

# TANKER

*-Et Fastaval-96 scenarie af Tim A. S. Nielsen.*

## Indledning.

Kære Spilleleder.

Hvor jeg dog hader disse formelle og for nogen livsnødvendige, men dødkedelige indledninger. De er som skabt til, at kede læseren ihjel. Dog er det ofte ganske rigtigt hvad forfatterne siger, for nogen gange kan de faktisk hjælpe med til at gøre teksten mere forståelig. Men ikke her.

Som du ser, har der ikke stået noget som helst, af nogen form for betydning de fire ovenstående linier og der vil ikke stå noget senere, andet end unødvendige ord og du har sikkert allerede opgivet at læse indledningen og begyndt en side længere fremme. (Eller for den sags skyld helt opgivet at læse scenariet). Men jeg håber du bærer over mig, for min langsommelige og søvndyssende fremgangsprocedure. Jeg har efter større overvejelser besluttet at jeg vil stoppe torturen her og begynde på selve spillet.

Tim Alexander Slumstrup Nielsen

---

### Særlig tak til:

Christina Husum ,	For lån af computer.
Viborg Katedralskole	Lån af printer.
Aktiv super (Viborg)	For god betjening og en gratis kop kaffe.
Simon Johannesen	For at ryge min sidste smøg
MOR!!!!	
Marianne Lilholt	For evig inspiration og for altid at se godt ud
P. Kûpper & S. Rousing	For deres gode ideer.
Kristoffer Lassen	For jeg tror nok du havde et scenarie med samme navn engang. Men hva` Fåen du havde sikkert ikke copyright på den.

Copyright Tim A. S. Nielsen 1996.

# Leopold.

## Baggrund.

Leopold er født i et ganske almindeligt forstads kvarter til NY. Du var enebarn og af den grund møgforkælet. Da du startede i skolen, var du den bedste i klassen i næsten alle fag. Alt var som sagt fryd og gammen. Alle kunne godt se, "At Leopold, ja den lille knægt skal nok blive til noget stort engang. Finansmand, professor eller noget størrere såsom senator. Ja måske ligefrem præsident.

Men... Skæbnen ville ham noget helt andet end at have ham til at blive præsident. Det skyldtes en bestemt dag, Næmlig Leopolds 13 års fødselsdag. Det var en dag Leo havde glædet sig til i lang tid. For på hver eneste af hans fødselsdage, tog han med mor og far ud og handle. Og hver gang måtte han vælge én ting som han ville have, prisen var (næsten) underordnet. Og på denne fødselsdag havde Leopold besluttet sig for hvad han ville have på forhånd. Han ville have sig en hest. En magen til den som Zorro rider rundt på, en stor, sort og flot hingst. Leo gik tit i biografen og det var her han så Zorro, den kørte hver lørdag og Leo så den næsten hver eneste gang. På turen i bilen havde Leo fortalt Hans forældre om sine ønsker. Diskussionen som her opstod var skyld i at Leos far mistede kontrollen over bilen og kørte hovedkuls ind i hjørnet på en bygning. Kun Leo kom ud af bilen igen i live.

Efter ulykken kom Leo på børnehjem, han begyndte at følge mindre med i timerne og efter han var færdig med skolen, tog han ud på arbejdsmarkedet. Hvor han efter meget få jobforsøg bukkede under for arbejdspresset.

## I Dag.

Hvis du møder Leo i dag er der ingen der mere vil tro, at han engang blev spået til at være præsident. Han ligner blot en de mange andre samfundstabere. Leo er blevet en bums.

Skønt Leo aldrig har taget nogen højere uddannelse er han meget klog, hans almen viden er langt over det normale, (i hvert fald for en bums), og af denne grund er der mange der søger til ham, hvis de har nogen spørgsmål. Så plejer Leo at kunne finde ud af noget.

Når alt kommer til alt så er Leopold den fødte leder.

## Arthur.

### Baggrund.

Lige så længe Arthur, eller Arth, som han bliver kaldt, kan huske er han blevet beskyttet af hans familie. Lige gyldigt hvilke slags problemer han havde, økonomiske problemer såvel som kæreste sorger, (mest økonomiske problemer). Så var der altid nogen der holdt hånden over ham.

