

Klenodiet på Klitten

Et Scenarie til Viking Con 40 af Terese M. O. Nielsen



Foromtale

Fem unge kunstnerspirer røvkeder sig under corona-nedlukningen i et sommerhus. Men en dag finder de Klenodiet. Hvad skal de stille op med det? Hvem er de nye i sommerhuset overfor? Og hvordan får de penge til mere sprut?

Spil Klenodiet i Klitterne, hvis du altid har haft en fornemmelse af, at der lurede skumle hemmeligheder i sommerhuskvarterer, og hvis du gerne vil skændes med dine medspillere om kunstens væsen.

Velkommen til

et 4-i-1 scenarie, der er brygget på lige dele indforstået running gag og selvplagiat.

Klenodie-scenarierne nedstammer fra et halvimproviseret scenarie, Mads Egedal Kirchoff kørte på Viking-Con på grundlag af en bortkommet forfatters 3 linjers synopsis i 2018. Troels Ken Pedersen fortsatte historien med *Klenodiet i Kælderen* i 2019. Anne Meus Morthorst skrev for *Klenodiet i Kloakken* i 2020, og jeg bidrager med endnu en historie, der handler om spilpersoners higen efter og kvaler med det mystiske klenodie. Her er, hvad vi ved om selve *Klenodiet*:

“Klenodiet ... er en kunstfærdig træ-tavle dekoreret med guld, elfenben og perlemor. Det er 110 cm højt og 200 cm bredt Midtpunktet er et stort, gyldent æg Til højre for det er en stolt, gylden gås omspændt af flammer og til venstre en slange-hane, en hane som i stedet for sin hale har en hel, stor slange-krop.”

fra *Klenodiet i Kælderen* af Troels Ken Pedersen

https://download.alexandria.dk/files/scenario/6918/Klenodiet%20i%20K%C3%A6lderen_rev1.pdf

Den anden inspirationskilde til *Klenodiet i Klitterne* er mit eget scenarie *Fang Vampyren!*, som *Klenodiet på Klitten* deler lokation, system, struktur og til dels spilpersoner med.

Resultatet er en ca 4 timers oplevelse for 3-5 spillere og en spilleleder med action, indbyrdes skænderier blandt spillerne, diskussion af kunstens rolle i menneskers liv og samfund og magi og mystiske kulturer. Scenarieteksten er i høj grad en ramme til improvisation med forslag til 4 forskellige retninger, spillet kan gå i.

Tak til

Spiltestere Anja, Bjarke, Jonatan og Morten.

Mine to spilleledere på Viking-Con 40, Jonatan (igen) og Pelle, og spillerne, der fik scenariet til at løbe i alle mulige retninger - lige som det skulle.

Indholdsfortegnelse

[Foromtale](#)

[Velkommen til](#)

[Tak til](#)

[Scenariets forløb og spilstil samt GMs rolle](#)

[Introduktion og verdensbygning](#)

[Valg af spilpersoner](#)

[Fælles kunstprojekt: Introduktion til Spiralis](#)

[Bipersoner og kort](#)

[Modstandere](#)

[Anslag. Spilpersonerne finder Klenodiet](#)

[Idekatalog og forslag til, hvad GM kan gøre](#)

[Efterforskning, action](#)

[Undgå bandekrig!](#)

[Bliv superrige!](#)

[Intrige](#)

[Kunstneriske ambitioner!](#)

[Horror](#)

[Kulter og ritualer!](#)

[Slutning og Epilog](#)

[Links](#)

[Handouts og GM hjælpemidler](#)

[Oversigt over spilpersoner](#)

[Valg af spilpersoner](#)

[Navne](#)

[Spiralis. Højt er godt, fejl fører til tab af stats.](#)

[Spilpersoner](#)

[Kort](#)

Scenariets forløb og spilstil samt GMs rolle

Spilpersonerne i *Klenodiet i Klitterne* er omkring 20 år og aspirerer til at blive kunstnere. De har haft sabbatår efter endt ungdomsuddannelse for at tjene penge til at komme ind på diverse kunsthøjskoler og -akademier, men så ramte Corona. Derfor har de tilbragt den sidste tid i et sommerhus, hvor de stangkeder sig. Scenariet starter med, at de finder klenodiet under en seng og skal finde ud af, hvad de skal stille op med det.

Scenariets handling er den efterforskning og action, der udspiller sig, når spilpersonerne skal prøve at finde ud af, hvad Klenodiet er og kan, og når NPC'er forsøger at få fingre i Klenodiet. Systemet for terningerul er Spiralis, der er designet således, at spillet bliver en nedadgående spiral mod forkrøbling, vanvid eller social udstødelse - tænk klassisk Call of Cthulhu.

Scenariet slutter, når der er gået 2 dage i fiktionens tid, eller når der er gået 4 timer i realtid, eller når alle er ukampdygtige, skøre eller udelukket af samfundet. Når de to dage i fiktionen er gået, kommer Far og/eller Mor for at hente spilpersonerne hjem.

Din opgave som GM er at bede om og fortolke terningslag, at udpege steder og lave beskrivelser af steder på et kort over et sommerhusområde og at sende NPC'er efter dem, hvis de mangler noget at lave. I scenarieteksten er der 3 forskellige forslag til, hvad De Mystiske Beboere Overfor er ude på. Du kan enten på forhånd fastlægge, hvilken version af Klenodiet på Klitten, du vil køre, eller du kan vente, til du kender spil- og bipersoner før du lægger det endeligt fast og begynder at lade verden og bipersonerne opføre sig derefter. Forhåbentlig vil spilpersonernes egne interesser og indbyrdes modsætningsforhold gøre, at du kan væve hændelserne rundt om spillernes initiativer. Der er således ikke en fast rækkefølge af hændelser. Men ved at holde spillerne fast på at bruge kortet over sommerhusområdet og deres bipersoner skal der nok opstå en historie alligevel.

