



Unge Piger Soges

Et scenarie af
Max Møller

Med
Thomas Jakobsen
Morten Jaeger

Illustrationer af
Uffe F. Laursen

Tak til: Charlotte Rasmussen, Jane Wie Krogh, Jost L. Hansen for praktisk arbejde, Fastavals
Brainstorm, spiltesterne, Helle Koch, Lars Møller, Thomas Frost, Christian Nørgaard,
Anders Trolle, Bo Rusmann, Jacob Funch Mogensen

Idé og koncept: Morten Jaeger og Max Møller
Idé-udvikling, research, tekst og redigering: Max Møller
Spilpersoner: Thomas Jakobsen
Redigering: Max Møller

Illustrationer: Uffe F. Laursen
Andre illustrationer: M. Manara
Billeder: "H. K." af S. Koustrup

Spiltestere: Rikko Fisker, Jost L. Hansen, Anders Krahn, Morten Jaeger, Jakob Eskildsen, Martin Semler

En Særlig Tak Til: Charlotte Rasmussen for research, korrektur, lan af computer, husly, opmuntring, skulder og frem for alt spark i r... Thomas Jakobsen for idéer, spilpersoner og uundværlige råd. Jane Wie Krogh for at være der. Bambi for godt samarbejde. Jost L. Hansen for computerbistand og idéer. Brainstorm på Fastaval Forfatterweekend 1 for idéer. Morten Jaeger for idéer. Uffe Laursen for illustrationer.

Tak Til: Helle Koch, Lars Møller, Thomas Frost, Christian Norgaard, Anders Trolle, Bo Rusmann, Jacob Funch Mogenssen.

Teknisk Inspiration: Redigering: "Paladins Lampe" af Kristoffer Apollo og "Kampen mod Teksten" af Paul Hartvigson
Flashback: "Midnight Blue" af Ask Agger.
Fastawood-modellens opfinder.
Layout: Ask Agger
scenarier i det hele taget.

Litteratur: Soren Koustrup: Hong Kong
Judy Bonavia: Hong Kong

Indholdsfortegnelse

Forord	2
Stil	2
Synopsis	3
Hvorfor pigerne ikke bare kan tage hjem	4
1. Anslag: Ankomst	5
2. Flashback	9
3. Middag med chefen	11
4. Igang sættende plotpunkt: På arbejde	13
5. One Night In Hong Kong	18
6. Drengbanden	19
7. Poli og andre myndigheder	23
8. Vendepunkt: Gangsteren	24
9. Piratoverfald	26
10. Point of No Return: Ankomst til klosteret	27
11. Videre handling i klosteret	28
12. Klimaks: Afsløringen	34
13. Epilog: Hvad der siden hændte	36
Appendix A: Forholdsregler	
Appendix B: Spilpersonerne - kort fortalt	
Appendix C: Bipersonerne - kort fortalt	
Appendix D: Baggrundsviden om Hong Kong	
Appendix E: Billede af "The Walled City"	
Flowchart	

FORORD

Du sidder med et sjovt scenarie i hænderne. Håber jeg, du synes. Det er meget ensrettet og spilpersonerne har ikke særlig stor indflydelse på spillet. Det gør det nemmere at skrive, nemmere at køre og simplere at fortælle en historie med.

Spillederen har derimod flere valgmuligheder. Der er flere løse bipersoner, der kan indgå mange steder i plottet og nogle valgfrie scener.

Grunden er simpel. Spillerne skal underholdes, de skal ikke tage stiling til deres egen identitet eller vurdere filosofiske spørgsmål. Spillederen skal dog også have redskaberne til at tilpasse scenariet til forskellige spillere, og så behøver han(eller hun, hvis det usandsynlige skulle ske) jo ikke være en maskine, han må godt more sig.

STIL

Forbilledet for scenariet er amerikanske pop-ungdomsfilm fra 80'erne som "Nu Går Den Vilde Skattejagt", "Thrashin'", "En Vild Nat i Byen", "The Lost Boys", "American Ninja", "Tast mig, jeg er din" o.s.v. Filmgenren, der opfandt begrebet nørd.

Plottene var gerne så langt ude, at de nærmede sig parodier, hvilket i scenariet er kørt ud i det ekstreme. Kønsrollerne var mange gange også meget stereotype, pigerne hviner, mens drengene er handlekraftige og modige. Scenariet kan også ses som en parodi på denne tendens.

Genren opererer med en ganske udpræget grad af urealisme. Ingen tager skade af at hoppe gennem vinduer og man kan blive såret uden at miste koncentrationen o.s.v., men i scenariet er det nok bedst at undgå at skyde spilpersonerne. Det vil dog være helt i genrens ånd med nogle ganske overdrevne actionsekvenser med eksplosioner og masser af skyderi.

Pigerne må gerne få fat på våben, for de er stadig talmæssigt underlegne. De er dog kun piger, så lad rekylen kaste med dem de første par gange, de skyder med dem. Det er ikke helt realistisk, men meget passende.

Hvad du har fået

Et scenarie med dertil hørende spilpersoner.

Hvad du ikke har fået

Du har ikke fået nogle handouts. Du får en plakat med hypnotisøren, 2 kørekort, en astrologiguide, en dagbog, nogle rejsechecks og måske nogle badges og et billede af Sabina og Samson

Hvad du kan få fat i

Jeg laver et soundtrack. Der kommer bl.a. noget Duran Duran og noget Madness. Hvis du vil have det eller vil brokke dig over et eller andet eller vil have hjælp eller et eller andet eller noget, så er min adresse:

Max Møller
Vestergade 73, 2.sal
8700 Horsens

Spilpersonerne

Spilpersonerne har reelt ikke meget med plottet at gøre. Det kan diskuteres, men er en uundgåelig del af konceptet. Hovedpersonerne i genren var stereotypiske teenagere, der blev viklet ind i plots, der intet havde med hverken dem eller virkeligheden at gøre. Denne tendens gør sig i høj grad gældende for spilpersonerne. Spilpersonerne er altså tilpasset genren.

Tror du ikke på det, må du brokke dig til Thomas Jakobsen, det er hans skyld, ikke min.

SYNOPSIS

Prins Joakim og prinsesse Alexandra er lige blevet gift og hele Danmark glædes over begivenheden. **Men i Hong Kong sidder en misundelig kvinde, Alexandras søster Elizabeth.** Det ville i sig selv ikke skabe meget scenarie, men nu lever søsteren et, eller faktisk flere, dobbeltliv. Hun er nemlig triadeboss og munkeleder. Hun planlægger at kidnappe Jocke og Alex, hypnotisere ham og dræbe hende og så tage hendes plads.

Spilpersonerne kommer til Hong Kong (forkortet H.K.) samme dag, som det royale par ankommer på bryllupsrejse. **Der opstår problemer i lufthavnen,** da en fotograf får forbyttet sin taske og går glip af et billede. I samme ombæring får nogle af pigerne også stjålet deres pas.

Om aftenen skal pigerne på arbejde for første gang. Det viser sig at **pigerne skal servere i små kostumer og underholde gæsterne med mudderbrydning.** Det lykkes pigerne at flygte, men kun med enkelte af deres ejendele. Flere pas stjæles, men endnu har nogle af pigerne mulighed for at tage hjem. Efter en hektisk jagt rundt på hotellet og i H.K.s gader står pigerne alene i H.K. i bikinier. **Heldigvis dukker en drengbande op** og hjælper dem.

De får fat i noget tøj og begynder deres jagt på deres pas. **En smågangster i et tyrkisk bad fortæller dem, at passene er på et kloster.** Klosters leder er manden bag det forbryderimperie, hotellet er en del af, men det ved munkene ikke. Pigerne kriminelle informationskilde ved dog ikke, at bagmanden er en kvinde, der har en søster, som at der hedder Alex. Mødet afbrydes og igen er pigerne nødt til at flygte sparsomt beklædt. Pigerne er nu helt nøgne, pasmæssigt.

Pigerne tager ud til klostret, hvor en overraskelse venter dem. **Munkene kaster sig tilbedende i støvet for pigerne.** Resten af scenariet er de tvunget til at opføre sig som munkene forventer, "de udvalgte" opfører sig. Eneste problem er, at pigerne ikke ved, hvad det vil sige. Munkene dyrker for eksempel solen og synes derfor ikke,

pigerne skal dække særlig meget af deres hud. Pigerne snusen rundt for at finde deres pas handicappes også af en række "uheld", Alexs onde søster står bag.

Det lykkes pigerne at afsløre den onde og misundelige søster. Munkene går amok og snart er klostret et stort slagsmål. Det lykkes pigerne at redde Joakim og Alex, der viser deres taknemmelighed ved at invitere dem på middag i DK. Vi forlader pigerne ved deres ankomst til lufthavnen i Danmark, hvor de får øje på en gammel ven.

Hvorfor pigerne ikke bare
kan tage hjem

Pigerne får stjålet deres pas og kan derfor ikke tage hjem. Hvorvidt det er rigtigt, ved jeg faktisk ikke, men lidt kunstnerisk frihed kan man vel tillade sig.

Der er flere lejligheder til at stjæle deres pas. Allerede i lufthavnen kan munkene benytte sig af muligheden, hvad de også helst skal af hensyn til tolden. Muligheden er også til stede flere andre steder i scenariet: når pigerne skal på arbejde, under flugten, mens de bor ved drengbanden, under mødet med gangsteren eller under opholdet på klostret.

Det er meget vigtigt, at alle pigernes pas ikke bliver stjålet. De skal gerne skændes om muligheden for at tage hjem. Tag også hensyn til, at de piger, der ikke får stjålet deres pas, gerne skal beslutte at blive. Rene vil nok blive af hensyn til sin samvittighed osv. Se oversigten over spilpersoner.

1. ANS I ANKOST

Lufthavnen:

Hong Kongs lufthavn ser ud, som en **international lufthavn** nu ser ud. Et kæmpe tax-free område, masser af mennesker og butikker og en irriterende lufthavnshøjtaler-stemme annoncerer flyankomster, manglende børn o.s.v. på kantonesiske og engelsk. På trods af air-conditioningen kan man mærke Hong Kongs hede. Folk myldrer ud og ind mellem hinanden, som var det en kæmpe myretue. En gruppe turister kæmper med deres tasker, mens de forsøger at holde trit med

Pigerne ankommer, møder en fotograf og får stjålet deres pas.

Hong Kongs lufthavn har kun en landingsbane, som oven i købet er plaget af tåge og ikke kan benyttes mellem kl. 24 og 6 af hensyn til naboerne. Den betjener 15 millioner passagerer og 694000 ton gods på 87000 ankomster og afgang om året. Det vil sige over 238 om dagen, 13 i timen. Det er en travl lufthavn.

guiden, der travet afsted mod lufthavnsbussen. Et midaldrende engelsk ægtepar styrter rundt mellem butikkerne i et forgæves forsøg på at nå at købe alle de ting, de lovede familien. En ung kinesisk udseende mand med attachemappe skridter målrettet mod den ventende chauffør. En familie tager en tårevædet afsked med den lovende søn, der tager til England mens en mindre heldig, lurvetklædt ung mand forsøger at prakke turister dårligt fabrikerede souvenirs på.

Hong Kongs lufthavn er specielt overfyldt idag. **En stor gruppe pressefolk står utålmodigt i en klump og venter på Prins Joakim og Prinsesse Alexandras ankomst** midt på eftermiddagen. Pressefolkene skubber til hinanden og skælder ud på 5 forskellige sprog, mens de kæmper en indædt kamp om de bedste pladser. Bag dem står en kødrand af mennesker i håbet om at få et glimt af byens nye yndling.

Pigerne ankommer:

Midt i dette ankommer pigerne. Manden, der skal hente dem, er ikke lige til at få øje på p.g.a. det forvirrende udbud af pressefolk og mennesker. Mens de står og betragter sceneriet, får de øje på en **gruppe munke**, der lusker rundt i et hjørne. De står påfaldende stille og afsides og virker malplacerede i deres kutter. På et tidspunkt får en af munkene øje på pigerne. Han vender sig så kутten blaffer for at fortælle de andre munke det. Munkene følger nu efter pigerne og holder øje med dem. Pigerne føler sig betragtet, men kan ikke se, hvad munkene kigger på p.g.a. kутten.

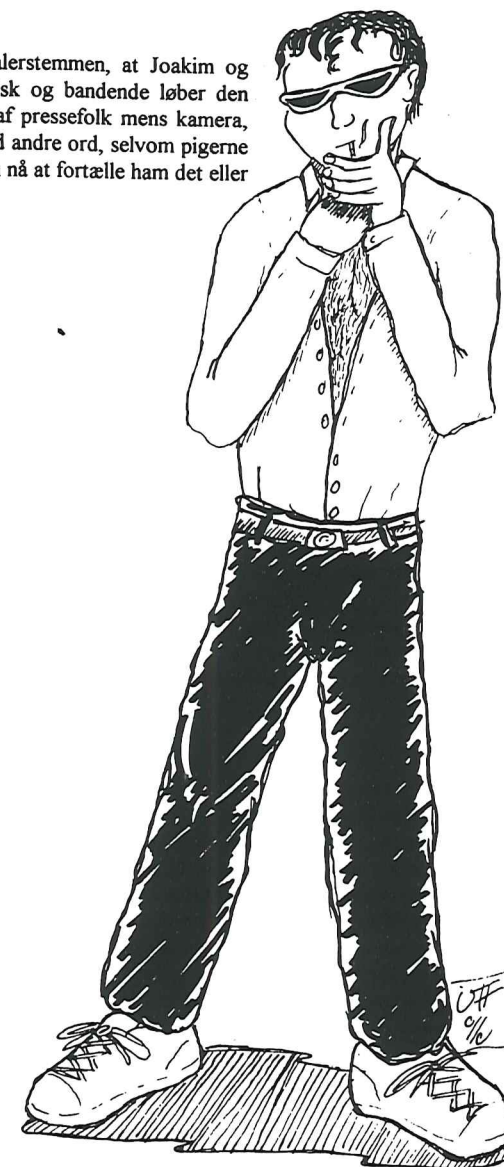
Pigerne møder Fabio:

Netop som spilpersonerne ankommer, bliver det meddelt over højtaleren, at **det royale pars fly bliver forsinket**. En fotograf, Fabio, bander højtlydt, men får så øje på de rådvilde piger og beslutter sig til at benytte ventetiden med at fotografere dem, om ikke andet så til hans egen samling. Hvad enten de vil det eller ej, bliver pigerne Fabios offer. Fabio bliver nærmest ekstatisk når han finder ud af, at de kommer fra Danmark. På sin helt egen påtrængende maner styrter han rundt om dem og tager billeder, selvfølgelig med en velvoksen blitz. I sin ivrighed lykkes det ham at vælte de fleste af pigerne. Da de rejser sig op, får Fabio ved et uheld fat i en af pigernes tasker, som er identisk med hans egen.

Som spilpersonerne ser ud, må de hellere vænne sig til at føle sig betragtet!

Hvis du har mulighed for at tage et kamera med, kunne det jo være smukt. Blitz dem i øjnene, så de virkelig bliver irriterede.

Netop i samme øjeblik meddeler højtalerstemmen, at Joakim og Alexandras fly ankommer straks. Febrilsk og bandende løber den oversmarte fotograf hen mod klumpen af pressefolk mens kamera, taske og solbriller dingler efter ham. Med andre ord, selvom pigerne checker deres tasker, kan de ikke hverken nå at fortælle ham det eller trænge igennem til ham..



Munkene kan hjælpe pigerne med at komme på benene igen, og samtidig stjæle deres pas. De må endelig ikke stjæle alle passene, men det vil være sjovest, hvis nogle bliver stjålet. Munkene nægter selvfølgelig alt, og ingen vagter vil visitere en munk.

Alex og Joakim ankommer:

To mænd klædt i jakkesæt kommer ud fra den dør, Alex og Joakim skal komme ud af, og forsøger at genne pressefolkene væk. Det mislykkes, og de 2 P.E.T.-folk trænges tættere på døren. Lidt efter kommer Joakim, Alexandra og en kinesisk pige, der ligner hende (men gør de ikke allesammen det?). Det er Elizabeth, hendes søster. Alex og Joakim smiler veloplagt til kameraerne, mens søsteren ser ganske tvær ud. Pressefolkene stiller enkelte spørgsmål, som Joakim og Alexandra gladeligt svarer på, mens søsteren surt nægter at svare.

De 2 P.E.T.-folk går rundt og holder pressefolkene på afstand, mens de kigger meget intenst på mængden for at finde eventuelle attentatmænd. På et tidspunkt finder en journalist sin diktafon frem, P.E.T.-folkene misforstår og kaster sig over ham. Da fejlen er opklaret, skynder de sig at føre Joakim og Alexandra ud af lufthavnen. Snart er de helt omringet af pressefolk og nysgerrige fans, og pigerne kan ikke se dem mere.

Fabio bliver sur:

Fabio finder på et tidspunkt ud af, at han ikke har mere film og griber sin taske for at finde en ny. Han hiver en BH op af tasken, smiler fjoget, men bliver så rød i hovedet af raseri. Febrilsk flår han sig fri af klumpen af pressefolk og styrter rundt efter pigerne.

Han jagter dem rundt i hele lufthavnen for at få fat i sin taske. Det lykkes dem ikke at give ham den, den går i stykker, han kaster den fra sig i vrede e.l. Fabio når lige netop at se Alex og Joakim forsvinde ind i en limousine. Han får fråde om munden af raseri og sværger at slå pigerne ihjel, fordi de har forhindret ham i at få et billede af det nygifte par. Med et stålsat blik vender han sig og leder efter pigerne.

