

## Velkommen til Cracked

Tak fordi du gider at læse mit scenarie. Du er mega awesome.

### Indhold

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Kolofon...                           | 2  |
| Det praktiske...                     | 2  |
| Foromtalen...                        | 3  |
| Kort om Cracked...                   | 4  |
| Strukturen...                        | 6  |
| Forventningsafstemning...            | 8  |
| Bi-personer...                       | 9  |
| Karakterskabelse...                  | 10 |
| Rammerne og reglerne...              | 12 |
| Introduktionsscener...               | 15 |
| Igennem sprækkerne...                | 16 |
| Og hjem igen...                      | 19 |
| Den jeg elsker...                    | 19 |
| Udfordringer...                      | 20 |
| Beskrivelser...                      | 22 |
| Appendix: Spillederark               |    |
| Appendix: Karakterark (4, á 2 sider) |    |
| Appendix: Offerark (5 i alt)         |    |
| Appendix: Bi-personer (4 ark)        |    |

### Inspiration

Snyders "Sucker Punch", Hunters "Mutant Chronicles", Wrights "Scott Pilgrim vs. The World", Wachowskis "The Matrix", Johannes Busted Larsens "Slavehandleren fra Ascalon", Malik Hyltofts "Nantonaku Manga", Morten Greis Petersens "De Navnløse - Remake" og sikkert meget meget mere.



Og Charlie Sheen, primært for citater som;

*"I'm an F-18, bro. And I will destroy you in the air. I will deploy my ordinance to the ground."*

*"(...) we are high priests, Vatican assassin warlocks. Boom."*

*"I'm tired of pretending like I'm not bitchin', a total freakin' rock star from Mars"*

## Kolofon

En stor tak til...

Mine kritiske og dygtige spiltестere: Nis Haller Baggesen, Dan Kierkegaard, Mads Egedal Kirchhoff, Morten Havmøller Laursen, Tobias Lottrup, Kasper Mosekjær, Lærke Hvid Pedersen, Thomas Mørch Pedersen, Troels Ken Pedersen, Martin Prag, Niels Ladefoged Rasmussen, Rikke Sørensen og Hans Westh.

Min oversætter (foromtale): Cecillie Gellert.

Min korrekturlæser: Mads Egedal Kirchhoff.

Manden bag den awesome plakat/forside: Morten Havmøller Laursen.

Og alle de mennesker der har hjulpet mig med at Cracked er kommet hertil; Klaus Meyer, Morten Greis Petersen, Niels Ladefoged Rasmussen, Kristoffer Rudkjær, Kristoffer Mads Ilsøe Sørensen og en hel del flere.

Og en stor tak til Kasper Mosekjær, som har spillet scenariet flere gange end jeg har. Du er lækker.

## Det Praktiske

Du skal bruge terninger til scenariet. Mange terninger.. Eller i hvert fald helst 4-5 af hver type. Typerne der bliver brugt i scenariet er d4, d6, d8, d10, d12, d20. Så ville det også være sweet med en fed sort sprittusch.

Hvis du har spørgsmål til scenariet, så skal du være mere end velkommen til at ringe eller skrive. Du kan få fat i mig på;

60605210

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

## Cracked Foromtale

*Aura kigger ud. Den afrikanske kvinde står stadig dernede. Hun bliver samlet op af en bil, men hun er hurtigt tilbage på gadehjørnet. Nu kommer en karseklippet mand over til hende. Han gestikulerer truende, og hun giver ham lydigt et bundt pengesedler.*

*Samme aften tager Aura rejsen igennem sprækkerne. Hun ankommer til Slavehandlerens Palads, med sit sværd trukket. Inden den først soldat trækker sit våben, rammer hans hoved jorden, og kroppen står livløs tilbage. De 999 andre soldater vender sig imod hende, og Aura smiler imens en bloddråbe falder fra sværdets klinge. Med headsettet kalder hun B-52'eren, hvor hendes venner sidder klar med bomberne.*

*Den næste morgen er den afrikanske kvinde et frit menneske i en fri verden. Aura vågner skrigende. I mareridtet kunne hendes forældre ikke huske hendes navn.*

I Cracked løser du virkelighedens problemer ved at udkæmpe fantastiske kampe i verdenerne, som findes på den anden side af sprækkerne. Du får mulighed for at spille i et bredt udvalg af omgivelser og genrer. Efterhånden som karaktererne bevæger sig længere ind i andre virkeligheder, bliver de mere og mere distancerede fra deres normale liv. Deres mest dyrebare minder kan blive tabt i kampen mod uretfærdighed og ondskab.

I Cracked skabes historien mens du spiller, ikke før du spiller. Et system med faste rammer og kreative benspænd hjælper jer til at skabe en fælles fortælling, men til tider bestemmer systemet også hvilke scener der skal udspilles.

**Spilletid:** Omkring 4 timer.

**Antal deltagere:** 1 spiller og fra 3 til 5 spillere.

**Spillertype:** Du kan lide at fortællingen er i centrum, du vil gerne være med til at gøre scenerne seje, og du kan veksle imellem over-the-top action og melankolsk forfald.

**Spilledertype:** Du har lyst til at inspirere og opmuntre spillerne til at lave fede fortællinger. Du har det store, forkromede overblik, du deler scenelyset ud, og du overlader gerne bipersoner og scenebeskrivelser til spillerne.

**Kort om forfatteren:** Om dagen bor Asbjørn Olsen i Albertslund og lever af skrald. Om natten er han en superhelt, der kurerer kræft og skyder nazister.

## **Kort om Cracked**

### **Grundidéen i scenariet**

Cracked er en forfaldshistorie. Præmissen i scenariet er ”Jo mere du hjælper andre, dets mere mister du af dig selv”, og det er den grundpille scenariet arbejder med. Karaktererne er gode samaritaner, med en helt ekstraordinær evne til at hjælpe andre mennesker. Men jo mere de hjælper, dets mere bliver de nødt til at ofre af sig selv.

### **Formen på spillet**

Scenariet hopper imellem flere forskellige virkeligheder. Udgangspunktet er vores egen nutid, i en eller anden form. Karaktererne lever i en ganske normal storby anno 2012, men de har en evne til at hoppe ind i helt andre virkeligheder, som scenariet referer til som fiktioner. Fiktionerne er bundet sammen med virkeligheden, og handlinger i fiktionen har indflydelse på virkeligheden. Det er her hvor karaktererne hjælpe andre, det er her hvor de er superhelte. Men det er også her de bliver nødt til at ofre sig. De bliver mere og mere fortabt inde i fiktionen, og det der betyder noget i deres liv begynder at glemme dem. En karakter kan ende med at komme hjem til sin kone, som ikke aner hvem han er.

### **Settings**

Virkeligheden er ganske banal, og omhandler ret normale mennesker. I fiktionen er vi et helt andet sted, og i et helt andet tempo. Det er over-the-top action, fantasy og science-fiction. Det er tænkt som værende overdrevet, lidt fjollede og gennemført awesome. Karaktererne er superhelte, skurkene er superskurke og fjenderne er uendelige og deres død betyder ingenting. Fiktionerne er en form for drømmeverden, og de normale fysiske love eller generel sund fornuft gælder ikke. Fiktionerne bliver skabt af spilgruppen sammen.

### **Regler**

Der er regler og mekanikker med i scenariet. De er centeret omkring udfordringer karaktererne støder på, og at de bliver nødt til at løse problemerne ved at sætte deres elskede på spil. Reglerne er baseret på at fortælle og beskrive. Mere om alt dette senere.

### **Bi-personerne**

Hver rolle kommer til at have en eller anden form for forbindelse til 3 bi-personer. Bi-personerne bliver fordelt i starten af spillet, og er ikke definerede. En bi-person består af et billede og et navn, og der er et kort til hver af dem. Bi-personerne er ofre der skal reddes og de personerne rollerne elsker allermest i hele verden. Det er bi-personerne der er på spil, og der bliver løbende spillet scener med dem for at gøre dem virkelige.

