

Hvem vil være millionær?

En total fiasko!

af André & Susanne Glasius Tischer

Indledning

På trods af den kolde nat, den insisterende efterårsregn og pletvist skærende oktobervind, sidder Bent stadig på bænken. Bølgerne slår ind over centermolen og lyset fra lysstofrøret over indgangen til Sejlklub Sydhavnens klubhus når kun bænken som et hult ekko. De eneste tørre pletter på hans grå jakkesæt er på lårene hvor den store aluminiumskuffert hviler. Med jævne mellemrum åbner Bent kufferten og kigger forsigtigt ind. Bents hoved er fyldt med vat og vrede bier. Han har ikke haft det sådan siden dengang han lod sig overtale til at investere Majbrith og sin pensioner i Bornholms Diamanter Holding A/S eller måske dengang han forbedrede sin diplomuddannelse så han kunne blive revisor sammen med de andre.

En iskold regndråbe løber ned mellem hans baller langs indersømmen af hans cremefarvede JBS underbuks og får ham til at gyse. *Der må være flere kilo i kufferten!* Bierne summer og forhindrer Bent i at fokusere. Hans tanker kredser om Majbriths bryster og numse ... som de så ud for 32 år siden. Med lige dele skyld fordelt mellem tyngdekraft, 20 daglige Cecil og gentagende og opsparringstømmende besøg på Brønshøj Beauty & Plastique er Majbriths udsende gået fra 22, naturligt sensuel til 54, grå, udbulende og vandskyende.

Bent åbner kufferten igen. *"Hvis jeg bare.. Nej.. det må jeg ikke tænke, jeg er ikke den slags person."* Dråben i underbukserne holder fast med dens venner. Bent mærker kulden for første gang siden han satte sig og konstaterede kuffertens ufattelige indhold. Han må hellere se at køre hjem. Det kommer ikke til at tage lang tid at få den falmede Citroen ZX hjem til Brønshøjlejligheden på denne tid af natten. *Hvad vil Majbrith ikke sige når hun ser ham? Ricky, yndlings nevøen, må jo være gået for flere timer siden. Majbrith bliver sur og råber... så vil hun ryge lidt og råbe igen.* Der er ingen vej ud, Bent må hjem. Han rejser sig. Sukker. Går ind på formandskontoret. Åbner pengeskabet og sætter kufferten ind, låser og kører ud i de nattonne gader.

Carlos van der Brunn ruller om på skibsbriksen. Han har holdt øje med formanden. Har observeret gennem køjet lige siden formanden fiskede den store kuffert op af vandet mellem centermolen og den nu ødelagte syd mole. Han har set ham sidde på bænken i timer. Åbne og lukke kufferten. *Mon der er penge i den? Kunne det være hans vej tilbage? Kunne han flytte tilbage til Espergærde? Kunne han få sine gode venner tilbage?*

Systemet - Fiasco

Fiasco er et GM-løst rollespil hvor spillerne samarbejder om at skabe historien. Fiasco er inspireret af film hvor stenere og nederen personer er involveret i hændelser som går fuldstændigt i fisk - Tænk film som Burn After Reading, Fargo, A Simple Plan og Big Lebowski.

I spiller små mennesker med stærke ambitioner, utopiske ønsker og dårlig impuls kontrol. Planerne er store store store og udførelsen katastrofisk ringe. Historien vil udfolde sig i det lukrative SK Sydhavnen, topmålet af dansk foreningskultur, (brudte) livsdrømme og sejlsport. Fiascos regler vil guide og hjælpe med at skubbe på og sikre at alt går imod en ordenlig omgang gødningssuppe. Liv og gode omdømmer vil blive mejet ned i Sydhavnens forurenede pludder. Smertefuld erfaring vil blive lært og hvis du er meget heldig kan det

være at din person kommer ud på den anden side ca. der hvor hele denne ballade startede. Med andre ord, alt vil med garanti blive en total FIASKO!!!

Der er ikke noget krav om regelkendskab. Da Fiasco er et GM-løst system med relativt få historiestyringsrammer skal man nok ikke vælge dette scenarie som ens introduktion til rollespil.

