

Rolllespilsweekend i Tranås



FREDERIK JENSEN

Rollespilsweekend i Tranås

Et rollespil for en spilleleder og 4-6 spillere

Stikord: Komædie, mysterie, rollespil

Tekst og billeder:

Frederik Jensen (enkelte billeder er stjålet fra nettet)

Spilmeknikken for at gå på eventyr er inspireret af Tales From the Loop

Tak til:

Spilledere på Viking Con 42, V:I:S:T:E:S, deltagere på Fredecon gennem årene og Kejser Wilhelm

Frederik Jensen © 2023

Licens: Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0)

Foromtale

Hej alle!

Vil du med på rollespilsweekend i Sverige? Jeg kan låne min onkels hus i Tranås ved Sommen Sø i Småland. Vi kan leje en bil og køre derop sammen, det tager 3 timer. Man kan også tage toget.

Jeg tænker vi spiller noget rollespil og noget brætspil. Men lad magic-kortene blive hjemme denne gang. Vi deles om udgifterne.

Hvem vil med?

/Flemming

Flemming trykkede send. Indlægget på det lille forum for rollespilslogen LEIR (Live Er Ikke Rollespil) fik hurtigt mange likes. De var en broget flok med hver deres vej ind i rollespillet, nogle mere fanatiske end andre.

Der var den legendariske Last Man Standing-kampagne, hvor Markus havde min-maxed en psychic warlord og brugte tre timer på at rulle skade. Og dengang Gonzo lavede en DM-skærm af tomme ølflasker. Og bagefter kastede op i håndvasken så Johnny måtte bestille en blikkenslager om mandagen. Gruppen blev lidt mere voksen da Anja og Sara kom med. Anja blev hængende da Sara og Johnny slog op. Luke har endda et rigtigt job.

En mystisk stjerne viser sig på himlen.

Et sted i de smålandske skove samles en gruppe kultister for at udføre et ritual.

NASA opsender et fartøj der skal ændre banen på komet THX-1138 inden den kolliderer med jorden.

“Nu har du vel for fanden ikke skrevet endnu et portal-scenarie Flemming?” råbte Johnny fra bagsædet da de kørte gennem betalingsanlægget på Lernacken.

Kan denne brogede skare aflure fortidens hemmeligheder der gemmer sig i mørke skove og dybe søer tids nok til at redde menneskeheden fra total udslettelse?

Rollespilsweekend i Tranås er et komediemysterie med kærlige shoutouts til fortiden. Karakterspillet driver mysterieløsningen fremad så spillet afsluttes tidsnok til at Anja kan nå hjem og aflevere sin opgave til tiden.

Indhold

Kære spilleleder	5
Oversigt over scenarieteksten	6
Mysteriet	7
Spilpersoner	11
Kære spiller	12
Bipersoner	25
Spilmekanik	29
Forløb	39
Spor	48

Kære spilleleder

Tak for at kaste dig ud i at køre Rollespilsweekend i Tranås!

Scenariet er først og fremmest en komedie der med et kærligt glimt i øjet gør grin med os selv: Vi skaber et fællesskab omkring rollespillet hvor vi flygter fra hverdagens trummerum, men samtidigt klæder vi os på til den dag rumvæsnerne lander og inviterer os ud i universet.

Det er også et klassisk efterforskningsscenarie, hvor relationen til en fjern slægtning drager spillerne ind i begivenheder, der afslører kosmiske trusler mod menneskeheden, som afværges i sidste øjeblik ved at mobilisere spidskompetencer såsom opslag på Wikipedia og en tur i IKEA inden lukketid.

Din opgave er at:

- Skabe et rum hvor at spillerne kan spille komedie med og mod hinanden.
- Beskrive den verden som spillerne udforsker og gradvist lade spillerne opdage mysteriet.
- Spille bipersoner og formidle og fortolke regler.
- Sikre at alle har det sjovt. Inklusiv dig selv.
- Holde øje med tiden så I når frem til slutningen inden I bliver trætte.

Det er en god ide at læse hele scenariet inden I skal spille og bruge lidt tid på at forstå hvordan det er skruet sammen. Især skal du have styr på spilmekanikken så du kan forklare den for spillerne.

Du skal bruge 4, 5 eller 6 spillere. Fordel de 6 spilpersoner mellem jer. Hvis I er færre end 6 spillere, kan du spille nogle af spilpersonerne eller I kan deles om at spille dem. Spilpersonerne har hemmeligheder, men ikke nogle som ikke kan deles mellem spillerne.

Sørg for at I har adgang til en god stak sekssides terninger, mindst 10. Tag også en saks med så du kan klippe spor ud og give dem til spillerne undervejs. Det er et bordrollespil og involvering af live-elementer (såsom en DM-skærm af tomme ølflasker) må ske på eget ansvar. Tag også en d20 med til Markus.

Jeg er sikker på I får det skide skægt!

Oversigt over scenarieteksten

Mysteriet beskriver aktørerne i mysteriet, hvad der er sket forud for spillets start og hvad der i hovedtræk kan ske i undervejs.

Spilpersoner beskriver hver af de seks spilpersoner. En side beskriver personen med ord og en side beskriver personen med tal.

Bipersoner beskriver personer som spilpersonerne kan møde i weekendens løb. De vigtigste og sjoveste at få i spil er Onkel Jonas (som ikke er taget til Thailand), Sara (ekskæresten som er i Tranås for at redde verden), og Eatee (en efterladt atlantid).

Spilmekanik indeholder regler for tre ting: Hvordan man kan finde spor ved at spille sin karakter. Hvordan man kan komme galt afsted når man går på eventyr. Og hvornår det er tid at afslutte historien.

Forløb giver en kronologisk oversigt over weekendens forløb og en beskrivelse af steder, spilpersonerne kan besøge. Scenariet er bygget op som en klassisk udforskningskasse med en fastlagt opstart fredag med ankomst til huset i Tranås og et afsluttende klimaks og afrunding lørdag aften hvor spillerne kan redde verden ved at rulle terninger. Ind i mellem kommer et efterforskningsforløb, hvor spillerne gradvist erfarer hvad situationen er.

Spor indeholder tekster med spor til mysteriets opklaring som du som spilleleder skal klippe ud og give til spillerne undervejs.

Bedste hold. På Viking Con 42 kåres bedste hold. Til det anvendes en bedømmelsesseddel som spilledere fylder ud sammen med spillerne ved spillets afslutning.

Mysteriet

Forhistorien

Mysteriet begynder med en komet der i virkeligheden er et rumskib opsendt fra Atlantis under den sidste istid. Der er også en religiøs sekt, to klimaaktivister, en sær onkel og en gruppe rollespillere fra København.

Kometen/rumskibet

Olof Rudbeck den ældre havde ret: Atlantis lå i Sverige.

Atlantiderne opfandt avanceret teknologi som desværre havde den bivirkning at planeten jorden blev koldere og koldere. Da en global istid blev konsekvensen, byggede de et rumskib i det område, der nu er Sommen Sø i Småland. Noget gik galt under opsendelsen og rumskibet blev fanget i en eksotisk bane omkring solen. Alle ombord er enten i kryosøvn eller døde.

NASA har opdaget at komet THX-1138 er på kollisionskurs med jorden. Der er 3.14% chance for at den indfanges i jordens tyngdefelt og crasher et eller andet sted på kloden med katastrofale konsekvenser. De har derfor opsendt en rumsonde som skal detonere et atomspræghoved og skubbe kometen ud af sin bane.

I virkeligheden er kometen THX-1138 rumskibet med de sidste overlevende fra Atlantis.

Sekten i Tranås og klimaaktivisterne

Sekten i Tranås er efterkommere/tilbedere af den sidste overlevende, der strandede på planeten jorden. Lige siden "The Final Countdown" har de prøvet at komme i kontakt med rumskibet. De messer "EEEE TEEE FHÅGN HÅMMM". Kulten vil samles op af rumskibet og flyve med til Alpha Centauri (som den oprindelige plan var).

En gruppe klimaaktivister vil redde verden fra den globale opvarmning ved at stjæle atlantidernes teknologi og køle jorden ned. Det er noget uklart hvordan de har fundet ud af det. Klimaaktivisterne vil at rumskibet skal lande og at maskinen kan gives til menneskeheden og redde planeten jorden. De har infiltreret kulten.

Onkel Jonas

Flemmings onkel Jonas har for et år siden fundet et eksemplar af Olof Rudbecks værk om Atlantis og er efter længere studier nu

overbevist om at Olof Rudbeck havde ret og at Atlantis lå i det der nu er Sommen Sø.

Han er derfor ikke taget på ferie i Thailand som planlagt men har på egen hånd udforsket i området. Han har fundet en indgang til Atlantis nær det gamle sanatorium. Der har han forsøgt at kommunikere med rumskibet men ligger nu fanget i en kryosøvnkabine.

Rollespillerne

En gruppe rollespillere fra København har lånt et gammelt hus i Tranås af en onkel. De tager på rollespilsweekend for at flygte fra hverdagens pligter. Anja skal skrive opgave til på mandag. Gonzo og Johnny er på vej til at droppe ud af studiet. Flemming er hemmeligt forelsket i Anja. Luke har taget sin stjernekkert med. Markus vil bare gerne spille spil med sine venner (og helst vinde).

Lidet vidste de at menneskehedens fremtid ligger i deres hænder.

Hvis spillerne ikke gør noget

NASA skubber kometen ud af sin bane så den ikke udsletter jorden. Det lykkes ikke kulden i Tranås at vække atlantiderne. Klimaaktivisterne får ikke fat i atlantidernes teknologi.

Spillerne spiller rollespil i den mørke skov og vender tilbage til hverdagens udfordringer uforløste mandag morgen.

Onkel Jonas er sporløst forsvundet. Mange år senere deltager Flemming i et tv-program hvor han rejser rundt i Thailand leder efter ham der uden held.

Jorden går under i global opvarmning om et par generationer.

Hvad spillerne kan gøre

Spillerne kan udforske onklens hus og finde arbejdsrummet under huset. Her kan de finde Olof Rudbecks værk om Atlantis. Og onklens noter om spor efter Atlantis i området omkring Sommen Sø.

De kan snakke med eller udspionere de lokale og finde ud af at der sker noget stort i menighedshuset ved siden af onklens hus lige straks. Sekten har ventet på kometen i 1000 år og prøver lørdag aften at kontakte den for at blive samlet op. De kender koden, der kan vække besætningen på rumskibet men de kan ikke selv bygge en maskine, der kan kommunikere med rumskibet.