Fabio jagter dem igen rundt i lufthavnen, på rullende fortove, med små, elektriske bagagebiler og hvad der ellers er af godter i en lufthavn. Får han fat i en af pigerne, slår han hende, kyler hende mod en mur, truer med en kniv eller skærer noget tøj i stykker. Altså intet dødeligt, men pigerne er klart underlegne. Hvis ikke før, indhenter han i hvert

fald pigerne i tolden.

Tolden:

Tolden volder pigerne problemer. Tina har en usynlig bøjle i munden, som giver bøvl med metaldetektoren. Forfængelig som hun er, vil hun sikkert ikke indrømme det overfor de andre. Indrømmer hun det alligevel hurtigt, er der blot også bøvl med deres manglende pas. Eller måske med Charlottes parfume, man må nemlig kun indføre 60 ml. toldfrit. Det er selvfølgelig muligt at charme eller bestikke sig vej. Tolden vil selvfølgelig forsinke dem så meget, at Fabio kan nå at dukke op.

Alt har en ende, og en lufthavn...har også en:

Jagten kan passende ende med, at en stor gorilla (altså gangsterhåndlanger), stiller sig imellem, hvorefter Fabio vælger at udskyde sin hævn. Håndlangeren er selvfølgelig chaufføren, der skal hente pigerne. En lille funktionær kommer styrtende p.g.a. passene, men det ordner gorillaen hurtigt.

Fabio

Fabio er en italiensk fotograf, der er ansat ved Ekstra Bladet. Han bliver forhindret i at få billeder fra bryllupsrejsen af pigerne og sit eget manglende overblik. Da først det er gået galt, opgiver han og svælger i raseri og hævnørst. Han er stærkere og har bedre forbindelser, så han kan sagtens komme i en position, hvor han kan dræbe en eller flere af pigerne. Lykkes det ikke dem at forhindre det, begynder han at prale indtil det går galt. Jo flere gange, det mislykkes for ham, jo mere desperat og febrilsk bliver han.

Han har kort, krøllet, fedtet hår. Selv om han jagter rundt efter pigerne, giver han sig tydeligvis tid til at putte voks i håret. Han går rundt i spraglede silkeskjorter, som er åbnet langt ned for at vise hans smukke brystbehåring. Trods den ulidelige varme går han i meget stramme læderbukser. Som kronen på værket bærer han røde og gule solbriller, som står godt til hans dejlige solariebrune kulør.

I starten er han dumsmart, med replikker som "Ja, kom, giv mig følelse, mere følelse" og "Du er smuk, når du er sur, ved du det?". Han taler med en meget, for meget indsmigrende stemme og smiler meget bredt til pigerne. Han går konstant rundt og fløjter på en irriterende måde. Men senere folder han sig rigtig ud og er både

Du kan bruge Fabio, hvis det går lidt trægt. Han kan dukke op hvor som helst og med hvad som helst. Rundt omkring i scenariet vil der være eksempler på de ting, han kan finde på at gøre. Men det er kun eksempler, kan du finde på noget andet og bedre, så gør endelig det.

Pas på med at bruge ham for tit, han skulle helst være en overraskelse, når han dukker op.

Slå endelig nogle terninger, når han gør noget, men snyd så det driver, hvis det passer historien bedre.

hævnførst og dumsmart. Hans stemme bliver hårdere og han taler kun gennem tænderne. Hans mund bliver til en streg og hans fløjten bliver mere og mere febrilsk.

Han er **ikke særlig høj eller stærk, men betydeligt stærkere** end pigerne. Han kan skaffe de fleste våben, men vil nok ikke have fornødt nok til at gøre det. Istedet bruger han, hvad der er for hånden. **Pressekortet kan skaffe ham adgang** de fleste steder og han kender proceduren med bestikkelse bedre end pigerne.

2. | F | H | A | S | T | A | L | E | R | E |

Denne scene kan kores på 2 måder. Enten kan du tage samtalerne i rækkefølge eller du kan springe mellem jobsamtalerne. Du må endelig ikke tage spillere udenfor døren.

Tager du samtalerne en efter en, skal du holde dem korte. Det bliver nemt kedeligt at sidde og høre på.

Hvis du springer fra person til person, stiller du et spørgsmål til en af pigerne, borer eventuelt lidt i det, og springer så direkte til en anden spiller og borer videre i samme spørgsmål.

Fordelen er, at du holder spillerne på tærne. Ulempen er, at du skal vide ret præcist, hvad du vil have ud af hver enkelt.

På vej til hotellet tænker pigerne tilbage på deres jobsamtale.

Samtalerne skal ikke være særlig lange. Spillerne skal bare få et indtryk af hinandens motivation, hemmeligheder o.s.v. Du skal hovedsageligt forsøge at bringe dem på glatis. Men **pas på med at afsløre for meget**, det er kun meningen, at deres nysgerrighed skal pirres. Nogle interessante emner ved de forskellige jobsamtaler er præsenteret nedenfor (se i øvrigt oversigt over spilpersoner).

Tina, den drømmende pige:

"Det der lille problem med dine tænder, er det noget, der vil kræve behandling eller undersøgelser, mens du er i Hong Kong?"

"Hvor meget tid optager din kunst? Man hører jo om kunstnere, der bare pludselig bliver inspireret og ikke kan løsrive sig. Vil det have indflydelse på dit arbejde."

"Du vil ud og opleve verden? Det her er jo et arbejde, så det er jo ikke kun skæg og ballade."

Julie, den musikalske pige:

"Er du sikker på, at du er klar til sådan noget? Det er jo et helt år, du skal være væk hjemmefra."

"Det gik ikke så godt til eksamen, hvordan kan det være?"

"Du spiller meget musik? Det er jo ikke sikkert, der bliver så meget tid til det i Hong Kong."

Charlotte, den blonde sexbombe:

"Du har gået på en specialskole. Hvorfor?"

"Har det nogen fortsat betydning for dig? Du skriver, at du har fået et større selvværd af dit ophold på skolen. Man må jo også sige, at det har vist resultater."

"Du vil gerne være model, regner du med, at der er muligheder for at blive det gennem det her job?"

Rene, pigen der hellere vil være dreng:

"Du har et ret iøjnefaldende udseende, vil du lave om på det for at få jobbet?"

"Du har badges med politiske meninger, er du politisk engageret?"

"Du skriver, at du har stor lyst til at komme væk. Hvorfor?"

"Har du i det hele taget lyst til jobbet, eller bare til at komme væk?"

Sabina, den hesteglade pige:

"Du rider meget? Vil du ikke savne din hest?"

"Du er interesseret i det overnaturlige? Hvad mener du med det?"

"Det er vel ikke noget med satanisme eller sådan noget vel? Har du deltaget i sådan nogen...ritualer?"

"Du vil gerne være dyrlæge? Vil du virkelig gerne til Hong Kong eller vil du bare gerne have pointene?"

Kye, den tjekkede pige:

"Du er meget målrettet, du fik en god eksamen o.s.v. Og du har både engageret dig i lokalradio, skoleråd o.s.v. Hvorfor? Er det fordi, der er nogle ting, du gerne vil have ændret, eller er det forarbejde til din journalistuddannelse?"

"Du er meget selvstændig. Hvordan har du det med at indrette dig efter andres ønsker?"

"Du har valgt at markere, at du ikke er født i Danmark. Hvorfor?"

3 | M i d d a g | m e d | k i n e s e n

Spillerne møder deres chef over en middag. Nogle af pigerne har mistet deres pas, men personalet insisterer på, at det ikke er noget problem. Pigerne er uvidende om alt, men begynder at få bange anelser om deres arbejde.

Sent på eftermiddagen ankommer spillerne til et stort, fashionabelt hotelkompleks. Udover hotellet er der bl.a. også en natklub, et technodiskotek, en biograf og en roterende restaurant.

De modtages af en høj, ufriseret englænder, der bander meget. Ligegyldig og smågnaven viser han pigerne deres værelser og efterlader dem. De kan pakke ud og kigge en smule på komplekset. På et tidspunkt fortæller receptionisten dem, at hotelejereren gerne vil hilse på dem over en middag. Det kan han f.eks. gøre, hvis de prøver at forlade hotellet, for det får de ikke lov til.

Middagen skal indtages i den roterende restaurant. Restauranten er af en meget høj klasse og har en fantastisk udsigt. Den roterer ganske langsomt og de vil således få lejlighed til at kigge ud over både byens lys, den mørkblanke fjord og det monumentale Victoria Peak, der i mørket virker som en stor skygge over byen.

Middagen:

En fedladne lille kineser i et hvidt jakkesæt præsenterer sig på et gebrokkent engelsk som hotelejereren. Hotelejereren ledsages af en meget mager, skaldet mand, som præsenteres som vicechefen.

Under middagen vil hotelejereren føre en livlig samtale med SP'erne, som han fortæller om hotellet, firmaet, Hong Kong o.s.v. Han spørger også dem om trivielle ting om Danmark og dem selv. Han er selvfølgelig begejstret for, at de kommer fra Alex's nye land.

Under samtalen kommer han adskillige gange med hentydninger til deres arbejde. Hentydningerne er tydelige nok, men kan alle forklares med hans dårlige engelsk. Han lægger heller ikke skjul på firmaets kriminelle løbebane, tværtimod beretter han gerne om sammenholdet, der er som en families osv.

Scenariet er synkroniseret

Hotelejereren

Denne lille, fedladne kineser, der altid er klædt i et ulasteligt hvidt jakkesæt, taler lige så dårligt engelsk, som Erik Bo Andersen spiller fodbold (Og det er dårligt). Et bredt smil breder sig for det meste over det lille, buttede ansigt, som han udtrykker sig med i lige så høj grad, som han bruger sit ringe ordforråd.

Hotelejereren klæder og opfører sig, som om han var triadeboss, og mange opfatter ham da også som det. Men i virkeligheden er hans eneste forbrydelse hans stiltiende medvirken. Han er blot en håndlanger, der er en anelse mere raffineret end resten. Selv om han ved, at hypnotisøren er vigtig, har han ingen anelse om hvorfor. Sin chefs sande identitet kender han heller ikke. Han har set Godfather-filmene mange gange og det er tydeligt, at han selv føler en vis lighed med dem.

Hypnotisøren

Elizabeth Manley har hyret en hypnotisør til at hypnotisere (ih... er det rigtigt) Joakim til at tro på rolleskiftet. Pigerne får at vide, at han er vicechef, men det bør skinne igennem, at han i hvert fald er en meget mærkelig vicechef.

Meget høj, mager og med meget tynde lemmer ser han ret vanskabt ud. Hovedet er ikke særlig rynket, men til gengæld spidst og skaldet. Hans stirrende og stikkende øjne skjules næsten i store, indsunke huller. Når han ikke taler til nogen, retter han dem for det meste mod sin tallerken, mens han stirrer meget indtrængende på dem, når han taler med nogen. Eller blot har lyst til at virke ubehagelig. Som alle hypnotisører taler han meget monotont.

Han er en meget stilfærdig og velovervejende mand. Alle bevægelser foretages med afmålt præcision. Han fortæller ikke noget uopfordret og for det meste udtaler han sig tvetydigt.

I virkeligheden er han vampyr! Pigerne vil dog ikke opdage det før ude på klostret. Det er selvfølgelig derfor, han er så god til at hypnotisere.

Hej Ho, Hej ho til arbejde' ud vi gå:

Middagen slutter, da hotelejereren fortæller pigerne, at det er tid til deres debut, arbejdsmæssigt. Han fortæller de måbende piger, at de skal

Hotelejerens rolle udspilles hurtigt. Han er blot en lille fisk, men pigerne vil sikkert mistænke ham for at være den store gangsterboss.

Tal dårligt dansk! Smil meget og med hele ansigtet og brug hele kroppen til at tale med. Hvis du tænker på en lille glad kinesers ansigtsudtryk og den stereotype satiriske tyrkers ordforråd er du ikke helt galt på den. Han vil selvfølgelig gerne virke som "the Godfather", men virker kun som en dårlig efterligning.

Hypnotisøren kan bruges til at hypnotisere en af pigerne senere i scenariet. Han optræder i denne scene, så pigerne kan genkende ham senere. Og så selvfølgelig for at vække deres nysgerrighed og skabe nogle forventninger. Han præsenteres her, da de ikke får så gode muligheder for at snakke med ham senere.

Læn dig lidt frem mod spilleren, du taler til, spær øjnene lidt op (ikke for meget, så ligner du en skræmt kat) og stir ham vurderende i øjnene for at opnå den rette indtrængende effekt.

Hvis du har lyst, kan Fabio spise middag i restauranten på samme tid som pigerne. Han skuler til dem, men gør ellers ikke noget. Han ved nemlig godt, hvem deres bordherre er! Skulle de gå på toilet, er det selvfølgelig en anden sag...

Pigerne skal på arbejde for første gang. De finder ud af, hvad servicepersonale er, og flygter.

Skulle pigerne finde på at prøve at stikke af inden de skal på arbejde, skal de virkelig finde på noget smart. Det vil jo også være synd, hvis gæsterne i baren ingen underholdning fik.

Uniformerne overrasker nok ikke spillerne, men spillersonerne vil ganske givet blive overrasket. De vil sikkert prøve at knibe udenom på alle mulige måder, men her er ingen kære mor. På med vanten, eller det der ligner.

Det anbefales på det varmeste, at Fabio dukker op i baren, da han er en fordel af have med under flugten. Han vil ikke kunne komme til at skade pigerne i baren, men kan eventuelt mudderbryde med dem. Eller blot stå meget tæt på polen under flugten, så tæt at man fristes til at skubbe ham i.

øve et nummer til et show for deres værtsfamilier. En hjælper med lige så brede skuldre som et godstog er langt følger dem ned til omklædningsrummene.

A | # | ||| g a n g s æ t t e n d e | | p o t p u n k t | |
P å | | a r b e j d e

Kostumeskiftet:

Så høfligt som pigerne tillader det, bliver de sendt i bad for at blive frisket op. Imens de tager bad, vil hjælperen finde deres uniformer til dem. Omklædnings- og baderummene er små rum med plads til en i hver. Hjælperen har ganske rigtigt hentet deres uniformer, og mens de er i bad, bytter han dem ud med deres tøj. Uniformerne er små bikinier som skjuler mindre end det er godt at gå i detaljer med, hvis den fortsatte læsning ikke skal forstyrres. Hvis du har specielle ønsker i den retning, behøver uniformerne ikke være ens. Dem, der skal servere, kan få playbunny-kostumer osv. Pigerne kan selvfølgelig lade være med at tage dem på, en beslutning hotelpersonalet "vil se gennem fingre med", for gæsterne vil næppe klage.

Baren:

Baren er af den slimede type, der findes mange af i f.eks. Thailand. Indretningen består hovedsageligt af sofaer i afskyeligt lilla plyds, stole og borde og en stor bar. Belysningen er meget dæmpet og på det lille dansegulv er der anbragt en mudderpøl, som er oplyst af flere spotlights. Døren bevogtes af flere store dørmænd af den type, alle diskoteker har: dumme og brutale. Det er også den slags hjælpere, Triaden har flest af.

Gæsterne er fulde, halvgamle, mandlige turister med ølmaver. De fleste er klædt i forvaskede cowboybukser, som ølmaven i den hvide T-shirt vælder ud over. De opfører sig som fulde mænd i flok: ubehøvlet og sjofelt. Når pigerne går rundt i baren er et mere eller mindre distræt klem i numsen absolut ikke af vejen.

P.E.T.-Folkene

De 2 P.E.T.-folk er Joakims bodyguards. De er de dygtigste betjente, Danmark har at tilbyde. De er desværre bare ikke gode nok til at holde styr på Joakim. Kort tid efter ankomsten til H.K. taber de ham. I starten tror de, at han blot er stukket af fra dem endnu engang. Det er dog også rigeligt fra deres synspunkt. At skulle tage hjem og fortælle

Danmark, at de har tabt brudeparret ville være for pinligt, så de forsøger desperat at finde dem.

Efterhånden som scenariet skrider frem, bliver de mere og mere febrilske. Efter lang tid går det op for dem, at parret er blevet kidnappet. Det gør ikke deres humør bedre.

De kan også hjælpe pigerne i nødsituationer, men ikke med passene. De har hverken tid eller lyst til at give sig til at slås med bureaukratiske regler.

De 2 P.E.T.-folk har nu tabt Joakim og vil dukke op i baren i håb om at finde ham. De sidder ved et bord og holder øje med alle. Den ene roder konstant med en smøg, mens den anden leger med en tandstikker i mundvigen og reder håret væk fra øjnene ustandselig. De er med andre ord febrilske og nervøse.

Mudderkampen:

To af pigerne skal bryde i mudder, mens de andre skal servere. Mudderslagsmål er en fedtet affære, det er svært at få fat i hinanden og piger kan jo ikke finde ud af at slå, så det ender med hiving i hår o.s.v. Forsøg endelig at få de to kombatanter til at gå alvorligt til hinanden. Nægter de, melder Fabio sig gerne som modstander!

Flugten:

På et tidspunkt forsøger pigerne at flygte. Forhåbentlig. Det vil klart være sjovest med en flugt rundt i komplekset, før det lykkes dem at slippe ud i Hong Kongs gader. Det skal lykkes dem at flygte, men ikke nødvendigvis i første forsøg, det skal føles som en sejr for dem. Lige gyldigt, hvad de forsøger, kan det lykkes. Der kan opstå tumulter i baren p.g.a. deres handlinger o.s.v. Er de fuldstændig hjernedøde, kan Fabio gå amok i baren og derved skabe en afledningsmanøvre. Det skal stadig virke ret svært og de må ikke få flugten foræret, men Fabio kan jo tvinge dem til at tænke hurtigt.