Arthurs største problem var, og stadig er, hans spillelidenskab. Dette har været skyld i mange alvorlige telefonsamtaler med Arthurs far, som altid resulterede i at faderen betalte den gæld, som hans uforbederlige søn havde påtaget sig. Altid indtil den dag for 7 år siden, hvor Arthur var på vej hjem fra en dårlig aften på kasinoet.

Han havde tabt mange penge den dag. Alt for mange, men farmand skulle nok hjælpe. Så Arth bed i det sure æble og ringede det yderst velkendte nummer. Han forventede at høre sin fars rolige og selvsikre stemme og fik et chok da en fremmed mand tog telefonen. Det var en politibetjent der orienterede Arth om, at hans far havde begået selvmord for mindre end en halv time siden. Arthur var nu i vanskeligheder, han havde været nødt til at tage vare på sig selv. Selv om arven hjalp ham på vej, lærte han aldrig at klare sig selv, inden alle pengene var væk. Da gælden så kom væltende ind over ham. Blev drevet mere og mere væk fra hans vante miljø, og endte til sidst der hvor han er i dag.

### I Dag.

Arthur er nu en bum. Alle de rigdomme han engang havde er nu væk. Det første stykke tid alene på gaden var den værste. Ingen hjalp ham med noget som helst. Og Arth fandt hurtigt ud af, hvor svært det er bare at skaffe mad nok. Heldigvis var der én som gad hjælpe ham. Det var Leo.

Leo er lederen i den lille samling på 4 hjemløse. Han er ligeledes den der er bedst til at finde ud problemerne hvis det går skidt. Han er det bedste der er sket for dig siden din far døde.

Arth er svag psykisk, men det plejer hans enorme størrelse at rette op på. Derudover er Arth nok det flinkeste væsen på denne side af jorden. Han kunne ikke gøre en kat fortræd.

## Jane.

### Baggrund.

For syv år siden fandt man i en lille båd, der var ved at drive til havs en kvinde. Ingen vidste hvem hun var og man kunne se at hun var blevet overfaldet. I to uger lå hun i koma på sygehuset og da hun endelig vågnede havde hun fuldstændigt mistet hukommelsen. Jane, som man hurtigt begyndte at kalde hende, var stort set tom inden i hovedet. Hun kunne hverken regne eller skrive. Selv om hun havde på fornemmelsen, at hun engang vidste hvordan man gjorde. Der var ligeledes ikke et eneste spor om hvem hun var. Og hendes minder var fuldstændigt forsvundet.

Lægerne forsøgte alt hvad de kunne for at finde frem til noget inde i hovedet på hende. Forskellige former for behandling, hjernestimmulerende medikamenter, hypnose e.t.c. Men lige lidt hjalp det.

Til sidst opgav man og sendte hende ud for at klare sig selv. Her mødte hun Leo og de andre.

### I Dag.

Efter nogle enkelte jobforsøg og noget tid med at forsøge sig med at kæmpe mod den sociale sektor, endte det med at Jane blev hjemløs.

Hun bor sammen med sine venner hvor der nu ellers er plads til dem, nogen gange et herberg og nogen gange i en lille gyde. Maden kan man enten tigge sig til. Eller også kan man få det i et af de få gadekøkkener, som det stadig er muligt at finde rundt omkring.

Med hensyn til Janes hukommelse er der ikke sket nogen fremskridt, hvis hun prøver at tænke på noget før hospitalet, kan hun godt fornemme, at der er noget at huske. Men alt er sort.

Jane er ved at blive en smule småvrissen på alt og alle. Hun føler at alle har skrottet hende og hendes venner, (hvilket også er sandt nok). Hvis folk hjælper hende siger hun det er for sent og at hun godt kan klare det selv. Men andre beder hende om hjælp er hun straks klar og vil gøre alt for vedkommende. Pånær Hvis personen er fra det offentlige. Så kan de kun få én ting. Nemlig en på frakken, hvis det stod til hende.