Hensigten er, at scenariet bliver lige dele indbyrdes kævl mellem spilpersonerne og actionscener i nutids-Danmark, muligvis med et par grin undervejs, når kontrasten mellem mysticisme og dansk sommerhuskvarter, sammensværgelser og kunstneraspiranter bliver for grel til at tage alvorligt. Det bedste, du kan gøre som GM, er at lytte til dine spilleres ideer og lade så meget som muligt af historien forme af spilpersonernes handlinger.

Når du skal danne dig en ide om afviklingen af scenariet, foreslår jeg, at du starter med at læse spilpersonerne, se på kortet og læse terningssystemet, før du læser resten af scenarieteksten.

Skriv til mig, hvis du ønsker dig et kort over Gilleleje, har spørgsmål eller gerne vil snakke om scenariet før eller efter I spiller.

God fornøjelse.

Terese

terese.m.o.nielsen@gmail.com

Introduktion og verdensbygning

Start, som altid, med at byde velkommen til spillerne og eventuelt læse foramtalen højt.

Valg af spilpersoner

Fortæl spillerne forhistorien: I er unge mennesker på ca. 20 som drømmer om at blive kunstnere. Det er marts 2021. I færdiggjorde jeres ungdomsuddannelser i august sidste år og har haft skodjob i efteråret. Tanken var, at I skulle starte på diverse kunsthøjskoler, højskoler og akademier til 1. februar, men det er udskudt pga corona. I stedet har I været i et sommerhus i et par måneder, og det er ved at være ret kedeligt - selv med mange tv-kanaler, masser af sprut og ingen forældre.

Fortæl dernæst, at spilpersonerne er karakteriseret ved deres idé om, hvad formålet med kunst er. Vis dem [oversigten til spillerne](#), som svarer til højre kolonne i denne tabel.

Formålet med kunst er

Stikord	Formulering til spillerne
Vise teknisk kunnen	at fejre menneskets tekniske kunnen og evne til at forme sine omgivelser
Penge	at skabe noget værdifuldt, som mange ønsker sig og vil betale for
Provokation, leg	at lege med og bryde regler og rammer
Mysticisme	at give en særlig, muligvis farlig, mystisk indsigt i verdens sande væsen
Berømmelse	at hæve kunstneren op over almindelige mennesker
Moral	at vise mennesker vejen til visdom og mane dem til at leve bedre liv

Lad dem hver vælge en **grundholdning til formålet med kunst**. Giv dem den spilperson, der svarer til. Lad dem selv vælge **navn** og **fremtidsplaner**. Karakterportrætterne er forslag, så hvis spillerne gerne vil have et andet køn, en anden hårfarve eller en anden næsefacon, så er de velkomne. I tilknytning til deres kunstsyn er der et **spørgsmål**. Hvis spillerne har et godt svar med det samme, kan de notere sig det; ellers kan det være, de finder på et svar i løbet af spillet, og det er også fint. Spørgsmålet er først og fremmest en anledning til at tænke over sin spilperson og altså primært tænkt som brændstof til rollespillet, snarere end noget der *skal* besvares.

Lad dem derefter vælge **et element** (fra Klenodiet, men det ved spillerne ikke endnu), som de ofte inddrager i deres kunst.

- Enorme størrelser
- Kostbare materialer
- Fabeldyr
- Frugtbarhedssymboler
- Ild
- Referencer til tidligere tiders kunst
- Okkulte symboler

Fælles kunstprojekt: Introduktion til Spiralis

Spillerne spørger formentlig til betydningen af deres **stats**, når de får deres spilpersoner. Forklar reglerne. Lav en introscene. Spilpersonerne er vordende kunstnere i et sommerhus. De har haft et fælles kunstprojekt. Bed dem beskrive det, og sørg for, at alle får rullet nogle terninger. Søg hjælp i denne liste over mulige Actions, hvis spillerne ikke kommer med noget af sig selv. Bed dem beskrive, hvad de mere præcist gør, og øv terningssystemet.

- Hvem stod for planlægningen? Rul et actiontjek baseret på **mentale** evner.
- Hvem købte grej i byen? Rul et actiontjek baseret på **sociale** evner.
- Hvem har båret marmor / brugt en motorsav / udholdt malerdampe / svejset / stået i samme stilling i mange timer? Rul et actiontjek baseret på **fysiske** evner.
- Hvem talte naboerne til ro, da de klagede over larm om natten? Rul et actiontjek baseret på **sociale** evner.
- Hvem kan sætte kunstprojektet i forbindelse til en eller anden retning inden for kunst? Rul et actiontjek baseret på **mentale** evner.

