



et såkaldt scenarie
skrevet af
Michael Erik Næsby
til
Fastaval 2007

Forordtale

Der var stille i Brian Damkrogers lidt snuskede privatdetektiv-kontor. Sygeplejeassistent Emily Schmidt, professor Robert 'Bobsber' Bertleby-Long, scenarieforfatteren Thomas Rammelløv samt den nyligt afdøde lufthavnsværtinde Emily Schmidt (en helt anden Emily Schmidt end den første Emily Schmidt) betragtede på skift hinanden og den opmærksomt lyttende hr. Damkroger, mens de ventede på at nogen eller noget skulle bryde stilheden.

Som enhver ved, er det værste der kan ske i den slags situationer, at en lastbil fuld af klonede menneskeædende bornholmere kører gennem lokalets sydligste væg med et enormt brag. Heldigvis ikke noget der sker hver dag. Denne gang var det da heller ikke det, der brød den pinagtige tavshed. I stedet blev Damkrogers kontor ramt af en nedfaldende blåhval. Den anrettede overraskende stor skade på detektivens skrivebord, hans arkivskab, en gammel sofa, der alligevel skulle have været smidt ud, diverse vand- og el-installationer, det meste af loftet, vinduet, ydervægen samt et meget stort stykke gråbrunt gulvbeklædning med falsk rokokko-mønster. De var - med undtagelse af den ene af Emily'erne og blåhvalen - heldige at have overlevet.

"Ups!" lød det fra revisoren bag kontrolpanelet et sted meget, meget højt over dem.

"Revisor Nr. Et's Sørgelige Kortslutning" er realistisk på lidt samme måde som en fuld ballonklovner i snestorm og genren er melankolsk gyserkomedie. Handlingen styres blandt andet af et sæt meget moderigtige uspillelige samlekort og drives frem af autentisk interaktive vingummibamser.

Scenariet frarådes af førende eksperter!

Fakta:

Antal spillere: 5

Spilleleder: 1

System: Vingummibamser og uspillelige samlekort (VUS)

Genre: Gyserkomedie

Hvem er dette scenarie især til: Folk med sans for lettere absurd humor

Hvem er scenariet IKKE til: Folk uden sans for humor

Et par ord: Michael Erik Næsby er for tiden en af Danmarks mest halvgamle scenarieforfattere, der i år skriver til Fastaval for 13. gang. I træk. Er derudover indehaver af prisen for dansk rollespils mest kringlede hjerne.

email: making_sense@hotmail.com

Forsiden:

The Millenium Dome set fra rummet iflg Google Maps.

Forfatterens indledende betragtninger

Som den opmærksomme læser allerede vil have bemærket, er dette scenarie inspireret af Douglas Adams romaner, som har givet mig – og hans mange fans verden over – mange gode og underfundige grin gennem tiden. Men Adams var ikke blot humorist, han var både sær og dybt melankolsk ligesom så mange andre store komikere har været det. Han var en unik filosofisk tænkner, der ikke blot står bag teorien om "den uendelige usandsynlighedsmotor" til små rumskibe men også ret tidligt i sin alt for korte karriere slog fast at svaret på det ultimative spørgsmål om livet, universet og alting var 42. Douglas Adams var unik, og han efterlader sig et stort hul i den del af verden, der har et forhold til rumskibe, galakser og restauranter med sære beliggenheder.

Men RNESK er ikke et forsøg på at lave en rollespilsversion af en eller flere af Adams' bøger. Ligesom han også gjorde det, har jeg tilladt mig at rode en hel masse ting sammen, blande dem rundt og servere dem som noget i retning af en let brunch i en zoo for bortløbne tropeamfibier.

Du må altså ikke forvente, at ting hænger sammen (eller ikke) som de gør i en eller anden bestemt roman, eller at de folk og fæ, du møder undervejs, vil opføre sig som de gør på side syv i "farvel og tak for fisk".

Med andre ord:

Jeg hverken kan eller vil hænges op på noget som helst.

Og en helt anden ting:

Mange almindelige scenarier har noget der ligner et forudbestemt plot, der er beskrevet som et forløb af omhyggeligt beskrevne scener. Din opgave som spiller på et sådant scenarie består først og fremmest i at lære forløbet nogenlunde udenad og i at lede spillerne tilbage på den rette vej, hvis de skulle vove sig for langt ud i væmmelige vildveje.

Sådan er "Revisor Nr. Et's Sørgelige Kortslutning" – også lejlighedsvis ukendt under forkortelsen "RNESK" – ikke.

I stedet for de forudbestemte scener får du serveret indholdet og baggrunden. Altså ikke så meget om hvad der sker og næsten intet om hvornår det sker. Men til gengæld en hel del om hvorfor det sker. På den måde får både du og spillerne meget friere rammer for at udfolde jer, uden at risikere at ryge ud på et eller andet sidespor. – For på den måde ER der jo ingen sidespor.

Hvis jeg skal være ærlig, ved jeg ikke i skrivende stund om det vil være nemmere eller sværere at køre et scenarie efter den model, men jeg tror på, at det er langt tættere på, hvordan rollespil i virkeligheden foregår, end den traditionelle. Spillerne kan ikke komme til at ødelægge noget, men kan frit udfolde deres kreative tilbøjeligheder og du kan gribe i en værktøjskasse af byggeklodser undervejs, som kan få tingene til at hænge sammen og forhåbentlig anspore både dig og spillerne til en ganske underholdende oplevelse. I stedet for et færdigt menu-kort som alligevel ikke kan virkeliggøres i praksis, får du og spillerne et køkken med et stort udvalg af råvarer og et passende sæt af redskaber. En del af disse redskaber vil du finde i form af de kort, der er en del af VUS(c)-systemet. VUS står for Vingummibamser og Uspillelige Samlekort.

Du skal ikke tænke på det som en ny og indviklet måde at spille

Douglas Noël Adams
(11/3 1952
– 11/5 2001)



rollespil på. Du skal opfatte det som en ny, meget enklere og frem for alt sjovere måde at spille rollespil på.

- Så må vi håbe at det kommer til at passe.

Har du spørgsmål, kommentarer eller frådende rallen er du meget velkommen til at ringe til mig på 98 58 99 50 eller sende mig en mail på making_sense@hotmail.com.

Check også min blog på <http://vruskdk.blogspot.com/>

Mange tak fordi du har meldt dig som spilleleder på dette lidt specielle projekt og rigtig god fornøjelse

Michael Erik Næsby

Om prøvespil

Jeg har desværre ikke haft mulighed for at prøvespille RNESK før det er røget i trykken, men jeg har arrangeret en blindtest af scenariet på et endnu ikke helt fastlagt tidspunkt inden Fastaval. Så snart resultatet herfra foreligger vil du naturligvis få en udførlig rapport.

Hermed på forhånd en stor tak til prøvespillerne.

Indholdsfortegnelse

Foromtale	2	Opsamling	13
Fakta:	2	Revisorernes Store Plan	15
Forsiden:	2	Lex van Lucks	17
Forfatterens indledende betragtninger	3	Kortene	17
Og en helt anden ting:	3	Det praktiske	18
Indholdsfortegnelse	4	Reglerne	18
Om prøvespil	4	Vejledning i styring af scener	20
Handlingen:	7	Scener er handlingsforløb	21
Karaktererne:	7	At komme igang	21
Emily Schmidt (1)	7	De uspillelige samlekort	21
De andre	8	Generel vejledning til spilleleder og spillere	
Emily Schmidt (2):	9	Oversigter:	22
Professor Robert "Bobsber" Bertleby-		NPC'er	22
Smythe	10	Kort over London m. ting	27
Thomas Rammelløv	11	The Millenium Dome	28
Brian Damkroger	12	Bornholm	29
		De uspillelige samlekort	30

Forhistorien:

Vi befinder os i en virkelighed, der er snublende tæt på den vi tror vi kender så godt fra vores hverdag, med få men ganske afgørende ændringer. Sverige er en eksempelvis underafdeling af Chrysler-Benz concernen, mens Bornholm ligger midt i Den Engelske Kanal.

Meningen med Livet, Universet og Det Hele er ikke 42. Men ellers er det stort set det samme.

Et sted langt ude i det såkaldte univers, har en lille decentral planet et sted i en fjern galakse påkaldt sig en vis opmærksomhed.

Beregninger udført af den stort set ufejlbarlige mega-computer "Deep Sinking", viser, at planeten, som de indfødte åbenbart kalder "skiddet" – eller noget i den retning – står foran en mulig evolutionær guldalder, hvor dens indbyggere vil kunne komme op på et højere mentalt plan og med lidt held kunne komme til at sætte skub i hele den pågældende galakses udvikling.

Det siger sig selv at hele situationen blev genstand for de mest indgående overvejelser i SVIGRMOR – Sammenslutningen af ret Venlige InterGalaktisk Regerende Mentalt Overlegne Racer – som omgående udsendte en erklæring på samtlige 50 universets vigtigste sprog. Og besluttede at nedsætte en kommission af kosmiske revisorer, "med henblik på at stabilisere situationen", som det ville have heddet i erklæringen, hvis den eller have kunnet oversættes til noget meningsfuldt.

Som selv den mest nyudsprungne og endnu jordbærgelé-agtige baby-rabarber ved, er kosmiske revisorer ikke noget at spøge med: De er store, ligner lidt krøllede presseninger, men er så tynde, at de er næsten gennemsigtige og har en grå farve, der næsten virker som en – meget lav – temperatur, når man prøver at se nærmere på dem. De kan rejse i rummet ved hjælp af udviklede flerdimensionale beregninger, der kan sende dem fra den ene ende af universet til den anden hurtigere end man kan nå at sige $-11.111.1112 \times$ kvadratroden af et eller andet indviklet. Altså – i mere end en forstand relativt – hurtigt. De er i virkeligheden ikke onde – højst en smule gnavne – men er til gengæld fuldstændig ligeglade med folk, følelser samt ting, der ikke kan måles i procenter og/eller de særlige gråblå stykker af grundstoffet delirium, der er det mest brugte betalingsmiddel på Revisorernes hjemplanet. Deres opgave er, som de ser den, at reducere menneskeheden til en slags kogt mental blomkål på det metaforiske plan. Eller broccoli.

Ganske kort tid inden scenariets start har de opslået deres midlertidige hovedkvarter i en særdeles velvalgt meget grå kontorbygning et sted i civilisationens udkant, kendt som London, hvorfra de er begyndt at spinde deres kvælende net af rænkefulde tråde. Og som det altid går med kvælende net af rænkefulde tråde, ender vore hovedpersoner midt i den allermest kvælende og rænkefulde del..

Det er nu ellers ikke fordi de ikke har problemer nok i forvejen, de fem hovedpersoner i vor lille historie:

Den første Emily Schmidt arbejder som patient-vender på plejehjemmet Overview, der i dybeste diskretion reklamerer med at være verdens dyreste plejehjem. Nummer fem på flere af hendes mange lister over alvorlige problemer, hun skulle se at få gjort noget ved, er David Bowie. Det vil sige: i virkeligheden er det sandsynligvis slet ikke den berømte popstjerne og fagforbundsformand, men

ligheden er nu slående. Bowies dobbeltgænger luskede rundt på Overview og havde ting for med plejehjemmets indsatte.

Den anden Emily Schmidt er død, og som om det ikke var nok til at tage pippet fra enhver, er der et eller andet meget vigtigt hun skal have gjort. Hun kan blot ikke huske hvad. Før sin død var hun kundemedarbejder i en stor travl international lufthavn, indtil hun en dag pludselig imploderede under en diskussion med en ophidset rejsende og en hel del efterfølgende medieopmærksomhed.

Bemærk, at der er to forskellige personer ved navn Emily Schmidt. Sådan er det bare.

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe samler på samlinger. Ikke sådan i store bunker af ting, der er omhyggeligt sorteret efter farve og fejl i trykningen, men som bunker af lister over andres bunker af ting. Han er den dybt bekymrede og meget stressede indehaver af verdens største samling af oversigter over samlinger. Det ufatteligt spændende - om end til tider lidt ensformige - arbejde med at overføre de mange lister til et avanceret computersystem, har overraskende bragt ham på sporet af noget særdeles foruroligende.

Scenarieforfatteren Thomas Rammelløv er ved at lægge allersidste hånd på et scenarie til et jysk rollespilsarrangement, i påsken. Deadline er overskredet med et par uger. Han mangler både at få lagt første hånd på spilpersonerne, layout og korrektur og prøvespilning anser han for helt udelukket. Scenariet handler om en mystisk gruppe rumvæsner, der er kommet til Jorden med de sædvanlige onde hensigter og nu er han bekymret. Faktisk er bekymret en underdrivelse, der ikke kan overdrives. Han er panikslagen. Storbyens overraskende skotske politi nægtede at tage ham alvorligt, da han fortalte dem om sine mistanker, men han er fast overbevist om at Jordens forestående undergang er næsten lige så vigtig som at få sit scenarie færdigt til tiden.

Alle har de søgt hjælp hos den ikke påfaldende verdensberømte privatdetektiv Brian Damkroger, hvis motto er, at han hjælper alle med alt, men som i virkeligheden er en overbevist tilhænger af teorien om, at problemer som regel løser sig selv, hvis man giver dem tid nok til det. Nu fortryder han, at han en gang har fået trykt 10.000 små fikse kort med teksten: "Jeg hjælper alle med alt. Intet er for sært." Men han vil gerne hjælpe og lytter opmærksomt, mens de helt eller delvist på skift forklarer deres problemer. Indtil det tidspunkt, hvor blåhvalen fra foromtalen - helt bogstaveligt - kommer ind i billedet med ret meget fart på.

Efter denne uventede hændelse går alle sammen fra Damkrogers smadrede kontor hen på hjørnet til den heller ikke særligt berømte hjørnecafé med det fuldstændig meningsløse navn "Corners End", hvor selve scenariet starter.

Handlingen:

Karakter-arkene indeholder en beskrivelse af forløbet frem til og med selve scenariets start, set fra den enkelte karakters synspunkt, men derefter skulle vi jo gerne videre.

Handlingen er opbygget i scener og hvad det helt præcist vil sige, vender vi til bage til. I dette scenarie er der tre ting, der afgør scenernes indhold: Karakterernes handlinger, de ikke-onde men temmelig gnavne kosmiske revisorers Store Plan samt skæbnens fuldstændig paradoksale og tilfældige spil.

Karakterernes handlinger udspringer af spillernes fortolkning af deres karakterbeskrivelser. De temmelig gnavne revisorer har deres Store Plan. Den skrider stille og roligt frem i løbet af scenariet, men dens forskellige dele kan naturligvis bruges til at skubbe lidt til karaktererne undervejs, hvis det skulle vise sig nødvendigt.

Vingummibamserne og det tilhørende sæt af uspillelige samlekort. (VUS) repræsenterer blandt andet skæbnens fuldstændig uforudsigelige og paradoksale spil. Kortene indeholder dels handlingselementer som NPC'er og steder og den slags og dels kommandoer eller opfordringer til deltagerne. Som fx "Der sker pludselig noget fuldstændig uventet"-kortet, hvor den spiller som får sådan et, skal spille kortet ud og sige "der sker pludselig noget fuldstændig uventet!".

I de efterfølgende afsnit finder du en gennemgang af karaktererne, revisorernes Store Plan og en forklaring på, hvordan man bruger vingummibamserne og de uspillelige samlekort (TM).

*Plejhjemmet
Overview*



Karaktererne:

Teksten på spillernes karakterbeskrivelser.

Emily Schmidt (1)

Du er 23 år gammel og, mener du selv, ganske køn at se til. Det er nu ikke noget du går så meget ind for, så derfor har du valgt at gemme dig på et afsides plejehjem for meget rige plejhjemsbeboere. Her er du omgivet af gamle, der ikke ser så godt, og kolleger, der er ligeglade, og ingen opdager derfor din store hemmelighed: Nogen gange, når du glemmer at koncentrere dig, når dine fødder ikke jorden, når du går. Du er ganske vist lige så høj som gennemsnittet, men desværre ikke helt så dyb på den lange led.

Det er et frygteligt problem for dig og din familie. De er alle pæne mennesker med en vis succes indenfor fremstilling af dental-udstyr af genbrugsmateriale og import af kunstige kontorplanter fra Canton i Kina. Og alle sætter de en stor ære i at deres fødder er solidt plantet i den gode britiske muld. (Altså med undtagelse af Onkel Horace, der er parlaments-medlem og for et par år siden i et fuldstændig fortrængt forfærdende øjeblik afslørede sin forkærlighed for at gå i dame-undertøj og høje hæle. (Ved en julefrokost for hele familien med børn og



Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tyndt af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe?

(og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gade vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

diverse påhæng)).

Du arbejder som patient-vender på plejehjemmet Overview, der i dybeste diskretion reklamerer med at være verdens dyreste plejehjem.