### **Spilstil**

Scenariet er ret stukruteret, og spillerne vælger ikke selv hvad deres karakterer skal fortage sig. Spillerne har tilgængæld ret meget frihed til at beskrive de fiktioner de går ind i, hvordan scenerne udformer sig og præcis hvordan de mister det de elsker. På den måde er der ret meget fortælling fra spillernes side, og det skal jeg nok skrive en hel masse om hvordan man kan få dem til. Det eneste reelle spillervalg er hvor langt de vil gå, for de behøver ikke at gå hele vejen.

## **Strukturen**

Her følger lige en oversigt af de ting I skal igennem. Tidsrammen til hvert element er vejledende, men det bliver svært at nå scenariet hvis I går meget over tid.

### **Forventningsafstemning (15 mins)**

I bliver enige om hvad Cracked det er for noget.

### **Karakterskabelse (20 mins)**

Der læses karakteroplæg, vælges nogle bi-personer, og de forbindes med karaktererne.

### **Reglegennemgang (15 mins)**

Du forklarer dem og viser dem hvordan reglerne virker.

### **Introduktion (10 mins)**

Hver spiller fortæller en hverdagsscene om deres karakter.

### **Første tur igennem sprækkerne (30 mins)**

Der bliver introduceret et problem, en fiktion og I spiller en masse action.

### **Og hjem igen (5 mins)**

Scene med konsekvenser af turen igennem sprækkerne. Der bliver muligvis spillet en eller flere scener hvor en karakter mister forbindelsen til den de elsker, dog er det usandsynligt efter første tur.

### **Den jeg elsker (10 mins)**

Alle karaktererne tager en hurtig scene med den de elsker.

### **Repeat (70 eller 105 mins)**

Turen igennem sprækkerne, og hjem igen, bliver gentaget en gang for hver spiller. I spiller ikke flere "Den jeg elsker" sekvenser. Det vil sige længden er påvirket af om du har 3 eller 4 spillere.

### **Og I slutter af...**

Scenariet vil altså meget gerne spilles på enten omkring 3 timer eller på 3½. Så er der jo også tombolaen, og pauser. Gå ikke i panik hvis I ikke kan ramme tidsangivelserne, det kan være I spiller på en anden måde end mig. Hvis I har lyst til at bruge mere tid på "Og hjem igen" sekvenserne, så kan I måske skærer lidt fra "Igennem sprækkerne". Ellers snak om det er okay scenariet tager lidt længere, og hvis I er friske på det, så slå jer løs.



## Forventninger til spillet

Det er vigtigt dig og spillerne alle er enige om hvad det er for en type spil I skal til at kaste jer ud i. Selvfølgelig skal du fortælle lidt om spillet, reglerne og tematikken, men det er også vigtigt I internt finder jeres referencerammer og niveau. Skal jeres action være mørk og blodig, eller er den mere humoristisk? Hvis du ender med folk der alle ser japanske serier og læser manga, så spil på det. Støder du på historie-nørder kan det være I vil have fokus på forskellige historiske perioder. Det bliver dog højst sandsynlig en god blanding, og jeg er sikker på I kan finde et fælles udgangspunkt. Det er helt fint at skifte tone og stil imellem to settings.

Det er jeres spil, og det vigtigste er I har det sjovt.

Ting der bør stå klart inden I starter:

- x Spillerne fortæller, og har ret frie tøjler. De har lov til selv at bestemme hvor mange fjender de slår ihjel, og hvordan det ser ud.
- x Man må altid spørge om hjælp. Det er okay at løbe tør for ord. De må gerne stille spørgsmål til spillederen eller de andre spillere, eller bede dem om at tage over.
- x Sig ja. Når de andre spillere bringer noget i spil, så sig ja. Og brug det, byg videre på det, og hold jer tæt op af det. Respekter hinandens settings.
- x Scenariet kører på skinner, og strukturen er fast. Der er ikke nogen hemmeligheder, og der er ikke nogen sandkasse.
- x Dino Riders er awesome.

## **Bi-personer**

Hver spiller kommer til at skrive 3 bi-personer ind på deres karakterark. Bi-personer er repræsenteret ved et kort med et billed og et navn. Resten skal selv bygges ud. Bi-personerne kan enten være et offer, den karakteren elsker allermest i hele verden, eller den første karakteren har reddet ved at gå igennem sprækkerne.

Et offer er en bi-person der ikke kan reddes, med mindre tøserne bryder igennem sprækkerne, og sparker røv på den anden side. Det er bi-personer der har fået ændre deres liv på en forfærdelig måde, og det er dem pigerne kæmper for at redde igennem scenariet.

Den de elsker mest i hele verden er på spil. Hver gang én af pigerne fejler et rul, skal én af pigerne sætte forholdet til deres elskede på spil, eller de må opgive at redde ofret. Hvis det går galt, så bliver karakteren skrevet ud af bi-personens liv. Mere om dette senere.

Den sidste type bi-personer kommer ikke rigtig i spil, med mindre spillerne meget gerne vil have det. Eller med mindre en af de andre spillere har den samme bi-person som offer eller den de elsker. Der er rigelig med bi-personer, og den eneste grund til at set-uppet er således er at give spillerne lidt råderum, og undgå at alle bi-personerne er viklet totalt sammen.

## Karakterskabelse

Kig lige på karakterarkene inden du læser dette afsnit. Du behøver ikke læse dem alle, men bare få dig et indtryk af hvordan de er bygget op.

Der er 4 karakterark. Aura, Blanca, Cerena og Dia. Egenlig er de meget ens, og der er bare lidt små forskelle i baggrunden. Spillerne har meget frirum til selv at definere deres pige, men scenariet giver heller ikke ret meget plads til karakterspil, så i sidste ende er det ikke så vigtigt. Ud over dette er der 5 offerark. De hænger ikke sammen med bestemte karakterer, og spillerne skal først vælge offerark efter vi har fået bi-personer på plads.

Det første du gør er at lægge alle bi-persons kortene frem på bordet, og beder hver spiller om at tage en du synes ser interessant ud, og lægge til højre for sig, således at kortet ligger imellem ham og spilleren til højre for ham. Derefter tager alle spillerne endnu et kort, og beholder hos sig selv. Hver spiller har nu 3 bi-personer omkring sig.

Herefter vælger hver spiller et karakterark, og det er som sagt ikke så relevant hvem der tager hvad. Det er mest af alt et navn. Fortæl spillerne at de er nogle tomme felter, som der udfyldes med navne lige om lidt. Der er i alt to ukendte personer omtalt på deres ark, en til det første afsnit, og en anden som er den de elsker mest i hele verden. Efter dette har spillerne forhåbentlig en idé om hvad det her går ud på.

Nu tager i lige en runde, hvor spillerne lynhurtigt definere de bi-personer der ligger imellem to spillere. Det er den samme bi-person, som begge karakterer på en eller anden måde har en forbindelse til, og det behøver bestemt ikke være den samme forbindelse. Det kan være Charlie ligger imellem Blanca og Dia. Charlie er Dias kæreste, og Blancas ven fra Anonyme Alkoholikere. Det vigtige i denne her runde er at spillerne har et fælles indtryk de delte bi-personer, ikke at vi får en lang baggrund, eller super detaljeret beskrivelse af personen.

Herefter lægges offerarkene frem, og du fortæller hurtigt de forskellige set-ups. Nu kan spillerne vælge en offerhistorie som de syntes passer til en af deres 3 bi-personer. Og så er I sådan set klar til at spillerne kan putte navne i de forskellige felter på arket. 3 tomme felter, og 3 bi-personer. Hver bi-person skal bruges præcis én gang. Det burde være til at finde ud af. Spillerne må gerne snakke lidt frem og tilbage omkring deres fælles bi-personer, hvis de har brug for det, men lad være at brug for lang tid.