Spillerne kan kigge på stjerner og følge NASAs forsøg på at skubbe til kometens bane. Hvis det altså ikke bliver overskyet.

De kan møde Johnnys ekskæreste Sara i Coop sammen med en langhåret svensker. Sara er klimaaktivist og har infiltreret

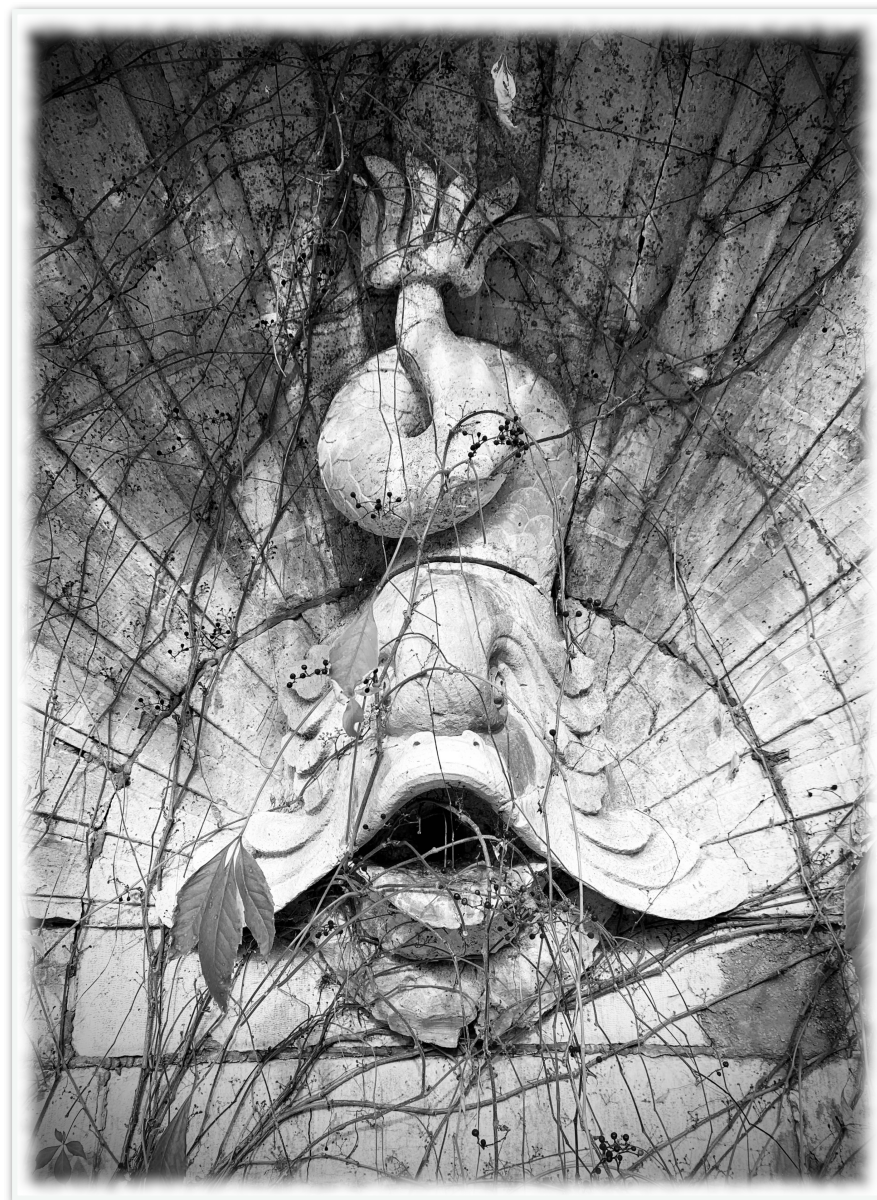
sekten i Tranås. Hvis de kan overbevise hende om at de faktisk ikke bare spiller rollespil men også gerne vil redde verden, fortæller hun måske lidt mere og lader dem måske endda hjælpe til. Sådan noget som at hente ting i IKEA og stå på vagt.

Gennem Flemmings research til weekendens scenarie kan de finde sanatoriet og indgangen til det underjordiske rum hvor Jonas er fanget i en kryosøvnkabine.

De kan lære at Anjas medaljon er fra Atlantis og at den kan bruges til at aktivere atlantidernes teknologi.

Luke kan bygge en maskine, der ved hjælp af Gonzos laserpind, Lukes stjerneikkert og Anjas medaljon og en ting som Johnny kan finde i IKEA kan kommunikere med rumskibet.

Med maskinen kan en eller flere af spillpersonerne bytte plads med en atlantid og styre rumskibet så det undgår NASAs atombombe og lander sikkert i Sommen Sø. Dem der vil med kan komme med til Alpha Centauri og dem der vil blive på jorden kan lære atlantidernes teknologi og med den nedkøle jorden og dermed afværge klimakatastrofen.





Spilpersoner

Fordel de 6 spilpersoner mellem jer. Hvis I er færre end 6 spillere kan I deles om at spille dem. Spilpersonerne har hemmeligheder, men ikke nogle som ikke kan deles mellem spillerne.

Johnny læser nationaløkonomi og arbejder i et biludlejningsfirma.

Gonzo læser datalogi men hænger mest ud med vennerne.

Markus læser matematik og spiller en del magic.

Johnny, Gonzo og Markus kender hinanden tilbage fra folkeskolen.

Anja læser astrofysik og har farvet sit hår lilla.

Luke er ingeniør og er flyttet til København for nylig.

Flemming læser fysik og har en onkel der bor i Sverige.

Luke og Flemming er fætre. Anja og Flemming kender Gonzo og Markus fra universitetet. Tilsammen spiller de rollespil i logen **LEIR** (Live Er Ikke Rollespil). Og nu skal de på rollespilsweekend i Tranås.



Kære spiller

Tak for at kaste dig ud i at spille "Rollespilsweekend i Tranås"!

Scenariet er først og fremmest en komedie der med et kærligt glimt i øjet gør grin med os selv. Det er også et klassisk efterforskningsscenarie, hvor relationen til en fjern slægtning drager jer ind i begivenheder, der afslører kosmiske trusler mod menneskeheden, som afværges i sidste øjeblik ved opslag på Wikipedia og en tur i IKEA inden lukketid.

Din opgave er at:

- Elske din spilperson i medgang og modgang.
- Spille komedie med og mod de andre spillere.
- Udforske mysteriet og redde verden – sammen.
- Sikre at alle har det sjovt. Inklusiv dig selv.

Fordel de 6 spilpersoner mellem jer. Hvis I er færre end 6 spillere kan I deles om at spille dem. Spilpersonerne har hemmeligheder, men ikke nogle som ikke kan deles mellem spillerne.

Johnny læser nationaløkonomi og arbejder i et biludlejningsfirma.

Gonzo læser datalogi men hænger mest ud med vennerne.

Markus læser matematik og spiller en del magic.

Johnny, Gonzo og Markus kender hinanden tilbage fra folkeskolen.

Anja læser astrofysik og har farvet sit hår lilla.

Luke er ingeniør og er flyttet til København for nylig.

Flemming læser fysik og har en onkel der bor i Sverige.

Luke og Flemming er fætre. Anja og Flemming kender Gonzo og Markus fra universitetet. Tilsammen spiller I rollespil i logen **LEIR** (Live Er Ikke Rollespil). Og nu skal I på rollespilsweekend i Tranås.

Scenariet benytter spilmekanik som spilleleder vil hjælpe jer med. Den kommer i spil når du går på eventyr og når du forfølger dit **personlige mål**. Du kan aldrig opnå dit personlige mål men du giver aldrig op. Spilpersonerne kan ikke dø undervejs men verden kan gå under til sidst.

Jeg er sikker på I får det skide skægt!

Johnny

Slank, velklædt og med en kraftig aftershave. Læser national-økonomi og arbejder i et biludlejningsfirma.

Du hedder egentligt Jonathan. Du fårking hader det navn. Du er opkaldt efter ham der fra Brødrene Løvehjerte, din mor var helt vild med Astrid Lindgren da du og dine søskende var små.

Du var kærester med **Sara** rigtig længe. Egentlig datede hun **Markus**, men det var ligesom at Sara og dig connectede bedre. I tog på ferie til Kreta sammen. Gik i IKEA. Og gjorde sådan rigtig voksne ting sammen. En gang aflyste du endda en rollespilsaften med logen for at være sammen med Sara. Det var ikke så sjovt da hun slog op.

Du begyndte egentlig på nationaløkonomi men kommer der ikke så meget længere. Du er ikke rigtig droppet ud af studiet endnu og har ikke sagt noget til de andre endnu. Men det er længe siden du sidst var forbi fakultetet. I stedet arbejder du 40 timer om ugen i et biludlejningsfirma. Først med at klargøre biler til udlejning. Nu laver du også vagtplaner og oplærer nye. Du kan rigtig godt lide det ansvar du får. Og at du tjener penge.

Du har investeret i en andelslejlighed som er ved at blive bygget ude på Amager. Den er godt nok lidt dyr. Du har hentet et

katalog i IKEA og er ved at planlægge hvilke møbler du skal købe og hvordan du skal indrette den.

Du har kendt **Gonzo** og Markus siden folkeskolen. Gonzo hedder egentlig Per og er aldrig vokset fra at drikke øl og grine fjollet af sjofle vittigheder. Markus er den mest intelligente person, du har mødt. Men han er også meget umoden. **Flemming** er den mest almindelige af jer, det er ham der arrangerer ting. Men nogen gange kan han altså blive lidt for meget. Du kan ikke forstå hvorfor **Anja** har farvet sit hår blå.

Du har det fedt med at spille spil med logen. Men synes måske også at de skulle blive lidt mere voksne. Du kunne for eksempel godt tænke dig at I nu her på turen kunne lave sådan nogle helt almindelige ting sammen. Som at gå en tur i skoven, bade i søen og sidde i saunaen bagefter. Sådan nogle helt normale ting som voksne mennesker gør, når de tager væk fra storbyen et par dage.

Du drømmer om at få en helt almindelig kæreste og leve et helt almindeligt liv med parmiddage, quizspil og charterferier. Ligesom dengang du var sammen med Sara.

