

Kære spilleleder,

i en erkendelse af at mit scenarie kunne være redigeret noget bedre, og nok fremstår en smule rodet skriver jeg dette lille brev.

Godtfolk og kanaljer er hvad mange vil kalde et "setting-scenarie" - det beskriver en given situation, ridser et oplagt hændelsesforløb op - men i alt afhænger af hvordan spillerne griber det an, og hvad de vælger at gøre med scenariet.

Det betyder at du skal holde redde på en masse plottråde, mens spillerne har travlt med at rodde rundt i suppedasen. Med lidt held spiller scenariet sig selv (hvis spillerne tager masser af initiativ, behøver du ikke tænke på de mange sub-plots der er med for at kunne sætte spillerne i gang, hvis de er lidt sløve).

Situationen er den for vores hovedpersoner, at de er på spanden. De er alle i familie med en Greve der ligger for døden, og det er kommet frem, at der er optaget store lån i Godset (en af spilpersoner står bag disse lån). Hvad værre er, så er der for nylig sket det, at deres skattepenge er blevet stjålet.

I desperation for at finde en løsning, har vores hovedpersoner sagt ja til gæste deres nabo, Baron d'Gulies, der faktisk har stjålet deres skattepenge (men det ved de ikke).

Baron d'Guiles vil bruge anledningen til at få fingrene i hovedpersonernes familiegods (han kender på den anden side ikke til de lån der er taget), ved at lokke/tvinge/manipulerer en af de kvindelige hovedpersoner til at gifte sig med ham - samtidig med at han får godset i medgift.

Baronen har andre gæster, der hver har deres plot og skumle bagtanker, men det er Baronens planer der danner rammen om scenariet.

Spillerne får tildelt et stor ansvar, ikke mindst fordi at deres spilpersoner ikke er lavet færdige. Det skal spillerne selv gøre.

Hver spiller får en spilperson og nogle sedler, der så skal stykkes sammen til en færdig spilperson. Udfordringen for dig som spilleleder er, at du ikke ved hvilke kort spilpersoner får (du ved dog hvilke kort der er, men ikke hvem der får hvilket kort).

De forskellige typer kort giver enten spilpersonen skumle motiver, eller en åbning til et af historiens sub-plots. Der er også nogle kort, der gør det muligt for spillerne at tage lidt kontrol over historien (plot-kort). Hver type kort kendes ved deres farver (til Claustum Con dukker jeg op med rigeligt med kort i de rigtige farver).

Håber at dette gør det hele lidt mere tydeligt. Kontakt mig endelig hvis du er i tvivl om noget.

Thomas