Tid sidst skal spillerne lige vælge stats. Det bliver beskrevet i regelsektionen hvordan det fungere, den kommer lige om lidt. Bare roligt, det er simpelt.

## Rammerne og Reglerne

Reglerne er her forklaret, som jeg ville forklare dem til en spiller. ”Du” i den kommende tekst er altså spillerne, og ikke dig, som er spilleleder... Det giver sig selv ikke? Jeg forklarer mere om hvordan du som spilleleder bruger systemet under afsnittet ”Udfordringer”.

”Når du går igennem sprækkerne, så træder en mekanik og et regelsæt i kraft. Mekanikken bruges til at fortælle jeres kamp, og samtidig kan den afgøre om din karakter mister forbindelsen til den hun elsker mest i hele verden.

Din spilleleder vil præsentere dig og dine venner skiftevis for forskellige udfordringer. Herefter vælger du hvilket af de nedstående fortællelementer du vil bruge, og fortæller en lille scene hvor de valgte elementer indgår. Det behøver ikke være nogle lang scene. Det skal faktisk helst ikke være en lang beskrivelse.

Hvert element har en skala, med forskellige terningtyper. Det kan være 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 eller 1d20. Du starter med at lægge 5 markører, 1 ved 1d12, 2 ved 1d10, 1 ved 1d8 og 1 ved 1d6.

Hver gang du vælger et element der skal indgå i din scene, så rykker du to trin ned på den skala. Dog lavest ned til 1d4. Hvert element du ikke bruger rykker du et trin op på den skala, dog højest til 1d20.

Du ruller de terninger fra de elementer du vælger at inddrage. Altså de terninger som de oprindeligt var på, før du rykkede dem to trin ned. Hver terning der slå 4 eller over tæller som en succes, og dit mål er at slå et specifikt antal succeser, eller derover. Antallet af succeser du mindst skal slå fortæller spillederen dig får du slår. Hvis du klarer udfordringen, så sker scenen præcis på den måde du har beskrevet den. Hvis du ikke klare rullet, så tilføjer spillederen en komplikation af en slags til din fortælling.

Ydermere betyder det at fejle en udfordring, at nogen risikere at miste kontakten til den de elsker, hvis I vil løse det problem, som I er taget igennem sprækkerne for at løse. Når der er en spiller der fejler et rul, så er der en af jer, ikke nødvendigvis personen som fejlede rullet, der bliver nødt til at sætte sin elskede i spil før I kan fortsætte. Hvis ingen sætter sin elskede på spil, så bliver I nødt til at opgive denne tur igennem sprækkerne, og I kommer tilbage til hverdagen, uden at problemet er løst. I kan aldrig gå tilbage igennem sprækkerne for at løse dette problem, selvom I kan forsøge jer med de andre problemer.

Når du sætter din elskede i spil, så beskriver du et minde, eller udspiller en scene, hvor dig og din elskede er sammen. Situationen, omgivelserne og temaet bestemmer du selv, men scene skal meget gerne have en positiv, kærlig eller smuk tone.

Når du sætte din elskede i spil, så sætter du en sort streg på dit karakter ark. Når der er nok sorte streger, så er der en chance for du mister din elskede. Du slår en 1d3 (1d6 halveret, rundet op), og lægger antallet af sorte streger til rullet. Hvis du får 5 eller højere, så mister du din elskede. Der er ingen grund til at rulle terningen, før du har sat den anden streg på dit karakterark, da det ikke er muligt at få 5 eller højere før. Det at miste sin elskede bliver manifesteret igennem en scene senere. Når du har mistet din elskede kan du selvfølgelig ikke længere sætte denne spil.

Hver gang du udvælger hvilket elementer der skal indgå i din scene, så skal du mindst vælge lige så mange som det antal af succeser du skal slå. Med andre ord skal du have mulighed for at klare udfordringen, når du ruller.”

Du er dig igen, og spillerne er spillerne.

Opsummering:

- × Systemet træder i kraft når du kommer med en udfordring (mere om disse senere). Du fortæller spilleren hvor mange succeser han mindst skal bruge.
- × En spiller vælger et eller flere elementer, og bruger dem i sine beskrivelser. Han ruller terningerne fra de valgte elementer.

- x Spilleren skal slå 4 eller over på en terning, før den tæller som en succes.
- x Alle de brugte elementer går 2 trin ned på skalaen. Alle de ubrugte elementer går 1 trin op på skalaen.
- x Hvis spilleren fejler, fortæller du lidt på hans scene. Herefter skal én af spillerne sætte deres elskede i spil, eller også bliver gruppen nødt til at give op på denne tur igennem sprækkerne.

Fortælleelementerne er:

**Følelser** omhandler karakteren. Det handler om hvordan hun har det, hvor vred hun er, eller ked af det. Kan eventuelt udspiller sig igennem et flashback, en styrke hun trækker på fra sin barndom.

**Ofret** omhandler sjovt nok ofret. Vi kan se ham blive trukket afsted, vi kan snakke om ham, eller beskrive en minde, eller flashback om ham. Vi skal mindes om hvem det er vi prøver at redde.

**Omgivelser** omhandler fiktionen. Vi skal lære noget mere, eller der skal uddybes hvordan der ser ud her, hvilke ting og fjender der er til stede. Det handler IKKE om at hoppe op på borde eller svinge sig i lysekroner, men om at udvikle settingen.

**Veninder** handler om forholdet imellem pigerne. Spillerne tager en anden spiller med i beskrivelsen, og de hjælper hinanden. Men vi skal også på en eller anden måde få udviklet deres forhold. Igen er flashbacks en mulighed, men det kan også være noget der sker lige nu.

**Våben og Vold** handler om helt vildt awesome action beskrivelser. Vi skal have dem med, der skal være store guns, kataner, motorcykler, drager og tusindvis af nazister der dør.

Flashbacks skal ikke være en instans i sig selv. Det er ikke en scene inde i scenen. Det går helt galt med tiden hvis spillerne begynder på det. Prøv hellere at se på dem som små minder.

*Hun tænker tilbage på den første gang hun mødte Blanca, hvor de tog i byen og sammen tævede en lidt for frisk fyr.*

Der er i øvrigt nogle rammer for hvordan verden udformer sig på den anden side af sprækkerne. Det er tre gode grundregler til at huske scenaries stil og tone.

- x Alle fjender er ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper er hjælpeløs, det er jer der er heltene. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting er pulp, alting er episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

### **Introduktionsscener**

For at komme lidt i gang, og for at lære karaktererne lidt at kende, så starter Cracked med en runde, hvor hver spiller fortæller lidt om deres karakter og hendes hverdag. Hvis I har lyst kan I eventuelt spille en scene, eller tage en café scene efter alle tøserne er blevet introduceret.



## Igennem sprækkerne

Her starter hoveddelen af scenariet. Karaktererne rejser igennem sprækkerne for at redde et offer, men risikere at miste kontakten til deres elskede undervejs. I skal igennem sprækkerne en gang for hver spiller, men ind imellem hver tur er der nogle mellemsekvenser, som er beskrevet under "Og hjem igen" nedenfor.

Hver tur igennem sprækkerne er opbygget på samme måde:

- x Ofret introduceres igennem en kort scene.
- x Karaktererne mødes og går sammen igennem sprækkerne.
- x Der bliver præsenteret en fiktion.
- x Karaktererne kæmper sig igennem omkring 5 udfordringer, med mindre de giver op på vejen.
- x De befrier ofret, og kommer tilbage til virkeligheden. Herefter spilles en "Og hjem igen" sekvens.
- x Processen bliver gentaget en gang for hver spiller.

Det hele starter med du spørger hvem der har lyst til at redde det offer de har valgt.

