

## AD INFINITUM



Et scenarie af Asbjørn Olsen

En stor tak til Alexander Grøhn Andersen, Jakob Kjær Zimmermann, Monica Hjort Traxl, Nis Haller Baggesen og Tomas Huggen for deres uundværlige hjælp.

## Synopsis

Vi er på rumstationen Ad Infinitum, i en ikke så fjern fremtid. Størstedelen af menneskeheden bor stadigvæk på Jorden, men der er flere der er flyttet på rumstationer ligesom Ad Infinitum, og de ligger alle i vores solsystem.

En gruppe forskere, er begyndt at bygge en portal, en form for et ormehul, som skal åbne op til en helt ny verden. De bruger Ad Infinitum som laboratorium, og spillet starter lige efter det er gået galt. Portalen virker fint, men på den anden side er der fyldt med voldelige monstre der angriber alt og alle på stationen. Spillerne er en gruppe mere eller mindre tilfældige folk fra stationen, som støder på hinanden midt i orkanens øje, og sammen kæmper de sig igennem stationen. Undervejs skal de hver især beslutte, om de vil redde resten af rumstationens befolkning, og være idealister, eller om de vil redde sig selv, og være egoister.

## Opbygning

Spillet er delt op i forskellige sekvenser. Her følger en hurtig oversigt både over de sekvenser I skal igennem når I spiller scenariet, men også alt det I skal igennem, før I kan spille scenariet.

- x Introduktion og forventningsafstemning.
- x Regelgennemgang.
- x Opvarmning.
- x Karaktervalg.
- x Prologen.
- x Diskussionssekvens 1 (uundværlighed).
- x Actionsekvens 1.
- x Diskussionssekvens 2 (det vi kan miste).
- x Intrigesekvens 1.
- x Diskussionssekvens 3 (selvransagelse).
- x Actionsekvens 2.
- x Valget.
- x Diskussionssekvens 4 (idealisme eller egoisme).
- x Intrigesekvens 2.
- x Actionsekvens 3.
- x Epilogen.

Jeg skriver lige lidt hurtigt om de forskellige punkter inden jeg går i dybden. På den måde håber jeg du får et overblik og har lidt nemmere ved at gå til de forskellige dele inden vi kommer i gang.

Introduktionen og forventningsafstemning er alt det her snak vi laver før vi kommer i gang med scenariet. Du har sikkert din egen stil. Det er det at lære hinanden at kende, og at du fortæller lidt om scenariet. Det er også vigtigt at du her afstemmer spillernes forventninger, og gennemgår den liste jeg har lavet til dig under overskriften forventninger.

Regelgennemgangen skal helst tages før opvarmningen, sådan at det ikke tager pusten ud af rollespillet når I er gået i gang.

Opvarmningen er en god idé, fordi dine spillere skal til at være meget kreative, og fortælle en hel masse. Derfor skal de have gang i deres kreative muskler, og det virker ofte med lidt hurtig opvarmning.

Karaktervalg er en forudbestemt proces, i modsætning til i flere andre scenarier. Der er jo alt for mange karakterer, men det er fordi jeg sigter efter at skabe et scenarie man kan spille mere end en gang. Inden det reelle karaktervalg skal spillerne vælge farver, fordi det afgør hvem der bliver førstespiller, og det er førstespilleren der vælger karakter først.

Herefter går selve spillet i gang. Vi starter med en prolog, og er egentlig ikke helt rollespil endnu. Du fortæller lidt om rumstationen, og hver spiller præsenterer hver deres karakter. Herefter kommer vi ind i de forskellige diskussions, action og intrige sekvenser, som er hoveddelen af scenariet. Diskussionssekvenserne har formålet at lade spillerne lære deres karakter bedre at kende. Det er der hvor de kan "spille rollespil" (hvad det så end betyder). I actionsekvenserne kombinerer vi brætspil med action fortællinger, og spillerne bliver presset på deres håb. I intrige sekvenserne får spillerne lov til at sabotere hinanden, og det er udfaldet af disse sekvenser, der afgør hvem der vinder til sidst. I epilogen får vinderholdet lov til at fortælle slutningen på scenariet.

## Forventningerne

Inden I går i gang er det en god idé at snakke med spillerne om hvad de forventer af scenariet. Lad dem alle fortælle, og giv dem svar på om forventningerne vil blive opfyldt eller ej. En god spiloplevelse kan blive ødelagt af de forkerte forventninger. Her kan du også hurtigt fortælle spillerne nogle grundlæggende ting omkring spillet:

- ✘ Fortæl dem der er en del regler, og de er meget stringente.
- ✘ Fortæl dem at dette er et fortællescenarie, hvor de næsten frit kan definere ting i fiktionen, så længe det ikke involvere de andre karakterers død, eller en afslutning på scenariet. De må gerne trylle våben og ekstra monstre frem, hvis de har lyst til at bruge det i en action scene.
- ✘ Fortæl dem om konkurrence elementet i spillet, og at dette er et intrigescenarie.
- ✘ Fortæl dem at de ikke kan gøre det af med hinanden direkte i scenariet. Hver karakter er uundværlig, og desuden er det kedeligt at ryge ud af scenariet i starten af spillet.
- ✘ Fortæl dem at det er op til dem selv som spiller at beslutte om deres karakter er idealist eller egoist. Jeg har prøvet at skrive karakterene åbent, men nogle spilleren kommer til læse noget definitivt i teksten. Husk dem på de ikke er slaver af det jeg har skrevet.

## Reglerne

### Regler for rollespillet

Karaktererne må ikke slå hinanden ihjel, eller på anden måde skade hinanden hårdt.

Spillerne har frihed til at introducere elementer i deres fortælling. De må gerne fortælle en pistol, en stor stabel kasser eller en ekstra alien frem, hvis de har lyst. Dette har ingen mekanisk betydning.