Så længe pigerne er inde i hotelkomplekset, vil en horde af store, umælende håndlangere klædt i sorte jakkesæt jagte dem. Men så snart de kommer udenfor, opgiver de jagten. De er ikke bange for, at pigerne går til politiet. Deres syn på pigerne er bare, at de er indbringende at have "ansat", men der er en grænse for, hvor meget besvær, de er værd. De er ikke dovne, blot yderst professionelle.

Du må endelig ikke servere en flugt for dem: "Alle dørmændene er gået udenfor for at slås med en eller anden og alle bartenderne er gået efter rene glas." De skal selv tage initiativet, om ikke andet så for at bevare illusionen af, at de har et valg.

Regler under flugten: Drop alle regler, der kræver mere end et hurtigt terningslag. Det skal gå stærkt, det her. Der skal ske en hel masse og pigerne skal helst styrte rundt i en stor forvirring. Husk, du har både en uanet mængde dumme gorillaer og Fabio at jage dem med, og gæster og personale kan forsiuke dem.

Giv endelig pigerne en række valg, hvilken retning de vil flygte i o.s.v., men drop at følge med på et kort eller lignende. Det skal ikke være fair, men sjovt. Du bestemmer dig til, hvad der skal ske, når de åbner den næste dør, giver dem valget mellem 3 og lader det samme ske, uanset hvilken dør de vælger. I. av evt. et flowchart for flugten inden du korer scenariet.

Tøj: Fra nu af har pigerne ikke særligt meget tøj på. Andre steder i scenariet vil det lykkes dem at være klædt anstændigt i korte perioder, men det lykkes dem ikke at finde noget tøj på hotellet. Lad dem endelig finde noget, men tving dem til at efterlade det.

Fabio drives derimod ikke af ussel mammon, han vil jage dem til verdens ende.

Personalet kikker trætte på pigernes flugt. "Ah nej, ikke igen. Hvorfor er de altid så besværlige..." tænker de tydeligvis. Kan de undgå indblanding, er de tilfredse, men er der en overordnet eller lignende i nærheden, vil de selvfølgelig yde en indsats for at fange pigerne. Og så er der jo ham den ambitiøse knokler, som har ventet på en chance til at gøre sig bemærket...

Turen går til?:

Her følger en række forslag til steder, personer og episoder der kan indgå i flugten. Der er kun en ting, der skal ske, de skal finde **hypnotisørens plakat**. Derudover er det helt op til dig at vælge og vrage mellem forslagene. Husk på, at så længe de er inden for hotellets mure, kan du fuldstændig bestemme, hvor de kommer hen, da du helt suverænt bestemmer indretningen i hotelkomplekset.

Biografen:

Publikum opfatter skyderiet som en **happening tilknyttet filmen**, da pigerne bryder ind i biografen midt under en John Woo-film. Prøv så vidt muligt at få handlingen til at ligne den på skærmen, så spillerne ikke bare glør uforstående, når pigerne får stående klapsalver for den fremragende underholdning.

Techno-diskoteket:

Hong Kongs hippe ungdom og i særdeleshed de unge, smarte turister kommer her for at blive **fulde, høje og skæve** - helst på en gang. Derfor generer det dem heller ikke, at det er umuligt at høre og se ordentligt i diskoteket. Techno-diskoteket er indrettet udelukkende i læder og metal og oplyst kun af **spotlights** og en overflod af **stroboskop-lamper**. Musikken er hårdtpumpet techno, lydstyrken er enorm og samtale er umulig. Gæsterne er nu heller ikke den store intellektuelle udfordring.

Dansernes omklædningsrum:

De professionelle danseres omklædningsrum er præget af travlhed. Pigernes flugt gennem lokalet fremtvinger satiriske kommentarer fra de hærdede, rutinerede kvinder. Afhængigt af humør kan de prøve at forhindre dem i at flygte eller de kan være inderligt ligeglade og betragte det som aftenens underholdning. En af dem kan også forbarme sig over dem, fordi hun selv startede på samme måde, men ikke selv slap væk (og hermed er dette scenarios tragiske ration så rigeligt dækket).

Køkkenet:

Det store, halv-industrielle, men også ret beskidte køkken er den **kæmpestore, æbleformede koks domæne**. Denne godmodige, omend ikke sproglærde, mand kan skjule pigerne i nogle af hans **kæmpestore madfyldte gryder**, hvis de har brug for hjælp og er ligeglade med, at deres frisurer ødelægges. Suppen, der lige er sat på blusset, bliver langsomt varmere og varmere, så hvis køkkenet gennemses i længere tid, får pigerne et varmt bad. Derudover er køkkenet et overflødheds-horn af improviserede våben.

Nogle munke dukker op:

Munkene benytter sig af tumulten til at erhverve sig yderligere et par **pas**. De kan enten stjæle dem fra værelserne eller slå enlige piger ned.

Det ældre, engelske ægtepars værelse:

De stive englændere **reagerer voldsomt** på pigernes små kostumer. Da hun ser pigerne, fører hun en hånd til sin pande og segner så. Manden stivner, spærrer sine øjne op og går så i gang med en længere tale om moral og passende påklædning. For slet ikke at tale om hans mening om ungdommen nutildags.

Amerikanerens værelse:

Amerikaneren **chokeres overhovedet ikke** af pigernes indtrængen. Pigerne styrter ind, smækker døren og står lettede og puster op af døren. "Awlready? Ah just calld for ya", lyder det inde fra stuen. **Han har nemlig netop bestilt seks piger i tilsvarende påklædning**. Hvorfor må du tænke dig til, men han vil i hvert fald ikke tro på pigernes afvisninger. Det hørte nemlig også med til aftalen.

P.E.T.-folkenes værelse:

De to politifolks reaktion på pigerne er et rutineret forsvar mod



Hvis Fabio ikke var gæst i baren, kan det være hans værelse...

attentater. De kaster sig med andre ord rundt i lokalet og skyder på må og få. Pigerne kan selvfølgelig også lade være med at forstyrre P.E.T.-folkenes forsøg på at tænke sig frem til, hvor Joakim er. Som et resultat af deres grublerier hænger tykke røgskyer i rummet og på gulvet ligger det meste af den ene af betjentenes afbidte negle sammen med en bunke skod.

Abefesten:

I et andet værelse holder nogle unge turister abefest, som den slags nu har for vane. Musikken fra den lille ghettoblaster i hjørnet overdøves af larmen fra de fulde unges råben. Sprutten flyder i stride strømme, folk danser rundt og i et hjørne er fire fyre i gang med at rive betrækket af en stol. **De unge kan hjælpe pigerne, hvis de er i stand til at holde sig oprejst.** Ellers nøjes de bare med at bage på dem på den mest patetiske måde.

Gæsterne:

Alle disse gæster kan de selvfølgelig også møde på gangene i hotellet.

Verden udenfor:

Udenfor hotellet vil folk reagere lidt anderledes på dem. Reaktionen er alt fra den halvfede mands "*Hvor meget?*" til forargede blikke og ludernes klager over den unfair konkurrence.

Biljagt eller det, der ligner:

Pludselig drejer en lastbil om hjørnet med hvinende dæk. Lastbilen skrider ud, bagenden letter fra jorden og slynges ind i siden på en personbil. Den kastes tværs over gaden og ender sine dage i et udstillingsvindue. Lastbilen fortsætter ned ad gaden mod de lamslåede piger. De genkender manden bag rattet, **Fabio! Fra den store lastbils kran dingler nedrivningskuglen som et pendul i stormvejr.** Den store metalkugle laver store huller i bygningerne, mens pigerne febrilsk forsøger at stjæle **knallerter, skateboards og rulleskøjter.** Imens kommer lastbilen tættere og tættere..

En **taxa** kan også shanghai, men hvad med betalingen? Flotter man sig er der også **limousiner** i nærheden. Og man må endelig ikke glemme, at den **offentlige transport** i Hong Kong er dobbeltdekkerbusser. Og de kører skam også om natten.

Trafikken er selvfølgelig tætpakket, så biljagter udvikler sig hurtigt i en hasarderet retning. Reglen må være: "*Survival of the Biggest*", hvis du kører i en 20-ton lastbil med en nedrivningskugle, har du ikke

samme frygt for sammenstød som en chauffør i en Fiat 127.

Plakat for hypnotisøren:

Under flugten skal de finde en reklameplakat for et hypnoseshow. Det er selvfølgelig **vicechefen** fra middagen, der er "*The Evil Eye*".

Den tåbelige turist:

En fuld, styrtbagende turist ser pigerne løbe forbi. Han griber fat i dem og er **umulig at slippe af med, før Fabio dukker op.** Mens Fabio kommer tættere og tættere på, bliver den tåbelige turist ved med sine spørgsmål "*Har I været her længe? Vil I ikke have en drink? Hvis I mangler et sted at sove, kan I da sove ved mig.*" Pigerne skal tvinges til at **slå ham ned**, hvilket ikke er svært. En af pigerne slår ham i gulvet, og netop som han får kæmpet sig op på sine albuer, kommer Fabio hen til ham. Fabio slår ham bevidstløs med et hårdt slag og løber så videre efter pigerne.

Flugten slutter:

Flugten kan slutte på **2 måder.** De slipper fra Fabio og gangsterne uden hjælp og står i Hong Kong klædt i **små bikini'er midt om natten uden pas og penge.** Eller også møder de drengbanden og står i Hong Kong i små bikini'er uden pas og penge - men med venner.

S . O N E N i g t i N H O N G K O N G

Pigerne står alene i Hong Kong midt om natten og bliver nødt til at finde et sted at sove. Der er to muligheder, de kan skaffe sig et kreditkort(eller have gjort det i forvejen) og **overnatte på et hotel,** eller de må nøjes med at sove i en **park.**

På hotellet:

Krack! Pigerne slår søvndrukkent øjnene op og gnider øjnene en ekstra gang før de tør tro dem. **Halvdelen af hotelværelset er væk!** En af pigerne lister sig hen til hullet og kigger ud. En stor skygge farer imod hende, en **nedrivningskugle!** Nede på vejen står **Fabio** og smiler veltilfreds ved sin kran.

Denne biperson er scenariets Tarantino-agtige detalje. Det er nemlig dig, spillederen, der optræder her.

Pigerne er nu på egen hånd. Deres arbejdsplads var ikke så god som håbet, de mangler deres pas og ejendele, og de har ikke særlig meget tøj. De er uvenner med en masse gangstere og en fotograf og nogle munke har stjålet deres pas.

Denne scene skal kun bruges, hvis der er tid og stemning til det. Og det er nok usandsynligt!



I parken:

Der er to slags parker i Hong Kong. De er enten lukkede om natten eller åbne og skumle af h. til. Parkerne, der lukkes om natten, afpatruljeres af en bevæbnet vagt. Dem, der er åbne, er tilholdssted for hjemløse, narkomaner, pushere og andet godtfolk. Under alle omstændigheder er der fugle i parkerne. Og fugle fløjter, måske endda en melodi, der minder om Fabios.

Ud over at man sover miserabelt på en bænk, vækkes man også på en lidet behageligt måde. Så langt øjet kan se, er parken fyldt med mennesker, der står og træner meget langsom karate eller lignende. Om morgenen dyrker flere tusind mennesker nemlig kinesisk skygeboksning (en art gymnastik, der hedder Tai Chi) i Hong Kongs parker.



The No Name Band

Pigerne kan møde drengebanden på 2 tidspunkter, ved flugtens slutning(eller kort tid efter) eller efter pigerne har overnattet alene. Pigerne skal møde drengebanden, da de skal skabe kontakten til den misundelige gangster.

Mødet:

Pigerne styrter ind i en gyde. Gyden er meget beskidt, skrald ligger og flyder og langs murene er alt muligt skrammel stablet. Rustne rør spyer vanddamp og røg, der flyder rundt i gyden som en grumset tåge. Mørket hersker i gyden, kun få lysstråler trænger gennem husenes tagt.

En skikkelse springer ned fra den rustne brandtrappe. Tågen hvirvles rundt i gyden, og gør det umuligt at se, hvem han er. Han laver en hurtig bevægelse med hånden og begynder at gå langsomt mod pigerne. De vender sig for at løbe, men pludselig blokeres udgangen af to unge fyre klædt i cowboybukser og læderjacker. Et råb lyder

oppefra og endnu en ung fyr springer ned fra brandtrappen. Han lander elegant på sit skateboard og udnytter farten fra faldet til at køre frem og tilbage i gyden. Han bruger skramlet langs væggene som ramper og skyder op af gydens dis. Tågen begynder at sive væk. Tre af drengene omringer pigerne og begynder at danse, mens den fjerde skater rundt om dem.

Du skal kun lade dem danse rundt, hvis du tror, du kan få det til at virke bare en anelse autentisk og sejt. Du kan også bare lade dem stå og se seje ud i gyden og/eller lade dem redde pigerne.

Et andet møde:

De kan også møde drengebanden på gaden. Pigerne ligger hurtigt mærke til drengebanden. De står sammen i et hjørne og ser seje ud i deres læderjacker. Efter kort tid vender drengene sig og begynder at gå over mod pigerne. Undtagen ham med skateboardet, han ruller nonchalant over mod dem. De bevæger sig langsomt og med overdrevne skulderbevægelser og krænget overlæbe. De stopper samtidigt, står et kort øjeblik lettere tilbage, mens den forreste af dem tager et hiv af sin cigaret. Han fører sin cigaret langsomt op til sine læber og tager et hurtigt hiv. Så skodder han sin cigaret og spørger pigerne, om de har brug for hjælp.

Banden:

Banden er en gruppe unge fyre, et par år ældre end pigerne, som bruger al deres tid på at gå rundt og se seje ud. De har ingen job og ingen ambitioner. De kommer fra et fattigt miljø og har et klassisk ensidigt syn på verden: os mod resten af verden. De er så seje, fordi de har lært at klare sig på gaden på den hårde måde.

Idéen er, at seje fyre i film og særligt musicals altid drøner rundt på skateboards og laver en blanding af dans og hop. Scenen vil afgjort fungere bedst med musik. "Wild Boys" af Duran Duran er ideel.

Banden skal bruges til at give pigerne modspil. Banden ser godt ud og giver gode muligheder for intriger mellem pigerne. Selv om de bor i Hong Kong er de amerikanere. Det er jo trods alt amerikansk teenagefilm, der er forbilledet her, så en vis kunstnerisk frihed er tilladt. Vestlige rodløse unge sælger bedre end asiater.

I virkeligheden ville de ikke have anden fremtid end bandekrigsofre eller pushere, men i denne genre er de de vestlige unges ideal: frie og seje.





Kevin Dillon

Sightseeing: Drengene kan vise pigerne rundt i byen, hvis du og de har lyst. Scenen er fuldstændig unødvendig, men kan inkluderes af 2 grunde. Hvis du synes spillet mellem pigerne og banden kører så godt, at banden skal være med lidt længere tid. Eller hvis du har fundet en eller anden turistattraktion, som du gerne vil have med. Det skal nok være drengemanden, der foreslår det, da spillerne sikkert vil være for resultatorienterede til at gøre det.

For at få lidt handling kan Fabio dukke op. P.E.T.-folkene kan også benytte lejligheden til at kontakte dem.

Baby John



Kevin Dillon, bandens leder og pigernes idol. Han ligner **Johnny Depp** (eller hvem du nu kan finde på) og har resten af bandens respekt. Det er altså ham, der vælger at hjælpe dem og hovedsageligt ham, de kan være taknemmelige.

Når han er sammen med banden, taler han altid på deres vegne. Han spørger dem dog også tit, men svarer altid selv: *"Vil vi hjælpe dem, hva' drenge? Ja. Hvorfor? Fordi det er vores ansvar at hjælpe forsvarsløse piger på vores område."*

Han føler sig virkelig ansvarlig for de andre. Derfor er han heller ikke så kampivrig som nogen af de andre. Han er også opmærksom på de andres behov. F.eks. forhindrer han de andre i at drille den følsomme Baby John. Alt i alt er han en ret moden, men **rodløs ung mand**. Det kommer til udtryk i hans mange **småfilosofiske taler** om banden og deres fremtid og mål:

"Dette her stykke asfalt er ikke meget, men det er vores."

"Når man ikke har særlig meget at kæmpe for, kæmper man så meget hårdere for det, man har. Det handler om stolthed. De kan tage dine penge og alt andet, men ikke din stolthed. Mister du den, er du bare en tom skal."

"Vi vil bare gerne have et stædet i verden, behandles som mennesker."

Jimmy Funk er den impulsive, aggressive type. Han er lidt yngre end de andre og meget optaget af banden. Intet er vigtigere for ham end banden, bandens problemer er hans problemer og hans tillid til de andre i banden kender ingen grænser. Derfor gør hans impulsivitet ham frygtløs og overmodig. Han synes tit Kevin er for blødsøden og opfordrer højlydt til en hårdere linie overfor alt og alle.

Han gør alt for at se sej ud og er en mester i seje replikker(eller klichéer, der ligner): *"Om jeg er sej? Kan Michael Jordan dunke?"* Han går rundt med en tandstikker i munden og er den bedste til at krænge sin overløbe. Han har kort, lyst strithår og går i cowboybukser, ærmeløs T-Shirt og lædervest eller lignende. Han ligner og opfører sig med andre ord som **Billy Idol**.