Herefter sætter denne spiller en scene hvor bi-personens problem kommer frem. I må meget gerne dele nogle bi-persons roller ud imellem jer, og eventuelt involvere karaktererne der er forbundet til den bi-person. Det skal ikke være en lang scene, og det handler mest af alt om at få visualiseret bi-personen og problemet der skal ordnes. En scene kunne være hvor Charlie kommer hjem fra sit job i politiet med et brækket ben, og fortæller han er blevet overfaldet af sine kollegaer. Eller måske er en af spillerne med ham da det sker.

Herefter mødes pigerne og tager igennem sprækkerne sammen. I må gerne spille en indledende scene, hvor karaktererne mødes og aftaler at tage af sted, men den bliver muligvis overflødig ret hurtigt. Når de går igennem sprækkerne introduceres der en fiktion af den spiller, som har forbindelsen til ofret. Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen:

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*

- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting? Altså om man blander to settings/genre sammen, som f.eks. space marines under første verdenskrig, eller om man gerne vil holde sin fiktion ”clean”, hvor man holder sig til våben, fjender og omgivelser der hænger sammen. Hvis spillerne er friske på mash-ups, er det alligevel en god idé at holde sig til maksimalt 2 ”settings” der bliver blandet sammen, for at have en nogenlunde idé om hvad man har at arbejde med.
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. *En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*

Når pigerne vælter ind i fiktionen er det dit job at smide alskens ondskab imod dem. Det kan også godt være de er oppe og køre, og selv begynder at finde på udfordringer. Det er helt okay, lyt til dem, og brug det. Den måde det fungerer på er at du sætter udfordringer op, som karaktererne skal overkomme ved hjælp af de 5 fortælleelementer. Jeg beskriver hvordan dette virker i afsnittet ”Udfordringer”.

Det er super fedt hvis fiktionen og missionen bliver løst forbundet med problemet karaktererne løser i den virkelige verden. Er Jakob blevet indoktrineret i en kult? Så kunne fjenderne være kultister og deres onde gud. De skal redde Jakob før han bliver ofret til den onde gud, eller hans indvielsesritual er komplet, og han selv

**Soundtrack.** I en af spilstestene fandt mine spiller på at skiftes til at vælge en sang, som der kørte imens de var inde i en fiktion. De sagde bare ”Og så brager David Bowie med Putting out Fire With Gasoline ud af truckens kæmpe subwoofer”, eller ”Jeg sætter Rammestien – Rosenrot på i helikopteren, og giver fjenden en gang psykologisk krigsførelse.” Har I adgang til en computer med musik ville det helt sikkert også være awesome med et nummer der kunne køre i starten af hver tur igennem sprækkerne.

bliver en hjernevasket kultist. Skal Charlie have hjælp til at gøre op med sine korrupte politi-kollager? Så kunne settingen være en gråt beton skyskraber, og fjenderne iført sort riot gear, eller onde agenter. De skal få fat i nogle vigtige dokumenter fra øverste etage, før de kan redde Charlie.

## Og hjem igen

Efter pigerne er kommet tilbage skal der lige spilles et par scener. Først og fremmest skal vi have konsekvenserne af turen på plads. En lille fortælling eller en hurtig scene med bi-personen burde kunne gøre det. Lily der havde mistet sit syn, står nu derhjemme foran staffeliet igen. Ron havde kræft, men han har det fint nu og er blevet udskrevet.

Hvis karaktererne går hele vejen i fiktionen og redder personen, så er problemet løst i den virkelige verden. Det kan være det aldrig har eksisteret, eller det kan være en ukendt kraft (karaktererne) har blandet sig. Prøv at undgå at andre har løst problemet. Hvis det nu er interne affære der har ryddet op i de korruperte politibetjente, så sørg for at de fik hjælp af anonyme kilder.

Det er også her hvor der skal spilles eventuelle tabsscener. Hvis en af spillerne har mistet sin elskede i løbet af den forgående tur igennem sprækkerne, så er det nu hvor vi ser konsekvensen. Det der sker er ikke at den elskede dør, eller på anden måde forsvinder fra verden. Det er derimod karakteren der forsvinder fra bi-personens liv. Hun har brugt for meget tid i de andre verdner, og er forsvundet lidt ud af denne.

*”Dia kommer ned til børnehaven for at hente sin søn. Han kan overhovedet ikke kende hende, og kigger ikke op da hun kalder hans navn. Faren går forbi, og samler sønnen op. De går forbi Dia som om hun aldrig har været en del af deres liv.”*

## Den jeg elsker

Efter første tur igennem sprækkerne, og kun efter første, så kan I lige tage en runde om bordet, hvor hver karakter snakker med den hun elsker. Scenen skal bruges til at vise hvem det er der er på spil, men også hvad der er på spil. En del af scene skal nemlig handle om at bi-personen syntes karakteren har været væk i lang tid, hun er fjern, eller noget i den dur. Det kan være bi-personen brokker sig over de ikke har set hinanden i en uge, selvom det var i går de sidst sås. Det skal antydes at karaktererne kan forsvinde helt fra bi-personens liv, i scenen. Og i virkeligheden må du meget gerne gøre det helt klar for spillerne.

## Udfordringer

En udfordring er noget der står i vejen for karaktererne og deres mål. Når du, eller en spiller, bringer en udfordring i spil, så er der en af karaktererne der skal tage sig af problemet. Spillerne skiftes til at tage sig af udfordringerne, og selvom det ikke behøver at følge en fast rutine, så er det vigtigt at alle får næsten lige mange efter sig, og også på cirka samme sværhedsgrad. Spillernes ressourcer skulle gerne følges ad, så det går lige meget ned af bakke for alle.

Du skal komme med omkring 5 udfordringer til hver fiktion. Det kan selvfølgelig justeres alt efter hvordan jeres spil forløber, men husk på tiden, og husk på at spillerne har en ressource der afgør om I får det de elsker i spil.

Du kan præsentere horde af fjender der skal overvindes, ondskabsfulde og snedige fælder, låste døre og andre blokeringer, robotter, maskiner, tanks, fly, end-of-level bosser, troldmænd, kapløb, eksplosioner og ild, elite fjender, dilemmaer hvor en karakter er fanget og skal reddes og alt hvad du kan finde på.

En opbygning jeg godt kan lide går nogle lunde sådan her; 1. de første fjender bliver præsenteret, 2. en dør eller anden blokade afskærer karaktererne og ofret, 3. en snedig fælde eller omgivelserne skaber problemer, 4. en boss og hans minions, 5. befri ofret og kom ud inden det hele styrer sammen.

*"Helikopteren flyver imod bunkeren, men de stor flakkanoner retter deres løb imod den. Pigerne tænder for maskingeværet, og flyver helikopteren tæt imod jorden og kaster sand op i luften. Helikopteren styret, men de hopper af kort tid før den rammer jorden, og over muren der omgiver bunkeren. Rufus bliver slæbt ind i bunkeren, og de store døre smækket i. Et fly bliver kapret, fyldt med dynamit og fløjet direkte ind i dørene. Elevatoren som Rufus er blevet transporteret 10 etager ned med er ødelagt, og pigerne hopper fra etage til etage imens skudene flyver om ørerne på dem. På nederste etage venter den forskruede videnskabsmand på dem, og han sender sin muterede super soldater imod dem. Med et sværd igennem maven når han at trykke på selvdstruktionsknappen, og pigerne har 10 sekunder til at få Rufus op til overfladen igen."*

Du skal sætte en sværhedsgrad på udfordringerne. Det er så mange succeser (terninger der viser 4 eller over), som spilleren skal slå for at udfordringen lykkes. Det er bedst hvis de ligger i mellem 1 og 4, og langt de fleste bør være 2 eller 3. Faktisk ville jeg kun bruge 1'ere hvis det går meget dårligt for spillerne, og 4'ere hvis det går dem meget godt. Som udgangspunkt er det smart med tre 2'ere og to 3'ere i løbet af en tur igennem sprækkerne. Prøv at del det ud så det ikke er de samme der får 3'erne hver gang.