### Det store overblik

Mekanikkerne der går igen igennem hele scenariet er håb og spotlight. Hver spiller får i starten af scenariet udleveret en pose med håb. Der er 25 håb i hver pose, men sig til dem at poserne indeholder mellem 20-25. Dette er vigtigt da spillerne helst ikke skal kunne tælle hvor meget håb de andre har tilbage. Håb er spiløkonomien som spillerne mister i action sekvenserne, og skal bruge til at vinde over de andre i intrigesekvenserne. Løber man tør for håb kan man altså ikke vinde scenariet, så det handler om at balancere sit håb igennem scenariet.

Hvis man løber tør for håb er man ikke ude af scenariet. Man bliver ved med at spille med, med mindre man virkelig ikke har lyst. I så fald kan man sætte en dødscene eller noget andet passende. Resten af scenariet kan man ikke få mere håb, men man kan heller ikke bruge noget. Man kan altså ikke lave intrige scener. Hvis man bliver nødt til at spille kort der koster håb, så ignorerer man bare håb tabet, men forsætter ellers som normalt.

Spotlight mekanikken er egentligt bare en måde at styre hvem der er førstespiller på. Nogle skal starte hver sekvens, og det meste kører på en form for turrækkefølge. I starten er det den spiller med den røde pose der får spotlight brikken. Derefter kører spotlightet med uret rundt efter hver sekvens, sådan at det ikke er den samme spiller der starter hver gang.

Der er forskellige regler til de forskellige sekvenser i spillet.

### Action sekvenserne

Action sekvenserne i Ad Infinitum er mest af alt et brætspil. Dog er det meningen at vi kæder spillet sammen med rollespillet, og de forræderiske handlinger i løbet af action sekvensen kan få stor betydning for intriger spillet.

Man tager handlinger i spillet ved at spille kort. Det er designet således at spillerne sjældent har de store valgmuligheder, men ofte bliver tvunget til at spille dårlige kort. Det gælder for spillerne om at kæmpe sig igennem dele af rumstationen, og undgå monstrene, eller slå dem ihjel. Målet med hver action sekvens er at finde udgangen, og komme væk fra kortet hurtigst muligt.

## Rekvisitterne

Der er en bunke med 50 kort, som spillerne bruger til at bestemme deres handlinger.

Der er et slags oversigtskort eller spilplade, der består af papstykker med grafik, som bliver lagt frem på bordet, efterhånden som spillerne opdager områderne.

Der er spiller brikker og monster brikker, til at markerer deres position. Spiller brikkerne har 2 sider, 1 der viser dem som "skjulte" og 1 der viser dem som "opdagede".

Og de farvede poser med glasperler (håb), skal bruges.

## Selve action spillet

På midten af bordet ligger du de 50 action kort. Der er 8 forskellige, som repræsenterer hvad spilleren laver i sin tur. Hver spiller har kun 4 kort på sin hånd at vælge fra, så derfor kan spillerne ikke frit vælge hvad deres karakter gør i en given situation, men bliver nødt til at agerer ud fra de kort de har trukket.

Spillet går på tur, uret rundt. Når det er spillederens tur, så rykker han monstre.

Spillet starter med at spillerne står i et område (et stykke pap med grafik), og kan se alle omkringliggende områder. Man kan altså se 1 område frem. Herefter trækker hver spiller 4 kort, og spillet kan gå i gang. En spiller starter sin tur med at vælge to kort han vil spille. Ofte vil han dog blive tvunget til at spille et bestemt kort. Når han har spillet sine 2 kort, forklarer han hvad der sker, og man rykker brikker, og eventuelt fjerner monstre. Nogle kort koster håb, og andre giver dig mere håb. Lige meget hvad foregår dette åbent, så alle kan se der bliver betalt det der skal. Hvis en spiller ikke kan betale for håb, så ved alle han er ude af spillet. I slutningen af en spillers tur trækker han kort op, til han har 4 på hånden igen.

Spillerne kan enten være skjulte eller opdagede. En spiller starter skjult. Så længe en spiller er skjult kan han ikke blive angrebet af monstre. Visse kort skaber opmærksomhed omkring bestemte spillere når de bliver spillet, og når dette sker bliver spilleren opdaget. Ydermere kan en spiller blive opdaget ved at et monster søger efter ham.

I nogle områder er der gode gemmesteder. Hvis spillerne opholder sig her imens de er skjulte, så kan monstre ikke finde dem. I andre områder findes der ekstra forsyninger. I disse områder kan spillerne erhverve sig mere håb.

Rundt omkring i de forskellige områder kan spillerne støde på monstre. Der findes 3 niveauer af monstre. Monstre har ligeså mange handlinger som de har niveauer. Ydermere, hvis der er mere end 1 monster i et område, skal spillerne dræbe det laveste niveau monster før de højere kan fjernes. Et monster kan, i monster turen efter spillerne, handle på følgende måde:

1. Bevæge sig til et omkringliggende område.
2. Søge efter en spiller der er skjult. Et monster der står i samme arena som en spiller kan vælge at bruge 1 handling på at opdage spilleren.
3. Angribe en spiller. Første gang en spiller bliver angrebet i en runde mister han 2 håb, anden gang mister han 1, og alle efterfølgende gang mister han 0. Det vil sige en spiller kun kan miste 3 håb per monster tur. Næste monster tur kan han dog miste 3 håb mere.

Spillet stopper hvis alle monstre er dræbt. Eller hvis alle på nær en spiller er kommet ud, men i så fald skal den sidste spiller betale 2 håb, og sætte en kort scene hvor han kommer ud.

Du har også en nødbremse som du kan bruge hvis en sekvens trækker ud. Det er et spil med stor tilfældighed, og I kan risikere at ende i en situation hvor der ikke rigtig sker noget. I så fald kan du vælge at stoppe action sekvensen, og alle der er tilbage betaler 2 håb og fortæller hvordan de kommer ud.

## Kortene

Der er 50 kort i spillet, og alle spillerne trække fra den samme bunke af kort. Der findes 8 forskellige kort i spillet.

Angrib!: Brug 1 håb, og fjern monsteret med det laveste niveau fra dit, eller et omkringliggende, område. Hvis du vælger et omkringliggende område, må du rykke derhen. (5 ud af 50).

Chok: Du bevæger dig ikke da du er lammet af frygt. Du må ikke spille dette kort frivilligt. Når du har 3 eller 4 chok kort, spiller du alle kort du har på hånden i samme tur. (7 ud af 50).