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 5

SNIGE, liste og gemme sig

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte 1

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere 1

HÅND 3

BYGGE og betjene maskiner 1

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik 1

HJERTE 4

KENDE nogen der kan hjælpe 1

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen 1

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre 3

HOVED 3

FINDE spor og skjulte ting

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener 1

Personligt mål

Tænde op i saunaen.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Gonzo

Langt krøllet hår. Læser datalogi på KU.

Gonzo er selvfølgelig ikke dit rigtige navn, du hedder rigtigt Per. Det er kun dine forældre, der kalder dig det.

Du kan godt lide at hænge ud med vennerne. Det passer dig faktisk ret godt at spille en hel masse rollespil og computerspil og brætspil.

Du læste meget fantasy da du var yngre. Ringenes Herre, Wheel of Time, Ursula Le Guin. Du læste hver dag. Det var meget bedre end at lave lektier. Og tage opvasken. Eller køre ud med aviser. Så mødte du **Markus** og **Johnny**. Og begyndte at spille rollespil. Det er forresten længe siden at du har set Johnny, det bliver sgu dejligt at hænge ud med gutterne igen. **Flemming** mødte I på rusturen. Han var lige flyttet til København og manglede nogen at spille med.

Du har din tirsdagskampagne, den er meget populær. Det er sjældent, du forbereder dig ret meget til når I skal spille, du kan godt lide at improvisere. Hvis der ikke dukker så mange op, kan I jo altid knappe en øl op i stedet.

Luke kender du fra din klan. Han joinede som en af de første og var ret god til at rekruttere flere og smide dem ud, der ikke opførte sig ordentligt. Du troede først at Luke var hans handle,

men han hedder faktisk Luke. Og så er han Flemmings fætter. Så da han for nylig flyttede til København, skulle han selvfølgelig med i logen.

Det er forresten dig, der har fundet på navnet. **LEIR**. Live Er Ikke Rollespil. Du har prøvet det der med at rende rundt ude i en skov med papsværd. Det er bare lissom ikke det samme som at rulle en d20.

Du har en ret god humoristisk sans og elsker at fortælle vittigheder. Og så kan du ræbe Imperial March på kommando. Du har **en grøn laserpind** med. Den er herresjov at lyse folk i ansigtet med.

Age of Atlantis. Det så helt vildt godt ud da du stod med det i butikken. Da du så kom hjem kunne du godt se at det ikke havde fået så gode anmeldelser på Boardgamegeek. Men du har taget det med og I skal nok få det spillet! Du skal bare lige læse reglerne først.

Du har ikke været på universitet siden sommerferien.

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 4

SNIGE, liste og gemme sig 3

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere

HÅND 3

BYGGE og betjene maskiner

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik 1

HJERTE 4

KENDE nogen der kan hjælpe

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen 3

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre

HOVED 4

FINDE spor og skjulte ting

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener 3

Personligt mål

Lære reglerne til Age of Atlantis.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Markus

Bredskuldret med modesmarte briller og krøllet t-shirt. Læser matematik på Københavns Universitet.

Du har altid været god til matematik. Du tænker hurtigt og en gang i mellem er du overrasket over at andre ikke er lige så hurtige som dig. Du kan lide at spille spil og når du spiller spil, vinder du som regel. Nogle gange hjælper du også de andre med hvordan de skal spille. Men hvis de vil dumme sig, så lader du dem dumme sig.

Du er nok det der hedder en power gamer. En gang min-maxed du en psychic warlord og rullede 360 d6 i skade plus 40 d4. Og så glemte du endda at regne en surprisebonus ind. Det ærgrer du dig stadig lidt over. På den anden siden var det måske lidt uklart om bonussen for hated enemy stackede med din racial bonus mod kentaureer når det nu var en undead kentaur.

Du kender **Johnny** og **Gonzo** helt fra I gik i folkeskole sammen. Johnny hedder egentlig Jonathan og Gonzo hedder egentligt Per. Johnny ser du ikke så tit længere, han kommer ikke så ofte til jeres brædspilsaftener og han er ikke med i Gonzos kampagne. **Flemming** er ret fin, du kan godt lide at han arrangerer så mange spil. Han gider dog ikke spille magic så det spiller I uden ham hver torsdag.

Du læser matematik på universitetet og underviser også et hold. Derfra kender du **Sara** og **Anja**. Du var kæreste med Sara en måned inden hun slog op og blev kæreste med Johnny i stedet. God sex. Anja er faktisk ret dygtig til matematik og god til at huske regler. Af en eller anden grund farver hun sit hår lilla og får lavet piercinger.

Du har en **d20** som aldrig har rullet 1. Det er helt vildt. En gang rullede du 200 gange i streg og fik et gennemsnit på 13,7. Den terning har du selvfølgelig med.

Din yndlingsversion af D&D er 3.5. Pathfinder er også OK. Psyonics er lidt broken men hey. Det er jo samme regler for alle, du kan ikke gøre for at andre ikke gider sætte sig ind i reglerne. Alle de senere versioner er kedelige. Du syntes faktisk at Wizards har ødelagt spillet med de seneste ændringer.

Du har taget dine **løbesko** med. Du har tænkt på at du måske skulle se at komme i bedre form. Du kan nok løbe en tur i løbet af weekenden.

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 3

SNIGE, liste og gemme sig

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte 1

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere 1

HÅND 3

BYGGE og betjene maskiner

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik

HJERTE 3

KENDE nogen der kan hjælpe

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen 3

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre

HOVED 6

FINDE spor og skjulte ting 3

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge 1

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener 1

Personligt mål

Løbe en tur.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Anja

Lilla hår og piercinger. Læser astrofysik på Københavns Universitet. Stammer lidt, især når du er nervøs.

Du skal skrive opgave til på mandag. Du skulle nok ikke have sagt ja til at tage med på turen. Men du har taget din **laptop** med så du kan skrive den opgave færdig mens de andre spiller.

Du kom med i rollespilsgruppen på grund af **Sara**. Dig og Sara gik på gymnasiet sammen og startede begge på universitet lige efter gymnasiet. Du kendte godt **Gonzo** og **Flemming** fra forelæsningsne. Men det var Sara, der trak dig med på fredagsbar. Og Sara der lagde an på **Markus**. Og det var derfor I blev inviteret med til at spille rollespil hjemme hos Flemming.

Du blev hooked.

Sara kyssede på Markus på vejen hjem. Og siden var hun sammen med **Johnny** seks måneder. Så skred hun, hun sagde at drengene var alt for kedelige og nørdede og aldrig gjorde nogle *rigtige* ting. Men du blev hængende. Du synes det er ret fedt at spille rollespil. Når først I spiller er du "en af drengene". Det er så dejligt ukompliceret.

Her på det seneste er du opdaget **WARGASM** og streamer dem næsten uafbrudt. Det er Prodigy og Slipknot på samme tid med en solid omgang post-apokalyptisk angst fortalt med

fængende metalriffs. Du er også ret vild med Milkie Ways *scene presence* og er begyndt at kopiere hendes stil.

Du var en gang besat af Djævelen. Sagde din mor. Så hun hentede en præst som lavede en ceremoni og uddrev djævelen. Du husker ikke så meget af detaljerne. Du var ikke så gammel. Men han gav dig en **medaljon** og sagde at du skulle passe lidt bedre på fremover. Noget tid efter kom de fra kommunen. Derefter boede du ikke længere hos din mor.

Du har stadig medaljonen. Den er sådan grågrøn med noget der ligner et spaghettimonster inde i en mangetakket stjerne eller et tandhjul. Du synes den passer godt til din nye stil.

Måske er det fordi at Flemmings fætter **Luke** kommer med at du alligevel ikke syntes du ville aflyse?

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 4

SNIGE, liste og gemme sig 1

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere 3

HÅND 4

BYGGE og betjene maskiner

PROGRAMMERE og betjene computere 1

FORSTÅ maskiner og teknik 3

HJERTE 2

KENDE nogen der kan hjælpe

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre

HOVED 5

FINDE spor og skjulte ting 1

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge 1

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener

Personligt mål

Skrive opgave færdig.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnic	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Luke

Lyshåret med blå øjne. Hvid t-shirt og blå jeans. Uddannet ingeniør. Fra Jylland.

Opkaldt efter gæst-hvem. Din mor var lidt for glad for Star Wars da du blev født. Du er født og opvokset i Jylland og blev færdig med din uddannelse og fik et job i København.

Din fætter **Flemming** flyttede til København sidste år for at læse fysik. Han inviterede dig med til at spille rollespil. Du har været til en spilaften en gang og synes det var meget fedt. Så du sagde ja til at tage med på en weekendtur til Sverige i stedet for at rejse hjem til Jylland.

Du har aldrig været i Sverige før og forstår faktisk ikke så meget svensk.

Du ville gerne have studeret astronomi men fik ikke rigtig lov og blev ingeniør ligesom din far i stedet. Du er meget astronomi-interesseret og du har taget din **stjerneikkert** med. Du håber rigtig meget at det bliver stjerneklart så I kan se når NASAs kometdræber skubber THX-1138 ud af sin bane. De siger at der er 3.14% chance for at den ellers vil kollideres med Jorden.

Du har spillet computerspil med **Gonzo**. Han er clan leader og du er lieutenant. Så ham kender du også. Du hjalp ham med at

smide en masse trolls ud. Nu hvor du har fået et rigtigt job har du ikke så meget tid til at spille computerspil længere.

Du er lidt ældre end de andre og har et rigtigt job så du ved ikke rigtig om du passer ind. Men **Anja** læser astrofysik, det lyder meget spændende.

Du har faktisk aldrig læst Ringenes Herre færdig og synes det er pinligt at spille rollespil uden at have læst den. Du har heller ikke set filmen, for du synes at man skal læse bogen først. Indtil nu har du undgået de værste spoilers. Du er gået lidt død i **De To Tårne** men du har taget bogen med og får måske læst lidt videre på turen. Men det skal være lidt hemmeligt så at de andre ikke spoiler den eller finder ud af at du ikke har læst den.

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 4

SNIGE, liste og gemme sig

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere

HÅND 5

BYGGE og betjene maskiner 3

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik 3

HJERTE 3

KENDE nogen der kan hjælpe

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre

HOVED 3

FINDE spor og skjulte ting

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge 3

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener 1

Personligt mål

Læse De To Tårne færdig.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Flemming

Kartoffelnæse, krøllet hår og daggamle skægstubbe. Læser fysik på Københavns Universitet.