# Edward.

## Baggrund.

Eddie er vokset op på gaden. Hans første otte leveår boede han i det sorte slumkvarter som enebarn. Det hele startede såmen meget godt, hans far arbejdede på en byggeplads og hans mor var sekretær i det samme firma. Imens passede nabokonen Eddie.

Da Eddie var seks år gammel gik hele byggerifirmaet i stå, det gik simpelthen ned og hjem. På den måde mistede både hans far og hans mor deres arbejde. Dette var mere end hvad Eddies far kunne klare, så kort tid efter begik han selvmord. Derefter gik det stødt ned af bakke. Så to dage efter at Eddie fyldte otte, stak han af hjemmefra.

Ude på gaden fandt Eddie hurtigt ud af hvordan man klarede sig. Det hele gjaldt om at kende de rigtige mennesker, og hele tiden være på den rigtige side. D.v.s. dem der havde magten på gaden. Eddie har været ude i en hel del kriminalitet. Narkohandel, tyverier, "mugging" o.s.v. Men mirakuløst nok er han aldrig blevet fanget eller dømt for noget som helst.

## I Dag.

Eddie bor stadig på gaden. Men kriminaliteten har fortaget sig. Nu er det mest ulovligt han foretager sig, at drikke i offentlighed, (hvilket jo er ulovligt i NY, Eller for den sags skyld det meste af USA).

Det er slut med at hænge ud sammen med de mange bander, i stedet har Eddie fundet sig nogle gode venner blandt de andre bumser.

Eddie savner en gang imellem det langt mere hektiske og spændende liv i banderne. Men han kan ligeledes se, at en eller anden dag ville det gå galt. Der er så forbandede mange der ender med at blive skudt nu om dage. Det er mere sikkert bare, at passe sig selv. Men det er ikke det eneste Eddie savner. Hvis alt gik som Eddie gerne ville have det, så befandt han sig sammen med en dejlig kone, og mindst tre børn. I et pænt lille forstadskvarter og med et godt arbejde og mad hver dag.

Men sådan er det desværre ikke...

## Drømmeverdenen.

Den bedste måde man kan beskrive drømmeverdenen på, er ved at beskrive en drøm. Det vil sige, at drømmeverdenen er et sted hvor, ligesom i drømme, alt kan ske og hvor det meste sker.

Drømmeverdenens udseende ændrer sig i takt med spillernes tanker, handlinger og følelser. Du som spiller skal derfor forsøge at lægge mærke til spillernes kropssprog og ud fra det vurdere hvorvidt scenen ser ud. Her er et par eksempler.

Spillerne har det godt: *Miljøet er fredeligt og idyllisk. Med træer, blomster og fuglekvidren. Generelt behageligt.*

En spiller udtrykker Paranoia: *Masser af øjne der stirrer på spillerne inde fra det mørke buskads. Eller tunge skridt og hjertebanken fra en massemand der nærmer sig. (Godt gammelt B-film trick).*

En spiller overvældes af skræk: *Der begynder at dukke grufulde monstre op, som er en refleksion af spillerpersonens værste mareridt. Disse monstre kan ikke skade spillerne. Da de er opstået af spillernes egne tanker.*

Det er muligt for spillerne, at påvirke denne verden, som det er muligt at påvirke sine egne drømme. Her har du et eksempel på det.

*Den store savlende edderkop nærmer sig langsomt den stakkels lille Edward, som har fået sin ene fod viklet ind i edderkoppespindet. Eddie får den gode ide, at han vil trække hans mægtige sværd og stikker det ind i edderkoppens mangeøjede, slimede hoved og derefter skære sig fri fra spindet.*

Eddie har aldrig haft et sværd og aldrig fået et. Men nogen gange tager man (i drømme) Visse ting som en selvfølge. Og da Eddie her har brug for et sværd og det er det første han tænker på, så har han et. Dog kan man ikke bare lige pludseligt finde en termo-nukleonisk-super-bazoka frem fra inderlommen. For spilleren ved godt inderst inde, at dette har han i hvert fald ikke. Kun de største fornødenheder. Spillerne har ligeledes muligheden for,

at bestemme over deres eget udseende. De kan være unge og smukke eller forandre sig til grufulde monstre. Men i det øjeblik de træder ind i drømmeverdenen, ser de ud som de opfatter sig selv.

