

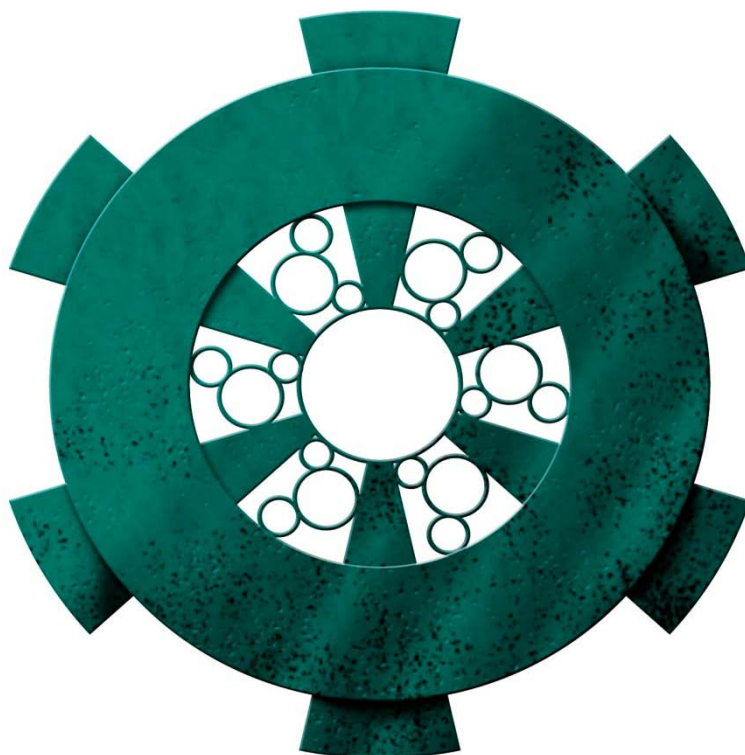
Tandhjulets krav

*Et Fastaval 2010
scenarie af*

*Martin Horn
Pedersen*

&

Carsten Andreasen



Indhold

Introduktion.....	2
Indhold:	2
Historien:.....	3
Spillernes karakter:	3
Bag om scenariets optik:	4
Inspiration til "Tandhjulets krav" (frivillig læsning)	5
Politisk.....	5
Frenologi	5
Teknologien.....	6
Scenariet:.....	6
Scener:	6
Scene: Prolog.....	7
Scene: 1.0 - projektet.....	9
Scene: 2.0 Problemer i projektet.	12
Scene: 3.0	16
Scene: 4.0 – Arbejderne.....	19
Scene: 5.0.....	20
Scene: 6 – Valg af rolle.....	22
Scene: 7.0.....	23
Scene: Epilog	24
Roller:	25
John Mycroft.....	26
Lord Isaac Wilhelmson	27
Sir Albert Cunningham	28
Sir Pete Browning.....	29
Sir Roderick Wylden.....	30
Æresprofessor Ronald Buddingsfield	31
Tandhjul.....	32
Kort til Tandhjul spillet	33



Introduktion

Først og fremmest tak fordi du har valgt at være spilleleder på "Tandhjulets krav". God fornøjelsen med læsningen - også hvis du læser scenariet af en anden grund. Scenariet er skrevet til Fastaval 2010. Det er et systemløst steam-punk scenarie og kræver seks spillere og en spilleleder.

Den overordnede ide med scenariet er at sætte fokus på mulige tilbøjelser til at fremmedgøre bipersoner i scenarier. Dette planlægges at komme til udtryk i forbindelse med spillernes oplevelse af to modsatrettede interessegrupper i konflikt. Handlingen i scenariet er meget lineær og det, som er det interessante for spillerne, er at skabe deres egne roller, såvel som at have indflydelse på alle personer, de møder undervejs i scenariet. Slutteligt er det op til spillerne at tage de endegyldige og afsluttende valg, der vil definere scenariets historie.

I forbindelse med tilblivelsen af scenariet skylder vi tak til nogle mennesker, og derfor vil vi gerne sige tak til følgende mennesker:

- Frederik Berg Østergaard for løbende sparring og feedback
- Jonas Sanberg Jensen for lån af lejlighed og korrekturlæsning
- Jorgo Larsen for feedback
- Charlotte Tradsborg for sparring i opstarten omkring tandhjulsspillet
- Sigurd Rubech for grafisk arbejde

Indhold:

Scenariet indeholder syv scener samt en prolog og en epilog. Det er meget forskelligt, hvor lange disse er, og scenerne har forskellig varighed og veksler mellem situationsbeskrivelser, monologer og reelle scener og underscener.

Derudover er der seks roller til spillerne.

Et tandhjul og 30 kort der skal bruges undervejs i scenariet



Historien:

Arbejderbevægelsen er begyndt at udfordre den eksisterende verdensorden, og det passer absolut ikke den herskende overklasse. Denne udvikling sker især i Rusland, og derfor har HKH Prinsen af Wales valgt at påbegynde et projekt, hvor der skal bygges en kæmpe kanon, der kan skyde helt fra England til Rusland. Han har til dette samlet landets største eksperter og arbejdere. Arbejderne på projektet og de almindelige borgerer i England ved naturligvis ikke hvad der bygges. Påtrods af at videnskabsmændene har sat arbejderne i gang med projektet, går det imidlertid for langsomt for HKH, og videnskabsmændene får besked på at sikre, at det går hurtigere. Scenariet fortæller historien om, hvad dette munder ud i.

Spillernes karakter:

En vigtig del af scenariet er spillernes mulighed for selv at definere de grundlæggende karaktertræk og årsagerne til de situationer, der opstår løbende. Intentionen er at bipersonernes roller og spillernes opfattelse af disse roller ikke prædefineres af forfatterne, men derimod bliver til under og i kraft af scenariet via de indbyggede muligheder for spillernes medskabelse.

Det ovennævnte er grunden til, at det er vigtigt, at du som spilleleder indledningsvis gør noget ud af at nævne disse muligheder for fortolkning for spillerne. Understreg at der er lagt op til fri fortolkning af deres dybere bevæggrunde.

Det er også her, at du skal sørge for, at spillerne får tre sedler fra tandhjulsspillet hver samt forklare dem, at de kan bruges i mødet med bi-personer. Der kan kun bruges et kort pr biperson, så må de handle indbyrdes. De har også mulighed for at holde på kortene. Det er vigtigt, at de ikke ved, at kortene er det centrale omdrejningspunkt senere i tandhjulsspillet. Grunden til begrænsningen på en seddel pr. bi-person er at det er med til at understrege den endimensionelle biperson, og bagefter vil det forhåbentligt være med til at understrege scenariets optik.



De sedler, de måtte sidde inde med, når tandhjulsspillet starter, må de lægge som de individuelt har lyst til og kræver ikke en intern diskussion i gruppen. Dette skal de dog først have at vide på det tidspunkt.

Bag om scenariets optik:

”Tandhjulets krav” er skrevet ud fra et ønske fra vores side om at stille spørgsmålstegn ved spillernes tilgang til bipersoner: hvordan bliver de opfattet? Hvilke rolle tilskriver man dem at have udover at understrege spillederens træk i en bestemt retning? Og er de andet end spejle, hvor op ad spillerne understreger deres egne karakter?

Undervejs i scenarioskrivningen har vi haft fokus på, at scenariet godt må være underholdende og sætte en række andre ting i spil. Vores valg af steam-punk settingen afspejler vores opfattelse af bipersoner og spillere, steam-punk verdenens opfattelse af personer og de indbyrdes sociale forhold mellem arbejderer og arbejdsgiverer; afspejlet både i tiden og den herskende opfattelse af teknologi og udøverne af denne. Scenariet ville ikke have samme effekt i et andet univers eller med en anden historie, da det umiddelbare modspil i forsker vs. arbejder, spiller vs. biperson ikke ville kunne stilles op eller spilles på samme lettilgængelige måde. Derudover er verdens politiske situation og de mulige afslutninger på scenariet med til at understrege handlingernes betydning overfor spillerne, udover den oprindelige spiller vs. biperson problematik.