Forræderi: Vælg en anden karakter i dit eget, eller et omkringliggende område. Denne karakter tiltrækker opmærksomhed og mister 1 håb. (4 ud af 50).

Løb!: Du løber 2 områder frem, men din frembrusende adfærd tiltrækker opmærksomhed. (7 ud af 50).

Panik!: Du går i panik. Du foretager dig intet konstruktivt, men gråd, råb og skrig tiltrækker opmærksomhed, og du mister 1 håb. (6 ud af 50).

Skjule: Du finder et godt gemmested, og monstre kan ikke længere finde dig. Du bliver skjult. (6 ud af 50).

Snige: Du sniger dig 1 område frem. (12 ud af 50).

Søge: Du gennemsøger området for våben eller andre brugbare ressourcer og modtager 2 håb. (3 ud af 50).

## Intrigesekvenserne

Intrige sekvenserne er spillernes mulighed for at sabotere hinanden. Det er dette der afgør hvorvidt idealisterne eller egoisterne vinder. Og ved at være på det vindende hold har du mulighed for at vinde spillet.

Disse sekvenser går også på tur, og starter som sædvanlig ved spotlightet. Når det er spillerens tur, har han mulighed for at starte en interigerscene. Det er en simpel scene, hvor spilleren introducerer noget der gør at en anden spiller får sværere ved at "vinde". Dette kan være nedsættende ord og bagtaleri, et fald ned af en trappe der forstøver foden eller lignende hændelser.

I forhold til reglerne skal den aktive spiller tilføje et eller flere håb til sit måls skadespose. Det er muligt at "angribe" mere end en spiller, og derved tilføje håb til flere forskellige poser. Hvis den aktive spiller vælger kun at angribe et mål, så tager spillederen et bonus håb og tilføjer til målets skadespose.

Antallet af håb i skadesposerne afgør spillet til sidst. Det hold der har fået flest håb i deres skadesposer tilsammen har tabt. Mere om dette under epilogen.

## Opvarmningen

Spillederen bestemmer hvor meget opvarmning der er brug for. Prøv at læse om spillerne er klar, trykke nok, og om spillet kører i en nogenlunde hastighed. Jeg vil foreslå du starter med Master Servant Disaster, og tager 1 runde. Vurder derefter om der er brug for 1 ekstra runde, eller om der er brug for See Me, eller måske begge dele.

Master Servant Disaster.

Spillederen spiller herren. Han stiller 1 eller 2 forespørgsler til hver af de andre spillere, en ad gangen. Hver af de andre spillere, tjenerne, skal forklarer hvorfor forespørgselen ikke kan lade sig gøre. Spillerne må meget gerne bygge videre på hinandens undskyldninger, og skyde skylden på hinanden, men kun hvis de kan overskue det.

Eksempler på scenarier: Kongen på et slot, hvor der skal holdes fest. Mafiabossen til sine håndlangere, efter politiet har anholdt halvdelen af banden. Den onde herre til sine kryb, efter en ondskabsfuld mission er gået galt.

See Me.

Første spiller siger et navn eller en titel ud af det blå og uden videre beskrivelse. Den næste spiller går i gang med at fortælle om den ting, person, sted eller hvad han nu ser for sig. Når han er færdig med beskrivelsen kan han så komme med et nyt navn, og sådan forsætter legen rundt om bordet.

## Karaktervalg

Denne del består af 2 dele. Først skal hver spiller vælge en farve, derefter en karakter de vil spille. Der er 5 poser i forskellige farver. Hver pose indeholder en bunke håb, som spillerne skal tro er forskellige. Det er de ikke. Fortæl dem der er imellem 20 og 25 håb i poserne. Der 25 i dem alle. Hver spiller vælger en farve, og modtager posen. Derefter vælger spillerne med spotlightet hvilken karakter han vil have. Det forgår på den måde at der bliver lagt 3 tilfældige karakterer ud, og så tager spilleren en af karaktererne, hvorefter der bliver trukket en ny karakter, og den næste spiller må vælge en karakter ud af de 3 der nu ligger fremme.

Det er også nu spotlightet bliver delt ud. Spilleren der vælger den lilla farve starter med spotlightet, så det er denne spiller der vælger karakter først. Efter karaktervalget går spotlightet en plads uret rundt, og det er så denne spiller der starter prologen. Sådan fortsætter det resten af scenariet. Spillelederen får aldrig spotlightet.

## Prologen

Det hele starter med du fortæller om rumstationen Ad Infinitum. Du har som spilleleder ret frie tøjler her, og det er helt op til dig hvor meget du vil finde på. Jeg har ikke lavet en forhånds præsentation, så det er op til dig hvordan rumstationen ser ud.

Personligt fortrækker jeg der bor en del mennesker på stationen, omkring 1 million, så der er mange menneskeliv på spil. På stationen er der også et stort videnskabeligt projekt i gang, det som hele historien handler om. Stationen kan være kommercielt drevet, eller det kan være et statsligt projekt. Det kan være at projektet er grunden til stationen er her, og resten af besætningen/borgerne/de ansatte er kommet til bagefter. Du må også meget gerne inddrage spillerne her, og spørge dem hvad de føler for.

Efter du har præsenteret settingen, så skal hver spiller lige introducere deres karakter, gerne igennem en form for dagligdags scene. Det kan være et udpluk fra en arbejdsdag, eller et nedslag i deres privatliv. Bare noget så vi lærer deres karakter lidt at kende.

Herefter fortæller du om hvordan portal projektet er gået helt galt. Sæt eventuelt en scene hvor monstrene vælter ud af portalen og river videnskabsmænd i stykker. Karaktereren er lige i nærheden af ulykken, inde i et lille aflåst rum, hvor de alle har søgt tilflugt. Der er kun en vej ud, og det er ud til monstrene. De kender måske hinanden fra starten, måske ikke, men herfra hopper I direkte til første diskussionssekvens.