En anden særhed ved drømmeverdenen er tid og rum, for disse to størrelser eksisterer ikke, som vi er vant til den.

**Tid:** Al den tid som spillerne befinder sig i drømmeverdenen, passer overhovedet ikke med den tid, som vi andre er vant til. Siden man jo normalt ingen tidsfornemmelse har når man drømmer. Dette resulterer i at 1 time i drømmeverdenen kan være det samme som 1 år i vores verden og omvendt.

**Rum:** Ligesom tid, er dette ligeledes en underlig størrelse. For i drømmeverdenen kan man, ( ligesom et ur), gå og gå uden at komme nogen vejene. Men på den anden side, kan man også komme mere end 1 mia. Km. Væk på mindre end nul komma fem. Måden man finder ud af afstanden på. Er ved at spillederen ser på spillerne, hvor meget spillerne de udruster sig, eller sagt på en anden måde. Hvor langt forventer spillerne sig, at der er til deres destination.

## **Virkeligheden.**

Virkeligheden er ligesom alt andet i dette en underlig fisk. Rent faktisk er der 2 virkeligheder, som vi kalder for henholdsvis "De vågnes verden" og "Virkeligheden"

**De vågnes verden:** Dette er den virkelighed som vi alle kender fra hverdagen.

**"Virkeligheden":** Den sande virkelighed, et sted inde i drømmeverdenen, hvor de vågnes verdenens skaber, Tanke (se NPC), holder til.

"Virkeligheden" består stort set kun af en kæmpemæssig maskine. Maskinens funktion er, at give alle tænkende væsner drømme at gå efter. Den er en drømme-mager-maskine. Maskinen består af en masse larmende tandhjul, og der står damp ud overalt på den af små rør og fløjter, meget ligesom de gode gamle lokomotiver. Materialet som maskinen er lavet af, er en masse små kobberfarvede bobler eller kugler, der hver især er et



væsens tanker og drømme. Maskinen er derfor en af de vigtigste elementer i, at opretholde balancen mellem de vågnes virkelighed og drømmeverdenen.

### NPC.

I "Tanker" er der meget få NPC-er af betydning, så de eneste jeg vil nævne her er Tanke og Liv.

Tanke: Tanke er en mare, sådan en som man i gamle dage påstod, kom og Red kvinderne om natten så de fik mareridt.

Tanke er faktisk en person der eksisterede for over 10.000 år siden, han fandt vejen ind til "virkeligheden" og besluttede sig for, at blive og lege gud. For hvis man har kontrol over alle tanker i hele verdenen. Så har man kontrol over alt.

Liv: Liv har eksisteret i længere tid end Tanke. Hun opstod på samme tid, som det første levende organisme. Den eneste grund til at hun ikke er til, er fordi der stadig er liv i de vågnes verden. Liv er symbolet på alt godt.

## Scene 1.

Stemning. *Alt er trist og gråt, folk er yderst negativ, folk virker grå triste og negative. Det regner og er generelt surt, at være en bum.*

*Senere bliver alt pludseligt meget hektisk.*

Vores fire helte sidder i deres papkasser i NY-midby, det har været en generel hård dag. Ingen penge ingen mad ingen varme. Spillerne sidder sikkert og mugger over det dårlige vejr, (lad bare spillerne sidde og lave lidt internt rollespil), da en bil svinger ind i gyden. Det eneste spillerne kan se er de store forlygter der lyser direkte på dem. Det er ikke svært, at undgå bilen. O hvis én af spillerne prøver at se føreren. Vil man kunne se en mand midt i fyrrerne, pænt jakkesæt og nydeligt friseret hår. Han har et bestialsk smil om munden og fuldstændigt tomme øjne. Bilen kører direkte igennem deres papkasser, så spillerne har været tvunget til at flytte sig, ellers var de blevet kørt ned. De skulle ikke engang bare flytte sig, men klemme sig op mod en mur for, at undgå, at blive ramt.

