

PRALL PICTURES PROUDLY PRESENTS
A SANDO-FISCHER PRODUCTION

INKATEMPLETS HEMMELIGHED

ET B-SCENARIO AF

PER VON FISCHER OG FLEMMING SANDER JENSEN
SKREVET TIL FASTAVAL 1996

Inkatemplets Hemmelighed

Et resumé af Flakso Zwando Jetteson

Vi starter med slutning. Inkatemplet ligger i ruiner. Røgen fra de brændte træer og huse letter langsomt. Den Hvide Gnu græsser fredeligt i lysningen, efter at roen i junglen igen er etableret. Det er forbi. Knust er Tyrone Dempseys drøm om hæder og ære og smadret er japanernes drøm om det altødelæggende våben - solkanonen. Hovedjægerne er næsten udslettet og buskmændene har også lidt svære tab.

De eneste vindere, hvis man da kan kalde dem det, sidder i en gammel dobbeltdækker og er på vej tilbage til Bumbaville. I de seneste dag har de gået grueligt meget igennem. Det startede ellers som en uskyldig redningsaktion, iværksat af Jane Dempsey for at finde hendes far Tyrone Dempsey, der forsvandt for 6 måneder siden. Men ekspeditionen, der var på 100 negerbærere, 5 hvide og en mulat, blev hurtigt reduceret kraftigt. Hele vejen tilbage til Bumbaville kan man tælle ligne fra de stakkels negerbærere, der måtte lade livet på turen.

Først var der strømhvirvlerne og vandfaldet. Så buskmændene, kviksandet og rovtæger. Ulykkerne haglede ned over ekspedition fra det minut, de satte sig i kanoerne. Et enkelt lyspunkt på turen var dog det portugisiske middagsmel-

skab. Midt inde i junglen mødte de en hel koloni af glade gæstfri portugisere. Men ak. Allerede dagen efter skulle det gå galt. På vej op af et stejlt bjerg, blev de igen angrebet af buskmændene. Ekspeditionen blev tvunget til at gå over broen over Djævelkløften, hvilket var skæbnesvangert for mange negerbærere, da broen knækkede.

Endelig, efter mange kilometers ufremkommelig march, fandt de det, de søgte. Det imponerende gamle Inkatempel med Tyrone inden i. Desværre var han blevet rablende gal og umulig at snakke fornuft med. Ja, han forsøgte endda at slå en ihjel.

Nu troede ekspeditionen, eller resterne af den, at de havde fuldført deres mission. Men så let fik de ikke lov at slippe. For en kluntet person kom til at hive i ældgamle håndtag, der startede forbudte mekanismer. Templet afslørede sig som et frygteligt solvåben, der brændte alt på dens vej til aske. Da de forsøgte at komme væk, løb de lige ind i armene på hovedjægerne. Da det på et tidspunkt så sortest ud, kom der hjælp fra uventet kant. Japanske soldater, der havde forfulgt ekspeditionen hele tiden, angreb hovedjægeren. Resterne af ekspeditionen nåede væk og flygtede i Tyrones gamle flyver.

Men hvad så med templet. Hvorfor ligger det i ruiner? Ja, jeg vil ikke afsløre hele slutningen her. For film skal ses i biografen og scenarier skal opleves live.

God fornøjelse - Århus d. 9. marts 1996

PRESSEN SKREV

"Den mest oplagte OTTO-kandidat siden Fem Brude til Farmand."

Jaust Lillemund, Vestkystens Goblin Forbund.



"Jeg ville ikke unde min værste fjende ikke at opleve dette eventyr."

Michael G. Spit, Fontex.



"Sander og von Fischer er scenario-skrivningens svar på Heckler & Koch."

Dvask Agger i forordet til antologien "Røde Sprøjt På Væggen Dé".



"Det her er kunst! Det burde udgives."

Bøger Zeitungsfaden, Polimikken.



"Spolajne on konstjojka mir etka sex. Splad! Nastrovnje!"

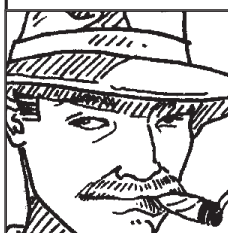
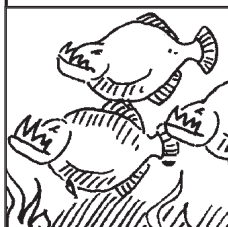
Gorki Budovkin, Isvestia.

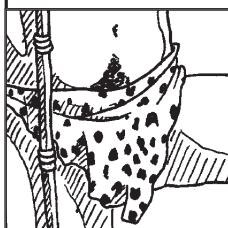


"Ikke siden den bagte kartoffel og engangsknaldet er så meget skabt, af så få, med et så overbevisende resultat, for så mange. Mageløst."

Dr. Teodor Frankenloff, Den Lille Hornblæser.



INKATEMPLETS HEMMELIGHED

RESUMÉ OG DET SKREV PRESSEN
SIDE 2
DENNE SIDE
SIDE 3
FORORD
SIDE 4-5
BAGGRUND
SIDE 6

HVOR CONGOFLODEN LØBER
FØRSTE DEL
SIDE 7-8

DET GRØNNE HELVEDE
ANDEN DEL
SIDE 9-11

I AFRIKAS HJERTE
TREDJE DEL
SIDE 12-13

**GUDERNES VREDE - ELLER
- LØB FOR SATAN!**
FJERDE DEL
SIDE 14-17

**BI-PERSONER OG BI-DYR
NEGERKORT OVER BELGISK CONGO
FLOWCHART**
SIDE 18-22
SIDE 23
SIDE 24

**NEGER COUNT CHART
BILLEDGALLERI
SPILPERSONERNE TIL SPILLERNE**
SIDE 25
SIDE 26-28
SIDE 29-34
TAK TIL

Louise Hesselund for illustrationer og forside.

**FOR IDÉ, INSPIRATION
OG SYGE KOMMENTARER - TEAM GUMMERUP:**

Palle Schmidt, Kristian List, Bo Jørgensen, Rune Christensen, Kristian Lindeloff, Susanne Rasmussen, Mathias, Sofie, Gud og hver mand.
En speciel tak fra Sander til Vesterport I/S: Asta for negerskavanker og Sune for Sune. (og hej Ask)

**DE UNGE FORFATTERE:
PER VON FISCHER**


c/o Pratt, Saint Michaels,
Bankend Road
Dumfries DG14AL, Scotland
Tlf. 0044 138 724 7954
(indtil sommeren 1996)

FLEMMING SANDER

JENSEN

Vesterport 8b, 2. tv
8000 Århus C
Tlf. 86 13 69 23



VELKOMMEN

Kære Fortæller. Velkommen. Det er dejligt, at du vil køre Inkatemples Hemmelighed. Vi håber, at det bliver en oplevelse, der er værd at tænke tilbage på. En begivenhed du kan fortælle dine børnebørn om, når du engang sidder i den dybe lænestol, foran kaminen med slumretæppet og uddeler Vertas Æchte bolsjer.

Bon bon. Vi er i Afrika i 1936. I 30'erne var det meste af kontinentet koloniseret. Belgisk Congo var, som navnet afslører, en belgisk koloni. Det var et enormt område, der udover det nuværende Congo, inkluderer det vi i dag kalder Zaïre. Kig i dit skoleatlas eller læs Tintin i Congo for nærmere.

STEMNING

Forestil dig at du er i Afrika. Du befinder dig lige på længdegraden "0" - ækvator. Det er meget varmt og utrolig fugtigt. Du sveder og bliver ved med det. Du står ved Congo floden. En flod så bred som Øresund og så brun som en Marsbar. En moskito stikker dig og du dør af malaria. Nej, stop. Du begiver dig ind i junglen. Den er ufremkommelig, hvis det ikke var for din tro machete. Du hugger og hakker dig igennem endeløst grønt. Pludselig står en kæmpe stor tiger foran dig. Du blinker og den er væk igen.

Udover ovennævnte stemningstur så skal du ikke tage Inkatemples Hemmelighed alvorlig. Scenariet er en gang vås, fuld af historiske fejl, ulogiske handlingsforløb og urealistiske naturforhold. Det er selvfølgelig bevist, da scenariet er en parodi. Altså der findes ingen Inkatempler i Afrika. Heller ingen tigre. Hvem kan fx falde ned af et vandfald, når man sejler mod strøm-



Den pæne Jane er taget til Congo for at finde farmand.

men? Den Hvide Gnu er heller ikke at kimse af, for ikke at glemme de mærkelige japanere og rovtægerne. Noget er det sjoveste er nok de stakkels negerbærere. Hvis man har set "Tarzan - Abernes Konge" fra 30'erne, ved hvad man europæerne mente om dem: Dumme, overtroiske, skrigende og døende. Se afsnittet Neger Count Chart'et på næste side.

TEMA

Garvede scenarielæsere vil sikkert lede efter et bestemt tema. Det har vi også selv brugt en del tid på, men det er ikke lykket at finde et endnu. Måske noget a la "Led og du skal søge." eller "Se dig altid for, før du går over vejen."

ET PAR ORD OM CUT-SCENER

Inkatemples Hemmelighed gør brug af såkaldte cut-scener. Her skifter historien pludselig til et andet sted eller en anden tid. Og Fortælleren gennemspiller en scene, hvor ingen af spillerne er med. Dette kneb er brugt, fordi det giver stemningen fra de film, vi så på dovne søndag eftermiddage med titler som: "Rejsen til Jordens Indre" og "Kong Salomons Miner."

Cut-scener skal understrege hvad skurkene eller forfølgerne nu er i gang med, og de skal sætte spændingen i vejret. Således vil de fleste cut-scener i dette eventyr handle om de japanske forfølgere (ellers ville spillerne jo ikke ane at de var der), hovedjægerne og mystiske silhuetlignende bygningskonstruktioner i junglen, (Inkatemplet) eller en kombination af alle tre.

FORBEREDELSE OG TAKTISKE FIF

Giv spillerne deres personark. Del dem ud helt tilfældigt, eller endnu bedre: Sæt lidt smalltalk i gang a la "Hvor kommer du fra? eller "Er det din tyveside?" Se skummelt spillerne an. Brug ganske få minutter på at overveje, hvem der kan spille en finsk møgbitch eller en led belgisk racist. Hvis du finder den perfekte spiller til rollen, så giv ham eller hende den. Følg dit instinkt, for ofte rammer man mere rigtigt, end man skulle tro. Hvis du ikke kan finde den rigtige - så glem det. Der er ingen grund til panik allerede nu.

Du kan også eksperimentere med, at gå ud over standard Con rollespils-settings. Du ved, det med at sidde ved at sidde ved katederet med seks kedelige skoleborde foran og seks symmetrisk korrekt placerede stole. Det lægger jo ikke lige frem op til svedig jungle og gang-i-den adventure. Prøv at finde på noget andet. Køb en grøn dug, et par kurvestole og tag dine stuebregner med. Optag et bånd med junglelyde og lej en undulat.

Som Fortæller skal man helst underholde spill-

SMART SMART SMART

Hvis du er rigtig smart, så kopier du spillpersonerne og kortet og giver kopien til dine spillere. Derved har du altid Inkatemples Hemmelighed i den fulde udgave!

TERNINGESYSTEMET

Spilpersonernes "stats" er frit fortolket efter Vison reglerne, som kort går ud på følgende: Tallene står for, hvor mange sekssidede terninger man har i de enkelte ting. Man kan kombinere alle tre områder, hvis de passer sammen. Fx. Smidighed, Nærkamp og Machete. Så slår man en håndfuld sekssidede. Seksere er succes. Jo flere des bedre.

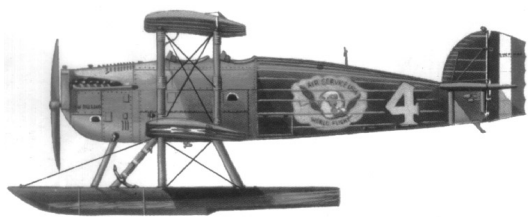
LÆG SCENARIET VÆK

Dette her er kun et forslag. Når du har læst scenariet to gange, så prøv at lægge det væk. Du burde kunne huske plottet. Skribbel det ned på en blok og kød det ud fra det. Brug kun scenariet som opslagsværk, når du er usikker på noget. Brug flowchart'et, din hukommelse og improviser resten - med respekt for forfatterens ide selvfølgelig.

SVED SVED SVED

I Congo er det varmt og fugtigt. Derfor sveder alle de som svin. Fugten pibler ned af deres blege kroppe og de må drikke masser af vand. Negerne sveder diskret og kontrolleret. Men sved er mere en bare fugt, der flyder. Det giver personlighed. Jean Phillipe er VAMMEL, når han sveder. Hvor imod Kikki og Hva B'a er rene sexguder, når væskerne glinser i deres lækre kroppe. Brug sveden som effekt og personbeskrivelse.





Her ses den smarte vandflyver, som nogle af spillerne ankommer til Bumbaville i. Spørg ikke hvordan de kunne være der. Det er en Douglas DT-2, som er bygget i 1924.

erne, overraske dem, få dem til at føle sig usikre, lettede eller forvirrede. For at gøre det lettere at påvirke dem, kan du at tage dem ud af deres trygge omgivelser. Undgå at de sidder ved kliniske borde og fedter med deres lunkne Coke og krammer deres 117 terninger. Skub det autoritære kateder væk. Ryk bordene rundt, måske helt væk. Sæt dig tæt ved spillerne og ugl deres hår. Gå tæt på dem og vis, at du har styr på situationen. Og glem for Guds skyld alt om en game master-skærm. Smid den dog væk!

Når du så fortæller, så tal med lav stemme når det er spændende. Hop i hovedet på spilleren når tigreren angriber. Skrig på japansk når de møder Ozu. Jok spillerne over tærerne, når negerbærerne gør det. Kort sagt: Slip hængslerne løs - det er ikke bankospil! Efter dette korte og bedrevindende fortællerkursus går vi straks videre.

NEGER COUNT CHART'ET



Der er 100 negerbærere med i scenariet. De skal alle dø. For at gøre det lettere at administrere, så har vi foretrykt et Neger Count Chart. Her kan du hurtigt finde ud af, hvem der dør og krydse dem af. Som ekstra bonus kan du se deres navn, personlighed og udseende.

Baggrunden for Chart'et er filmen: "Tarzan - Abernes Konge." Der er nemlig vildt mange negerbærere med, som alle falder i afgrunde, i kviksand, bliver ædt af løver, skudt af indfødte, mast af elefanter - mens de skriger: "Aaaiiiyyyyyy!" Det skal de også i Inkatemplets Hemmelighed. Side 25 er stedet.

HANDOUT - KORTET

Giv spillerne kortet over området. Det er tegnet af en gammel negermand, som har hørt noget om, at det nok er der omkring Tyrone faldt ned. Det fortalte jungeltrommerne... Jean Phillipe har skaffet kortet ved at banke den gamle.

KORT OM SPILPERSONERNE

(læs også spilpersonerne på side 26-31.)

Jane Dempsey

Jane er formelt lederen af ekspeditionen, fordi hun finansierer den. Men ellers er hun ikke meget bevendt i junglen. Hun er et naivt overklassebarn, forfængelig, penippen og en rigtig pæn pige. Og dog helt sød er hun nu ikke. Hun vil se sin far død, så hun kan arve alle pengene.

Kikki Solumen

Kikki er en blond finsk vandflyverdomptøse. En ren sexbombe, med ben i næse, kasteknive i ærmet og vodka i vadsækken. Hun er lidt varm på Jane.

Dr. Heinrich Bühler

Dr. Bühler er tysker og Inkaforsker ligesom Tyrone. Han er med for at hjælpe Jane, da han næsten kender Tyrone bedre en hende. Men han hader Tyrone og vil gøre alt for at få fat i Hemmeligheden først. Han er lidt nazist.