Udfordringerne handler jo også om at få karaktererne til at sætte deres elskede på spil. De første to gange er gratis, for hver spiller, så du skal ikke være bange for de fejler. Det er det der gør spillet interessant, for så får I at vide hvad der er på spil. I får flashbacks fyldt med kærlighed, og der kommer til at være et reelt valg imellem at forsætte eller give op. Jeg syntes du skal gøre dit bedste for at alle spillerne får bragt deres elskede i spil mindst 2 gange og meget gerne 3. Hvis du har 4 spillere, så er det 8-12 fejlede rul, så bare giv den gas, også selvom du syntes det går dårligt for dem.

Det gør heller ikke noget hvis der er en af karaktererne der mistet kontakten til deres elskede før den sidste tur igennem sprækkerne. Det betyder de ikke har noget at miste, men det betyder også de ikke kan bringe deres elskede i spil. Og de får jo stadigvæk lov til at fortælle og klare udfordringer. Det ville faktisk være fint hvis det skete efter den næstsidste tur igennem sprækkerne, så alle kunne se hvad der egentlig var på spil. Min personlige regel er at mindst én skal miste kontakten til sin elskede, og mindst én skal beholde den, men du bestemmer altså selv hvordan du gør.

## Beskrivelser

Her er nogle idéer til at spillede Cracked. Du bestemmer helt selv hvordan du spiller, og jeg er sikker på du gør det godt. Det her er bare ting der virker for mig.

Cracked handler om at fortælle. Men det er ikke kun dig der skal fortælle, men også dine spillere. Faktisk mest dine spillere. Vær 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 den der. Hvis de gerne vil have 1.000.000 nazi-catgirls med laserpiske, 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. 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.

Som udgangspunkt fortæller man jo gerne fra et visuelt standpunkt. Det er også fint, men for at skabe variation og mere levende fortællinger kan du minde spillerne om at bruge andre sanser. Hvordan lyder det? Hvordan føles det? Hvordan lugter det? Ja endda, hvordan smager det?

*"Et tydeligt knæk går igennem luften, da benet brækker."*

*"Det iskolde stål glider igennem maven på ham, og først flere sekunder efter han har set det, begynder han at mærke smerten."*

*"Duften af afbrændt krudt sprede sig over pladsen, og blander sig med stanken af råddenskab fra de tusindvis af lig."*

*"Hun slikker læberne, og den stærke metalliske smag af blod breder sig i hendes mund."*

Side 23 ud af 23

Og så prøv at huske på de fem fortælleelementer. Du bestemmer selv hvor streng du vil være, men tanken er ikke spillerne skal hoppe og danse for at få lov til at rulle deres terninger. Det der er det sjove ved fortælleelementerne er dog at fire af dem lægger op til at udbygge fiktionen, karaktererne, deres forhold til hinanden, og deres forhold til det der er på spil. Hvis spillerne kun beskriver hvad de selv gør, så ryger de andre interessante ting i baggrunden. Derfor kan det hjælpe at minde dem om at bruge elementerne som beskrevet.

Min erfaring er at spillerne snakker meget, og fortæller meget. Det er fedt. Men hold øje med de ikke bruger for lang tid, og fortæl dem beskrivelserne ikke behøver være lange. Beskrivelserne bliver tæt bedre af at være korte og præcise, specielt når I skal igennem så mange af dem.

Jeg håber I får en superfed oplevelse med scenariet,

Masser af kærlighed,

Asbjørn.



## Aura

**Den første gang du gik igennem sprækkerne** var du 8 år. Dit lille legehuse oppe i jeres gamle egetræ brændte. Du var kommet ud, men \_\_\_\_\_ var stadigvæk derinde. Du græd, og prøvede at komme derind, imens din far holdt fast i dig. Pludselig begyndte verden at ændre sig, og lige foran dig var det som om verden slog en flænge. Du kom ind i et sted der allermest mindede dig om helvede, og legehuset blev til et brændende fængsel, hvorfra \_\_\_\_\_ kiggede ud på dig. Omkring fængslet stod vagter uden ansigter, i sorte læder uniformer, og med flammende sværd. Du ved ikke hvordan, men pludselig væltede blåt lys ud af dine hænder, og vagterne lå døde for dine fødder. Du kiggede på din far, og verden var normal igen. I dine arme holdt du \_\_\_\_\_ som stadigvæk var varm fra flammerne, og din far kiggede underligt på dig.

Du har fundet ud af at du kan gøre ting på den anden side af sprækkerne, som du normalt aldrig kunne gøre. Du kan redde mennesker, ved at kæmpe imod de ansigtsløse dæmoner. Du kan ændre på virkeligheden ved at gå igennem sprækkerne.

**Den person du elsker allermest i hele verden** er \_\_\_\_\_. Hvorfor?

Det er som om du mister noget hver gang du går igennem sprækkerne. Det er som om du kommer lidt længere væk fra verden, og verden kommer lidt længere væk fra dig. Selvom du kun har været væk i en time, er det som om dine nærmeste ikke har set dig i en uge.

Du fandt noget gruppeterapi for folk der var ved at miste virkelighedsfølelsen. Her stødte du på en af de andre, og hun tog dig med til Caféen næste aften. De kan alle sammen gå igennem sprækkerne, og her mødes I for at gøre verden til et bedre sted.

I sidste uge tog I ind for at bekæmpe den onde slavehandler. Omkring paladset stod store bredskuldrede mænd, med hagekors tatoveret på brystet, brune masker og i sorte militærstøvler. Inden de fik affyret det først skud, havde I allerede kastet den første bombe, og du splittede en af vagterne med dit sværd. Slavehandler faldt på knæ foran dig i sin røde silke dragt, og du skilte hans hoved fra kroppen. Herefter lukkede I de unge slavekvinder ud af deres bure, og I kom tilbage til en hverdag med en letpåkædet kvinde mindre på gaden.

## Blanca

**Den første gang du gik igennem sprækkerne** var du 12 år. \_\_\_\_\_ var ved at blive tæsket af nogle bøller, og du blev rasende. Du prøvede at stoppe dem, men de skubbede dig bare væk. Du var fuldstændig magtesløs. Du skreg, og pludselig begyndte verden at flimre. Foran dig var det som om verden slog en sprække, og du stod i et endeløst ruin landskab, omringet af død ørken. Du så hvordan en gruppe af lædermaskeklædte mænd i ødelagte sorte uniformer havde skubbet \_\_\_\_\_ op imod en mur, og de sigtede på ham med rifler. Inden du vidste af det havde du hugget dem i fra hinanden med en stor økse, og ingen af dem havde nået at affyre et skud. Du var tilbage til virkeligheden og så bøllerne løbe væk. \_\_\_\_\_ kiggede undrende på dig, og spurgte hvor du havde været henne.

Du har fundet ud af at du kan gøre ting på den anden side af sprækkerne, som du normalt aldrig kunne gøre. Du kan redde mennesker, ved at kæmpe imod de ansigtsløse dæmoner. Du kan ændre på virkeligheden ved at gå igennem sprækkerne.

**Den person du elsker allermost i hele verden** er \_\_\_\_\_. Hvorfor?

Det er som om du mister noget hver gang du går igennem sprækkerne. Det er som om du kommer lidt længere væk fra verden, og verden kommer lidt længere væk fra dig. Selvom du kun har været væk i en time, er det som om dine nærmeste ikke har set dig i en uge.

Du fandt noget gruppeterapi for folk der var ved at miste virkelighedsfølelsen. Her stødte du på en af de andre, og hun tog dig med til Caféen næste aften. De kan alle sammen gå igennem sprækkerne, og her mødes I for at gøre verden til et bedre sted.