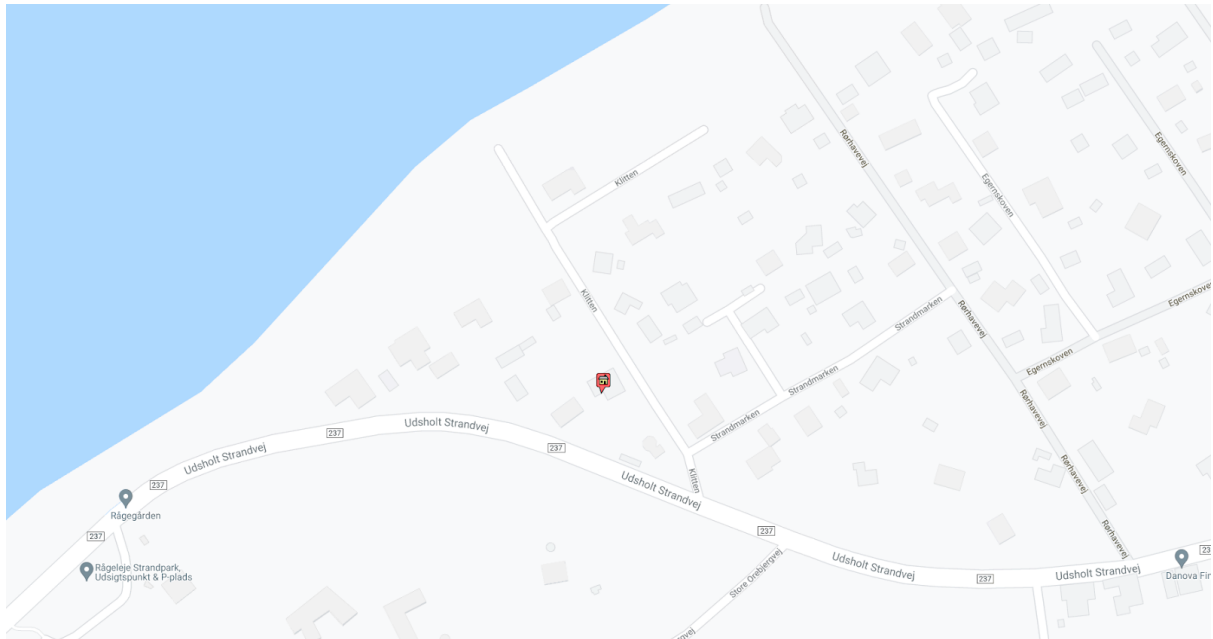
Forhåbentlig har spillerne både et godt begreb om terningssystemet og nogle interne relationer at spille på, når øvelsen er ovre. Og spilpersonerne har et kæmpestort, ufærdigt kunstværk og naboer, der brokker sig.

Til spiltesten lavede Augustine (Penge), Dicte (Mysticisme), Arwen (Provokation) og Maya-Kaj (Berømmelse) en installation med ødelagte blokfløjter, som vinden blæste melodier i, mens de dinglede fra grenene i fyrretræerne langs vejen.
--

Pas på, at introduktionen ikke bliver for lang. Klip hårdt, så I kan komme videre til at finde Klenodiet. Hvis du kan, så flet det fælles kunstværk, dets tilblivelse og diverse bipersoners involvering eller reaktion på det, ind i det videre spil.

Bipersoner og kort

Endelig skal I have defineret de nærmeste omgivelser og en række bipersoner, der også kan have interesser i Klenodiet. Tag kortet over sommerhusområdet frem. Spillerne bor i det markerede hus; på satellitversionen af kortet er det huset med det røde tag.



I løbet af de mange uger, spillersonerne har været i området, har de fundet ud af, at der bor en del mennesker med tilknytning til kunstverdenen i sommerhusområdet omkring dem. Bed spillerne en ad gangen beskrive en biperson og udpege det hus, de bor i. Spørg dem om bipersoner, der har at gøre med deres holdning til kunst. Brug [dette skema](#)

Spilleren ...	skal beskrive ...
Vise teknisk kunnen	En atelierejer <i>eller</i> en underviser i maleteknik fra et kunstakademi
Penge	En kunsthandler, kommissioneret af en anonym rigmand <i>eller</i> en lånehaj med forbindelser til rockermiljøet
Provokation, leg	En redaktør fra et avantgarde kunsttidsskrift <i>eller</i> en galning der nedstammer fra en berømt maler
Mysticisme	En, der har et antikvariat fuldt af sære artefakter <i>eller</i> en mysticist med interesse for okkult kunst og ritualer
Berømmelse	En hip kunstanmelder <i>eller</i> en producent af et reality tv program
Moral	En museumsdirektør <i>eller</i> en højskolelærer der underviser i kunst og dannelse

Spillerne skal beskrive køn, alder og navn, sommerhus og hvad spillersonerne ved om dem. Måske har de bare set dem gå tur i området, måske har de haft lange samtaler med dem. Introducér eventuelt bipersonerne drypvis. Når en spiller vil på trælasthandelen, så fortæl

dem, at de møder en, de kender, og lad dem vælge. Når de går ned på stranden, ser de en bekendt - spørg hvem det er. Det er ikke sikkert, at alle spillere i en 5-personers version får en biperson, men sørg for, at der er nogen, de kan bede om råd og hjælp eller få mistanke til, og som kan ringe til dem og tilbyde dem noget, de ønsker sig, eller true med at tage noget, de holder af.

Modstandere

Nu udpeger du et af de huse, spillerne ikke har beskrevet. Her er der kommet nye beboere sidste lørdag. Men det ser ikke ud til at være hverken en familie eller en gruppe unge. I stedet er det 2-5 personer, som er svære at kende fra hinanden, fordi de går i ens tøj. De kommer og går på mystiske tidspunkter i deres lukkede varebil og bærer mærkelige genstande ud og ind af sommerhuset. Og indimellem retter de deres fugle- eller stjernekikkert imod spilpersonernes sommerhus.