Bah-Bu Hva-B'a

Bah-Bu er indfødt mulat med den seksuelle udstråling i orden. Han er med som sjakbas for negerbærerne. Oven i det tror han, at han er for-tabt høvdingesøn for en glemt hovedjægerstamme. Han virker dum, men det er maskespil.

Jean Phillipe Poisson

Jean Phillipe er ikke en særlig behagelig fyr. Han har boet mange år i Afrika og hersker på sin egen undertrykkende og svinske måde. Han er pervers og tænker kun på guld og kvinder. I nævnte rækkefølge.

William H. Flynn

William er den tapre, lidt dumme amerikaner, der har våbnene, musklerne og imaget i orden. Oven i det har han en liderlig hund, der hedder Jefferson. William er lidt en helt.

BI-PERSONER OG DYR

Spillerne har deres spilpersoner at klynge sig til, mens du, kære Fortæller, har glæden af alt det andet: Bi-personer og bi-dyr. Nyd denne rolle til at give dem en herlig oplevelse. Bid godt mærke i afsnittet om bi-personer, thi disse er dine primære virkemidler til at drive historien afsted og give spillerne modspil.

"AAAIHYYYYY!"

Generisk neger-dødsskrig, kan bruges ad libitum resten af historien.

SPECIELT OM SPILPERSONERNE

De er opbygget over et interview. De svarer en journalist og tænker bagefter, hvad de egentlig mener. Dvs. vi ikke fortæller, at de er sådan og sådan. Vi lader dem tale for sig selv. Så er det op til spillerne selv at fortolke det sagte og tænkte.

PROBS

I legetøjsforretninger kan man købe store plastik-fluer og edderkopper. Det er en god ide, at investere i et par stykker af dem. Det giver en god effekt at kaste dem i hovedet på spillerne. Dyp dem eventuel i vand først, så de føles rigtig ulækre.

FILMINSPIRATION

Tarzan - Abernes Konge, Indiana Jones, Heart of Darkness, Apocalypse Now, Nu går den vilde skattejagt, Frank Buck, Kong Salomons Miner, Tintin i Congo.

FORBANDELSER

Scenariet kunne sagtens hedde Inkatemplets Forbandelse. Som kompensation for det, kan du lade alt muligt andet være forbandet. Hvis et gevær jammer, kan du lade spilleren ligge mærke til et mærkeligt tegn, som er ridset i kolben. Eller hvis spillerne stjæler et spyd eller flår skindet af Den Forfængelige Tiger. Så forband tingene. Lad de forbandede spillere falde hele tiden og bliver overfaldet af rovmyg, uden at de andre gør det.



HVAD GIK FORUD?

Året er 1936. Tyrone Dempsey, en kendt engelsk videnskabsmand og Inkaekspert, er forsvundet i Belgisk Congo. Det sidste man hørte fra ham, var et nødsignal fra hans flyvemaskine. Det er ca. seks måneder siden nu. Hjemme i Storbritannien er det gået op for Tyrones datter, spilpersonen Jane, at hendes far ikke vil efterlade hende nogen arv, hvis han ikke findes eller erklæres død. Jane starter derfor en "redningsaktion" og har samlet en delegation af angiveligt professionelle eksperter til at hjælpe hende.

TYRONES HISTORIE

Tyrone Dempsey har gennem hele sin karriere udviklet en fast tro på, at Inkakulturen på et tidspunkt sendte folk fra Syd-Amerika til Afrika. Tyrone har fået nys om, at Inkaerne bosatte sig i Central-Afrika og hurtigt kom til at regere som guder. Det er hans drøm om berømmelse, rigdom og adgang til en glemt teknologi baseret på Solens kraft, der driver ham.

Seks måneder før eventyret begynder, fløj han og en pilot ind over junglen i Belgisk Congo. Her så de omridset af et ældgammelt Inkatempel. Pludselig spruttede flyvemaskinen og de måtte nødlande. (Inkatemplets forbandelse) Inden da nåede piloten at sende nødsignaler tilbage til Bumbaville. Da de landede blev Tyrone besat af tanken om at være den første - og eneste - til at gøre denne opdagelse. De fandt hurtigt templet og mødte her hovedjægerne - Inkatemplets beskyttere. Det lykkedes dog den karismatiske videnskabsmand at forføre hovedjægerne, ved at udgive sig for at være en gud. Piloten måtte desværre lade hovedet under Tyrones overtalelsesceremoni.

I mange måneder forsøgte Tyrone at knække Inkatemplets Hemmelighed, men uden held. Og selvom han fandt en kæmpe guld- og ædelstenskat og et Inkaypperstepræstekostume, var han ikke tilfreds. Langsomt blev han mere og mere frustreret og gal i hovedet. Det skyldes både præstekostumets forbandelse (en anden historie) og skadelig kønslig adfærd med de indfødte. Når spilpersonerne endelig møder ham, er han rablende gak gak koldbøtteklar.

JAPANERNE

På baggrund af omstændigheder, der mest af alt må betegnes som skæbnsvangre, jagter fæle japanske specialsoldater også Inkatemplets Hemmelighed. Disse skævojede kohorter hæfter sig på spillerne for at finde frem til templet. Deres funktion i scenariet er: 1. At speede spillet lidt op ved hjælp af cut-scener, der viser, at de efter spillerne. 2. At redde spillerne fra hovedjægerdøden sidst i scenariet. 3. Få jer til at grine.

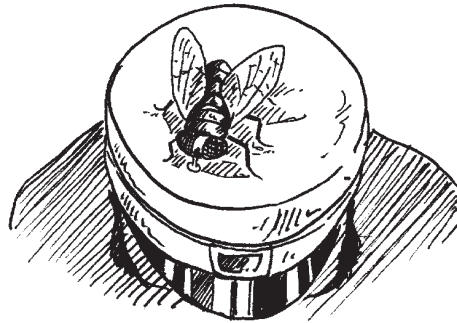
HER STARTER SCENARIET

CUT-SCENE 1: BUMBAVILLE 1936

Starten er en "interaktiv" cut-scene. Den foregår under indflyvningen til handelsstationen i Bumbaville. Den skal præsentere spillernes personer for hinanden og sætte stemningen. Du fortæller stort set hele scenen, men giv spillerne lov til et par replikker hver, så de begynder at spille deres spilpersoner.

Højt over Centralafrikas jungle sidder Jane, William og Dr. Bühler i en slidt vandflyver med Kikki ved styrepinden. Flyet vibrerer, motoren larmer og den uendelige brune flod snor sig gennem grøn urskov under dem. Bühler har det dårligt, Jane sveder og spørger hele tiden: "Er vi der ikke snart?" William har tændt endnu en cigar og deler en flaske Bourbon med Kikki. Bed spillerne om at sige noget i rollen, men lad dem ikke flippe ud, for scenariet er ikke rigtig begyndt endnu.

VED HANDELSSTATIONEN



De møgstore kæmpefluer sværmer lystigt omkring og sætter sig på alt og alle. Brug dem jævnlgt som et irritationsmoment.

floden foran stationen. Negere, hvide beboere og magre gøende hunde stormer ned til vandet i en støvsky. Kun Jean Phillipe og Hva-B'a står tilbage ved det blødende offer, som Jean Phillipe har tæsket. En sløv sort skorpion på størrelse med en baseballhandske kravler i sandet foran dem. Jean Phillipe sætter sin ridestøvl oven på dyret og træder til med et "knas".

AFRIKA 1936

Gå op til tavlen og skriv med store bogstaver: "AFRIKA 1936". Kig op. Slå ud med armene og sig efter mig: "Mine damer og herrer. Velkommen til Belgisk Congo - Afrikas hjerte."

Handlingen kort: Op af floden. Katastrofe i strømhvivlerne. Dræberigler. Vandfald og buskmænd. Japanerne lander. Kold nat i Congo.

Nu begynder scenariet rigtigt! Lad personerne præsentere sig for hinanden på den støvede plads foran handelsstationen. Fortæl at Jean Phillipe og Bah-Bu Hva-B'a har gjort kanoer og bærere klar. Og der er ingen tid at spille. Ved en lang træbro

START

Nu begynder scenariet lige så stille. Er du klar? Action!

CUT-SCENE 1

Bumbaville 1936

KORTET

Husk at give Jean Phillipe det flotte kort over området.

SPROG

I Belgisk Congo er hovedsproget fransk, udoverONGO-bongo selvfølgelig.

HUNDEN JEFFERSON

Williams beagle, Jefferson, er ikke nævnt i scenariet. Men derfor skal den ikke glemmes. Den er nemlig sjov. Det er en hanhund. Og som hanhunde nu har det bedst, så gimber Jefferson gladelig på alt, hvad den finder: Negere, ben, sten, bagage, træer.

Brug hunden når du har brug for latterkrampe hos spillerne. Fx. lige midt i den ømme situation når Bah-Bu vil kysse Kikki, så bliver han afbrudt af en savlende hund, der boller hans ben.

Lassie har ikke levet forgæves. Så også for at skabe sympati for den liderlige Jefferson, kan du lade den redde en af spillerne ved at gå af en skorpion, der er kravlet ned i en støvle. Den kan også vise vej gennem junglen med en logrende hale eller lignende. Husk at sige "Vruff Vruff" og ikke "Hunden gør."



ligger 10 store kanoer fortøjret, allerede læsset med forsyninger, våben og udstyr. Inden længe skal alle, inklusiv de 100 bærere, helst sidde klar i kanoerne. 2 spillere og 8 negere i tre af dem. Resten fyldes med negere og udstyr.

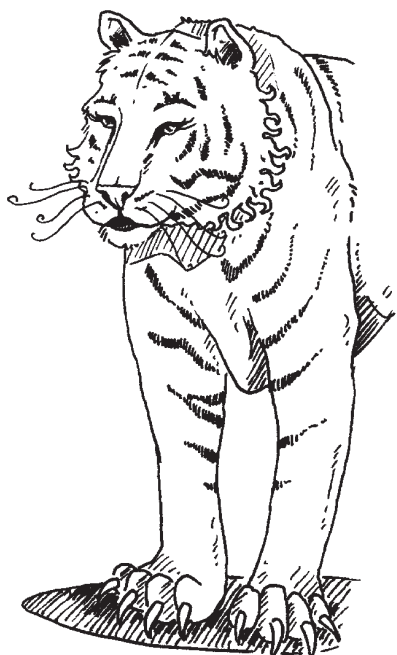
Hvordan de fordeler sig, er op til spillerne. Hvis nogen af spillerne taler til negerne, så lad dem fortælle, hvem de er. Sørg for at det altid (altid!) er de negere, som spillerne har snakket med, der afgår ved døden senere i scenariet. Du kan også lade en af bærerne sige noget direkte: "Um, hvide Massa står på fod af mig. Ikke rart." Hvis nogen bliver ved med at træde negerne over tærne, kan du henimod slutningen lade bærerne springe til siden i rædsel, hver gang nogen tiltaler dem.

STILLE FLYDER CONGO

Op af Congofloden går det. Mellem sære planter og træer af ukendte arter. Enkelte træer åbenbarer deres knottede rødder helt nede ved bredden. Farverige planter gror på grenene ud over floden og lader deres lange rødder hænge ned i det grønne vand. Et sted bader en flodhestefamilie. De åbner deres mægtige gab af de forbisejlende. Andre steder glider mørkebrune krokodiller stille ned fra bredden og flyder afsted, kun med deres øjne synlige i vandoverfladen. Junglens lyde fylder luften, abeskrig og fløjt fra utallige fugle. Lad tiden gå stille og roligt, mens kanoerne glider op af floden og negerne synger glade sange. Sørg for at male et skønsmaleri af naturlig idyl, inden det går løs...

STRØMHVIRVLER OG DRÆBERIGLER

Inden længe deler floden sig. Ekspeditionen må vælge en mindre biflod for at følge retningen af



Den Forfængelige Tiger lusker rundt og er sulten. Gider den?

Tyrones formodede ulykkessted. Snart danner træerne et tag af grønt og floden snævrer ind. Det bliver køligere. Snart kan alle høre en brusende lyd forude. Negerne mumler uroligt sammen og strømmen bliver stærkere. Flodbredden er forvandlet til stejl og rå klippeside. Den drejer skarpt til en side og åbenbarer: Et stykke på omkring 100 meter med strømhvirvler og små vandfald!

Der er kun en ting at gøre. Nemlig at forsøge at styre igennem på bedste vis. Den forreste kano, en negerkano med ti mand, flyver ud over det første fald (kryds de første ti af fra Neger Count Chart'et). Den laver en abrupt 90 graders vending, tordner ind i en klippeblok og smadres i et kaos af lemmer, udstyr og kanodele. Beskriv hvordan de næste kanoer, med spillere ombord, pløjer igennem vragrester og druknede bærere, som griber ud efter kanoen. Lad endelig en neger få fat i en kano, så den tiltrækker faretruende. Nogen må pande den ulykkelige en på skallen ellers kæntrer kanoen. Lad alle komme gennem vanskelighederne med møje og besvær. Lad en af kanoerne kæntrere på vej ned, så de ombordværende må svømme/blive skyllet med.

VANDFALD OG BUSKMÆND

100 meter efter er floden igen tilbage til det normale. Dog er strømmen stadig stærk og det er svært at samle overlevende og udstyr sammen. Folk der var i vandet, har fået en eller flere store, slimede, sorte dræberigler på sig under tøjet. Vent lidt med at afsløre det!

Når alt igen ånder fred, fortæller du, at lyden af brusen er vedvarende. Ja ligefrem tiltagende, selvom de er på vej væk fra strømhvirvlerne. Et godt stykke oppe af floden ses vanddamp stige til vejrs: Et vandfald! Samtidig klør og bider det satans meget på benene og overkroppen af dem, der var i vandet før. Når tøjet fjernes sidder der store, klamme igler og suger sig tykke og fede. Imens stiger farten mod vandfaldet.

Hvis nogen forsøger at være smarte og nå bredden, bliver den pludselig levende af pusterørsbevæbnede buskmænd med skræmmende bodypaint af mudder og blod. En regn af små, sylespidse pile rammer de kanoer, der er nærmest bredden. To-tre negere falder overbord med pile i halsen: "Aaaiiiyyyyy!" (Generisk negerdødsskrig, - bruges ad libitum resten af historien).

Flere negerbærere, ca. ti stykker, rammes og falder i vandet. Med pile fisende om ørerne og dræberigler klæbende til huden, nærmer vore helte sig afgrundens rand. Larmen fra vandfaldet overdøver enhver form for konversationslyst. Vandfaldet lyder værre end det er. Der er trods alt kun godt ti meters frit fald inden bunden. Alle må en tur i vandet. Et antal bærere er så uheldige, at de lander på det lave vand, hvor de sma-

NEGERBÆREREN SIGER

"Um, hvide Massa står på fod af mig. Ikke rart."

NEGERCOUNT

Ca. 10 bærere dør i strømhvirvlerne. Husk afkryds Neger Count Chart'et og fortæl hvem der dør.

DRÆBERIGLERNE

De slemme blodsugere slår til lige før vandfaldet.



En typisk rovigle - fed af blod. Til højre ses en tændstik.

NEGERCOUNT

Ca. 5 bærere dør i af pile. Husk at afkryds Neger Count Chart'et og fortæl hvem der dør.



dres mod klipperne. Husk at krydse Neger Count Chart'et af, og fortæl hvem der døde.

Når alle er kommet ned, kan indsamlingen af udstyr og kanoer begynde. Der er ikke dræberigler i vandet her. De hader vandfald over 3 meter. Men buskmændene kunne jo komme igen. Gør spillerne nervøse med meddelelser om bevægelse i junglen og ting der klør på benene. Sig lyde som buskmænd, der simulerer abe- og undulatskrig.