Den store, stærke fyr, der har let til tårer, hedder Baby John. Han er ikke sat helt rigtigt sammen. Hans ben er meget korte, hans overkrop meget lang og hans intelligens til at overse. **Han er selv klar over, at han ikke er jordens smarteste fyr,** så han blander sig ikke i bandens beslutninger. På facaden et dumt muskelbunt, men i virkeligheden en meget følsom dreng.

Han tænker ikke over sin opførsel. F.eks. piller han sin næse, hvis den

klør, uanset selskabet. Til gengæld tager han sig heller ikke af andres små særheder. **Han er sød ved dem, der er søde ved ham.** Beskytter nogen ham mod andres drilleri, vil han risikere sit liv for dem. Han er dog meget genert og vil rødme over taknemmelighed og blive fuldstændig mundlam, hvis en af pigerne så meget som kysser ham på kinden.

Big Deal er den mutte fyr, der helst holder sig for sig selv. Han holder sig endnu mere fra pigerne, for han er ikke meget for, at drengene hjælper pigerne. Det var bedre, dengang det kun var dem mod resten af verden. Nu render de rundt og passer på de tåbelige tøser istedet for at koncentrere sig om deres virkelige fjender. Han vil dog ikke blande sig i Kevins beslutninger, men blot gå rundt for sig selv og skumle. **Han omtaler kun pigerne i 3. person, også selvom de selv er tilstede.** Hvis pigerne tager initiativ til at tale med ham, vil han komme med et ret voldsomt følelsesudbrud og bede dem skride.

Drengene og pigerne:

Drengene er ret nysgerrige. Hvis **Tina** ligger sin dagbog fra sig, vil de kikke i den. De kan selvfølgelig ikke læse den og spørger. Hun kan sikkert finde på en undskyldning, der kan affærdige dem, men det vil sikkert vække de andre pigers nysgerrighed.

Drengene laver helt **rutinemæssigt graffiti og hærværk**, hvor de kommer frem. De er vant til at være ret ligeglade med andres mening. Det er mere tvivlsomt om pigerne er det. **Rene** får dårlig samvittighed af den slags og flere af de andre (i hvert fald Sabina) har aldrig oplevet noget lignende.

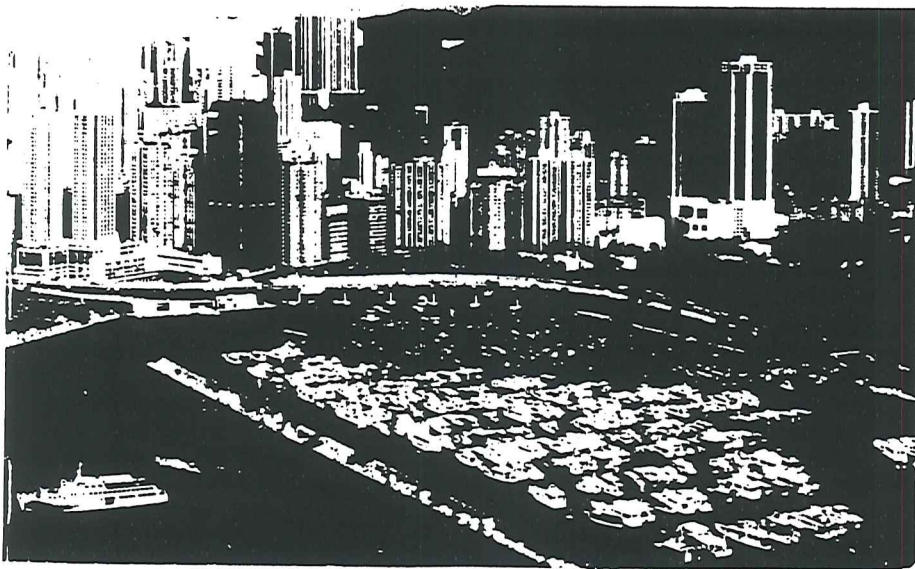
Drengene kan også fortælle Kye om hendes navn. Det udtales nemlig i virkeligheden **Kæe**, og betyder **urin**. Koreanerne har nemlig et hybris-kompleks. Når de får et kønt barn, og det er hun jo, giver de det et **grimt navn for at undgå, at guderne bliver sure.**

Drengenes flydende hjem:

Drengene bor i **Typhoon Shelter**, et område af havnen, der er afskærmet fra havet for at beskytte mod tyfoner. Denne del af havnen er **overfyldt med husbåde**. Drengene bor, som mange andre, på husbådene med både kæledyr, hønsehuse, fisketørring og tv. Al transport mellem skibene og havnen foregår med små både. Havnen ligger nærmest midt i byen og omkranses af højhuse og en motorvejsbro, som hænger delvist hen over havnen.

"Hvad kan jeg hjælpe Dem med?":

Banden kan kun hjælpe med få ting. De kan skaffe dem husly, stjæle noget tøj til dem, skaffe nogle håndører osv. Deres vigtigste opgave er dog at formidle kontakten til den småkriminelle Foolio. Efter det møde kan drengene også hjælpe med transporten til klostret, men så er deres brugbarhed også opbrugt. De kan ikke komme ind i klostret.



Spillerne får måske den idé, at de kan få hjælp af politiet. Scenen kan derfor forekomme flere steder i scenariet, men kun på spillernes initiativ.

1. Valg af Politiet Politiet Politiet Politiet Politiet
dine Myndigheder

Politifolkene:

Alene det at finde en politimand, der kan tale engelsk, kan være svært i Hong Kong. Det er nemlig kun dem, der har et rødt mærke på skulderen, der kan engelsk. Efter en vis søgen lykkes det pigerne at finde to.

De små, tynde og overgearede politimænd sidder på et lurvet kontor og ser John Woo-film hele dagen. Filmene betragter de som

lærebøger i politiarbejde, hvilket også afspejles i deres arbejde på kontoret såvel som i felten. Under hele deres samtale med pigerne vil de være distraherede af filmen, som de ivrigt kommenterer med udbrud som "Wow, så du det?"

Der hænger også en plakat med Alex på kontoret. De er nemlig også store Alex-fans, og de bliver meget begejstrede, når de finder ud af, at pigerne er fra hendes nye land. Det er dog ikke lykkedes dem at finde ud af, præcist hvad det er, hun er blevet eller hvor, "Det er fantastisk flot klaret at blive premierminister - og så i Holland". Det vil også være umuligt at forklare dem, for de bliver for nemt distraherede.

Tvunget til at svare pigerne, vil de blot svare afværgende, "Jam' hvorfor får I så ikke bare lavet et nyt pas", "Selvfølgelig kan I få lavet et nyt pas", "Kom tilbage, når I har nogle mere håndfaste beviser" osv.

Generalsekretariatet:

Danmarks Generalsekretariat kan ikke hjælpe pigerne uden pas. En meget hjælpsom sekretær vil føre dem til en meget hjælpsom, officielt udseende mand. Han vil være meget forstående og patroniserende, og sige "Ah-ha" og "Ja, javel" mange gange. Efter at have hørt om deres trængsler, vil han dog blot bede dem komme tilbage med deres pas, "Ser du, vi kan jo ikke lukke hvemsomhelst ind, bare fordi de siger, de har mistet deres pas. Det må du da forstå." Alternativt kan han tilbyde dem at ansøge om politisk asyl, hvilket dog vil tage et par år.

8. vende punkt i gangsteren

The Walled City:

Drengene fører pigerne til det skumleste kvarter af byen, The Walled City. De kommer til noget, der ligner en kæmpe stor bygning. "Byen er én stor bolig-blok, af mindre sammen-voksede 10-12 etagers huse, uden gader, kun smalle mørke gange, hvor man let farer vild. Her trives kriminaliteten... opiumshulerne, heroinudsalgene og de ulovlige spillebuler. Men det er også svært for politiet at finde rundt i dette ingen-mands-land. Det er et virvar af gange, hvor tusinder bor mere eller mindre i mørke." Der er utroligt rodet, skrald ligger og flyder overalt i de små gange. Rundt om i gangene kan man finde gamle

Myndighederne er ingen hjælp, de er blot et irritationsmoment. Ligegyldigt om spillerne henven-der sig for at anmelde gangsterne, søge beskyttelse, få de tvavgtige munke pågrebet eller melde en bilist for ulovlig parkering, vil de ingenhjælp kunne få.

De kan dukke op efter mødet med gangsteren. De kaster sig rundt og skyder fuldstændig hæmningsløst, mens de ivrigt kommenterer deres egne præstationer.

Der findes ingen ambassader i Hong Kong, da det er en koloni.

Pigerne finder ud af, at der er en bagmand og får en opgave.

Historisk note om The Walled City: P.g.a. nogle forhandlingsmæssige detaljer forblev The Walled City under kinesisk styre, da englænderne overtog resten af byen. Det kinesiske styre blev hurtigt til intet styre. Briterne kunne ikke true de kriminelle derinde, og den blev et tilflugtssted for byens kriminelle.

mænd, der ikke har råd til at bo noget sted, som låser sig selv inde i metalbure for at undgå at blive bestjålet. Byen er tilholdssted for de mange småkriminelle og de ulovlige industrier, og det er decideret usundt for turisternes helbred at vove sig derind.

Drengene fører pigerne gennem de mørke, beskidte gange til gangsterens tilholdssted. **Foolio er en excentrisk gangster**, der udelukkende tager mod gæster i sit **dampbad**. Pigerne er med andre ord tvunget til at smide tøjet og nøjes med håndklæder. Ja, det er usandsynligt, at der er dampbade sådan et sted, men det er sjovt.

Foolio

Foolio er **den rivaliserende gangster**, men han har ikke så stor succes som Elizabeth Manley, hvis hemmelige identitet han ikke kender. Han er meget oprørt over sin urimelige skæbne, at være tvunget til at sidde et uhumskt sted og flygte for politi ustandselig, mens han den anden sidder på et femstjernet hotel.

Foolio er en parodi på den stereotype sorte hip-hop skurk - så han ligner Coolio. Han er sort, har korte dreads, bærer solbriller og gestikulerer meget, på en hip-hop-agtig måde. Han sidder konstant og puster røg i hovedet på pigerne, for så føler han sig sej. Af samme grund afbryder han tit pigerne, og desuden er han jo mest interessant at høre på. Gider de ikke høre på hans brok, bliver han **sur og tvær som et stædigt barn**. Han er med andre ord ufatteligt selvsmagende og bruger mest energi på at virke sej.

Han er dog villig til at hjælpe dem med oplysninger, om ikke andet så for at virke vigtig på en eller anden måde. **Til gengæld for sine oplysninger vil han have dem til at stjæle en guldbuddha på klostret**, som hans spåmand har sagt vil ændre hans bitre lod.

Han ved, at det er den samme, der styrer hotellet og klostret, som han også ved hvor er. Han ved også, at det kun er de færreste munke, der kender til deres leders fritidsjob. Men **han har ingen anelse om, at det er Elizabeth Manley, der er bagmanden** og at hun har skumle planer for Joakim.

Afbrydelsen:

Pludselig stormer fire store gorillaer ind i dampbadet. Mundingsglimtene glimter klart i en verden af sløret røg og damp. Dampen

Forfatteren gør opmærksom på, at han ikke bryder sig om Coolio.

Når pigerne har fået de nødvendige oplysninger, kan de blive afbrudt. Det bør kun ske, hvis de trækker tiden eller spillet begynder at mangle action.

Politifolkene kan dukke op, men lad det kun ske, hvis de har været med i scenariet før.

farves lidt mørkere af krudtrøgen. Bragene fra skuddene kastes tilbage fra flisevæggene som bølmealarm i en svømmehal. Pigerne kaster sig ud af bagindgangen. Den ene hånd for øret, den anden holder fat i håndklædet. Gorillaen bryder igennem dampen og optager forfølgelsen. Løbet er i gang. Pigerne styrter gennem de snævre gange. Tæt efter kanter de store mænd sig.

Lad dem endelig få enkelte, vigtige ejendele(dagbog osv.) med. Du kan også benytte lejligheden til at stjæle nogle pas.

I rejser nu!:

Pigerne kan tvinges til at rejse ud til klostret med det samme, hvis det er nødvendigt. Der står **gangstere ved drengenes hjem**, som vil afreagere på hele havnen, hvis de bliver snydt. Og det vil drengene i hvert fald ikke være med til. Hvis du vil gøre det besværligt for dem, kan gangsterne også **blokere alle færgeafgange**, men drengemanden kan hjælpe dem med at finde en lille illegal afgang.

9 | V a | l | g | t | i | t | P | i | r | a | t | e | v | e | r | s | a | d

Pigerne overfalder af de **notoriske kinesiske pirater**. En gylden lejlighed til et B-films **karate-slagsmål** på en båd. Når pigerne har svunget sig i masten, hængt i styreåren og svømmet lidt rundt, ender de enten som fanger eller sejrherre.

Nogle **kinesiske bådflugtninge** kan også dukke op. En lille, ekstremt overfyldt junker støder pludselig mod båden. De tigger om hjælp og tyr om nødvendigt til vold for at få en bedre båd. **De vil hverken hjælpe pigerne eller piraterne**.

Sørger pigerne ikke selv for at stikke af, vil de blive sat af på en ø eller båd med flugtningene. I værste fald ender de i en flugtningelejr. Under alle omstændigheder ender de selvfølgelig på den rigtige ø.

Discovery Bay:

Discovery Bay er Hong Kongs ferie-ø. Store, frodige områder af grønt, orange og gult og et smukt landskab blandet med en stor golfbane. På toppen af øens billedskønne bakke står et kloster, som understreger den næsten overjordiske fred. Ingen billarm og os, kun ren luft, børns latter og den sagte summen fra elmotorer. Det er nemlig kun **sporvogne og golfvogne**, der må færdes på øen.

Pigerne ved nu, at det er munkelederen, der styrer gangsterhotellet, klostret og munkene, der skal passe. Men de ved ikke hvem, det er.

Pigerne rejser ud til klostret. På vejen bliver de måske overfaldet af de berygtede pirater. Når de når frem, ser de Alex og hendes søster.

Denne scene er fuldstændig unødvendig og skal kun bruges, hvis du har lyst eller spillet trænger til lidt action.

Bådflugtningene er farlige, da de kan give scenariet en social og politisk dimension.

Piraterne kan være lejet af Fabio. Det kan enten afløres af piraterne eller han kan dukke op.

Hvis scenariet har brug for en actionscene mere, er Fabio leveringsdygtig. Han dukker gerne op og laver biljagter med sporvognene og golfvognene.

P.E.T.-folkene er ved at være desperante. De vil måske henvende sig til pigerne for at finde ud af, hvad de ved. Det er lidt underligt, at pigerne dukker op de samme steder som Alex og dem selv. Bliver de virkelig desperante, forsøger de at presse pigerne til at indrømme, at de har noget med komplotet at gøre.

Pigerne ankommer til klostret og får sig en overraskelse (og nogle tilbedere).

Det betyder selvfølgelig også masser af turister. Børn, der tuder fordi de ikke må få en is. Skarpe glimt fra japanernes kameraer. Amerikanere, der leder efter øens McD og tyskere, der leder efter strandens nudistafdeling. For slet ikke at tale om slesk personale i de mange souvenir og isbutikker.

Midt i dette ferieparadis går Alex og Elizabeth tur. Søsteren ser yderst veltilfreds ud, hun må nyde turen, vejret eller hvad ved jeg. Alex ser derimod meget bekymret ud. De går lidt rundt, før de går op til klostret. De er ikke særlig meddelssomme. Alex har ikke lyst til at snakke, og søsteren beder dem på en mere eller mindre pæn måde om at skride. Turister og andre ved, at de skal vises rundt og snakke med abbeden.

10 . | P O I N T | O F | N O | R E T U R N | I N |
| K L O S T | R E T | I N | K L O S T R E T

Klostret ligger afsondret fra resten af øen. En stejl jordvej fører op til den store port. Muren, der lukker klostret inde, bliver større og større, jo tættere man kommer, til den virker større end klostret selv. Muren er ligeså brun som selve klostret, brun som bladbunkerne om efteråret. Hovedbygningen står et stykke væk fra muren som en tyr, der har fået stød af hegnet.

Klostret har ingen vinduer, kun mørke huller i murene, der synes at stirre. Pigerne føler sig betragtet. Det bliver de selvfølgelig også, men det kan de ikke finde ud af.

Ovenover drøner fly forbi hvert halve minut. Kroppen presses mod jorden af lyden af de buldrende motorer.

En skriggul restaurant vokser ud af ydermuren. Turisterne flokkes om den og souvenirshoppen, hvor man kan købe postkort osv. med klostret.

Overraskelsen:

Man kan også købe billetter til rundvisningen i shoppen. Guiden er en lapset ung fyr i rød jakke og beige shorts, som taler og opfører sig yderst slesk. Pigerne kan enten komme ind i klostret på denne måde eller ved at snige sig ind. Munkene vil tillade begge dele. Når pigerne er inde i klostret vil munkene lade dem gå lidt rundt, men vil

ikke kunne dy sig for at smugkigge på dem.

På et tidspunkt begynder en gruppe munke at gå over mod dem. De spreder sig som et net og nærmer sig langsomt. Et langt øjeblik kigger de blot vurderende ud under deres kutter, men falder så alle på knæ samtidigt.