Din onkel **Jonas** bor i Tranås i Småland. Han er lidt speciel, han skriver bøger og sådan noget, det er meget sejt. Og så må du låne hans hus mens han er på ferie i Thailand. Så nu har du inviteret logen på rollespilsweekend. Det er som regel dig, der arrangerer. Heldigvis vil de andre næsten altid med. Og **Johnny** har skaffet en bil med plads til jer allesammen.

Du flyttede til København for at studere fysik. På rusturen mødte du **Markus** og **Gonzo**. De spillede også rollespil. I stiftede logen LEIR (Live Er Ikke Rollespil) hjemme hos dig i din kollegielejlighed.

Du har skrevet et scenarie som I skal spille fredag aften. Det vil sige du er ikke blevet helt færdig. Egentligt havde du en ide til et portalscenarie, men du lovede sidste gang at du ville skrive noget andet. Denne gang bliver det Call of Cthulhu Sverige. Noget med et sanatorium og et monster i en skovsø og en mystisk stjerne. Måske du kan lade de andre lave spilpersoner i aften og så kan I spille scenariet morgen? Så kan du nå at lave det færdigt.

Du har researchet lidt til dit scenarie. Gennemsnits-temperaturen i Sommen Sø er næsten en grad lavere end i andre

søer i Småland. Der ligger et gammelt sanatorium på Romanäs som blev bygget i 1920'erne hvor tuberkulosepatienter fra storbyen kunne lindres med sol og frisk luft. Din onkel er lidt af en samlere. Måske kan du finde lidt flere sjove oplysninger du kan bruge til dit scenarie i nogle af hans bøger.

Du synes **Anja** er ret sød og drømmer inderst inde om at I to kunne være kærester og bo sammen. Det bliver bare så besværligt både at være kærester og at spille rollespil sammen. Se bare hvordan det gik med **Sara**. Det er nok bedre at lade som ingenting.

Luke er din fætter fra Jylland. Han er lidt ældre end dig og har fået et job her i byen så nu er han også flyttet til København. Han er astronomnørde og spiller computerspil så du inviterede ham med i logen. Han har været til et par af logens spilaftener. Det er første gang han er med på en rollespilsweekend.

Du synes godt at folk kunne rydde lidt bedre op efter sig.

Grundegenskaber og færdigheder

KROP 3

SNIGE, liste og gemme sig

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere

HÅND 3

BYGGE og betjene maskiner

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik

HJERTE 5

KENDE nogen der kan hjælpe 1

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen 1

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre 3

HOVED 4

FINDE spor og skjulte ting 1

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge 3

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener 1

Personligt mål

Skrive scenarie færdigt.

Din opgave

- Elsk din spilperson i medgang og modgang.
- Spil komedie med og mod de andre spillere.
- Udforsk mysteriet og red verden – sammen.

Forfølg personligt mål: Rul to sekssides terninger for et tal mellem 11 og 66. Det vil aldrig lykkes. Du opgiver aldrig troen på at du får det gjort.

Gå på eventyr: Rul Grundegenskab + Færdighed terninger og rul mindst en sekser. Fejler du kan du krydse en tilstand og rulle igen.

Tilstand

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Bipersoner

Onklen i Sverige

ONKEL JONAS

Onkel Jonas er Flemmings lidt sære onkel som bor på landet i Sverige i et gammelt hus lidt udenfor Tranås som han købte for et par år siden. Luke har også mødt ham en gang til et sølvbryllup i Jylland. Flemming har besøgt Onkel Jonas før, men det er første gang at logen låner huset mens han er på ferie.

Han er forfatter og foredragsholder og plejer at tage til Thailand om vinteren. Han skriver helst science fiction og eco thrillers, men det er hans eksotiske rejsebøger, der har solgt bedst.

Han har kartoffelnæse og et stort busket skæg og ikke ret meget hår. Han har næsten altid en pelshue på.

Jonas er dybt antireligiøs og har smidt de sære naboer på porten hver gang de er kommet forbi. Han har ikke opdaget at de gemmer en alien i kælderen under menighedshuset.

Til gengæld fandt han et velholdt eksemplar af Olof Rudbecks den ældres værk Atlantica. I fire bind argumenterer den gode Hr Rudbeck omhyggeligt for at Atlantis lå i Sverige. Jonas

har fundet frem til at ikke alene havde Rudbeck ret, men Atlantis lå faktisk i selveste Sommen Sø, lige her uden for hans vinduer.

Han har fundet og købt en Atlantid Kommunikator på nettet, det er sådan en amulet ligesom Anja har. Med den kunne han komme ind gennem porten til Atlantis (som ligger i kælderen under det gamle sanatorium på Romanäs). Det lykkedes ham også at åbne en kryosøvnskabine, men desværre blev han fanget i den. Der ligger han til jorden går under – eller spilpersonerne finder ham.

Klimaaktivisterne

SARA

Ekskæreste og klimaaktivist. Praktisk frisure under den røde scooterhjelm. Rød og sort læderdragt (syntetisk læder selvfølgelig, man er vel dyreven og vegetar, derfor kan man jo godt se ordentlig ud). Var engang den pæne pige, kæreste med Johnny og med i rollespilslogen LEIR. Mødte Greta til en demonstration og blev klimaaktivist. Synes at spilpersonerne er

nogle sløve padder der spilder tiden med at spille rollespil i stedet for at redde verden.

Sara har læst alle Onkel Jonas' bøger og indledte for nogen tid siden en WeChat med Jonas. Smigret af Saras opmærksomhed fortalte Jonas åbent om sin teori omkring at Atlantis lå i Sommen Sø. Gennem sin nye kæreste Andreas, der har været med i sekten siden barnsben, kender Sara til historierne om den mystiske stjerne der vil tage dem til Tusindårsriget.

Sara lagde to og to sammen og gennemskuede at kometen i virkeligheden er et rumskib med overlevende fra Atlantis fra dengang Atlantis blev dækket af en stor iskappe. Og teknologien fra Atlantis kan være nøglen til at stoppe den globale opvarmning.

Det sidste stykke tid har hun og Andreas infiltreret sekten for at kunne stjæle teknologien og redde menneskeheden.

HJERTE/CHARMERE for at få hende til at fortælle (hvorefter hun straks vil fortælle spilpersonerne hvad de skal gøre, hun forventer selvfølgelig ikke at de selv kan redde verden).

ANDREAS

Saras nye kæreste. Svensker med langt hår, ring i øret og spraglet tøj. Han er temmelig meget mere afslappet end Sara, men synes det er cool at Sara har så mange ideer. Han har altid gerne villet prøve det der rollespil, men har aldrig fået lov af sin mor (Frida). Han har købt en spritny elektrisk scooter nede i Tranås som han er

meget omhyggelig med kun oplades med klimavenlig strøm. Han har været på Roskilde hvert år de sidste mange år og efterhånden ret god til dansk. Hans favoritband er WARGASM.

De sære naboer

FRIDA

Sektens leder og selvudnævnt Ærkebiskop af Atland. Bærer en medaljon ligesom Anjas rundt om halsen. Den er desværre løbet tør for batteri og virker ikke. Frida taler med armene og peger med hele hånden når hun dirigerer sekten frem mod Tusindårsriget. Hun er lige så velmenende som Frøken Prysselius når hun mener at vide hvad der er bedst for hendes medmennesker. Der går ikke lang tid før hun prøver at hverde spilpersonerne til at smøre madpakker (smörgåser) og strikke uldsokker. Færdes gerne på en gammel damecykel. Frida er Andreas' mor.

GUSTAV

Havemanden. Slår græs, kløver brænde, blæser løv. Sådan noget med larmende maskiner. Motorsav, brændekløver, løvblæser. Også om lørdagen. Kører på en havetraktor der er lidt for overdimensioneret til onklens halvilde mosplæne. Kraftig vom og

praktisk kasket med øreklapper. Er med i sekten og er en af de mest ihærdige antennebyggere, som sekten har haft. Han har ikke de store meninger om Tusindårsriget men kan lide at hjælpe til. Måske kommer han forbi og spørger om nogen kan hjælpe med at binde/svejse/holde antennen.

MATS

Fiskeren. Kører på udboret knallert med fiskekasser bag på. Står mest og fisker nede ved søen mens han sutter på en snus. Er lidt svær at forstå. Han kan måske tøs op hvis man står tavst og kigger ud over søen ved siden af ham en times tid. Så kan det være han afslører at det egentligt er længe, ham Jonas har været ude ved Sanatoriet. Mats er lidt urolig for at der ikke findes lige så gode fiskepladser i Tusindårsriget.

BIBBI

Kunstneren. En midaldrende kvinde med orange fletninger som bor alene i et stort hus på den anden side af vejen. Hun er mest optaget af at bygge skulpturer af ting hun finder i skoven. Ignorerer i særdeleshed sektens leder Frida. Bibbi er Anjas mor.

ULF

Jægeren. Heldækkende camouflagedragt med orange kasket. Jagtgevær med natsigte, kæmpe jagtdolk og en vaks lille

jagthund. Kører en mørkerød SAAB 9000. Er lidt ked af at han går glip af elgjagten nu hvor Tusindårsriget er på vej.

ANNA

Ældre kone der smiler og er hjælpsom men som ikke helt lever i den samme verden som andre. Kommer gerne med gaver. En kurv med svampe hun har samlet ude i skoven. En tærte, hun har bagt. Billeder af Jesus og en folder om Tusindårsriget.

KLARA

Knallertkører og pizzabud for Ömers Pizza inde i Tranås. Er måske lige lidt for ung til det job? Kører uden hjelm så hendes frisure ikke bliver ødelagt. Klara har bragt mange pizzaer ud til Onkel Jonas, men han har ikke betalt for dem han fik leveret sidste uge.

Atlantider

EATEE

Efterladt atlantid. Ligner lidt Swedish Chef fra Muppet Show. Hvis det lykkes at vække Eatee taler høn også sådan. Har en medaljon ligesom Anjas rundt om halsen (Atlantid Kommunikator).