Din funktion som spilleder på ”Tandhjulets krav” er at opstille verdenen, at opfordre gennem eget eksempel til en lyrisk beskrivelse af verden, spillernes tiltag og en generel fortællermæssig tilgang til scenariet, samt holde styr på bipersonerne og deres facetter ud fra, hvordan spillerne vælger karaktertræk til dem.

Scenerne er bevidst scripted uden de store muligheder for at spillerne kan ændre scenariets forløb. Vores fokus har været at give spillerne brede muligheder i forhold til fortolkningen af egne roller, bipersonernes roller og dermed også deres sidste rolle og sidst, men ikke mindst, mest mulig frihed i forhold til den sidste scene, der forhåbentligt kommer til at tegne scenariet i spillernes og din opfattelse af, hvad det var man lige havde brugt en spilblok på Fastaval til.



Inspiration til "Tandhjulets krav" (frivillig læsning)

Politisk

Europæisk storpolitik omkring århundredskiftet er præget af store sociale og teknologiske omvæltninger. Dampens indtog og den nye tids elite, forskerne og ingeniørerne, flytter kontinuerligt grænserne for, hvad menneskeheden har troet muligt. I kølvandet på opdagelserne og de nye muligheder, de byder på, følger nye tanker omkring samfundet og dets indretning. Nogle af disse ideer og tanker kommer fra samfundets top, andre kommer fra samfundets nyeste og bredeste lag - arbejderklassen.

På det europæiske kontinent og i særdeleshed i Rusland begynder forskellige store grupperinger af arbejdere at organisere sig og fremsætte ideer omkring en voldelig omvæltning af samfundet og omfordeling af samfundets goder. Dette hverken kan eller vil den ledende klasse i det britiske imperium finde sig i med det resultat, at da det lader til, at en revolution er undervejs, påbegyndes der under den engelske Prins af Wales et storstilet projekt, der kan bombe enhver område, der falder for denne forrykte arbejdertankegang. Det britiske hof forestiller sig, at dette masseødelæggelsesvåben vil forhindre enhver krig samt forhindre, at det europæiske fastland falder for den røde syge.

Frenologi

Frenologi er læren om en påstået forbindelse mellem kraniets ydre form og menneskets sjælelige egenskaber. Frenologi blev skabt af lægen Franz Joseph Gall, 1758-1828. Frenologi har intet videnskabeligt grundlag i den forstand, at man ikke testede de påståede forbindelse hverken teoretisk eller empirisk (man undersøgte ikke teorien fordomsfrit og ej heller om den korresponderede til virkeligheden). Dr. Gall mente bl.a., at destruktiv adfærd var lokaliseret over ørerne, mens kærlighed til børn fandtes i baghovedet, lige under det område, hvor fædrelandskærligheden befandt sig. Når der ses bort fra afvisningen af teorien, praktiseres frenologien i grove træk af konrprinsens rådgiver.



Teknologien

"Tandhjulets krav" er gennemsyret af messing, stål, damp og ideen om, at teknologien er uden grænser.

Det bærende element i de teknologiske aspekter af scenariet er at alt kan lade sig gøre: involvér i en given beskrivelse af et stykke maskineri ord som messing, stål, hvæsende damp og store drejehjul - så virker det.

Scenariet:

De forskellige scener i scenariet vil blive gennemgået i skabelon form. Meningen dermed er, at det skal lette læsningen og give en nem tilgang til scenariet. Vi håber, at efter endt gennemlæsning af scenariet, så er det eneste spillederen behøver efter udlevering af karakterer, karakterkort og tandhjul, scenerne i cue-card format.

Scener:



Scene: Prolog

Baggrund: Spillerne er blevet udvalgt til at deltage i projektet, da de er de bedste af de bedste.

Formål: Fortælle overfladisk om, hvad de skal, høre omkring projektet og inddragelse af spillerne i projektet og verden. Scenen skal ikke tage særligt lang tid, det er, som titlen siger, blot en prolog, så spillerne lige kan komme lidt i gang med at rollespille og få lidt følelse med rollen, inden de skal igang med de store oplæg i scene 1.

Hvem er med: Spillerne samt HKH Prinsen af Wales.

Hvor: Stort flot og fint kontor.

Spillerne er netop ankommet til kontoret efter have fået besked om, at de er blevet udvalgt til stillingerne ved det nye enorme forsknings og byggeprojekt. Ingen ved rigtigt, hvad projektet går ud på, men med så mange penge og ressourcer afsat til det, kan det kun blive spektakulært! En kæmpe succes bliver det helt sikkert, for der er masser af penge, og nu er det er landets klogeste og dygtigste forskere, der deltager.

Mulig start på kronprinsens oplæg:

Ærede forskere. Det er en fornøjelse at se så mange af imperiets skarpeste hjerner samlet på et sted. Dette projekt kan kun blive godt, såfremt de vælger at deltage, hvilket jeg selvfølgelig går ud fra, at de gør.

Det vigtige her er at få dem inddraget i projektet og at få dem til at føle sig værdsat. Det er dog ikke accepteret, at man afbryder HKH. Det er samtidigt her, spillerne har mulighed for at bruge deres første karakterkort til at definere HKH.

Spillernes formål i det kommende projekt vil HKH forklare dem, og de er som følger:

Sir Pete Browning: at sikre sig at det kan lade sig gøre at sende et objekt via atmosfæren over en afstand på 2000 miles samt hvilken mængde energi det vil kræve.

Sir Albert Cunningham: at rådgive og vejlede de andre eksperter om hvilke tiltag, der er nødvendige for deres respektive byggeprojekter.



Lord Isaac Wilhelmson: udfra Sir Petes tal at lede et projekt, der kan sikre et hydraulisk system, der kan understøtte et givent projekt, der kan levere den ifølge Sir Pete krævede energi

Æresprofessor Ronald Buddingsfield: at hjælpe de yngre kræfter på projektet, samt undersøge den teoretiske mulighed for med alle tænkelige midler uden menneskelig tilstedeværelse at rydde et område med en diameter på 20 miles.

Sir Roderick Wylden: samarbejde med Sir Pete og Æresprofessor Buddingsfield omkring de praktiske foranstaltninger samt kontrollere sine beregninger med Lord Isaac og Sir Albert.

Sir John Mycroft: løse de praktiske problemer omkring energikonversion, som Æresprofessor Buddingsfield, Sir Pete og Sir Roderick må have.

Andet mulig information fra HKH:

Byggepladsen kommer til at ligge ved Felixstowe i Suffolk.

Alle ansatte på projektet er britiske.

Det er yderst hemmeligt og må ikke drøftes udenfor denne kreds.

Det er af stor politisk vigtighed for imperiet og dermed spillerne.

Der kan også falde et lille hint omkring de problematiske politiske begivenheder i Rusland.

Militæret står for bevogtningen.

Der er en stram tidsplan.

Keywords:

- Penge nok.
- De bedste af det bedste.
- Det bliver fantastisk.
- Alt er godt.
- For imperiets bedste.



Scene: 1.0 - projektet

Baggrund: Efter hypen i prologen er de forskellige ingeniører gået i gang med deres del af projektet

Formål:

Give spillerne mulighed for at udtrykke rollen.

Få lov at fortælle om fantastiske måder at gøre ting på.

Gøre fortællingen mere personlig, så når der senere opstår problemer med maskinen, så er det noget af det mekanik spillerne har fortalt omkring, som ikke virker og dermed ikke er dums opfundet af forfatterne.

Give sjakbajsen besked om, hvad der skal bygges.

Hvem er med: Spillerne

Hvor: Spillerne er fordelt rundt på deres forskellige kontorer, værksted osv.