Det ligger ikke fast, om det drejer sig om

- kunsttve eller
- svindlere med speciale i at plagiere dyr kunst.
- en performanceart gruppe / sære aliens
- en kult

Det kan være, at I finder ud af det i løbet af scenariet. Som GM vil jeg foreslå, at du får dem til at fremstå skumle og tvetydige og først vælger retning efter at lade spillerne spekulerer lidt. Der er forslag til 4 forskellige versioner af scenariet [på side 10-11](#). Når I har spillet ca 2 timer, bør du dog lægge dig fast på en forklaring og lade den forme, hvad der sker i scenariet.

Anslag. Spilpersonerne finder Klenodiet

Nu har I spilpersoner, spilsystem, en verden og nogle bipersoner. Så er I klar til at finde Klenodiet og begynde spillet.

Til sommerhuset hører et anneks (se grundplanen s. 25). Muligvis sover en eller flere af spilpersonerne i det. En dag bliver det nødvendigt at hive sengen ud fra væggen; måske har nogen tabt noget, måske løber der en mus eller en edderkop ind under sengen. Under sengen finder spillerne en 1,5 m x 2,1 m flad pakke - indeni er Klenodiet.

“Klenodiet ... er en kunstfærdig træ-tavle dekoreret med guld, elfenben og perlemor. Det er 110 cm højt og 200 cm bredt Midtpunktet er et stort, gyldent æg Til højre for det er en stolt, gylden gås omspændt af flammer og til venstre en slange-hane, en hane som i stedet for sin hale har en hel, stor slange-krop.”

Viser de, der fandt Klenodiet, det til de andre? Hvad vil de gøre med det?

Idekatalog og forslag til, hvad GM kan gøre

Hvad der skal ske efter Klenodiet er fundet, afhænger i høj grad af spillernes initiativer. Dette afsnit består følgelig snarere af råd og fif end af en beskrivelse af spillets forløb..

Formålet med at spille scenariet er at blive godt underholdt. Afhængigt af spillernes indskydelser kan spillet være præget af efterforskning, action, horror eller intrigespil. Her kommer mine forslag til, hvilke håndtag du kan skrue på som GM for at spilforløbet bliver underholdende og opleves som en naturligt afrundet historie.

Hvor kommer Klenodiet fra?

Den mest interessante teori, som spillerne kommer på, er den rigtige. Hvis de ikke får nogen gode ideer, er sommerhuset sidst blevet lejet ud til en af de NPC'er, I *ikke* fik brugt, da I beskrev beboerne i sommerhuskvarteret. Måske har vedkommende gemt det? Måske er det blevet glemt i sommerhuset endnu tidligere af en gal, nu afdød samler, svindler eller forsker?

Støt spillernes initiativer

Hvis der er noget, de gerne vil, kan det som regel lade sig gøre. Der er de ting, de har brug for, i sommerhuset, inden for rimelighedens grænser. De kender NPC'er i byen, der kan svare på spørgsmål eller hjælpe. Og så videre. Hvis de får en idé, så lad dem føre det ud i livet.

Plant antydninger af en skjult forklaring overalt

Brug Klenodiets elementer så meget som muligt. De mystiske beboere overfor har flammer på deres tøj og varebil. Sidevejen hedder Gåsestien. Naboen har høns og en irriterende, højlydt hane - som måske giver sig til at ruge. Bodegaen i byen hedder Slangen og Hanen. Spilpersonerne hjemses af drømme om guld. Put i det hele taget æg, gæs, ild, guld, slanger og haner ind hvorsomhelst.

Hvis du er tvivl, send en mand ind ad døren med en pistol

Hvis handlingen går i stå, bliver spilpersonerne opsøgt af NPC'er. Afhængigt af, hvilke NPC'er der optræder i jeres version af scenariet, kan det være

- Nogen som de skylder penge
- Nogen som vil købe / låne / studere / stjæle / kopiere Klenodiet
- Nogen som vil hyre dem til at lave kunst
- Nogen som vil bede dem om hjælp til at forfalske kunst
- Nogen vil købe eller sælge haner eller slanger eller æg
- En af de mystiske nye beboere, der vil
 - låne æg
 - fortælle dem, at deres bil holder med lys på, eller
 - fortælle at der skal holdes fest i morgen og advare om larm på forhånd

Så splid

Pust til interne stridigheder blandt spilpersonere. Du kan spørge "Hvem af jer var det, der sagde <indsæt udsagn> til <en af spilpersonerne>?" og bed dem spille scenen.

Spørgsmål egnet til at så splid

- Spørg spilpersonerne,
 - hvad de synes om hinandens kunst, og om
 - hvem der har drukket den sidste sjat i ginflasken, eller om
 - hvem der endnu ikke har tømt opvaskemaskinen en eneste gang.

- Spørg **Moral**, hvad hun synes om, at de andre skildrer krig eller voldtægt på deres billeder. Eller maler hyggenyggepussede billeder af kattekillinger, der sælger.
- Få en af de andre til at rose **Provokation** for hendes pæne og klassiske billeder.
- Få en af de andre til at sige til **Penge**, at hendes kunst ikke kan sælges.
- Få en af de andre til at sige til **Berømmelse**, at hans billeder ligner alle mulige andres og ikke skiller sig ud på nogen måde.
- Spørg **Teknisk Kunnen** om han kan male lige så godt som <Klenodiet eller en af de andre>.
- Bed **Mysticisme** om at udstille i strandcaféen, hvor alle de uvidende turister og deres unger kommer forbi. Eller lad nogen, hun beundrer, udspørge de andre om Klenodiet og ignorere hende.

Prik til spilpersonernes motivationer

Hvis en spiller er passiv, så lad en NPC henvende sig til vedkommende med et tilbud, et forslag eller en trussel. Her er en oversigt over spilpersonerne og mulige motivationer, man kan forestille sig de kan have. Hvis du eller de andre spillere får andre ideer, er det selvfølgelig også ok og formentlig endnu bedre til lige præcis jeres spil.