Herefter begynder alt, at være i total kaos. Ude på gaden løber folk rundt og opfører sig som sindssyge. Nogen løber med køkkenknive i hånden og forsøger, at slå hinanden ihjel. Andre Er krympet sammen i fosterstilling og råber og skriger om monstre af enhver art. Det eneste man ikke kan finde er folk der tænker klart.

Spillerne kan her forsøge på flere forskellige måder (hvå ved jeg), at finde ud af hvordan folk er begyndt at opføre sig således. Lige lidt hjælper det. De finder ikke ud af noget, indtil de giver fortabt. For ud af den blå luft finder en af spillerne (lige gyldigt hvem), et eller andet i luften som blot hænger og svæver. Det er ligesom et lille stykke stof der er revet ud af ens synsfelt. Et hjørne af et kæmpe klistermærke der er sat lidt forkert på og har dannet en lille tap som man kan hive i for, at få hele klistermærket af.

Når spillerne hiver i det åbner der sig en hel ny forunderlig verden for dem. (Drømmeverdenen.) En kvinde står i åbningen og byder dem velkommen. Hun kalder sig Liv. I det spillerne træder inden for smiler hun til dem og lukker stille og roligt hullet igen.

## **Scene 2**

*Stemning. Idyl.*

Liv forklarer, at det der er sket med folk er, at den frygtelige mare er gået amok. Hun ved ikke hvorfor, og det er derfor hun har tilkaldt spillerne, det er nemlig dem der skal opklare hvad der foregår, siden de er de eneste der ikke er blevet ramt af marens galskab. Grunden til, at spillerne ikke er blevet syge i hovederne, er fordi Liv engang havde spillet terninger med Tanke og Tanke tabte. Prisen for dette var at Tanke mistede fire af hans "små bobler". Og disse fire bobler er vores fire heltes. Alle spillerne får udleveret deres egen personlige boble og får besked på at passe godt på dem.

Nu skal spillerne ud og finde ud af hvad der er sket. Liv giver ikke andre spor af sig selv, og hvis spillerne spørger hende om noget, så vil hun kun svare i halve sandheder og kryptiske vendinger, (ligesom alle andre, som spillerne kommer til at møde i denne verden.)

Spillerne skal nu til at tænke sig om hvor de vil gå hen eller hvad de vil opsøge. Dette er faktisk ikke det vigtigste. Det er nemlig vigtigst, at spillerne her lærer lidt om hvordan drømmeverdenen fungerer.

## **Scene 3.**

### **Eller, hvordan kommer man hen til virkeligheden?**

Dette er en lidt skummel del af scenariet, for stort set ligegyldigt hvad spillerne gør så ender de altid ved det hul hvor de er kommet ind i. Du kan ligeledes føre dem et helt andet sted hen bare for at forvirre dem. Dette er helt op til dig. Men lad der under alle omstændigheder gå et stykke tid, hvor de kan undersøge drømmeverdenen . Dette er de ting de i hver fald skal lære.

1. Metoden hvormed man kan finde ting frem ud af den blå luft ved bare at tage tingene som en selvfølge.
2. Deres udseende og hvor med man ændrer det.
3. Tid og rum.

Desuden havde vi under playtestingen en del sjov med mumleren. En gammel mand der lærte spillerne hvorledes man ændrede sit udseende. Grunden til at han heder mumleren, er fordi han hele tiden kommer med udtryk som - Mmmmmh Tjaah joh deet og andre langtrukne lydord. Og tro

mig det er morsomt og se en turkisfarvet kanin i menneskestørrelse og snabel, der render rundt og mumler Hmmm Mååååske kunne det også, jaaaah laves pååøhh denne måde. Jah. Og så ændrer han sine fødder om til langrendsski. Men dette er som sagt valgfrit.