Spiller skal i denne scene beskrive hver deres del af projektet, hvordan affyringsmekanismen virker, hvilket materiale den skal bygges af osv. så de kan give sjakbajsen besked om det, og projektet kan starte. Det foregår via en brevkorrespondance i det pneumatiske tubesystem. Denne måde at kommunikere på er et tegn på moderne udvikling og blev oprindeligt udviklet af Londons Pneumatiske Brevlevering A/S. Systemet virker ved at rørsystemet er under tryk, og tuberne kan findes under hele London og vigtige områder i resten af England. Det er et vigtigt kommunikationsmiddel for en travl forsker, der gør det muligt at føre korrespondancer hele døgnet. Det pneumatiske tubesystem kommer for den enkelte bruger til udtryk ved et elegant og tidsløst messing rør, der slutter i en lille skuffe. I denne skuffe kan der modtages såvel som afsendes de ca. 30 cm lange rør, hvor der kan ligges små sager og papirer.

Formålet med at lade spillerne kommunikere via brev (reelt: monologer), er at lade den enkelte spiller få lov til at tale ud og dermed vise karakter, samt give steampunk settingen noget fokus. Derfor skal de starte med fortælle, hvordan det ser ud, der hvor de er. Det gøres offgame, men skaber stemning.



Alle spiller skal sende breve, der vil helt sikkert blive sendt på kryds og tværs (alle modtager alle breve), hvor der både præsenteres og kommenteres. Hvem der starter er den som du som spilleleder opfatter som mest klar, da det altid er svært at være den første til at udlægge en verdensfortolkning.

Det er vigtigt at holde alle med i debatten. Hvor meget frihed spillerne selv får til at bestemme, hvem der nu sender brev og hvor meget det styres fra spillelederens hånd, afgøres af spillelederen. Hvis alle spiller aktivt med, og de selv kan styre det, så lad dem køre, men bliver nogen holdt udenfor, må spillelederen skære igennem og give dem plads.

Skulle nogle af spillerne mangle inspiration til beskrive, hvor de er, har du her et eks. til hjælpe dem på vej:

Et klassisk værksted er kendetegnet ved forskerens hvide kittel, messing og glastrør, der løber langs loftet og ned langs væggene og slanger sig mellem hinanden uden, at man kan se start eller slut på disse. Ofte kommer der en smule damp ud af disse eller der løber en stærk farvet ukendt væske igennem dem. Midten af værkstedet er domineret af flere store skriveborde, hvor der ligger adskillige papirer med noter, formler og instruktioner. Larmen på værkstedet er ofte overvældende på grund af de mange tuber og slanger, der lækker og giver sig, kun afbrudt af klokken i hjørnet, der ved hjælp af et sindrigt mekanisk system, registrerer og ringer, når der kommer breve gennem det pneumatiske tubesystem.

Keywords:

- Spillerne taler, husk alle skal tale
- Udtrykke rollen
- Vise steampunk ved beskrivelse
- Spillernes personlig præg på verden



Scene: 1.1

Baggrund: scene 1.0

Formål: Samle op, få styr på hvad de har besluttet og komme videre

Hvem er med: Spillerne + sjakbajsen

Hvor: Samme sted som scene 1.0

Når de i scene 1.0 har diskuteret frem og tilbage og er ved at gå lidt i stå, kommer der et brev fra sjakbajsen, som spørger, om de har noget klar til ham, så han kan sætte folk i gang.

Så her skal de hurtigt samle deres ideer og der skal noteres ned hvad de har besluttet, så spillederen senere kan bruge nogle af de ting, som spillerne har sagt, når der opstår problemer senere i scenariet.

Keywords:

- Få styr på hvad de gør, så både du og spillerne ved det
- Hurtig scene



Scene: 2.0 Problemer i projektet.

Baggrund: Der er gået to måneder tid siden de sendte tegninger af sted.

Formål: Intro til scenen, sætte stemningen - samt oplæsning af brevet.

Hvem er med: Spillerne.

Hvor: Spillerne er fordelt rundt på deres forskellige kontorer, værksteder osv.

Spillerne befinder sig i deres hjem, værksted eller hvad, der nu lige er passende, da de modtager et brev via det pneumatiske tube system.

Det er et brev fra HKH, som kan lyde på følgende måde:

Mine herrer, projektet skrider for langsomt frem. Vi er klar over, at De selvfølgelig lægger al mulig tid og energi i dette projekt, der er af stor vigtighed for Imperiet. Dog vil Vi gerne understrege, at herrernes agtelse vil stå for frit fald ved hoffet i tilfælde af, at I ikke løser problemet med det indtil videre alt for langsomme forløb. Tillad Os at minde Dem om, at der er en overmåde vigtig tidsgrænse for projektet. Vi er dog ikke uden forståelse for, at det kan være de til formålet hyrede arbejdere, der trækker projektet i langdrag. Det er dog stadig Deres opgave at sikre, at det videre forløb ikke skrider yderligere. For at vise forståelse for de herrers problemer, har Vi sørget for, at Vor personlige rådgiver i spørgsmål vedrørende pøblen vil være at finde på projektets byggeplads. Dette medfører dog, at Vi forventer De vil indfinde Dem på byggepladsen i morgen middag.

Deres Velærværdige Kronprins

Der cuttes videre til 2.1 når du har læst brevet højt.

Keywords:

- Sætte stemningen
- At introducere problemet og føre scenariet videre



Scene: 2.1 Problemer i projektet

Formål: Piske en stemning op, skyde skyld på andre, forberede dem til mødet med arbejderne

Hvem er med: Spillerne

Hvor: I toget på vej mod bygge pladsen

Mulig beskrivelse af toget:

På perron 12 ankommer toget mod Suffolk. Det er et af de nye vidundere, der kun har kørt få år på de britiske øer. En teknisk triumf, et eksempel på dampens indtog, en maskine, der bærer både de højtårne og pøblen gennem landet, over dale, slugter, broer og gennem bjerge. En gigantisk maskine med alle tidens herligheder til de privilegerede, indrammet i stål, messing og damp kommer den tordnende ind på perronen, så arbejdere og bønder på perronens anden klasse vælter bagud i skræk for teknologiens komme.

Spillerne mødes i toget på vej mod byggepladsen. Spillerne er frustrerede over, at projektet ikke kører, og at der er antydning, at det kan være deres fejl. Det kan jo umuligt være deres fejl, de er jo de bedste til det, de gør. Tal til deres ego'er, når scenen præsenteres.

Det forventes, at spillerne går i gang med at diskutere og snakke om brevet, og hvad de vil gøre nu. Hvis de mod forventning tager hele skylden selv, kan der sendes en konduktør eller lignende igennem toget, hvor personen, der betjener den laver en fejl; en menneskelig fejl, der kan ske for alle, men nemt kan se ud som om, han er uduelig. Brug det som udgangspunkt for spil om arbejdernes uduelighed.

Scenen skal ikke tage særligt lang tid, men er en del af optakten til scene 2.2, der er det vigtige i scene 2.

Keywords:

- Piske en stemning op
- Fordomme
- De andres skyld
- Nemmeste at give skylden til dem, som ikke er tilstede i toget (arbejderne)



Scene: 2.2 Problemer i projektet

Formål: Understrege kommunikationsproblemerne imellem spillerne og bipersonerne

Hvem er med: Spillerne, sjakbajsen, en dreng og diverse arbejdere

Hvor: På byggepladsen

Mulig beskrivelse af byggepladsen:

Idet dampen fra toget blander sig med disen fra kysten på Suffolk, er det ikke til at danne sig et ordentligt overblik, da man står ud af toget. Langsomt begynder dampen at lægge sig og ude mod havet rejser et mægtigt stillads sig, og de enkelte solstråler, der trænger igennem disen oplyser massivt stål, blankt messing og et højt bygningsværk skjult bag afdækning. Der går selvfølgelig en lille dampvogn ned til selve byggepladsen og efter få minutters kørsel mod projektets arne, hører I lyden af fremskridt; damp, jern mod jern, arbejdernes ubehjælpelige råben, og svagt under det bliver lyden af havet kvalt af dette menneskeskabte vidunder.