Da de andre atlantider byggede et rumskib og rejste mod stjernerne for 50 000 år siden glemte de Eatee. Lige siden har høn



forsøgt at kontakte rumskibet (komet THX-1138) for at blive samlet op. Det meste af tiden er rumskibet dog for langt væk og antennen for primitiv til at signalet når frem. Derfor tilbringer Eatee det meste af tiden i kryosøvn i en boks inde i det gamle rødmalede bjælkehus mellem Onkel Jonas' hus og menighedshuset.

Planen er at hans venner i sekten skal vække ham når rumskibet kommer forbi, men nogle gange går de finere detaljer tabt i oversættelsen. Og måske er det ikke helt tilfældigt at lige netop Eatee blev efterladt af de andre?

HOVED/LÆSE for at kommunikere med Eatee. Hvis først han er overbevist om at spilpersonerne ikke er farlige, vil han hjertens gerne snakke, han har trods alt ikke snakket med nogen i 1000 år.

Spilmekanik



Scenariet benytter følgende spilmekanikker:

- Forfølg dit personlige mål og få spor, hvor spillerne belønnes med spor for at spille komedie.
- Gå på eventyr og få knubs, hvor hverdagens helte dekoreres med kosmetiske knubs når de kaster sig ud i virkeligheden.
- En nedtælling, hvor verden sandsynligvis går under hvis spilpersonerne bare sidder og spiller rollespil.

Forfølg dit mål og få spor

Hver spilperson har et personligt mål. Noget helt konkret som de har sat sig for at de skal nå i løbet af weekenden. Det vil aldrig lykkes. De vil dog aldrig opgive troen på at det kan lykkes og vil forsøge igen og igen.

En spiller kan lade sin spilperson forsøge at opfylde sit personlige mål. Når et forsøg mislykkes, belønnes spilleren med et spor.

1. Beskriv hvordan du forbereder aktiviteten.
2. Rul d66 og se på tabellen hvad der denne gang får dig til at opgive at nå dit personlige uopnåelige mål.
3. Spillederen giver dig et spor som du giver til en anden spiller.

Spillet fortsætter umiddelbart med at den anden spillers spilpersonen agerer på sporet. For eksempel ved at fortælle for de andre, hvad han eller hun har set, oplevet, eller fundet.

Tabel: Hvordan det mislykkes

Rul d66. Dvs. rul to sekssides terninger og tæl den ene som tiere og den anden som enere.

11-16

1. Elgen i pejsestuen stirrer på dig.
2. Der går en elg ude i haven.
3. Der er nogen der skyder lige i nærheden. (Ulf)
4. En stor hveps vågner og flyver rundt i rummet.
5. Der er noget der pusler neden under huset.
6. En fugl flyver mod ruden og falder til jorden. Du må hjælpe den.

21-26

1. Du får lyst til en sandwich.
2. Du må lige på tøndens en tur.
3. Du føler dig lidt syg.
4. Du trænger helt vildt til at børste tænder.
5. Du piller dig i næsen og det begynder at bløde helt vildt.
6. Du har lidt hovedpine. Måske er der nogen der har en pille?

31-36

1. Køleskabet trænger til at afrimes.
2. Der er ikke mere toiletpapir.
3. Nogen skal altså tage opvasken.
4. Der er ikke mere varmt vand.
5. Er her ikke lidt koldt? Måske man skulle tænde op i pejsen.
6. Der er ikke mere brænde i brændekurven. Du må hente noget mere.

41-46

1. De andre går i gang med dit favoritspil.
2. Nogen taber et glas på gulvet.
3. Der er ikke mere kaffe. Nogen må køre til Tranås.
4. Du har tabt din telefon.
5. Du kan ikke finde dine nøgler.
6. Du kan ikke finde dine terninger.

51-56

1. Du finder et IKEA-katalog. Måske har de nogle gode tilbud.
2. Du skal lige læse reglerne til det her spil først.
3. Du finder et hæfte med 'rolige historier'
4. Du taber æsken med tændstikker. Nogen af dem triller ned mellem gulvbrædderne.
5. Du er lige ved at falde i søvn og må lave en kop kaffe for at holde dig vågen.
6. Du vågner op og indser at det bare var en drøm.

61-66

1. Strømmen går.
2. Der går ild i noget.
3. Brandalarmen går. Falsk alarm.
4. Et pizzabud ringer på. Hun spørger efter Jonas (Klara).
5. En nabo banker på og fortæller om Jesus (Anna).
6. Nogen går i gang med at blæse løv langs huset (Gustav).

Gå på eventyr og få knubs

Scenariet bruger en spilmekanik inspireret af Tales From the Loop til når spilpersonerne begynder at lege Sherlock Holmes og MacGyver. Mest fordi det er sjovt når ting ikke altid lige lykkes første gang og spilpersonerne får lidt knubs. Spilpersonerne kan ikke dø. Men de kan godt komme galt afsted.

Grundegenskaber og færdigheder

Spilpersonerne har fire grundegenskaber og under hver grundegenskab tre færdigheder. Grundegenskaberne har værdier mellem 1 (værst) og 6 (bedst). Færdigheder har værdier mellem 0 (utrænet) og 3 (veltrænet).

KROP

SNIGE, liste og gemme sig

BETVINGE, løfte, slås og udholde smerte

BEVÆGE, løbe, springe, klatre og balancere

HÅND

BYGGE og betjene maskiner

PROGRAMMERE og betjene computere

FORSTÅ maskiner og teknik

HJERTE

KENDE nogen der kan hjælpe

CHARMERE, smigre, lyve, overtale nogen

LEDE, trøste, hjælpe, organisere andre

HOVED

FINDE spor og skjulte ting

HUSKE ting, løse gåder, gennemskue sammenhænge

LÆSE mennesker, dyr og levende væsener

Terningeslaget

1. Beskriv hvordan du forsøger at overkomme problemet og hvad du gerne vil opnå.
2. Grib en håndfuld terninger svarende til grundegenskab plus færdighed.
3. Tæl antallet af seksere. Normalt skal du bare bruge en for at lykkes. Yderligere seksere giver ekstra effekter.

Mislykkede slag

Hvis du ruller ingen eller for få seksere, mislykkes du og situationen ændrer sig til det værre, for eksempel at du kommer til skade. Spillederen bestemmer et udfald som driver historien fremad.

Spillederen kan også vælge at lade slaget lykkes og i stedet krydse et felt af på nedtællingen.

Presse for at lykkes

Hvis du fejler et slag, kan du vælge at presse dig selv til det yderste. Beskriv hvad du gør for at virkelig lykkes med det du har gang i. Kryds en tilstand af som du synes passer, for eksempel Vred. Rul derefter de terninger om, som du vil.

Tilstand (skade)

Når situationen spidser til og tingene går stærkt, kan visse ellers helt almindelige kropslige tilstande komme ganske ubelejligt. Er en spilperson påvirket af en eller flere af disse, **rulles en terning mindre**.

Vred	Flov	Bagfuld
Forpustet	Søvnig	Sulten
Skadet	Tissetrængende	

Tilstande kureres ved passende handling i fiktionen. Det er dog ikke altid lige praktisk at finde et toilet, gufle en yankiebar eller tage en morfar når man løber væk fra en gal pekingeser eller er ved redde menneskeheden fra total udslettelse.

Hjælp en anden

Hvis du hjælper en anden, beskriv hvad du gør og hvordan det vil hjælpe. Giv en terning til den anden spillers slag. Hvis den anden spillers slag mislykkes, mærker du også følgerne.

Følg en plan

Hvis I lægger en plan sammen og følger den, kan I få bonusterninger som I kan bruge undervejs. Gruppens leder ruller

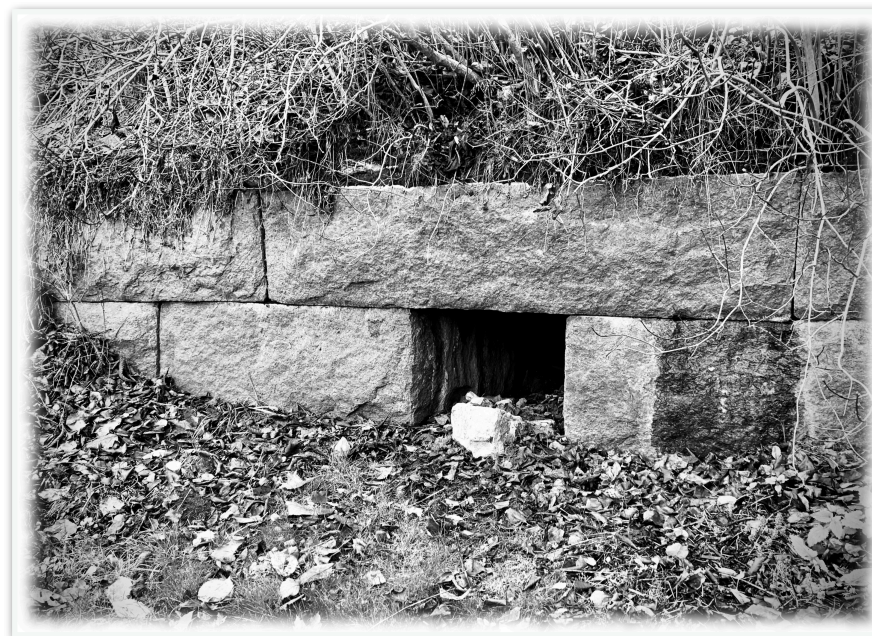
HJERTE/LEDE og hvis det lykkes, får I **3 terninger** som lederen kan dele ud undervejs.

Hvor svært er det?

Fortvivl ikke hvis du ikke lige kan vurdere hvor svært det er at klare et slag med denne mekanik. I runde tal er sandsynlighederne som følger:

2 terninger: 30%	4 terninger: 50%
6 terninger: 66%	8 terninger: 75%

Husk at mislykkede slag også driver historien fremad!



THX-1138

- 1
- 2
- 3
- 4 (Kometdræberen rammer THX-1138?)
- 5
- 6 (Komet THX-1138 rammer Jorden?)

Nedtælling

Nedtællingen er et værktøj til at hjælpe jer med at runde historien af inden alle bliver trætte.

Læg nedtællingen THX-1138 på bordet foran spillerne. Hver gang et slag mislykkes, kan du vælge at krydse et felt af på nedtællingen og lade spilleren lykkes med slaget alligevel. Du skal også krydse af så det passer med at tiden inde i spillet og tiden I har sat af til at spille scenariet.

Når du har krydset **felt 4** af, rammer NASAs kometdræber THX-1138 og detonerer.