Grunden til, at spillerne skal ende ved indgangen til drømmeverdenen. Er at det ligeledes er indgangen til den virkelige virkelighed. Men lad det ikke være dem for åbenlyst. Under playtesten var det først til sidst, hvor spillerne var ved at give op, at spillerne gik ud den vej. Og der finder man så det rigtige sted.

## **Scene 4.**

### **Den virkelige virkelighed.**

*Stemning: Mørk og dystert og meget uhyggeligt.*

Idet spillerne træder ind i den virkelige virkelighed., så giv dem en beskrivelse af både naturligvis maskinen, men også den forfærdelige stank der ligger overalt i luften. "Duften" er som om nogen har lagt en palle rådne æg til at stå i solen i en måned og derefter væltet den, blandet med lugten af tusindvis af døde væsner. Dette er det første spillerne opdager, det næste er at der rundt på maskinen kravler en ufattelig sværm af små insekter, reptiler, orme og andet u dyr. Det ene mere frygtindgydende end det andet. Dyrene skal være de former for væsner, som folk frygter mest. Store edderkopper, slanger, skorpioner, du kender dem alle.

Disse dyr er skyld i, at folk får mareridt. Hvilket generelt er sundt for psyken at have. Problemet ligger i, at der her pludseligt er blevet for mange, rent faktisk så mange, at de dækker hele maskinen. Dette resulterer i, at hver gang en slange eller en edderkop kravler hen over en af de mange bobler, for boblens individ mareridt. Og hvis folk for konstante mareridt både i vågen og i sovende tilstand, begynder de, at opføre sig som spillerne allerede har set ude i "de vågnes verden". Spillerne kan nu gå ind og undersøge stedet nærmere. Men herinde virker ingen af deres små tricks såsom at ændre udseende. De er som de er. Og det er der intet at gøre noget ved.

Efter et stykke tid opdager spillerne en anden slags væsner herinde. Det er monstre af enhver slags disse væsner er i modsætning til dyrene "mere eller mindre" intelligente. De er skabt, dels af mennesket og dyrenes frygt og dels af Tankes vilje for at han kunne have nogen til, at holde ham ved selskab. (Evheden kan godt gå hen og blive lidt kedsommelig.) Hvis disse væsner opdager spillerne kan de gøre to ting. Enten flygte eller prøve at narre dem, hvilket ikke er nogen særlig stor

bedrift. Der findes mange måder hvormed disse monstre kan blive snydt på, en af dem er simpelt hen at bringe Tankes navn ind i deres forklaring, (de må nok hellere huske at sige at de er på hans side), i så tilfælde vil næsten alle monstrene lade dem slippe i simpel frygt for hvad Tanke kunne finde på at gøre ved dem.

Jo længere ind de kommer des mere afskyelig bliver stanken og jo mere ondskabsfulde bliver monstrene. Ligeledes dyrene der kravler rundt bliver mere frygtindgydende og nogen steder erstattet med noget som er værre end en gekko, eksempelvis et sted hvor der på rustne kroge i loftet er ophængt maltrakterede børnelig hvor blodet fra dem flyder ned over maskinen. (Find eventuelt selv på noget mere grufuldt.)

I midten af maskinen, i selve hjertet befinder Tanke sig, Man skulle ikke tro, at han var skyld i alt virvaret. Men sandt er det. Tanke har udseendet af en tolvårig dreng der sidder der midt i det hele omgivet af monstre og more sig åbenbart over et eller andet. For han griner over hele hovedet. Men hans latter afslører ham med det samme. Ikke engang den ondeste filmlatter kan måle sig med denne, man skulle tro han var djævelen selv. Og hvis spillerne kommer tilstrækkeligt tæt nok på. Kan de se i hans vilde og afskyelige øjne, at han ikke har gode hensigter.