Sjakbajsen tager imod spillerne og byder dem velkommen. Han beklager, at han ikke kan vise dem rundt selv, da han er blev kaldt til en krisesituation i en af de omkringliggende kulminer, der forsyner projektet med energi, men han har fremskaffet en ung knægt til deres rundvisning.

Knægten viser dem rundt. Her skal du som spilleleder skabe settingen ud fra et af de områder, spillerne beskrev tilbage i scene 1. F.eks. hvis en af dem snakkede meget om, at det var vigtigt, at affyringsmekanikken var på en bestemt måde, så kommer de forbi det sted, hvor der arbejdes på det pågældende projekt.

Det, som spillerne møder, vil, uanset hvad det er, kunne beskrives som følgende:

En gruppe arbejdere sidder og snakker, de laver tydeligst ikke noget, men ser ud til hygge sig og have det sjovt.



Spillerne har mulighed for tale til arbejderne via knægten, da de ikke vil ned i larmen. Det gør, at de ikke kan spørge for meget ind og får ret neutrale svar såsom: "vi venter lige på materialer", "vi har pause", "vi kan ikke komme videre, før de er færdige med det, vi skal bruge ovre i bygningen langt væk". Arbejderne vil selvfølgelig påstå, at de naturligvis godt forstår tegningerne osv., og hvis spillerne blive for aggressive verbalt mod dem, så svarer de noget i stil med: "Den må I tage op med sjakbajsen" (som spillerne ikke kan få fat i) - ellers tag situationen lidt på gefühl. Sørg dog for, at spillerne benytter deres kort, og at du får spillet enten arbejdsdrengen eller arbejderne ud fra den en-sidede stereotype han bliver til.

Inden spillerne når frem til noget væsentligt, vil der komme en af de kontoransatte på stedet og fortælle dem, at HKH's personlige rådgiver venter dem på kontoret. Det er vigtigt, at denne scene klippes hårdt, når spillerne begynder at oppiske en stemning over arbejderne og inden de får taget yderligere tiltag.

Keywords:

- Byggepladsens udsende
- Misforståelser og vrede blandt spillerne kontra arbejderne
- Frustration hos spillerne over det hårde klip videre til næste scene, inden man løser problemet.



Scene: 3.0

Baggrund: Problemerne med projektet er endnu ikke klart defineret og spillerne søger bortforklaringer.

Formål: At skyde skylden på arbejderne. Igennem en tilgang inspireret af tidens fremskridt inden for frenologi og socialvidenskab skal spillerne identificere, hvilke typer af arbejdere der er brugbare i forbindelse med at få resten af de knap så brugbare arbejdere op i gear.

Hvem er med: Spillerne og HKH's personlige rådgiver i spørgsmål relateret til arbejdere.

Hvor: Et kontor på byggepladsen

HKH rådgiver professoren i socialvidenskab, har identificeret de typiske kendetegn for arbejdere i tidens Britannia og vil derigennem forsøge at få spillerne der ifølge ham har den største forståelse for projektet, til at definere de tilstedeværende arbejdere. I mangel af en forelæsningsal med tilhørende tavle har professoren fundet et tandhjul, der kan fungere som udgangspunkt for fordelingen af de nævnte karakteristika, der er skrevet på professorens medbragte papir-lapper. Dette leder videre til tandhjuls-spillet.

Tandhjulsspillet:

Spilmeknikken i scenariet er baseret på et tandhjul og tredive karakterkort. Før tandhjulet skal inddrages, skal spillerne i forbindelse med uddelingen af deres roller have mulighed for at trække 3 karakterkort med tekst.

I den fortløbende spilmekanik vil karakterkortene bruges af spillerne i mødet med en biperson. Dette vil fungere ved, at spillerne indbyrdes bliver enige om et kort til at karakterisere bipersonen, hvorefter de kan bruge det valgte kort, som så skal afspejle sig i spillederens måde at spille den pågældende biperson på. Dette tages uden om spillet, og der kan kun vælges maksimalt et kort pr. biperson. Uddelingen af et enkelt karakteristika til bipersoner slutter scene 3.0, når Tandhjulsspillet går i gang.

Det bliver relevant, hvem der stadig har karakterkort tilbage, når spillerne når til scene 3.0: for disse kort kan lægges inden selve tandhjulsspillet finder sted, men først efter spillerne har fået forklaret begrænsningerne og formålene. Placeringen af disse behøver



derfor ikke diskuteres internt blandt spillernes roller i scenen. Det er dog vigtigt at understrege, at spillerne på det her tidspunkt ikke må vide, at det er deres fremtidige roller, de skaber.

Tandhjulsspillet, der foregår i scene 3.0, er et lille stykke spillemekanik, der skal tillade spillerne at skabe deres nye roller som arbejdere. Tandhjulsspillet går ud på at få fordelt 30 karakteristika på seks forskellige personer. Fordelingen starter med et seks takket tandhjul i centrum, hvorfra karakterene udfolder sig i hver sin retning. Når alle ordene er fordelt, er det denne sammensætning af karakteristika, spilleren skal spille ud fra.

I forbindelse med scene 3.0 er forklaringen i spillet og din rolle som spilleleder, at spillerne bliver guidet af HKH's rådgiver i sociale forhold, en kendt professor i frenologi. Dit mål er at få spillerne til at tale sammen omkring hvilke karakteristika, der passer bedst sammen i definitionen på de enkelte arbejdere. Definitionen af ordene på karakterkortene er og skal være spillernes egne. Der er enkelte karakteristika, der ikke kan placeres hos den samme rolle. Forklaringen i scenariet er, at det er frenologisk umuligt (der er begrænset plads til buler i hovedet). Spilteknisk er det et greb, der skal sikre mest mulig dynamik i resten af scenariet. De ord, der ikke må stå på samme tand på det store tandhjul, er markeret med et lille tandhjul på kortet.

Der vil være 5 tomme sedler, der skal udfyldes af spillerne selv med de karakteristika (et pr. kort), de mener, bedst definerer en arbejder, som vel at mærke ikke allerede er i spillet. Disse fem sedler må ikke komme i spil før scene 3.0. (Kort og tandhjul findes til sidst i scenariet)

Når spillerne giver udtryk for, at fordelingen af de forskellige karakteristika ikke kan fordeles bedre, kommer sjakbajsen ind og fortæller at arbejderne på projektet forlanger at mødes med projektets ledere. Skær til scene 3.1

Keywords:

- Definition af arbejderrollerne, skabelsen af en forståelsesmæssig kløft imellem arbejdere og forskere.
- Skabelsen af de arbejderroller, spillerne skal spille
- Videredelegering af ansvaret for projektets problem
- Lægge op til konfrontation imellem arbejdere og forskere



Scene: 3.1

Baggrund: Der er blevet identificeret seks typiske arbejdere i Scene 3.0, og en mulig konfrontation i form af et møde skulle gerne være stablet på benene.

Formål: Arbejderrollerne skal uddeles

Hvordan: Arbejderrollerne skal forsøges uddelt i forhold til, hvordan spillerne har ageret med deres tidligere roller. Den mest udtalte omkring problemet med arbejdere/pøbel og deres manglende intelligens, fædrelandsfølelse, offervilje og deres socialistiske tendenser bør få den arbejderrolle der inkorporerer flest mulige af de egenskaber, og derefter uddele resten af rollerne efter samme princip. Derudover kan almindelig mavefornemmelse hos spillederen selvfølgelig diktere uddelingen af rollerne.

Keywords:

- Sikre god gruppedynamik
- forståelse for skiftet i spil-teknik



Scene: 4.0 – Arbejderne

Baggrund: Efter spillerne har skiftet karakterer skal de have en kort introduktion til, hvorfor de er på byggepladsen. Kronologisk ligger denne scene kort tid efter, videnskabsmændene har mødt med prinsen (scene 1.0).