Janes silkebluse er flænget på langs, så man kan se hendes undertrøje. Dr. Bühler har fået et grimt blå mærke på overarmen og fire af Williams cigarer er gennemblødte.

CUT-SCENE 2: JAPANERNE LANDER!

Nu er det passende tid for den første japaner-cut-scene. Beskriv en smuk kyststrækning, hvor blå bølger bruser mod stranden. På stranden står et par høje, slanke negere og skuer ud over havet. Pludselig peger den ene ud mod havet, hvorefter de begge skyndsomt forsvinder ind i junglen. Ude på havet flyder et kæmpe krigsskib. Fra en flagstang vajer et hvidt flag med en rød nedadgående sol. Et mindre landgangsfartøj braser ind på stranden, frontlågen åbnes, og ud cykler et kompagni japanske elitesoldater med hvide pandebånd. Soldaterne pisker frem, hopper af cyklerne og kaster sig i sandet. Én mand bliver stående, rank som en stenstøtte ved sin Suzukicykel. Vi zoomer ind på hans sammenbidte ansigt, og han skriger: "Haiyu, Bonsai! Sushi haiku! Origami! Hai!" ("Sønner af svagpissere og Sushisnitter! Rejs jer op! Der er ingen hajer på isen!"). Vi zoomer videre ind på hans brystlomme. Der står: "Ozu". Det er den legendariske Kaptajnløjtnant Yasujiro Ozu. Vi ser alle soldaterne forsvinde ind i junglen i to geledder. Stranden ligger stille tilbage. Negerne



Den legendariske og barske Kaptajnløjtnant Ozu

fra før titter frem igen. De ryster på hovedet og tapper pegefingern på tindingen. Klip tilbage til ekspeditionen.

TILBAGE PÅ FLODEN

Spørg spillerne hvad de foretager sig. Hvad de har reddet fra forliset osv. Solen går ned inden længe. Det er sen eftermiddag. Hvis de nisser for meget, så mind dem på at de har langt endnu. De skal længere op af floden og et stykke ind i junglen, før der kan holdes hvil for natten. Afsted, videre op af floden.

To timer efter bliver floden snæver og ufremkommelig. Den er groet til af sammensnoede lianer og slig plantevækst. Det er på tide at komme ud af kanoerne og begive sig til fods gennem junglen, for at finde et sted at slå lejr for natten.

KOLD NAT I CONGO

Hvis I allerede er i tidsnød, så spring let henover forberedelserne til natten, madlavningen osv. Hvis I har god tid og spillerne er i stødet, så lad dem rollespille alt det de lyster. Hvem der laver mad, holder vagt og hele dynen. Når alle er faldet til ro, vågner en af spillerne. Der er frit valg bedømt efter de forudgående begivenheder. Der er noget, der kradser på teltet. Ikke særlig voldsomt, men en stille, ulækker kradser. Hvis du har valgt en kvinde, kan hun jo skrike som en stukken gris og vække hele lejren. Der kan tilkaldes handlekraftige mænd og hvad kvinder nu ellers gør. Det kan også være, at vedkommende sniger sig stille ud af teltet. I alle tilfælde forsvinder den eller det, der kradsede på teltet, væk i natten. Ingen kan finde ud af, hvad det var. Uhh, spooky...

Næste morgen vågner den person, der hørte kradse-lydene ved, at noget kravler rundt under hans/hendes tæppe. Det er en stor sort skorpion, som har søgt ly for natten. Dyret må slås ihjel, men hvem skal gøre det, og hvordan? Oven i det, er den meget svær at slå ihjel. Man kan træde og hoppe på den, men den kvases ikke. Først ved hjælp af våben vil den dø. Uhh, spooky...

NEGERCOUNT

Ca. 10 bærere dør af pile og drukneulykker ved vandfaldet.

Husk at afkrydse Neger Count Chart'et og fortæl hvem der dør.

CUT-SCENE 2

Japanerne lander!

TØJET FLÆNSES

Husk at hærge spillernes tøj. Specielt kvinderne er oplagte mål. Lad også ting de har kæret blive delvist ødelagt. Fx Dr. Bühlers bog og Williams cigarer.

DET KRADSER

Spooky ting sker omkring teltene om natten.

DEN SORTE SKORPION

Den er meget svær at slå ihjel.



Handlingen kort: Møde med Den Hvide Gnu. Pythonen. Kviksand og rovtæger. Den portugisiske plantage. Japanerne vs. Den Hvide Gnu.

DEN HVIDE GNU OG EN ENKELT PYTHON

Næste dag, når alt er pakket sammen efter natten, går det igen langsomt fremad. Junglen er tæt og der skal hakkes med macheter hele vejen. Det er dampende hedt og fugtigt, kun negerbærerne og Hva-B'a synes upåvirkede af varmen. Det er som om, man ikke kommer nogen vegne. Larmen fra dyrelivet er enorm og hele skoven synes levende.

Pludselig dør junglens lyde hen, varmen forsvinder og alt føles som i slow motion. Inde bag det nærmeste buskads skimtes et hvidt skær. Den forreste bærer standser op og taber sin bagage. Når man kommer tættere på, ser man et helt hvidt væsen stå og græsse i en lille lysning. Det er en gnu - en hvid gnu.

Så snart den bemærker ekspeditionen, løfter den langsomt hovedet og stirrer tilbage. Se hvor længe du kan holde scenen, inden nogen gør noget. Et bizart modstykke til den død og elendighed, der præger resten af historien. Spillerne føler en sær harmoni med sig selv, en blanding af lykke, uskyld og glæde, indtil...

KVÆLERSLANGE

"Aaaiiiyyyyy!". Skriget fra en bærer flænger luften. Med ét bliver junglen sig selv igen. Den Hvide Gnu forsvinder, junglen trækker sig sammen; varmen og lydene vender tilbage. Bæreren der tabte sin bagage før, vælg selv én, er nu omslynget i en fire meter lang Python-slange. Den er ved at trække ham op i et træ. Langsomt men sikkert presser den livet ud af staklen. Hvis



Den Hvide Gnu kigger forbi for første gang.



du er i stødet, så lad gerne William eller en anden gå i hand to hand combat med slangen. Negeren dør under alle omstændigheder og "helten" må gerne få jord på skjorten og i ansigtet.

Hvis nogen bagefter spørger bærerne om Den Hvide Gnu, så giv dem en blanding af skrøner og sandhed. Hva-B'a ved ikke noget. Nogen mener, den er en dæmon, der lokker mennesker med sig. Andre at den er en hellig ånd, der kun viser sig for særligt udvalgte osv. osv. Forklar med store fagter, bævrende læber og store rullende øjne.

KVIKSAND OG ROVTÆGER

Hele ekspeditionen kommer igennem et meget sumpet område. Junglen skifter for en tid udseende og bliver gold og uhyggelig. Jordbunden er dækket af ujævne græstuer i forskellige størrelser og træerne er afstumpede, knækkede, døde og bladløse. Fra det fugtige underlag stiger en let tågedis og giver området et uvirkeligt skær. Mange steder synker deltagerne i til knæene og der bliver mere og mere sumpet.

Når alle er kommet et godt stykke ind i det tågede sumpområde, synker en hel gruppe bærere i til livet. Det er kviksand. Staklerne har ikke en chance, men det udstyr de bærer, kan måske reddes af heltedige spillere. Enhver der prøver at hjælpe eller redde udstyr, er i overhængende fare for at blive fanget i kviksandet. Det bør ske for mindst én af spillerne, gerne flere. Bestem selv hvor mange bærere, der omkommer. Ca. 10 anbefales. Husk at krydse dem af på Neger Count Chart'et. Gør en del ud af at beskrive de stakkels negers døds kamp og spil på spillernes frygt for selv at havne i suppedasen.

Det mest ubehagelige ved dette sumpområde er ikke kviksandet, men de sindssygt store rovtæger. De lever i den fugtige, svampede jordbund og venter kun på en eventyrers fod. Udvælg selv hvem af bærerne og hvem af spillersonerne, der har fået en tæge på sig.

Nogle enkelte kan mærke når tægen gnaver sig ind under huden. Derfor får ikke alle den

ROVTÆGER

De fæle rovtæger gnaver sig ind under huden.

Tank grundigt op med tæger så du kan bruge dem senere. De fåes i alle størrelser og hedder som regel Tage.

Lad jævnligt en negerbærer dø af en rovtæge, der æder sig ud af hans hoved.

NEGERCOUNT

1 bærer må dø kvælerslangedøden.

Husk at afkrydse Neger Count Chart'et og fortæl hvem der dør.

SPIL MELLEML-ERNE

Begynd ofte at spørge i hvilken rækkefølge spillerne går. Både for at gøre dem nervøse, men også for at kunne smide et par rollespils muligheder ind hist og her.

Hvis en af spillersonerne går lige bag Jane, så lad hendes fod glide på en rod: Lad hende falde ned i under-skoven, måske i en myretue eller et termitbo. Hver gang hun falder (og det gør hun tit) går hendes tøj lidt mere i stykker. Lad også en af dem se en kæmpe fugleedderkrop kravle på ryggen af Dr. Bühler eller Kikki, og se hvad der sker.

NEGERCOUNT

Ca. 10 bærere dør af kvælningss døden i kviksandet.



ubehagelige sandhed at vide med det samme. Brug tæger som en dramatisk faktor resten af scenariet. (se tægebeskrivelsen ved bi-personer) Hvem ved, måske opdager én af dem ikke noget, før moderens bagkrop falder af i soveposen. Eller før modertægens hovede vælter ud gennem huden i bedste Alien-stil. Brug er par negere til at vise de grimme effekter, inden det går ud over spillerne. Så kan de blive rigtig godt nervøse. Er det ikke bare fedt at være Fortæller?

DEN PORTUGISISKE PLANTAGE

Dagen er ved at gå på hæld, når sumpområdt endelig forlades. Nu møder deltagerne en helt ny vegetation: Lave træer med tynde grene i snorlige rækker, i alle retninger. Det er på tide at finde et sted at overnatte, men der er ingen åbne områder mellem træerne. Det bliver mere og mere dunkelt. Til sidst går solen helt ned og indhyller området i tusmørke.

Stedet er en gammel portugisisk appelsinplantage. Anlagt for over to menneskealder siden. Stadig beboet af efterkommere af plantagens grundlægger, den åndsformørkede forretningsmand Christopher Emilio Gaudi. Plantagen har aldrig givet en eneste appelsin, da klimaet er fuldstændigt forkert. Men familien Gaudi lever stadig i håbet og holder gamle dyder i hævd.

CHRISTOPHER GAUDI

Spillerne hører nogen kalde et stykke væk. Bærerne bliver straks nervøse. "Halloo. Kom frit frem? Jeg har set jer. Hi hi. I kan ikke snyde mig!" Snart ses et lys flakke imellem de endeløse rækker af træer. Det er bedstefar Christopher Gaudi, der leger gemme med stedets tre børn. "Tit tit. Jeg ved hvor I er. Hi hi." Han er ikke



Christopher Gaudi - en underlig glad mand i junglen.

rigtig god til noget, slet ikke til at lege gemme. Så børnene får ham som regel til at vandre rundt i timevis, selv efter de har fået aftensmad og er gået i seng. Christopher er en haltende, rund, men glad mand med forbavsende få rynker.

MØD FAMILIEN

Når Christopher støder på ekspeditionen udbryder han: "Ah! Jamen dog. Velkommen til, velkommen til! Det var sandelig en overraskelse. Det var sandelig uventet! Kom dog indenfor, der er middag inden længe! Hvor var det dog en overraskelse, sjældent sker noget så uventet, som en overraskelse."

Et stykke derfra kan man se lysene fra plantagens hovedbygning. En gammel træbygning i to etager med en smuk veranda. Christopher lunter småsnakkende i forvejen. Og inden spillernes følge når helt hen til bygningen, kommer Christopher Junior ud af døren sammen med Ferdinand. Bag dem kommer de tre børn, konerne, bedstemor, tjenestefolkene, hundene, hele dynen.

Velkomsten er meget hjertelig og varm, selvom Christopher påstår spillerne er skatteinspektører fra Lissabon. Alle, på nær negerne selvfølgelig, bliver budt indenfor. Negerne får lov at sidde på verandaen, hvis de lover ikke at kikke ind gennem vinduerne og synge triste sange om plantagearbejde. Dette gælder også Bah-Bu Hva-B'a!

MIDDAG

Indenfor er man sat hundrede år tilbage i tiden. Smukke træmøbler, tunge gardiner, sølvtøj, tæpper, originale malerier, støvede bøger, skønne kandelabre. Damerne er i store kjoler, herrene i jakker og hvide skjorter med pufærmer. De sorte tjenere i skjorter og veste. Alt er fornemt og mondænt. Et komplet antiklimaks til naturen udenfor. Der bydes på vin i krystalglas og små kager på sølvfade. Der konverseres.

Spillerne behandles som gamle venner og etiketten er i højsædet. Inden længe bydes der til bords, der er veldækket med adskillige sæt bestik, seks vinglas i forskellige størrelser og store blomsterdekorationer. Menuen er snegle, helstegte ænder i gelé, trøffelsuppe, sorbetis, budding og chokoladecake. Både før og efter middagen kan spillerne spørge om plantagen og hvorfor portugiserne er der. Giv rigelig lejlighed til at rollespille med spillerne.

Hva-B'a må blive udendørs sammen med bærerne. Uanset hvad han gør, så giv ham mulighed for at snakke med de indfødte tjenere. De kan fortælle om plantagens historie.

FARVEL OG TAK

Efter en fornem middag og spændende samtaler i massevis, beder plantagens ejere sig undskyldt. Børnene skal i seng og de har en lang dag i mor-

STEMMER I NATTEN

"Halloo, Kom frit frem? Jeg har set jer. Hi hi. I kan ikke snyde mig!"
Tal portugisisk hvis du kan.

STEMNING

Dette er fatamoganaland. Spillerne skal have fornemmelsen af, at de går i drømme. Tågen letter aldrig. Folk taler og bevæger sig langsomt. Nogle gang kan man slet ikke forstå, hvad de siger. (Bakke Snagvendt - Twin Peaks?) Ellers skal spillerne behandles med respekt og have noget godt at spise. De kan få lidt at vide om junglen, buskmændene, men al snak om Den Hvide Gnu slynges hen som ammetuesnak. Faderen fører ordet. De andre ser på ham, hvis de bliver tiltalt af spillerne, for at få accept fra faderen. Når spillerne forlader dem, får de et ikon af den Hellige Jomfru Maria. Det skal beskytte dem på deres rejse fremover. Nogle spillere vil sikkert snuse rundt og alt muligt mystisk. Lad en fedladen portugisisk opseer med verdens største hagler følge dem. Det eneste hemmelige man kan finde her, er det portugisiske hjemmebryggeri. Hvis det altså kan betegnes som hemmeligt. Lad dog hele tiden stemningen af utryghed hænge over stedet. Lad forventning om, at et Cthulhu monster kan stå om hvert hjørne, ligge i luften.