Når du har krydset **felt 6** af, rammer resterne af kometen Jorden.

Kometdræberen rammer THX-1138

Felt 4. Når der er 90 minutter tilbage eller lørdag kl 20.

NASAs kometdræber rammer THX-1138 og detonerer. Dette rapporteres som en stor success. USA og NASA har reddet verden.

Lidt senere kommer det frem at kometen havde en uventet sammensætning og at detonationen derfor ikke pulveriserede kometen som planlagt.

Flere større stykker af kometen har direkte kurs mod Jorden. Det forventes at de fleste stykker nok vil ramme i Stillehavet, men folk skal nok tage parasoller og havemøbler ind og lukke døre og vinduer.

Komet THX-1138 rammer Jorden

Felt 6. Når der er 30 minutter tilbage eller efter midnat ud på natten til søndag.

Bed en spiller rulle en terning for at se hvor resterne af kometen rammer Jorden:

1. DEN RØDE PLADS I MOSKVA

Kreml benægter at de har bjærget ikke-jordisk teknologi fra nedslagsstedet og beskylder Vesten for propaganda og misinformation. En del oligarker falder ud af vinduer. Generationer senere går civilisationen som vi kender den under.

2. NEVADAØRKENEN NÆR AREA 51

Det Hvide Hus benægter at de har bjærget ikke-jordisk teknologi fra nedslagsstedet. Afspærringen af nedslagsområdet sker som

en helt normal sikkerhedsforanstaltning for at undgå kontaminering. Generationer senere går civilisationen som vi kender den under.

3. DET INDISKE OCEAN

Resterne af THX-1138 lander det mest øde sted på Jorden, 3000 km fra nærmeste menneskelige bebyggelse. Ingen dyr eller mennesker skades. Forsøg på at bjærge kometresterne opgives hurtigt. Generationer senere går civilisationen som vi kender den under.

4. HARRESKOVEN

Et større fragment lander ubemærket i Harreskoven nord for København hvor den tre dage senere findes af en gruppe rollespillere, der bruger den som rekvisit til et scenarie. Generationer senere går civilisationen som vi kender den under.

5. SOMMEN SØ

Et større fragment lander i Sommen Sø i Sverige. En lokal kristen sekt siger at stenen er deres og at den er sendt fra Gud. Politiet afspærrer området og sender spørgsmålet i udvalg. 10 år senere afgør en kommission at stenen tilhører den svenske stat. Afgørelsen ankes. Generationer senere går civilisationen som vi kender den under.

6. INDLANDSISEN PÅ GRØNLAND

Et større fragment borer sig ned i Indlandsisen på Grønland. På mirakuløs vis genstarter nedslaget en af atlantidernes maskiner og over de næste 1000 år nedkøles Grønland gradvis i en takt der præcist ophæver den menneskeskabte globale opvarmning.

Forløb

Opstart

Introducer scenariet til spillerne og fordel spilpersonerne.

- ➔ Kære spiller
- ➔ Spilpersoner

Fredag dag: På vej

Spillerne skal spille sig varme og introduceres til hinandens spilpersoner. Spillerne skal kende hinandens personlige mål så spørg lidt ind til deres forventninger til turen.

- Spørg Johnny hvad han kunne tænke sig de skulle lave på turen?
- Bed Gonzo fortælle hvilke brætspil han har taget med.
- Spørg Markus hvad han har taget med? (Løbesko, magic kort)
- Spørg Anja hvorfor hun har taget en laptop med?
- Spørg Luke om vejrudsigten for lørdag aften - bliver det stjerneklart? Har han taget en bog med?
- Spørg Flemming hvad det er for et scenarie de skal spille i aften?

ELGPARKEN

Spilpersonerne stopper ved Elgparken i Lagan for at holde pause og skifte chauffør.

- Bed Johnny beskrive bilen, han har lejet.

Lagan ligger i Småland men der skal stadig fare mange træer forbi vinduet før de er fremme. Der er en tankstation, et cafeteria og en elgpark, hvor man kan gå ind og se på indespærrede elge. Ind- og udgangen til elgparken er en stor souvenirbutik, hvor man kan købe autentiske svenske souvenirs lige fra dalaheste til vikinghjelme. Cafeteriet serverer lunken kaffe fra kanden og kedelig købekage.

- Hvem går hvor og hvad snakker de om?



Fredag aften: Ankomst til onklens hus

Spilpersonerne ankommer til onklens hus og finder sig til rette med nogle praktiske gøremål inden de kaster sig ind i spillets verden. Måske finder de et par spor inden de crasher for natten.

ONKEL JONAS' HUS

Huset har et stort fællesrum med køkken og udsigt over Sommen Sø og en tilstødende pejsestue med udstoppet elghoved. Der er værelser nok til at I alle kan få en god seng at sove i og at Anja ikke behøver at dele værelse med nogen. Kælderdøren er låst. Flemmings onkel har sagt at I må være i hele huset men ikke gå ned i kælderen.

Jonas' bil er parkeret i garagen ved huset. Han har nok taget en taxi til lufthavnen. Saunaen er gjort klar, der skal bare tændes op. Der ligger en båd trukket op på land ved siden af. Flemmings onkel har sagt at I godt må låne båden.

På en stikvej op ad en bakke ligger et menighedshus og på vejen derop ligger en tussegammel rødmalet bjælkehytte. Der er skilte til et naturområde lidt længere ude på Romanäs hvis man vil gå eller løbe en tur.

- Hvem skal sove hvor?
- Hvem skal lave mad?

- Hvad skal vi spille?

Læg nedtællingen frem og mind dem om at NASA er på vej til at skyde komet THX-1138 ned (it's all over the news). Luke stiller sin stjerneikkert op og alle der vil kan se kometen. Og måske også NASAs kometdræber. Hvis det altså er stjerneklart i Tranås.

- ➔ Nedtælling



Lørdag dag: Sære naboer

Virkeligheden trænger sig på. Det bliver sværere at undgå at forholde sig til den virkelige verden. Lagene pilles af mysteriet indtil det står klart for spillerne hvad der er på spil.

Spørg spillerne hvad de laver lørdag morgen og kryds af på nedtællingen hver gang de sætter sig og spiller spil.

- Hvor er onkel Jonas?
- Hvad laver Sara i Tranås?
- Hvad har de sære naboer gang i?

Hvis alt går vel:

- De finder onklens arbejdsrum.
- De finder indgangen til Atlantis ude ved sanatoriet.
- De finder Onkel Jonas.

Måske finder de også Eatee og får Sara til at fortælle hvad hun ved. Anjas medaljon lyser og de finder ud af hvordan de kan tænde og slukke for den.

- ➔ Spor
- ➔ Bipersoner

MENIGHEDSHUSET

Menighedshuset er et fint gammelt rødt træhus med høj rygning, hvor der kan køre en hestevogn ind gennem en port i gavlen. Gennem store vinduer ser man ind til en **sal** med mange stole i den ene ende og et podie i den anden. Der er højt til loftet, hvorfra der hænger en kæmpe lysekrone udskåret i træ.



Havemanden Gustav holder den store græsplæne fint. Midt på græsplanen står **en høj stang**. Der er bundet noget fast i toppen og et sort kabel (vandslange) er viklet rundt om stangen. Det ligner ikke helt sådan en midsommerstang som I har set på tv.

I haven er der også en grillplads og **en indgang til en tunnel** (der for længe, længe siden førte til Atlantis).

På vejen op til menighedshuset står et gammelt **bjælkehus**. Malingen er skallet af og der er skodder for vinduerne.

ARBEJDSRUMMET

Onkel Jonas' arbejdsrum i kælderen ligger bag hylder med malingrester, drueaugurker og dåsemajs. Når først man har nøglen til kældertrappen er det dog ikke svært at finde.

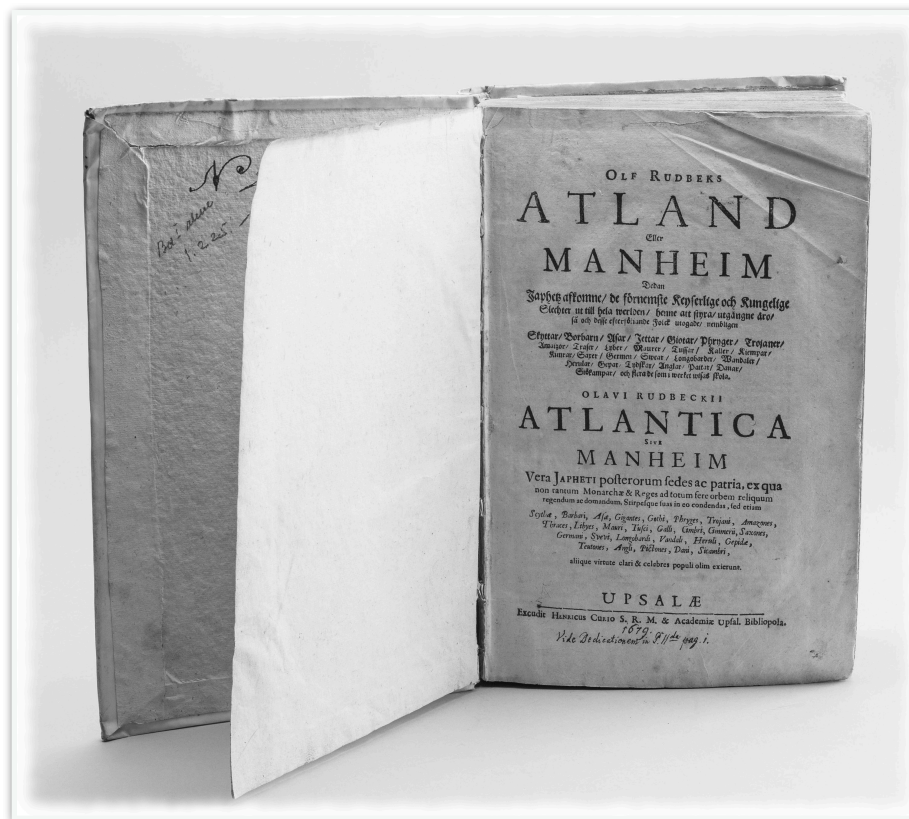
På væggen hænger et stort kort over Sommen Sø, i hjørnet står en gammel kakkellovn, til den ene side en hullet sofa og til den anden et skrivebord med dynger af pizzabakker med

indtørret pepperoni-pizza fra Ömers Pizzeria i Tranås. Under skrivebordet står en overfyldt papirkurv.