Formål: Monolog til at give spillerne lidt tid til at vænne sig til den nye situation og give dem et indtryk af, at deres roller er dygtige.

Hvem er med: De personer som spillederen finder relevant

Hvor: Hvor det giver mening

Monolog fra spillederen, hvor han beskriver, hvordan de er blevet ansat, og får dem til føle sig som toppen af poppen blandt arbejdere.

En mulig monolog eller inspiration til en:

For små tre en halv måneds tid siden blev der i hele Suffolk Country slået opslag op, hvor man søgte dygtige arbejdere, smede, håndværkere og blandet godtfolk med erfaring inden for damp-maskiner. Arbejdsgiveren var HKH Kronprinsen. Snakken gik og rygterne omkring fyrstelige lønninger begyndte hurtigt at florere i jeres miljø. Havde I blot dengang vidst hvad I ved i dag.

I søgte uafhængigt af hinanden job, og grundet jeres gode anbefalinger fra tidligere jobs rundt omkring i imperiet blev I ansat. Lykken var stor og lillemer blev lovet guld og grønne skove, når I engang fik lov til at forlade byggeområdet. Stedet var hermetisk lukket og kun engelske håndværkere blev ansat. Oprindeligt medførte dette en vis respekt for Kronprinsen, men efter noget tid fandt I ud af, at alt hvad der blev sagt, skrevet i breve eller sludret omkring i arbejdsbarakkerne, blev nedskrevet af vagter. Nogle blev fyret uden forklaring, og det eneste I nogensinde har fået at vide omkring byggeprojektet er, at det er forsinket, og at de høje herrer mener, at det er jeres skyld. Derudover er der begyndt at gå bizarre rygter omkring projektets formål, nogle af de ord, der bliver hvisket i krogene, er bomber, statue, krig, rejse til jordens indre og til månen eller måske er det en kanon.

I er hver især blevet udpeget af jeres arbejdssjak, både fordi I er dygtige arbejdere, men også fordi I har været villige til at give udtryk for jeres meninger. Det er på tide, at de høje herrer forstår, at I er dygtige til jeres job, og at uden jer er der intet stort projekt.



Keywords:

- Skabe arbejdernes forventninger
- Lægge op til scene 5.0
- Arbejderstolthed

Scene: 5.0

Baggrund: Spillerne har hørt rygter om, at videnskabsmændene har talt dårligt om dem, og de er nu blevet udvalgt af arbejderssjak til at tale for dem på mødet. Kronologisk ligger vi umiddelbart før videnskabsmændenes møde på byggepladsen (scene 3.0).

Formål: Piske en stemning op, se tingene fra en anden vinkel end da de var videnskabsmænd, at få dem til at stille nogle krav.

Hvem er med: Spillerne og alle andre arbejdere.

Hvor: I et kælderlokale på byggepladsen

Arbejderdiskussionen kunne indledes således:

Femten meter under overfladen, hvor damprørene piber og hyl, gemmer der sig et større aflukket lokale oprindeligt tænkt som et opbevaringslokale til kul. For første gang siden arbejdet begyndte på projektet er lyden af metal mod metal og arbejdernes stemmer forstummet. I stedet er der en mumlen og skraben af fødder, og en stor mængde beskidte og hærdede ansigter kigger mod midten af lokalet, hvor seks hærdebrede mænd står og kigger sig omkring. De rømmer sig fælles og løfter hænderne for at få ro. Det første arbejdermøde uden overvågning af ledere og adel skal til at tage sin begyndelse.

De seks spiller står i midt af lokalet med resten af deres arbejdshold omkring sig. De skal nu diskutere, de rygter de har hørt omkring deres dovenskab, dårlige moral, mulige fyringer, lønnedgang osv.

Nogle forventer at det formentligt ikke er så slemt, som de har hørt, og enkelte i gruppen vil formentligt forsøge at tale dem ned. Men det vigtige er, at de diskuterer, hvad de vil gøre ved rygterne, og hvordan de vil forholde sig: fx. gå i strejke, kræve et møde med ledelsen, arbejde utroligt langsomt, være lige glade, tilbyde at arbejde dobbelt for at bevise sit værd.



Det er vigtigt at holde debatten igang med indspark fra de andre arbejder omkring dem, ved tilråb som:

Jeg har hørt de henter tyskere ind

HØRT HØRT

De skulle prøve lave det selv

Er I nu sikre på at de mener det så slemt?

Hvor meget, der skal piskes til dem afhænger helt af, hvor aktive spillerne selv er. Det optimale er naturligvis at de selv diskuterer og kører hinanden op, så det ikke er nødvendigt at blande sig.

Scenen stopper, når de virker til have opnået en vis form for enighed, men inden debatten bliver for entydig.

Keywords:

- Set fra den anden side
- Stemning
- At tage en beslutning



Scene: 6 – Valg af rolle

Baggrund: Hele scenariet

Formål: Vælge de "rigtige" roller til det endelig "opgør"

Hvem er med: Alle og ingen

Hvor: Ingen steder – det er en Meta scene

Spillerne skal nu vælge, om de vil spille deres videnskabsmand eller arbejderrolle i den sidste scene. De skal vælge den, som de har det bedst med og den, de føler vil give mest til den efterfølgende scene.

Dermed hører det til, at de ikke automatisk spiller på samme "side", i den sidste scene. Men de skal ikke tvinges til at vælge på en bestemt måde, så i teorien kan alle seks godt vælge at være videnskabsmænd eller arbejdere. Hvis den ene side er i stærkt undertal, må spillederen høre om nogen vil overveje at vælge om.

Keywords:

- Oplæg til efterfølgende scene
- Spillernes indflydelse på næste scene



Scene: 7.0

Baggrund: Valget af roller i scene 6, samt de forudgående scener

Formål: Opgøret i blandt arbejdere og de gamle roller, samt et oplæg til spillederen iforhold til Epilogen

Hvem er med: De valgte roller + evt. andre alt efter situationen i scene 5.

Hvor: På arbejde, ude for byggepladsen, på et kontor, igen alt efter arbejderens valg i scene 5.

Din funktion som spilleleder er at sætte scenen for spillerne ud fra udfaldet på arbejdermødet i scene 5.

Til inspiration:

I tilfælde af at spillerne i scene 5 f.eks. har valgt at strejke, kan scenen forløbe på byggepladsen uden for kontoret, hvor de oprindelige roller har holdt møde med HKH's rådgiver. Scenen vil i givet fald blive til en udveksling bestående af de eksisterende rollers forsøg på at få arbejderne til at vende tilbage til projektet og arbejderens forsøg på at ændre situation. Det kan også være nødvendigt at skabe rum for at spillerne i scene 5 beslutter sig for sabotage, indtil de får bedre vilkår, og i såfald har sjakbajsen hørt om det og informerer videnskabsmændene omkring dette. Måske har han endda fundet enkelte af sabotagelederne (de spillere, der har valgt at spille arbejdere i denne scene) - hvilket kan føre til en udveksling. Der er selvfølgelig flere muligheder, men det er i sidste ende op til spillederen at vurdere, hvad der bedst passer sig til situationen. Så længe det medfører, at spillerne mødes og debaterer en mulig udvikling fra den eksisterende situation.

Når spillerne har haft mulighed for at konfrontere hinanden og enten køre fast i diskussionen eller når frem til et resultat, eller en tredje løsning, er det vigtigt at afslutte scenen. Ud fra deres beslutning defineres epilogen af spillederen. Det vigtige her er, at spillerne skal holdes til ilden uden, at scenen løber ud i sandet og ender i et tomt/tamt resultat. Skær scenen, når det er spændende, nærmer sig en slutning, når det giver en god historie, når spillerne begynder at virke ligeglade.