## Diskussionssekvenserne

Der er fire diskussionssekvenser i løbet af scenariet. I fiktionen er disse sekvenser små pusterum, hvor karaktererne ikke er under mere pres, end at de lige kan nå at snakke og anklage hinanden for forræderi. Men husk de ikke kan skade hinanden hårdt eller slå hinanden ihjel. Der er ikke nogle mekaniske regler til denne del af spillet.

Hver diskussionssekvens har et formål, som er noget specifikt der skal snakkes om. Inden en diskussionssekvens går i gang, skal du informere spillerne om hvad diskussionssekvensen handler om. Dit job er at klippe scenen når alle karaktererne har været inde på temaet, og inden scenen trækker ud. Disse scener behøver ikke at være specielt lange, men det er vigtigt alle får snakket om temaet, så du udvikler deres karakter og de andre har en idé om hvor de står.

Det er oplagt at disse sekvenser forgår i rollen, og følger "traditionelt snakke rollespil". De kan snakke om det in plenum, eller det kan være de finder en anden karakter og betror sig til. Lige meget hvad, så spil det hele åbent, så alle spillerne kan følge med, også selvom deres karakter ikke kan høre det.

Første sekvens handler om uundværligheden. Det er her hvor spillerne møder hinanden, og det er her hvor de skal have defineret overfor de andre spillere hvorfor de er uundværlige og derfor ikke kan dø. Når alle spillerne har fået præsenteret deres uundværligheder, og der ikke er mere at snakke om så klipper du scenen, og gruppen åbner døren ud imod monstrene.

Anden diskussionssekvens handler om det de har at miste. Alt det de er bange for de mister, hvis stationen ikke overlever angrebet.

Tredje diskussionssekvens handler om hvordan de har det med sig selv som mennesker, og om hvor klar de er til at dø.

Fjerde og sidste diskussionssekvens handler om deres valg. Om de vil prøve at lukke portalen, eller om de vil stikke af, om de er idealister eller egoister.

Inden den fjerde og sidste diskussionssekvens skal alle karaktererne skrive hemmeligt ned om de er idealister eller egoister. De får et kort hver hvor de kan notere deres valg. Dette skal gøres inden sekvensen går i gang, så de ved hvad de vælger. De skal holde sig til valget.

Under afsnittet Min kære spilleleder har jeg skrevet lidt om hvordan jeg kører spillet, og hvad der virker for mig.

## Actionsekvenserne

Du skal styre monstrene og fortælle og beskrive. Du skal holde styr på reglerne og gerne hjælpe spillerne både med regler og fortælling. Du bestemmer selv hvordan du styrer monstrene, men prøv at gå efter de spillere der er blevet afsløret frem for dem der er skjult. Ellers kan det godt være de føler sig lidt snydt.

Hver actionsekvens har sit eget oversigtskort, hvor du kan se hvor mange monstre der er, hvordan brættet ser ud, og så fremdeles. Alt dette får du på viking-con, og jeg skal nok sætte et lille testspil op så du kan se det hele i aktion.

I den sidste actionsekvens har spillerne 5 kort på hånden i stedet for 4. De kan også se 3 områder frem, i stedet for 1. Gem dette som en overraskelse. Det giver dem mulighed for at styre deres handlinger mere, og nu har de lært systemet at kende, så det burde gøre det lidt lettere, og lidt mindre tilfældigt.

## Intrigesekvenserne

Du skal sådan set bare lade spillerne slå sig løs, men selvfølgelig hjælpe dem hvis de har brug for det. Du fortæller lige hurtigt hvordan karaktererne er i sikkerhed for en stund. Hver spiller kan sætte sin egen scene, men hvis de ikke kan komme på noget, er alle velkomne til at komme med input. Husk også at opsummere reglerne.

Inspiration til scener; Xenologen falder ned af en trappe og slår sig, men faldt han ikke over soldatens fod? Sikkerhedsvagten fortæller de andre at de ikke kan stole på barnet, fordi hun kun tænker på sig selv. Mellemlederen stjæler noget af pedellens ammunition, men bliver han opdaget? Coachen føler et lille stik, og kvantefysikeren smider sprøjten fra sig hvor ingen ser det.

## Epilogen

Inden selve epilogen skal vi se hvem der vandt. Først skal alle vise hvor meget håb de har tilbage i deres pose. Hvis de ikke har noget tilbage, har de tabt. Derefter ser vi hvor meget hver spiller har fået i sin skadespose, og lægger alle idealisternes skade sammen, og alle egoisternes skade samme. Det "hold" der har fået mest skade, lige meget om de individuelle karakterer har tabt eller ej, taber spillet. Spilleren fra det vindende hold med flest håb tilbage, har vundet scenariet. Husk at skriv ned hvor meget håb en eventuel vinder havde tilbage.

Efter vi har fundet ud af hvem der vinder, så får det vindende hold lov til at fortælle en epilog, hvor vi følger deres karakterer, og hvordan de stikker af og lever lykkeligt, eller ofrer sig selv for stationen og redder en masse mennesker.

Herefter mødes vi alle samme til en fælles debriefing, og alle vinderne bliver kåret. Det er planlagt at der vil være gule t-shirts til vinderne.

## Min kære spilleleder

Tak fordi du gider at køre mit scenarie.

Her er nogle råd til hvordan jeg bedst kan lide at spillede dette spil. Mange af dem er ting jeg har brugt i playtests, og med succes. Brug dem hvis du har lyst, de er der kun for at skabe et bedre spil, ikke som krav til dig.

En stor del af Ad Infinitum er at fortælle. Men det er ikke kun dig der skal fortælle, men også dine spillere. Være sikker på de har forstået dette inden I kommer i gang. Forklar dem at de har stor indflydelse på fiktionen, og at de ikke behøver spørge dig om lov. Hvis de gerne vil have et gevær, så har de det. Hvis de gerne vil have en stabel kasser, så er de der. Det har ingen indflydelse på reglerne, så giv dem frie rammer at fortælle indenfor.