"Velkommen...Vi har ventet længe på Jeres komme", siger den ene af munkene og løfter ærbødigt hovedet. "Endelig er vores bønner blevet hørt. De Udvalgte er kommet til vores verden!", han rejser sig langsomt. "I må være udmattede af rejsen fra det hinsides. Kom, lad os føre jer til jeres hvilekamre." Guiden ser forstyrret på munkene.

Munkene tager ikke nej som svar. De udvalgte er forvirrede efter rejsen og munkene vil hjælpe dem til forståelse, koste hvad det vil. Guiden smiler overbærende og fortæller, at det er en joke, de nogen gange laver. Han opfordrer pigerne til at spille med.

Tilbedelsen:

Pigerne er "de Udvalgte", stedfortrædere for munkenes Gud. Hvorfor og hvordan er ligegyldigt. De vil behandle pigerne overdådigt og være meget behagesyge, pigerne har jo forbindelserne i orden. Pigerne kan gå frit omkring og har meget frie tøjler. Der vil dog konstant være munke i nærheden for at varte dem op.

Der er dog visse regler, de udvalgte skal overholde. Regler, som de vel og mærket ikke får at vide. I starten vil munkene blot blive en smule overraskede, hvis pigerne bryder reglerne. De er jo trods alt netop stået ned fra himlen, og der er langt, så det er vel naturligt at være forvirret. Men hvis det er grove ting eller pigerne gentagne gange ikke opfører sig som de udvalgte bør, begynder de at tvivle. Herom senere. Først nogle idéer til nogle ting, munkene helst ikke ser. De tilbeder solen, så lange kjoler og for dækkende tøj er ikke passende for en udvalgt. De forventes også at spise noget bestemt, men det kommer vi til. Abbedens kammer er også forbudt område.

11 . | V I D E R E | H A N D L I N G | P Å
| K L O S T R E T

Klostret:

Det første, man møder, er muren. Den er størst ved indgangen og

Har det mon noget med deres co-libat at gøre?

Jeg har valgt ikke at opstille nogle firkantede regler. For det første ville det hæmme din frihed til at kalde noget forkert, hvis det passede dig og spillerne netop havde gjort det. Og det er netop sådan, jeg har forestillet mig, det skal køres. For det andet ville det nærmere sig at beskrive munkenes tro, og religion er et alt for tungt og lærerigt emne at beskæftige sig med i dette scenarie.

Pigerne ved nu, at munkene tilbeder dem, og de vil hurtigt få forklaret, at passene blev stjålet for at lokke dem til klosteret. Men de ved ikke, hvad munkene forventer af dem. De ved heller ikke, hvem abbeden er.

Om scenen: dette er den mest gummiagtige del af scenariet, som kan vare ligeså lang tid, du lyster. Pigerne finder ikke rigtigt ud af noget, de får blot anelser om, at abbeden ikke er, hvad man skulle tro.

Drengbanden kan ikke komme med ind i klosteret, munkene opdager ethvert forsøg fra deres side. De kan dog besøge pigerne dagligt.

Pigerne kommer hertil mere eller mindre sparsomt beklædt. Klosteret har godt nok masser af tøj, men det eneste, munkene synes, de udvalgte bør gå med, er en bikiniagtig sag udsmykket med solstråler og lignende i guld.

bliver mindre, jo længere man kommer fra de mest befærdede områder. Bag den store port gemmer den ret store gård sig. Midt i gården står en gammel katapult, der udelukkende bruges som turistattraktion. I gården findes også stalden, der både huser heste, køer og hunde. Munkene er ikke så nøjeregnende med laverestående væsner og misrøgter dyrene og spiser hundene. Et vrinsk fra en stakkels hest vil nok være en meget alvorlig prøvelse for Sabinas selvkontrol.

Munkenes stille liv og mange traditioner præger klosteret. Der er store spisesale, store biblioteker, mange små soverum, studerekamre, et stort køkken og katakomber.

Bag hovedbygningen findes **det store, ret vilde naturareal.** En masse små firkantede urtehaver indrammes af store områder med vildt voksende planter. Rundt omkring i landskabet stikker små templer for specielle guder op. På den anden side af urtehaven stopper øen brat. En meget stejl skrænt markerer grænsen mellem hav og ø.

Om dagen er der meget varmt. Tøjet klæber til kroppen og flyene og turisterne, der bliver vist rundt, larmer. I hovedbygningen er der derimod meget stille, der lukkes turisterne nemlig ikke ind. Der er også meget svalt, de tykke stenmure isolerer.

Om natten er lufthavnen lukket og der bliver meget stille. Klosteret ligger lidt væk fra øens lys, så der bliver meget mørkt om natten, mørkt som en kælder uden vinduer.

Munkene:

Munkene starter dagen tidligt. De står op, beder i nogle timer og spiser så morgenmad i stilhed. Resten af dagen bruger de på forskellige pligter. De passer urtehaven, plejer dyrene, laver mad og gør rent til sent ud på aftenen. **Frem for alt beder og mediterer de selvfølgelig.** Deres måltider er korte og små og deres dag præget af effektivitet.

Nogle munke er dog mere religiøse end andre. **En del af munkene er nemlig forklædte håndlangere.** De er meget større end munkene og ikke så sygeligt pligtopfyldende. Lister pigerne sig ind på deres værelser, finder de cigaretter og spiritus, mens munkenes værelser praktisk talt intet indeholder.

Uheld:

De skumle munke vil forsøge at myrde pigerne, men kun på måder, der ligner uheld. Tagsten vil falde ned, heste vil gå amok osv. når pigerne er i nærheden. Det mislykkes selvfølgelig, men pigerne må dog gerne komme til skade.

Pigerne snuser rundt:

Pigerne er jo kommet for at finde deres pas. Så de vil nok begynde at snuse rundt på klosteret for at finde dem. Det vil de selvfølgelig få lov til, men de vil næsten konstant blive iagttaget. Og der er et enkelt sted, munkene ikke tillader pigerne, abbedens rum.

Middag med munkene:

Om aftenen skal pigerne spise sammen med munkene. **Før middagen brænder munkene pigernes pas som et symbol på deres nye tilhørsforhold.** Pigerne får intet ud af at protestere, de kan ikke nå at gøre noget. Munkene vil se skævt til pigerne, hvis de protesterer, men vil kun reagere kraftigere, hvis det er en voldsom protest. Munkenes tro fortæller at afbrændingen af passene frigør de udvalgte fra deres bindingsforhold, så de lettere kan tilpasse sig den nye verden.

Maden ser meget skummel ud. Det viser sig at være hundekød blandet sammen med en masse underlige urter. **Spiser pigerne det,** undrer munkene sig blot over deres tøven. **Nægter de at spise det,** går der et gys gennem forsamlingen. De har lige set den ceremoni, der skulle frigøre de udvalgte, så det overrasker dem meget. Munkene bliver meget forøvede og der skal en god undskyldning til at formilde dem.

Munkene er meget stille mennesker. Der skal meget til, før de giver udtryk for vrede. Pigerne skal opføre sig ret slemt, før munkene reagerer med andet end bekymring for de stakkels udvalgte. Du må selv vurdere, om det er nok, at de ikke spiser hundekødet. Bryder de ind i abbedens rum, vil deres forestilling i hvert fald nedbrydes.

Abbedens rum:

Abbeden må ikke forstyrres i sit rum. **Han opholder sig nemlig der i en måned af gangen, mens han mediterer.** Når han kommer ud, bekendtgør han sine resultater, spiser festmiddag med de andre, og begiver sig så tilbage til sit kammer for at tilbringe endnu en måned i isolation.

Du må selv bestemme, om det er grund nok til at smide dem i fangekælderen, hvis de ikke spiser. De skal i hvert fald her forstå, at der er nogle regler, der skal overholdes.

Du må selv bestemme, hvor lang tid, der er, til abbeden kommer ud næste gang. Tidspunktet skal afstemmes efter, hvor lang tid, pigerne skal tilbringe på klosteret. Festmiddagen udløser nemlig klimakset.

Pigerne kan også imponere munkene:

På et tidspunkt kan Julie finde en violin og give en violin-koncert. Det vil imponere munkene meget. De vil snakke om lyd, der åbner veje til andre verdener.

Sabina kan imponere med sin okkulte viden. Munkene vil blive meget glade for at se pigerne beskæftige sig med den slags.

Tina kan fremsige et digt. Munkene vil straks meditere over digtets aspekter.

Vær opmærksom på, at klimakset fremskyndes, hvis Alex og Joakim er i fangekælderen. Ønskes det, kan pigerne evt. finde Joakim og Alex i fangekælderen, hvis de skulle få den idé at kigge der.

Lykkes det pigerne at trænge ind i abbedens rum finder de ikke en mediterende munk. **De finder blot et tomt og bart rum. Bag en hemmelig dør findes dog en større lejlighed** med alle bekvemmeligheder, boblebad, vandseng, bad osv. Pigerne finder her en munkekutte og en kunstig mave, som søsteren bruger.

I det første rum er der også **en anden hemmelig dør, som leder ned til søsterens hemmelige hovedkvarter**. Når pigerne finder denne dør, **udløses klimakset**, så lad dem ikke finde døren, før du synes tiden er inde. De kan også finde hovedkvarteret gennem en anden hemmelig dør, som åbner ud til gården.

Fangekælderen:

Bliver pigernes indbrud i abbedens rum opdaget, indser munkene, at pigerne ikke er de udvalgte. **De bliver meget rystede og smider dem i fangekælderen.**

Ryger pigerne i fangekælderen, er de ude at skide. **Kælderen er både aflåst og bevogtet**. Det er også nemmere for søsterens håndlangere at komme i nærheden af dem. Kan de ikke selv sørge for at stikke af, kan P.E.T.-folkene dukke op og hjælpe dem. De vil dog forsvinde kort efter flugten, da de ikke må stjæle billedet fra pigerne.

Alex og Joakim kan også være fanget i kælderen. De ved endnu ikke, hvem bagmanden er og hvorfor. Joakim kan ikke huske noget fra de ture, han bliver ført på.

Joakim og Alexandra

De er scenariets romantiske helte. Og de er som sådan fuldstændigt uskyldige. Søsterens forehavende er selvfølgelig dømt til at mislykkes. Joakim elsker Alex alt for højt til at glemme hende p.g.a. lidt hypnose.

Alex er sød, sjov, imødekommende og initiativrig. Hun vil dog også have en tendens til at **forfalde til håbløshed** over for situationen. Hendes charmerende accent antager en mere melankolsk tone. For at hjælpe Joakim vil hun forsøge at være tapper.

Joakim er mere stiv og regelret. Han vil forsøge at opretholde en vis standard trods forholdene og f.eks. insistere på at vaske hænder inden han spiser, selvom de kun har en begrænset mængde vand. Når han taler, formulerer han sig også, som var det et pressemøde: "*Alexandra og Jeg*.." Det vil virke, som om sagens alvor ikke helt er gået op for

ham. Det er selvfølgelig en bieffekt af hypnosen. Han opfører sig som en ægte helt i klimakset, men bryder sammen, når Alexs liv trues.

Hypnotisøren:

Hypnotisøren er selvfølgelig på klostret, han hypnotiserer jo Joakim. Hver nat føres Joakim fra fangekælderen til hovedkvarteret, hvor hypnotisøren så hjernevasker ham. Hypnotisøren har et værelse et eller andet sted, hvor der ikke er nogen af munkene, der kigger. **Om natten lusker han fra sit kammer til hovedkvarteret.**

Der er gode chancer for, at han møder pigerne på sin vej, hvis de lusker rundt om natten. **Alle lyde er meget høje**, klostret er fuldstændig stille, så de vil hurtigt opdage, at de ikke er alene på gangene. Pigerne vil føle sig **iagttaget fra skyggerne** og måske få øjenkontakt med hans stirrende øjne et kort sekund. **Han kan føre dem til hovedkvarteret via den hemmelige dør**, der fører fra gården til hovedkvarteret. Han kan dog også sagtens tabe dem, hvis du ikke synes det er tid at udløse klimakset endnu. **Klimakset vil nemlig blive udløst**, hvis han fører pigerne til hovedkvarteret.

Han vil om muligt forsøge at hypnotisere en af dem. Hvis en af dem er væk fra de andre på et tidspunkt, hvor han kan komme i nærheden af hende, vil han dukke op og fange hendes blik. Han har automatisk succes. **Den hypnotiserede pige vil fungere som hans spion i gruppen**. De andre piger skal selvfølgelig have en chance for at opdage de 2 små huller på halsen af den hypnotiserede pige.

Hun vil ikke angribe de andre piger før et meget kritisk øjeblik, f.eks. i forbindelse med udløsningen af klimakset. Hendes angreb er succesfuldt, og snart er de andre prigivet hende. Det er nu, hypnosen kan brydes med en tårevædet **Oscar-vinder-wanna-be scene**. D.v.s. en scene, hvor de andre appellerer til hendes bedre jeg og beder hende bryde hypnosen for deres skyld.

Katakomberne:

Katakomberne er jo ideelle til et lille **gyser-mellemspil**. En af munkene er sindssyg, men også klog. Han har leget lidt med ligene (Nej! ikke på den måde) og frembragt **Zombier**. Udover Zombierne er der selvfølgelig mus og rotter (Ronni?) i gangene. Find selv på en undskyldning for at sende pigerne derned.

Pigerne famler sig gennem mørket. Faklen lyser ikke meget op. En af

Sørg for, at hendes angreb er succesfuldt!

Fabios opførsel på klostret: Fabio finder ud af, hvor de er, klipper sig skaldet, slår en munk ned og tager hans tøj. Pigerne får en mistanke om, at han er der, da de hører fløjten. De kan dog ikke finde nogen, han dukker først op på det mest ubejlelige tidspunkt.

Nu er det tid at lette roven fra sædet. Løb rundt mellem spillerne og tving dem til at tænke hurtigt. Tal hurtigt og drop lange beskrivelser. Spillerne befinder sig midt i en heksekedel af flere hundrede mennesker, der slås med hinanden. Det er svært at orientere sig og umuligt at få tid til at tænke over, hvad man gør.

er kommet. Han er selvfølgelig ikke overrasket. **Om aftenen skal han bekendtgøre resultatet af sine meditationer ved en festmiddag.** Alle munkene samles for at høre det. Abbeden kalder pigerne op til en balkon for at give dem sin velsignelse.

Afslører de ikke hende, afslører hun dem. Når munkene opdager sandheden om abbeden, går de amok. Deres religiøse overhoved er en bedrager, deres tro er en løgn. De mange munke forsøger at dræbe bedrageren, mens de falske munke forsøger at beskytte Elizabeth.

Indbruddet:

Klimakset kan også udløses, ved at pigerne bryder ind i hovedkvarteret. Elizabeth forlader tit klostret, så hun er kun i hovedkvarteret på to tidspunkter. Når hypnotisøren er igang med at hjernevaske Joakim eller kort tid før, hun skal træde frem som abbeden. **På begge tidspunkter er hun forklædt.**

Hun flygter med Alex som gidsel. Kan hun ikke få fat i hende med det samme, lykkes det kort tid efter med et overraskelsesangreb. Hun kender trods alt alle klostrets hemmelige gange.

Nu vælger hun en af to taktikker. Valget afgøres af, hvilket klimaks du ønsker. Skal der være mange mennesker eller kun få?

Hun trækker sig tilbage til balkonen eller gården, hvor hun ringer med en klokke, der vækker alle munkene. Snart er de alle samlet i gården. **Alexs søster fortæller nu munkene, at pigerne er bedragerer.** Hun har en kniv ved Alexs hals, så det er lidt besværligt at afsløre hende. Når det lykkes, ved du hvordan **munkene reagerer.**

Søsteren kan også bare prøve at flygte med Alex som gidsel. Først kommer hun dog med den klassiske skurke-tale om hendes bitre skæbne og geniale plan. Bagefter trækker hun sig tilbage. Det er så op til pigerne at redde Alex.

Det var altså de to måder, klimakset kan udløses. En gang til for at være sikker. **Enten afslører pigerne søsteren ved festmiddagen, eller de bryder ind i hovedkvarteret.** Gør de det sidste, er der igen to muligheder. **Enten vækker søsteren munkene,** og vi ender ved det første klimaks. Eller hun forsøger at flygte med sit gidsel og munkene bliver ikke indblandet i klimakset.

Sammenhold:

Klimakset skal jo gerne være scenen, hvor pigerne finder sammen, selv om de har skændtes resten af scenariet. **Pres derfor spillerne til at sætte livet på spil for hinanden.** Nogle håndlangere omringer en af pigerne. Hun er fuldstændig prisgivet og der er kun en af de andre piger, der kan nå hende. Hjælper hun, udsætter hun sig dog også selv for dem, og de er stadig kun to mod fem. Brug evt. også **drengebanden** til at tvinge pigerne ud i overvejelser af den art.

Fabio:

Under alle omstændigheder dukker en **svært bevæbnet Fabio** op som **det sidste krydderi.** Han kan bruges til at regulere kampen. Er pigerne i undertal, kan han udrydde et par modstandere. I modsat fald er han jo en modstander i sig selv.

På et tidspunkt får Fabio ved et uheld viklet sig ind i et reb. Det viser sig, at rebet er bundet fast i katapulten. **Pigerne udløser katapulten og Fabio laver sin imitation af en raketopsendelse.** Fabio bliver mindre og mindre. Pludselig buldrer et fly forbi og rammer Fabio. Han hænger på snuden af flyet, presset mod ruden af farten.