Keywords:

- Føre deres valg og roller ud i ekstremen



Scene: Epilog

Baggrund: Afslutningen på scene 7.0

Formål: At afslutte scenariet og opregne de politiske konsekvenser af spillernes beslutninger igennem scenariet

Hvem er med: Spillernes karakter er ikke med i den endelige afslutning

Hvor: "Alverden er min scene", citat Shakespear

Epilogen er tænkt som scenariets naturlige afslutning, der skal trække en linie i sandet og klargøre for karakterne, at deres beslutninger har haft en konsekvens.

Alt efter, hvad spillerne har besluttet i henholdsvis scene 5.0 og 7.0, har det indflydelse på de storpolitiske og europæiske begivenheder.

Dette kan resultere i flere forskellige ting:

I tilfælde af at spillerne f.eks. har valgt at boykotte arbejdet enten igennem sabotage eller strejke og bagefter ikke er nået til en enighed med videnskabsmændene, så kan resultatet være, at den russiske arbejderbevægelse afstedkommer en lokal revolution og bagefter løber som et spøgelse igennem Europa og kræver lige rettigheder for alle og/eller flere revolutioner, der måske/måske ikke bliver slået ned.

Det kan også ske, at arbejderne og videnskabsmændene når til enighed, og den britiske arbejderklasse i frygt ser de russiske storbyer blive bombet på baggrund af frygten for socialisme. Måske vil arbejderne fremover bøje sig i støvet for et stadig mere totalitært styre ledet af den britiske adel, og aldrig har det britiske imperium været større!

Fortolkningen er i sidste ende op til spillederen, og det han føler kan give spillerne et resultat, der ikke slutter scenariet med en tom følelse. Hvis spillernes spillestil igennem scenariet har lagt op til det, kan de til sidst få lov til at runde deres karakters oplevelser af de europæiske begivenheder af, men kun hvis det virker naturligt, og spillerne føler et behov for det.

Keywords:

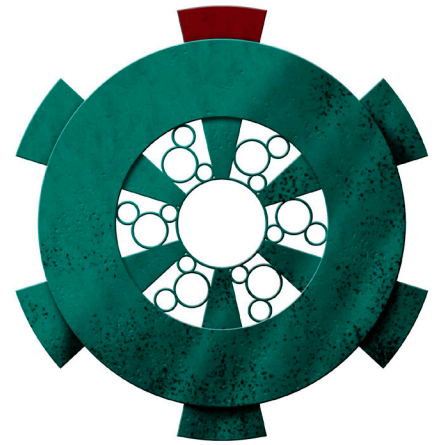
- Afrunding



Roller:



SIR JOHN MYCROFT



Navn: Sir John Mycroft, Master of Science

Alder: 47

Beskæftigelse:

Ansæt ved Oxford på baggrund af sin uovertrufne viden inden for kemi og har efter opdagelsen af en kemisk overfladebehandling af stål, der øger den mængde stress et geværløb kan tage, fået en uhørt berømmelse blandt sine ligemænd. Arbejder p.t. på nye kemiske kombinationer med høj brandbarhed til afløsning for almindeligt flage- og kuglekrudt.

Baggrund:

Sir John kommer fra den engelske landadel og har derigennem haft mulighed for uddannelse ved Oxford, hvor han nu er ansat.

Han er stolt af sin baggrund som landadel, men nyder meget livet som forsker, hvor han kan omgås ligesindede i stedet for skulle bruge tiden på holde øje med, om bønder gør deres arbejde ordentligt. Særligt har det irriteret ham, at de har haft så svært ved bruge de nye dampdrevne landsbrugsmaskine, der jo kan effektivisere hele processen. I den forbindelse har Sir John altid et stort behov for, at tingene skal gøres bedre, uanset om det er at få så meget som muligt ud af høsten, den enkelte arbejder eller at tænke på helt nye muligheder.

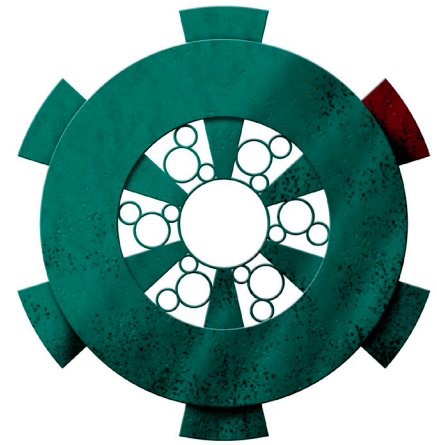
Sir John er ydermere vældig glad for sit arbejde ved Oxford, da det giver ham mulighed for at forske og dermed skabe forbedringer. Han er dog noget utilfreds med de krav, man stiller til nye studerende; de kommer ind alt for nemt, de fleste af dem er ikke gode nok, og dermed spilder han jo sin tid på undervise dem. Den tid kunne være brugt langt bedre på kun at undervise de bedste, så det britiske imperium fortsat kan skabe forbedringer overalt i verden.

Sir John er gift med en yngre adelsdame fra byen, hun er af velanset familie, og de har sammen en søn på 10 år. Sønnen får naturligvis den bedst mulige uddannelse. Sir John holder meget af sin kone og søn, men ofte må de komme i anden række, da forskning og forbedringer af ting her i verden altid må komme første. Det giver jo også dem en bedre verden at leve i.

Stikord:

- Ønsker at forbedre verden.
- Tænker mere på forbedringer end på menneskelig værdi.
- Er elitist; hvis folk ikke er gode nok, må de sættes til noget andet eller forbedre sig
- Holder meget af sine få kære, men viser det dårligt

LORD ISAAC WILHELMSON



Navn: Lord Isaac Wilhelmson, Professor på det Matematisk fakultet

Alder: 43

Beskæftigelse:

Er ansat ved Cambridge universitetet som matematiker med speciale i hydraulik. Igennem længere tid har Lord Isaac promoveret hydraulikkens løftemæssige egenskaber som bærende for en videreudvikling af dampens potentiale. Det er også herigennem, at Lord Isaac har slået den gældende rekord inden for mekaniske løft via hydraulik.

Baggrund:

Lord Isaac kommer fra en gammel adelsfamilie. Dette har naturligvis givet visse fordele, men også store forventninger fra familien. Disse har han dog til fulde levet op til igennem sin imponerende forskning og tilhørende professorstilling ved Cambridge. Hans vej til denne position er gået ganske direkte; han har hele sin tid ved universitet vist en imponerende forståelse for matematikken og er efterhånden foregangsmand for den praktiske gren af matematikkens anvendelse. Da han oprindeligt blev optaget på universitet, blev han hurtigt tilknyttet forskellige professorer som assistent, da hans evner kunne være til deres hjælp. I dag nyder han godt af dette netværk, nu hvor han selv sidder i en stilling som professor.

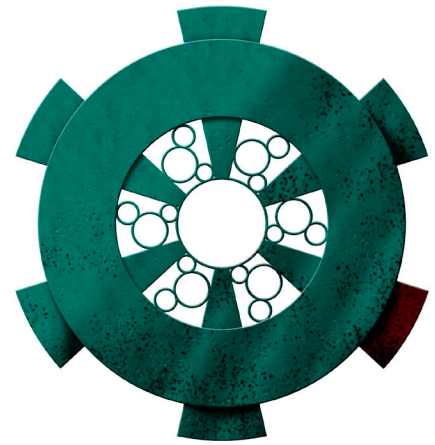
Lord Isaac har primært brugt sit liv på universitet, hvor han har nydt sin forskning og har givet sin viden videre til de studerende. Han har altid nydt at diskutere vidt og bredt omkring matematikkens fantastiske verden. Den praktiske anvendelse af matematik er først begyndt at interessere ham i de senere år. Det spændende var oprindeligt at have styr på teorien, men efter han er begyndt at arbejde med det praktiske, har hydraulikken virkelig fanget ham. Det har givet stor respekt blandt kollegaerne, at han har formået at øge hydraulikkens effektivitet ved sine beregninger.