Stikord	Holdning til kunst/antikviteter	Hvad skal vi med klenodiet? Mulig motivation du kan tale til.
Teknisk kunnen	Kunst er en videreudvikling af menneskets evne til at forme sine omgivelser	Male noget der er endnu større!
Penge	Kunst kan indbringe mange penge	Sælge det!
Provokation, leg	God kunst er en leg med regler og rammer	Ødelægge det som en del af en performance! Pakke rammen ind i lærredet og udstille pakken!
Mysticisme	God kunst er min nøgle til enestående, hemmelig indsigt for mig og kun mig.	Bryde koden. Gemme billedet væk, så kun jeg har adgang til hemmeligheden.
Berømmelse	God kunst kan gøre mig berømt	Udstille det og reklamere for det <i>eller</i> male ovenpå det / inddrage det i en installation
Moral	God kunst gør mennesker bedre	Have private fremvisninger, efterfulgt af paneldebatter

Lad en beundret kunstner henvende sig til **Teknisk Kunnen** med et tilbud om at de kan male noget, der er større og sværere at male end Klenodiet - hvis bare Kunnen bringer Klenodiet til kunstneren.

Lad **Penge** få et tilbud om et ufatteligt stort beløb for Klenodiet. Evt koblet med et krav om, at Penge skal holde op med at male eller opgive noget elsket og værdifuldt.

Lad **Provokation** blive tilbudt at få publiceret et manifest i et vigtigt tidsskrift.

Tru **Mysticisme** med, at alle og enhver kan få lov at se Klenodiet og at nogen måske vil løse gåden og opnå indsigten før hende.

Tilbyd **Berømmelse** at være hovedpersonen i en art performance, hvor Klenodiet skal ødelægges. Eller i et reality show, og lad naboerne få jobbet.

Fortæl **Moral**, at folk, der betragter Klenodiet for længe, mister troen på, at det nytter noget at stræbe efter at blive et bedre menneske.

Inddrag sommerhusområdet

Der er badestrand, havn, bodega, cafe, pizzeria, tankstation, antikvariat med turistvenligt skrammel, vejboeder med jordbær og nye kartofler, kiosk der sælger klipklappere og badebolde, en rockerbande, turister, og alt hvad du har brug for af NPC'er.

Jeg kan forestille mig elementerne efterforskning og action, intrige samt horror i et spilforløb. Her kommer 4 forslag til plot, alt efter hvad du ønsker eller hvilken retning spilpersoner og bipersoner naturligt peger i. På Viking-Con 40 spillede de 3 spilgrupper noget, der ligner [Undgå bandekrig!](#), [Kunstneriske ambitioner!](#) og [Kulter og ritualer!](#).

Efterforskning, action

Spilpersonerne efterforsker, hvor Klenodiet kommer fra. De mystiske beboere overfor er kriminelle, der vil stjæle det, fordi det er mange penge værd. Biljagter og slagsmål i sommernatten.

Undgå bandekrig!

Klenodiet er bl.a. værdifuldt, fordi der er et kort over en rig våbenhandlers hemmelige lager gemt under malingen. Hvis spilpersonerne overgiver det, vil en gruppe terrorister få adgang til våben.

De mystiske fremmede overfor er en bande, der er udsendt for at finde Klenodiet.

- En biperson, der først ønsker at købe Klenodiet, skifter opførsel og vil true sig til det.
- Politiet er i lommerne på det ældre ægtepar længere oppe af vejen.
- Der er et udhus fuld af motorsave og økser på sommerhusgrunden.

Bliv superrige!

Klenodiet er et tyndt lag maling, ovenpå det sagnomspunde forsvundne maleri, der blev skabt i samarbejde mellem Leonardo da Vinci og Michelangelo omkring år 1500.

De mystiske fremmede overfor er kunstyve og mestre i forfalskninger.

- En biperson antyder, at en af spilpersonerne er i ledtog med de mystiske fremmede.
- Telefonerne bliver aflyttet.
- Der hænger pludselig værker, der ligner Mona Lisa og loftet i Det Sixtinske Kapel i det lokale Kunstatelier. Resultatet af, at de mystiske øver sig og har brug for penge.
- En biperson fortæller historier om da Vincis og Michelangelos korte, heftige affære, da da Vinci var ca 50 og Michelangelo en yngling på 25.

Intrige

Spilpersonerne skjuler Klenodiet for hinanden på skift og foretager hemmelige telefonopkald til diverse kontakter, alt efter hvad deres hensigter er, og prøver at danne alliancer eller snyde hinanden på kryds og tværs.

Kunstneriske ambitioner!

Klenodiet er magisk og kan give én - og kun én - hvad de virkelig ønsker. Det taler til dem i drømme om natten eller sender sms'er. Muligvis kan *Klenodiet* manipulere tanker og følelser og stjæle eller give særligt effektfulde kunstneriske ideer.

De mystiske fremmede overfor er en performanceart avantgarde grupper *eller* aliens forklædt som mennesker (eller begge dele). De retter sig ikke efter almindelige regler for adfærd og har uventede følelsesmæssige reaktioner eller siger sære ting, går ind i andres haver uden at spørge om lov, og plagierer ideer i vildskab. De vil formentlig prøve at hverve nogle af spillerne, stjæle deres ideer og *Klenodiet* og måske skrive dårlige anmeldelser af deres værker.