Nummer fem på flere af dine mange lister over alvorlige problemer, du skal se at få gjort noget ved, er David Bowie. Det vil sige: i virkeligheden er det naturligvis slet ikke den berømte popstjerne og fagforbundsformand, men ligheden er nu slående. Bowies dobbeltgænger hedder Lex van Lucks og lusker rundt på Overview og har ting for med plejehjemmets beboere. Ting der på uforklarlig vis får hjemmets stenrige gamle til at dø hurtigt og uden penge. Officielt er manden en overbetalt wellness-konsulent, men du véd, at han byder på andet en vitaminer, urte-the og lindrende dampbade. Lex van Lucks, er populær hos ledelsen og har åbenbart magtfulde forbindelser. I hvert fald vil ingen høre på dine mistanker. Selvom de gamle er hovne og knap nok bemærker din tilstedeværelse, synes du alligevel, at du er nødt til at gøre noget for at hjælpe dem.

Heldigvis har du fundet et visitkort fra en detektiv ved navn Brian Damkroger, som reklamerer med, at ingen sag er for lille eller for mærkelig. Og det må du jo give ham ret i.

Så

Hvad der synes at være ganske få øjeblikke før du (næsten) fik en fuldvoksen blåhval i hovedet, havde du begivet dig til den sære og sjældent besøgte del af en af Londons yderste udkant som denne såkaldte holistiske privatdetektiv havde gjort til centrum for sine åbenbart omfattende operationer.

Specielle evner: Emily har aldrig helt forstået tyngdeloven og derfor kan hun i nødstilfælde

bevæge sig meget stille og/eller forbløffende hurtigt. ligesom hun strengt taget - med en smule held og passende medvind - vil kunne flyve.

Note: Der er to karakterer i dette scenarie, der hedder Emily Schmidt. Hhv. Emily Schmidt (1) og Emily Schmidt (2). Sådan er det bare.

Emily Schmidt (2):

Faktisk er du død, og som om det ikke var nok til at tage pippet fra enhver, er der et eller andet meget vigtigt du skal have gjort.

Før din alt for tidlige død en travl dag i en travl international lufthavn var du kundeservice-medarbejder hos et stort flyselskab. Sådan et med meget billige fly og ret dyre rejser. Som kundeservice-medarbejder var din fornemste opgave at lade som om du lyttede til kundernes mange klager over kvaliteten af deres rejse-oplevelse. Dyre priser, forsinkelser, dårlig mad, levende dyr i passager-afsnittet samt irriterende medpassagerer. Alt sammen mens du overveje vigtige livsstilsbeslutninger som hvorvidt hovedpersonerne i din yndlingsserie skulle have giftet sig og hvilke sko du skulle tage på til fredagens ladies night på Discoteque Earthquake.

Det var netop midt under udførelsen af dette dit relativt underbetalte job, at du pludselig og ganske uventet imploderede med en sær svuppene sugelyd og en hel del røg. Stort set som når man punkterer et gammeldags tykskærmsTV med en grillgaffel. Tilbage blev kun en ret lille bunke støvet stads samt en ganske let forbrændt blå flyselskabsuniform af imiteret polyester.

Det var alt sammen en smule underligt.

Du antog, at du teknisk set måtte være en slags spøgelse, og fra adskillige biografbesøg og et par leje-DVD'er vidste du, at der nok var et eller andet du skulle have styr på, inden du kunne komme videre i processen. Noget med at gå mod det store lysende lys i det fjerne, og – formodede du – derfra videre til et vigtigt møde med en gammel hvidskægget mand ved en perleport. Alt i alt måske ikke det mest spændende fremtidsperspektiv.

Du mente det havde noget at gøre med den person du var ved at tale med, da du imploderede. Du kan ikke huske hvad han hed eller hvad hans klage gik ud på. Det eneste du husker tydeligt er, at manden havde en påfaldende lighed med David Bowie, den berømte pop-stjerne og fagforeningsformand, og at han blev ved og ved og ved med at snakke om kufferter. Et emne – blandt mange – du altid har fundet særdeles uinteressant.

Nu var du dog efterhånden blevet klar over, at du nok bliver nødt til at finde ud af hvem han er, og hvad det egentlig var han ville. Det var derfor du havde henvendt dig til den såkaldte "holistiske privatdetektiv" Brian Damkroger, på hvis kontor du befandt dig, da en stor blåhval pludselig fald ned gennem loftet.

Efter en kort tænkepause, var du gået sammen med de andre hen på en stort set lige så snusket restaurant ved navn Corner's End, hvor i nu sad og prøvede at finde ud af, hvad I skulle gøre.

Specielle evner: Emily er et spøgelse og kan gøre forskellige spøgelsesagtige ting. Hun kan fx gøre sig selv mere eller mindre gennemsigtig. Hun kan gå gennem ting, hvis hun koncentrerer sig og sidst men ikke mindst er hun usårlig. (hun kan jo ikke blive mere død end hun allerede er) Til gengæld kan forskellige besværgelser af okkult natur samt forskellige former for ghost buster-teknik få ram på hende.

Endelig kan hun udsende et uhyggelighedsfelt som kan skræmme de fleste, men i starten af scenariet véd hun ikke hvordan.

Note: Der er to karakterer i dette scenarie, der hedder Emily Schmidt. Hhv. Emily Schmidt (1) og Emily Schmidt (2). Sådan er det bare.

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe

Af en eller anden helt uforklarlig grund forventer du hele tiden at se en hest i dit badekar. Faktisk kan du ikke se et badekar uden at forvente at høre den karakteristiske hesteagtige grynten tilfredse heste udsender, når de opholder sig i badekar. Inderst inde ved du dog godt, at hvis dit liv var en historie, ville den være helt uden heste i badekar. Hvis du havde en psykolog, ville han eller muligvis hun fortælle dig, at det var en tåbelig tvangsforestilling lidt i retning af en imaginær ven. Du har selv prøvet at være en imaginær ven, og det var faktisk utroligt kompliceret. Alle de mange forklaringer og folk der ikke kunne forstå dig, når du sagde ting som: "se ikke på mig; jeg er fuldstændig imaginær!". Bortset fra det med det udviklede, var det ellers den lykkeligste periode i dit liv. Der var, havde du opdaget, utroligt mange fordele ved at være imaginær, og du nærer et hemmeligt ønske om atter at kunne træde ind i de imaginære venners ganske oversete rækker. Efter årevis med terapi og cipramil*) er du dog ikke længere sikker på, at du ved hvordan.

Det er nu alt sammen ikke det, der optog dig mest lige for tiden. Du samler nemlig på samlinger. Ikke sådan i store bunker af ting, der er omhyggeligt sorteret efter farve og fejl i trykningen, men som bunker af lister over andres bunker af ting. Du er nu den dybt bekymrede indehaver af verdens største samling af oversigter over samlinger. Det ufatteligt spændende arbejde med omhyggeligt at overføre de mange lister (i tre eksemplarer) til et avanceret computersystem, har bragt dig på sporet af noget overraskende, sært og ganske utroligt. En opdagelse som kan have den mest monumentale konsekvens for hele menneskeheden. En lurende katastrofe uden sidestykke. På den anden side kan det også være, at det bare er en tilfældig særhed i universets overordnede logik, og under alle omstændigheder er der ingen fornuftige mennesker, der vil forstå omfanget af din opdagelse: Af alle de samlinger du har registreret, er der ikke en eneste, der indeholder noget violet. Farven er som strøget af skalaen, og nu synes mængden af blåviolette ting lige så stille at formindskes. Omvendt er der uforholdsvis mange grå ting. Noget eller nogen får alting til at skifte farve. Om kort tid vil alt være gråt.

Heldigvis havde du engang set et lille spændende visitkort fra en såkaldt holistisk privatdetektiv: "Jeg hjælper alle med alt. Ingen problemer er for små eller for sære" havde der stået, og det var grunden til at du befandt dig i Brian Damkrogers kontor, da en blåhval ret overraskende faldt ned fra himlen. Du var sammen med detektiven og hans andre klienter gået hen til restauranten "Corners End", hvor I nu sad og fik jer en kop te.

Specielle evner: Bobsber er et computer- og matematik-geni. Dog uden selv at være klar over det. Han har nemlig ikke rigtig bemærket, at ikke alle har lige så meget styr på den slags ting, som han selv har.

*) Cipramil = Også kendt som lykkepiller

Thomas Rammelløv

Dine ufatteligt vittige og meget morsomme klassekammerater i skolen havde kaldt dig Thomas Lammerøv og navnet havde fulgt dig da fortsatte på gymnasiet. Du havde lært at grine med en blanding af venlighed, (falsk) humor og indforståethed for at undgå at nogen skulle tro, at du troede, at du var noget særligt. I virkeligheden kunne du dog ikke lade være med at se det som et tegn på manglende intellektuel modenhed, at man kunne synes den slags var vildt sjovt igen og igen og igen og igen.

Nåmen så var det, at du var begyndt at spille rollespil. Det startede med orker og elvere men udviklede sig hurtigt til social-realistiske psykodramaer, og inden du havde set dig om, var du begyndt at skrive de såkaldte scenarier selv. Så var det der begyndte at ske noget sært. Du havde lige skrevet et scenarie til Lollands ukendte Lolle-con om nogen unge, der satte ild til et gymnasium, da nogen unge satte ild til et gymnasium ude i virkeligheden. Senere gjorde du dig bemærket med et scenarie om nogen, der fløj to flyvemaskiner ind i et amerikansk højhus. Men da nogen for alvor begyndte at udrydde kinesere i Paris - lige efter du havde skrevet et scenarie om en kinesisk vampyr på fri fod i den franske hovedstad, begyndte du lige så stille at holde op med at skrive scenarier. Indtil altså noget der hed Fastaval 007 i Århus fik lokket dig til at begynde igen. Du havde omhyggeligt valgt et emne, som du mente måtte være sikkert. Jorden var truet af onde intergalaktiske rumvæsner med en ond plan.

For at realisere den havde de blandt andet nogen zombie-lignende menneskeædende kloner fra Bornholm og en enorm mystisk maskine skjult i den besynderlige bygning oprindeligt kendt som "The Millenium Dome". Det var alt sammen fuldstændig usandsynligt. Sådan skulle det være. Du skulle ikke risikere noget.

Scenariet foregik i London, som du blandt andet havde valgt fordi du vidste at du skulle tilbringe en uge i den engelske hovedstad kort før Fastaval. Du havde regnet med at supplere dit værk med nogen fede (Ok så: halvfede) billeder fra byen. Og nu var det så blevet alvor. Ikke blot var deadline overskredet med rekord mange... - ja altså overskredet, ikke? Og fastavals Scenarie-ansvarlige var begyndt at ringe til dig for at sige sære ting i telefonen - Men du havde også opdaget at ukendte fremmede havde gang i en kæmpe maskine i "The Millenium Dome" i virkeligheden, og du havde mødt zombie-klonerne. Letgenkendelige på deres måde at tale på: "Øudi høudi øudi pind høudi øu?".

Den resulterede synkende fornemmelse havde fået alle andre synkende fornemmelse til at ligne noget fra en køkkenvask i en autocamper. Du var sikker på, at planeten var ved at blive overtaget af onde rumvæsner. Hvordan skulle det kunne være anderledes?

Du var nødt til at gøre noget, og havde henvendt dig til politiet, som i denne del af verden som bekendt hedder "(New) Scotland Yard", selvom du på forhånd havde vidst, at det ville være fuldstændig nytteløst. Nytteløshedens præcise form kom dog som et chok. Først havde Scotland Yard- bygningens mange politifolks særprægede påklædning undret dig. De var alle iført kilt i klassisk skotsk stil. (Der foresvævede dig noget om, at det vist ikke var det navnet Scotland Yard stod for.) Du var også en smule bekymret over at de påfaldende mange kilte (mon det er det de hedder i flertal?) var grå. Forskellige grader af gråt - men alligevel.

"I would like to report a crime" havde du sagt på dit bedste engelsk,

kun for at mærke blodet fryse til is i dine årer, da den bekilte politimand på den anden side af den fine Scotland Yard-disk, kiggede dumt på dig og sagde: "Øudi høudi øudi crime høudi øu?"

Du var løbet skrigende derfra.

Det var inden du i en telefonboks havde fundet en seddel med det opmuntrende budskab "I give you good time!!!" og øh et andet med teksten "Brian Damkroger - Holistisk Privatdetektiv - Jeg hjælper alle med alt. Intet er for sært." Det sidstnævnte havde bragt dig til et halvsnusket kontor i Londons udkant, hvor du nu befandt dig da dette pludselig blev ramt af en nedfaldende blåhval. Efter denne temmelig rystende hændelse var I alle gået hen på en nærliggende restaurant ved navn Corner's End, hvor I nu sad og talte om, hvad I skulle gøre.

Specielle evner: ved hjælp af almindelige rollespilshjælpemidler kan Thomas spå om fremtiden. Det er dog ikke til at vide om disse forudsigelser kommer til at gå i opfyldelse eller ej.

Brian Damkroger

Motto: Alt hænger sammen med alting

Holistisk privatdetektiv. Faktisk tror du, at du er verdens eneste af slagsen, og det er du ret imponeret af. Du er 21 år gammel men ligner lidt en på 50 mest hvad tøjstil, sprogbrug og holdning angår. Du mener det får folk til at tage dig mere alvorligt, eller muligvis at det får dem til at synes, du er kedelig, hvilket - indrømmer du - ikke er helt det samme.

Hvorom alting er - som man sagde i hine tider - du har fantaseret om at blive privatdetektiv lige siden du som barn så Malteserfalken med Humphrey Bogart i hovedrollen 37 gange. Du havde læst alle Dashiell Hammetts romaner og du havde kunnet alle Sam Spades kommentarer udenad.

Men så var du jo blevet ældre og på et tidspunkt var det gået op for dig, at det kunne være farligt at være den slags detektiv. Farligt og en smule urealistisk. Kløge folk havde rådet dig til at prøve at lære noget om, hvordan "rigtige" privatdetektiver arbejdede. Allerede mens du tænkte tanken, havde du besluttet, at det ville være både overflødig og rædsomt kedsommeligt, så i stedet havde du kastet dig over detektiv-romaner af alle kulører og havde skabt dig en detektiv-personlighed, der var en mellemting mellem Agatha Christie's Miss Marple og Hammett's Sam Spade. Du øvede den hver morgen foran spejlet og synes den fungerede glimrende.

Der var ganske vist et mindre problem. Du havde ikke rigtigt nogen kunder. Du vidste ikke om det var normalt for privat-detektiver, eller om det bare var dig, der var uheldig. Du havde fået trykt og fordelt et stort antal små fikse kort med teksten: "Brian Damkroger - Holistisk Privatdetektiv - Jeg hjælper alle med alt. Intet er for sært!" Men det havde ikke haft den store effekt.

Det blev mere og mere tydeligt, at du ikke kunne regne med at leve af detektiv-virksomhed i ret lang tid, da heldet pludselig tilsmilede dig. Din nu afdøde tante Giselda havde - Gud velsigne hende - testamenteret et lille fast månedligt beløb til din uddannelse, og så længe den varede, ville du være sikret smør på brødet. Det eneste du havde behøvet at gøre, var at klæde dig ud som 21-årig og møde op på en passende uddannelses-institution og gøre nogen uddannelsesmæssige ting, mens du brugte resten af din tid på den holistiske detektivbranche. Der var en hel del tanker, der skulle tænkes.



*Miss Marple,
Agatha Christie's
berømte roman-
detektiv*

Arrangementet var perfekt. Det var ikke noget, der ville gøre dig rig eller berømt, men indtil videre havde det været ganske tilfredsstillende.

Indtil den dag hvor der pludselig befandt sig fire kunder i dit kontor samtidig og en blåhval faldt ned gennem taget.

I var alle i samlet trop gået ned til din yndlingsrestaurant "Corner's End" hvor I nu skulle finde ud af, hvad I alverden I skulle gøre. Du ville mest af alt ønske at de ville tage hjem til sig selv eller opsøge en af dine sikkert glimrende konkurrenter, men på den anden side var du også temmelig nysgerrig, for - som du altid sagde - hænger alt jo sammen med alting.

Specielle evner: Brian tror han er en fremragende - omend ikke specielt energisk - detektiv. men i virkeligheden er han en forklædningsmester, der med held kan udgive sig for næsten hvem som helst.

Opsamling

Karaktererne i forhold til handlingen:

Som det fremgår, indeholder karakterbeskrivelserne elementer, der kan få betydning for handlingen. Begge Emely'erne vil være interesserede i at finde ud af mere om den mystiske David Bowie-lignende figur kendt som Lex van Lucks. Han er en slags intelligent håndlanger for de kosmiske revisorer og er desuden en gammel udødelig - øh - ting med sin egen dagsorden. Mere om ham senere.