Det at fortælle fede scener kræver mod. Smil, klap og giv thumbs up til din mund og dine hænder falder af. Vær din spillernes største fan, og giv dem den moralske støtte de har brug for. De har brug for at blive bekræftet, ikke at blive udfordret. Min erfaring siger at spillerne helt selv prøver at yde deres bedste, specielt på en con. Hvis de går lidt i baglås, så spørg ind til deres fortælling. Skab en entusiastisk og lethjertet stemning omkring systemet, så spillerne ikke bliver skræmt. System og struktur kan godt skabe problemer for nogle spillere, men forsikrer dem om at de ikke kommer til at tage oplevelsen fra dem, nærmere tværtimod. Om ikke andet så kan I altid nedslagte scenariet bagefter når spillet er færdigt, men den forkerte indstilling kan slå enhver spiloplevelse ihjel.

Vær opmærksom på om spillerne går i stå med deres kort. Ofte er der ikke de store valg, men overblikket kan godt ryge. Opfordre dem til at smide nogle kort på bordet, og hjælp dem med hvad der sker, både i mekanikkerne og eventuelt fiktionen. Hvis den er helt gal, så kan I sagtens spille med åbne kort, eller du kan lige se hans hånd og vælge for ham.

Vigtigst af alt, hav det sjovt.

## Det praktiske

Du får spilmaterialer, karakterer, regel oversigtskort og selve scenariet på viking-con af mig, så du behøver ikke printe noget, eller blive forvirret over at der mangler en masse her.

Har du nogle spørgsmål kan du altid skrive, ringe eller spørge.

Asbjørn Olsen,

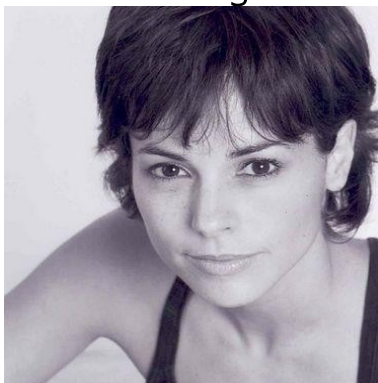
60 60 52 10

[Appleofdisorder@gmail.com](mailto:Appleofdisorder@gmail.com)

### Kampstil

Du har styr på din kemi, og har fået lidt af hvert med fra laboratoriet. Med syre, gift-gasser og molotovcocktails skal du nok få ordnet de monstre.

### Xenologen



### Du er uundværlig fordi

Du er den eneste der kender til monstrene fra den anden side af portalen. Du ved hvordan man kan undgå dem, og hvordan man kan skade dem. Uden dig for de aldrig bekæmpet de monstre.

Du har arbejdet med portal projektet i slutfasen. Du er kommet til Ad Infinitum for at arbejde på projektet, og det er dit første rigtige job som uddannet xenolog. Dine arbejdsgivere var godt klar over der var mulighed for at støde på fremmed liv. Efter ulykken er du ikke alene bange for dit liv, du er også bange for din fremtid som forsker.

Er du bange for de andre hader dig?  
Hvor vigtigt er dit arbejde for dig?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har skudt lerduer i mange år, og du har fundet dit gamle haglgevær frem. Det handler om fokus og ro, og så at holde for. Du kan snildt lægge et monter ned med et skud.

### Kvantefysikeren



### Du er uundværlig fordi

Du kender alt til portalen og hemmelighederne bag. Du er den eneste der ved hvordan man lukker den ned, uden at det hele går galt.

Du har været med på projektet siden starten, og har selv udformet meget af teorien bag. Du er erfaren, og laver sjældent fejl. Du insisterer på at nogle andre må have været grunden til uheldet. Din søn har lige fået et barn, tilbage på Jorden. Du har meget professionel stolthed, og er ikke glad for hvad denne ulykke gør for dit renommé.

Er du træt af at leve?  
Har du sløset med dit arbejde?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har styr på din kemi, og har fået lidt af hvert med fra laboratoriet. Med syre, gift-gasser og molotovcocktails skal du nok få ordnet de monstre.

### Xenologen



### Du er uundværlig fordi

Du er den eneste der kender til monstrene fra den anden side af portalen. Du ved hvordan man kan undgå dem, og hvordan man kan skade dem. Uden dig for de aldrig bekæmpet monstrene.

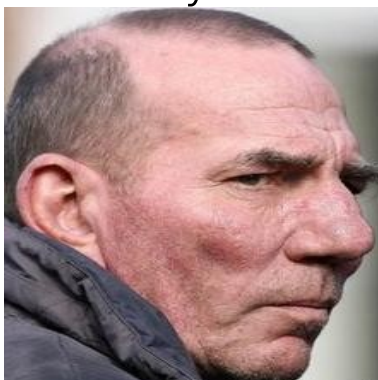
Du har arbejdet med portal projektet i slutfasen. Du er kommet til Ad Infinitum for at arbejde på projektet, og det er dit første rigtige job som uddannet xenolog. Dine arbejdsgivere var godt klar over der var mulighed for at støde på fremmed liv. Efter ulykken er du ikke alene bange for dit liv, du er også bange for din fremtid som forsker.

Er du bange for de andre hader dig?  
Hvor vigtigt er dit arbejde for dig?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har skudt lerduer i mange år, og du har fundet dit gamle haglgevær frem. Det handler om fokus og ro, og så at holde for. Du kan snildt lægge et monter ned med et skud.

### Kvantefysikeren



### Du er uundværlig fordi

Du kender alt til portalen og hemmelighederne bag. Du er den eneste der ved hvordan man lukker den ned, uden at det hele går galt.

Du har været med på projektet siden starten, og har selv udformet meget af teorien bag. Du er erfaren, og laver sjældent fejl. Du insisterer på at nogle andre må have været grunden til uheldet. Din søn har lige fået et barn, tilbage på Jorden. Du har meget professionel stolthed, og er ikke glad for hvad denne ulykke gør for dit renommé.

Er du træt af at leve?  
Har du sløset med dit arbejde?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har fået fat i noget af værktøjet fra stationen, og du ved hvordan du skal håndtere det. Med motorsav, svensknøgle og blæselampe skal du nok komme igennem nogle monstre.



### Pedellen

### Du er uundværlig fordi

Du kender alle afkroge på Ad Infinitum, og ved hvor I skal hen og hvordan I skal undgå de værste steder. Uden dig farer de andre helt sikkert vild.