- Bipersoner lokker og truer med penge, berømmelse, indsigt eller hvad der nu er interessant for spilpersonerne.
- Ægget i midten af klenodiet er en krystalkugle, der viser fremtiden eller suger ideer ud af folk.
- De mystiske fremmede overfor laver kunstværker magen til spilpersonernes og spørger til deres ideer hele tiden, vader ind i haven og tager deres materialer.

Horror

Spilpersonerne skiftevis gyser, prøver at finde ud af, hvad der foregår, og prøver at beskytte sig, mens mærkelige tegn og antydninger hober sig op. De vil formentlig ringe efter bipersoner, opsøge oplysninger eller prøve at bryde ind hos de mystiske fremmede overfor.

Kulter og ritualer!

Klenodiet er et kraftfuldt magisk artefakt, og om lidt klækker ægget og en frygtindgydende basilisk kommer ud.

De mystiske fremmede overfor er en kult, der skal bruge *Klenodiet* og noget jomfrublod for at klække ægget.

- *Klenodiet* er pakket ind i aviser fra næste år.
- Der er mystiske lyde og underlige bevægelser i nattemørket.
- *Klenodiet* ændrer farve efter vejret eller hvisker.
- Ting, man tænker på, bliver virkelige.
- Der dukker sære tegn op i haven: fuglelig med sølvskeer i munden, hanefjer og -kranier.
- Der bliver leveret en okkult bog med ritualer til Klitten nr. 1 i stedet for til Klitten nr. 2 ved en fejl.

Slutning og Epilog

Scenariet slutter, når der er gået 2 dage i fiktionens tid, eller når der er gået 4 timer i realtid, eller når alle er ukampdygtige, skøre eller udelukket af samfundet. Når de to dage i fiktionen er gået, kommer Far og/eller Mor for at hente spilpersonerne hjem.

Slut af med at tale om spiloplevelsen. Spørg hver enkelt spiller, hvor deres karakter er et år senere, og om de stadig laver kunst. Spørg også til, om de har fået svaret på spørgsmålene på deres karakterark.

Send mig gerne et par linjer om, hvordan det gik.

Links

Spiralis <https://www.trailofdice.com/spiralis.html>

De forskellige kunstsyn er delvis inspireret af, at jeg har taget quizzen "Shakespeare vs. Britney Spears" fra [The Philosophers Magazine](#) en gang. Selve quizzen er desværre ikke online længere, men man kan læse om den her. [Julian Baggini: Who's the greatest?](#)

Sommerhuset på Klitten tager udgangspunkt i dette sommerhus
<https://www.dancer.dk/book/2021-355760-67778-1028/house>

Cockatrice eller basilisk - haneslange, som klækkes af et haneæg
<https://en.wikipedia.org/wiki/Cockatrice>

When in Doubt Have a Man Come Through a Door with a Gun in his Hand
<https://quoteinvestigator.com/2014/03/31/gun-hand/>

Handouts og GM hjælpemidler

Oversigt over spilpersoner

Der er 6 spilpersoner. Til hver af disse er der knyttet et grundsyn på formålet med kunst. Forkortelserne står for de 3 slags stats

F - fysisk

M - mental

S - socialt

Stats i rækkefølge	Holdning til kunst/antikviteter	Hvad skal vi med klenodiet? Mulig motivation du kan tale til.	NPC
F, M, S	Kunst er en videreudvikling af menneskets evne til at forme sine omgivelser	Male noget der er endnu større!	Atelierejer Underviser
F, S, M	Kunst kan indbringe mange penge	Sælge det!	Kunsthandler Lånehaj
M, S, F	God kunst er en leg med regler og rammer	Skrive en artikel om det!	Redaktør Efterkommer
M, F, S	God kunst er min nøgle til enestående, hemmelig indsigt for mig og kun mig.	Bryde koden Gemme billedet væk, så kun jeg har adgang til hemmeligheden	Antikvar Mysticist
S, F, M	God kunst kan gøre mig berømt	Udstille det og reklamere for det <i>eller</i> male ovenpå det / inddrage det i en installation	Kunstanmelder TV producent
S, M, F	God kunst gør mennesker bedre	Have private fremvisninger, efterfulgt af paneldebatter	Museums- direktør Højskolelærer

Valg af spilpersoner

Formålet med kunst er

1. at fejre menneskets tekniske kunnen og evne til at forme sine omgivelser
2. at skabe noget værdifuldt, som mange ønsker sig og vil betale for
3. at lege med og bryde regler og rammer
4. at give en særlig, muligvis farlig, mystisk indsigt i verdens sande væsen
5. at hæve kunstneren op over almindelige mennesker
6. at vise mennesker vejen til visdom og mane dem til at leve bedre liv

Jeg inddrager ofte dette element i min kunst

Enorme størrelser	Referencer til kunst fra hundredevis af år siden
Kostbare materialer	Okkulte symboler
Fabeldyr	Ild
Frugtbarhedssymboler	

Skabelse af bipersoner

Spilleren ...	skal beskrive ...
Vise teknisk kunnen	En atelierejer <i>eller</i> en underviser i maleteknik fra et kunstakademi
Penge	En kunsthandler, kommissioneret af en anonym rigmand <i>eller</i> en lånehaj med forbindelser til rockermiljøet
Provokation, leg	En redaktør fra et avantgarde kunstitidsskrift <i>eller</i> en galning der nedstammer fra en berømt maler
Mysticisme	En, der har et antikvariat fuldt af sære artefakter <i>eller</i> en mysticist med interesse for okkult kunst og ritualer
Berømmelse	En hip kunstanmelder <i>eller</i> en producent af et reality tv program
Moral	En museumsdirektør <i>eller</i> en højskolelærer der underviser i kunst og dannelse

Navne

Børn og unge hedder

Alfred

Emil

William

Oliver

Mikkel

Magnus

Mathias

Ella

Ida

Camilla

Olivia

Alberte

Emma

Sofie

Voksne hedder

Martin

Rasmus

Thomas

Jesper

Henrik

Michael

Lars

Mette

Maria

Helle

Anne

Camilla

Dorte

Lene

Gamle mennesker hedder

Jørgen

Hans

Jens

Bent

Svend

Jan

Erik

Kirsten

Inger

Else

Karen

Hanne

Gerda

Susanne

Spiralis. Højt er godt, fejl fører til tab af stats.