Han er naturligvis også gift med en yngre baronesse, som han har en søn og en datter med. Familielivet interesserer ham dog ikke rigtigt, men hans far krævede det og fandt en kone til ham. Så opdragelsen af børnene er primært overladt til tjenestefolk, da de jo har kendskab til den slags. Det er, hvad tjenestefolk bedst kan bruges til, så mere intelligente folk kan bruge deres tid på at tænke og at tjene fremskridtet, fremfor for at holde øje med børn.

Stikord:

- Meget teoretisk
- Har levet i en lukket universitetsverden (elfenbenstårn)
- Mangler forståelse for den "normale" verden
- Lever for sin forskning, at tabe ansigt i den henseende ville være det værste, som kunne ske

SIR ALBERT CUNNINGHAM



Navn: Sir Albert Cunningham

Alder: 31

Beskæftigelse:

Ingeniør med speciale i strukturel integritet i forbindelse med større bygningsværker, f.eks. hvor meget vægt man kan belaste et givent punkt med, uden der er behov for yderligere støtte

Baggrund:

Sir Albert stammer fra en familie fra det finere borgerskab. Hans far er en rig handelsmand fra London, hans farfar var en kendt guldsmed, der giftede sig med en den yngste lady fra en større søskende flok. Adelighed har altså tidligere været i familien via giftemål, men Sir Albert er den første, der selv er blevet adlet for sit arbejde. Vejen til denne succes er kommet via hans fars penge, der åbnede muligheden for uddannelse, men med sin nye status er han påpasselig med fortælle dette for ofte, da han gerne vil passe ind i hans nye sociale klasse.

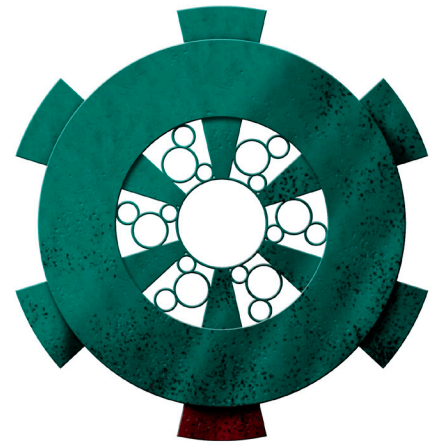
Sir Albert udmærkede sig ikke under studierne, men da han først kom ud og fik lov at lede forskellige arbejdsprojekter, stod det klart, at han havde store evner. Han fik ry for at kunne gennemskue, hvad andre ikke så, og kunne naturligvis lave de matematiske beregninger lige så godt, hvis ikke bedre. Dette har betydet, at han har set langt bedre og billigere løsninger på problemer end mange af hans kolleger, der blot har gjort som altid. Han har arbejdet med alt fra store bygninger til jernbaner. Et af de største projekter, han har arbejdet på, er den royale jernbane, hvor han ændrede den oprindelige plan, og i stedet for en stor omvej byggede han en gigantisk hængebro. Det ville spare adskillige timers transport, hvilket gjorde HKH så glad, at Sir Albert blev adlet for det spektakulære projekt.

Med den nye titel fulgte også adgang til højere sociale lag, og her har han mødt en ung lady, som han har fået en søn med. Sønnen er netop fyldt et år. Han holder meget af sin kone og glæder sig til, at deres søn kan begynde at lære noget. Han har en større interesse i familielivet end så mange andre, men dette skyldes nok hans baggrund. Han er dog fuldt ud klar over, at for at beholde sin status må arbejdet sættes først. Så hvis der dukker et stort projekt op, er det vigtigere end tid sammen med familien.

Stikord:

- Ungt talent.
- Ser nye veje.
- Vil gerne passe ind hos adelen.
- Hårdt arbejde belønner sig.

SIR PETE BROWNING



Navn: Sir Pete Browning

Alder: 46

Beskæftigelse:

Assisterende professor i matematik, tidligere assisterende professor i fysik. Sir Pete har specialiseret sig i de mere obskure dele af den teoretiske matematik, hvilket også er baggrunden for skiftet fra fysik til matematik. Igennem de sidste par år, har det været tyngdekraften, der har haft hans blik. Især mulige ændringer i forbindelse med et objekts afstand fra jorden og denne afstandes indvirkning på tyngdekraften samt et givent objekts bevægelse i højere luftlag.

Baggrund:

Sir Pete kommer fra en gammel adelsfamilie, der har haft deres titler tilbage fra en tid, hvor alle mænd i familien var stolte riddere og kæmpede for landet, eller således står det skrevet. Igennem årene har de dog flyttet sig i takt med tiden og videnskaben. Sir Pete er vokset op i et hjem med stor vægt på perfektionisme. Alt skulle gøres perfekt; om det var ridning eller stavningen i et dokument. Dette medførte en hård barndom, men har hjulpet ham med at fokusere i sin forskning sidenhen.

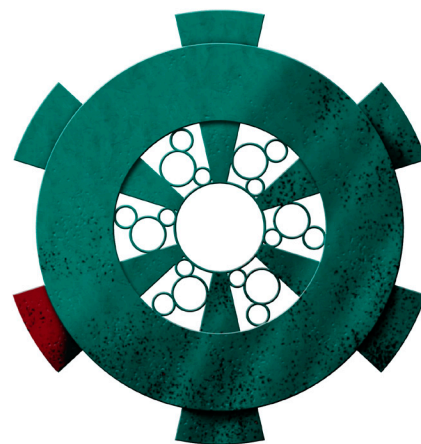
Pete startede oprindeligt på fysikstudiet, hvilket han var dygtig til, og han opnåede da også at blive assisterende professor i fysik, inden han indså, at det blot var en afart af matematik. Da var der jo ikke noget formål med at forsætte med fysikken, da det ikke var den perfekte videnskab. Han flyttede derefter sin forskning over til den, ifølge ham, renere og smukkere matematik. Han har søgt at finde de teoretiske svar på flere udfordringer og er p.t. fokuseret på tynde kraften.

Sir Pete har giftet sig med en utroligt smuk kvinde af den rette familie, andet kunne jo ikke gøre det. Sammen har de fået to børn. Børnene har fået ham til indse, at der er andet end matematik i verden. Han er dog ikke helt sikkert på, hvordan han skal forholde sig til det, da disse følelser ikke kan beregnes og planlægges. Det har også fået ham til se lidt anderledes på verden, at den måske ikke skal være så perfekt. Det strider dog mod alt, han kommer fra.

Stikord:

- Perfektionist, men...
- Teoretiker
- Stolt af sit blod
- Du kan altid blive bedre

SIR RODERICK WYLDEN



Navn: Sir Roderick Wylden

Alder: 40

Beskæftigelse:

Fysiker med speciale i energikonversion og dynamik. Sir Roderick har for nylig startet et projekt med stor videnskabelig bevågenhed omkring den problematik, der omhandler mængden af rekyl i forhold til effektiviteten af et givent affyret skud fra håndvåben.

Baggrund:

Sir Rodericks fader blev oprindeligt adlet på baggrund af sin indsats i en af kolonikrigene i Indien. Sønnen blev derfor automatisk indskrevet på Oxford som en del af hoffets taknemlighed overfor faderen. Faderens fokus på krigsførsel har smittet af på sønnen, der kun har beskæftiget sig med direkte anvendelig forskning og helst inden for våbentechnologien. Han har endnu ikke fået æren af at blive udnævnt til assisterende professor, til gengæld støtter militæret generøst hans forskning, og han har ikke haft behov for at undervise. Igennem sin opvækst og ungdom blev Sir Roderick præget af et liv på farten i kolonierne; faderen blev ofte udstationeret, hvor der var mest behov for en mand med erfaring indenfor den særlige ekspertise, der hedder: "Slå de vildes oprør ned"

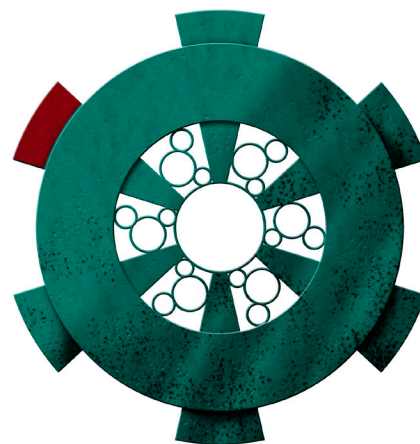
Et citat, der har gået igennem hele Sir Rodericks liv og som han selv har taget til sig, er: "En mand kan stole på en ting, sit gevær. Bagefter og først bagefter kan han stole på sin familie."