Thomas er ved at skrive scenarie om de kosmiske revisorer og deres store plan. Eller rettere: i virkeligheden er han bare ved at skrive et scenarie, der tilfældigvis har visse ting tilfælles med noget der måske sker. Han tror således, at han ved at der findes en stor teleportationsmaskine under "The Millenium Dome" Han ved ikke, at de er kosmiske revisorer, hvorfor de er der eller hvad deres plan i virkeligheden går ud på, men ellers er han ret godt med.

Professor Bobsber har opdaget at nogen er ved at gøre alting gråt. Det er en opdagelse det kan være svært at komme videre med, men faktisk kan man undersøge gråheden og dens udbredelse nærmere. Fx ved hjælp af Google Maps.

Brian er jo fagmanden indenfor detektiv-arbejde og den slags, men man skal nok ikke forvente de store proaktive heltegerninger fra hans side. Til gengæld lægger hans karakterbeskrivelse op til, at han vil prøve at holde sammen på flokken og finde sammenhænge i de øvrige mærkelige sager.

Altså:

Hvad er det Lex van Lucks har for med de rige gamle på Overview?

Han stjæler deres penge og deres levede liv/livserfaring. Det sidste betyder i denne sammenhæng ikke blot at de gamle dør, men også, at han tapper deres minder, erfaringer, mulige visdom osv. Det opbevarer han i små flasker i sit skumle hjem i et af Londons fine kvarterer, indtil han får brug for det.

Hvordan kan spillerne/karaktererne komme på sporet af Lex van Lucks hemmelighed?

Dels kan de jo checke ham ud. Fx ved at søge oplysninger på nettet. Her vil det vise sig, at der tidligere har været antydning af skandale i forbindelse med dødsfald blandt hans - altid rige - klienter. (Bilag)

Der er også mulighed for at snakke med en eller flere af hans nuværende klienter på Overview.

Og endelig er der jo historien med lufthavnen.

Hvad var det egentlig der skete med Emily Schmidt (2) i lufthavnen den dag hun døde og hvad har Lex van Lucks med dét at gøre?

Det var selvfølgelig ham, hun snakkede med, da uheldet skete. Han havde mistet en meget fin antik boks i fly-bagagen, og da Emily tydeligvis var bedøvende ligeglad, mistede han et kort øjeblik kontrollen og zappede hende med en ...zapper-dims. Det var dumt gjort, for det betyder blandt andet, at han stadig ikke har fundet sin antikke boks. Det vil naturligvis give karaktererne en mulighed for at gøre det. I boksen er der i øvrigt 25 fine små flasker med livserfaring.

Hvorfor gør Lex van Lucks alle disse sære og uhyggelige ting?

Han er selvfølgelig interesseret i magt og penge, mest magt, og selvom han lige nu – teknisk set – arbejder for revisorerne, så har han tænkt sig at få det bedste ud af situationen. Også når de en dag forlader jorden.

Revisorernes
hovedkvarter



Hvem gør ting grå, hvordan og hvorfor?

Det er selvfølgelig revisorerne som har en stor farve-transmogrerende maskine i deres hovedkvarter i en forladt kontorbygning i udkanten af London.

Farveskiftet begynder som nævnt i den ene ende af farveskalaen og omfatter gradvist flere og flere farver. Det spreder sig også fysisk i stadig større cirkler fra farve-transmogrereren, så jo tættere man kommer på hovedkvarteret jo mere gråhed findes der.

Denne effekt kan også ses på google maps. (bilag)

Maskinen i The Millenium Dome, klonerne og politifolkene i kilt

The Millenium Dome er en gigantisk kuppelformet bygning, opført for at fejre årtusindskiftet. Kendere vil have set Pierce Brosnan falde ned på den i The World is not Enough.

Inde i bygningen findes en stor maskine, der kan det dér med blomkål, kranier og hjernemasse. Og en anden, der teleporterer ting. Dyrene zappes og lægges på lager. Hvad der derefter skal ske med dem, er der nok ingen der ved.

Klonerne fremstilles på Bornholm, der er fuldstændig under revisorerne kontrol, og som bekendt ligger i Den Engelske Kanel mellem England og Frankrig. Øens mange silderøgerier er omdannet til klonfremstillingsformål og flere gange om dagen sejler færger store lastbiler med klonede menneskeædende bornholmere til England, hvor de hurtigt sættes ind i jagten på udvalgte ofre.

Sidst i denne scenarietekst finder du en oversigt over disse forskellige elementer og hvordan de kan bruges under spillet.

Revisorernes Store Plan

En gennemgang af de overordnede punkter.

I virkeligheden er Den Store Plan nærmest lille. Den er i hvert fald enkel. Den går ud på at reducere jordens indbyggere til samme mentale stadie som kogt blomkål af den kolde og meget bløde slags, der slet ikke smager af noget som helst. Eller broccoli.

For at opnå denne eftertragtellesværdige situation har revisorerne iværksat en række tværfaglige initiativer.

For det første er de i gang med at omplacere en række udvalgte intelligente dyre-arter. Forskellige hvaler naturligvis, elefanter, aardvarker samt en sjælden gigantisk gople-art. Dyrene transporteres ved hjælp af teleportation til en hemmelig hjerneflosser under The Millenium Dome i London. Metoden er er ikke just fejlfri og en gang i mellem falder dyrene ned de mærkeligste steder uden foregående varsel.

Det er især et problem med de store hvaler, for de er for store til de små fikse antityngdekraft-enheder, der benyttes til de øvrige dyrearter og som nærmest virker som en usynlig bold. Hvis en elefant eksempelvis ved et uheld skulle blive 'tabt' over et af Londons bebyggede områder,

vil den hoppe op igen, når den rammer jorden. Som delvist usynlig superhoppebold på størrelse med en elefant og med form som en elefant. Et ret bemærkelsesværdigt syn, der oven i købet lyder som en elefant.

Dette storslåede dyre-omflytningsprojekt foregår under hele scenariets forløb og vil afstedkomme visse forstyrrelser undervejs. Der er tale om et random kaotisk indslag som kan bruges til at

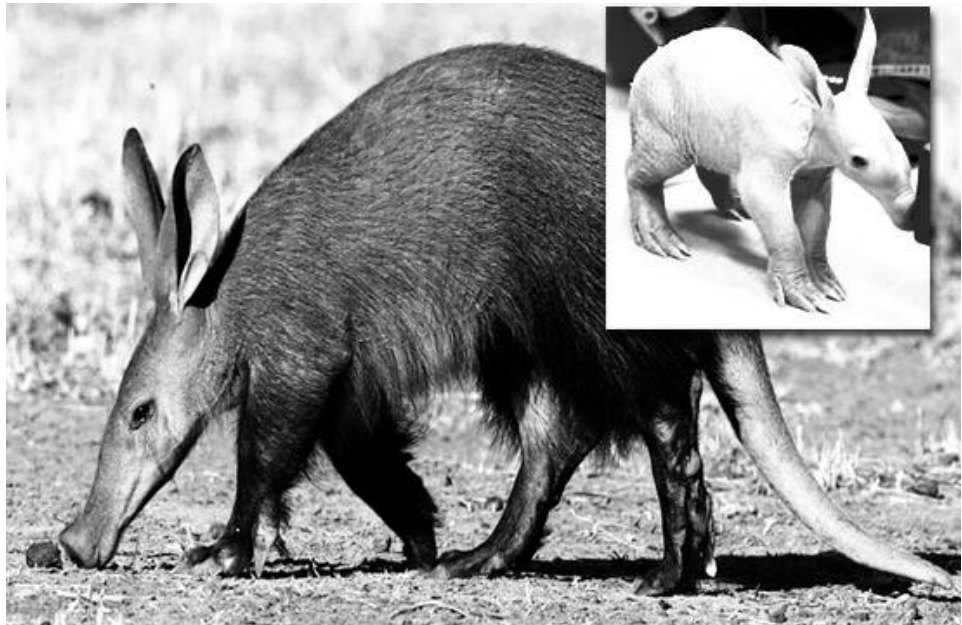
skabe forvirring og absurde situationer undervejs i spil-sessionen. Det skal dog nok ikke overdrives, for så mister det sin effekt.

Den nedfaldende hval i foromtalen, som også er starten af scenariet, dækker formodentlig behovet for hvaler.

På samme måde anbefaler jeg kun at benytte nedfaldende elefanter en enkelt gang.

Aardvarker (foto) er et særpræget dyr, der minder lidt om en mellemting mellem grise og myreslugere. De har en snabelagtig næse og lange flapører og synes mest af alt at være et strålende eksempel på særdeles kreativt men måske knap så intelligent design. En voksen Aardvark siges at være omkring en meter fra snude til halespids og veje omkr. 50 kg.

Ved at sammenholde medieomtalen af de forskellige tilfælde af sært nedfaldende dyr, kan man måske få en ide om, at centeret for dette sære fænomen er The Millenium Dome eller O2, som den nu hedder.



Aardvark og
baby-aardvark

Planens andet hovedelement er at udskifte en stor del af jordens menneskelige befolkning med hjernedøde kloner. Til det noble formål bruger revisorerne lastbiler, der kører rundt mest i mørke og på mærkelige steder med klonede menneskeædende bornholmere. Når bornholmerne har spist en person, kan de overtage hans eller hendes viden og udseende, men klonerne er langsomme og ikke for smarte. Desuden taler klonerne en slags hollywood-bornholmsk (øudi osv) så udskiftningerne er ret iøjnefaldende.

Den mest storslåede masse-kloning har ramt New Scotland Yard, som nærmest er Englands modstykke til kriminal-politiet. Her er alle medarbejdere blevet udskiftet med vellignende kopier, altså bortset fra, at disse nye New Scotland Yard-folk alle er iført kilt - ovenikøbet i et særpræget gråt mønster. Kiltten skyldes naturligvis en kulturel misforståelse af betegnelsen Scotland Yard.

De menneskeædende bornholmere, der naturligvis ikke er rigtige bornholmere, er alle høje, ret tynde og bortset fra deres hvide træsko og karamelfarvede pullovere, ganske velklædte. Udover det har de alle valgt at pryde deres overlæbe med en version af et drabeligt busket overskæg, en af over-revisorerne har set på et billede af en bornholmsk

trold. Om selve øen skal man vide, at alle indfødte indbyggere for længst er faldet som ofre for revisorerens plan, og hele den bornholmske silderøger-industri er blevet omdannet til produktion af flere kloner. - Og så naturligvis at Bornholm ligger i Den Engelske Kanal mellem England og Frankrig, hvor den er et levn fra vikingetidens stolte turist-industri.

De menneskeædende kloner siger ikke så meget, men når det sker, siger de ting som: "Øudi høudi øudi sild høudi øu?" hvilket blandt andet afslører, at de er fra Bornholm.

Det tredje hovedelement er 50 mimere.

Det vil sige i virkeligheden er de ikke mimere, og er slet ikke med i Planen. I den helt virkelige virkelighed (som vi naturligvis vil ignorere) er de bare noget vi lader som om. I scenariets

virkelighed er de det uheldige resultat af Revisorernes første forsøg med klonerne og alt det der. I stedet for at resultere i nye zombie-agtige udgaver af de oprindelige ofre, blev resultatet i stedet en gruppe hvidklædte og tavse hvidansigtede gøglere med store rødmaledede læber og kikset mascara. Som en yderligere bivirkning af den kiksede proces og dens indbyggede kiks er disse første kloner ikke med på planen. Deres solidaritet med revisorerens sag er mangelfuld. De trækker ikke fra de samme fliser og de er har overhovedet ikke holdspiller-ånden. Heller ikke selvom de ikke-onde - men gnavne - revisorer har haft dem sendt på teambuilding kursus hos Karl Marl Møller, hvor de har været nøgne og har savet med motorsave. Nettoresultatet af alt dette er, at mimerne er svære at forstå: de kan jo ikke tale, og de vil ikke skrive. Skulle man være så heldig at etablere meningsfuld kommunikation med disse uheldige skabninger, vil de dog vise sig at være på menneskehedens (og dermed sandsynligvis karakterernes) side.

Gråhedens fremmarch (fjerde hoved-element)

Lex van Lucks' hovedkvarter



Endelig er der jo det med farverne. Revisorerne mener, at farver giver urimelige muligheder for kreative udfoldelser af næsten enhver art, og har derfor besluttet at gøre alt gråt. Det foregår lige så stille og gradvist begyndende i den ene ende af farveskalaen med violet.

I den spiltekniske virkelighed er centret for gråheden de kosmiske revisorerers hovedkvarter. Undervejs i spillet kan du lade flere og flere ting blive mere og mere grå.

Lex van Lucks

Et gammel udødeligt væsen, der ligner David Bowie og arbejder for de kosmiske revisorer og måske især sig selv. Han arbejder under dække af et stort internationalt wellness-firma ved navn ZG Stardust. (Udtales Seegee Stardust). På plejehjemmet Overview narrer han ganske rigtig pengene fra de gamle, men han stjæler også deres livsenergi/erfaringer som han opbevarer i små flasker, indtil han får brug for dem. et var en boks med sådanne flasker som var blevet væk i bagagen i den lufthavn hvori Emily Schmidt arbejdede. Lex van Lucks har en dims, der kan zappe folk og ting.

Når revisorerne er færdige med deres plan, regner han med at overtage magten på jorden.



*Lex van Lucks,
kendt diætist og
wellness-guru*

Kortene

For at give handlingen sine overraskende og paradoksale drejninger er der indføjet et element af fuldstændig tilfældige tilfældigheder, ved hjælp af de såkaldt Uspillelige Samlekort og Vingummibamserne. Grunden til kortene kaldes "Uspillelige Samlekort" er dels at spillfirmaet Wizards of the Coast har ophavsret på betegnelsen Spillelige Samlekort og dels at de hverken kan samles eller spilles.

Ved spilstart uddeles tre tilfældige kort til hver spiller. Der er forskellige typer af kort: historie-elementkort, mediekort og handlingsinstruktionskort. Historie-elementkortene indeholder beskrivelser af elementer, der kan indgå i handlingsforløbet fx personer, steder, genstande eller noget, der hverken er det ene eller det andet. Mediekortene er en mest stemningsskabende foranstaltning. De indeholder eksempler på indslag fra aviser eller fjernsyn med måske videre. Instruktionskortene indeholder direkte kommandoer til spillerne. Kommandoer der gerne skulle motivere dem til at bidrage med et konstruktivt om end muligvis lettere paradoksalt bidrag til historiens forløb. Reglerne er sådan lavet, at spillerne i gennemsnit vil skulle bruge et kort for hver scene. Ca.

Derudover skal du være forberedt på, at de ikke fokuserer på handlinger og deres resultater, men på ting der sker. Det er ikke altid det samme. Altså det handler ikke kun om at kunne finde ud af om den ene person kan ramme den anden person med en kanon, men om det er muligt at købe en vingummimand. Om der kommer en syngende klovn eller om vejret vil skifte fra tåge til klat og fugtigt.

I faktaboksen på side xx finder du en gennemgang af reglerne. En gennemgang der er identisk med den spillerne også får på deres karakter-ark. Den eneste forskel er, at du får chancen for at sætte dig ind i dem på forhånd. Men vær ej bekymret: rollespillere er erfaringsmæssigt ret gode til at sætte sig ind i regler.

På Fastavals hjemmeside står i øvrigt, at reglerne skulle være "selvopfundet indie". Det er ikke min formulering, og jeg ved ikke helt

ved hvad jeg skal sige til den. Ud fra den oprindelige synopsis er det en nærliggende tanke, men meget har ændret sig undervejs. Fordelen er, at de tilmeldte spillere i hvert fald ikke kan komme og påstå, at de havde forventet sig et helt normalt scenarie. (Hvadend det nu ellers måtte være!?)

Det praktiske

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummubamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spilleleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene, belønnes af spillederen med uddeling af bonusbamser til den pågældende spiller.

Bonusbamser er vigtige!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappe, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespilsspil, vil man sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamser og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummi-

bamse tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske satser man et passende antal vingummibamser og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamserne plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere satse vingummibamser på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun satse vingummibamser på ét vingummislag pr scene.

De satsede vingummibamser inddrages af spillederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillederen og spillerne.

Spillederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. – I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne få mulighed for at satse yderligere vingummibamser.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af satsede vingummibamser betyder to enere blandt terningerne i slaget altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

“Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler”. Slaget mislykkes og spillederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede handlingsforløb er en ”naturlig” konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsnet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamser:

Spillederen kan uddele bonusbamser til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamserne uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamser. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamser for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamser)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamser at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillegige samlekort optimalt.