MENU

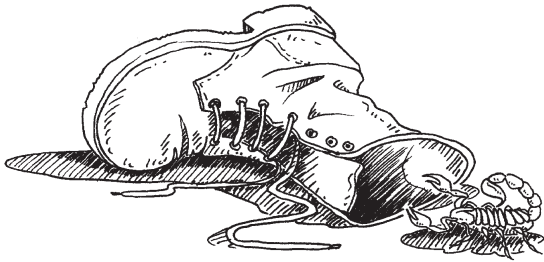
Snegle, helstegte ænder i gelé, trøffelsuppe, sorbet-is, budding og chokoladecake.



gen. Lettere omtågede af den megen vin bliver spillerne bedt om at passe godt på sig selv på deres videre færd. De kan overnatte et par hundrede meter fra huset, hvor der er en åben plads med bålsted. Ikke langt fra en lille rislende kilde. Imens telte sættes op og bål tændes, er det tid til fyre den næste cut-scene af:

CUT-SCENE 3: JAPANERNE OVERFALDER DEN HVIDE GNU

Det er højlys dag i junglen. Gentag eventuel

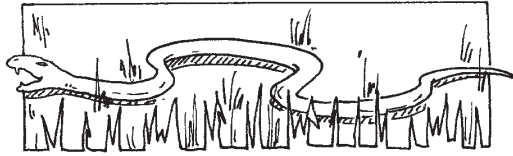


Skorpioner er vilde med tomme støvler.

hvordan du beskrev junglen kort før mødet med Den Hvide Gnu. Ud af junglen kommer de japanske soldater. Først én, så to og til sidst hele gruppen. Alle er i jungle-camouflage, med cykler og hvide pandebånd med den røde cirkel. Kaptajnløjtnant Ozu gør tegn med sin ene hånd, alle stopper. Junglens lyde forsvinder, bortset fra lyden af et dyr der gnasker græs. Gennem det grønne vildnis strømmer et hvidt lys.

Da japanerne skubber buskadset til side, står Den Hvide Gnu roligt og tygger græs. Ozu dirigerer sine mænd ud i en halvcirkel og giver tegn til en af sine folk. Den tapre soldat springer frem med sin bajonet og kaster sig mod Den Hvide Gnu. Den rører sig ikke en millimeter. Han løfter hånden med bajonetten og stivner et kort sekund inden... Han rammes af en pil i halsen. Den Hvide Gnu er forsvundet.

I stedet vrirler vildniset med buskmænd og der følger en regn af pile mod den uheldige soldat. Han falder til jorden med pile stikkende ud af ansigt og overkrop. Ozu råber til sine mænd, der flygter baglæns ind i junglen. Klip til telt-lejren.



Om morgenen møder vi den mægtige Grønne Mamba.

de deler telt med, som om det kunne betyde noget (det gør det ikke, men gør det alligevel). Er du i det romantiske hjørne, så gå agurk med at beskrive nattehimmelen, der naturligvis er smukkere her end nogen steder i verden. Beskriv de gule øjne i mørket, lyde fra insekter og andre natdyr.

Ganske som første nat vågner en af spillerne. Vælg en anden. Igen ved kradse-lyde på teltet. Hvis vedkommende skrider op, sker det samme som sidste nat. Hvis offeret derimod sniger sig ud af teltet sker følgende:

Han/hun hører noget løbe væk fra teltet. I samme øjeblik glider en sky fra månen og afslører en silhuet af et menneske ved lejrens udkant! Det er en hovedjæger-shaman, der er ved at ridse underlige tegn i jorden omkring lejren. Skikkelsen rejser sig op, tøver et øjeblik og hopper ind i mørket. Der hvor han stod, er der ridset cirkler og andre figurer i jorden. Myystisk...

Om morgenen vågner personen der hørte kradse-lydene, sammen med en lille grøn Mamba. En sindssygt giftig, møghamrende farlig giftslange, der ligger under hans/hendes tæppe. Den er, som skorpionen, meget svær at slå ihjel.

CUT-SCENE 3

Japanerne overfalder Den Hvide Gnu.

ROMANCE

Nu er det tid til romantik. Dette smukke sted inspirerer til måneskinssnak. Læg op til lidt flirt mellem spillerne. Hvorfor ser Hwa-B'a så stirrende på Kikki? Hvorfor sidder hun ved siden af Jane? Hvorfor vil William hele tiden se til Jane's sår? Og hvad laver Jean Phillipe i slavehytterne?

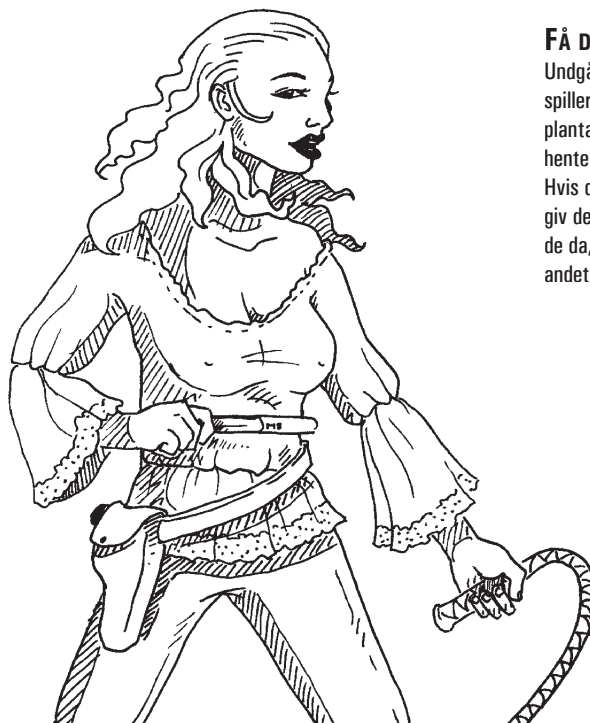
DET KRADSER - DEL II

Igen i nat kradser det ved teltene. Nogen ser en skikkelse. Spooky tegn i jorden...

FÅ DEM VIDERE

Undgå på det kraftigste at spillerne bliver for længe ved plantagen. Der er INTET at hente der.

Hvis de stadig ikke vil gå, så giv dem et gnuskind. Så tror de da, at de har fået et eller andet ud af det...



Skal lækre Kikki være heldig i aften?



Handlingen kort: Buskmændene angriber. Hængebroen over Djævlekløften. Genkomst af Solens Søn. Den forladte landsby. Flyet.

OPAD OG OPAD

Godmorgen. Solen står allerede højt på himmelen. Det bliver endnu en varm dag. Videre går det ind i junglen, eller rettere - op. Når ekspeditionen er gået et stykke, går jordbunden over til at være klippe og terrænet stiger. Det er som at gå op gennem et tag af uigennemtrængeligt grønt og brunt. Efter en hård tur opad, skuer alle ud over trætoppene. Men nu bliver det først rigtigt stejlt.

Foran hæver der sig en høj op smal klippe. Vegetationen er små sejlivede grønne gevækster, hårde som sten og glatte som vådt tang. Der løber et smalt fremspring på ydersiden af klippen, kun bredt nok til én person. Opad går det. Timerne snegler sig afsted. Rundt og rundt om klippen. Fremspringet snævrer ind, så kun 40-50 cm skiller deltagerne fra et dødeligt fald ned i dybet.

BUSKMÆND KOMMER KRAVLENDE

Pludselig rammer en pil en bærer med en kæmpe oppakning på ryggen. Han mister fodfæstet og trækker 8-9 andre bærere med sig. De styrter alle skrigende mod den sikre død. Men hvad værre er, så glider den nærmeste spiller også. Enten kan en anden komme til hjælp med en stærk arm eller spilleren kan få fat i klippefremspringet med det yderste af neglene. Gør en dramatisk scene ud af det, men lad til sidst staklen blive reddet.

Et par trin længere nede er stien tyk af buskmænd. De løber opad mod ekspeditionen, mens de råber ukvemsord og skyder med pile. Der er

dog lang vej, før de når op. De prøver at ramme gruppen, men ikke alle pile kan nå op, så de ryger tilbage i hovedet på dem. Alligevel er situationen truende. Der er ingen vej tilbage og hele tiden er der buskmænd rundt om bjerget. Spillerne har rig mulighed for at skyde til måls efter buskmændene. Men der er mange af dem og kun begrænset ammunition. Tiden er også mod spillerne, for buskmændene er talrige og de bliver ved med at komme.

Lad jagten gå op ad bjerget, hele tiden med chance for at skvatte i dybet eller blive ramt af en vildfaren pil. Lad pilene sætte sig fast i oppakning og i hatte.

HÆNGBROEN OVER DJÆVLEKLØFTEN

Efter en svedig tur drejer den lille sti og man kan se endnu et bjerg. Det ligger på den anden side af en kløft, der er så dyb, at den ville få blodet til at fryse til is på selv den sejeste bjergbestiger. Bjerget er flad som en pandekage på toppen. Man kan høre en fjern brusen fra en flod dybt nede. De to bjerge er forbundet med en hængebro, der har set bedre dage. Den er overgroet med mos og hele broen er i forrædelse. Desværre er det den eneste vej over.

Hvad så nu? Buskmændene er på vej. Der er kun en vej og hvem skal gå først? Lad endelig spillerne selv komme frem til rækkefølgen. Hvad der uvægerligt vil ske er, at hængebroen knækker i den side, hvor de begynder fra. Hvornår det sker er op til dig. Et passende tidspunkt ville være, når sidste mand er midt på broen og de forreste er kommet sikkert over. Byg scenen godt og grundigt op: Beskriv hvorledes den gamle bro knirker og giver sig, når de første træder ud på den. Beskriv det sugende dyb og svimmelheden. Lad lyden af sure buskmænd runge i dalen.

En af bærerne træde lige igennem broen og styrte skrigende ned. Lad dernæst en spiller jkke igennem med det ene ben. Hængebroen er også et godt sted for en enkelt dræberigler eller tæge at komme til syne!

BROEN KNÆKKER

Lige inden broen knækker, kommer buskmændene til syne. De er rigtig gale og spytter galde. Uha. Heltemodige spillere kan give dækning med våbnene, mens kvinder og negere løber i sikkerhed. Lige når de første buskmænd når broen, knækker den. Hele konstruktionen svinger med stor fart over mod den modsatte klippeside. Med et antal spillere, bærere og enkelte buskmænd, der klamrer sig fast.

Når den rammer klippen, slynges 8-10 negere i dybet. Kan spillerne holde sig fast? Dem der kan, får kun blå mærker og rifter. Skulle en spiller være så uheldig at falde, er der flere muligheder: Vedkommende kan i sidste øjeblik få fat i broen.

"AAHHIIIIIIIIII!"

Nu er det rigtig tid til at skrike jammerligt.

NEGERCOUNT

2 bærer bliver ramt og trækker ca. 20 andre med i dybet.

Husk at afkrydse Neger Count Chart'et og fortæll hvem der dør.

NEGERCOUNT

Lad jævnligt en bærer blive ramt og styrte skrigende ned i dybet.

Ca. 20 stykker.
(der er nok at tage af...)

NEGERCOUNT

1 bærer træder gennem broen og trækker sin makker med. De ryger ned til de mørkebrune krokodiller i floden. I alt 2 stk.

NEGERCOUNT

Når broen rammer klippesiden slynges ca. 20 negere ned i slugten.



En typisk buskmænd. Læg mærke til Gnuhovedet om halsen.



Eller nå at gribe fat i en af de træer og buske der stikker ud fra klippesiden. Lad ikke den uheldige falde i døden. For at komme op til toppen, kan broen bruges som en enorm rebstige. Hvis du vil overdramatisere endnu mere, så lad en enkelt ihærdig buskmand slæbe sig op af broen. Lad ham gribe fat i anklen på en af spillerne og se hvad der sker. (Indiana Jones and the Temple of Doom?)

Når støvet har lagt sig, er det tid for spillerne at hovre overfor buskmændene. De står nemlig og hopper og bander ovre på den anden side. Hold op hvor er de sure. Nu har de gået så langt og så det her. Fuck mand. Deres pile kan heller ikke nå over kløften, men det kan rifler...

Der er kun en vej ned fra den flade klippe. Det er et langt fladt stykke med en række lave knottede og krogede træer. Hvis nogen klatrer op i et træ på kanten, får man ganske god udsigt over dalen bagved. Et tæt bevokset område, kun afbrudt af en oval lysning, hvor adskillige hytter er samlet i en lille landsby. Det er hovedjægerlandsbyen - det ved spillerne ikke. Giv dem eventuel et hint om, at man kan kravle op i et træ. Når en af dem har set landsbyen, kører du stilfuldt over i næste cut-scene.

CUT-SCENE 4: GENKOMST AF SOLENS SØN

Scenen fortæller, hvad der skete da Tyrone Dempsey ankom til hovedjægerens landsby. *"Thi det var blevet forudsagt i gamle legender, at Solens Søn ville komme og være konge over hovedjægerne."* Så i det øjeblik de primitive indfødte så denne mand, gjorde de ham til deres elskede leder. Scenen har til formål at beskrive hovedjægerens udseende, samt vise deres brutale og inhumane adfærd.

Zoom ind på landsbyen. Beskriv de enkle hytter af ler og halm, hvor vildt fra junglen hænger til tørre side om side med skrumpehoveder i forskellige størrelser. Lad så mørket falde på og fortæl om silhuetter, der danser omkring et stort bål med spyd og skjolde i hænderne. Dansen er ekstatiske, smuk og udføres til rytmen fra monotone trommer. Hovedjægerne er hvidmalede over hele kroppen. Bortset fra de kulsorte cirkler

omkring deres øjne, der giver dem et dødnin-gægtigt udseende. De er alle nøgne bortset fra et lille lændestykke.

Nu danser alle hen mod en forhøjning, hvor der sidder en person (Tyrone of course). Men det kan spillerne ikke se. Personen strækker armen ud, lidt i Sieg heil-stil, og straks efter kaster alle de indfødte sig ned på knæ. Klip tilbage til ekspeditionen.

DEN FORLADTE LANDSBY

Nu følger et par timer nedad mod landsbyen. Turen går gennem tæt jungle. Det bliver varmere og hurtigere efterhånden som man nærmer sig bunden af dalen. Pludselig står man i udkanten af en lille landsby med lave hytter. Brug beskrivelsen fra cut-scenen, så ingen er i tvivl om, hvor de er. Skrumpehoveder i alle stadier hænger i snore fra hytternes tagskæg. Der hersker en uhyggelig stilhed over stedet. Kun halmen på tagene rasler i den lumre vind. På en forhøjning i midten af landsbyen står en slags stol. Foran ligger et koldt ildsted. Der er ingen indfødte at se. Byen er totalt forladt. Fuldstændigt. Det eneste mystiske er fodsporene i støvet. Bare fødder overalt og enkelte steder er der spor efter sko eller støvler! Sporene stammer selvfølgelig fra Tyrone, men det ved kun Fortælleren.

TYRONES FLY

På den modsatte side af landsbyen løber en lille sti ind i junglen. Den har for nyligt været betrådt af et stort antal bare fødder. Stien fører, efter en god lang gåtur, hen til et åbent stykke med en masse afhuggede grene. Under en kæmpe bunke kvas stikker bagenden af et fly ud. Flyet er Tyrone's og nogen har gjort sig umage for at skjule det. Når flyet er gravet fri, viser det sig, at det er i perfekt stand. Ikke en skramme. På vingen hænger et hvidt skrumpehovede. Pilotens - den stakkel. Flyet er tomt. Radioen virker, men det er ikke muligt at få forbindelse. Basta!

CUT-SCENE 4

Genkomst af Solens Søn

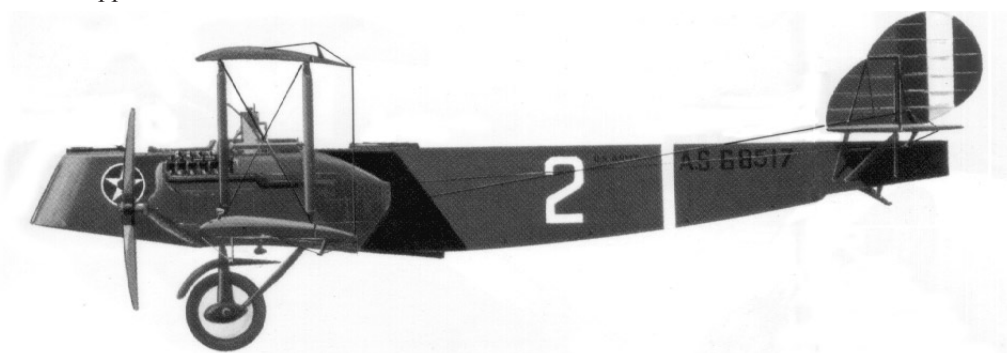
PARANOIA

Spor efter bare fødder overalt i landsbyen. Hvor er de henne? Hvad sker der? Uha, spooky...