Der blev tidligt arrangeret et møde med en ung lady for den studerende Sir Roderick og en amourøs forbindelse startede. Dog viste det sig, at den unge dame ikke kunne komme overens med Sir Rodericks opfattelse af familielivet, og hun forlod ham. Siden da har han ikke stiftet nye bekendtskaber og er overbevist om, at det svage køn intet har at tilbyde udover børn. Kvinder er blot vilde under et fernis af tyl, skørter og fnisen

Stikord:

- Målrettet.
- Militant.
- Brysk.
- Skuffet.

ÆRESPROFESSOR RONALD BUDDINGSFIELD



Navn: Æresprofessor Ronald Buddingsfield

Alder: 67

Beskæftigelse:

Fysiker. Æresprofessor Buddingsfield er på nuværende tidspunkt den højest estimerede fysiker i det britiske imperium, og er foregangsmanden inden for de fleste af dampteknologiens landevindinger i løbet af de sidste 30 år. Et fyrtårn indenfor britisk videnskab.

Baggrund:

Æresprofessor Buddingsfield kommer fra borgerklassen. Hans far var kaptajn i flåden og var derfor meget væk i hans opvækst. Når faren var hjemme, satte han dog pris på at holde fest og invitere så fine folk som muligt. Disse fester involverede ofte meget alkohol, og den påvirkning det har på mennesker brød den unge Buddingsfield sig ikke om. Folk blev tydeligvis dumme og tåbelige at høre på. Dette har medført, at han yderst sjældent har indtaget alkohol eller andre af overklassens euforiserende stoffer.

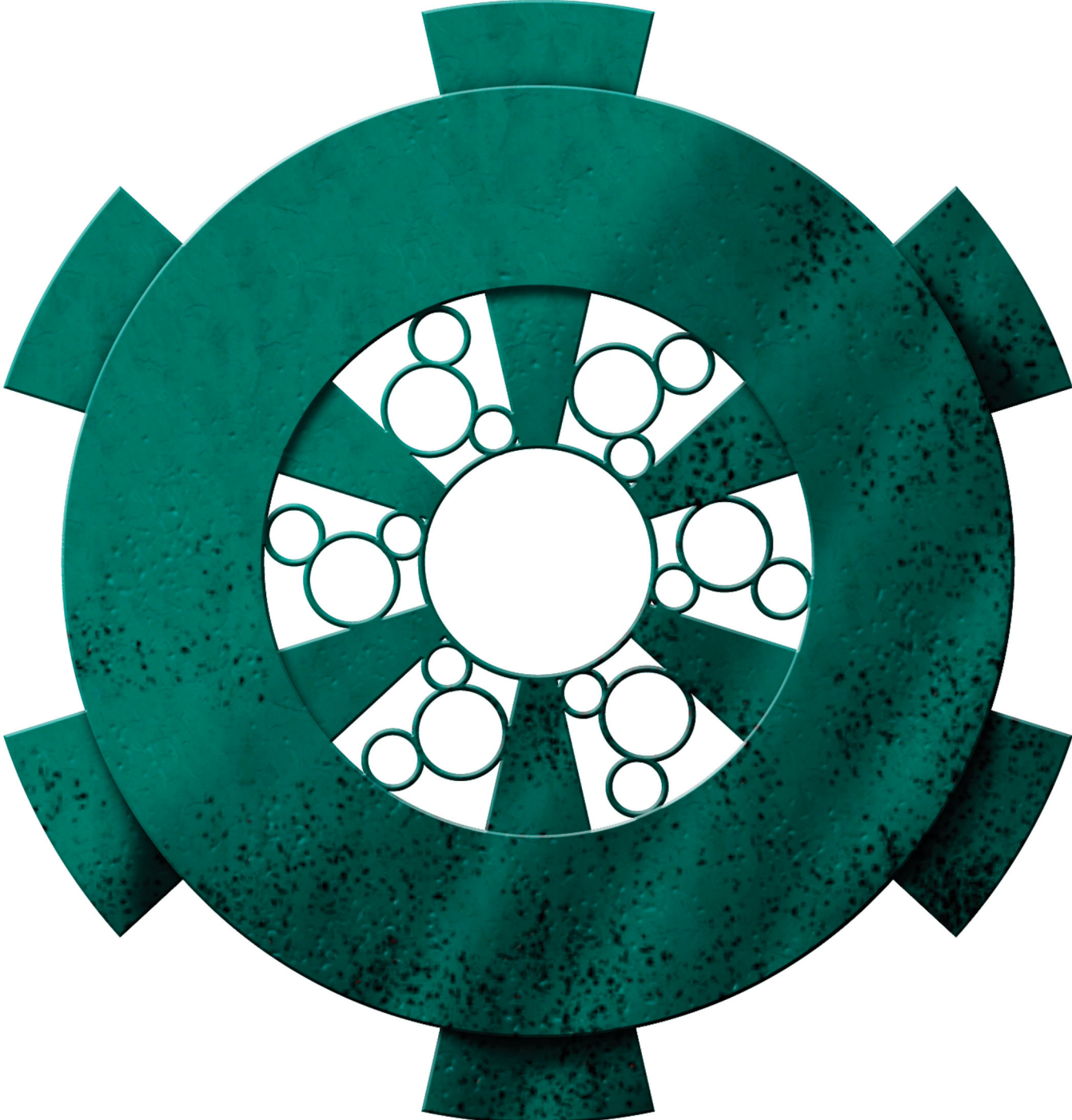
Buddingsfield blev optaget på Oxford, hvor han siden har brugt sin tid. Først studerede han fysik og siden blev han på grund af sin forskning udnævnt til professor. Hans viden om emnet er i dag blevet så stor, at han er blevet gjort til æresprofessor og sat til at være den overordnede leder af Det Naturvidenskabelige Fakultet ved Oxford. Den plads giver ham mulighed for være involveret i al forskning på et overfladisk plan og dykke ned, hvor han ønsker det. Det giver ham en stor tilfredsstillelse, da han både får masser af ny viden, kan hjælpe folk på vej og beskæftige sig med det, han har lyst til.

Han har giftet sig med en rig handelsmands ældste datter, og sammen har de købt en stor villa uden for byen.

Han nyder den ro stedet giver ham, hvilket gør, at han altid kan være frisk og klar til de lange dage på universitet. Hans sociale liv inkluderer primært sin egen og hustruens familie. Han deltager også i forskellige arrangementer på universitetet, da han på den måde kan undgå de værste og mest primitive af overklassens drukfester.







Stikord:

- Utrolig stor viden.
- Afholdsmand.
- Nyder ro.
- Viden er målet med livet, familien er stabiliteten, der skaber vejen til visdommen.



Kort til Tandhjul spillet

Karakter-kortene:

Doven 	Opsætsig	Effektiv 	Grisk	
Snu		Nederdrægtig 	Ubegavet	Led
	Granskende		Tilstrækkelig	Krævende 
Hårdtarbejdende	Simpel	Stærk	Viljesvag 	Trodsig
Føjelig	Spydig	Intrigant	Underdanig	Egoistisk
Lemfældig	Udholdende	Perspektivløs	Ressourcesvag 	

Så må der klippes!