Værd at vide om klimakset:

I det store kæmpe-slagsmåls-klimaks dukker drengebanden, P.E.T.-folkene o.s.v. også op. **Alle slås med alle** og hele klostret er et stort kaos.

Der kan jo også findes **to fly** på klostret. Søsteren kan på et tidspunkt vælge at forsøge at flygte i et af dem. Pigerne må så ud at flyve i det andet fly. Den eneste måde at stoppe hende på, er selvfølgelig at **hoppe fra fly til fly** og slå hende ned. Flyet vipper, vinden rusker og en vinge er generelt et farligt sted at opholde sig.

Klimakset ender selvfølgelig med, at pigerne slipper væk sammen med det royale par, søsteren og alle de andre onde typer får bank, og scenariet er klar til at slutte.

13 | | E P i | | o g | | H V a d | | d e r | | S i | |
d e N | | h æ N d t e

Pigerne mødes senere med Alex og Joakim på **Victoria Peak.** Victoria

Det meste af epilogen kan du blot læse op. Har de noget at spørge Alex om, skal de selvfølgelig have lov til det, men scenariet er slut og spillerne skal bare høre lidt godnathistorie.

Peak er det bjerg, der ligger bag Hong Kong by. Derfra kan man se ud over byens højhuse, fjorden og de billedskønne naturområder uden for byen.

Joakim og Alex er meget taknemmelige. De siger mange tak for hjælpen og søger gerne for hjemrejsen til Danmark. De inviterer også på middag når de kommer hjem.

P.E.T.-folkene er der selvfølgelig også. De er meget emsige og holder øje med alt. Afhængig af deres opførsel over for pigerne tidligere siger de enten undskyld eller beder dem overlade den slags til de professionelle en anden gang. Alex griner lidt af dem og hvisker til pigerne, "Tag jer ikke af dem, de er lidt flove. Ti-hi."

Da pigerne ankommer til lufthavnen i Danmark, får de et chok. For enden af det rullende fortov står en velkendt skikkelse og smiler til dem. Han retter lidt på den mangefarvede skjorte og stryger en hånd igennem det sparsomme hår.

The End



Noget om regler og tempo og andre forholdsregler

Scenariet er ret useriøst og fjollet. Derfor er det afgjort en fordel at bruge reglerne og fortolke dem i den helt store stil. Når spillerne slår om et eller andet, skal det ikke bare lykkes eller mislykkes for dem, resultaterne skal være meget iøjnefaldende. Alting er lidt større og vildere i scenariet end i virkeligheden. Man rammer ikke bare forbi, når man slår, man slår hånden gennem en rude eller lignende.

Du skal ikke lade dig styre af reglerne. De er der for spillernes skyld, ikke for din. **Rul endelig med nogle terninger** for at snyde dine spillere, men brug kun resultater, der passer i dit kram.

Pas på tiden! Der er mange scener, så det kan nemt blive alt for langt. Så hellere, at det bliver for kort.

Pas på! Scenariet kan nemt blive overgearret. Der er mange actionscener, de bliver nemt trivielle. Derfor er der også arbejdet med at give dem forskellige særpræg, selv om flere af dem er simple jagt-scener.

Du skal sørge for, at de stille scener, der ligger mellem de store actionscener, bliver tilpas lange og indholdsrige. **Spillerne må gerne nå at kede sig, men kun lige, før den næste actionscene smides i hovedet på dem. Det er meget vigtigt, at du tager tempoet af scenariet i perioder, ellers bliver det ensformigt.**

Og gør endelig forskellen mellem de stille scener og actionscenerne stor. Overlad initiativet til spillerne i de stille scener(hvor det er muligt), og tving dem til at tage hurtige beslutninger i actionscenerne. Sid stille og lav **fyldige beskrivelser** i de begivenhedsløse scener, **løb rundt** fra spiller til spiller i et **højt tempo**, når det er det, der passer bedst.

Frem for alt, **få spillerne med.** De har ingen indflydelse på historien, og kan nemt sidde og kigge dumt på dig, mens du fortæller historie. Riv dem med, vær entusiastisk, hop rundt, dans og spil guitar om nødvendigt.

Skjul for spillerne, at de er uden for indflydelse. **IMPROVISER.** Handlingen er ret bundet, omend du har mange muligheder. Men vær ikke bange for at spille med på en idé fra spillerne. Plottet er langt ude, det kan tåle hvadsomhelst, så lad ikke det stoppe dig.

Drøb ingen og lad dem ikke rejse. Lad endelig nogle af spillerne beholde deres pas noget længere end de andre, men lad dem endelig ikke rejse(med mindre det drejer sig om et narhovede, så er det jo en anden historie). Advarslen er selvfølgelig dobbeltydig, for du må heller ikke stjæle pas fra en, så snart han bestemmer sig for at tage hjem. Så bliver det for tydeligt, at det er det, der skal ske. Skulle det værste ske, kan gangstere og evt. Fabio stå og vente i lufthavnen,

Mor dig! Hvis du morer dig, morer de sig sikkert også. Og de vil nok være nemme at hive med, når først de ser deres spilpersoner.

Spilpersonerne - Kort Fortalt

Dette ark er lavet for at du kan have det liggende foran dig under spillet. De vigtigste ting om spilpersonerne:

Rene Davidsen, pigen der hellere vil være dreng.

Personlighed: Anti-piget. Provokerende, rå, bander meget og drikker øl.

Evner: stjæle, motorlære, kan lave ulovligt fyrværkeri, skalle, kniv.

Hemmeligheder:

Har det dårligt med at have været med **d. 18.maj**.

Er ikke kommet længere end kyssestadiet med drenge.

Kedelig barm, synes hun selv.

Svaghed: Får dårlig samvittighed af at lave graffiti og småkriminalitet.

"Kye" Andreassen, den tjekkede pige.

Personlighed: resultatorienteret, egoistisk, klog, engageret.

Evner: binde slips, køre bil, paratviden, svømme, udspørge folk, computer, judokast, blyant(våben).

Hemmeligheder:

Bruger indlæg i sin BH, da hun synes de er for små.

Hendes rigtige navn er **Katrine**. Det står i hendes kørekort. Hun skiftede navn for at være smart.

Hendes **koreanske navn** betyder urin, men det ved hun ikke.

Svaghed: Usikker på sit udseende, men skjuler det bag en prangende facade.

Sabina Juul-Michelsen, den hesteglade pige.

Personlighed: naiv, hestefikseret, dagdrømmer, let at chokere, uskyldig.

Evner: heste og hesterelateret viden, astrologi, dådyrøjne, okkultisme, nirkle med hårnål, spark, rive i hår.

Hemmeligheder:

Har forsøgt sig ud i **det okkulte**.

Har ikke haft en kæreste.

Har **lykkesten** i lommen, som ingen må røre ved.

Svaghed: Er meget, meget god mod dyr. Savner Samson.

Charlotte Rybe-Sørensen, den blonde sexbombe.

Personlighed: dum, forførerisk, seksuelt udfordrende, pralende, overdrevet selvsikker.

Evner: Aerobic, forføre, kostplaner, makeup, køre bil, kradse, bide.

Hemmeligheder:

Hun **har været fed**. Billedet i hendes kørekort afslører hende.

Har været sammen med mange, men **ikke fundet kærligheden**.

Er i virkeligheden **usikker** - vælter sig i bejlere for at blive bekræftet.

Svaghed: Vil gerne være **skuespiller**. Hun har selvfølgelig ikke et gram talent, men har det nogen betydning?

Julie Henriksen, den musikalske pige.

Personlighed: dagdrømmende, moden, lettere overlegen, nem at skræmme, skjuler sine svagheder, stædig, bekymret.

Evner: musik-viden, makeup, ordenssans, kaste, nive

Hemmeligheder:

Hun **er ikke så moden**, som hun udgiver sig for at være.

Hun **er ung**.

Hun **har mange penge** med.

Svaghed: Hun vil klare sig selv og virke voksen, men forfalder let til dagdrømmerier og opgivende gråd.

Tina Christiansen, den drømmende pige.

Personlighed: kunstnerisk, meget fokuseret på sin kunst (bliver tit inspireret og bruger ofte symboler til at tolke verden med), suger til sig af andres følelser, skjuler sine egne følelser.

Evner: Forføre, liste, male/digte/viden om symboler, se usyldig ud, svømme, farveblyant(våben), lussing.

Hemmeligheder:

Hun har en **bøjle** på bagsiden af tænderne.

Hendes **dagbog** er fuld af **digte**, som hun ikke vil vise andre.

Hun har **trusser med bams** på.

Svaghed: **Koncentrerer sig meget om sin kunst** og mindre om omverdenen. Har nemt ved at **forfalde til hjemve**.

Bipersonerne - Kort Fortalt

Dette ark er en kort oversigt over bipersonerne. Læs de længere beskrivelser i selve scenarie-teksten, hvis du vil vide mere.

På Hotellet

Hotelejereren

Den lille opblæste fisk.
Taler dårligt engelsk.
Kommer med hentydninger til pigernes arbejde.
Se også side 12.

Hypnotisøren

Hypnotiserer Joakim og måske en af spillerne senere.
Stirrer indtrængende på folk.
Taler monotont.
Se også side 12.

Gorillaer

Professionelle, dumme, men store håndlangere.

Gæster og personale

En del forskellige gæster og personale:
Fulde mænd i baren(s. 13).
Uinteresseret personale(s. 15).
Professionelle dansere(s. 16).
Godmodig kok(s. 16).
Stift engelsk ægtepar(s. 16).
Amerikaner med specielle ønsker(s. 16).
Fulde danske turister(s. 17).
En genkendelig turist(s. 18).

På Gaden

Drengbanden

Unge, rodløse fyre, der hjælper pigerne.
Kevin Dillon er den småfilosofiske, følsomme og modne leder.
Jimmy Funk er den impulsive og aggressive fyr.
Baby John er den følsomme, stærke, men ikke så kloge fyr.
Big Deal er den mutte fyr, der føler gruppens sammenhold truet af pigerne.
Se også side 21.

Foolio

Den misundelige gangster, der fører dem til klostret.
Sur og tvær, kan godt lide at høre sin egen stemme.
Parodi på en hip-hop skurk.
Se også side 25.

Politi

Overgearede, John Woo-fikserede og forvirrede Alex-fans, der ikke kan hjælpe.
Se også side 23.

Sekretariatet

Patroniserende folk, der ikke kan hjælpe.
Se også side 24.

På Klostret

Elizabeth

Scenariets store skurk.
Sindssyg og hævngherrig.
Magtfuld abbed og gangster.
Se også side 34.

Alex/Joakim

Scenariets romantiske helte.
Alex er sød og imødekommende.
Joakim er mere stiv og regelret. Taler f.eks. rigsdansk.
Se også side 31.

Munke

Stilfærdige mennesker, der forventer at pigerne opfører sig på en bestemt måde.
Se også side 29.

Skumle munke

Håndlangere forklædt som munke.
Se også side 29.

TT

Pilot, der fortæller lange, kedelige historier.
Se også side 33.

Leonardo

Knap så genial munk, der efterligner Leonardo Da Vinci.
Har f.eks. bygget et fly.
Se også side 33.

P.E.T.-folkene

Bodyguards, der ikke kan finde Joakim.
Febrilske og desperate.
Vil måske anklage eller bede pigerne om hjælp. Kan evt. redde dem.
Se også side 13.

Fabio

Italiensk fotograf, der bliver sur på pigerne.
Dumsmart, hævngherrig og fløjtende.
Bliver mere og mere arrig.
Stærkere end pigerne, med bedre forbindelser.
Opfindsom med våben.
Se også side 8.

Baggrund

Dette appendix er ment som en hjælp til at skabe Hong Kong fremmedartede stemning. Stederne og begivenhederne passer ikke ind på noget bestemt sted i scenariet, så du kan bruge dem, hvor du vil.

Hong Kong er en blanding af **tokulturer**: gamle kinesiske traditioner og moderne vestlig mammondyrkelse. "Hong Kong forretningsmanden i nålestribe tøj, som står i forbindelse med alle klodens finanscentre fra sit kontor på 30. etage, rådfører sig sandsynligvis med sin spåmand, hver gang han skal tage en vigtig beslutning. Buddhistmunke tilkaldes, når en af verdens mest hypermoderne travbaner hjemses af uheld. Når Hong Kong and Shanghai Banks bronzeløber skal flyttes, beder man en spåmand udregne det nøjagtige tidspunkt, hvor arbejdet skal udføres for ikke at nedkalde gudernes vrede over bankens aktienotering. Der er ingen ende på paradokserne: elegante modebutikker og moderne butikcentre mod markedssmøger og intermiste gadeboder." (citater fra Judy Bonavia: Hong Kong).

Mærkelige markeder og handelsgader

Der findes **specielle markeder for alt** i Hong Kong. Upper Pottinger Street er en stejl trappegade, hvor der handles med **knapper** og lignende (knapper på en trappe kan fore til glideulykker), i Wing On Street handles der med **tøj**; Der er en gade med **bryllupsskrædderier**: der er markeder for **jade og lerpotter, blomster** og et ildelugtende et for **kød**. Og meget andet.

Blandt de mere eksotiske produkter er hundrede års æggene, som sælges på ægemarkedet på Wing Sing Street. **Hundredeårige æg** er **andæg**, der begravnes i en blanding af læsket kalk, teblade og savsmuld i flere måneder. Derpå bliver de pakket ind i mudder og risblade. Æggehviden bliver helt sort og æggene kan ligge i op til seks måneder. **På klostret kunne der jo blive serveret hundredeårige æg**. I den snævre gade sælges også tonsvis af almindelige æg.

Der findes også en **mængdekinesiske apoteker** med alle mulige urter o.l. og sågar en gade udelukkende med **ginseng-butikker**.

Templer

Der er **mange, rigtig mange små** og store templer til ære for **alle mulige guder og fænomener** i Hong Kong. De ti tusind Buddhaers tempel er f.eks. autentisk. Der findes også templer for den hårde og den blide krigsgud, et specielt tempel for kvinder, for syge og for forfædre.

Andre steder

Hong Kong har en masse underlige steder: En rig indbygger efterlod en park med gudebilleder i gips, som nu er åben for alle. I parken holdes også fuglesangerdyster. Der findes en model af en 1600-tals by, **Sung Dynasty Village**. Der er kun en forstad, en portugisisk. Bydelen Wanchai har stadig samme stemning som for 2. VK. **Bordeller og smedejernsaltaner** præger billedet her.

Begivenheder

I Typhoon Shelter findes "**The Noon-Day Gun**", som affyres hver middag. Det er som bekendt drengbandens hjem. En behagelig måde at blive vækket på?

Rundt omkring på byens torv og pladser kan man møde mange underlige syn. **Spåkvinder** og mænd, tit blinde, sidder selvfølgelig og spør, men de er ikke de eneste, der lever af at sidde her. Der er mange af indvandrerne fra Kina, der er analfabeter. De betaler de **professionelle brevskrivere** for at skrive for dem.

I hver søndag mødes **flere tusind filipinske stuepiger** på en af pladserne i byen. De har alle fri samme dag og mødes for at snakke om hjemlandet.

Man kan også risikere at støde ind i en 45 m. **lang silkedrage**. Den mangefarvede drage går op og ned adgaderne og ind i alle butikkerne under stor virak fra tilskuerne. Det skulle efter sigende bringe held, at dragen går ind i butikkerne. **Under en jagtscene vil det bidrage til forvirringen med en menneskemængde og en lang silkedrage**, som man

kan blive en del af, hvis man er smart.

Klimaet

Der er **varmt**, luftfugtigheden er høj, tilsammen en ubehagelig kombination. Regnbygerne, der kan sprøjte op til 520 mm. ned på en dag, kommer uden varsel. **Så der er rig mulighed for at variere vejret i scenariet**, hvis du ønsker det. Man siger, at det er **monsunerne**, der regerer Hong Kong. Hvert år berører 5-6 tyfoner Hong Kong, dog kun en med stormstyrke. Men ca. hvert tiende år må man regne med en tropisk cyklon med tyfonstyrke, det vil sige over 118 km. i timen. Det kunne jo være nu!

Befolkningen

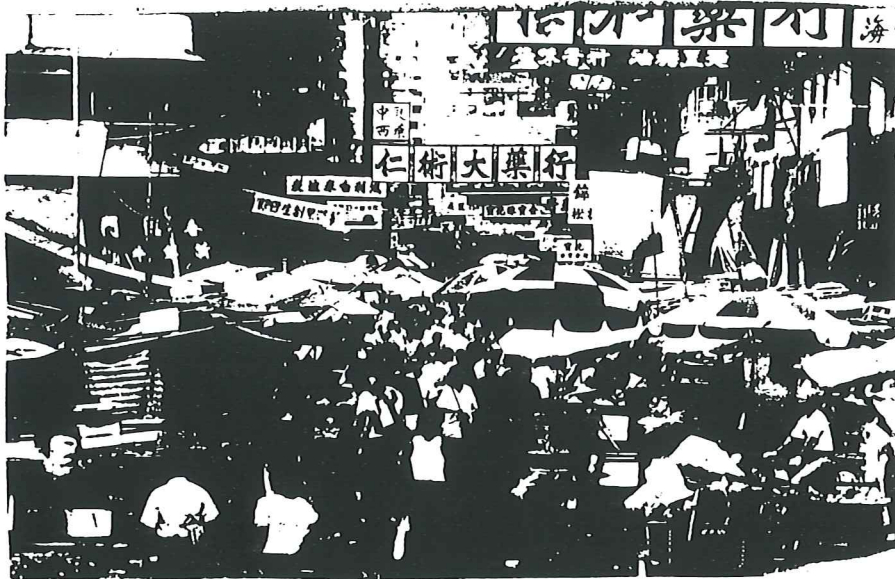
Befolkningen er en blanding af englændere, filipinere, amerikanere, indere og frem for alt kinesere. Det er meget flittige folk, arbejdsugen er 48 timer.