I sidste uge tog I ind for at bekæmpe den onde slavehandler. Omkring paladset stod store bredskuldrede mænd, med hagekors tatoveret på brystet, brune masker og i sorte militærstøvler. Inden de fik affyret det første skud, havde I allerede kastet den første bombe, og du lagde en solid maskingeværsalve hen over mændene. Du plantede bomben på døren ind til tronrummet, og eksplosionen kastede slavehandleren hen ad gulvet. Herefter lukkede I de unge slavekvinder ud af deres bure, og I kom tilbage til en hverdag med en letpåkledt kvinde mindre på gaden.

## Cerena

Den første gang du gik igennem sprækkerne var du 14 år. \_\_\_\_\_ lå i sin seng, og havde ikke langt igen. Det var ved at gå op for dig at I ville blive skilt for altid, og der var ikke noget at gøre. Det ramte dig som et lyn, og du græd højlydt. \_\_\_\_\_ prøvede at trøste dig, men blikket der blev sendt var helt klart; døden var nær. Her begyndte hele verden at flimre for dine øjne, og det var som om der slog en sprække i virkeligheden. Pludselig stod du på den anden side af sprækken, og du var ude i rummet. På månen måske. I horisonten lå en base, og du kunne høre \_\_\_\_\_ skringe, da forskruede videnskabsmænd begyndte deres syge eksperimenter. Du fyrede den første raket af imod de store grå kampmaskiner med sorte jernkors påmalet. Inden du vidste af det var du tilbage, og \_\_\_\_\_ sad på sengekanten og spurgte om I ikke skulle tage hjemad.

Du har fundet ud af at du kan gøre ting på den anden side af sprækkerne, som du normalt aldrig kunne gøre. Du kan redde mennesker, ved at kæmpe imod de ansigtsløse dæmoner. Du kan ændre på virkeligheden ved at gå igennem sprækkerne.

**Den person du elsker allermost i hele verden er \_\_\_\_\_.** Hvorfor?

Det er som om du mister noget hver gang du går igennem sprækkerne. Det er som om du kommer lidt længere væk fra verden, og verden kommer lidt længere væk fra dig. Selvom du kun har været væk i en time, er det som om dine nærmeste ikke har set dig i en uge.

Du fandt noget gruppeterapi for folk der var ved at miste virkelighedsfølelsen. Her stødte du på en af de andre, og hun tog dig med til Caféen næste aften. De kan alle sammen gå igennem sprækkerne, og her mødes I for at gøre verden til et bedre sted.

I sidste uge tog I ind for at bekæmpe den onde slavehandler. Omkring paladset stod store bredskuldrede mænd, med hagekors tatoveret på brystet, brune masker og i sorte militærstøvler. Inden de fik affyret det først skud, havde du allerede kastet den første bombe, fra B-52'eren. Du lagde flyet på langs, så din maskingeværskytte kunne lægge en slave ned over fjenderne. Herefter lukkede I de unge slavekvinder ud af deres bure, og I kom tilbage til en hverdag med en letpåkædet kvinde mindre på gaden.

## Dia

**Den første gang du gik igennem sprækkerne** var du 7 år. \_\_\_\_\_ havde en pistol rettet imod sig. Du prøvede at holde vejret, så manden med pistolen ikke hørte dig. Du gemte dig inde i skabet, men du vidste godt hvad der var ved at ske. Du har aldrig været så bange som lige præcis i det øjeblik, og det var som om hele verden rystede. Det var som om virkeligheden slog en sprække lige foran dig, og du gik igennem den. Bomberne faldt omkring dig, og der kom soldaterne med gasmasker og brune trenchcoats løbende imod dig. Du kunne se \_\_\_\_\_ var fanget imellem 2 kæmpe krigsmaskiner. Du hoppede ind i et dampdrevet exoskelet, og rettede våbnene imod fjenderne der var overalt. Det var som om du havde gjort det før, og inden du vidste af det havde du ryddet området. Skabsdøren blev åbnet, og \_\_\_\_\_ spurgte hvad du lavede derinde.

Du har fundet ud af at du kan gøre ting på den anden side af sprækkerne, som du normalt aldrig kunne gøre. Du kan redde mennesker, ved at kæmpe imod de ansigtsløse dæmoner. Du kan ændre på virkeligheden ved at gå igennem sprækkerne.

**Den person du elsker allermost i hele verden** er \_\_\_\_\_. Hvorfor?

Det er som om du mister noget hver gang du går igennem sprækkerne. Det er som om du kommer lidt længere væk fra verden, og verden kommer lidt længere væk fra dig. Selvom du kun har været væk i en time, er det som om dine nærmeste ikke har set dig i en uge.

Du fandt noget gruppeterapi for folk der var ved at miste virkelighedsfølelsen. Her stødte du på en af de andre, og hun tog dig med til Caféen næste aften. De kan alle sammen gå igennem sprækkerne, og her mødes I for at gøre verden til et bedre sted.

I sidste uge tog I ind for at bekæmpe den onde slavehandler. Omkring paladset stod store bredskuldrede mænd, med hagekors tatoveret på brystet, brune masker og i sorte militærstøvler. Inden de fik affyret det først skud, havde I allerede kastet den første bombe, og du puttede et nyt patronbælte ind i maskingeværet. Du lagde en solid slave ned over fjenderne, imens dine venner sprang døren til tronrummet op. Herefter lukkede I de unge slavekvinder ud af deres bure, og I kom tilbage til en hverdag med en letpåkædet kvinde mindre på gaden.

## Hjernevasket af en kult

### Ofret der har brug for din hjælp

\_\_\_\_\_ har brug for din hjælp. H\_n er fanget i en kult. H\_n har skåret kontakten med dig, og har doneret alle sine penge til kulten. Du er sikker på h\_n bliver groft udnyttet. Problemet er h\_n ikke selv ved det, og påstår h\_n er lykkelig. H\_n er blevet hjernevasket, og du kan kun hjælpe ved at gå igennem sprækkerne.

#### På den anden side af sprækkerne er

- x Alle fjender ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper hjælpeløs. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting pulp og episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

#### Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*
- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting?
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. *En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*

## Kunstmaler der har mistet synet

### Ofret der har brug for din hjælp

\_\_\_\_\_ har brug for din hjælp. H\_n var en dygtig kunstmaler, men mistede synet til sygdom. Det bedste h\_n vidste blev mistet, og ydermere kan h\_n ikke længere arbejde og forsøger sig selv. Lægevidenskaben står magtesløs, og det eneste du kan gøre for at hjælpe er at gå igennem sprækkerne.

### På den anden side af sprækkerne er

- x Alle fjender ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper hjælpeløs. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting pulp og episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

### Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*
- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting?
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x *En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*

## Skylder penge til ubehaglige typer

### Ofret der har brug for din hjælp

\_\_\_\_\_ har brug for din hjælp. H\_n har lånt penge af nogle skumle typer, og nu truer de med at skade familien hvis ikke h\_n betaler. H\_n er bange for at gå til politiet, og kan umuligt skaffe pengene. H\_n ved de har styr på hvad han laver, og han kan ikke flygte. Det eneste du kan gøre for at hjælpe er at gå igennem sprækkerne.

### På den anden side af sprækkerne er

- x Alle fjender ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper hjælpeløs. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting pulp og episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

### Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*
- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting?
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x *En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*

## Korrupte kollager i politiet

### Ofret der har brug for din hjælp

\_\_\_\_\_ har brug for din hjælp. H\_n arbejder for politiet, og har taget flere af sine kollegaer i at være korrupte. Da h\_n gik til politidirektøren fik h\_n at vide h\_n skulle holde kæft, og derefter et ordenligt lag prygl. Da h\_n gik til rigsadvokaten blev der rystet på hovedet. Det eneste du kan gøre for at hjælpe er at gå igennem sprækkerne.

### På den anden side af sprækkerne er

- x Alle fjender ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper hjælpeløs. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting pulp og episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

### Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*
- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting?
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x *En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*



## Ramt af voldsom kræft

### Ofret der har brug for din hjælp

\_\_\_\_\_ har brug for din hjælp. H\_n er blevet ramt af en meget aggressiv cancer, og er efterhånden nødt til at være sengeliggende konstant. H\_n har været både i Tyskland og USA for at få hjælp, men ingenting virker. H\_n har ikke langt endnu, det eneste du kan gøre for at hjælpe er at gå igennem sprækkerne.