Vejledning i styring af scener

Som spiller på RNESK er en af dine opgaver at styre scenerne. Det kan måske få dig til at spørge hvornår starter de, hvor lange skal de være og hvad skal de indeholde? Og det er, som man siger et godt spørgsmål. Det er ikke noget der er et nemt og uimodsigeligt svar på, men jeg vil alligevel forsøge mig med en lille håndfuld tommelfingerregler:

Du kender scener og sceneskift fra film og de fornemmelser, du måske har fået herfra er et godt udgangspunkt. Lidt mere konkret er en scene en del af handlingsforløbet, hvor der *sker* noget. Hvilket vil sige, at den overordnede generelle situation ændrer sig. Hovedpersonerne finder ud af noget, de ikke vidste før, de møder måske en person, kommer til skade eller noget andet i den stil. Kloge hoveder i filmverdenen taler om at en scene skal være præcist så lang, som nødvendigt og ikke længere. En ældre hæderkronet teknik kaldes *set up* og *pay off*, eller "oplæg og betaling". Et oplæg kan fx være, hvis man i starten af en scene ser en umærket varevogn i det fjerne, og betalingen vil så være, når man som forventet får afsløret, at den er fuld af aflytningsudstyr eller det modsatte(!). Det handler altså om, at vække nogen forventninger, som man så senere kan spille op til. Den uhyggelige mand i starten viser sig at være en flink gammel nisse. Den sexede sild viser sig at være transvistit. Lejemorderen viser sig senere at være flink.

En anden klassisk model kan beskrives således: hovedpersonerne vil et eller andet. (Egon har en plan. Romeo elsker Julie.) I starten ser alt ud til at gå efter planen, men så møder de modstand, som de skal overvinde, før de kan nå videre. (Egons plan afsløres af manden med kasketten og Egon bliver støbt ind i cement. Romeos familie blander sig.)

I forbindelse med afviklingen af RNESK er der desuden et praktisk hensyn: I film kan man nemt og uhindret klippe frem og tilbage i både tid og sted. Et praktisk trick, der er noget mere indviklet i rollespil. I praksis bør du derfor nok holde dig til at scenerne skal være sammenhængende i tid og sted, således at et spring i lokalitet eller tid automatisk medfører et sceneskift.

Altså:

Scener er handlingsforløb

...som er sammenhængende i tid og sted

...som medfører en ændring i hovedpersonernes situation (eller deres opfattelse af den)

...som kan indeholde *set up* og *pay off*

...som kan indeholde

fremdrift (Egons plan)

modstand (opdagelsen af Egons plan)

og

overvindelse af modstanden (Egons redning)

og

...som ikke varer længere end nødvendigt.

At komme igang

Hvis spillerne har lidt svært ved at få taget det første skridt, kan du overveje, at præsentere dem for en lastbil fuld af bornholmske zombiekloner eller måske to forvirrede mimere...

faktaboks

Scener er handlingsforløb

...som er sammenhængende i tid og sted

...som medfører en ændring i hovedpersonernes situation (eller deres opfattelse af den)

...som kan indeholde *set up* og *pay off*

...som kan indeholde *fremdrift* (Egons plan)
modstand (opdagelsen af Egons plan)
og
overvindelse af modstanden (Egons redning)

og

...som ikke varer længere end nødvendigt.

De uspillelige samlekort

Denne lille vejledning findes også på spillernes karakterark.

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamsere kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.

Generel vejledning til spilleleder og spillere

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/ham, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNESK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillelederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Oversigter:

Her finder du de oplysninger, du kan få brug for under spillet, i samlet form.

NPC'er

De Intergalaktiske Revisorer
Også lejlighedsvis kendt som
De kosmiske revisorer.

Store meget grå rumvæsner fra en fjern galakse.

Sendt til Jorden af SVIGRMOR - Sammenslutningen af ret Venlige InterGalaktisk Regerende Mentalt Overlegne Racer - for at forhindre at planetens beboere udvikler sig og kommer "op på et højere mentalt plan".

De er ikke onde men gnavne og ligeglade med folk og ting.

Jeg forestiller mig ikke at der er specielt mange; måske omkr. en håndfuld, men hvis du synes du har brug for flere, er det bestemt helt i orden. Det bedste er nok først at lade spillerne møde revisorerne henimod slutningen af spilperioden.

Har ikke navne, men er i stedet nummereret fra nr. 1 og nedefter.

Fakta:

Intelligente på en uforståelig rumvæsen-agtig måde, der nogen gange kikser.

Kommunikerer indbyrdes ved hjælp af en modem-agtig summelyd. De hverken kan eller vil snakke med mennesker.

Styrker og svagheder:

Bevæger (sig over længere afstande) ved hjælp af matematiske formler. Det har samme effekt som når Starship Enterprise går i Hyperspace: woosh!

De er revisorer ikke krigere, og er hverken usårlige eller specielt farlige i kamp. Deres vigtigste våben er flugt og evnen til at ligne en pressening.

De menneskeædende bornholmske zombie-kloner

Høje og tynde iført karamelkamelfarvede trøjer og meget store overskæg. Langsomme og lidt uintelligente men meget stædige. Kører rundt i lastbiler, hvorfra de angriber udvalgte grupper som fx Scotland Yard og hovedpersonerne. De spiser folk, og når de har spist en person, kan de overtage dennes hukommelse og udseende.

De siger ting som "Øudi høudi øudi spand høudi øu", hvilket er en

slags hollywood-bornholmsk, men taler forståeligt nok ikke så meget. Det er ellers sproget, der vil afsløre dem som bornholmere.

Zombieklonerne kan bruges til at skabe pres og spænding omkring karaktererne. Du kan lade dem dukke op en gang imellem, men igen uden at overdrive. 2-4 gange i alt vil nok være passende. Klonerne spiller en meget vigtig rolle i revisorernes plan idet de efterhånden skal overtage alle nogenlunde begavede mennesker. Derudover er klonerne håndlangere for revisorerne og vogter The Millenium Dome samt revisorernes hemmelige hovedkvarter.

Styrker og svagheder: klonerne er ligesom zombier meget svære at slå ihjel. Det er noget med at ødelægge deres hjerne eller kappe hovedet af dem. Til gengæld er de ret langsomme og ikke vildt intelligente.

Nedfaldende dyr:

Udover menneskene har en række andre dyrearter en vigtig rolle i Den Store Plan: Store hvaler, elefanter, aardvarker samt en sjælden gigantisk gøple.

Dyrene teleporteres fra deres naturlige opholdssted til "The Millenium Dome", hvor deres hjerne forvandles til noget der minder om overkogt kold blomkål. Eller daggammelt kartoffelmos, før de sendes tilbage igen.

En fejl i styremekanismen betyder, at teleportationen en gang i mellem mislykkes. Resultatet er at dyrene falder ned et sted over London, hvor de forårsager en del forvirring og almindelig kaos. For at undgå at tage livet af dyrene, er de indpakket i et tyngdekraft-bekyttende kraftfelt, der i praksis minder om en usynlig bold. Problemet er at nogen dyr er for store eller for sarte til at kraftfeltsboldene.

Den nedfaldne blåhval i scenariets start dækker antagelig behovet for hvaler. I løbet af scenariet vil medie-indslag på de uspillelige samlekort afsløre, at der har været andre tilfælde af hvalfald i den engelske hovedstad.

Elefanterne er et af de dyr, der kan drage fuldt udbytte af beskyttelsesfeltet, og de rammer derfor jorden som en hoppebold.

Den sjældne gigantiske gøple-art er vist nok resultatet af en fejlberedning fra revisorernes side, men uanset hvad, så er den for skrøbelig til at kraftfeltet kan yde den nødvendige beskyttelse, med det tragiske resultat, at den forvandles til en meget stor klat gele ved nedslaget.

Aardvarkerne er så sære i sig selv, at de også vil fungere fint, hvis de ikke kommer væltende ned fra himlen. Du kan lade et sted vrimle med dem. Uden nogen indlysende fornuftig forklaring naturligvis. De er stukket af fra revisorernes blomkåls-hjerne-maskine og vil gerne reddes. Aardvarker er iøvrigt ganske flinke dyr, der er i besiddelse af en vis nysgerrighed, men som ikke er flok-orienterede af natur. De er natdyr, bliver lidt over en meter lange (incl. halen) og lever hovedsageligt af myrer og termitter.

De faldende dyr bør kunne bringe spillerne på sporet af den store onde maskine i den meget omtalte "Millenium Dome" men er derudover tænkt som et absurd/morsomt indslag. Generelt bør det nok ikke overdrives, så du kan bevare et vis overraskelsesmoment.

Bemærk, at dyrene ikke er rigtige dyr ligesom de bornholmske

zombie-kloner i virkeligheden slet ikke er fra Bornholm. Ingen levende væsner er kommet til skade under tilblivelsen af dette scenarie!

Lex van Lucks

Er et gammelt udødeligt væsen af ikke nærmere fastlagt oprindelse. Du kan selv vælge om du vil betragte ham som et slags rumvæsen eller som en dæmon-agtig figur. Han har været på jorden i lang tid, taler menneskesprog og har en forholdsvis menneskelignende fremtoning. Han har - som nævnt - en slående lighed med den berømte popsanger og fagforeningsformand David Bowie. (Bemærk: dette scenarier forfatter er udemærket klar over, at David Bowie i den helt virkelige virkelighed ikke er fagforeningsformand!)

Han er den, der løser de opgaver for revisorerne, som de ikke selv kan løse og som de menneskeædende zombie-kloner er for dumme til. Han har skaffet dem deres hovedkvarter og har lejet The Millenium Dome eksempelvis, og disse ting står således i hans firmas navn.

Firmaet hedder naturligvis ZG Stardust International. (udtales: Seegee Stardust)

Officielt udgiver han sig for at være diætist og ekspert i *wellness*. Han ejer en række wellness-templer rundt omkring i verden efter modellen Paris, London, Tokyo, New York.

Udover at være håndlanger for revisorerne har han sin egen store plan, der i al sin enkelthed går ud på at overtage magten på jorden, når revisorerne er færdige med at omdanne befolkningens hjerner til metaforisk budding.

Han er dog ikke verdens mest loyale udødelige rumvæsen/ting og vil uden tøven tage magten fra revisorerne, hvis det skulle lykkes karaktererne at får skovlen under dem. Det betyder i praksis, at karaktererne, uanset hvad, kommer til at have en konfrontation med både Lex van Lucks og de kosmiske revisorer.

Lex van Lucks har normale menneskelige håndlangere og vil i første omgang "besejre" karaktererne, hvorefter han vil binde dem til en maskine, hvor en stor motoriseret rundsav langsomt kommer nærmere, mens en bombe tæller ned. - Eller noget i den retning. Før han forlader dem med en skadefro latter.

Der skal et eller andet særlig kreativt til for at besejre Lex. Man kunne fx bruge teleportationsmaskinen til at bombardere ham med elefanter, narre de bornholmske zombie-kloner til at angribe ham eller køre en lastbil med 30 tons sprængstof ind i forhallen på hans pæne hovedkvarter. Mulighederne er utallige, men det må ikke virke for nemt.

Revisorernes hovedkvarter

En gammel lettere forladt kontorbygning et sted i Londons udkant. Skal virke skummel og uhyggelig. Der er lys der ikke virker, knirkende døre og sære lyde.

Hovedkvarteret beskyttes af elite-zombiekloner, der kan kendes på det ekstrastore overskæg og deres skudsikre veste.

(foto)

The Milleniumm Dome

Beliggende lidt til højre for Londons Centrum. En gigantisk kuppelformet bygning, opført for at fejre årtusindskiftet. Har været en økonomisk katastrofe og en publikumsmæssig skuffelse. Har stået tom i nogen år, og er nu overtaget af en afdeling af ZG Stardust.

Inde i kuplen finder vi en teleportationsmaskine, en hjerne-blomkålsmaskine og store mængder af meget forvirrede dyr i bure og små kæmpe-akvarier. De sidstnævnte er faktisk ganske store, men eftersom de bruges til opbevaring af hvaler, sker dette efter sardindåseprincippet. Vi ved ikke helt hvorfor dyrene ikke bliver returneret med det samme, men det er i hvert fald tvivlsomt, om de vil kunne overleve i naturen uden hjælp.

The Dome er stort ambitiøst projekt, Tony Blair fik gennemført i anledning af årtusindskiftet. Bygningen og de tilhørende arrangementer blev 200 millioner £ dyrere end planlagt, mens der til gengæld kom 8 millioner færre besøgende end forudset.

Tony Blair sagde før projektets start, at det ville blive: "a triumph of confidence over cynicism, boldness over blandness, excellence over mediocrity" Og det var meningen at den monumentale bygning, der er 365 m i diameter, skulle have været en demonstration af New Labour's mange fortræffeligheder.

Bygningen har nu skiftet navn til O2 ude i virkeligheden og skal bruges til forskellige sportsarrangementer.

Lex van Lucks hovedkvarter

Lex benytter rigtige kriminelle gorillaer (altså folk) med hårde øjne og store hænder. Hans hovedkvarter er placeret i et dyrt kvarter med fikse biler, grønne træer og huse med store hegn om.

(foto)

New Scotland Yard

Politiet for Storlondon og omegn. Oprindeligt beliggende på en plads tæt ved byens centrum ved navn æh Scotland Yard. Siden flytningen en gang i 1900-tallet har afdelingen heddet "New Scotland Yard".

London

Hovedstad i Det Britiske Imperium. 7,2 millioner indbyggere. Blandt andet kendetegnet ved at høje bygninger indtil for nylig var særdeles sjældne med det resultat, at byen fylder et uforholdsmæssigt stort areal, hvor rækkehuse udgør en stor del af beboelsesområderne.

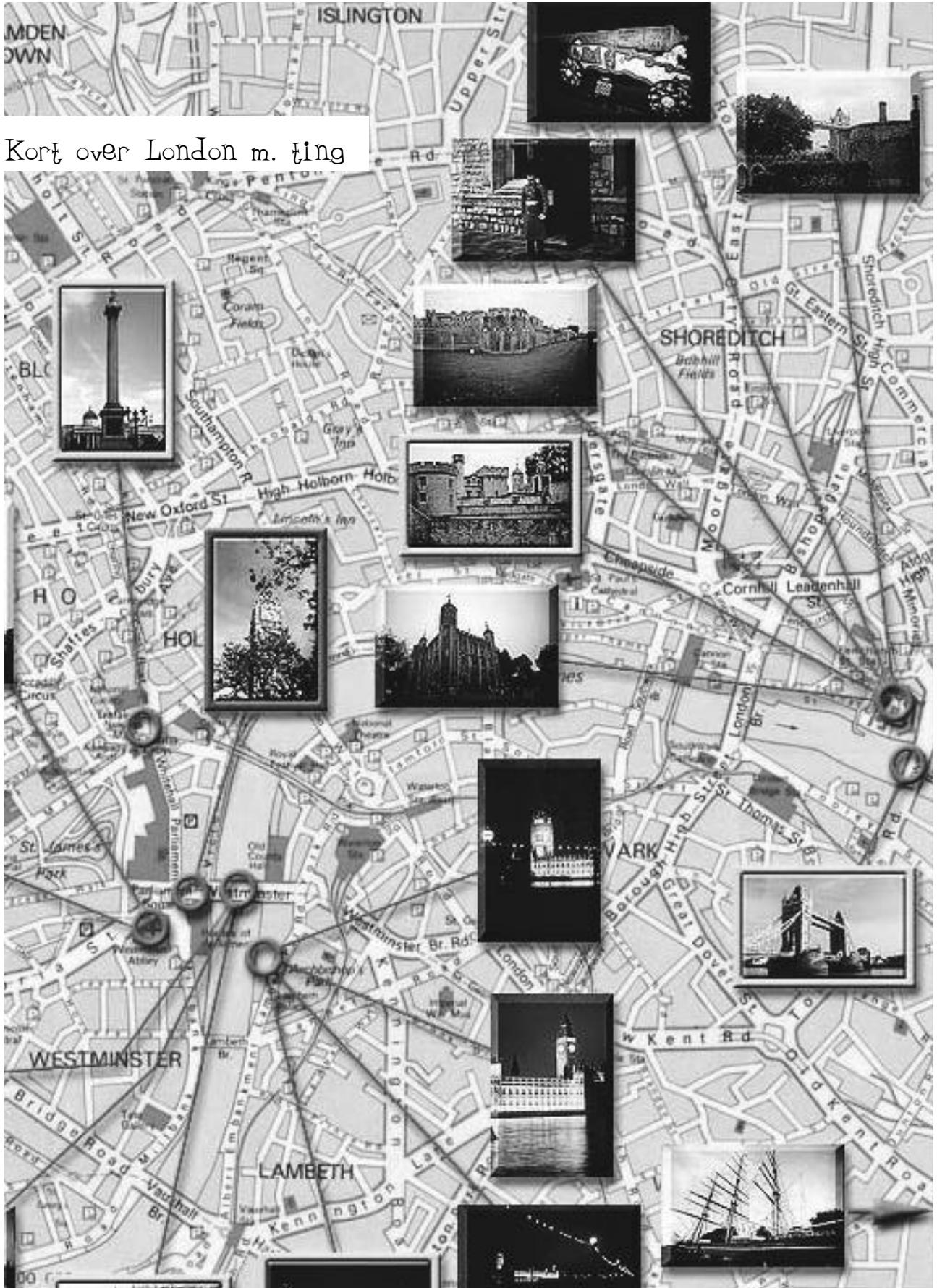
(kort)