De samme mærkelige tegn fra natten er ridset på væggene i husene.

BENZIN PÅ FLYET

Der er godt nok ikke meget benzin tilbage. Men man burde kunne komme til Bumbaville.



Tyrone's herlige flyvemaskine. Der er plads til en 5-6-7 stykker, hvis man rigtig klemmer sig sammen. Desværre kan den kun flyve omkring 160 km/t. Flyet er en Curtiss NBS-1 og er fra 1924. Held og lykke siger vi bare.



Templet. Guldet. Tyrone. Japanerne kommer! Inkatemplets Hemmelighed. Hovedjægerne kommer! For kejseren. Den Hvide Gnu. Klimaks.

TEMPLET

Efter et stykke tid opdager en tilfældig negerperson templet. Negeren stammer: "Mass'a Mass'a. Se - stor tin'g. H'va d'et Bah-Bu Hva-B'a?" Alle kigger op. Og rigtigt. Man kan se toppen af en bygning. Spillerne hakker sig gennem junglen og efter en times tid - ta daaaa: Inkatemplet. Mægtig. Stor. Beundringværdig. Magtfuld. Imponerende. Simpelthen kuldegysende. Efter så mange pinsler og prøvelser er spillerne endelig nået frem. Tillykke. De har alle vundet en gedeskinpose med Wahbahlomgusling - det lokale ildvand.

Selve templet (se forside) er 70m højt og 40m i diameter i bunden. Stort. Meget stort. Groteskt at se her midt i junglen. Det er lavet af store tilhuggede sten, som er så fint tilslebet, at ikke en sprække ses. Stenene er som limet sammen. Et sandt kunstværk. Inkahåndværk når det er bedst.

I OFFERRUMMET

Efter mange mange skæve og slidte trapper kommer man til toppen af templet. En døråbning leder ind i et stort rum. (10m x 10m hvis du nu skal vide det) I midten står et offeralter med plads til én person... Ellers ses intet andet. Det er støvet og på gulvet kan man se aftryk fra friske bare fødder. Pludselig drejer væggen for enden af rummet. En kæmpe guldtrone



Endelig finder spillerne Tyrone - men den er helt gal...

viser sig. På den sidder Tyrone Dempsey. Iført et ældgammelt Inkapræstekostume, med en kæmpe guldkrone på hovedet og et guldseptre i hånden. Han er svær at genkende. Han er blevet radmager, gråhåret, rynket og så savler han. Det ser ud som om han sover, men pludselig kigger han op og råber: "Wagga Wagga. Uh Uh Uh." (han er orangutangen Snotty) Han hopper op og ned og mumler noget om bananer. Hvis spillerne taler til ham, siger han: "Snotty Banana! Snotty Banana!" og begynder at rode efter lus i håret på vedkommende. Hop rundt på gulvet og rod i spillernes hår. De gætter forhåbentlig hurtigt, at han er rablende gak i låget. Han kan ikke genkende Jane. Faktisk tror han, at hun er en møggrim og utiltalende hun-orangutang, som kun tænker på at parre sig. Derfor undgår han hende, så godt han kan.

Hvis man kigger i rummet bag tronen, opdager man, at det er fyldt med guld og ædelstene! Krukke op og krukke ned er fyldt til randen med alt fra guldarmbånd til ædelstene så store som strudseæg. Var det Inkatemplets Hemmelighed? Nej vel. Spillerne tror nu at de har scoret kassen. De ignorerer Tyrone og begynder at fylde lommerne. Måske. Udover det glinsende guld er der en masse mærkelige og slidte håndtag i rummet. Store og små. Samtidigt er der et lille hul, der grangiveligt ligner den amulet Jane bærer. Oven i det, for at det endnu mere mystisk, er der et andet aflangt hul. Det passer lige til det Inkaseptre, som Dr. Bühler har på sig!

TYRONE FLIPPER

Men inden nogen kan gøre ret meget, skifter Tyrones identitet til den 1800 år gamle ypperstepræst Kataka. "A - Ha. Tempeltyve. Lede rakkerpak. Gudernes vrede skal flyde." Han tager fat i den nærmeste person og forsøger at skære halsen over på vedkommende med en nyerhvervet offerkniv. Lad det eventuelt gå udover en af de sidste negerbærere. "I fordømte lama-lig. Lede gudsbespottere. I skal alle dø en slem og langsom død. Så sandt mit navn er Kataka - Solens Søn." Og vupti - så kaster han sig ind af en hemmelig dør, der hurtigt smækker i bag ham. Den kan ikke åbnes igen.

ALENE

Spillerne er nu alene. De kan se sig mere omkring, hvis de vil. Man kan blandt andet se de mange interessante håndtag inde i guldrummet. Oven i det er der jo det lille indhug i stenene, som passer lige til den amulet Jane har på. Plus hullet til Dr. Bühlers Inkaseptre. Det er fristende at stikke disse dimser ind i hullerne, for at se om man løser nogle mysterier. Den opmærksomme spiller vil sikkert prøve og derved udløse ældgamle og forbudte mekanismer. I scenariet er

NEGERBÆREN SIGER

"Mass'a Mass'a. Se - stor tin'g. H'va d'et Bah-Bu Hva-B'a?"

SNOTTY

Tyrone møder første gang spillerne i skikkelse af den glade orangutan Snotty.

KATAKA

Tyrone skifter identitet til Inkaypperstepæsten og forsøger at ofre en neger.

NEGERCOUNT

En af de sidste negerbærere må lade livet til offerkniven.

LAD TYRONE FLYGTE

Spillerne må IKKE få fat i Tyrone. Han skal bruges senere - helst igen og igen.

AMULET OG SECPTR

Husk Jane's mystiske amulet og Dr. Bühlers secptra.



det dog ligegyldigt, hvordan det sker. Amuletten og seceptret er med som effekt, for ligemeget hvad, så skal alt snart gå amooook. For inden længe afsløres: Inkatemplets Hemmelighed.

Dog lige inden spillerne aktiverer Inkatemplets Hemmelighed, skal du spille efterfølgende cut-scene for dem. Forresten. Hvis spillerne ikke aktiverer kanonen, kan du lade en overlevende neger falde over en guldskrin og gribe ud efter et håndtag - som så starter hele svineriet. Hvis du er løbet tør for negere, kan du bruge Tyrone, som Hovedjægeren Skrum'pee Dom'pee eller en klodset spiller.

CUT-SCENE 5: JAPANERNE KOMMER!

På en interimistisk indrettet flyveplads et sted i en ukendt jungle stiger Yasujiro Ozu og hans tro specialstyrker ombord på en stor tremotoret flyvemaskine. De har alle store rygsække på, har en cykel over skulderen og er bevæbnet til tænderne. Uniformerne er lasede og de har sorte rander under øjnene. Trods alt skriger Ozu dem alle i hovedet, det er hans pligt. Flyet brøler, støvet hvirvler op, papegøjer skratter og med en elegance som en vingskudt pelikan, letter de trætte japanere. Flyet forsvinder mod den brændende sol.

INKATEMPLETS HEMMELIGHED

Nu er solkanonen blevet aktiveret! Sørg endelig for det. Det kan være nysgerrige spillere, kluntede negere eller en sur Tyrone, der har gjort det. Denne mægtige og altødelæggende kanon kan ikke stoppes igen. Den er jo efterhånden 2000 år gammel og lidt slidt. Den drejer langsomt rundt og svtser alt til aske på sin vej. En



Er det ved at blive for "varmt" for Jean Phillipe?

varmebølgestråle løber i lige linie fra toppen af templet. Luften flimrer omkring varmestrålen. Svitseforløbet skal times rigtigt. Kanonen starter med at svtse lige til højre for flyet. Heldigvis drejer kanonen mod højre. Dvs. at spillerne har en "runde" inden flyet bliver ramt. Altså kanonen skal dreje en gang rundt om sig selv, før flyet bliver til hundelort. Kanonen er lydløs. Det eneste man hører er lyden af brændende ting og skurende sten (pga. den drejer).

Den "smarte" spiller vil sikkert forsøge at stoppe kanonen. Men uheldigvis begynder guldrummet at brase sammen. Sten falder fra loftet og hele konstruktionen bævrer. Det er bare med at komme ud. Ellers bliver man kvast. Men inden spillerne flygter, skal du køre Skrum'pee Dom'pee danser.

Nu går det stærkt. Her skal du holde et hurtigt tempo. Templet er ved at brase sammen. Solkanonen svtser, pilene svirrer og japanerne sveder.

SKRUM'PEE DOM'PEE DANSER

Midt i kaos af sten og støv åbner den hemmelige dør sig igen. Ud kommer Tyrone i hovedjægerkostume og fuld krigsmaling. Han er nu hovedjægeren Skrum'pee Dom'pee. Han danser langsomt og forførende frem mod spillerne med et spyd i den ene hånd og en stenøkse i den anden. Lad nogle af spillerne og evt. overlevende negere (hvis du overhovedet har flere tilbage) blive betaget af dette syn. Forklar hvordan de pludselig slapper af, føler sig godt tilpas, lidt sløve, men i harmoni. På godt dansk: De er blevet hyptoniseret af den smukke og har slet ikke lyst til at slås.

Skrum'pee Dom'pee's mål er at skrumpe hovederne på alle. Specielt Jane's hoved, for det er som, det siger ham et eller andet... Så han danser stille, roligt og utroligt smukt hen mod hende. Desværre bliver fortryllelsen brudt, da Tyrone får en stor sten i hovedet. Han ryster på hovedet, siger: "Blub blub blub" og løber ud af templet. Hvis nogen forsøger at stoppe ham, så lad ham endelig undslippe. Han er altid god til at lede hovedjægerne i angrebet på japanerne senere eller hoppe på flyvemaskinen som orangutangen Snotty. Det er godt, hvis spillerne nu begiver sig mod flyet, det vil sige ud og ned af templet. Hele overbygningen på templet er nu så tæt på den totale sammenstyrtning, at de skal ud.

CUT-SCENE 5

Japanerne Kommer!

LIDT OM SOLKANONEN

Det gamle Inkatempel er en solkanon. Ved hjælp af tusindvis af guldspejle i toppen af tårnet samles solens stråler til en gigantisk smeltetråle. Den fungerer på nøjagtig samme måde, som da du svitsede tissemøyrer med et forstørrelsesglas, dengang du var et ondt barn.

SOLKANONENS FART

Solkanonen drejer og er stille og roligt på vej hen mod flyet. Det skal rimeligt hurtigt gå op for spillerne, at det er nu eller aldrig, hvis de vil nå det. "Hvor lang tid tager det før solkanonen rammer flyet?" Vil Nørdbørge med skinger stemme sikkert spørge.

Svar: "Jaa, hvor lang tid vil du bruge på at regne ud, hvor langt strålen er nået på et givent antal meter? Jo mere tid du bruger, jo nærmere kommer kanonen din returbillet."

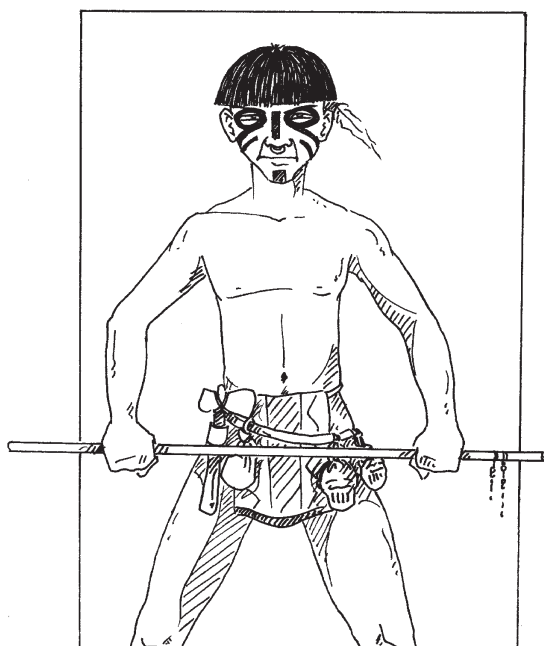
Solkanonen har lige den fart, du skal bruge som Fortæller, for at gøre klimaks så hæslende som muligt. red.

HOVEDJÆGERNE KOMMER!

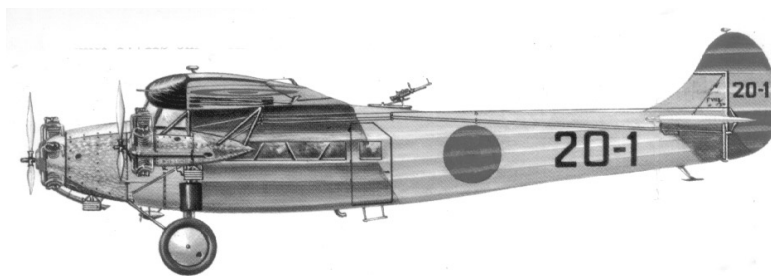
Solkanonen drejer. I det fjerne lyder det: "Bom Bom Trum Trum Bom Bom Trummelum." Jeps. Krigstrommerne lyder. Forklar hvordan lyden ekkoer ud over junglen, fugle skræpper op og aber flygter. Hovedjægerne er sure. Skovkanten bliver levende. Indianerne danser ud af tyknin-gen i fuld krigsmaling og fjer med hævede spyd og pusterør. Pilene begynder at overdygne spill-erne, som forhåbentlig er kommet ud af templet nu. Hvis ikke, så kast flere sten i hovedet på dem fra loftet. Beskriv hvordan hundredvis af india-nere danser forførende hen mod spillerne, mens de synger gamle krigssange akkompagneret af skæbnesvangre krigstrommer. Spændende ikke? Lad spillerne løbe lidt i ring og svede, mens pilene hvisler forbi dem fra de nærmeste hoved-jægere. Spillerne er velkomne til at skyde igen.

FOR KEJSEREN!

Gennem trommelyden hører man overraskende nok lyden af flymotorer. Kan det være nogen der har stjålet flyveren? Nej. Det er det hellige kejserlige flyvevåben med resterne af den tapre hellige specielle cykelbataljon. Den store trans-portflyver åbner sine luger og ud hopper den ene soldat efter den anden. Faldskærme folder sig ud og rimelig mange soldater daler ned med cykler over skulderen, mens de skyder vildt med deres automatvåben. Banzaiiii-råb blander sig i kamp-larmen og indianerne begynder at falde som fluer. Inden længe er japanerne landet og er gået i stilling. Hvis du er rigtig smart, så kan du fange spillerne i krydsild mellem hovedjægerne og jap-annerne. Uha uha det er vildt. Husk nu at holde et hæsblæsende tempo. Hvad gør spillerne? Smider de sig under den nærmeste træstamme eller løber de for livet? Hvem har den ekstra



Hovedjægere er nogle grumme fyre og i dag er de specielt sure.



ammunition? Jammer geværet? Taber de deres stjålne guld? De er på skideren. Husk at sol-kanonen kommer nærmere og nærmere flyveren. Det er nu eller aldrig. Sandsynligheden for at de kan undslippe hovedjægerne i junglen er ikke stor. Løb for satan! Lad spillerne blive jagtet rundt i ring inde i junglen. Først løber de ind i en hovedjæger, så kommer der en gal japaner forbi. Alt er kaos og høje lyde.