Du har altid hadet autoriteter, og derfor kom du aldrig langt i hæren. Du er dygtig, men du hader ansvar. Du hader dit arbejde som pedel. Din eks-mand er på stationen, imens jeres søn er på Jordan sammen med din eks-mands nye kæreste. Det du bedst kunne lide ved at være i hæren var at hjælpe mennesker. Også selvom mennesker er fjolser.

Hvor vigtig er din eks-mand og din søn for dig?  
Hvor meget hader du dit liv?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har lært basal kampsport som en del af dit job, men du trækker mest på din vrede. Du har lært at slå på gaden fra barnsben, og slår til din fjende ligger stille.



### Sikkerhedsvagten Du er uundværlig fordi

Du har adgangskoder til mange af de steder I skal hen. Det er ikke bare et kort eller et password, uden dine øjne og din stemme kommer de andre aldrig frem.

Du er vokset op i slummen, og din nuværende stilling har været lidt af en udfordring. Du arbejder hårdt og effektivt. Du kan ikke lide at være på Ad Infinitum, og du har sparet op for at komme væk. Du har en hel del penge efterhånden. Du har også en kæreste som bor her på stationen. Du er sadist og elsker at skade andre.

Elsker du din kæreste?  
Er du bange for din mørke side?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har fået fat i noget af værktøjet fra stationen, og du ved hvordan du skal håndtere det. Med motorsav, svensknøgle og blæselampe skal du nok komme igennem nogle monstre.

### Pedellen



### Du er uundværlig fordi

Du kender alle afkroge på Ad Infinitum, og ved hvor I skal hen og hvordan I skal undgå de værste steder. Uden dig farer de andre helt sikkert vild.

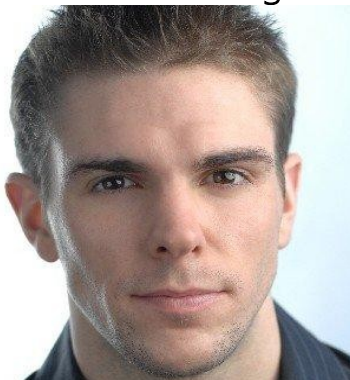
Du har altid hadet autoriteter, og derfor kom du aldrig langt i hæren. Du er dygtig, men du hader ansvar. Du hader dit arbejde som pedel. Din eks-kone er på stationen, imens jeres søn er på Jorden sammen med din eks-kones nye kæreste. Det du bedst kunne lide ved at være i hæren var at hjælpe mennesker. Også selvom mennesker er fjolser.

Hvor vigtig er din eks-kone og din søn for dig?  
Hvor meget hader du dit liv?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har lært basal kampsport som en del af dit job, men du trækker mest på din vrede. Du har lært at slås på gaden fra barnsben, og slår til din fjende ligger stille.

### Sikkerhedsvagten



### Du er uundværlig fordi

Du har adgangskoder til mange af de steder I skal hen. Det er ikke bare et kort eller et password, uden dine øjne og din stemme kommer de andre aldrig frem.

Du er vokset op i slummen, og din nuværende stilling har været lidt af en udfordring. Du arbejder hårdt og effektivt. Du kan ikke lide at være på Ad Infinitum, og du har sparet op for at komme væk. Du har en hel del penge efterhånden. Du har også en kæreste som bor her på stationen. Du er sadist og elsker at skade andre.

Elsker du din kæreste?  
Er du bange for din mørke side?  
Er du idealist eller egoist?



### Kampstil

Du har dyrket aikido i mange år. Det er en effektiv og yndefuld kampsport som fokuserer på at vende modstanderens styrke imod sig selv. Du kan kaste rundt med monstrene.



### Coachen

### Du er uundværlig fordi

Du er en god pilot, og i øvrigt den eneste af slagsen lige her. Nogen skal flyve kapslerne hjem, og uden en pilot kommer de andre ikke ret langt.

Du er en sød kvinde, og kommer godt ud af det med de fleste. Der er dog flere der har svært ved din entusiastiske attitude, og føler den er påtaget. Du tager dit arbejde meget seriøst, og du tror virkelig på dine egne metoder. Du har opbygget et godt image, og prøver virkelig at gøre det rigtige. Du er enormt bange for døden.

Er dit arbejde vigtigere end dit liv?  
Er din livsindstilling et image?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har fået fingerene i et førsteklases automatvåben. Du sigter i den rigtige retning og holder aftrækkeren inde, og så skal de nok falde før eller siden.



### Mellemlideren

### Du er uundværlig fordi

Du har din egen redningskapsel, som kun du har adgang til. Alle de andre redningskapsler er væk, så I kommer ikke herfra uden dig.

Du er træt af dit arbejde. Du har stress, dine overordnede forlanger for meget, og dine underordnede er nogle fjolser. Du har sparet en kæmpe pension op. Din mand er skredet til jorden med jeres børn. Du savner familielivet, men du er lesbisk. Du har en elsker på Ad Infinitum, men hun er sammen med en ny hver aften, og ikke til at styre.

Elsker du din elsker?  
Ved du hvad du skal bruge din pension på?  
Er du idealist eller egoist?



### Kampstil

Du har dyrket aikido i mange år. Det er en effektiv og yndefuld kampsport som fokuserer på at vende modstanderens styrke imod sig selv. Du kan kaste rundt med monstrene.

Du er en flink fyr, og kommer godt ud af det med de fleste. Der er dog flere der har svært ved din entusiastiske attitude, og føler den er påtaget. Du tager dit arbejde meget seriøst, og du tror virkelig på dine egne metoder. Du har opbygget et godt image, og prøver virkelig at gøre det rigtige. Du er enormt bange for døden.

Er dit arbejde vigtigere end dit liv?  
Er din livsindstilling et image?  
Er du idealist eller egoist?

### Coachen



### Du er uundværlig fordi

Du er en god pilot, og i øvrigt den eneste af slagsen lige her. Nogen skal flyve kapslerne hjem, og uden en pilot kommer de andre ikke ret langt.