Bornholm

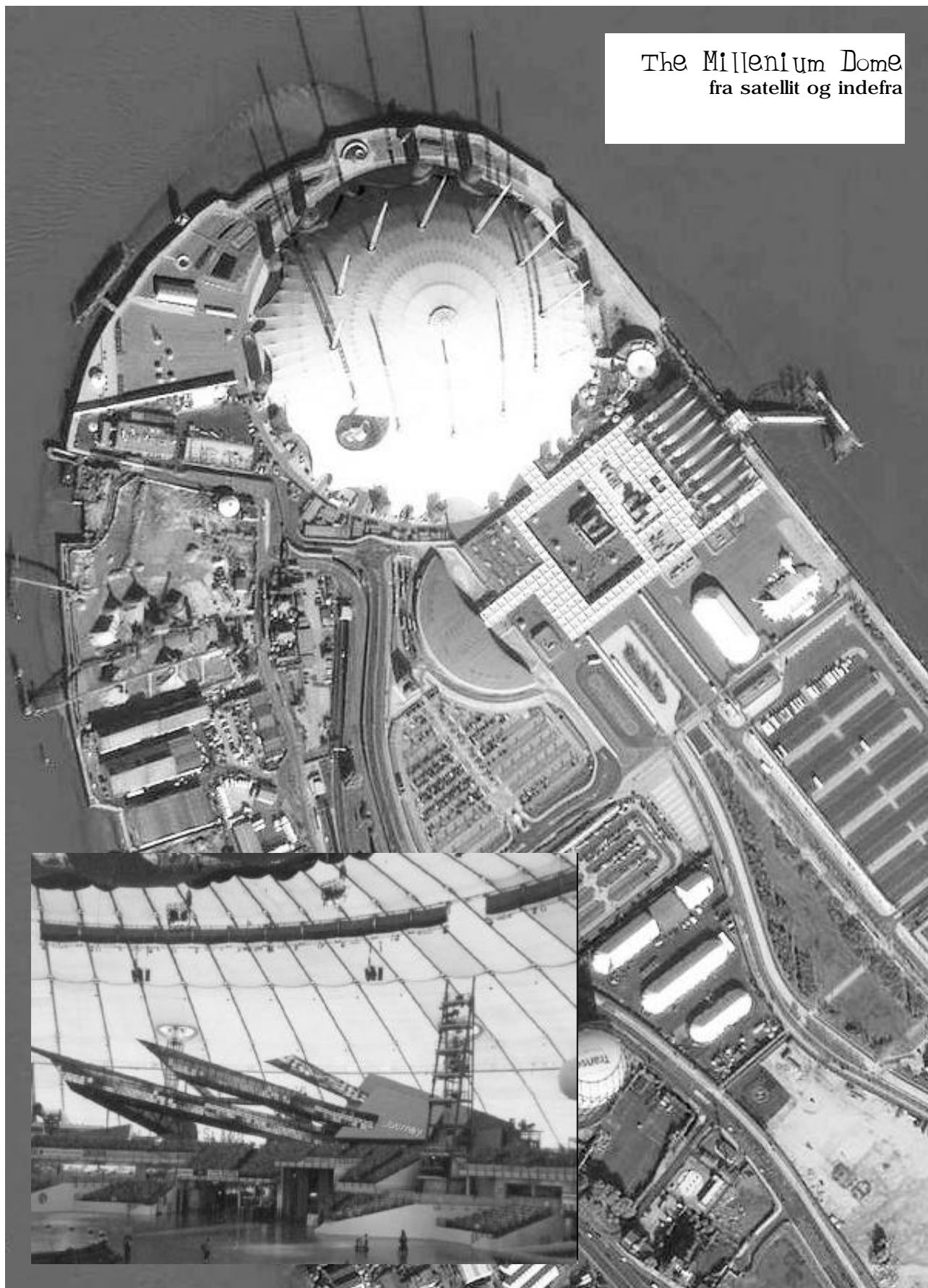
Klippeø beliggende i Den Engelske Kanal mellem England og Frankrig. Siden vikingetiden centrum for en omfattende turist- og silderøgsindustri. Nu fuldstændig under revisorernes kontrol. Centrum for produktion af de frygtede zombiekloner, der efter selve fremstillingen i et af de mange tidligere silderøgerier transporteres på lastbiler og færger til fastlandet i store mængder.

Ellers kendt for rundkirker, klipper og sild.

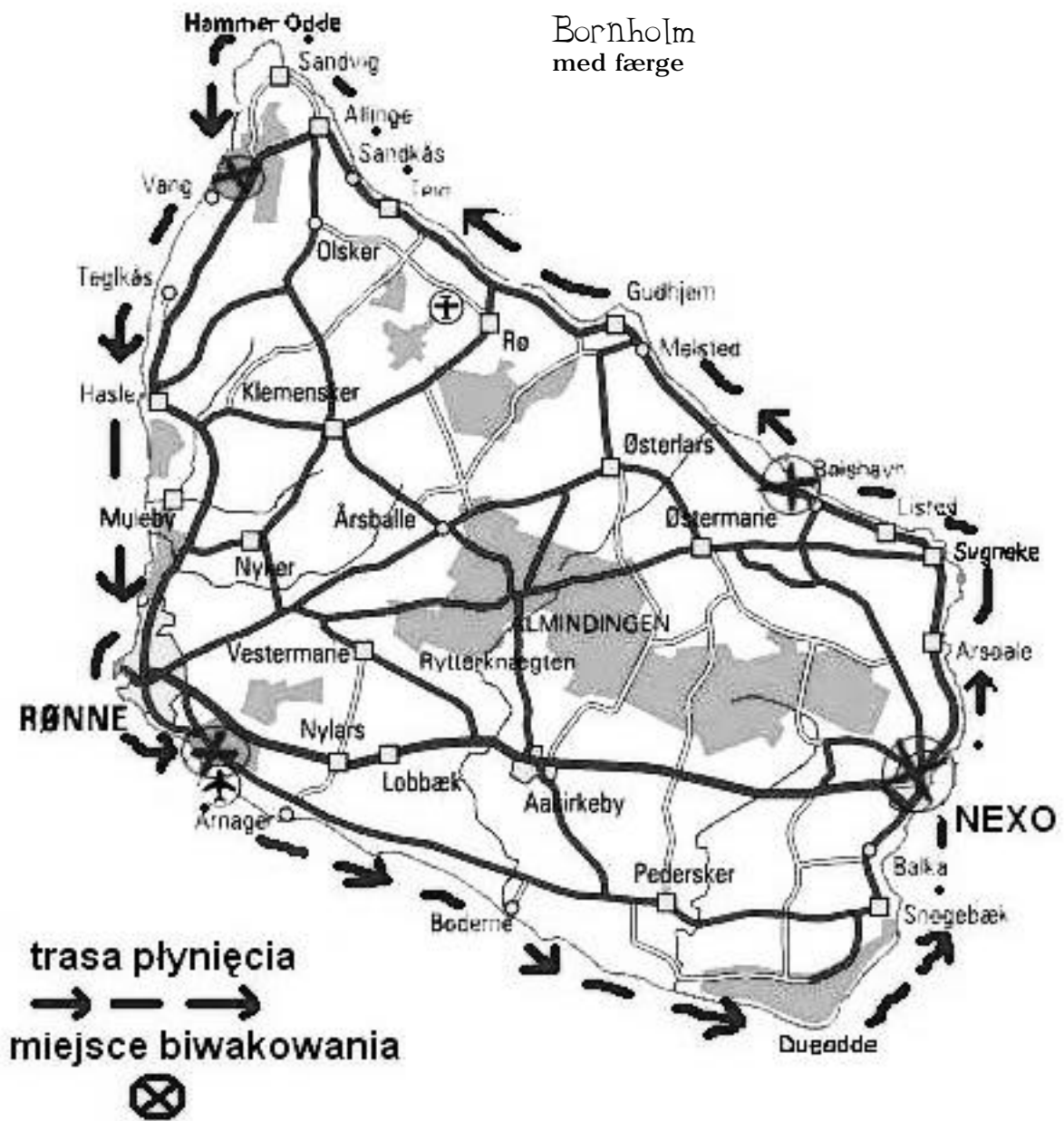




Kort over London m. ting



The Millennium Dome
fra satellit og indefra



De uspillemige samlekort

1. Filminstruktøren Florian Henckel von Donnersmarck

Historie-elementkort

2,05 m høj tysk Oscar-nomineret filminstruktør på jagt efter inspiration i Londons skumle baggårde og Themsens mudrede vande. Livets Dunkelheit, tidens Flimmerheit das Rodløshed der moderne Menschenheits! Og ting. Har muligvis familie på Mountainview.

Enhver lighed med nulevende eller eksisterende Donnersmarck'er er itilsigtet.

Alternativ: Jørgen Leth

2. Den Russiske Mafiaboss: Anatolij Gambino Kalaschnikov

Historie-element

Han er russer. Han er mafiaboss og meget mistænksom. "Hvad i h. h. helvede laverr I herr med 100 lyserrøde hamsterrre?" eksempelvis. Kan være både ven og fjende endda på en gang.

Hvis man behandler ham ordentligt og/eller lover ham en "del af kagen", vil han blive helt venlig og måske endda hjælpsom, men han har temperament og er måske ikke 100% pålidelig.

Anatolij har en bande af primært lettiske og ukrainske gangstere, der drikker vodka, taler russisk, bærer skydevåben og arrangerer prostitution og hundekampe.

Alternativ: En gangster

3. Agenten fra NIA: (National Insecurity Agency) Dusty Foggo

Historie-elementkort

Dusty er oprindeligt fra Californien, hvor han blandt andet spillede amerikansk fodbold med den senere chef for NIA, en smart forretningsmand og en amerikansk senator. Lige i øjeblikket er hans karriere lidt på stand by. Han er under mistanke for at have deltaget i en lang række korruptionssager.

Som NIA-agent er han ekspert i alle slags usikkerhedsspørgsmål og har gode råd til, hvordan man kan bekæmpe terrorister eller onde rumvæsner. Mod passende betaling kan han skaffe våben, overvågningsudstyr, burgere med cola samt cowboy-hatte.

Alternativ: En spion

4. Hesten i badekarret

Historie-elementkort

Der står en venlig hest i et badekar.

Alternativ: En vred ko på et skrivebord

5. Kunstneren: Hayden Mokely

Historie-elementkort

Kunstmaler, 47 år gammel og berømt for sine mange billeder af oste i forskellige grader af opløsning. Efter en periode som lærer på en kostskole, er hans billeder nu så kostbare, at han kan leve af at male. Han har anskaffet sig en stor blå sportsvogn og en dyr villa. Går klædt i skræddersyede støvfarvede jakkesæt med matchende lilla silkeskjorter og smagfulde halsklude. I øjeblikket gift med Melanie Smith (en gang kendt som Scary Spice fra pop-gruppen Spice Girls). Kendt som kunstverdenens svar på David Beckham.

Generelt flink om end en lille bitte smule glad for sig selv.

Alternativ: Stig Tøfting

6. Minister for lov, orden og administrative forhold Algernon Masterson

Historie-elementkort

54 år gammel. Den perfekte engelske embedsmand med Oxford og Cambrigde i blodet og en indbygget skjult foragt for middelklassen, udlændinge af alle farver samt rumvæsner og folk, der ikke taler "ordentligt engelsk". Siger ting som "indeed", "rather" og "imagine that". Man kan forestille sig en ældre udgave af John Cleese som ung. Øh..?

Alternativ: Steve Erwin. "Krokodille-jægeren"

7. Bornholmerne

Historie-elementkort

Menneskeædende zombie-agtige klonede bornholmere, der kommer fra den velkendte klippeø i Den Engelske Kanal mellem England og Frankrig. De taler med Hollywood-bornholsk accent og siger ting som "Øudi høudi øudi kosteskaft høudi øu?". Udover at de virker ret opsatte på at spise nogen og generelt opfører sig som om de var med i Resident Evil, er det svært at vide, hvad de vil. De er ikke specielt hurtige og virker ikke meget kloge. Til gengæld er de seriøst stædige og meget svære at passificere effektivt. Håndbog for zombie-bekæmpere foreslår, at man skiller hovedet fra kroppen

eller smadrer hjernen. (på zombien formodentlig!?)

Alternativt: Fastavals scenarie-ansvarlige (spørg Thomas Rammelløv!)

8. TV-holdet

Historie-elementkort

Miranda Mushwall og hendes kamerahold på jagt efter brugbare indslag til en udsendelse om unges kaffe- og colamisbrug. Noget der som bekendt er en alvorlig trussel mod Det Britiske Imperiums fortsatte eksistens. Andre emner kan også bruges - bare de er sensationelle nok.

Miranda er skarp lille gnaver-agtig blondine med sans for at blæse ting ud af proportion, sætte dem i forkert sammenhæng samt fordrejning af helt uskyldige udtalelser.

Alternativ: Årsmøde i Sherlock Holmes-forbundet.

9. Father Goodbody, præst i Den Anglikanske kirke

Historie-elementkort

En flink ældre herre med en ufravigelig tro på, at Verden er ved at gå under og at det er hans pligt at frelse folks sjæle inden denne uheldige begivenhed indtræder.

Bekend jeres synder, Tag imod Gud i jeres hjerter og så videre.

Let sammenbøjet og gråhåret, meget fokuseret på sin sag og ikke så meget andet. Glad for lakridskonfekt og altervin.

Alternativ: Father Goodbody, mandlig stripper og lokal mester i bodybuilding.

10. Kaptajn Credible, superhelt

Historie-elementkort

Stor muskuløs fyr i stramtsidende orange superhelte-kostume. Venlig og hjælpsom. En sørgelig tendens til et overforbrug af lettere alkoholiserede drikkevarer betyder desværre at han lejlighedsvist overvurdere både sin præcision og sin styrke.

Hemmelig identitet: skadedyrsbekæmperen Murphy Macmully.

Alternativ: Cecilia Munsterland, pensioneret håndarbejds lærerinde

11. Rustbunken, et ældre meget rustent køretøj

Historie-elementkort

Før rusten kom ind i billedet var Rustbunken enhver bilglad drengs drømmebil, men nu er den - i mere end én forstand - forvandlet til et mareridt. Nu er det ikke sikkert at "vi" tror på den slags, men Rustbunken opfører sig i hvert fald som om den var besat af en ond ånd eller offer for en eller anden forbandelse. Noget der i flg. eksperter slet ikke er så sjældent som man skulle tro.

Alternativ: Lokomotiva Moskva, et af Ruslands mest vindende forbøldhold gennem tiden.

12. Yo Joël drugdealer/gansta rapper

Historie-elementkort

I virkeligheden hedder han Peter Parker og er medhjælper i et byggemarked for farveblinde blikkenslagere i udkanten af Bullsborough Bends, men det synes han ikke er så sejt. Når han tager til London for at slå sig løs, lader han derfor som om han er sej, cool og farlig. Det er dog ret tydeligt for enhver, at ikke blot er han helt igennem wannabe. Han er også på enhver måde ufarlig.

Alternativ: Olivia Polterplaud, forkvinde for Bullsborough Bends' Husmoder- og Almene Kvindeforening. (HAK)

13. De Japanske Turister

Historie-elementkort

En gruppe glade og positive turister fra Japan kommer forbi med deres kameraer og vil gerne fotograferes foran den nærmeste turist-attraktion. De er ikke bare flinke, men også meget nysgerrige, og hvis der er sære ting på færde, vil de prøvet at opklare, hvad det egentlig er der foregår.

Der et par stykker af dem, der kan tale forståeligt engelsk, resten siger primært ting som Suzuki, Mitsubishi Mazda-san og hai!

Alternativ: Udenrigsminister Per Stig Møller er faret vild.

14. Mumiens forbandelse

Iy Mry Iy Otep, Faraos tandlæge's mumie er i øjeblikket udstillet på British Museum.

Rygterne siger, at der hviler en forbandelse over ham, og at de arkæologer, der fandt ham på en hemmeligholdt lokalitet i Ægypten, alle er blevet ædt af krokodiller og/eller slanger. Britiske eksperter som fx den verdenskendte Michael Caine, slår dog fast, at der blot er tale

om rygter, der absolut intet har på sig!

Alternativ: Fish and chips samt kidney pie.

15. Nemesis

Handlingsanvisning

På et tidspunkt undervejs, hvor alt ser ud til at gå fuldstændig som smurt i smør, skal du spille dette kort ud og sige:

Men så...

...hvorefter du skal forklare, hvilket forholdsvis forfærdelige eller blot beklagelige uheld, der sætter jer en uventet kæp i hjulet.

16. Samme som ovenstående

17. Så-sker-der-pludselig-noget-fuldstændig-uventet

Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt i løbet af næste scene skal du spille dette kort ud og sige:

Så sker der pludselig noget fuldstændig uventet!

