i vinduet</a>	4
<a href="#">Tiggeren</a>	5
<a href="#">Angsten</a>	6
<a href="#">Riveh</a>	7
<a href="#">Alene</a>	8
<a href="#">En gammel ven</a>	9
<a href="#">Øjne i mørket</a>	10
<a href="#">Flugten</a>	11
<a href="#">Snylteren</a>	12
<a href="#">Sekten</a>	13
<a href="#">Tingene fra rummet</a>	14
<a href="#">Gråt hår</a>	15
<a href="#">Patienten</a>	16
<a href="#">Skælven</a>	17
<a href="#">Den onde mand</a>	18
<a href="#">Det sorte vand</a>	19
<a href="#">Lugten</a>	20
<a href="#">Spåkonen</a>	21
<a href="#">Skyggen</a>	22
<a href="#">Fodtrin</a>	23
<a href="#">Maden</a>	23
<a href="#">Vanviddets æstetik</a>	25
<a href="#">Sekret</a>	25

## Hunden

---

I din frygt kommer et billede fra din fortid frem: En sort, formentligt herreløs hund, der i en periode gik rundt i dit kvarter og tit sad og stirrede på dig. Dengang tænkte du, at den håbede på en godbid, men nu bliver du i tvivl om, hvorvidt den har overvåget dig eller har villet dig noget. Senere fandt du den, dræbt med maven reven ud og hovedet knust. Du tænkte, at den nok var blevet kørt over, gjorde ikke noget ved kadaveret, men skyndte dig videre.

*Hvor gammel var du?*

*Hvad tyngede dig på det tidspunkt i dit liv?*

*Hvorfor var du bange for hunden?*

**Hemmelighed:** Det går op for dig, at du har set hunden siden. Sidst inden for den sidste uge. Du har fortrængt, at det var den samme hund, men nu ved du, at det var den!

## Barnet

---

Et gammelt minde fra din barndom kommer frem: Der var et barn som ofte betragtede jer, mens I legede. Barnet stod på afstand og kiggede bare – mest på dig. Du ved ikke hvilken klasse barnet gik i, eller noget om barnets familie eller hjem.

En dag stod barnet næsten helt henne ved jer. Du blev bange og råbte "Så forsvind dog! Gå væk!" – og barnet gik og kom aldrig tilbage. De børn, du legede med, kiggede på dig. Du blev i tvivl om, hvorvidt det kun var dig der kunne se barnet? Men du spurgte ikke, og I fortsatte legen, inden det blev akavet. Siden har du gjort alt for at fortrænge barnet.

*Hvor?*

*Hvornår?*

*Men hvordan så barnet ud?*

*Sagde du andet til barnet?*

**Hemmelighed:** En af de andre spillere har nogle ansigtstræk, som minder dig om barnet.

*Hvem? Hvordan?*

## Ansigtet i vinduet

---

Fra dit vindue i dit hjem kunne du se et andet vindue. I det vindue kunne man ofte se beboeren sidde og kigge ud på vejen med et frygtsomt blik, både dag og nat. En gang er du vågnet ved, at noget sort og flaksende kredsede omkring vinduet, og råb og tumult lød fra rummet bagved. Når du oplever flagermuse eller fugle flakse rundt i mørket, genkalder du denne rædsel.

*Hvilket hjem?*

*Hvornår?*

*Undersøgte du, hvem der boede derovre?*

**Hemmelighed:** Nu ved du, hvad hun var bange for: dig. Hvorfor var hun bange for dig?

Fobi: Flagermuse eller flaksende fugle i mørke. Slå et SAN-tjek, når du oplever dem.

## Tiggeren

---

Du får en klar erindring om en begivenhed, du ellers havde fortrængt: en gang gik du og en anden person på en vej, og en tigger henvendte sig til jer og bad om småmønter. Tiggerens udseende eller opførsel skræmte jer på en måde, så I trak jer væk fra tiggeren. Tiggeren råbte efter jer "N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth...

*Hvor og hvornår? Hvem fulgte du med?*

*Hvad gjorde I? Hvad gjorde tiggeren bagefter?*

Hemmelighed: Du har siden i drømme hørt ordene igen, sammen med ubeskrivelige billeder af sortsvedne statuer af blasfemisk udseende afguder, oplyst af ild. Skygger af afsindigt dansende på klipperelieffer, shamanistiske rytmer, pibende fløjter og skrig af smerte eller galskab samt sorte monolitter der peger ud på ildevarslende stjerner. Og du bliver draget af dem.

