

Tåget genom kosmos

Ett Troika-scenario till en lunchrast.

Spelarna har lyckats få plats på det fantastiska kristalltåget Bifrost som rasar genom kosmoverset mellan kristallgloberna och världarna däri. Tyvärr är tågföraren på väg att bli mördad, och tågets vilda kaleidoskåps-motor spinner ur kontroll, eftersom den saknar teknisk vision.

Mål

För att inte komma försent dit där de skall, och undvika att suddas ut helt och hållet, måste spelarna hitta loket innan handlingen spårar ur helt, och göra ett nödstopp på närmaste hållplats.

Start

Spelarna börjar alla i krocketsalongen, precis efter att skickligt ha besegrat ett annat lag, som surmulet lämnat vagnen. Det bjuds på champagne. Låt spelarna presentera sig själva kort.

Precis som de är klara med detta hör de ljudet av fötter som rusar över taket på tåget, mot loket. En kort stund går. Sedan börjar tåget skaka och kastar sig runt, kristallkronan sprakar i tusen färger... innan allt lugnar ned sig igen. Ett obehagligt knakande börjar höras i de bakre vagnarna.

När spelarna byter vagn, välj vilken de kommer till, eller rulla på *Vagntabellen*. När de passerat 3 vagnar, eller efter lagom tid, kommer de fram till Lokomotivet.

Lokomotivet

När spelarna kommer fram till lokomotivet ser de den mördade tågföraren ligga i en pöl med lila blod. Tågets motor sprakar och gnistrar och erbjuder intensiva visioner av universums alla platser, och ser ut att försöka åka till samtliga av dem samtidigt.

Om spelarna kan enas om en destination i multiversum där tåget skall stanna kan de ta sig ur situationen, och rädda sig själva.

Tåget genom kosmos

Vagntabellen

1. GYMVAGNEN. Ett intensivt gruppträningspass är igång. Två muskelknuttar ser spelarna och behöver hjälp att "spotta deras set."
2. SALOONVAGNEN. Fylld av ponchobeklädda, otvättade typer som spelar fuskpoker. Pianomusiken tystnar när spelarna går in och alla tittar stint på dem. Det klickande ljudet från en laserpistol hörs.
3. CIRKUSVAGNEN. Innehåller 2T6 tigrar som övar trick. De två tigerskötarna är mycket upptagna eftersom de måste komma på ett nytt stimulerande trick för att inte tigrarna skall bli väldigt hungriga...
4. SOVHYTTERNA. En gråtfärdig mimare hyschar desperat spelarna när de kommer in. Här sover 3 förskoleklasser av barbarbarn, som riskerar att vakna och ställa till med barnkalaskaos.
5. FYSVAGNEN. Frostén täcker alla ytor och bildar stora snödrivor. Här fraktas frysvaror, isglassar, och eventuella pingviner eller yeti:er som valt att åka med tåget. Isen gör det väldigt halt att ta sig fram.
6. PASSAGERARVAGN. Sittplatser på träbänkar. Konduktören tar sig fram mellan raderna och kontrollerar biljett på passagerarna.

Extra problem / situationer

- De luddiga, mörka, enorma varelser som bor mellan planen börjar mumsa på vagnarna längst bak i tåget, vilket syns genom dörren spelarna kommit genom. Det som sugts upp i mörkret försvinner.
- Den nedblodade Mördaren dyker upp och ber rollpersonerna att lösa det lilla problemet att tåget verkar vara på väg att spåra ut. Mördaren hjälper dem att komma fram till loket, men bläddar också i sitt antecksböck för att se om inte någon av rollpersonerna också skulle dö - boken har blivit så kladdig, men det är bättre att vara på den säkra sidan.