#### På den anden side af sprækkerne er

- x Alle fjender ansigtsløse. Modstandere på den anden side af sprækkerne er et generaliseret fjendebillede, og de er ikke mennesker vi kan identificere os med. Sørg for ikke at give dem unikke træk eller ansigter.
- x Den I hjælper hjælpeløs. Ofret som I er herinde for at hjælpe er ikke i stand til at kæmpe imod problemet. Det er jer der må trække det tunge læs, og det er jer der er heltene.
- x Alting pulp og episk. Scenerne er højdramatiske, der er action og det må meget gerne være over-the-top. De normale fysiske love gælder ikke, og karaktererne og deres fjenders evner er kun begrænset af jeres fælles fantasi.

#### Det er en god idé at få følgende ting med i præsentationen af fiktionen

- x Hvilken type fjender er der her? *Er det nazi-catgirls, pygmæer der tilbyder et tentakel monster, mutant-bikere, britiske imperialister, matrix agenter eller Vatikanets snigmordere?*
- x Hvordan er omgivelserne? *En betonbunker i endeløs ørken, inkatemple i junglen, et romersk kloaksystem, skyttegrave og mudder, et brændende olieraffinaderi eller et gigantisk rumskib på vej igennem et sort hul.*
- x Er der tale om et mash-up eller en clean setting?
- x Hvor er ofret? Hvad er målet i denne fiktion? *Er han blevet fanget og spærret inde, ved at blive henrettet, spist, trukket ind i en anden dimension, tortureret eller hjernevasket?*
- x *En end of level boss. Må meget gerne hænge sammen med de andre fjender, men det er lidt fedt med en overskurk. En ond og forskruet doktor, en general, en kæmpe dæmon, eller det før omtalte tentakel monster.*

## Reglerne

**Følelser** omhandler karakteren. Det handler om hvordan hun har det, hvor vred hun er, eller ked af det. Kan eventuelt udspille sig igennem et flashback, en styrke hun trækker på fra sin barndom.



**Ofret** omhandler sjovt nok ofret. Vi kan se ham blive trukket afsted, vi kan snakke om ham, eller beskrive en minde, eller flashback om ham. Vi skal mindes om hvem det er vi prøver at redde.



**Omgivelser** omhandler fiktionen. Vi skal lære noget mere, eller der skal uddybes hvordan der ser ud her, hvilke ting og fjender der er til stede. Det handler ikke om at hoppe op på borde eller svinge sig i lysekroner, men om at udvikle settingen.



**Veninder** handler om forholdet imellem pigerne. Du tager en anden spiller med i beskrivelsen, og I hjælper hinanden. Men I skal også på en eller anden måde få udviklet jeres forhold. Flashbacks er en mulighed, men det kan også være noget der sker lige nu.



**Våben og Vold** handler om helt vildt awesome action beskrivelser. Vi skal have dem med, der skal være store guns, kataner, motorcykler, drager og tusindvis af nazister der dør.



En terning der slår 4 eller over er en succes.

De elementer du bruger rykker 2 ned på deres skala.

De elementer du ikke bruger rykker 1 op på deres skala.

## Reglerne

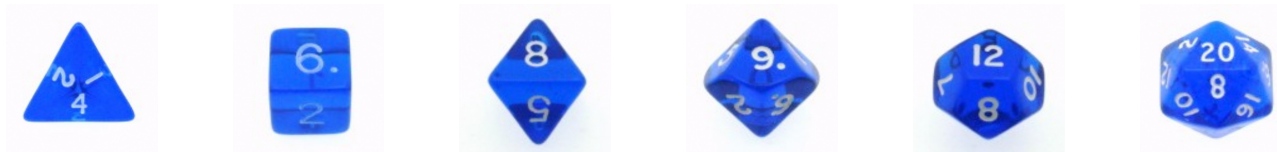
**Følelser** omhandler karakteren. Det handler om hvordan hun har det, hvor vred hun er, eller ked af det. Kan eventuelt udspille sig igennem et flashback, en styrke hun trækker på fra sin barndom.



**Ofret** omhandler sjovt nok ofret. Vi kan se ham blive trukket afsted, vi kan snakke om ham, eller beskrive en minde, eller flashback om ham. Vi skal mindes om hvem det er vi prøver at redde.



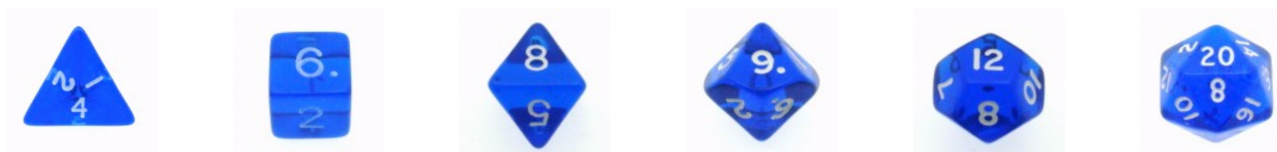
**Omgivelser** omhandler fiktionen. Vi skal lære noget mere, eller der skal uddybes hvordan der ser ud her, hvilke ting og fjender der er til stede. Det handler ikke om at hoppe op på borde eller svinge sig i lysekroner, men om at udvikle settingen.



**Veninder** handler om forholdet imellem pigerne. Du tager en anden spiller med i beskrivelsen, og I hjælper hinanden. Men I skal også på en eller anden måde få udviklet jeres forhold. Flashbacks er en mulighed, men det kan også være noget der sker lige nu.



**Våben og Vold** handler om helt vildt awesome action beskrivelser. Vi skal have dem med, der skal være store guns, kataner, motorcykler, drager og tusindvis af nazister der dør.



En terning der slår 4 eller over er en succes.

De elementer du bruger rykker 2 ned på deres skala.

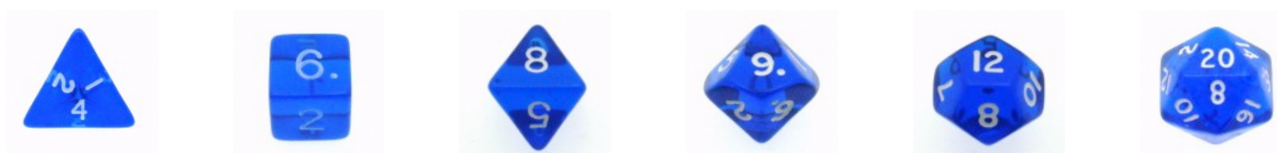
De elementer du ikke bruger rykker 1 op på deres skala.

## Reglerne

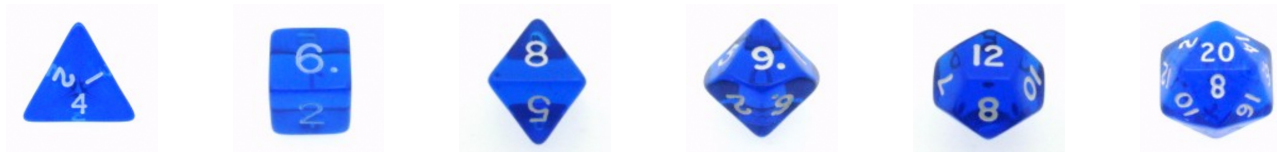
**Følelser** omhandler karakteren. Det handler om hvordan hun har det, hvor vred hun er, eller ked af det. Kan eventuelt udspille sig igennem et flashback, en styrke hun trækker på fra sin barndom.