Under pizzabakkerne ligger flere bind af et gammelt **bogværk** (Atlantica af Olof Rudbeck den ældre fra 1677). Omslaget er skadet af tydelige tegn på ildsvåde men titelbladet kan tydeligt læses. "Olf Rudbecks ATLAND Eller MANHEIM" står der. Indlagt mellem værkets skrøbelige sider er løsark med håndskrevne noter og tegninger. På et af dem står: "Lå Atlantis i Tranås?"

På kortet på væggen står skrevet med sort tus "Hercules' søjler?"

Og så "Indgang?" med en pil til et sted ude på Romanäs nær sanatoriet.



På et ark papir der ligger på gulvet under skrivebordet er der et billede af en genstand, der ligner den medaljon som Anja har om halsen: Noget der ligner en blæksprutte inde i en mangetakket stjerne eller et tandhjul. Ved siden af står der med håndskrift: **Atlantic Communicator**. To activate press and hold X.

SANATORIET

Sanatoriet ude på Romanäs er øde og forladt. Området er afspærret. Et falmet træskilt med teksten 'Åbner sommeren 2019' står foran gitterporten.

Taget på hoved-bygningen er faldet sammen. Ruder er blæst ind. Der ligger glasskår og murbrokker overalt. Alt er overgroet med mos. Der er en svag lugt af hospital, formaldehyd måske.

På bagsiden af bygningen ses at et brønddæksel er skubbet til side. Et reb er bundet rundt om et træ og den anden ende forsvinder ned i hullet.

Fra bunden af brønden kan man gennem gamle tunneler nå frem til det underjordiske kammer i Atlantis.

ATLANTIS

Resterne af Atlantis ligger på bunden af Sommen Sø. Det meste er oversvømmet for længe, længe siden og begravet i et tykt lag mudder og blade. Det kræver dykkerudstyr, en meget stor gravemaskine og en kraftig slamsuger at få adgang til andet en



den lille del, der ikke er oversvømmet og som kan nås fra indgangen ved Sanatoriet.

Det **underjordiske kammer** er svagt oplyst af et grønligt skær. Kammeret er koldt, som i et kølehus. Lange rækker af lodrette cylindre forsvinder ud i tasmørket til begge sider. Gulvet er fugtigt, svampet og glat. Der er fodspor hen til en af beholderne. Derinde ligger Onkel Jonas og sover. Kryosøvnkabinen kan åbnes med en Atlantid Kommunikator (Anjas medaljon).

Lørdag aften: Redde verden

Det står forhåbentligt efterhånden lysende klart for spillerne at nogen må gøre noget og at nogen desværre nok er dem. Kan de samarbejde om en plan og lykkes den?

- Hvordan bygger man en maskine, der kan kommunikere med rumskibet?
- Har vi alle stumperne vi skal bruge?
- Kan vi nå i IKEA inden de lukker?

Hvis alt går vel:

- De bygger en maskine etablerer kontakt med rumskibet.
- En eller flere spilpersoner bytter krop med en atlantid på rumskibet og styrer rumskibet sikkert forbi NASAs atombombe.
- Rumskibet lander i Sommen Sø. Klimaaktivisterne får fat i atlantidernes teknologi. Dem der vil rejser med til Alpha Centauri.

KOMETEN/RUMSKIBET THX-1138

Kometen er et rumskib der har form som Sommen Sø. Indvendig ligner det lidt en IKEA-butik med en stribe i gulvet der viser vej

inklusive skilte med genveje til andre afdelinger. De fleste sektioner er fyldt op med kryosøvnkabiner.

HOVED/HUSKE (hvis man har været i IKEA) eller HOVED/FINDE for at finde et sted hvorfra man kan styre rumskibet. Alternativt finder man en maskine der serverer kødboller med mos.

GENNEMSKUE HVORDAN MAN REDDER VERDEN

Hvis ikke spillerne selv kommer på ideen:

HOVED/HUSKE for at gennemskue at sektens antenne ikke vil virke men at man behøver en optisk forstærker

HÅND/FORSTÅ for at tænke sig frem til hvordan man kan bygge en sådan maskine. Bonusterning hvis Onkel Jonas, Eatee, eller Sara hjælper, en terning hver.

BYGGE MASKINEN OG ETABLERE KONTAKT

For at bygge en maskine der kan etablere kontakt med rumskibet og vække det til live kræves følgende:

- Stjerneikkert (sådan en som Luke har)

- Grøn laser (Gonzos laserpind)
- Atlantid Kommunikator (Anjas medaljon)
- Koden til rumskibet ('EEEE TEEE FHÅGN HÅMMM')

Hver af disse en ekstra terning til slaget.

- Noget fra IKEA man kan montere maskinen på så den står stabilt (f.eks. en BILLY reol). IKEA i Linköping en time fra Tranås holder midnatsåbent (Kometsalg).
- Sektens antenne (den er ikke meget bevendt men måske kan man bruge et stykke af haveslangen til at skærme laseren)
- Eatee får lidt tid til at finjustere maskinen

Følgende omstændigheder trækker hver en terning fra slaget:

- Det er overskyet (check dagens vejrudsigt for Tranås)
- NASAs kometdræber er detoneret i nærheden af THX-1138
- Der er flere om at betjene maskinen (f.eks. vil både Sara og Frida insistere på at være den der trykker på knapperne)

HÅND/BYGGGE for at bygge og betjene maskinen. Lykkes det etableres kontakt med rumskibet.

FJERNSTYRE OG LANDE RUMSKIBET

Herefter kan man forsøge at fjernstyre rumskibet. Fjernstyring er svært og kræver 2 succeser (6ere). Det er mere effektivt at

uplade en eller flere personers bevidsthed til rumskibet ved hjælp af en kryosøvnkabine og styre det deroppefra (HÅND/BYGGGE). Konsekvenserne af at fejle bliver dog lidt større for de spilpersoner, der eventuelt må have deres bevidstheder byttet rundt med en søvning atlantid for resten af livet. Atlantider ligner Swedish Chef fra Muppet Show og taler ligesådan.

HÅND/BYGGGE for at styre rumskibet uden om kometdræberen.

HÅND/BYGGGE for at lande rumskibet sikkert i Sommen Sø. Sværere hvis det er overskyet og NASAs kometdræber har ramt og beskadiget rumskibet.

HVAD KAN GÅ GALT?

Her er ideer til hvad der kan gå galt undervejs.

- En spilpersonen ender i en død atlantids krop og får en nærdødsoplevelse inden sikkerhedssystemet slår ind.
- Flere atlantider vågner op og har andre ideer om hvad der skal ske.
- Spilpersoner bytter krop når der byttes tilbage.
- Politiet dukker op og begynder at evakuere området.
- Rumskibet lander et andet sted på jorden (slå på tabellen i Nedtælling).
- En stump fra kometen/rumskibet lander på den bil Johnny har lejet.

Søndag dag: Oprydning og afgang

Spilpersonerne forlader fiktionens bobbel og vender tilbage til hverdagen i København.

- Hvem skal aflevere de tomme flasker?
- Kan vi nå et spil mere?
- Hvad har vi glemt og må tilbage efter?

Hvis det ikke er lykket for spillerne at lande med rumskibet og redde menneskeheden, så rul også for hvad der sker når komet THX-1138 rammer jorden.

➔ Nedtælling

Afslut spillet med en runde hvor spillerne får lov til at afrunde historien om Johnny, Gonzo, Markus, Anja, Luke og Flemming.

Afleverer Anja sin opgave til tiden?

Spor

Mysteriet afsløres som lag, der pilles af et løg. Spillerne belønnes med spor når de forfølger deres personlige uopnåelige mål. De kan selvfølgelig også luske rundt og efterforske på klassisk maner.

Vær gavmild med sporene efterhånden som tiden skrider fremad, så I kan nå at blive færdige. Vildspor fører ikke handlingen videre men er sjove. Brug dem hvis I har tid.

Lag 1

Sporene i Lag 1 leder til følgende viden:

- Onkel Jonas er ikke rejst på ferie men er forsvundet.
- Sara er i byen.
- Der er en aktiv lokal menighed i menighedshuset lige ved siden af som forbereder et eller andet.

Lag 2

Lag 2 åbnes når spillerne finder Onkel Jonas' arbejdsrum i kælderens. Sporene i Lag 2 leder til følgende viden:

- Onkel Jonas har forsket i om Atlantis lå i området omkring Sommen Sø.

- Sekten er ikke Jehovas Vidner men følger en esoterisk afart af Emanuel Swedenborgs tekster
- Sara er klimaaktivist og har infiltreret sekten.

Lag 3

Lag 3 åbnes når spillerne finder indgangen til Atlantis ved sanatoriet. Sporene i Lag 3 leder til følgende viden:

- Onkel Jonas ligger fanget i en kryosøvnkabine.
- Komet THX-1138 er et rumskib bygget af de sidste overlevende fra Atlantis.
- Sekten vil at rumskibet skal tage dem med til Tusindårsriget i stjernerne.
- Sara vil stjæle atlantidernes teknologi og redde Jorden.

Med denne viden er det nu op til spillerne hvordan de vil løse situationen og eventuelt redde verden.

Spør: Lag 1

1A ONKEL JONAS: PAS OG FLYBILLET

Du finder Jonas' pas, penge og flybillet da du leder efter noget at tænde op med. De ligger i en skuffe i entreen. Det virker lidt underligt at Flemmings onkel er rejst til Thailand uden dem. Der er også en pakke kondomer.

1B BJÆLKEHUSET

Det er ret vildt, det der bjælkehus er måske 1000 år gammelt. Gad vide hvad de har derinde? Sikkert en masse gammelt junk. Det gyser lidt i dig, som om det pludseligt bliver koldt. Måske spørger det derinde.

1C NABOERNE: MIDSOMMERSTANG

Det ser ud til at der skal være fest i menighedshuset lige ved siden af. Mange biler ankommer og folk stiger ud og giver hinanden krammere. Ude i haven er der nogen der er ved at rejse en stor pind. Er det ellers ikke sådan noget som svenskerne gør til midsommer?