I scenariet kan alle kinesere selvfølgelig karate! Så man skal passe på, hvem man giver sig til at slå med.

Parlør

Taler De engelsk?: næj wúj m m wúj gó(r)ng jing- man?	Tal
Hallo(i telefonen): waj!	1 jat
Hvordan har de det?: næj hóv ma?	2 ji
God morgen: dsóv-san	3 sa(r)m
Undskyld: doj m m djy	4 sæj
Nej: m m haj - eller - m m hóv	5 ngng
Tak (for en tjeneste): m m goj	6 lók
Tak (for en gave): do(r) djæa	7 tjat
Ja: haj - eller - hóv	8 ba(r)t
Hong Kong: hoáng-gó(r)ng	9 gáv
Kowloon: gáv-long	10 sáp
The Peak: san dæang	11 sáp jat
Hvor: bin-long	20 ji sáp
Hvor meget/Hvor mange?: gæj-do(r)?	30 sa(r)m sáp
Hvad koster det?: gæj-do(r) tji(h)n?	40 sæj sáp
Dollar: man	50 ngng sáp
En dollar: jat man	60 lók s<ap
Ti dollars: sáp man	70 tjat sáp
Lufthavn: fæjgæj-tjoáng	80 ba(r)t sáp
Bus: basi	90 gáv sáp
Peak Tram: lá(r)m-tjæa	100 jat ba(r)k
Sporvogn: di(h)n-tjæa	100 jatt tji(h)n
Taxi: deksi	
Hvad er klokken?: gæj-di(h)m djáng?	





Appendix D

Sabina Juul-Michelsen

Citat: "Suk! Hvorfor er mennesker ikke ligesom heste: rare, hjælpsomme og kærlige..."

Rolle: den hesteglade pige

Alder: 18

Stjernetegn: Fisk

Hjemby: Kolding

STR	13	DEX	17
INT	13	CON	15
APP	15	POW	17
SIZ	10	EDU	12

Sabina er af middelhøjde, med flot bølgende lyst hår til livet. Hendes kinder rødmer naturligt, og et pust af frisk landlig naturlighed, giver hende sin særlige, varme udstråling. Hendes dådyr-brune øjne, med de flotte øjenvipper, kan få ethvert hjerte til at smelte. Hun bruger kun økologisk makeup, der med garanti ikke er testet på dyr. Hun voksede op i et beskyttet villakvarter i Kolding, og tilbragte meget af sin tid med at passe sine kaniner og være nede på rideskolen. I skolen interesserede hun sig mest for biologi, og engagerede sig meget i den side af undervisningen - hvorimod det ikke blev til så meget med matematikken. Hun kom igennem HF med rimelige karakterer, men de er ikke gode nok til at komme ind på Veterinær Højskolen - det er nemlig Sabinas drøm at blive dyrlæge. Det er derfor, hun reagerede på annoncen, for det skulle give gode point til kvote 2 ansøgningen.

Hendes lykkeligste minde er hendes 14 års fødselsdag, hvor hun fik sin egen hest: Samson. En brun hingst, med de dejligste og mest medfølelsefulde øjne, og et utroligt behageligt temperament. Hver dag brugte hun på at strigle ham, og deres rideture var altid en fornøjelse. Til de Jydske Ridebanemesterskaber fik de en 3. plads, og det blå bånd der fulgte med, ligger i hendes kuffert sammen med billederne af hende og Samson.

Sabina savner allerede Samson, men ved at han bliver passet godt - og Josefine, der er hendes bedste veninde på rideskolen, har lovet at ride en tur på ham mindst 5 gange om ugen. Så det går nok. Inderst inde ved hun, at Samson også vil savne hende, men at de vil ses igen - og sammen flyve hen over markerne i fuld galop.

Det er ikke kun heste, der interesserer hende. Hun har læst en del om magiske sten og pyramider, og har altid nogle i lommen - de skulle hjælpe på humøret, og få hende til at udstråle styrke og skønhed. Det er vigtigt at ingen andre rører ved dem, da de derved mister deres kraft - indtil de er blevet ladet op igen under en lille glaspyramide.

Selvfølgelig er det for langt ude med pentagrammer og sorte stearinlys, men alligevel ved hun at der er "noget" - som fx. dengang hvor hun sammen med Josefine tilkaldte Ånden i Glasset, og da hun følte sig tættere på Samson ved at brænde en masse røgelsespinde af. En ting er i hvertfald helt sikkert - kærligheden styres af stjernerne, og det er fordi at hendes Venus-ascendant står dårligt i forhold til Mars, at hun endnu ikke har haft en kæreste. Men ifølge horoskopet skulle der være gode chancer for at møde den rigtige i år. Sabina håber lidt at hun finder sin drømmepriens i Hong Kong, lidt ligesom Prins Joachim fandt Prinsesse Alexandra - det er bare så romantisk.

Evner:

Astrologi 25%

Biologi 45%

Dagdrømme (romantiske) 60%

Danse (trance/new age) 55%

Dådyr øjne 85%

Heste 90%

Liste 40%

Lytte 55%

Okkultisme (sten og pyramider) 30%

Ordenssans 45%

Ride (heste) 70%

Rødme 75%

Nirkle med hårnåle 35%

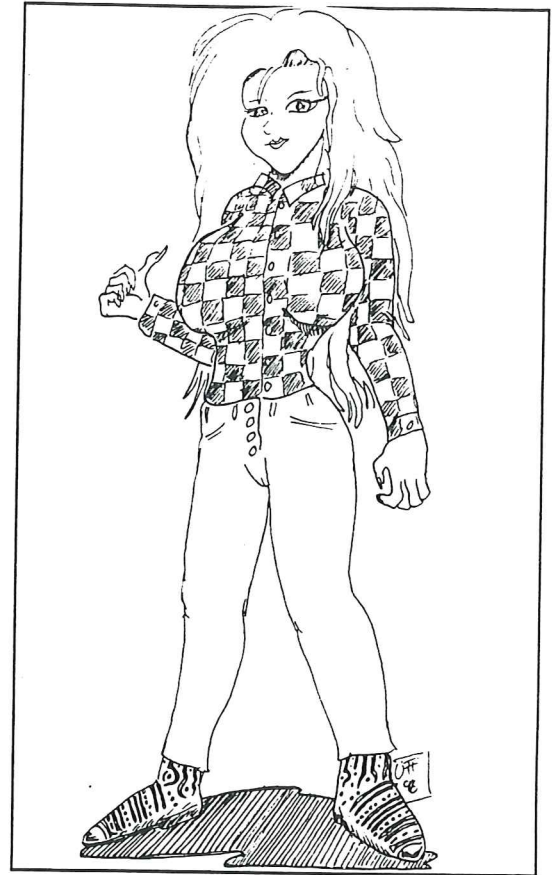
Se jomfruelig ud 95%

Sprog (engelsk) 60%

Vælge tøj (pænt) 50%

Være flink mod dyr 90%

Økologisk bevidsthed 50%



Våben:

Spark 80% (1d4 dam)

Rive i håret 80% (1d4 dam)

Kaste 50% (hestesko 1d6 dam)

Rene Davidsen

Citat: "Fuck dig, det er bare for langt ude! Shit!"

Rolle: pigen der hellere vil være dreng

Alder: 18

Stjernetegn: Vægt

Hjemby: København, Nørrebro

STR	15	DEX	12
INT	12	CON	18
APP	15	POW	11
SIZ	12	EDU	9

Rene er ikke specielt høj, men robust af bygning - alligevel har hun en pæn krop, og hun ville sikkert være køn, hvis hun ikke brugte for meget sort eyeliner og havde ringe i både øre, næse og navle. Hendes kommunefarvede hår er plyset og har stadig farverester fra dengang, det var farvet grønt. Hun har altid sin læderjakke på, da den er broderet med hendes samling af socialistiske og anti-fascistiske badges og pins - samtidig skjuler den hendes meget kedelige barm, som hun helst ville være fri for.

Hun blev født i det sociale boligbyggeri i Avedøre, hvor hun lærte velfærdssamfundets skyggesider at kende. Hun blev nødt til at opbygge en hård facade for at klare sig, og sammen med et par andre stjal hun tomme ølflasker fra drankerne nede bag Netto. Nu ved hun, at det var forkert, og skammer sig meget.

Efter 8. klasse blev hun sendt på efterskole, hvor hun lærte at reparere knallerter og fikse røgbomber sammen. Hun orkede ikke at flytte hjem og fik en billig lejlighed på Nørrebro. Her kom hun i kontakt med de autonome, og var altid med på gaden, når der skete noget. Hun glemmer aldrig d. 18 maj '93. Alt var kaos og anarki, og mens alle de andre syntes det var startskuddet til noget større, var hun ved at kaste op. Rene besluttede sig for at vende ryggen til de autonome, og i stedet få en uddannelse.

Rene startede på HF og prøvede derefter at få en HH-eksamen - men blev ikke optaget. Hun følte sig modløs og alene, og da hun så annoncen "Unge piger søges", svarede hun straks.

Hun er ved at brække sig over alt det der kongelige bryllups-shit, og har skumle planer om at lave lidt graffiti i Hong Kong - måske mest af alt, fordi hun er lidt misundelig på Prinsesse Alexandra (hun har jo fundet prinsen på den hvide hest, og indtil videre er Rene aldrig kommet videre med en dreng, end bare at holde i hånd og småkysse lidt).

Evner:

Bande 90%

Danse (techno) 50%

Drikke øl 30%

Dårlig samvittighed 70%

Graffiti 30%

Klatre 65%

Knallert 45%

Liste 20%

Lytte 50%

Motorlære 50%

Retningssans 60%

Se rå ud 85%

Socialisme (overfladisk) 55%

Sprog (engelsk) 45%

Sprog (tysk) 15%

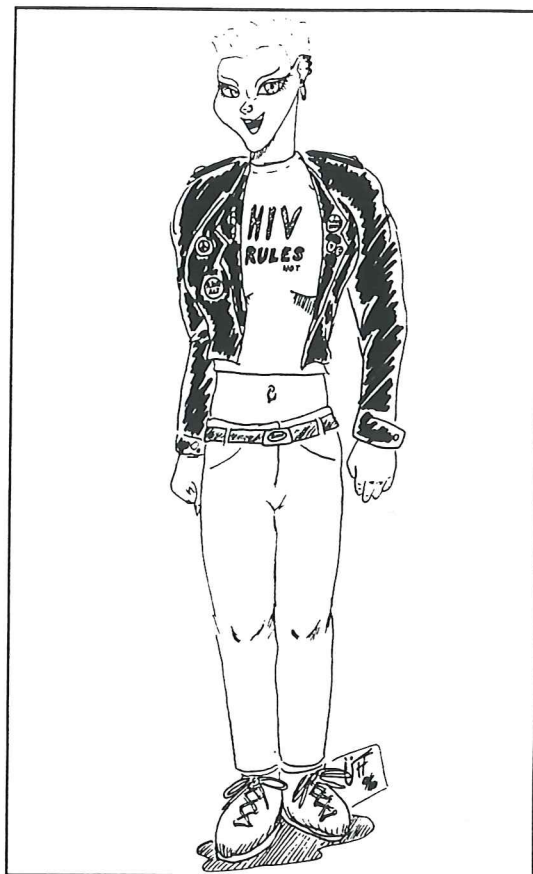
Stjæle 35%

Udspørge folk 45%

Ulovligt fyrværkeri/røgbomber 55%

Vælge tøj (provokerende) 70%

Være flink mod dyr 80%



Våben:

Kniv 50% (1d6 dam)

Spark 70% (1d4 dam, 2d4 hvis det er i skridtet)

Skalle 40% (1d6 dam), kaste 50% (brosten: 1d8 dam, flaske 1d6 dam, sko 1d2 dam)

"Kye" Andreassen
(udtales "Kie")

Citat: "Hong Kong er det økonomiske centrum i Østasien, hvilket skyldes bl.a.bla.bla."

Rolle: den tjekkede pige

Alder: 19

Stjernetegn: Krebs

Hjemby: Gentofte

STR	10	DEX	14
INT	18	CON	9
APP	16	POW	10
SIZ	7	EDU	17

Kye har store, en lille smule skæve, sorte øjne, og et naturligt blankt sort hår. Hendes orientalske træk og smalle læber, tegnet op med en svag makeup, får hende til at fremstå med et slør af østens mystik. Hendes lange ben og smalle hofter er blevet spændstigt formet gennem svømmetræning. Selv syntes hun, at hendes bryster er for små i forhold til de andres, og bruger derfor indlæg i Bh'en.

Hun er opvokset hos en almindelig familie i Gentofte, der adopterede hende som lille (hun kommer fra et børnehjem for forældreløse efter Koreakrigen). Hun afsluttede 10. klasse med topkarakterer og forsatte direkte til HF hvor hun også klarede sig rigtig godt. Hun har været i London i 4 mdr. og arbejdet på en café/bar, og er hurtigt blevet træt af at bo hjemme hos forældrene i lille Danmark - heldigvis nåede hun at se brylluppet mellem Prins Joakim og Prinsesse Alexandra, inden hun skulle til Hong Kong. Det er enormt bekræftende for Kye, der aldrig har haft alvorlige kærester, og måske er lidt usikker med sit udseende - hvilket de andre under ingen omstændigheder må finde ud af!

Kye hed indtil sin 13 års fødselsdag Katrine, men hun syntes det var for ordinært, og har siden kaldt sig Kye (der er hendes koreanske navn) - hun vil selvfølgelig ikke have at de andre finder ud af dette! I virkeligheden er det kun hendes mellemnavn, så i kørekortet var hun desværre nødt til at finde sig at hedde Katrine.

Hun er en meget travl pige, der gennem årene har engageret sig i alt fra skoleråd, til lokalradio arbejde - men der har som sagt aldrig været tid til en kæreste. Hendes drøm er at blive journalist - og vil gøre alt for at komme så langt (hun ved at rejsen til Hong Kong vil gøre hende mere moden, lære hende mere engelsk, og dermed gøre hende bedre kvalificeret som journalist).

Hun ved selv, at hun bliver en god journalist, for der har aldrig været den hemmelighed, hun ikke har gennemskuet. Hun vil vinde Pulitzer-prisen for afsløringer af kriminelle - de værste mennesker af alle. At hendes tidligere veninder siger at hun koncentrerer sig for meget om at finde ud af andres problemer, og forkaster sine egne er bare noget vrøvl - desuden er de jo ikke hendes veninder mere (og helt ærligt: de kunne jo ikke hjælpe hende til at blive journalist - og det er jo det vigtigste i livet).

Kye glæder sig til at komme til Hong Kong, og har under hele flyveturen læst i rejsehåndbøger om Hong Kong. Hun ved godt at det ikke er Korea, hvor hun jo er født, men glæder sig alligevel enormt.

Evner:

Binde Slips 65%

Computer 35%

Køre bil 25%

Danse (pop) 60%

Forføre 50%

Hvide løgne 50%

Journalistik 25%

Liste 45%

Lytte 80%

Ordenssans 75%

Paratviden (Hong Kong) 65%

Retningssans 30%

Se tjekket ud 90%

Sprog (engelsk) 50%

Sprog (fransk) 20%

Svømme (crawl) 50%

Udspørge folk 80%

Vælge tøj (smart) 60%

Være forstående for andres problemer 10%



Våben:

Blyant 60% (1d3 dam)

Lussing 75% (1d2 dam)

Judo kast 50% (1d6 dam)

Charlotte Rybe-Sørensen

Citat: "bare fordi at jeg ser godt ud, behøves jeg altså ikke at være dum!"

Rolle: den blonde sexbombe

Alder: 18

Stjernetegn: Tvilling

Hjemby: Odense

STR	9	DEX	16
INT	7	CON	12
APP	18	POW	8
SIZ	12	EDU	10

Fra tåspidserne på de lange ben, over de velformede hofter og flot rundede baller, den stramme mave, de faste - og helt ægte - bryster, til det hjerteformede ansigt omkranset af en glorie af blondt, langt hår har Charlotte en lækker, sexet og helt aldeles solariebrun krop. Som en næsten påtrængende parfume ånder den af seksuel tiltrækning. Og med hendes sans for matchende øjenskygge til de blå øjne, kindrødt på de bløde kindbens linier og læbestift til de bløde læber, forstår Charlotte at få det bedste ud af den. Hendes tøj er selvsagt en forlængelse af dette, og overlader altid præcist nok til at holde fantasien på kogepunktet for alle hankøn mellem 13 og 93!

Men sådan har det ikke altid været. Hvis man ikke lige vidste det, ville det være umuligt at genkende Charlotte som den kornfede pige på billeder fra hendes folkeskoletid. Ord som fedtklump, uformelig og blæverdukke får ny betydning, når man ser på disse billeder.

Mobbet og kronisk ensom blev Charlotte flyttet fra folkeskolen til en efterskole for svært overvægtige børn. Her tabte hun de første kilo, og følte et enormt selvværd - endelig havde hun kontrol over sin krop. I årene efter gik hendes tid med et eneste formål, at tabe hvert et gram overflødig fedt. Gennem intensiv aerobic træning, svømning og strenge diæter lykkedes det - kilo efter kilo forsvandt stille og roligt. Selvfølgelig gik det galt, og pludselig vejede hun for lidt. Det lykkedes lægen at få hende til at indse problemet, og tage et par kilo på - så var der også fedt nok til at give hende de meget kvindelige former hun nu er stolt af.