...hvorefter du skal fortsætte med at forklare hvad det egentlig er der sker. Det skal selvfølgelig vitterligt være uventet.

18. Samme som ovenstående

19. Samme som ovenstående

20. En spændende opdagelse

Handlingsanvisning

Din karakter gør en spændende opdagelse.

Du må selv bestemme, hvad opdagelsen går ud på, hvorefter du skal fortælle det til din spilleleder og, om nødvendigt, til dine medspillere

21. Samme som ovenstående

22. Samme som ovenstående

23. Heldet tilsmiler jer

Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt undervejs i spillet skal du spille dette kort ud og sige:

Men så var det så heldigt, at...

Hvorefter du skal forklare for de andre, hvad det nu er der er så f... heldigt.

24. Samme som ovenstående

25. Samme som ovenstående

26. Mystisk elefant-syn vælter fodboldhold
Mediekort

Efter en succesrig indsats i halvlegens begyndelse måtte de lokale fodboldhelte fra Skrumstead overraskende opgive at færdigspille onsdagens kamp om den prestige-fyldte South London Cab Cup. Kampens dommer, den ellers så respekterede Dirk Dinks fra Dinsdale, afblæste uventet kampen, angiveligt efter at have set en elefant på banen. Skrumstead FC har klaget til fodboldforbundet over afgørelsen, som de kalder "absurd".

Hverken mr. Dirk Dinks eller elefanten var i dag tilgængelige for kommentarer

27. Live rollespillere smidt af færge
Mediekort

En gruppe såkaldte liverollespillere udklædt som vikinger dukkede i går våde op ved kajnlægget i Smaller Nicksdale, hvor de forårsagede udbredt panik og forstyrrelse af den lokale landbetjent, Constable Sixtus Saxtable's daglige orden. Efter at have udstedt et par beroligende ord og et hurtigt gok, lykkedes det dog Constable Saxtable at bringe panikken under kontrol. Foreløbige rygter tyder på, at "vikingerne" var blevet smidt af en bornholmerfærge i rum sø. Rederiet bag færgen nægter ethvert kendskab til noget som helst.

28. Paris Hilton taget for spritkørsel
Mediekort

Den kendte blonde hotelarving og fagforeningsformand taget undervejs til MacBurger. på grund af, hvad myndighederne betegner som "særpræget kørsel". Politiet meddeler at deres folk handlede helt efter bogen, da de bad berømtheden forlade sin Lamborghini og vise dem sit undertøj.

Vor fotograf var selvfølgelig på pletten.

Jeg havde fået en dobbelt BangHanger i Club Debility, forklarede Hilton iflg politirapporten, og var blevet sulten.

29. Slam var angiveligt sjælden gople
Mediekort

Mystisk overfald på lokal politiker opklaret. Viceborgmester Serbel Ralerojd, der midt under en tale om nye parkeringsafgifter i Londons nordøstlige hjørne pludselig blev ramt af en stor mængde slimet stads, siger til Nyhederne: jeg er glad for at være udskrevet fra hospitalet og for at det besynderlige angreb tilsyneladende ikke var rettet mod mig

personligt eller vores politik på parkeringsområdet.

Det slimede stads, der siges at tilhøre en sjælden gople-art er nu sendt til undersøgelse hos landets førende slam-eksperter.

30. Myre-art forsvundet under mystiske omstændigheder

Mediekort

En af Londons kendteste turistattraktioner, Det Internationale Myremuseum nær Greenwich, har mistet en sine største trækplastre. De berømte appelsinmyrer let genkendelige på deres farve og friske smag, er tilsyneladende blevet ofre for den bølge af kriminalitet, der har hærget landet siden afskaffelsen af tvungen bowlerhat for statsansatte embedsmænd. Politiet står på bar bund. Osmosius Osmore, myremuseets direktør, siger til Deres udsendte, at intet middel vil blive sparet for at skaffe appelsinmyrerne tilbage.



Spillerinformation
Emily Schmidt (1)

Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tyndt af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe?

(og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gade vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

Du er 23 år gammel og, mener du selv, ganske køn at se til. Det er nu ikke noget du går så meget ind for, så derfor har du valgt at gemme dig på et afsides plejehjem for meget rige plejehjemsbeboere. Her er du omgivet af gamle, der ikke ser så godt, og kolleger, der er ligeglade, og ingen opdager derfor din store hemmelighed: Nogen gange, når du glemmer at koncentrere dig, når dine fødder ikke jorden, når du går. Du er ganske vist lige så høj som gennemsnittet, men desværre ikke helt så dyb på den lange led.

Det er et frygteligt problem for dig og din familie. De er alle pæne mennesker med en vis succes indenfor fremstilling af dental-udstyr af genbrugsmateriale og import af kunstige kontorplanter fra Canton i Kina. Og alle sætter de en stor ære i at deres fødder er solidt plantet i den gode britiske muld. (Altså med undtagelse af Onkel Horace, der er parlaments-medlem og for et par år siden i et fuldstændig fortrængt forfærdende øjeblik afslørede sin forkærlighed for at gå i dame-undertøj og høje hæle. (Ved en julefrokost for hele familien med børn og diverse påhæng)).

Du arbejder som patient-vender på plejehjemmet Overview, der i dybeste diskretion reklamerer med at være verdens dyreste plejehjem.

Nummer fem på flere af dine mange lister over alvorlige problemer, du skal se se at få gjort noget ved, er David Bowie. Det vil sige: i virkeligheden er det naturligvis slet ikke den berømte popstjerne og fagforbundsformand, men ligheden er nu slående. Bowies dobbeltgænger hedder Lex van Lucks og lusker rundt på Overview og har ting for med plejehjemmets beboere. Ting der på uforklarlig vis får hjemmets stenrige gamle til at dø hurtigt og uden penge. Officielt er manden en

overbetalt wellness-konsulent, men du véd, at han byder på andet en vitaminer, urte-the og lindrende dampbade. Lex van Lucks, er populær hos ledelsen og har åbenbart magtfulde forbindelser. I hvert fald vil ingen høre på dine mistanker. Selvom de gamle er hovne og knap nok bemærker din tilstedeværelse, synes du alligevel, at du er nødt til at gøre noget for at hjælpe dem.

Heldigvis har du fundet et visitkort fra en detektiv ved navn Brian Damkroger, som reklamerer med, at ingen sag er for lille eller for mærkelig. Og det må du jo give ham ret i.

Så

Hvad der synes at være ganske få øjeblikke før du (næsten) fik en fuldvoksen blåhval i hovedet, havde du begivet dig til den sære og sjældent besøgte del af en af Londons yderste udkant som denne såkaldte holistiske privatdetektiv havde gjort til centrum for sine åbenbart omfattende operationer.

Specielle evner: Emily har aldrig helt forstået tyngdeloven og derfor kan hun i nødstilfælde bevæge sig meget stille og/eller forbløffende hurtigt. ligesom hun strengt taget – med en smule held og passende medvind – vil kunne flyve.

Note: Der er to karakterer i dette scenarie, der hedder Emily Schmidt. Hhv. Emily Schmidt (1) og Emily Schmidt (2). Sådan er det bare.



*Plejhjemmet
Overview*

Generel vejledning

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/ham, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNEK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummubamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spilleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene,

belønnes af spillederen med uddeling af bonusbamsen til den pågældende spiller.

Bonusbamsen er vigtig!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappende, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespil, vil man sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamsen og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummibamse tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske sætter man et passende antal vingummibamsen og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamsen plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere sætte vingummibamsen på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun sætte vingummibamsen på ét vingummislag pr scene.

De sætse vingummibamsen inddrages af spillederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillederen og spillerne.

Spillederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. - I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne får mulighed for at sætte yderligere vingummibamsen.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af sætse vingummibamsen betyder to enere blandt terningerne i slaget

altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

"Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler". Slaget mislykkes og spillederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede handlingsforløb er en "naturlig" konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsenet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamsen:

Spillederen kan uddele bonusbamsen til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamsen uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamsen. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamsen for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamsen)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamsen at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillegelige samlekort optimalt.

De uspillegelige samlekort

Denne lille vejledning findes også på spillerens karakterark.

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået

dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamsere kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.



Spillerinformation

Emily Schmidt (2)

Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tyndt af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe?

(og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gad vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

aktisk er du død, og som om det ikke var nok til at tage pippet fra enhver, er der et eller andet meget vigtigt du skal have gjort.

Før din alt for tidlige død en travl dag i en travl international lufthavn var du kundeservice-medarbejder hos et stort flyselskab. Sådan et med meget billige fly og ret dyre rejser. Som kundeservice-medarbejder var din fornemste opgave at lade som om du lyttede til kundernes mange klager over kvaliteten af deres rejseoplevelse. Dyre priser, forsinkelser, dårlig mad, levende dyr i passager-afsnittet samt irriterende medpassagerer. Alt sammen mens du overvejer vigtige livsstilsbeslutninger som hvorvidt hovedpersonerne i din yndlingsserie skulle have giftet sig og hvilke sko du skulle tage på til fredagens ladies night på Discoteque Earthquake.

Det var netop midt under udførelsen af dette dit relativt underbetalte job, at du pludselig og ganske uventet imploderede med en sær svuppene sugelyd og en hel del røg. Stort set som når man punkterer et gammeldags tykskærmsTV med en grillgaffel. Tilbage blev kun en ret lille bunke støvet stads samt en ganske let forbrændt blå flyselskabsuniform af imiteret polyester.

Det var alt sammen en smule underligt.

Du antog, at du teknisk set måtte være en slags spøgelse, og fra adskillige biografbesøg og et par leje-DVD'er vidste du, at der nok var et eller andet du skulle have styr på, inden du kunne komme videre i processen. Noget med at gå mod det store lysende lys i det fjerne, og - formodede du - derfra videre til et vigtigt møde med en gammel hvidskægget mand ved en perleport. Alt i alt måske ikke det mest spændende fremtidsperspektiv.

Du mente det havde noget at gøre med den person du var ved at tale med, da du

imploderede. Du kan ikke huske hvad han hed eller hvad hans klage gik ud på. Det eneste du husker tydeligt er, at manden havde en påfaldende lighed med David Bowie, den berømte pop-stjerne og fagforeningsformand, og at han blev ved og ved og ved med at snakke om kufferter. Et emne - blandt mange - du altid har fundet særdeles uinteressant.

Nu var du dog efterhånden blevet klar over, at du nok bliver nødt til at finde ud af hvem han er, og hvad det egentlig var han ville. Det var derfor du havde henvendt dig til den såkaldte "holistiske privatdetektiv" Brian Damkroger, på hvis kontor du befandt dig, da en stor blåhval pludselig fald ned gennem loftet.

Efter en kort tænkepause, var du gået sammen med de andre hen på en stort set lige så snusket restaurant ved navn Corner's End, hvor i nu sad og prøvede at finde ud af, hvad I skulle gøre.

Specielle evner: Emily er et spøgelse og kan gøre forskellige

spøgelsesagtige ting. Hun kan fx gøre sig selv mere eller mindre gennemsigtig. Hun kan gå gennem ting, hvis hun koncentrerer sig og sidst men ikke mindst er hun usårlig. (hun kan jo ikke blive mere død end hun allerede er) Til gengæld kan forskellige besværgelser af okkult natur samt forskellige former for ghost buster-teknik få ram på hende.

Endelig kan hun udsende et uhyggelighedsfelt som kan skræmme de fleste, men i starten af scenariet véd hun ikke hvordan.

Note: Der er to karakterer i dette scenarie, der hedder Emily Schmidt. Hhv. Emily Schmidt (1) og Emily Schmidt (2). Sådan er det bare.

Generel vejledning

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/ham, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNESK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummubamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spilleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene, belønnes af spillederen med uddeling af bonusbamser til den pågældende spiller.

Bonusbamser er vigtige!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappe, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespilsspil, vil man sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamser og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummibamse tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske satser man et passende antal vingummibamser og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamserne plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere satse vingummibamser på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun satse vingummibamser på ét vingummislag pr scene.

De satsede vingummibamser inddrages af spillederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillederen og spillerne.

Spillederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. - I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne få mulighed for at satse yderligere vingummibamser.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af satsede vingummibamser betyder to enere blandt terningerne i slaget altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage

udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

"Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler". Slaget mislykkes og spillederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede handlingsforløb er en "naturlig" konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsnet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamser:

Spillederen kan uddele bonusbamser til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamserne uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamser. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamser for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamser)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamser at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillegelige samlekort optimalt.

De uspillegelige samlekort

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden

mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamsere kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.



Spillerinformation

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe

Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tynget af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe? (og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gade vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

Af en eller anden helt uforklarlig grund forventer du hele tiden at se en hest i dit badekar. Faktisk kan du ikke se et badekar uden at forvente at høre den karakteristiske hesteagtige grynten tilfredse heste udsender, når de opholder sig i badekar. Inderst inde ved du dog godt, at hvis dit liv var en historie, ville den være helt uden heste i badekar. Hvis du havde en psykolog, ville han eller muligvis hun fortælle dig, at det var en tåbelig tvangsforestilling lidt i retning af en imaginær ven. Du har selv prøvet at være en imaginær ven, og det var faktisk utrolig kompliceret. Alle de mange forklaringer og folk der ikke kunne forstå dig, når du sagde ting som: "se ikke på mig; jeg er fuldstændig imaginær!". Bortset fra det med det indviklede, var det ellers den lykkeligste periode i dit liv. Der var, havde du opdaget, utroligt mange fordele ved at være imaginær, og du nærer et hemmeligt ønske om atter at kunne træde ind i de imaginære venners ganske oversete rækker. Efter årevis med terapi og cipramil*) er du dog ikke længere sikker på, at du ved hvordan.

Det er nu alt sammen ikke det, der optog dig mest lige for tiden. Du samler nemlig på samlinger. Ikke sådan i store bunker af ting, der er omhyggeligt sorteret efter farve og fejl i trykningen, men som bunker af lister over andres bunker af ting. Du er nu den dybt bekymrede indehaver af verdens største samling af oversigter over samlinger. Det ufatteligt spændende arbejde med omhyggeligt at overføre de mange lister (i tre eksemplarer) til et avanceret computersystem, har bragt dig på sporet af noget overraskende, sært og ganske utroligt. En opdagelse som kan have den mest monumentale konsekvens for hele menneskeheden. En lurende katastrofe uden sidestykke. På den anden side kan det også være, at det bare er en tilfældig særhed i

universets overordnede logik, og under alle omstændigheder er der ingen fornuftige mennesker, der vil forstå omfanget af din opdagelse: Af alle de samlinger du har registreret, er der ikke en eneste, der indeholder noget violet. Farven er som strøget af skalaen, og nu synes mængden af blåviolette ting lige så stille at formindskes. Omvendt er der uforholdsvis mange grå ting. Noget eller nogen får alting til at skifte farve. Om kort tid vil alt være gråt.

Heldigvis havde du engang set et lille spændende visitkort fra en såkaldt holistisk privatdetektiv: "Jeg hjælper alle med alt. Ingen problemer er for små eller for sære" havde der stået, og det var grunden til at du befandt dig i Brian Damkrogers kontor, da en blåhval ret overraskende faldt ned fra himlen. Du var sammen med detektiven og hans andre klienter gået hen til restauranten "Corners End", hvor I nu sad og fik jer en kop te.

Specielle evner: Bobsber er et computer- og matematik-geni. Dog uden

selv at være klar over det. Han har nemlig ikke rigtig bemærket, at ikke alle har lige så meget styr på den slags ting, som han selv har.

*) Cipramil = Også kendt som lykkepiller

Generel vejledning

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/han, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNEK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummibamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spileleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene, belønnes af spillederen med uddeling af bonusbamser til den pågældende spiller.

Bonusbamser er vigtige!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappe, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespil, vil man sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamser og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummibamse tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske satser man et passende antal vingummibamser og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamserne plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere satse vingummibamser på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun satse vingummibamser på ét vingummislag pr scene.

De satsede vingummibamser inddrages af spillederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillederen og spillerne.

Spillederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. - I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne få mulighed for at satse yderligere vingummibamser.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af satsede vingummibamser betyder to enere blandt terningerne i slaget altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

"Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler". Slaget mislykkes og spillederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede

handlingsforløb er en "naturlig" konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsnet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamser:

Spillederen kan uddele bonusbamser til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamserne uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamser. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamser for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamser)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamser at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillelige samlekort optimalt.

De uspillemige samlekort

Denne lille vejledning findes også på spillernes karakterark.

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamsere kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.



Spillerinformation
Thomas Rammelløve

Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tyngt af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe? (og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gade vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

Dine ufatteligt vittige og meget morsomme klassekammerater i skolen havde kaldt dig Thomas Lammerøv og navnet havde fulgt dig da fortsatte på gymnasiet. Du havde lært at grine med en blanding af venlighed, (falsk) humor og indforståethed for at undgå at nogen skulle tro, at du troede, at du var noget særligt. I virkeligheden kunne du dog ikke lade være med at se det som et tegn på manglende intellektuel modenhed, at man kunne synes den slags var vildt sjovt igen og igen og igen.