1D SARA: I TRANÅS MED NY KÆRESTE

Du ser Sara nede i byen da du er ude for at handle ind. I havde glemt at købe fløde så du kørte afsted. Du ville også lige købe en pose Ahlgrens Bilar og kunne ikke bestemme dig for om det skulle være de klassiske eller de grønne sure. Du genkender hende ikke lige med det samme, ikke før hun siger noget. Hun prøver at snakke svensk. Hun er sammen med en langhåret fyr i gul hockeytrøje.

1E ONKEL JONAS: KÆLDERNØGLEN

Du finder nøglen til kælderdøren. Den hænger på et søm ved siden af sikringsboksen. Grunden til at du ved at det er nøglen til kælderdøren er at der står KÄLLARA på den, skrevet med blå spritpind på et stykke maskeringstape. Det betyder kælder på svensk.

Spor: Lag 2

2A ARBEJDSRUMMET: ATLANTIS

Du finder flere bind af et gammelt bogværk. Omslaget på værket er skadet af tydelige tegn på ildsvåde men titelbladet kan tydeligt læses. "Olf Rudbecks ATLAND Eller MANHEIM" står der og så noget mere med gotiske bogstaver der er lidt svære at forstå. Indlagt mellem værkets skrøbelige sider er løsark med håndskrevne noter og tegninger. På et af dem står: "Lå Atlantis i Tranås?"

2B ARBEJDSRUMMET: SANATORIET

På et 1:100 topologisk kort over området omkring Sommen Sø ophængt på væggen står skrevet med sort tus "Hercules' søjler?" Og så "Indgang?" med en pil til et sted ude på Romanäs nær sanatoriet.

2C ARBEJDSRUMMET: ATLANTID KOMMUNIKATOR

På et ark papir der ligger på gulvet under skrivebordet er der et billede af en genstand, der ligner den medaljon som Anja har om halsen: Noget der ligner en blæksprutte inde i en mangetakket stjerne eller et tandhjul. Ved siden af står der med håndskrift: Atlantic Communicator. To activate press and hold X.

2D ANJAS MEDALJON LYSER

Du bemærker at Anjas amulet lyser. Det ser faktisk ret sejt ud. Den sådan ligesom pulserer svagt med et grønt skær.

2E SARA ER MED I SEKTE

Du bemærker at Sara og hendes langhårede ven ankommer til menighedshuset. De kører to på en lidt for lille elektrisk scooter som de parkerer lidt væk. Der er store klistermærker med XR og symbolet for Extinction Rebellion på scooteren.

2F NABOERNE: TUSINDÅRSRIGET ER NÆR

Du læser i folderen som du fik af naboen. VÅGN OP! NU SKER DET! TUSINDÅRSRIGET ER NÆR! Du troede først det var Jehovas Vidner men nu når du nærlæser ser du at de følger Emanuel Swedenborgs tekster og at Tusindårsriget ligger et eller andet sted oppe mellem stjernerne. Faktisk er der ret præcise koordinater, ligner det. Det der svenske er ikke helt let at forstå.

2G NABOENS MEDALJON

“Hoppas ni får en rolig helg!” Rolid elg? Hvad mon hun mente med det? Hende damen der gav dig folderen.

Hun havde da forresten et halssmykke ligesom Anjas. Sådant en med et tentakelmonster. Du tænkte ikke lige på det med det samme, hun snakkede helt vildt meget og hurtigt.

2H NABOERNE MESSER

Du var alligevel lidt nysgerrig og gik over til menighedshuset for at se hvad naboerne har gang i. Du kunne vel egentligt bare ringe på og spørge, men hende forpersonen er lidt for frembusende. Så du listede om bag huset og kiggede ind af vinduerne i stedet.

De står i en kreds og holder hinandens hænder. Den yderste i kredsen holder noget der fortsætter ud gennem et vindue der står på klem og ud til masten i haven. Er det en haveslange? De messer “EEEE TEEE FHÅGN HÅMMM”, igen og igen. Hvad mon det betyder?

Spor: Lag 3

3A SANATORIET PÅ ROMANÄS: INDGANGEN

Du fulgte skiltene til Romanäs. Der var ikke så langt. Sanatoriet er øde og forladt. Taget på hovedbygningen er faldet sammen. Ruder er blæst ind. Der ligger glasskår og murbrokker overalt. Alt er overgroet med mos. Der er en svag lugt af hospital, formaldehyd måske. Da du går rundt om bygningen ser du at nogen for nylig har skubbet et brønddæksel til side. Et reb er bundet rundt om et træ og den anden ende forsvinder ned i hullet.

3B DET UNDERJORDISKE KAMMER: ANSIGTET

Det underjordiske kammer er svagt oplyst af et grønligt skær. Her er koldt, som i et kølehus. Lange rækker af lodrette cylindre forsvinder ud i tasmørket til begge sider. Gulvet er fugtigt, svampet og glat. Der er fodspor hen til en af beholderne. Med ærmet tørrer du forsigtigt den blanke overflade. Inde bag det mørkmatte glas skimter du svagt et ansigt. Det buskede skæg, kartoffelnæsen og den slidte pelshue minder dig om nogen.

3C SARA: VIL REDDE VERDEN

“Forstår du ikke?” Sara kigger bestemt på dig. Hun ser helt vildt sexet ud når hun er sådan der. Helt opslugt af at fortælle det hun ved.

“Grunden til at isen bredte sig ned over Sverige under sidste istid var på grund af nedkølingen forårsaget af atlantidernes teknologi. Deres energiform skabte ikke global opvarmning men global nedkøling! Med atlantidernes teknologi kan vi skabe balance i jordens klima! Menneskeheden behøver ikke at gå under!”

3D INDE I BJÆLKEHUSET

“Det er bare et helt almindeligt redskabsskur” siger du til dig selv. Og stikker hånden ind gennem sprækken og løfter bjælken så du kan skubbe døren op. Da dine øjne har vænnet sig til mørket skimter du en stor metalcylinder midt i rummet. Det helt tydeligt, at her er koldere end udenfor. Du træder et skridt nærmere og vælter en stak brædder med stort rabalder. Dit hjerte springer et slag over. Du når lige at fornemme et par øjne der kigger på dig inde fra beholderen inden du stikker af.

Vildspor

0A MONSTRET I SØEN

Du finder et avisudklip fra Tranås Tidende i stakken af optændingspapir. Det er fra 1982. Der er nogen, der har set en ubåd i Sommen Sø. En biolog fra Kalmar Universitet mener at der eventuelt er tale om en stor ål.

0B ONKEL JONAS OG ELGEN

Du ser et billede af tre mænd foran en nedlagt elg. Den ene har en knækket haglbøsse over albuen, en anden har en sibirisk pelshue på hovedet. Ham i midten ligner Jonas lidt, mener Flemming.

0C SANATORIET

Du ser at der hænger et billede af huset på væggen i pejsestuen. Det forestiller huset som det så ud i 1923. I huset boede forstanderen fra Sanatoriet med sin familie mens Sanatoriet blev bygget ude på Romanäs.

0D ANJAS MOSTER

Hende naboen i huset med alt skramlet i haven, hun ligner da Anja lidt. Hun er gammel nok til at være Anjas mor. Måske har Anja en moster i Sverige?

Bedste hold på Viking Con 42

Når Rollespilsweekend i Tranås afvikles på Viking Con 42 kåres "bedste hold" der belønnes med de eftertragtede gule t-shirts. Bedste rollespilsoplevelse er selvfølgelig lige præcis den I selv skaber i jeres spillokale. Men når der nu er et klassisk mysterie at løse og når en af spilpersonerne er en power gamer, ville det være synd ikke lige at lave regler for hvordan man kan vinde scenariet også.

Udfyld derfor bagsiden af dette ark når spillet er forbi og aflever et passende sted. Op til 30 point gives for at opklare og løse mysteriet. Derudover kan du som spilleleder belønne holdet med op til 10 point hver for komedie og drama. Maximum point er således 50.

Ved pointlighed afgøres vinderen ved terningslag. Bed derfor Markus' spiller om at rulle en d20 når spillet er slut. Markus kan naturligvis ikke rulle 1, så rul om, hvis I er så uheldige at rulle en 1'er.

Onkel Jonas (0-5)

- 1 Indse at Onkel Jonas ikke er rejst men at der er noget galt
- 1 Finde Onkel Jonas' arbejdsrum
- 3 Vække Onkel Jonas af krysoøvn

Sara (0-5)

- 1 Opdage at Sara er i Tranås
- 1 Opdage at Sara infiltrerer sekten
- 3 Overtale Sara til at fortælle hvad hun ved

Eatee (0-5)

- 1 Finde Eatee i bjælkehuset
- 1 Slippe Eatee fri
- 3 Få Eatee til at hjælpe med at redde verden

Redde verden (0-15)

- 1 Nå i IKEA inden lukketid
- 2 Bygge en maskine, der kan kommunikere med rumskibet
- 3 Uploade mindst en spilperson til rumskibet
- 1 Undvige kometdræberen
- 3 Lande rumskibet i Sommen Sø
- 5 Verden går ikke under om et par generationer

Komedie (0-10)

Spillerne gav den gas og havde det skide skægt.

Drama (0-10)

Der kom en lille tåre eller et lille stik i hjertet undervejs.

Samlet score

Mit hold er _____

Mit hold scorede _____ point

Markus rullede _____ på terningen

Onkel Jonas historier

Vad sa Farbror Jonas när han blev skjuten i pannan? Det var nära ögat!

Det var en gång Farbror Jonas, en finne och en lapp. De skulle ro över sjön med en båt, men på en skylt stod det att max en person åt gången fick använda båten. Hur löste Farbror Jonas detta problemet?

- Farbror Jonas satte sig själv i båten, han la lappen på byxan och finnen på näsan och så rodde han över sjön.

När Farbror Jonas skär lök är det alltid löken som börjar gråta

Farbror Jonas kan dela med noll.

När Farbror Jonas gör armhävningar så trycker han inte upp sig, han trycker ner jorden.

Varför tvättar sig älgen på hösten? Inför älgjakten är det bättre att vara ren!

En dansk, en norsk och Farbror Jonas tävlar om vem som kan simma til Amerika. Dansken började, efter 10 km orkade han inte mer, så han drunknade. Nu var det normannens tur, han simmade halvvägs över Atlanten sen drunknade han. Till sist var det Farbror Jonas' tur, han simmade till han kunde se Amerika och då var det bara lite kvar.

Då sa han: Jag orkar inte mer, jag simmar tillbaka.