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## R'lyeh

---

I din fortid havde du i en lang periode mareridt, hvor du befandt dig i en mørk, underjordisk forladt by af titaniske dimensioner. Alene vandrede du rundt og søgte efter en udgang, men kiggede også på de mystiske skrifttegn og relieffer, der var hugget ind i murene og så på de mystiske statuer, der stod ensomt tilbage i mystiske rum. Skønt du ikke forstod skrifttegnene, der ikke lignede noget der var skrevet af mennesker, kunne du, mens du så dem, høre en stemme i byen eller i dit hoved fortælle, hvad der stod: Mystiske, usammenhængende myter om magter fra mørke egne af universet.

*Hvor? Hvornår? Hvad lavede du i denne periode?*

Hemmelighed: Du har en fornemmelse af, at en af de andre spilpersoner også kender den underjordiske by.

*Hvem? Hvorfor tror du, at han/hun har været der?*

Mythos-Bonus To gange i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

Fobi: Klaustrofobi. Slå et SAN-tjek, når du befinder dig i små, lukkede rum.

## Angsten

---

I din panik mærker du en sjælelig smerte i dit sind, som bliver en drøm revet ud af din hjerne – i den efterfølgende tid vil du være ved siden af dig selv, træt, ukoncentreret og opfarende. Hvad der ellers er sket med dig, skal du nok finde ud af...

Rollespilkonsekvens De næste tre gange, hvor du svarer på spørgsmål eller henvendelser fra spilpersoner eller bi-personer, skal du snerre af dem.

## Alene

---

Du kommer i tanke om en gang du opholdt dig et ensomt sted i eller nær byen (et torv? en park? en legeplads?). Solen går ned i et rødt skær i horisonten, og netop som solens sidste stråle forsvinder, begynder en dunkende rytme og et kor af stemmer og frygtelige instrumenter at messe: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Iå! Shub-Niggurath! Narrathoth! Narrathoth! Numis Mater!! Du bliver grebet af panik og flygtede væk fra stedet. Men skønt ordene var så fremmede, husker du dem tydeligt nu.

*Hvor skete det? Hvornår skete det?*

Hemmelighed: Der var noget dragende ved rytmen og ordene, og du længes efter at høre dem igen – eller at sige dem.

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

Fobi: Frygt for tilsvarende steder. Slå et SAN-tjek, når du befinder dig i dem.

## En gammel ven

---

Du havde i din ungdom en ven, som jævnligt kom forbi og snakkede med dig. Du ved ikke, hvor vennen bor eller noget om vennen privat, men I havde en fælles interesse. Vennen fortalte dig nogle frygtelige ting om, hvordan universet hang sammen og mystiske, usammenhængende myter om væsner fra mørke egne af universet – ting vennen havde læst om de forbudte bøger Necronomicon og Eibons Bog.

En dag skete der noget, som gjorde, at vennen forlod dit hjem – og siden har du ikke set vennen.

*Hvordan ser vennen ud?*

*Hvad hedder vennen?*

*Hvilken interesse mødtes I om?*

*Hvilke begivenhed gik forud for, at vennen forlod dig?*

Hemmelighed: Vennen fortalte noget om en af de andre spilpersoner. Noget profetisk. Noget ondt.

*Hvad fortalte han:*

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Flugten

---

I din rædsel er det som om du befinder dig i et helt andet univers, du flygter hen over en gold stenørken fra noget bag ved dig. Du falder og vender dig om og ser et frygteligt monster, der med en stemme, der ikke er jordisk, brøler sit navn: *Numis Mater*.

Derefter forsvinder sletten, og du er tilbage i denne verden.

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

Rollespilskonsekvens: nervøse trækninger i ansigtet.

## Øjne i mørket

---

I din fortid så du ofte en person stå og holde øje med dig i mørket – ofte udenfor vinduet eller i mørke gyder, men enkelte gange har han stået ved din seng. Familiemedlemmer fortalte dig, at det bare var indbildning.

Nu er han tilbage – han står allerede i mørket og kigger på dig.