Charlotte har egentlig kun set rigtig godt ud de sidste par måneder, men foretrækker at lyve - og i stedet fortælle om hvordan hun altid har set godt ud (desværre afslører billedet i kørekortet hende, for der ligner hun et noget som katten har slæbt med hjem). Hun har nydt sin "nye" krop til det yderste, og har bogstaveligt talt boltret sig i mandlige tilbudere - både for at blive bekræftet, men også i søgen efter "noget", hun ikke helt ved, hvad er.

Hun har ikke haft tid til at få en uddannelse, og drømmer nu om at blive fotomodel, eller bedre endnu filmstjerne! Alle de store film bliver lavet i Hollywood, og derfor har hun reageret på "Unge Piger Søges" annoncen, for at komme til USA -derfra kan der ikke være langt til Californiens filmparadis. Træningsperioden i Hong Kong er heller ikke så slem, for hun har hørt at der bliver lavet mange film i Hong Kong (måske er det hendes helt store chance). Desuden kommer der også en masse rige unge mænd til Hong Kong, bare se på Prinsesse Alexandra - det lykkedes hende at slå klørerne i Prins Joakim (heldigvis er Kronprins Frederik stadig ledig, så der er noget at drømme om).

Evner:

Aerobic 75%

Danse (kropsnært) 60%

Forføre 95%

Kostplaner 65%

Køre bil 40%

Liste 50%

Lytte 15%

Makeup 55%

Se sexet ud 85%

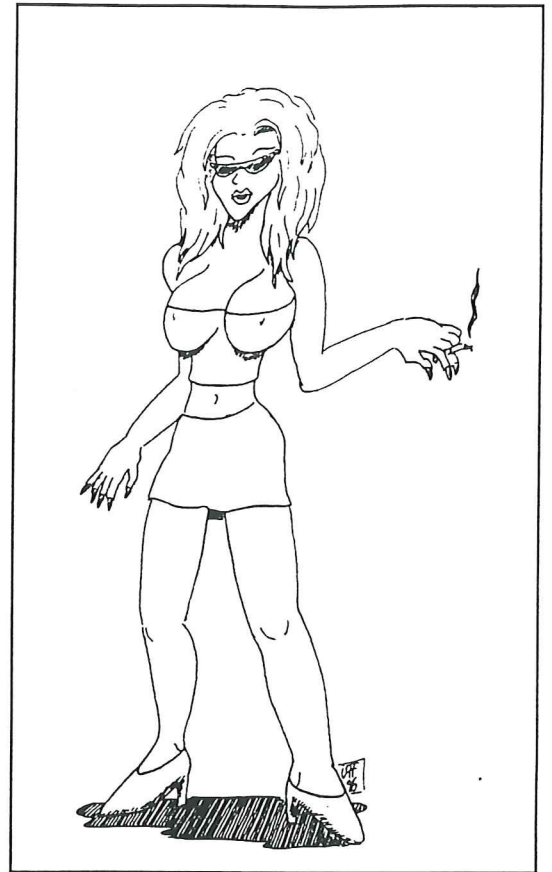
Sex (engangsknald) 40%

Skuespil 00%

Sprog (engelsk) 15%

Vælge tøj (seksuelt udfordrende) 80%

Økonomisk uansvarlig 85%



Våben:

Rive i håret 20% (1d4 dam.)

Kradse med negle 70% (1d2 dam)

Bide 55% (1d2 dam, 1d4 i øreflippen, og næsten dødeligt, hvis det er helt intimt)

Tina Christiansen

Citat: "skønhed kommer indefra, og er resultatet af en smuk sjæl"

Rolle: den drømmende pige

Alder: 18

Stjernetegn: Stenbuk

Hjemby: Viborg

STR	12	DEX	15
INT	14	CON	13
APP	15	POW	16
SIZ	10	EDU	11

Tina er en flot brunette, der med sit let fregnede ansigt og varme smil, udstråler en naturlig og sprudlende charme. Hendes blå øjne er indbydende som svenske skovsøer på en varm sommer dag, og hendes diskrete briller giver hende et skær af kreativ ophøjethed. Hendes løse sommerkjoler fremviser hendes sarte teint, og den flotte kropsløse buer om et særligt raffinement, fremstår hendes halskæde med det enkelte, men ganske store stykke rav.

Bag det perfekte ansigt, og de meget hvide tænder, gemmer en bøjle sig. Tina hader sin bøjle, der heldigvis sidder på indersiden af hendes tænder, hvor den ikke kan ses - men alligevel forhindrer hende i at spise karameller og andet godt, der kan sætte sig fast. Det stille liv i oplandet til Viborg har inspireret hende til at udfolde sig som tegner, digter og senest novelleforfatterinde. Inspirationen kommer nemt til Tina, der bare behøver ganske få følelsesmæssige impulser for at frembringe sine værker - de mest markante er hendes digte, der er noget bedre end det sædvanlige "hjerter-smerte" ungpige pjat. Og selvom de fleste står i hendes dagbog, og hun hader når andre hører dem, og syntes de er gode, er hun meget stolt af dem - men de er private, og ikke et udstillingsvindue til hendes sjæl.

Når Tina bliver inspireret, forsvinder hendes opmærksomhed helt fra denne verden. Hun retter blikket indad, og bliver irriteret, hvis folk kalder hende fraværende. Digtene er jo netop et udtryk for nærvær.

Hendes store drøm har siden 7. klasse været at blive kunstner, og hun har efter folkeskolen stræbt efter dette mål - bl.a. med efterskole- og højskoleophold i selskab med kunstvenlige vejledere. Hendes egentlige speciale er akvareller, gerne med elementer fra mytologiens verden, hvor der er en uudtømmelig rigdom af symboler og smukke fortællinger. Hendes bedste værker er illustrationer til eventyrlige digte - af og til hende egne.

Symbolerne fortolker verden og fortæller om livets vilkår. Tina bruger tit symbolerne og fortællingerne til at forstå verden. En forståelse hun ikke forstår, andre kan leve uden.

Tina lader sig inspirere af kærlighedens op- og nedture, og har haft flere flygtige forhold til jævnaldrende drenge, der alle har været med til at bringe hende videre med sine akvareller. Erfaren som hun er, har hun aldrig mistet sit uskyldige skær, og trods sin ganske modne udstråling, alligevel piget nok til stadig at foretrække trusser med sommerfugle og tøjbamser på.

Hun reagerede på "Unge Piger Søger" annoncen, da hun gerne ville ud og opleve verden, inden hun søger optagelse på en formel kunstneruddannelse. Alligevel har hun under flyveturen fortrudt det hele lidt, men nægter at lade sig knække af lidt hjemve til lille Danmark - heldigvis er det lykkedes hende at finde trøst i at tænke på Prins Joakim, der kom hjem fra Hong Kong med sin udkårte, Prinsesse Alexandra.

Evner:

Dagdrømme (eventyr) 50%

Danse 30%

Forføre 30%

Følelsesudbrud 90%

Græde i smug 45%

Liste 50%

Lytte 15%

Male (akvarel) 70%

Se uskyldig ud 75%

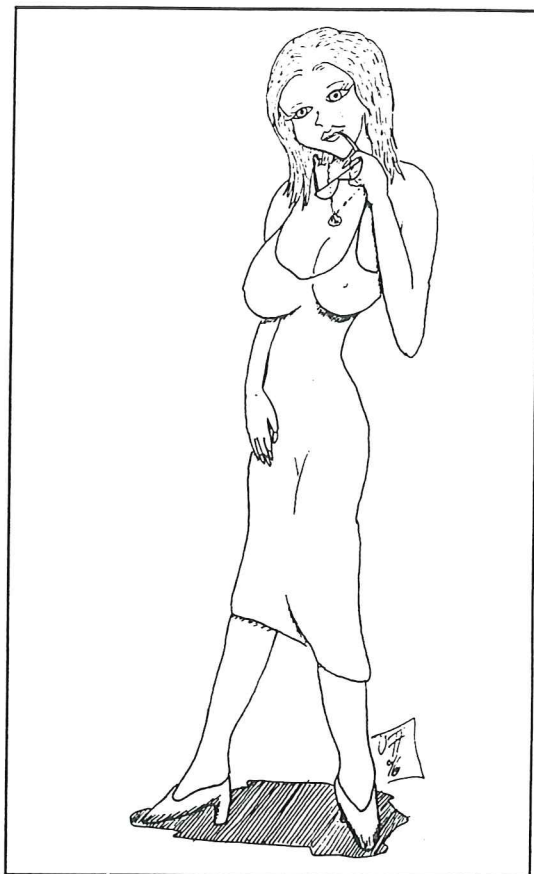
Skrive digte (melankolske) 45%

Sprog (engelsk) 65%

Svømme 25%

Vælge tøj (piget, men flot) 50%

Økonomisk uansvarlig 55%



Våben:

Spark 50% (1d4 dam)

Farveblyant 50% (1d3 dam)

Lussing 85% (1d2 dam)

Tinas Dagbog(uddrag)

Kære dagbog, 7. oktober
Hvorfor skal det være så svært. Nej, nu ved jeg, hvordan jeg skal beskrive hvad jeg føler.

Kærlighed bider
Kærlighed bløder
Det tvinger mig i knæ

Kærlighed lever
Kærlighed dør
Det er ingen overraskelse

Kærlighed lever
Kærlighed bløder
Det er hvad jeg behøver

Hvad jeg behøver er Jost. Jeg behøver hans stærke arme om mig, til at beskytte mig, hans smukke ansigt mod mit, til at blinde mig.

Kære dagbog, 14. oktober
Jeg tror ikke nogen
føler for dig
som jeg gør

Alle vejene, der fører derhen, er snoede
Og alle lysene, der viser vej, blinder
Der er mange ting jeg gerne ville sige til dig
Men jeg ved ikke hvordan

For måske
Bliver du den, der redder mig?
For trods alt
Er du min vidundervæg.

Thomas, bliver du den, der redder mig? Thomas, det smukkeste navn, jeg er nødt til at sige det igen og igen, Thomas, Thomas, Thomas...

Kære dagbog, 21. oktober
Øv, øv, øv, ingen forstår mig. Ingen kan høre hvad jeg siger, se hvad jeg ser, føle hvad jeg føler. Jeg sidder i en glasboble og forsøger, at få folk udenfor til at forstå mig. Det er kun dig, kære dagbog, der forstår mig. Det her digt har formet sig inden i mit hoved hele dagen, nærmest antaget et eget liv.

Her er en tanke for enhver
Som forsøger at forstå, hvad han har i sine hænder
Han går langs med kærlighedens og livets åbne vej
Overlever hvis han kan.

Bundet af vægten af alle de ord hun forsøgte at sige

Bundet til alle de steder hun aldrig ønskede at være
Bundet af vægten af alle de ord hun forsøgte at sige
Ansigt med ansigt til solen kaster hun ingen skygge.

Da de tog hendes sjæl, stjal de hendes stolthed
Ansigt med ansigt til solen kastede hun ingen skygge.

Jeg kan snart ikke holde ud at være her længere. Intet fungerer, mit liv er noget rod. Thomas, mig selv, alt er noget lort...

Kære dagbog, 28. oktober
Jeg må skynde mig at skrive det her ned, jeg blev lige inspireret:

Der er en ild mellem os,
Så hvor er din Gud?,
Jeg kan ikke komme ud af karruselen,
Jeg kan ikke komme ud af karruselen,
Jeg kan ikke komme ud af karruselen,
Jeg kan ikke komme væk fra denne verden.

Rummand,
Jeg har altid villet have dig til at rejse
Ud i rummet, mand.

Sådan har jeg det lige nu. Jeg kan ikke komme væk fra dagligdagen, alt er det samme. Jeg vil væk, se nye horisonter, se solen gå ned et andet sted. Forstår du det? Jeg vil væk fra Morten...

Kære dagbog, 1. november
Kære dagbog, jeg har endelig fundet løsningen! Jeg tager til Hong Kong! Jeg så en annonce idag, det lyder helt vildt fedt. Jeg skal til samme by som den kommende prinsesse kommer fra. Måske møder jeg også en prins...

Kære dagbog, 15. november
Uhh, hvor jeg glæder mig. Om 4 dage sidder jeg i Hong Kong. Alexs by. Men alligevel er det også lidt mærkeligt at forlade det hele. Jeg kommer til at savne det hele, de små dagligdags ting, de...nej, jeg kan ikke udtrykke det i ord.

Når Tordenen kalder på dig
Fra en bjergtop
Er det tid at sprede dine vinger og flyve

Når Tordenen kalder på dig
Fra den lilla sol
Til stedet hvor heste løber

Heldigvis tager jeg da dig med, kære dagbog...

Julie Henriksen

Citat: "når jeg spiller på min violin, følger jeg mig helt tryk og sikker..."

Rolle: den musikalske pige

Alder: 17

Stjernetegn: Løve

Hjemby: Århus

STR	11	DEX	14
INT	15	CON	9
APP	14	POW	12
SIZ	11	EDU	14

Julie er en flot pige med glat nøddebrunt hår, der står i en flot kontrast til hendes nærmest grå øjne. En diskret makeup og lidt kindrød, får hendes naturligt blege teint til at fremstå med ynde. Hun er ikke meget slank, men på ingen måde kraftig - og i en stram trøje og en let nederdel kommer hendes krop til sin fulde ret. Det er kun når hun drømmer sig væk med violinspillet, at hun taber lidt af den voksne facade - ellers ligner hun en pige, der er noget ældre.

Det er i det hele taget vigtigt for Julie at virke både ældre og mere erfaren end hun er - og selvom hun har lovet at ringe hjem, hvis der opstår problemer, vil hun ikke gøre det. Dette er første gang, hun er på egne ben, og hun skal nok klare alle problemerne.

Efter folkeskolens 9. klasse startede hun på et gymnasium, kendt for sine musikalske traditioner, og spillede fast i gymnasiets stryger ensemble. Musikken fyldte en del i hverdagen, og det blev ikke til mere end en middelmådig studentereksamen. Alt gik efter planen, indtil afslaget om optagelse på musikonservatoriet kom, og alle drømmene blev knust. Julies forældre fik idéen om en trøste rejse til USA, som de nok skulle betale, og forberedelserne blev gjort. Alt var gråt og trist i Julies liv, indtil den dag hvor Prins Joakim blev gift med Prinsesse Alexandra - det tændte et nyt lys. Julie drømte om at komme til Hong Kong, og der finde arbejde - og måske en dag møde prinsen på den hvide hingst.

Hendes forældre var skuffede over at hun ikke valgte USA - og en del foruroligede over at Julie blev ved med at snakke om "Unge Piger Søges" annoncen. Men hun er jo deres øjsten, så selvfølgelig skulle det være som hun ville, og egentlig var hendes far lidt stolt over, at hans lille pige var blevet voksen (næsten).

Julie har i sin rejse bagage et dusin rejsechecks på hver £100 - en gave fra hendes forældre, der syntes det var synd at de penge de havde foræret hende til USA rejsen, ikke kom hende til gode. Julie har svoret ikke at bruge dem, for hun vil klare sig selv - men hvem ved ?

Evner:

Blive bange 55%

Dagdrømme (violinspil) 80%

Danse (vals) 30%

Græde i smug 45%

Liste 30%

Lytte 55%

Læse noder 80%

Makeup 50%

Ordenssans 45%

Se bedårende ud 80%

Sprog (engelsk) 55%

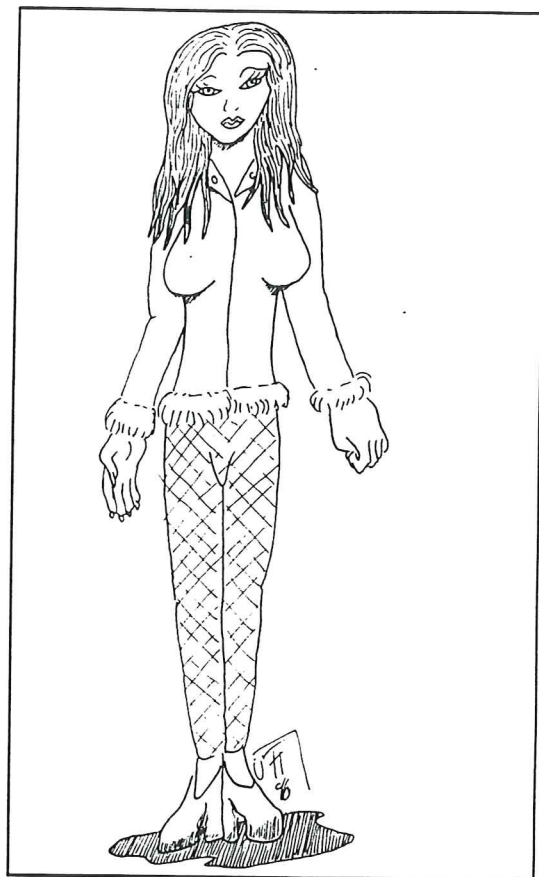
Sprog (fransk) 20%

Stædig 50%

Vælge tøj (pænt) 50%

Være bekymret 90%

Økonomisk ansvarlig 55%



Våben:

Rive i håret 50% (1d4 dam)

Kaste 70% (nodehæfte 1d2 dam)

Nive 70% (spec. - får ofret til at græde og trygle om nåde).