Nu er det så spillernes opgave, at finde ud af hvordan man slår Tanke, og dette er meget svært at gøre på tankes hjemmebane. Hvis spillerne skal have nogen form for chance herinde, så er det ved at overtale ham, (det vil sige dig), men dette er stort set umuligt siden han mener han gør det rigtige. Eller han mener nærmere ikke at der ikke er nogen grund til ikke at gøre det. Så mange af deres spørgsmål vil blot blive besvaret med hvorfor det og hvorfor ikke. Altså denne metode ender højst sandsynligt i en blindgyde. En anden metode er god gammeldags fysisk vold. Som blot vil resultere i at de bliver slået ihjel, eller hvis de er gode til at argumentere for sig, blive smidt ud.

Den bedste metode er at få tanke lokket ud i drømmeverdenen, hvor spillerne pludselig igen har deres halvmagiske evner at benytte i kampen mod Tanke. Hvis spillerne så derude bruger deres kreative sider i en højst sandsynligt underlig kamp, med en masse form omskiftninger og lignende og hvis de kæmper sammen. Så vil de til sidst få slået Tanke ned. Tanke vil nu være blevet slået bevidstløs og spillerne kan nu af gøre om de vil slå ham ihjel eller om de vil lade ham leve, det eneste rigtige de kan gøre er, at lade ham leve. Dette af to grunde.

1. Dræber spillerne Tanke vil de ikke være et hak bedre end ham.

2. Dræber spillerne Tanke vil alle jordens tænkende væsner holde op med at drømme, Hvilket ville være skyld i, at alle ville opføre sig som Zombier.

Lige efter, at spillerne (forhåbentligt) har besluttet sig for ikke at slå Tanke ihjel. Dukker Liv op. Hun forklarer, at spillernes job her er overstået. Og at de nu roligt kan gå hjem.

## **Epilog.**

*Stemning: Lettelse og en forunderlig fred og ro.*

Udenfor i de vågnes verden er alt vendt tilbage til normalt. Der er en del der sørger over der døde, uden at vide at det rent faktisk var dem selv der slog dem ihjel. For der er ingen der kan huske noget som helt fra den dag som der var gået. Men verdenen er reddet og spillerne kan være tilfredse med sig selv.

Hvis du har lyst til det kan du ligeledes give spillerne hver især en lille notits om, hvad der siden hen er sket med dem. De vil alle sammen få det bedre, få arbejde igen, stifte familie eller hvad de nu hver især har lyst til. Jeg har ikke skrevet noget om dette. For alt kan nå at ændre sig i løbet af et spil. Og spilpersonernes personlige værdier kan ligeledes have ændret sig, så du kan prøve at finde på en passende efterskrift for hver især.

## **Ekstra scene.**

**Denne scene skal kun benyttes hvis spillerne har brug for hjælp.**

*Stemning: Trykket atmosfære og anklagende atmosfære.*

Hvis spillerne er i tvivl om hvad de skal gøre. Så har du her din chance for at hjælpe dem lidt på vej.

Spillerne hører rygter om at rådet kan vise dem "den sande sti". Dette kan foregå enten hvis spillerne er blevet smidt ud af den virkelige virkelighed. Rådet er en stor tronsal der er fyldt med ufattelige væsner af en hver slags. Elvere enhjørninger og hvad man ellers finder i et D&D- verden. Rådets formand er en mægtig grif der sidder på en trone midt i salen. Ham kan de spørge til råds siden han ved alt.

Alle de andre væsner vil holde øje med alle nye der kommer ind for at snakke med formanden. Og da spillerne træder ind vil der være

fuldstændigt stille og alle vil stirre dem ned. Men ingen siger noget. Lige gyldigt hvad de gør, ikke så meget som ryster på hovedet hvis de stiller et tåbeligt spørgsmål. Disse spørgsmål vil dog ikke blive besvaret. De fornuftige derimod vil formanden svare på men desværre taler han som sagt kryptisk og kun i halve sandheder. Men lidt hjælp er også hjælp.

## **Hjælp.**

### **Jeg har problemer med at forstå.....**

Hvis det er tilfældet, at der er noget i scenariet du ikke helt har fået fat i. Så kan du enten møde mig ved dag 0, briefinggen eller også kan du forsøge at fange mig på Fastaval.

Men under alle tilfælde ønsker jeg dig personligt et godt spil og en god con.

*Tim Alexander S. Nielsen.*