*Hvor så du ham?*

*Hvornår så du ham?*

*Hvordan ser han ud?*

Hemmelighed: En gang har du talt med ham. Du spurgte ham om, hvem han var og hvad han ville.

*Han sagde...*

## Snylteren

---

En gang fik du et pludseligt ildebefindende og besvimelede. Siden har du haft fornemmelsen af, at noget har taget bolig og vokser i din krop. Et frø eller en virus fra det ydre rum, indkapslet i et tyndt lag af metal. Noget tænkende, noget ondt, noget kraftfuldt inficerer din krop. Du kan mærke snylteren, og du kan høre den tale til dig i dine tanker. Du er bange for, at det overtager dig. Du har været i tvivl, men nu er du sikker.

*Hvornår blev du inficeret?*

*Hvor i din krop sidder snylteren?*

*Hvordan kan du mærke den?*

*Hvad fortælle den dig?*

Hemmelighed: Du er sikker på, at den snart tager magten over dig. Du har oplevet noget, der tyder på det, når du er alene.

*Hvilke oplevelser har du haft?*

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Sekten

---

Din farfar var tit væk i lange perioder, og han var så underlig tavs, når han vendte hjem. De sagde det var noget med arbejde. Men nu kan du se det. Nu har du gennemskuet det hele: Han var med i sekten, endda leder i sekten – og din familie dækkede over ham. De vidste mere end de sagde. Måske var de også med i sekten. De tilbad og ofrede til Numis Mater. Ofrede mennesker.

Du ved, at sekten rækker sine sorte tråde dybt ind i samfundet, dybere og længere end nogen forestiller sig. Helt til de øverste lag af politikere og officerer og forretningsfolk når kulden. Helt til de sorte stammer i Congo og mafiaen i Italien. Og blandt helt almindelige folk - man kan ikke se det på dem. De skjuler det godt. Men du kan fornemme det, når de taler med dig.

*Hvor har din farfar været?*

*Hvad var hans arbejde?*

Hemmelighed: Du er sikker på, at mindst en af spillersonerne er kultist. Men du ved ikke hvem.

## Gråt hår

---

Du mærker alle hår på din krop rejse sig i rædsel, og næste dag ser du de første tegn på, at dit hår er blevet gråt. Efter en måned er dit hår og skæg gråt eller hvidt.

Du mister 1 i Standing.

## Tingene fra rummet

---

De findes blandt os. Tingene fra rummet. De har taget menneskeform og går rundt iblandt os. De kan være hvem som helst. Men ofte kvinder og ofte dem, der går alene. Ud af øjenkrogen kan du se deres sande væsen i små øjeblikke, mørke energier – tentakler, øjne, munde – i konstant pulserende bevægelse. Men så snart du fokuserer på dem, snydes du af Tingenes illusioner og ser kun mennesker. Sådan har det altid været.

Du ved ikke, hvem de er eller hvad de vil. Kun at det er ondt.

Hemmelighed: Du tror at mindst en af de andre spillersoner er en af Tingene. Du har en idé om hvem.

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Patienten

---

Du kommer i tanke om patient du mødte på et hospital. Patienten henvendte sig til dig, og det var tydeligt, at det netop var dig patienten ville tale til. Patienten begyndte uopfordret at fortælle dig mærkelige ting om frygtelige væsner, der levede i rummet mellem virkelighederne og som kom fra det ydre rum og var ældre end jorden. Om de gamle: Den rablende sultan Azatoth i universets centrum. Om Numis Mater, der er opslugeren, om Yog-Sothoth, der er nøglen og planeten Yoggoth, der er porten. Ting som patienten havde læst om i den frygtelige Necronomicon.

Nu var patienten indlagt med en sygdom eller skade, der var en følge af at blande sig i den slags farlig og blasfemisk viden. Og patient vidste, at uanset hvordan opholdet på hospitalet ville blive, havde han ikke lang vej igen. Men han var afklaret med det.

*Hvor og hvornår? Hvilket slags hospital?*

*Var du patient, gæst eller ansat?*

*Hvorfor henvendte han sig særligt til dig med sin viden?*

Hemmelighed: Patienten fortalte en ting, som du netop har været vidne til i dette rædselsvækkende øjeblik – det er derfor, at du husker dette ellers fortrængte minde.