Nåmen så var det, at du var begyndt at spille rollespil. Det startede med orker og elvere men udviklede sig hurtigt til social-realistiske psykodramaer, og inden du havde set dig om, var du begyndt at skrive de såkaldte scenarier selv. Så var det der begyndte at ske noget sært. Du havde lige skrevet et scenarie til Lollands ukendte Lolle-con om nogen unge, der satte ild til et gymnasium, da nogen unge satte ild til et gymnasium ude i virkeligheden. Senere gjorde du dig bemærket med et scenarie om nogen, der fløj to flyvemaskiner ind i et amerikansk højhus. Men da nogen for alvor begyndte at udrydde kinesere i Paris - lige efter du havde skrevet et scenarie om en kinesisk vampyr på fri fod i den franske hovedstad, begyndte du lige så stille at holde op med at skrive scenarier. Indtil altså noget der hed Fastaval 007 i Århus fik lokket dig til at begynde igen. Du havde omhyggeligt valgt et emne, som du mente måtte være sikkert. Jorden var truet af onde intergalaktiske rumvæsner med en ond plan.

For at realisere den havde de blandt andet nogen zombie-lignende menneskeædende kloner fra Bornholm og en enorm mystisk maskine skjult i den besynderlige bygning oprindeligt kendt som "The Millenium Dome". Det var alt sammen fuldstændig usandsynligt.

Sådan skulle det være. Du skulle ikke risikere noget.

Scenariet foregik i London, som du blandt andet havde valgt fordi du vidste at du skulle tilbringe en uge i den engelske hovedstad kort før Fastaval. Du havde regnet med at supplere dit værk med nogen fede (Ok så: halvfede) billeder fra byen. Og nu var det så blevet alvor. Ikke blot var deadline overskredet med rekord mange... - ja altså overskredet, ikke? Og fastavals Scenarie-ansvarlige var begyndt at ringe til dig for at sige sære ting i telefonen - Men du havde også opdaget at ukendte fremmede havde gang i en kæmpe maskine i "The Millenium Dome" i virkeligheden, og du havde mødt zombie-klonerne. Letgenkendelige på deres måde at tale på: "Øudi høudi øudi pind høudi øu?".

Den resulterede synkende fornemmelse havde fået alle andre synkende fornemmelse til at ligne noget fra en køkkenvask i en auto-camper. Du var sikker på, at planeten var ved at blive overtaget af onde rumvæsner. Hvordan skulle det kunne være anderledes?

Du var nødt til at gøre noget, og havde henvendt dig til politiet, som i denne del af verden som bekendt hedder "(New) Scotland Yard", selvom du på forhånd havde vidst, at det ville være fuldstændig nytteløst. Nytteløshedens præcise form kom dog som et chok. Først havde Scotland Yard- bygningens mange politifolks særprægede påklædning undret dig. De var alle iført kilt i klassisk skotsk stil. (Der foresvævede dig noget om, at det vist ikke var dét navnet Scotland Yard stod for.) Du var også en smule bekymret over at de påfaldende mange kilte (mon det er det de hedder i flertal?) var grå. Forskellige grader af gråt – men alligevel.

"I would like to report a crime" havde du sagt på dit bedste engelsk, kun for at mærke blodet fryse til is i dine årer, da den beklædte politimand på den anden side af den fine Scotland Yard-disk, kiggede dumt på dig og sagde: "Øudi høudi øudi crime høudi øu?"

Du var løbet skrigende derfra.

Det var inden du i en telefonboks havde fundet en seddel med det opmuntrende budskab "I give you good time!!!" og øh et andet med teksten "Brian Damkroger – Holistisk Privatdetektiv – Jeg hjælper alle med alt. Intet er for sært." Det sidstnævnte havde bragt dig til et halvsnusket kontor i Londons udkant, hvor du nu befandt dig da dette pludselig blev ramt af en nedfaldende blåhval. Efter denne temmelig rystende hændelse var I alle gået hen på en nærliggende restaurant ved navn Corner's End, hvor I nu sad og talte om, hvad I skulle gøre.

Specielle evner: ved hjælp af almindelige rollespilshjælpemidler kan Thomas spå om fremtiden. Det er dog ikke til at vide om disse forudsigelser kommer til at gå i opfyldelse eller ej.

Generel vejledning

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/ham, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNESK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummubamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spilleleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene, belønnes af spillelederen med uddeling af bonusbamses til den pågældende spiller.

Bonusbamses er vigtige!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappe, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespilsspil, vil man sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamses og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummibamses tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske satser man et passende antal vingummibamses og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamseserne plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere satse vingummibamses på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun satse vingummibamses på ét vingummislag pr scene.

De satsede vingummibamses inddrages af spillelederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillelederen og spillerne.

Spillelederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. - I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne få mulighed for at satse yderligere vingummibamses.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af satsede vingummibamses betyder to enere blandt terningerne i slaget altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillelederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

"Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler". Slaget mislykkes og spillelederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede handlingsforløb er en "naturlig" konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsnet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamses:

Spillelederen kan uddele bonusbamses til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamseserne uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamses. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamses for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamses)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamser at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillemige samlekort optimalt.

De uspillemige samlekort

Denne lille vejledning findes også på spillernes karakterark.

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamser kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.



Spillerinformation
Brian Damkroger

Faktaboks:

De andre

Dette er en generel præsentationstekst, der findes på samtlige karakter-ark.

Emily Schmidt (1) er ganske køn og virker venlig om end tyndt af alvorlige bekymringer og diverse uklare familieforhold. Man får en ubestemt fornemmelse af lethed af at se på hende.

Emily Schmidt (2) lægger tydeligvis stor vægt på sit udseende, men virker nogen gange som om hun ikke helt hører, hvad man siger. Når lyset falder på en bestemt måde, forekommer hun næsten gennemsigtig, men det kan da ikke passe?

(og ja: der skal være to!)

Professor Robert "Bobsber" Bertleby-Smythe, lidt nørdet, ikke så gammel som han lige så ud til. OK temmelig nørdet. - Tænk at samle på samlinger!?

Thomas Rammelløv: Han er da vist ikke her fra egnen. Hvem har hørt om Danmark? Egentlig også ganske nørdet. Men på en litterær måde. Gad vide hvad en scenarieforfatter laver? Mon det er noget man kan leve af? Det ser ikke sådan ud.

Brian Damkroger, den ikke så forfærdeligt berømte *holistiske privatdetektiv*. Gade vide om han var klar over, at han mindede rigtig meget om Humphrey Bogart og hvad er det nu hun hedder? - Men man kan jo ikke komme uden om, at han er en meget overbevisende privatdetektiv.

Motto: Alt hænger sammen med alting

Holistisk privatdetektiv. Faktisk tror du, at du er verdens eneste af slagsen, og det er du ret imponeret af. Du er 21 år gammel men ligner lidt en på 50 mest hvad tøjstil, sprogbrug og holdning angår. Du mener det får folk til at tage dig mere alvorligt, eller muligvis at det får dem til at synes, du er kedelig, hvilket - indrømmer du - ikke er helt det samme.

Hvorom alting er - som man sagde i hine tider - du har fantaseret om at blive privatdetektiv lige siden du som barn så Maltaserfalken med Humphrey Bogart i hovedrollen 37 gange. Du havde læst alle Dashiell Hammetts romaner og du havde kunnet alle Sam Spades kommentarer udenad.

Men så var du jo blevet ældre og på et tidspunkt var det gået op for dig, at det kunne være farligt at være den slags detektiv. Farligt og en smule urealistisk. Kløge folk havde rådet dig til at prøve at lære noget om, hvordan "rigtige" privatdetektiver arbejdede. Allerede mens du tænkte tanken, havde du besluttet, at det ville være både overflødigt og rædsomt kedsommeligt, så i stedet havde du kastet dig over detektiv-romaner af alle kulører og havde skabt dig en detektiv-personlighed, der var en mellemting mellem Agatha Christie's Miss Marple og Hammett's Sam Spade. Du øvede den hver morgen foran spejlet og synes den fungerede glimrende.

Der var ganske vist et mindre problem. Du havde ikke rigtigt nogen kunder. Du vidste ikke om det var normalt for privat-detektiver, eller om det bare var dig, der var uheldig. Du havde fået trykt og fordelt et stort antal små fikse kort med teksten: "Brian Damkroger - Holistisk Privatdetektiv - Jeg hjælper alle med alt. Intet er for svært!" Men det havde ikke haft den store effekt.

Det blev mere og mere tydeligt, at du ikke kunne regne med at leve af detektiv-virksomhed i ret lang tid, da heldet pludselig tilsmilede dig. Din nu afdøde tante Giselda havde - Gud velsigne hende - testamenteret et lille fast månedligt beløb til din uddannelse, og så længe den varede, ville du være sikret smør på brødet. Det eneste du havde behøvet at gøre, var at klæde dig ud som 21-årig og møde op på en passende uddannelses-institution og gøre nogen uddannelsesmæssige ting, mens du brugte resten af din tid på den holistiske detektivbranche. Der var en hel del tanker, der skulle tænkes. Arrangementet var perfekt. Det var ikke noget, der ville gøre dig rig eller berømt, men indtil videre havde det været ganske tilfredsstillende.

Indtil den dag hvor der pludselig befandt sig fire kunder i dit kontor samtidig og en blåhval faldt ned gennem taget.

I var alle i samlet trop gået ned til din yndlingsrestaurant "Corner's End" hvor I nu skulle finde ud af, hvad I alverden I skulle gøre. Du ville mest af alt ønske at de ville tage hjem til sig selv eller opsøge en af

dine sikkert glimrende konkurrenter, men på den anden side var du også temmelig nysgerrig, for – som du altid sagde – hænger alt jo sammen med alting.

Specielle evner: Brian tror han er en fremragende - omend ikke specielt energisk - detektiv. men i virkeligheden er han en forklædningsmester, der med held kan udgive sig for næsten hvem som helst.

Generel vejledning

I mange "normale" scenarier har spillederen en meget stor del af initiativet. Det er hende/ham, der ved hvad der sker hvornår, hvordan og hvorfor og spillernes primære opgave bliver så at finde ud af, hvad det er meningen, de skal gøre. Sådan er RNESK ikke. Her er spillernes primære opgave at bestemme, hvad deres karakterer vil gøre i de forskellige situationer. Spillelederens opgave er så at finde passende reaktioner på karakterernes handlinger. Selvom der er en baggrundshistorie og ting, der foregår, er det altså meningen, at det er spillerne, der skal tage initiativet.

Reglerne

Vingummibamser og Uspillelige Samlekort

Reglerne, der altså ikke har noget med den nye, såkaldte indie-bølge at gøre, er ganske enkle.

Alle spillere får ved scenariets start tre af de såkaldte uspillelige samlekort i tilfældig orden samt 25 vingummubamser. Desuden skal man bruge 3 D6.

Spillets forløb er opdelt i scener. Spillederen afgør, hvornår og hvordan en scene starter og hvornår den er slut.

Efter en scene, hvori man har brugt et kort, får man et nyt fra bunken. Når alle kort er brugt, er der ikke flere.

Kortene er enten historie-elementer: en beskrivelse af noget, der kan bruges som elementer i handlingen: fx bipersoner, steder eller ting; medie-kort: eksempler på historier fra aviser, radio og TV eller de er direkte handlingsanvisninger til spillerne.

Medie-kortene spilles ud med det samme, så de andre spillere kan se dem. Handlingsanvisningerne skal man blot følge. Historie-elementerne kan spilleren selv vælge hvornår hun/han vil bruge og hvordan.

Historie-elementkortene indebærer at spilleren skal/kan påtage sig at spille NPC'er eller varetage en spilleleder-lignende rolle. Man kan naturligvis vælge om man vil spille eventuelle NPC-roller "direkte" eller om man vil nøjes med at spille dem i tredje person.

Når et historie-element er blevet sat i spil, lever det videre i historien, og man vil kunne møde det igen senere.

Særlig god, kreativ og/eller underholdende brug af et af historie-elementerne samt i nogen tilfælde af handlingsanvisningskortene, belønnes af spillederen med uddeling af bonusbamser til den pågældende spiller.

Bonusbamser er vigtige!

Systemet bygger ikke på brugen af færdigheder men på at få noget til at ske. De to ting kan naturligvis i nogen grad overlappe, men den grundlæggende forskel er enorm. I et normalt rollespil, vil man



*Miss Marple,
Agatha Christie's
berømte roman-
detektiv*

sige: kan jeg ramme x med min y? og så slå for det.

Når man spiller et VUS-baseret system kan det i midlertid sjældent betale sig. Her kan man i stedet sige: nu vil jeg gerne, at der kommer ti brandbiler eller nu kommer tante Signe med sin lille hund eller der opstår skyderi og vi vinder.

Vingummislaget:

For at afgøre i hvor høj grad den ønskede begivenhed vil indtræde som ønsket, benyttes en kombination af vingummibamser og terninger.

Det koster typisk 20 point at få noget til at ske. Hver vingummibamse tæller for 1 point. Når man vil have noget til at ske satser man et passende antal vingummibamser og lægger resultatet af et terningslag med 3 D6 til. Er summen af vingummibamserne plus terningslaget større end eller lig med 20 vil den ønskede begivenhed indtræffe.

Hvis det ønskes kan flere spillere satse vingummibamser på det samme slag. Hvis eksempelvis den ønskede begivenhed er til gavn for flere spillere/karakterer. Men man kan kun satse vingummibamser på ét vingummislag pr scene.

De satsede vingummibamser inddrages af spillederen (eller spises af spilleren) efter terningslaget.

Der kan slås for temmelig komplicerede begivenheder: fx først a) så b) hvorefter c), men det skal være tydeligt for alle, hvad der slås for. Efter slaget skal den resulterende begivenhed eller den resulterende forløb spilles. Det sker som normalt i samarbejde mellem spillederen og spillerne.

Spillederen kan beslutte at sænke eller hæve sværhedsgraden af vingummislaget alt efter kompleksitet og relativ sandsynlighed. - I så fald skal hun/han dog sige det før slaget så spillerne få mulighed for at satse yderligere vingummibamser.

Fumleslag og auto-succes:

Uanset antallet af satsede vingummibamser betyder to enere blandt terningerne i slaget altid, at det ikke lykkes, mens to seksere altid betyder automatisk succes.

Spillederen bestemmer hvad der sker, hvis slaget ikke lykkes og kan vælge at tage udgangspunkt i den begivenhed spilleren har slået for, eller ej.

Eksempel:

“Jeg vil gerne have at der nu kommer 10 brandbiler”. Slaget mislykkes og spillederen kan nu vælge om der skal komme én brandbil, 10 skraldebiler, en klovn med et blinklys på hovedet eller om der slet intet skal ske. osv.

Bemærk: der skal naturligvis ikke slås vingummislag, hvis det ønskede handlingsforløb er en "naturlig" konsekvens af karakterernes handlinger.

En anden måde at få brandbiler til at dukke op, kunne fx være at lade sin karakter ringe til brandvæsnet. (der skal ikke slås) Hvis en karakter hopper ud fra taget af et højhus, behøver man ikke slå for om hun/han vil ramme jorden, (men skal slå et vingummislag, hvis man ønsker hun/han **ikke** skal ramme jorden.)

Bonusbamser:

Spillederen kan uddele bonusbamser til spillerne undervejs. Det sker for at belønne gode præstationer, ideer og passende humoristiske indslag under spil. Hovedsageligt (men ikke udelukkende) i forbindelse med brug af kortene. Bamserne uddeles efter en skala fra en til syv, således at det laveste antal, der kan gives er ingen og det højeste er 9 bamser. Derudover kan der gives to ekstra bonusbamser for kreativitet. (Ialt altså fra 0 - 11 bamser)

Bemærk:

Det koster altså vingummibamser at få noget til at ske i spillet. Den sikreste måde at få fornyet sin bamseforsyning er at udnytte de uspillegelige samlekort optimalt.

De uspillegelige samlekort
Denne lille vejledning findes også på spillerens karakterark.

Som man kan se i reglerne, er der tre slags kort: historie-elementkort, handlingsanvisningskort og mediekort.

De sidstnævnte giver sig selv. Mediekortene skal man bare spille ud, så snart man har fået dem, så de andre får en mulighed for at se dem. I spillets virkelighed svarer det til noget man pludselig hører i radioen, læser i en avis eller ser på nettet.

Historie-elementkortene indeholder en kort beskrivelse af en person eller en ting. Meningen er at man som spiller skal kunne inddrage kortet i handlingen i en eller anden

mere eller mindre passende scene. Det er helt 100% hvornår og hvordan. Karaktererne kan møde en fremmed som de får et langvarigt og nært forhold til, eller det kan blot være en hurtig skygge i mørket et sted.