DEN HVIDE GNU KIGGER FORBI

Når det ser sortest ud på slagmarken, så send Den Hvide Gnu på banen. Sammel spilerne i en lille lysning. Fortæl hvordan junglen bliver stille, temperaturen bliver behagelig, sveden på panden forsvinder, folk slapper af og røgen skiller. Pludselig stopper skydningen og ind på lysning-en mellem japanerne og hovedjægerne spankulerer Den Hvide Gnu stille og fattet. Den stiller sig stolt i midten og begynder at gumle græs. Den kigger skævt til spillerne og blinker tillidsfuldt. Det betyder på Gnu-sprog: "Ja. Stik I bare af."

Lad spillerne løbe i sikkerhed. Hvis de vender sig om, er gnuen væk og skyderiet starter med fornyet ildhu. Den Hvide Gnu har reddet dagen. Afsted til flyet.

VED FLYET

Efter en stakåndet flugt gennem tæt underkrat og kødædende planter ankommer spillerne til flyet. Det står som de forlod det. Der er helt stille i junglen nu. En enkelt fugl fløjter: "Pflifft pflifft." Lad dem forsøge at starte flyet nogle gange. Det hoster højlydt, sprutter og udspyr sort olierøg. En spiller må ud og hive i propellerne. Med et kommer Tyrone ud af krattet. (hvis han da har overlevet) Han har en klase bananer under armen og spiser ihærdigt af dem. Han går tillidsfuld hen til en af spillerne og tilbyder en banan. "Banana?" Han er nemlig orangutangen Snotty. Han laver trutmund, ruller med øjnene og vil holde en af spillerne i hånden. Tager de ham mon med? Forbarmer Jane sig over ham, eller vil hun se ham død? Han ser ellers sød nok ud. Vi får se.

JAPANERNES FLYVER

En smart Fokker F.VII-3m/M. Hollandsk design bygget i 1934/35 på licens i Japan. En transportmaskine som vores bedstforældre lavede dem. Smukt.

KRIGSTROMMER LYDER

"Bom Bom Trum Trum Bom Bom Trummelum. Bam bam bam bambi. Trumåhrum."

KRYDSILD

Hvis du er rigtig smart, kan du fange spillerne i krydsild mellem hovedjægerne og jap-annerne lige inden Den Hvide Gnu dukker op.

RØG

Læg mærke til, at hele området langsomt bliver dækket i tyk røg fra alle de brændende træer. Det giver en fed atmosfære i kamp-scener, når røgen skiftesvis indhyller de sure japanere og de vilde indfødte.

SNOTTY

Hvis Tyrone stadig lever, så lad Snotty komme forbi og tilbyde bananer.



FLYV FOR HELVEDE!

Mens spillerne bakser med maskinen, hører de japanske råb inde fra junglen. Åh nej. Japanerne er fulgt efter. Det er den naive sergent Hitaschi Suzukio og to symbolske soldater. De åbner ild mod spillerne. Lad evt. en eller flere af spillerne blive farligt såret. Scenen skal munde ud i, at spillerne liiige når at komme væk i flyet. Så snart de er væk, svtser solkanonen stedet, hvor de lige har stået. Japanerne pisker efter flyveren, mens de skyder som vanvittige. Nogle hovedjægere blander sig i kampen og japanerne får nok at se til. Lad også spillerne fyre nogle helteskud af her til sidst. Det kan de godt lide.

Flyet larmer, pruster og stønner mens det nærmer sig skovkanten. Kan det nå at lætte? Hurtigere og hurtigere og Vruummm - Hurra. Flyet letter med et befriende brøl. Friiii. Denne scene skal køres vildt dramatisk og lige på et hængende hår.

Spillerne vil sikkert cirkle om templet, men på grund af den tykke røg er det svært at se noget. Ind i mellem skimtes jorden, der er fyldt med lig og dansende hovedjægere. Men templet kan ikke ses. Kikki bemærker også hurtigt, at der ikke er meget benzin tilbage. Så der er ikke meget tid til at komme til Bumbaville. Det er bare om at komme afsted. Hvis spillerne insisterer på at lande igen, så skrump deres hoveder. Det har de selv bedt om.

Lad flyet forsvinde i den underskønne solnedgang. Smukt. Lækkert. Tak for i aften. Ti stille og lyt.

CUT-SCENE 6: TEMPLETS ENDELIGT

Røg. Masser af sort røg. Pludselig skiller den og Inkatemplet står majestætisk midt i røgen. På toppen står Kaptajnløjtnant Ozu. Med hævet katana og det japanske flag i hånden. Zoom ind på ham. Han hæver armene og råber: "Banzaiii, vi har våbnet. Længe leve Nippon. Længe leve kejseren! Længe leve mig selv!" Et vanvittigt grin breder sig i hans ansigt. Solkanonen drejer endnu, men er holdt op med at stråle. Røgen dækker for solen.

Man ser nu Den Hvide Gnu gå frem for enden af trappen. Den kigger skummelt på Ozu. Han ser intet. Med et brøl den. Et langt, mægtigt, kraftigt og gennemtrængende brøl, der ville overgå den største parringsklare kronhjort. Ozu kigger ned. Templet begynder at ryste og bævre. Jorden ryster. Sten falder ned og murene flækker. Ozus smil bliver til en undrende grimasse. Og med ét braser den kæmpe konstruktion sammen i en sky af støv og sten. Det buldrer og brager og Ozu forsvinder skrigende i dybet.

Lidt efter er alt stille. Røgen og hovedjægerne er væk. Templet ligger i ruiner. En bøjet katana stikker op af stendynge. Alene tilbage står Den Hvide Gnu og gumler en tot græs. Den kigger op og ser ind i kameraet, gumler lidt og blinker kækt med det ene øje.

Rulletekster og titelmusikken fra Indiana Jones.

CUT-SCENE 6

Templets endeligt

DRAMATIK

Hele slutningen skal helst køres så hurtigt, at spillerne taber pusten.



Den Hvide Gnu har igen styr på situationen.

DEN HELLEGE JAPANSKE HÆRS HEMMELIGE SPECIELLE CYKELBATALJON

YASUJIRO OZU

Den bestemte vanvittige japanske Kaptajnløjtnant med en hemmelig mission.

Hovedmotiv: At finde det hemmelige Inkavåben

Sidemotiv: At dø for kejseren

HAAAI. Mit navn er Ozu. Kaptajnløjtnant Ozu. Det er min hellige pligt at finde og bringe det hemmelige Inkavåben hjem til den guddommelige kejser.

Dozo, Journalist-san. Alle hellige midler må tages i brug. Vi står på vippen af storkrig og hele Asien - hele Verden - ligger for vores fødder. I ildmarch vil vi trænge ind i den vantro negerjungle og nedkæmpe alle kejserens fjender - hvide som sorte, dyr som mennesker. Sejerrige og fuld af hellig kampånd vil vi finde det mægtige våben, som vil sikre Nippons verdensherredømme.

Nippon leve! Kejseren leve! BANZAAAAAAAI Fremad hellige krigere. Ind i junglen. Farvel ærede journalist-san. Vær så venlig at bukke Dem lidt ned, så jeg kan skille deres ærede hoved fra deres ærede krop. Ingen må vide noget om vores hellige mission. Det gør mig ondt journalist-san. (CHOP)

Fremad ærede dovne hunde. Afsted ærede Suzukio-san eller jeg kløver dine hellige knæskaller. BANZAAAAAAAI BANZAAAAAAAI BANZAAAAAAAI

Udstyr

Tjenesterevolver med snor (unlimited ammo). Katana. 3 flasker risvin. Fløjte. Japansk maskinpistol (unlimited ammo). Et alt for gammelt kort over Congo. Pandebånd med den opgående sol. Det hellige kejserlige japanske flag. Cykelklemmer. En cykel. 2 sæt spisepinde.

Spilfif

Ærede Fortæller. Kære Yasujiro Ozu har kun få scener i dette scenarie. Men når han endelig kommer på scenen, skal han være frygtindgydende og vanvittig fanatisk. Han råber ordre. Peger og fægter med sin katana. Stirrer med sindsyge øjne, spytter og josker hjulbenet efter de dovneste af soldaterne og skriger dem ind i nakken. Han bruger næsten altid et "ærede" eller et "hellig" i sine sætninger. Fx: Vil den ærede soldat venligst kaste sig ud til piratfiskene, så resten af den hellige japanske cykelbataljon kan krydse floden sikkert? BANZAAAAAAAI



Her ses Yasujiro Ozu

Katana. 1/2 flaske risvin. Japansk maskinpistol (unlimited ammo). Pandebånd med den opgående sol. Det hellige kejserlige japanske flag. Cykelklemmer. En cykel. 1 spisepind.

Spilfif

Ærede Fortæller. Kære Hitaschi Suzukio har sikkert kun få scener i dette scenarie. Når man endelig møder ham, så tænke på Gøg fra Gøg og Gokke. (Oliver and Hardy for vores engelske venner) Han er febrilsk, forvirret og fatter absolut ingenting af, hvad der foregår omkring ham. Han er skrækkelig bange for insekter, dyr, planter, negere (de er så store) og ikke mindst Kaptajnløjtnant Ozu. Og korrekt; han KAN vippe med ørene.

HITASCHI

Vi får her et glimt af den stakkels Hitaschi Suzukio.



AKIRA, TAKASHI, TOSHIRO, YOSHIOI, SEIJI OG KATO.

(og alle de andre soldater)

Den japanske udgave af The Keystone Kops.

Hovedmotiv: At dø for kejseren

Sidemotiv: At dø for kejseren på en fed måde

Hai. Dozo. Waskutu maskas. Ozu-san. Tozo gotta bozo igittia zwakakko. Hjaa maas ki to to kvarzimodo. Dozo. Hai. BANZAAAAI!!

Udstyr

Japanske maskinpistoler (unlimited ammo). 3-4 tunge maskingeværer (unlimited ammo). 3 mortérer (unlimited ammo). Macheter. En bære. Pandebånd med den opgående sol. Det hellige kejserlige japanske flag. 1 sæt spisepinde hver. Cykelklemmer. Telte. Cykler. Lappegrej.

Spilfif

De japanske soldater er lidt klogere end negerbærerne, men så heller ikke mere. De vil gøre ALT for kejseren og Ozu. De er elendige skytter, dårlige tabere og kluntede elskere. De kan intet uden Ozu. Hvis en af dem blev væk i junglen, ville han sætte sig ned og dø. Den bedste måde at spille dem på er, at få dem til at gå ind i træer, hinanden og kødædende planter, mens de bukker og siger undskyld. Bemærk deres cykelklemmer.

TYRONE DEMPSEY



Vi lader lige billedet af Tyrone Dempsey stå lidt.

Den forsvundne arkæolog, som er blevet kuk i knolden. Far til Jane Dempsey.

Hovedmotiv: Skiftende

Sidemotiv: At blive mæt

Uh uh uha. BUH. Ha haaaaa. Hvad laver du her hvide mand? Journalist? Så langt inde i junglen? Ha haaa. Så du troede, du kunne bedrage mig? Men jeg ved, hvem du er. Du er Inkawata, den gamle ypperstepræst. Du er kommet for at overtage templet! Ha ha ha ha. Det vil ikke lykkes dig. Det er mit mit MIIT!

The Times? Hvad er det? En avis? Ja ja du er en avis. Uh uh uha. Jeg kan se det i dine øjne! Du er en løgner! Wagga wagga - ved mit lændeklæde. Du er sandelig en fattig skuespiller Inkawata - selv efter 1800 år. Ha haaaaa. Og nu skal du dø - Inkawata. Nej nej nej du hedder ikke Peter Jones. Du narrer ikke mig - dit rådne hyænelig. Humba humba la la la la. Først så tager vi øjnene, så tager vi skindet. Spiser alle lemmerne og brænder resten i solen. La la la la.

Hold op med at skrig. Du skriger jo som et barn... som mit barn engang... Jane? Jane, hvor er du? Wagga wagge. Hvem er Jane? Nej nej jeg er ikke vanvittig. Hæ hæ. Ti nu stille. Du jager jo gribbene væk. Nu skal du ædes og bagefter skal jeg svømme i min guldskat. Hi hi. Savle, grynte, falde over offerkniv.

Udstyr

Et årtusindgammelt Inkapræstekostume. En guldøkse. To skrumpehoveder. En enorm uover-skulig ufattelig stor guld- og ædelstensskat.

Spilfif

Tyrone er komplet, rablende, savlende sindsyg. Han er fanget i junglen på sjette måned, rigere end paven og Gud for den brutale hovedjægerstamme. Han har adskillige malaria-myggestik og syfelis i 3. grad. Hvordan ville du så have det? Jeps. Du er flæbende gal i knolden. Maniodepressiv, skitzofren, paranoid, storhedsvanvid og kleptomani er bare få af de tilstande, man vil finde Tyrone i. Han kan ikke tales til fornuft og skifter identitetsmæssigt mellem den 1800 år gamle Inkaypperstepræst Kataka, hovedjægeren Skrum'pee Dom'pee og orangutangen Snotty.

KLAP GNUEN

Fordi at bipersoner og dyr er så omfattende, skal du passe på ikke at pøse for mange detaljer i hovedet på spillerne. Rollespillere har det jo ofte med at overfortolke selv de mindste bitte små ting.

"Ligger der en edderkop og sover på min jakke?! Hvem har lagt den der? Kan jeg se noget specielt ved den. Er der nogen spor? Jeg vil gerne slå et spot-hidden."

På den anden side. Ingen tager skade af lidt paranoia. Bare køør løs.

TYRONES IDENTITETER

Inkaypperstepræsten Kataka, hovedjægeren Skrum'pee Dom'pee og orangutangen Snotty.





DEN GNU

HVIDE

Den Hvide Gnu er et sagnvæsen, der ifølge tusinde år gamle afrikanske legender vil vise sig for menneskene og lede dem på vej. Om sagnet er sandt eller falsk, ligger udenfor dette eventyrs filosofiske rammer. Fakta er, at Den Hvide Gnu, dette lysende sære væsen fra åndernes overdrev, viser sig for spillerne flere gange i løbet af ekspeditionen. Dette sker ikke mindst for at redde spillernes liv. Junglens mennesker og dyr nærer en instinktiv respekt for Den Hvide Gnu og dem den viser sig for.

Den Hvide Gnu er symbolet på det gode i mennesket, det rene, barnet, retfærdigheden og lignende savlende sladder. Den Hvide Gnu er med i flere cut-scener og redder spillerne til sidst. Du kan dog sagtens bruge den gennem scenariet, hvis spillerne rigtig laver kage i den og har brug for en hjælpende klov. Du kan også bruge sagnvæsenet til at lede dem på vej som en ren Rudolf i mørket.

Den Hvide Gnu har ingen motiver. Den Hvide Gnu tænker ikke og taler ikke. Den handler. Husk at understrege overfor spillerne, hvordan alting forandres lige før synet af Gnuen.

BUSKMÆND

Den Hvide Gnus beskyttere, som skyder efter alle hvide djævl.

Hovedmotiv: At beskytte Den Hvide Gnu

Sidemotiv: At undgå hovedjægerne

Ug ug ug ug ug. Se se se deeeeer. Hvide djæææævle på floden. Dræb dræb dræb. De eeeeer kommet for at jaaaaaage Den Hvide Gnuuuuu. Det måååå de ikkeeeeee.

Udstyr

Spyd, sten, bue og pil. Bastskørt. Make-up sæt.

Spilfif

Hop op og ned. Spyt og kast ting efter spillerne.

Virk generelt irriterende.