*Hvad fortalte han?*

Mythos-Bonus To gange i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Skælven

---

Du er rystet – og det bliver ved. Du har hørt om det fra folk, der har været i krig. PTSD kalder de det. Det føles som om du har en motor inden i din krop, der sender skælvende bølger ud i alle lemmer. Først og fremmest i hænderne.

Selv den mindste forskrækkelse får dine hænder til at til at skælve så du ikke kan hver skrive dit navn eller spise med kniv og gaffel. Større rædsler får hele kroppen til at skælve, så du kun med besvær kan holde dig på benene.

Kun hvile hjælper. Og Ritalin. Og Whiskey.

Du mister 1 Stamina

## Det sorte vand

---

Du kommer i tanke om en nat, du stod ved Fjorden. Vandet var sort og blankt i mørket, og du kunne se Sankt Hans Hospital på den anden side. Så kom stanken – en sær stank af død men også noget du aldrig havde lugtet før. Noget kemisk og meget fremmed. Og så begyndte vandet at røre på sig, som svømmede 1000 af fisk rundt i overfladen. Og med en slibrig lyd steg den sorte tentakel op af dybet, højt over dit hoved. Du skreg. Du løb. Du mærkede den klamme følelse af det, der greb fat om dit ben. Du faldt. Du rev dig fri, og du løb. Løb og løb.

Sort smerte spredte sig fra benet. Det var ikke som syre eller gift eller kulde. Men som om et grundlæggende had ved livet havde ramt dit ben, og en ubeskrivelig død havde gennemsyret dit ben.

Den dag i dag er du stadig mærket af hændelsen. Sorte pletter plager dit ben og du humper stadig lidt.

Du mister 1 Stamina.

Fobi: Stillestående vand, specielt Roskilde Fjord ved vindstille. Slå et SAN-tjek, når du møder det.

## Den onde mand

---

Lige nu ser du ham – den onde mand du for længst havde glemt. Manden der dukkede op, når du var alene. Manden der kom og fortalte, at du var ond og fordømt. Manden der gjorde onde ting og sagde at det var din skyld. Nu står han og kigger på dig og griner af dig. Fordi du flygter. Han muntrer sig over din ynkelige tilstand. Du husker hans ansigt og hans gustne tøj. Hans dybe, langsomme åndedræt. Smerten i hovedet og maven der altid dukkede op, når han var i nærheden. Og ordene: "Træk vejret lille ven. Sug ind og pust ud. Slap af. Numis Mater kommer snart, og så er det hele overstået. Husk ordene. Du får brug for dem, når Numis Mater kommer, den store moder som metallet drages imod. Fortæl mig om din fremtid lille ven. Fortæl mig en hemmelighed, så lader jeg dig i fred for en tid."

*Hvornår skete det? Hvordan så han ud?*

*Mødte du ham nogle særlige steder?*

*Hvad fortalte du ham?*

Hemmelighed: Du fortalte ham noget om en af de andre spilpersoner.

*Hvad fortalte du ham?*

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Lugten

---

Som du står her, vækker lugten i situationen et minde frem – et minde du ellers havde fortrængt. Du husker nu en situation, hvor den samme lugt var til stede. Der var også en person og stanken havde noget at gøre med vedkommende.

*Hvad lugter der af? Hvem var personen?*

*Hvor og hvornår skete det?*

*Hvordan havde stanken noget med den person at gøre?*

Hemmelighed: Lugten minder dig også om noget, der har med en af spilpersonerne at gøre.

*Hvem? Hvorfor?*

Rollespilskonsekvens Du vil prøve at undgå lugte som denne. Du skal slå et SAN for med vilje at gå ind et sted, hvor lugte som denne er særligt kraftig.

## Spåkonen

---

Du kommer pludseligt i tanke om, at du engang havde forvildet dig hen til en spåkone i et cirkus eller forlystelsespark, der spåede dig. Mit i spåningen havde hun forudset blandt andet den situation, du netop nu er havnet i, men hun havde også sat situationen i en større sammenhæng. Men før hun var færdig med at spå dig, var hun pludseligt faret sammen i rædsel og havde smidt dig ud – endda uden at få betaling. Du fandt også selv spådommen skræmmende og valgte hurtigt at fortrænge det som simpel overtro.

*Hvornår skete det? Hvor skete det?*

*Hvordan spåede hun? (Tarot? Te? Hænder? Eller noget andet?)*

*Hvad forudsagde hun?*

*Hvad sagde hun til dig, da hun smed dig ud?*

Hemmelighed: Hun forudsagde også noget om en af de andre spilpersoner – men i temmelig kryptiske vendinger.