Stats Hver spiller har 3 Stats: den fysiske, den mentale, og den sociale. Hver Stat har tilknyttet en terning, som enten er en T6, T8 eller T10, således at der er forskellige terninger til hver stat. Man starter med et stat-level der svarer til det højeste tal på terningen, der hører til.

Derudover har hver spiller en T6 som er ens **navneterning**. Den repræsenterer, at man har almindelige, menneskelige færdigheder.

Terningerul Generelt er det godt at rulle højt.

Man ruller **Stattjek**, når GM beder om det, og **Actiontjek** når ens karakter gerne vil foretage sig noget.

Stattjek. Når GM vurderer, at noget ikke er ligetil

Når GM beder om et Stamina-, Sanity- eller Standing-rul, rulles den tilhørende terning. Hvis man ruller *lavere* end sit nuværende level, mister man et level og skal fortælle, hvordan det giver sig udtryk i historien.

Actiontjek. Når du gerne vil foretage en handling

Hvis man vil foretage sig noget i historien, ruller man et actiontjek, der består af 1-2 terninger.

Man ruller altid sin navneterning, T6. Derudover kan man en stat-terning, hvis den er relevant og man er villig til at risikere at miste levels. Den højeste terning angiver resultatet.

Hvis den højeste terning er en Stat-terning, skal man derefter rulle et Stat-tjek.

Hvis spillerne arbejder sammen, ruller alle, og den højeste terning er det samlede udfald.

Blandet succes	Succes	Kritisk succes
1,2, 3 eller 4	5 eller mere	Højeste side på terningen
Du klarer det, men med komplikationer.	Det går fint.	Du gør det imponerende godt og får et glimt af noget, der vedrører Klenodiet.

Fejl og sværhedsgrad

Hvis det virker usandsynligt at et actiontjek lykkes, ruller GM eller en anden spiller et failuretjek.

Hvis modstands-terningen er højest, går det galt, og den der rullede, fortæller hvordan.

T6	T8	T10
Simpelt, lige ud af landevejen	Kompliceret, udfordrende	Utroligt svært

Når en stat når 1

bliver man sindssyg, dør eller bliver udskudt socialt. Det skal fortælles.

Se også <https://www.trailofdice.com/spiralis.html>

Spilpersoner

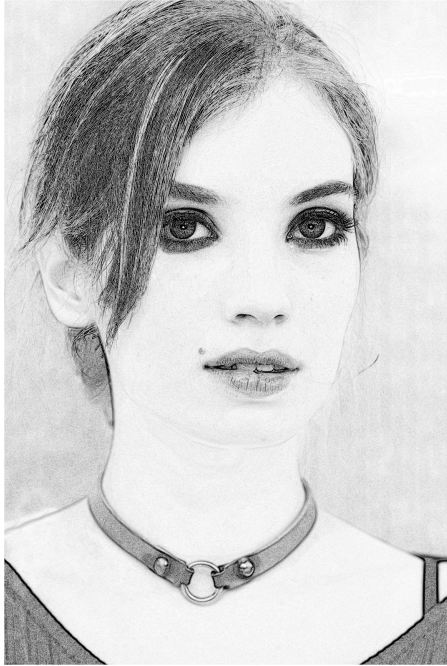
Spilpersoner har 3 stats i 3 forskellige niveauer, svarende til de 3 slags terninger T6, T8 og T10. Altså er der 6 forskellige grundtyper af spilpersoner. Til hver af disse er der knyttet et grundsyn på formålet med kunst. Her er en oversigt i den rækkefølge, karakterarkene kommer på de følgende sider. Forkortelserne står for


F - fysisk


M - mental

S - socialt

T10	T8	T6	Stikord	Kunstsyn. Formålet med kunst er
S	M	F	Moral	at vise mennesker vejen til visdom og mane dem til at leve bedre liv
M	S	F	Provokation, leg	at lege med og bryde regler og rammer
F	S	M	Penge	at skabe noget værdifuldt, som mange ønsker sig og vil betale for
S	F	M	Berømmelse	at hæve kunstneren op over almindelige mennesker
F	M	S	Teknisk kunnen	at fejre menneskets tekniske kunnen og evne til at forme sine omgivelser
M	F	S	Mysticisme	at give en særlig, muligvis farlig, mystisk indsigt i verdens sande væsen


		Navn
Fysisk T6 Nuværende niveau	Mentalt T8 Nuværende niveau	Socialt T10 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst viser vejen til, hvordan ting kunne være større, bedre, smukkere og hjælper folk til at stræbe efter at leve bedre liv med større perspektiv.		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabeldyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Har du selv en vision om, hvordan verden kunne være bedre? Hvordan vil du udtrykke den?		

		Navn
Fysisk T6 Nuværende niveau	Mentalt T10 Nuværende niveau	Socialt T8 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst kan ikke sættes i bås! God kunst bryder rammer og regler. God kunst er leg, provokation og evigt foranderlig.		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabeldyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Men hvis den eneste regel er, at der ingen regler er, hvordan vil du så bryde dem? Kan du bliver ved med at skabe noget, der er endnu vildere?		