HOVEDJÆGERNE

Inkatemplets beskyttere og glemt indianerstamme

Hovedmotiv: At forsvare Inkatemplets hemmelighed

Sidemotiv: At skrumpe alles hoveder

Hubb'a hubb'a ho'pee alon'gee. (Øj manner) Kutjaka kutjaka. (se de fine hvide hoveder der går der!) Oli'bi boll'io tik tak! (Hurtigt. Skynd jer at gemme jer i buskene, så overrasker vi dem, når de mindst venter det.)

Udstyr

Farvestrålende Inkakostumer. Smukke og forførende åndemasker. Negerspyd, negerskjolde, bue og pil, flinteøkser, sten og pusterør. Skrumpehoved applikationssæt. Rytme. Skrumpehovedbælte med plads til 10 hoveder.

Spilfif

Altså. Disse her er vildt vilde indianske vildmænd. Deres største hobby er at fange buskmænd, æde dem og skrumpe deres hoveder. (altså buskmændenes) Deres specielle kampteknik er at danse sig ind på deres fjender. Det gør de på en sådan smuk og forførende måde, at det hypnotiserer ofret. Optræd derfor gerne forførende, hvis en af spillerne kommer tæt på dem. Bah-Bu Hva-B'a vil sikkert påstå, at han er deres fortabte høvding. Det er hovedjægerne desværre lige glad med.

DE MØGSTORE FLUER

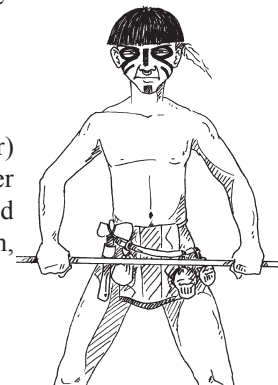
Kæmpefluerne er vegetarer. Men de kan godt lide at hæng ud. Derfor lander de tit på mennesker bare for at se, hvad der sker. De vasker deres følehorn og øjne, summer lidt og kigger på den flotte natur. Desværre er de ulækre, så mange mennesker har en tendens til at klaske dem. Dog er de solide, så oftest slår man hånden... Fluerne flyver væk, men kommer hurtigt igen. De er så nysgerrige. (på størrelse med en pakke cigaretter - se også side 6.)

SKORPIONERNE

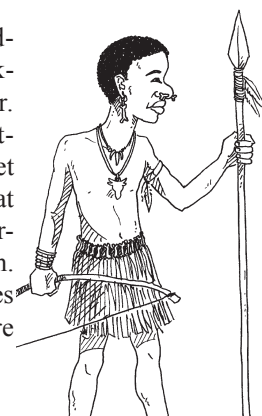
Hvis spillerne ikke lige tjekker der støvler om morgenen, så er der 1-20 chance for, at de jikker i en skorpion. Ha ha. Måske er den ikke giftig...

PIRANJAER

Hver gang en neger falder i vandet, træder piranjaerne til. De æder al kødet af kroppen på under



EN GRUM HOVEDJÆGER



EN VILD BUSKMAND

MANGLER

Nogle af bidyrene har ingen spilfif eller udstyr. Det er med vilje. Ellers kan man jo blive ved. Specielt det der med udstyr.



3 minutter. Hvor der er vand - er der piranjaer.

DEN SLØVE KÆMPEEDDERKOP

Hovedmotiv: At sove længe

Sidemotiv: At æde, hvorefter at den kan sove

Spinne. (Namse, nam. Se det lækre menneske dér.) Spinne, spinne. (Hende skulle jeg snafle, men så igen. Der er fandme langt ned.) Spinne, spinne, spinne. (Ok, hvis jeg nu lader mig falde, så rammer jeg hende i håret. Så er det bare at æde løs.) Spinne? (Men så igen. Jeg skal jo tilbage igen. Måske skulle jeg bare falde ned på en af pakkerne, og så følge med strømmen?)

Spilfif

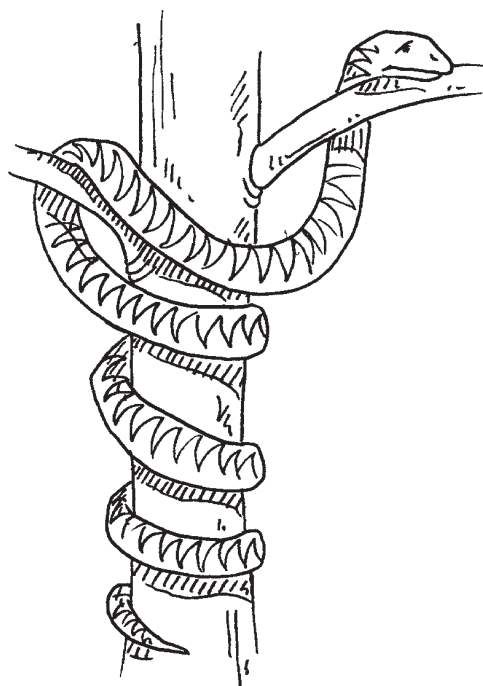
Denne edderkops skæbne bliver nok, at den er for langsom til at undgå et machetehug. Inden den dog dør, vil den kigge på sin potentielle morder med 1000 bedende og våde øjne.

DEN MELANKOLSKE PHYTON

Hovedmotiv: At blive vegetar

Sidemotiv: At blive lidt kortere og få en ven

Ssssscccccc. (Oh nej. Der kommer nemme ofre. Åh nej. Hvorfor nu? Jeg er jo så sulten?) Sssccchhhhhh. (Se den fede negerbærer dér. Skal jeg virkelig kvæle ham?) Schhhcccc. (Ja, jeg er jo nødt til det. Jeg skal jo leve.) Scchhhheeee. (Nu gør jeg det altså. Til trods for at jeg ved, hvor jeg kan få nogle modne bananer.) Schhheeee? (Hvis jeg nu tager ham med, så vil han måske være min ven?) Schhhyyyy (De vil han nok ikke, han ser sur ud. Alle er så sure.



Den melankolske kvælerslange - snøft hulk.



Snøft ingen gider snakke med mig.)

KÆMPEEDDERKOPPEN

Til venstre ses den store edderkop, som er kronisk sløv og lad.

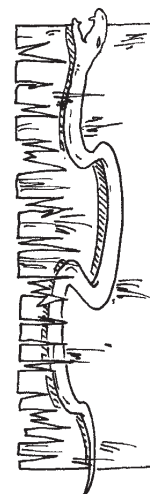
TAG DEN MED RO

Bipersonerne er rimelige omfattende. Ikke fordi det betyder så meget, men på grund af at de var så sjove at skrive.

Bare rolig du kan sagtens køre scenariet, uden at skulle kunne dem uden ad.

Quiz

Hvilket sprog taler slanger, når de er sammen?
Slang.



DEN FORFÆNGELIGE TIGER

Junglens selvbestaltede narcissiske dronning.

Hovedmotiv: At være den smukkeste i junglen

Sidemotiv: At få smallere striber

Brøøøl. (Hold da op, sikke mange lækre mennesker der går der. De vil sikkert ligge godt i maven). Grrrr grrrr. (Men hvis jeg nu angriber, risikerer jeg jo at krølle min pels.) Brumm brumm. (Hvor irriterende. Skønheden må altid lide for de basale fysiske behov). Brøøøl. (Jeg æder sgu bare den bagerste i række, så opdager de nok ikke noget). Knurr Grrrr. (Måske skulle jeg bare spænde ben for ham. Så er jeg fri for at springe rundt og ødelægge permanentningen?). Brøøøl. (Angrib!)

Spilfif

Denne store stærke og frygtindgydende tiger har et problem: Den er forfærdelig forfængelig. Den lægger stor vægt på at pudse, slikke og pleje sin pels. Den hader når pelsen er i uorden og vil hellere sulte end kaste sig over besværligt bytte. Den ligger ofte ved skovsøerne og betragter sit spejlbillede. (Narcissisme hedder det.)

DÆBERIGLERNE

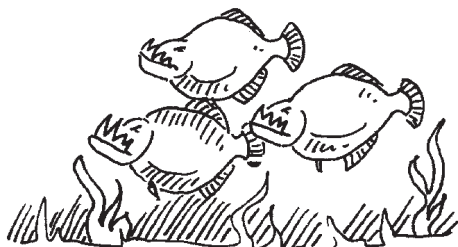
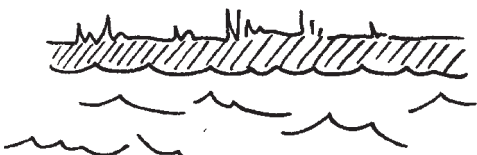
Hver gang en spiller træder i en vanpyt eller smyger sig forbi nogle blade, er sansynligheden for at han får en dræberigle på kroppen 1-20. Se skummelt på spillerne og slå en en tyvesidet terning... Juhuu - rullespil!

DEN GRØNNE MAMBA

Lille røvfærlig giftslange. Søger ofte nattely under tæpper eller i soveposer. Et bid paralyserer offeret på et par timer, og staklen (offeret, ikke slangen) dør af kvælning snart derefter.

ROVTÆGER

Rovtægen har et hovede på størrelse med en



Hvor der er vand, er der piranhas. Bon appetit.

hasselnød, hvor alle dens ben og munddele sidder. Bagkroppen ligner mest af alt en meget tør svedske. Hunrovtægen finder sig en han, parrer sig uhæmmet med ham, bider hans kønsdele af og skubber ham ind under en tung sten. Derefter lægger hun sig til at vente, med en moders tålmodighed, på det uvægerlige: Et stakkels menneske på vej gennem sumpen. Her taler vi om en blanding af instinkt, moderlig omsorg og rablende tilfældigheder.

Når rovtægen har fået fat på et menneske, borer den med én bevægelse sit hovede ind under huden og gør sig klar til at suge. Det er ret smertefuldt, omtrent som et kraftigt hvepsestik. Rovtægens indskrumpede bagkrop fyldes hurtigt op med blod.

HVIS DYRET SKAL VÆK

Bagkroppen indeholder også de mange befrugtede æg, der nu begynder at vokse. Når æggene er klækkede, hvilket sker efter 24 timer, dør modertægen, og giver slip på mennesket. Nede på jorden kravler alle de små nye rovtæger ud af hendes døde krop. Dette er den eneste måde at slippe af med udyret uden problemer. Skulle man forsøge at komme af med bæstet før klækningen, så går rovtægens instinktive kamptaktik i funktion: Optændt af en moders vrede, giver den slip på al sin yngel. Samtidig kravler hovedet videre under huden. Det er en rigtig grim oplevelse.

Nu gælder det om at prøve at fange tægen inden



den borer sig ind i kroppen på jagt efter vitale organer. Grib fat om tægen med alle fingre, løft op og skær den af med en skarp kniv. Der er to muligheder hvis tægen når ind i selve kroppen: Enten dør patienten til sidst af indre blødninger (det sker mest for bi-personer), eller også bryder tægen ud gennem huden et passende sted på kroppen, på et passende tidspunkt (mest for spilpersoner).

DET PORTUGISISKE SELSKAB

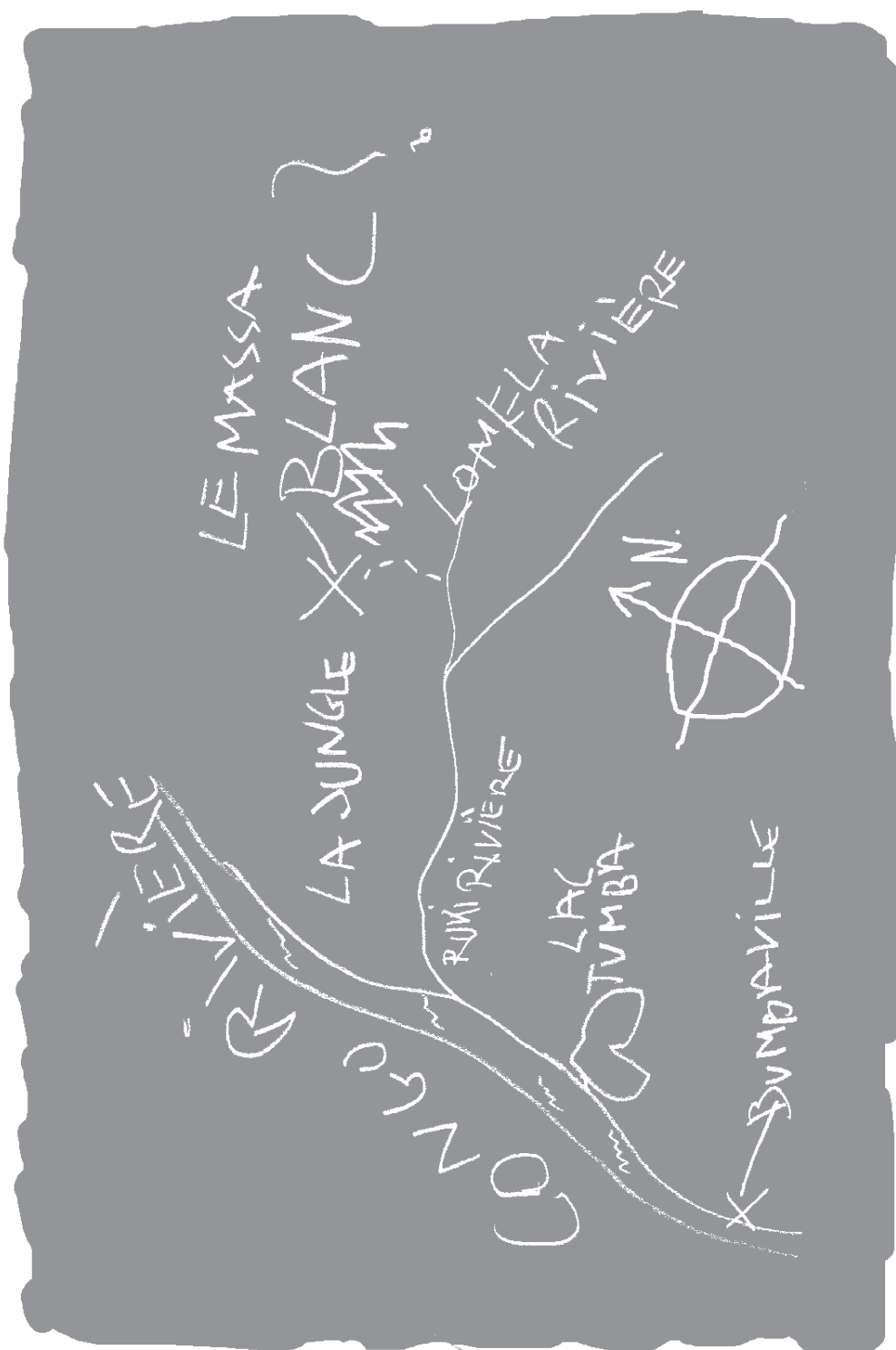
Den tågeindhyllede glemte portugisiske appelsinplantagekoloni.

Familien Gaudi: Christopher (bedstefar), Annabelle (bedstemor), Christopher Junior (farmand), Eliza (mor), Ferdinand (nevø), Carmen (kone til Ferdinand), Christopher d. III, Leon og



Der sidder sugende Tage. Dette modbydelige dyr.





Annabelle (alle tre børn Junior).

Der udover: 2 opseere, der samtidig er fedtede

Her ses kortet som Jean Phillipe Poisson har fremskaffet. Spillerne skal have det lige fra starten.

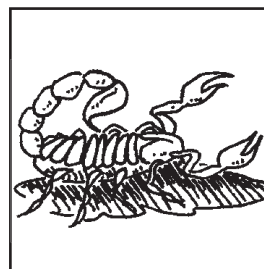
Det er ridset i antilopeskin og er på fransk. Det skulle være rimeligt nemt at følge.

Start i Bumbaville og slut der hvor der står "Le Massa Blanc?"



STARTEN GÅR I BUMBAVILLE - SIDE 6.