*Hvem? Hvad forudsagde hun?*

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Fodtrin

---

Når der er stille, synes der altid at være nogen, der lister rundt – bag en busk, ovenpå, i værelset ved siden af. Eller skratten fra kløer der kradser under gulvet eller tunge åndedræt fra loftet. Oftest kan du bare høre fodtrin, men nogle gange kan du også høre hviskende stemmer. Så lavt at du ikke kan høre, hvad der bliver sagt, men du har desuden en svag idé om, at de taler, hvisker sammen på et sprog du ikke forstår. Andre gange er det dyriske lyde, uden du dog kan placere hvilket dyr det drejer sig om.

Enkelte ord har du dog fornemmet – ord der giver dig kuldegysninger: Azatoth. Yoggoth. Numis Mater.

Når du forsøger at lytte, vil du uundgåeligt høre disse slæbende fodtrin og hviskende hæse, knirkende stemmer.

*Hvornår hørte du lydene første gang?*

Hemmelighed:

Du synes at genkende en af stemmerne hos en person i din omgangskreds. En familie? En ven? En af spilpersonerne?

Mythos-Bonus Én gang i scenariet må du få en kritisk succes på et SAN-tjek uden at rulle.

## Skyggen

---

Allerede midt i den rædselsvækkende situation, ved du at det ikke bliver sidste gang at du møder den eller det der skræmmer dig. Det har sat sig dybt i dit sind – i din sjæl. Den eller det skræmmende vil dukke op igen senere i spillet, og måske vil du kunne uddrage noget vigtigt ud fra de ting, der kommer til at ske.

Hvilken person, væsen eller begivenhed i den skræmmende situation vil forfølge dig i fremtiden?

Hemmelighed: Du ved noget om begivenheden, personen eller væsnet, som de andre spilpersoner ikke ved.

*Hvad ved du?*

## Maden

---

Du kan ikke holde tanken ud: At putte noget fremmed og mistænkeligt ind i din krop. Der er noget ondartet ved mad. Noget, der vækker en kvalmende angst. Og at andre ubekymret kan sidde og fylde i sig, får det til at vende sig i dig. De er som besatte! Tygge, tygge, tygge.

Du har en spiseforstyrrelse. Du mister 1 Stamina.

Hemmelighed: Du forbinder din angst for maden med en af spilpersonerne, som du mener fordærver din mad. Du er ude af stand til at spise, hvis han/hun er i nærheden af din mad.

*Hvem?*

*Hvorfor tror du, han/hun gør det?*

## Vanviddets æstetik

---

Når du tænker tilbage på den skræmmende situation, kan du have svært ved at forstå, at det var så skræmmende. Faktisk synes du nærmest, at det var en smuk oplevelse. Det minder dig om noget fra din barndom, hvor du også tog dig selv i at opleve noget modbydeligt som smukt – hvilket alle omkring dig fandt frastødende.

*Hvornår oplevede du dette første gang?*

### Rollespilskonsekvenser:

Når du i fremtiden fejler 1 SAN-tjek, vil du ikke blive bange eller få et anfald, men tværtimod opleve begivenheden som smuk, og du vil roligt betragte skønheden i grimheden – måske endda gå nærmere for at mærke det rigtigt.

Hvis din spilperson skriver, tegner, maler eller lignende, kan denne skønhed omsættes i kunst, litteratur eller lyrik, der i anden omgang kan være skræmmende men også give indsigt i Mythos.

## Sekret

---

Din hud klør. Når du rører ved huden, fornemmer du at en slimet sekret udskilles overalt på din krop. Du kan prøve at vaske det af, men der går ikke ti minutter, før du har en sære følelse af være smurt ind i klistret sekret. Det føles som fiskeslim. Du er ved at ændre dig. Det er starten på noget. Du kan holde det tilbage ved at vaske det væk eller ved at kradsede det af.

Men det er kun dig, der kan mærke det. Andre mærker bare en almindelig tør og blød hud.

Siger de.

Det er ikke altid du udskiller lige meget sekret.

*Hvornår udskiller du særligt meget slim?*

Rollespilskonsekvens: Du vasker hænder hele tiden.