### Kampstil

Du har fået fingerene i et førsteklases automatvåben. Du sigter i den rigtige retning og holder aftrækkeren inde, og så skal de nok falde før eller siden.



### Mellemlideren

### Du er uundværlig fordi

Du har din egen redningskapsel, som kun du har adgang til. Alle de andre redningskapsler er væk, så I kommer ikke herfra uden dig.

Du er træt af dit arbejde. Du har stress, dine overordnede forlanger for meget, og dine underordnede er nogle fjolser. Du har sparet en kæmpe pension op. Din kone er skredet til jorden med jeres børn. Du savner familielivet, men du er bøsse. Du har en elsker på Ad Infinitum, men han er sammen med en ny hver aften, og ikke til at styre.

Elsker du din elsker?  
Ved du hvad du skal bruge din pension på?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du bruger din tro og din vrede. Du har et stort solidt jernrør som du nok skal svinge over onskaben, og sikre at den holder sig fra dig. Du er en arrig kvinde, og der er kraft på når du svinger.

### Præsten



### Du er uundværlig fordi

Du er uddannet læge, og kan holde de andre i live. Du har også adgang til Ad Infitum's auto-doktor, som kan hjælpe dig med forsyninger og diagnoser. Uden dig dør de alle, før eller siden.

Mennesket er syndigt, og videnskabsmændene leger med ting som er forbeholdt Gud. Disse helvedesmonstre er Guds straf. Du er kommet til Ad Infitum for at prædike herrens ord, og du har din mand og jeres fem børn med. Du har ikke haft den store succes heroppe. Du prædiker vrede og frygt, men kommer hjem til kærlighed.

Elsker du din familie?  
Er du bedre end andre mennesker?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du er professionel soldat, og kan tage dig af alle trusler på alle afstande. Du bevæger dig med overblik, præcision og målrettethed, og lægger monstrene omkring dig på samme måde.

### Soldaten



### Du er uundværlig fordi

Du har adgang til flere våbenskabe rundt omkring på stationen. Ikke nok med at I kan få fat i våben, så er det også jeres mulighed for ny ammunition. Uden dig kommer de ikke langt.

Du har været i krig, men er nu ansat som sikkerhed på Ad Infitum. I krigen så du dine venner dø omkring dig, og du har selv mistet meget i forsøget på at redde dem og dig selv. Du sidder fast i fortiden, og selvom alle fortæller dig du gjorde en forskel, så kan du kun tænke på død og ødelæggelse. Du har en datter på jorden, som lever af dine penge.

Elsker du din datter?  
Hvad har du mistet?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du bruger din tro og din vrede. Du har et stort solidt jernrør som du nok skal svinge over onskaben, og sikre at den holder sig fra dig. Du er en stor mand, og der er kraft på når du svinger.



### Præsten

### Du er uundværlig fordi

Du er uddannet læge, og kan holde de andre i live. Du har også adgang til Ad Infitum's auto-doktor, som kan hjælpe dig med forsyninger og diagnoser. Uden dig dør de alle, før eller siden.

Mennesket er syndigt, og videnskabsmændene leger med ting som er forbeholdt Gud. Disse helvedesmonstre er Guds straf. Du er kommet til Ad Infitum for at prædike herrens ord, og du har din kone og jeres fem børn med. Du har ikke haft den store succes heroppe. Du prædiker vrede og frygt, men kommer hjem til kærlighed.

Elsker du din familie?  
Er du bedre end andre mennesker?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du er professionel soldat, og kan tage dig af alle trusler på alle afstande. Du bevæger dig med overblik, præcision og målrettethed, og lægger monstrene omkring dig på samme måde.



### Soldaten

### Du er uundværlig fordi

Du har adgang til flere våbenskabe rundt omkring på stationen. Ikke nok med at I kan få fat i våben, så er det også jeres mulighed for ny ammunition. Uden dig kommer de ikke langt.

Du har været i krig, men er nu ansat som sikkerhed på Ad Infitum. I krigen så du dine venner dø omkring dig, og du har selv mistet meget i forsøget på at redde dem og dig selv. Du sidder fast i fortiden, og selvom alle fortæller dig du gjorde en forskel, så kan du kun tænke på død og ødelæggelse. Du har en datter på jorden, som lever af dine penge.

Elsker du din datter?  
Hvad har du mistet?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har fægtet siden du var barn. Du har vundet mange mesterskaber, og det skal nok komme dig til gode imod monstrene. Med en kniv eller lignende skal du nok stikke fra dig.

### Kunstneren



### Du er uundværlig fordi

Du har masser af penge. Eller din kæreste har. Og du kan sørge for de andre får det godt, hvis du overlever. Du køber dig til sikkerhed.

Du er kommet herop, fordi rummet giver dig inspiration. Eller det var i hvert fald det der skete i starten. Du har ikke lavet kunst i et halvt år. Du har tilgængæld fundet en kæreste med masser af penge heroppe. Du har aldrig været så fyldt med kreativ inspiration som efter portalen åbnende sig. Dette er en mulighed for stor kunst.

Føler du at du skylder din kæreste noget?  
Vil du dø for kunsten?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har brugt kniven mange gange. Den har skaffet penge til dine stoffer, og du ved hvordan man skal snige sig ind på folk, og hvordan man skærer halsen over på dem.

### Narkomanen



### Du er uundværlig fordi

Du er den eneste der har styr på Ad Infinitums livsopret-holdende systemer. Systemet har taget skade, og har brug for at blive holdt i gang af en reparatør.

Du arbejder som reparatør på Ad Infinitum, men det er ikke nok i sig selv. Folk hyrer dig til at slå andre ihjel. Hver aften skyder dig selv med en sprøjte, for at slappe af og sove. Det startede med noget smertestillende, den gang dit ben kom i klemme i en maskine. Dit liv er ingen dans på roser, men du lever, og hver aften er du en tur ude i rummet.

Hvorfor tager du stoffer?  
Vil du heller dø, end at forsætte dette liv?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har fægtet siden du var barn. Du har vundet mange mesterskaber, og det skal nok komme dig til gode imod monstre. Med en kniv eller lignende skal du nok stikke fra dig.