CUT-SCENE 1. - INDFLYVNING.
SPILLERNE MØDER HINANDEN OG SEJLER AFSTED.
HUSK AT UDLEVERE KORTET.

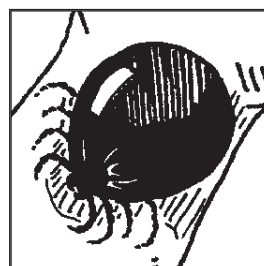


HVOR CONGOFLODEN LØBER - SIDE 7-8.

FØRSTE DEL STARTER STILLE OG ROLIGT OG GÅR SÅ OVER
I STRØMHVIRVLER, VANDFALD, DRÆBERIGLER OG BUSKMÆND.
CUT-SCENE 2. - JAPANERNE LANDER!

DET GRØNNE HELVEDE - SIDE 9-11

I ANDEN DEL MØDER VI EN KVÆLERSLANGE,
DEN HVIDE GNU, KVIKSAND, ROVTÆGER OG
IKKE MINDST DEN PORTUGISISKE FAMILIE.
CUT-SCENE 3. - JAPANERNE MØDER DEN HVIDE GNU.



I AFRIKAS HJERTE - SIDE 12-13

I TREDJE DEL SKAL SPILLERNE KRAVLE FRA BUSKMÆNDENE,
KASTES OVER DJÆVLEKLØFTEN OG FINDE DEN FORLADTE
LANDSBY OG TYRONES FLY.
CUT-SCENE 4. - GENKOMST AF SOLENS SØN.

GUDERNES VREDE - ELLER - LØB FOR SATAN! - SIDE 14-

I FJERDE OG SIDSTE DEL MØDER SPILLERNE TEMPLET,
TYRONE, HOVEDJÆGERNE, JAPANERNE OG KLIMAKS!
CUT-SCENE 5. JAPANERNE KOMMER!
CUT-SCENE 6. TEMPLETS ENDELIGT.



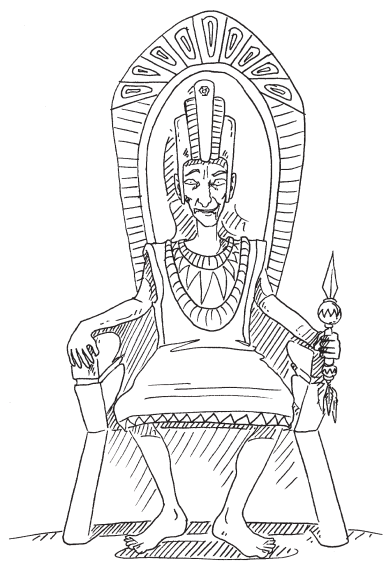
TIDSLINJE - OPPE FRA OG NED.



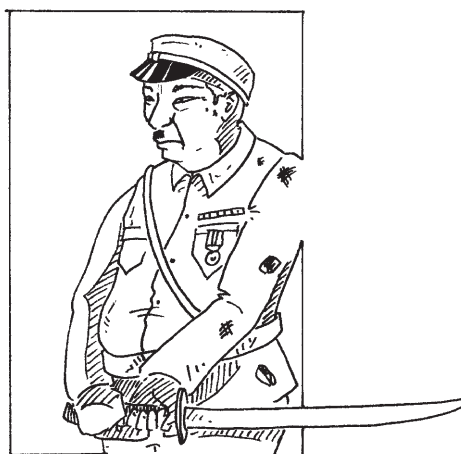
NEGER COUNT CHART

Overblik

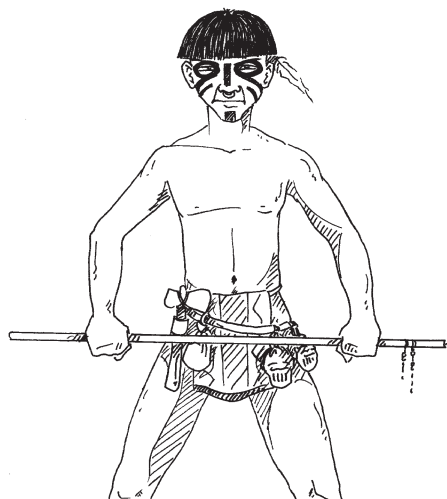
	1. Ongo, halter - højre ben, mørkeræd		35. Juni, blomkålsører, hidsig		69. Sand-i-sko, gammelt pilesår i maven, egoist
	2. Nkunda, lesper, forældreløs		36. Juli, tandløs, far til sytten		70. Gren-i-øje, morgenhår, storyteller
	3. Ndinga, nærsynet, slem hoste		37. August, nervøse trækninger, efter-tænksom		71. Rasmus, dødssyg, sortseer
	4. Kunta, overbid, gammel gris		38. September, tykhudet, vittig		72. Krestoffa, tistrængende, morbarn
	5. Dambo, flyveører, taler gennem næsen		39. Oktober, høfeber, spillefugl		73. Motto, kronisk stådreng, kronisk liderlig
	6. Sambo, nedgroet negl, hvid far		40. November, halter på begge ben, god hukommelse		74. Nei, forklædt hvid, norsk journalist
	7. Hrengo, gonorré, pigeglad		41. December, arme der når jorden, naiv		75. Quintoquadagintillion, sløv, også ordblind
	8. Eberle, ondt i røven, bøsse		42. Qazar, poser under øjnene, altid sulten		76. Do, platfodet, hader dyr
	9. Lao, kun et øje, bugtaler		43. Wufa, svajrygget, hjertelig latter		77. Re, enarmet, araknofobisk
	10. Uhia, døv på venstre øre, ensom		44. Assam, lysebrun, halv egypter		78. Mi, grønne øjne, lalleglad
	11. Buhia, glathåret, lillebror til Hiabu		45. Vanille, senet, alderspræsident		79. Fa, 2.10 meter høj, sjov fætter
	12. Hiabu, stammer, storebror til Buhia		46. Lars, øflaskeskuldre, mistroisk		80. Sol, solskoldet, androgyn
	13. Go, fedladen, excellent sanger		47. Pniz, syv-mile-skridt, flittig		81. Golo, Armani mand, kalkulerende
	14. Ko, kuldkær, optimist		48. Jaco, langsynet, elendig kok		82. Albani, rødmosset, narkoman
	15. Mau, lille behåret hale, frygtløs		49. Paco, bylder på knæene, samvit-tighedsfuld		83. Eklon, halvsyg, frimurer
	16. Inam, opstoppernæse, ryger pibe		50. Allaba, hestehale, tungnem		84. Nazal, kartoffeltud, alkoholiker
	17. Nanamba, fregnet, elsker fisk		51. Guru, kronisk hikke, pædofil		85. Fidel, brystsyg, snorker
	18. Mambasa, hjulbenet, distræt		52. Urga, knorhår, lystfisker		86. Bumba, dråbeformet, krigsliderlig
	19. Mombasa, udslæt på ryggen, højtråbende		53. Jimbo, klumpfod - højre, tilbage-holden		87. Pumba, forkalket, madglad
	20. Tutu, skaldet, hypokonder		54. Mowgli, hareskår, god ven		88. Simba, overskægget, søfarer
	21. Umu, pukkelrygget, højdeskræk		55. Kok, vindøjet, ukoncentreret		89. Kano, store hænder, sportsroer
	22. Lexicon, tatovering i panden, autoritetstro		56. Kog, æbleskivekinder, fodboldspiller		90. Kantot, gult hår, søvngænger
	23. Fredag, halter - venstre ben, piller næse		57. Koque, nakkevorte, vegetar		91. KuKuk, blind, klodset
	24. Lørdag, hanekam, pessimist		58. Rokok, syfilis, romantiker		92. Kanut, duknakket, flink mand
	25. Søndag, epileptiker, poet		59. Turnip, storbarmet, forklædt kvinde		93. Eskalon, boheme, multifobisk
	26. Mandag, sammengroede øjenbryn, incestoffer		60. Gunnadamangacu, lang tunge, ordblind		94. Pik, mangler tungen, gralsforsker
	27. Tirsdag, mager, god svømmer		61. Xza, hulbrystet, sentimental		95. Asta, kakafonisk, lykantrop
	28. Onsdag, skelejet, nærig		62. Swalih, langt ar på tværs af halsen, racist		96. Momo, poliobarn, enebarn
	29. Torsdag, stor og stærk, god mod dyr		63. Ask, underbid, langsom fritænker		97. James Brown, klæbrig, soulsanger
	30. Januar, kalvknæet, politisk rebel		64. Cactus, tre brystvorter, filateist		98. Hvad, forklædt orangutang, ambitiøs
	31. Februar, blåøjet, lyssky		65. Bopa, busket snurrbart, eventyrlysten		99. Elli, behåret, selvglad
	32. Marts, ti tommelfingre, pilfinger		66. Anus, to træben, bakker snagvendt		100. De Linde, pestbefængt, nederdrægtig
	33. April, fuldskæg, underviser i græsk filosofi		67. Seppuku, anstrengte svedkirtler, prutter	BRUGSANVISNING Slå en 100 sided terning eller flere, hver gang en bærer dør. Nå du bliver træt af det, så luk øjnene og peg!	
	34. Maj, stum, genert		68. Peber, dryptud, hader slanger		



Tyrone Dempsey



Ozu



En hovedjæger



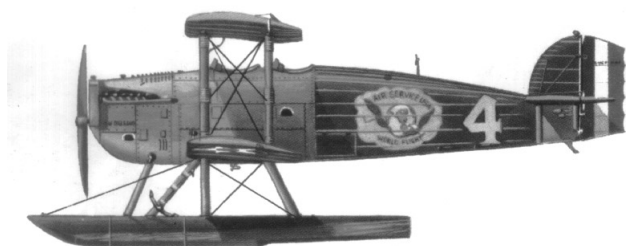
Hitaschi



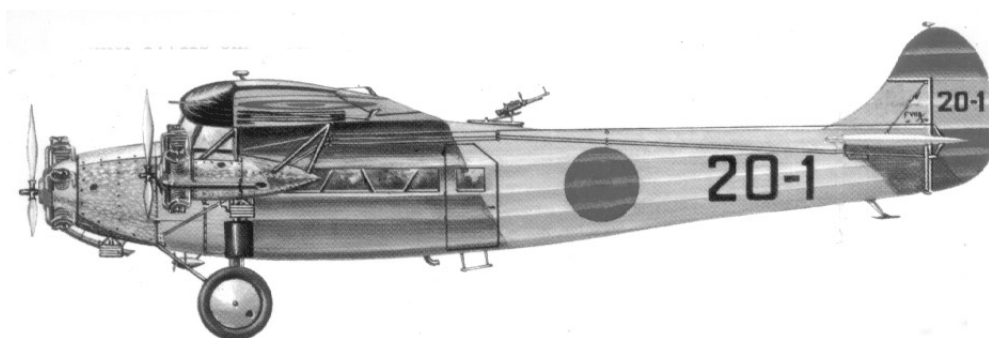
En Buskmand



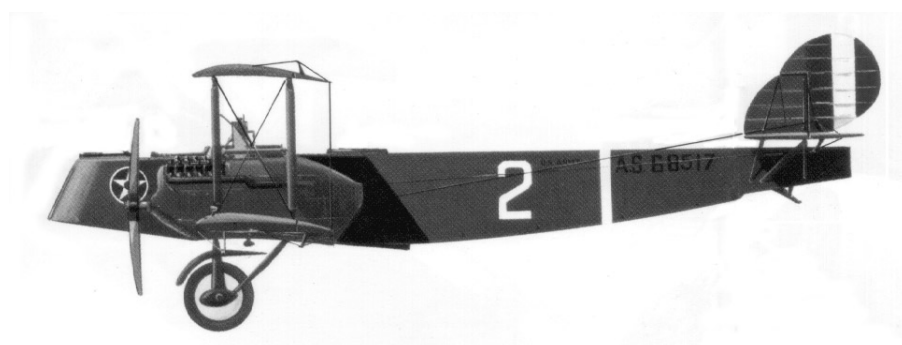
Christopher Gaudi



Kikkis fly



Japanernes fly

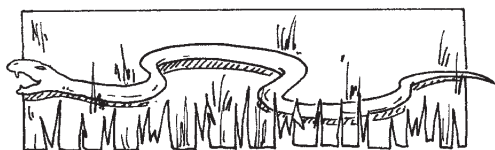


Tyrones fly

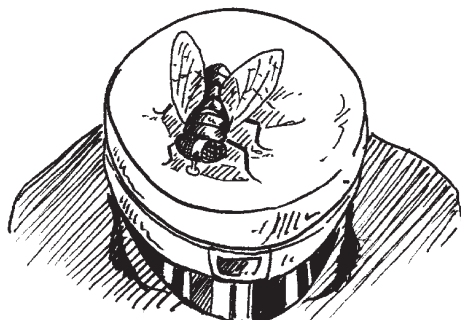


Den Hvide Gnu

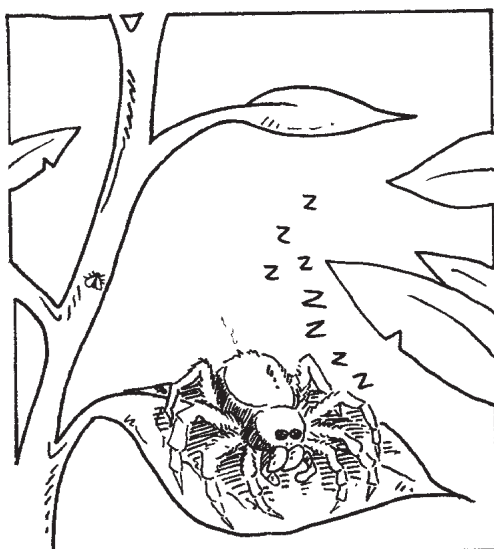




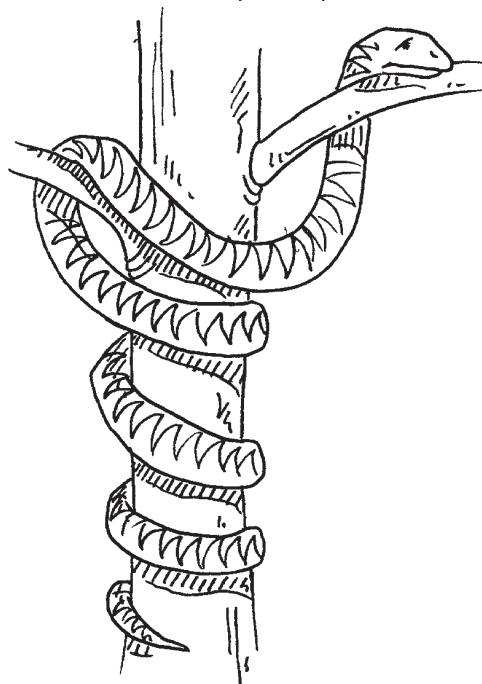
Grøn Mamba



Kæmpe møgfluer



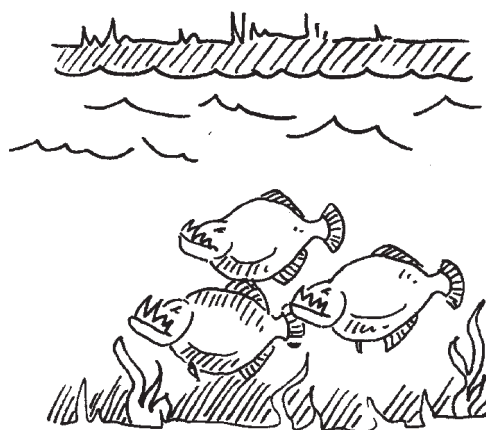
Den Dvaske Kæmpeedderkop



Den Melankolske Phyton



Rovtæge



Piranjas



Den Forfængelige Tiger



Rovigle