		Navn
Fysisk T10 Nuværende niveau	Mentalt T6 Nuværende niveau	Socialt T8 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst er eftertragtet, er det som mennesker ønsker at besidde og vil betale penge for. Mange penge!		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabeldyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Er der faktisk forskel på kunstværker og ædelmetaller, der heller ikke rigtig kan noget, udover at sælges? Er du i virkeligheden bare en slags guldgraver?		

		Navn
Fysisk T8 Nuværende niveau	Mentalt T6 Nuværende niveau	Socialt T10 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst hæver kunstneren op over de uvidende, tilbedende masser, og lader det enestående individ stå frem i al sin glans!		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabedyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Er kunstneren for alvor hævet over masserne, hvis han/hun/de er afhængig af deres beundring?		

		Navn
Fysisk T10 Nuværende niveau	Mentalt T8 Nuværende niveau	Socialt T6 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst er imponerende på grund af den tekniske færdighed, der ligger til grund. Kunstnerens beherskelse af teknikker og materialer. Man viser sit værd som kunstner ved at bruge teknikker, der er vanskeligere, og lave ting der er større og sværere end noget, der er lavet før.		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabeldyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Vil du nogensinde kunne lave noget, der er lige så imponerende som en bjergkæde, der er frembragt af tilfældigheder, naturlove og tid? Eller som en myre, lille og levende og selv en, der skaber og bygger?		

		Navn
Fysisk T8 Nuværende niveau	Mentalt T10 Nuværende niveau	Socialt T6 Nuværende niveau
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?		
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?		
God kunst er kunstnerens videreformidling af dyb, hemmelig indsigt og en åbenbaring af sandheder, der ikke kan nås på andre måder. Kun de få udvalgte forstår det.		
Jeg inddrager ofte dette element i min kunst Enorm størrelse / kostbare materialer / fabeldyr / frugtbarhedssymboler / ild og flammer / referencer til tidligere tiders kunst / okkulte symboler		
Spørgsmål Er det egentlig i orden, at kunst bliver brugt som underholdning for folk i al bred almindelighed, som "familieudflugter" og "firmaskovture", hvor de bevidstløse masser står og glaner uden at forstå noget, mens de mest tænker på frokosten?		

Kort

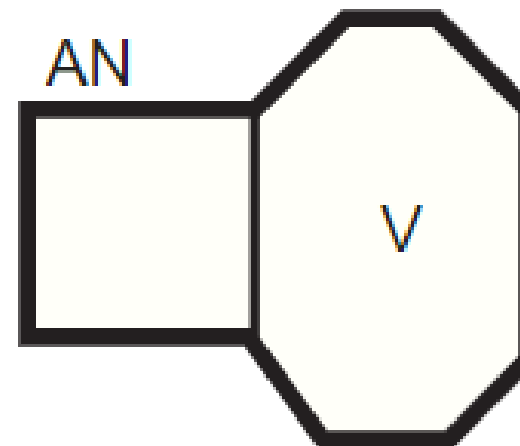
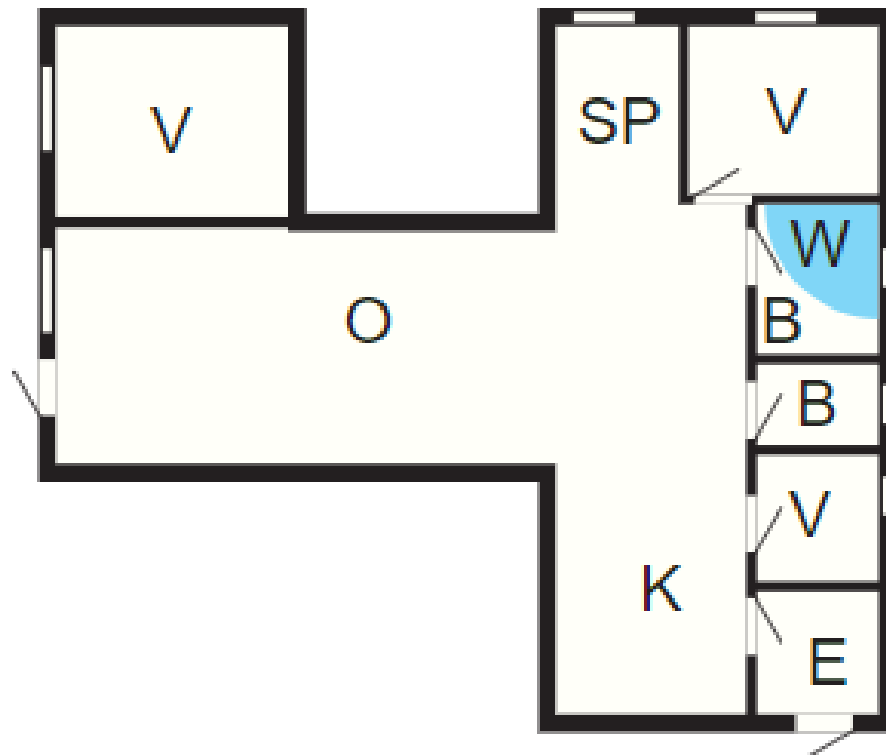


Kort



Kort

Grundplan for Sommerhuset Klitten 1, Rågeleje



- AN Anneks
- B Bad
- E Entré
- K Køkken
- O Opholdsstue
- SP Spisestue
- V Værelse
- W Whirlpool