### Kunstneren



### Du er uundværlig fordi

Du har masser af penge. Eller din kæreste har. Og du kan sørge for de andre får det godt, hvis du overlever. Du køber dig til sikkerhed.

Du er kommet herop, fordi rummet giver dig inspiration. Eller det var i hvert fald det der skete i starten. Du har ikke lavet kunst i et halvt år. Du har tilgængæld fundet en kæreste med masser af penge heroppe. Du har aldrig været så fyldt med kreativ inspiration som efter portalen åbnende sig. Dette er en mulighed for stor kunst.

Føler du at du skylder din kæreste noget?  
Vil du dø for kunsten?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du har brugt kniven mange gange. Den har skaffet penge til dine stoffer, og du ved hvordan man skal snige sig ind på folk, og hvordan man skærer halsen over på dem.

### Narkomanen



### Du er uundværlig fordi

Du er den eneste der har styr på Ad Infinitums livsopret-holdende systemer. De har taget skade, og har brug for at blive holdt i gang af en reparatør.

Du arbejder som reparatør på Ad Infinitum, men det er ikke nok i sig selv. Folk hyrer dig til at slå andre ihjel. Hver aften skyder dig selv med en sprøjte, for at slappe af og sove. Det startede med noget smertestillende, den gang dit ben kom i klemme i en maskine. Dit liv er ingen dans på roser, men du lever, og hver aften er du en tur ude i rummet.

Hvorfor tager du stoffer?  
Vil du heller dø, end at forsætte dette liv?  
Er du idealist eller egoist?



### Kampstil

Du kan styre de forskellige robotter og sikkerheds-systemer på Ad Infinitum. Du kan få en industri robot til at save et monstre over, eller lukke en beskyttelsesdør ned over det.

### Hackeren



### Du er uundværlig fordi

Du kan hacke dig ind i sikkerhedssystemerne på Ad Infinitum, og sørge for I kommer igennem stationen uden at I bliver angrebet eller spærret inde. Uden dig kommer de ingen steder.

Du arbejder med lidt af hvert, men det er kun for at få penge. Du er efterhånden blevet rig, da der er mange folk der nyder godt af dine evner, og du stiller ikke spørgsmål til dine klienter. Du har fundet en kæreste på stationen, men du ved ikke om han kun er sammen med dig på grund af pengene. Du har købt en stor villa tilbage på Jorden til jer.

Stoler du på din kæreste?  
Hvad betyder penge for dig?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du bliver beskyttet af de andre. Du kan bruge dem til at slå monstre ihjel, når de er ved at kaste sig over dig. Hvis der ikke er nogen i nærheden, er det rent held der redder dig.

### Barnet



### Du er uundværlig fordi

Ingen kunne drømme om at slå et barn ihjel. At slå dig ihjel ville være at slå sig selv ihjel. Du er uskyldigheden selv.

Dine forældre kom til Ad Infinitum for at arbejde. De var dygtige teknikere, og arbejdede på portalen. Du ser dem sjældent, men bliver i stedet passet af en barnepige. Du har læst mange helte historier, og du drømmer om selv at blive en helt. Dine forældre stod ved siden af portalen, da den blev åbent, og du har ikke fundet dem endnu.

Kender du dine forældre?  
Hvor meget vil du ofre for at blive en helt?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du kan styre de forskellige robotter og sikkerheds-systemer på Ad Infinitum. Du kan få en industri robot til at save et mønster over, eller lukke en beskyttelsesdør ned over det.

### Hackeren



### Du er uundværlig fordi

Du kan hacke dig ind i sikkerhedssystemerne på Ad Infinitum, og sørge for I kommer igennem stationen uden at I bliver angrebet eller spærret inde. Uden dig kommer de ingen steder.

Du arbejder med lidt af hvert, men det er kun for at få penge. Du er efterhånden blevet rig, da der er mange folk der nyder godt af dine evner, og du stiller ikke spørgsmål til dine klienter. Du har fundet en kæreste på stationen, men du ved ikke om hun kun er sammen med dig på grund af pengene. Du har købt en stor villa tilbage på Jorden til jer.

Stoler du på din kæreste?  
Hvad betyder penge for dig?  
Er du idealist eller egoist?

### Kampstil

Du bliver beskyttet af de andre. Du kan bruge dem til at slå monstre ihjel, når de er ved at kaste sig over dig. Hvis der ikke er nogen i nærheden, er det rent held der redder dig.

### Barnet



### Du er uundværlig fordi

Ingen kunne drømme om at slå et barn ihjel. At slå dig ihjel ville være at slå sig selv ihjel. Du er uskyldigheden selv.

Dine forældre kom til Ad Infinitum for at arbejde. De var dygtige teknikere, og arbejdede på portalen. Du ser dem sjældent, men bliver i stedet passet af en barnepige. Du har læst mange helte historier, og du drømmer om selv at blive en helt. Dine forældre stod ved siden af portalen, da den blev åbent, og du har ikke fundet dem endnu.

Kender du dine forældre?  
Hvor meget vil du ofre for at blive en helt?  
Er du idealist eller egoist?

## Angrib!



Brug 1 håb, og fjern et monster fra dit eget, eller et omkringliggende, område. Hvis du vælger et omkringliggende område, må du rykke derhen.



## Chok



Du må ikke spille dette kort frivilligt. Når du har 3 eller flere chok kort på hånden, spiller du alle dine kort i samme tur.

## Forræderi



Vælg en anden karakter i dit, eller et omkringliggende område. Denne karakter tiltrækker opmærksomhed og mister 1 håb.

## Løb!



Du rykker 2 områder, men tiltrækker opmærksomhed.



## Panik!



Du går i panik. Du foretager dig intet konstruktivt, men gråd, råb og skrig tiltrækker opmærksomhed, og du mister 1 håb.



## Skjule



Du finder et godt gemmested, og monstre kan ikke længere finde dig. Du vender din brik til skjult hvis den ikke er der i forvejen.

## Snige



Du sniger dig 1 område frem.

## Søge



Du gennemsøger området for våben og andre brugbare ressourcer og modtager 2 håb.