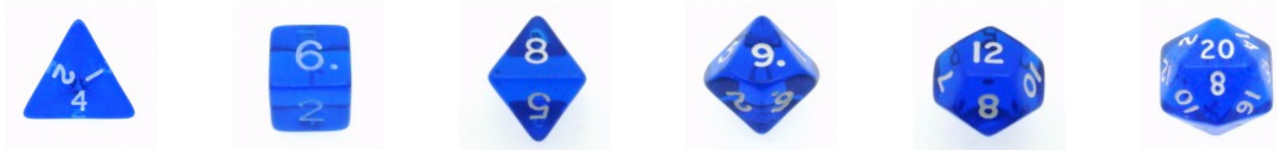
**Ofret** omhandler sjovt nok ofret. Vi kan se ham blive trukket afsted, vi kan snakke om ham, eller beskrive en minde, eller flashback om ham. Vi skal mindes om hvem det er vi prøver at redde.



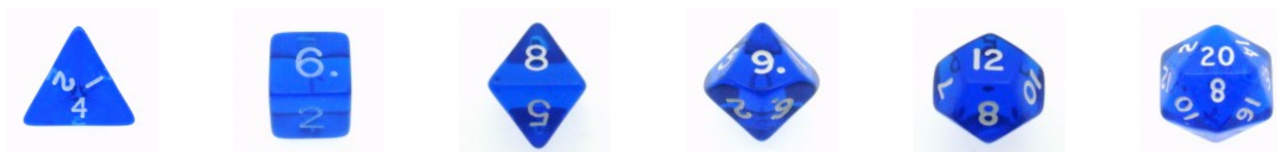
**Omgivelser** omhandler fiktionen. Vi skal lære noget mere, eller der skal uddybes hvordan der ser ud her, hvilke ting og fjender der er til stede. Det handler ikke om at hoppe op på borde eller svinge sig i lysekroner, men om at udvikle settingen.



**Veninder** handler om forholdet imellem pigerne. Du tager en anden spiller med i beskrivelsen, og I hjælper hinanden. Men I skal også på en eller anden måde få udviklet jeres forhold. Flashbacks er en mulighed, men det kan også være noget der sker lige nu.



**Våben og Vold** handler om helt vildt awesome action beskrivelser. Vi skal have dem med, der skal være store guns, kataner, motorcykler, drager og tusindvis af nazister der dør.



En terning der slår 4 eller over er en succes.

De elementer du bruger rykker 2 ned på deres skala.

De elementer du ikke bruger rykker 1 op på deres skala.

## Reglerne

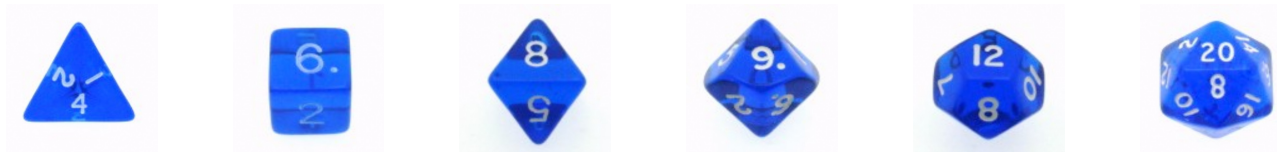
**Følelser** omhandler karakteren. Det handler om hvordan hun har det, hvor vred hun er, eller ked af det. Kan eventuelt udspille sig igennem et flashback, en styrke hun trækker på fra sin barndom.



**Ofret** omhandler sjovt nok ofret. Vi kan se ham blive trukket afsted, vi kan snakke om ham, eller beskrive en minde, eller flashback om ham. Vi skal mindes om hvem det er vi prøver at redde.



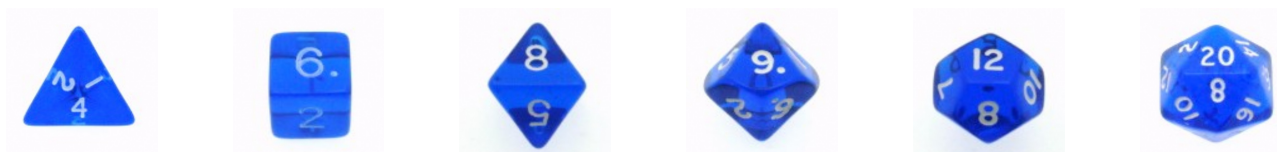
**Omgivelser** omhandler fiktionen. Vi skal lære noget mere, eller der skal uddybes hvordan der ser ud her, hvilke ting og fjender der er til stede. Det handler ikke om at hoppe op på borde eller svinge sig i lysekroner, men om at udvikle settingen.



**Veninder** handler om forholdet imellem pigerne. Du tager en anden spiller med i beskrivelsen, og I hjælper hinanden. Men I skal også på en eller anden måde få udviklet jeres forhold. Flashbacks er en mulighed, men det kan også være noget der sker lige nu.



**Våben og Vold** handler om helt vildt awesome action beskrivelser. Vi skal have dem med, der skal være store guns, kataner, motorcykler, drager og tusindvis af nazister der dør.



En terning der slår 4 eller over er en succes.

De elementer du bruger rykker 2 ned på deres skala.

De elementer du ikke bruger rykker 1 op på deres skala.

### **Strukturen**

Forventningsafstemning (15 mins)

Karakterskabelse (20 mins)

Reglegennemgang (15 mins)

Introduktion (10 mins)

Igennem sprækkerne (30 mins)

Og hjem igen (5 mins)

Den jeg elsker (10 mins)

Repeat (70 eller 105 mins)

Igennem sprækkerne og hjem igen skal spilles 1 gang for hver spiller.

Spillerne fortæller, og har ret frie tøjler. De har lov til selv at bestemme hvor mange fjender de slår ihjel, og hvordan det ser ud.

Man må altid spørge om hjælp. Det er okay at løbe tør for ord. De må gerne stille spørgsmål til spillelederen eller de andre spillere, eller bede dem om at tage over.

Sig ja. Når de andre bringer noget i spil, så sig ja. Og brug det, byg videre på det, og hold jer tæt op af det. Respekter hinandens fiktioner og idéer.

Scenariet kører på skinner, og strukturen er fast. Der er ikke nogen hemmeligheder, og der er ikke nogen sandkasse.

### **Udfordringer**

En låst dør. En fælde. En skov fyldt med fjender der gemmer sig. En sprængladning skal placeres.

En troldmand. En veninde skal reddes. En bombe er ved at sprænge. En nøgle skal findes. En masse ild.

Pigerne skal ned igennem en skakt, med fjender langs siderne.

Pigerne skal lande en helikopter, imens store kanoner skyder imod dem.

Pigerne skal hoppe fra et fly til et luftskib, langt over jorden.

Pigerne skal fridykke dybt ned, omringet af hajere og harpunbærende fjender.

Pigerne skal manurer en truck fyldt med sprægstoffer, imens motorcykler overfalder dem.

Pigerne skal kæmpe på taget af et kørende tog, og det skal igennem en tunnel.

Pigerne skal lukke en portal, hvorfra vanvittige monstre vælter ud.

Pigerne skal overleve en kæmpe pileregn, affyret af tusind bueskytter.

Pigerne skal op på toppen af et bjerg, imens fjender skyder imod dem.

Pigerne skal styrer et rumskib væk fra et sort hul, eller komme ud med ofret før de bliver suget ind.

Pigerne skal kæmpe på tyndt glas, langt over jordens overflade

Systemet træder i kraft når du kommer med en udfordring. Du fortæller spilleren hvor mange succeser han mindst skal bruge.

En spiller vælger et eller flere elementer, og bruger dem i sine beskrivelser. Han ruller terningerne fra de valgte elementer.

Spilleren skal slå 4 eller over på en terning, før den tæller som en succes.

Alle de brugte elementer går 2 trin ned på skalaen. Alle de ubrugte elementer går 1 trin op på skalaen.

Hvis spilleren fejler, fortæller du lidt på hans scene. Herefter skal én af spillerne sætte deres elskede i spil, eller også bliver gruppen nødt til at give op på denne tur igennem sprækkerne.