Nogen af disse kort vil sikkert vise sig umulige at indpasse, men det er tilladt at justere lidt på dem, så de passer bedre ind.

Jo mere man kan få ud af et kort og jo mindre man justerer sit spil i forhold til beskrivelsen på kortet, desto flere bonusbamsere kan man få.

Disse kort indeholder også en angivelse af en alternativ fortolkning, der er næsten lige så pointgivende, og som man altså kan bruge, hvis man synes den er nemmere at gå til.

Det er spillerne, der skal spille (eller på anden måde formidle) historie-elementkortets indhold og deres fortolkning af det til de andre spillere. Spillerne er altså en slags spilledere for denne lille del af scenariet. Skulle man komme i en situation, hvor spilleren får brug for viden, hun/han ikke har på det pågældende tidspunkt, kan spillederen supplere med relevante oplysninger.

Hvad handlingsanvisningskortene angår, er det helt frie rammer indenfor de begrænsninger, der fremgår af kortet. Det er op til spillederen og spillerne i fællesskab, at rede de tråde ud, der kan blive resultatet af et af disse kort. Spillederen og de andre spillere har dog en slags veto-ret, som de kan bruge i helt ekstreme tilfælde. Fx hvis de mener, at et bestemt indslag vil ødelægge spiloplevelsen for de andre.

1. Filminstruktøren Florian Henckel von Donnersmarck Historie-elementkort

2,05 m høj tysk Oscar-nomineret filminstruktør på jagt efter inspiration i Londons skumle baggårde og Themsens mudrede vande. Livets Dunkelheit, tidens Flimmerheit das Rodløshed der moderne Menschenheits! Og ting. Har muligvis familie på Mountainview.

Enhver lighed med nulevende eller eksisterende Donnersmarck'er er itilsigtet.

Alternativ: Jørgen Leth

this is not a pipe

2. Russisk Mafiaboss: Anatolij Gambino Kalaschnikov Historie-elementkort

Russer. Mafiaboss og meget mistænksom. "Hvad i h. h. helvede laverr I herr med 100 lyserrøde hamsterrre?" eksempelvis. Kan være både ven og fjende endda på en gang. - Hvis man behandler ham ordentligt og/eller lover ham en "del af kagen", vil han blive helt venlig og måske endda hjælpsom, men han har temperament og er måske ikke 100% pålidelig. - Anatolij har en bande af primært lettiske og ukrainske gangstere, der drikker vodka, taler russisk, bærer skydevåben og arrangerer prostitution og hundekampe.

Alternativ: En gangster

life is like ...a grapefruit

3. Agenten fra NIA: Dusty Foggo Historie-elementkort

Dusty er oprindeligt fra Californien, hvor han blandt andet spillede amerikansk fodbold med den senere chef for NIA, en smart forretningsmand og en amerikansk senator. Lige i øjeblikket er hans karriere lidt på stand by. Han er under mistanke for at have deltaget i en lang række korruptionssager.

Som NIA-agent er han ekspert i alle slags usikkerhedsspørgsmål og har gode råd til, hvordan man kan bekæmpe terrorister eller onde rumvæsner. Mod passende betaling kan han skaffe våben, overvågningsudstyr, burgere med cola samt cowboy-hatte. (NIA = National Insecurity Agency)

Alternativ: En spion

watching you watching this

4. Hesten i badekarret Historie-elementkort

Der står en venlig hest i et badekar.

Alternativ: En vred ko på et skrivebord

there is no horse

5. Kunstneren: Hayden MokeLy

Historie-elementkort

Kunstmaler, 47 år gammel og berømt for sine mange billeder af oste i forskellige grader af opløsning. Efter en periode som lærer på en kostskole, er hans billeder nu så kostbare, at han kan leve af at male. Han har anskaffet sig en stor blå sportsvogn og en dyr villa. Går klædt i skræddersyede støvfarvede jakkesæt med matchende lilla silkeskjorter og smagfulde halsklude. I øjeblikket gift med Melanie Smith (en gang kendt som Scary Spice fra pop-gruppen Spice Girls). Kendt som kunstverdenens svar på David Beckham.

Generelt flink om end en lille bitte smule glad for sig selv.

Alternativ: Stig Tøfting

reality is what doesn't go away when you've stopped playing

6. Minister Algernon Masterson

Historie-elementkort

Minister for for lov, orden og administrative forhold . 54 år gammel. Den perfekte engelske embedsmand med Oxford og Cambrigde i blodet og en indbygget skjult foragt for middelklassen, udlændinge af alle farver samt rumvæsner og folk, der ikke taler "ordentligt engelsk". Siger ting som "indeed", "rather" og "imagine that". Man kan forestille sig en ældre udgave af John Cleese som ung. Øh..?

Alternativ: Steve Erwin. "Krokodille-jægeren"

strengt taget er hun død

7. Bornholmerne

Historie-elementkort

Menneskeædende zombie-agtige klonede bornholmere fra den velkendte klippeø i mellem England og Frankrig. De taler med Hollywood-bornholksk accent og siger ting som "Øudi høudi øudi kosteskraft høudi øu?". Udover at de virker ret opsatte på at spise nogen og generelt opfører sig som om de var med i Resident Evil, er det svært at vide, hvad de vil. De er ikke specielt hurtige og virker ikke meget kloge. Til gengæld er de seriøst stædige og meget svære at passificere effektivt. Håndbog for zombie-bekæmpere foreslår, at man skiller hovedet fra kroppen eller smadrer hjernen. (på zombien formodentlig!?)

Alternativt: Fastavals scenarie-ansvarlige (spørg Thomas Rammelløv!)

gravity sucks

8. TV-holdet

Historie-elementkort

Miranda Mushwall og hendes kamerahold på jagt efter brugbare indslag til en udsendelse om unges kaffe- og colamisbrug. Noget der som bekendt er en alvorlig trussel mod Det Britiske Imperiums fortsatte eksistens. Andre emner kan også bruges - bare de er sensationelle nok.

Miranda er skarp lille gnaver-agtig blondine med sans for at blæse ting ud af proportion, sætte dem i forkert sammenhæng samt fordrejning af helt uskyldige udtalelser.

Alternativ: Årsmøde i Sherlock Holmes-forbundet

do not read this text

9. Father Goodbody, præst i Den Anglikanske kirke
Historie-elementkort

En flink ældre herre med en ufravigelig tro på, at Verden er ved at gå under og at det er hans pligt at frelse folks sjæle inden denne uheldige begivenhed indtræder.

Bekend jeres synder, Tag imod Gud i jeres hjerter og så videre.

Let sammenbøjet og gråhåret, meget fokuseret på sin sag og ikke så meget andet. Glad for lakridskonfekt og altervin.

Alternativ: Father Goodbody, mandlig stripper
og lokal mester i bodybuilding.

...and I'm too sexy for my hat

10. Kaptajn Credible, superhelt
Historie-elementkort

Stor muskuløs fyr i stramtsidende orange superhelte-kostume. Venlig og hjælpsom. En sørgelig tendens til et overforbrug af lettere alkoholiserede drikkevarer betyder desværre at han lejlighedsvist overvurdere både sin præcision og sin styrke.

Hemmelig identitet: skadedyrsbekæmperen Murphy Macmully.

Alternativ: Cecilia Munsterland,
pensioneret håndarbejds lærerinde

assistance is futile!

11. Rustbunken, et ældre meget rustent køretøj
Historie-elementkort

Før rusten kom ind i billedet var Rustbunken enhver bilglad drengs drømmebil, men nu er den - i mere end én forstand - forvandlet til et mareridt. Nu er det ikke sikkert at "vi" tror på den slags, men Rustbunken opfører sig i hvert fald som om den var besat af en ond ånd eller offer for en eller anden forbandelse. Noget der i flg. eksperter slet ikke er så sjældent som man skulle tro.

Alternativ: Lokomotiva Moskva,
et af Ruslands mest vindende forboldhold gennem tiden.

not 42

12. Yo Joel Drugdealer/gangsta rapper
Historie-elementkort

I virkeligheden hedder han Peter Parker og er medhjælper i et byggemarked for farveblinde blikkenslagere i udkanten af Bullsborough Bends, men det synes han ikke er så sejt. Når han tager til London for at slå sig løs, lader han derfor som om han er sej, cool og farlig. Det er dog ret tydeligt for enhver, at ikke blot er han helt igennem wannabe. Han er også på enhver måde ufarlig.

Alternativ: Olivia Polterplaud,
forkvinde for Bullsborough Bends' Husmoder- og Almene Kvindeforening.
(HAK)

please fasten your seatbelt and refrain from smoking

13. De Japanske Turister

Historie-elementkort

En gruppe glade og positive turister fra Japan kommer forbi med deres kameraer og vil gerne fotograferes foran den nærmeste turist-attraktion. De er ikke bare flinke, men også meget nysgerrige, og hvis der er sære ting på færde, vil de prøvet at opklare, hvad det egentlig er der foregår.

Der et par stykker af dem, der kan tale forståeligt engelsk, resten siger primært ting som Suzuki, Mitsibishi Mazda-san og hai!

Alternativ: Udenrigsminister Per Stig Møller
er faret vild.

Zombie-hunter's guide to beautiful Bornholm

14. Mumiens forbandelse / Iy Mry Iy Otep

Historie-elementkort

Faraos tandlæge's mumie er i øjeblikket udstillet på British Museum.

Rygterne siger, at der hviler en forbandelse over ham, og at de arkæologer, der fandt ham på en hemmeligholdt lokalitet i Ægypten, alle er blevet ædt af krokodiller og/eller slanger. Britiske eksperter som fx den verdenskendte Michael Caine, slår dog fast, at der blot er tale om rygter, der absolut intet har på sig!

Alternativ: Fish and chips samt kidney pie.

Don't believe anything you read. Except this.

15. Nemesis

Handlingsavisning

På et tidspunkt undervejs, hvor alt ser ud til at gå fuldstændig som smurt i smør, skal du spille dette kort ud og sige:

Men så...

...hvorefter du skal forklare, hvilket forholdsvis forfærdelige eller blot beklagelige uheld, der sætter jer en uventet kæp i hjulet.

all your bases are belong to us!

16. Nemesis

Handlingsavisning

På et tidspunkt undervejs, hvor alt ser ud til at gå fuldstændig som smurt i smør, skal du spille dette kort ud og sige:

Men så...

...hvorefter du skal forklare, hvilket forholdsvis forfærdelige eller blot beklagelige uheld, der sætter jer en uventet kæp i hjulet.

Emergency exit closed due to emergency

17. Så-sker-der-pludselig-noget-fuldstændig-uventet
Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt i løbet af næste scene skal du spille dette kort ud og sige:

Så sker der pludselig noget fuldstændig uventet!

...hvorefter du skal fortsætte med at forklare hvad det egentlig er der sker. Det skal selvfølgelig vitterligt være uventet.

so long and thanks for all the fish

18. Så-sker-der-pludselig-noget-fuldstændig-uventet
Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt i løbet af næste scene skal du spille dette kort ud og sige:

Så sker der pludselig noget fuldstændig uventet!

...hvorefter du skal fortsætte med at forklare hvad det egentlig er der sker. Det skal selvfølgelig vitterligt være uventet.

put on your red shoes and dance the blues

19. Så-sker-der-pludselig-noget-fuldstændig-uventet
Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt i løbet af næste scene skal du spille dette kort ud og sige:

Så sker der pludselig noget fuldstændig uventet!

...hvorefter du skal fortsætte med at forklare hvad det egentlig er der sker. Det skal selvfølgelig vitterligt være uventet.

Iy Mry Iy Otep is cursed

20. En spændende opdagelse
Handlingsanvisning

Din karakter gør en spændende opdagelse.

Du må selv bestemme, hvad opdagelsen går ud på, hvorefter du skal fortælle det til din spiller, om nødvendigt, til dine medspillere

Newton was wrong

21. En spændende opdagelse

Handlingsanvisning

Din karakter gør en spændende opdagelse.

Du må selv bestemme, hvad opdagelsen går ud på, hvorefter du skal fortælle det til din spilleleder og, om nødvendigt, til dine medspillere

good bye and thanks for all the ants

22. En spændende opdagelse

Handlingsanvisning

Din karakter gør en spændende opdagelse.

Du må selv bestemme, hvad opdagelsen går ud på, hvorefter du skal fortælle det til din spilleleder og, om nødvendigt, til dine medspillere

zombie-basher's guide to Greater London

23. Hejdet tilsmiler jer

Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt undervejs i spillet skal du spille dette kort ud og sige:

Men så var det så heldigt, at...

Hvorefter du skal forklare for de andre, hvad det nu er der er så f... heldigt.

hanging in the air much the same way that bricks don't

24. Hejdet tilsmiler jer

Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt undervejs i spillet skal du spille dette kort ud og sige:

Men så var det så heldigt, at...

Hvorefter du skal forklare for de andre, hvad det nu er der er så f... heldigt.

bonusbamsen er vigtige

25. Hejdet tilsmiler jer

Handlingsanvisning

På et passende tidspunkt undervejs i spillet skal du spille dette kort ud og sige:

Men så var det så heldigt, at...

Hvorefter du skal forklare for de andre, hvad det nu er der er så f... heldigt.

last tekst standing

26. Mystisk elefant-syn vælter fodboldhold

Mediekort

“Efter en succesrig indsats i halvlegens begyndelse måtte de lokale fodboldhelte fra Skrumstead overraskende opgive at færdigspille onsdagens kamp om den prestige-fyldte South London Cab Cup. Kampens dommer, den ellers så respekterede Dirk Dinks fra Dinsdale, afblæste uventet kampen, angiveligt efter at have set en elefant på banen. Skrumstead FC har klaget til fodboldforbundet over afgørelsen, som de kalder "absurd".

Hverken mr. Dirk Dinks eller elefanten var i dag tilgængelige for kommentarer”

synet af en lyd i det fjerne

27. Live rollespillere smidt af færge

Mediekort

“En gruppe såkaldte liverollespillere udklædt som vikinger dukkede i går våde op ved kajanlægget i Smaller Nicksdale, hvor de forårsagede udbredt panik og forstyrrelse af den lokale landbetjent, Constable Sixtus Saxtable's daglige orden. Efter at have udstedt et par beroligende ord og et hurtigt gok, lykkedes det dog Constable Saxtable at bringe panikken under kontrol. Foreløbige rygter tyder på, at "vikerne" var blevet smidt af en bornholmerfærge i rum sø. Rederiet bag færgen nægter ethvert kendskab til noget som helst.”

scenariet frarådes af førende eksperter

28. Paris Hilton taget for spritkørsel

Mediekort

Den kendte blonde hotelarving og fagforeningsformand taget undervejs til MacBurger. på grund af, hvad myndighederne betegner som “særpræget kørsel”. Politiet meddeler at deres folk handlede helt efter bogen, da de bad berømtheden forlade sin Lamborghini og vise dem sit undertøj.

Vor fotograf var selvfølgelig på pletten.

Jeg havde fået en dobbelt BangHanger i Club Debility, forklarede Hilton iflg politirapporten, og var blevet sulten.

Dette egern er en aardvark

29. Slam var angiveligt sjælden gople Mediekort

“Mystisk overfald på lokal politiker opklaret. Viceborgmester Serbel Ralerojd, der midt under en tale om nye parkeringsafgifter i Londons nordøstlige hjørne pludselig blev ramt af en stor mængde slimet stads, siger til Nyhederne: jeg er glad for at være udskrevet fra hospitalet og for at det besynderlige angreb tilsyneladende ikke var rettet mod mig personligt eller vores politik på parkeringsområdet.

Det slimede stads, der siges at tilhøre en sjælden gople-art er nu sendt til undersøgelse hos landets førende slam-eksperter.”

ingen *rigtige* bornhomere har lidt skade under dette scenarie

30. Myre-art forsvundet under mystiske omstændigheder Mediekort

“En af Londons kendteste turistattraktioner, Det Internationale Myremuseum nær Greenwich, har mistet en sine største trækplastre. De berømte appelsinmyrer let genkendelige på deres farve og friske smag, er tilsyneladende blevet ofre for den bølge af kriminalitet, der har hærget landet siden afskaffelsen af tvungen bowlerhat for statsansatte embedsmænd. Politiet står på bar bund. Osmosius Osmore, myremuseets direktør, siger til Deres udsendte, at intet middel vil blive sparet for at skaffe appelsinmyrerne tilbage.”

it's not like it's the end of the world or anything



et såkaldt scenarie
skrevet af
Michael Erik Næsby
til
Fastaval 2007



et såkaldt scenarie
skrevet af
Michael Erik Næsby
til
Fastaval 2007



et såkaldt scenarie
skrevet af
Michael Erik Næsby
til
Fastaval 2007



et såkaldt scenarie
skrevet af
Michael Erik Næsby
til
Fastaval 2007