Hvis man vil se mere om systemet har Will Weaton og Table Top spillet et demo-spil som kan ses her:

Part 1: <https://www.youtube.com/watch?v=WXJxQ0NbFtk>

Part 2: <https://www.youtube.com/watch?v=Aj7NcdDh-WM>

Tilt Table

Slå terningerne foran jer. Læg sorte og hvide sammen hhv. Træk den laveste farve fra den højeste. Den spiller som har højest sort og hvid får lov at vælge tilt. Det gøres ved at slå de terninger som ikke blev benyttet i første akt. Terninger brugt til tilt bliver lagt ind i midten igen til brug i 2. akt.

1 Kaos

1. En desperat jagt
2. Fabelagtig selvdestruktion
3. En perfekt udført idiotisk plan
4. Noget værdifuldt brænder
5. Du troede at det var fikset... men det var det ikke
6. Misforståelse fører til knust drøm

2 Tragedie

1. Pludselig død
2. Smerte efterfulgt af forvirring
3. Forvirring efterfulgt af smerte
4. Noget værdifuldt ender i havet
5. "Vi er i samme båd".... og den synker
6. Den enes død den anden brød

3 Uskyld

1. Uskyldige rammes
2. Den forkerte person bliver taget
3. En nabo slentrer ind i situationen
4. Den uskyldige viser sig skyldig
5. En uskyldig kommer på forsiden
6. Hovsa.. ups.. død!

4 Skyld

1. En skyldig udnævnes som helt
2. Forrådt af venner
3. Uventet samvittighed
4. Grådighed fører til mord
5. Rockerne kommer
6. Den som fisene lugte kan, det er fisens ejermand

5 Paranoia

1. Nogen går i panik
2. Det du stjal er blevet stjålet
3. En fremmed kommer for gøre et regnskab op
4. Besøg fra myndighederne
5. Bare fordi at du ikke kan se dem, betyder det ikke, at de ikke er efter dig
6. Min er større end din?

6 Kendte vendinger

1. Højt at flyve dybt at falde
2. Sælg skindet før bjørnen er skudt
3. 10 fugle i hånden er bedre end 1 på taget
4. Kast med sten for du bor i et glashus
5. Først nyde siden yde
6. Så er den pot ude af verden

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

TILT I

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

TILT II

André & Susanne Glasius Tischer

Efterspilstabel

Slå alle terninger foran dig. Læg sorte og hvide sammen hhv. Træk den lave fra den høje og læs den generelle skæbne som rammer din person.

Sort højest - Fysiske konsekvenser	Hvide højest - Sociale-, mentale- og følelsesmæssige konsekvenser
NUL - FORFÆRDELIGT - Generelt det værste som kan ramme dig. Du er med god sandsynlighed ikke død, da det ville være en lettere vej. Hvis du tænker på noget forfærdeligt så er det nok ikke helt nok... Der er helt sikkert noget mere forfærdeligt som kunne ramme dig.	
EN - SKRÆKKELIGT - Du er død. Andre er døde - uskyldige. Alle er de døde på grund af dig. Ingen retfærdighed, ingen nåde og helt klart en stor grad af smerte.	EN - UTÆNKELIGT - Død? Klart du er! Din bortgang er sikkert selvforskyldt. Din dødsproces har dræbt personer som du føler for. At påstå at du totalt dummede dig er at fornærme dummede-dig-ness.
TO - BRUTALT - Dine sår vil aldrig kunne læges. Ting er savet, sprængt, revet af. Alt hvad du har kært tilhører andre. Du kan dø af dine sår - men ikke med det samme.	TO - UDEN NÅDE - Det kan godt være at du ikke er død, men du er død som en udtørret snotklat inden i. Dit sind vil aldrig heles. Fremtiden byder på hvide vægge.
TRE - BARSKT - Resten af livet skider du i en pose, sidder i kørestol, er på smertestillende og skal have skiftet blod hver 3. uge. Ingen af dine drømme går i opfyldelse - Sådan er det.	TRE - GRUMT - I løbet af denne lille ekskursion har du pådraget dig stress og mentalt traume som for evigt vil forfølge dig. Det kan være at der vil komme en tid hvor børn ikke spontant begynder at græde hver gang du nærmer dig. Dine planer er totalt fejlet.
FIRE - SUR URT - Noget er permanent gået i stykker og bliver aldrig godt. Der ud over fejler du totalt.	FIRE - BITTER - Man kan jo altid sige, at du nu ved hvordan det føles at blive totalt knust, lemfældigt holdt nede, bragt til at spise dine egne ord. De andre glør, peger og hoverer og sørger for at alle i verden ved det.
FEM - HÅRDT - Du har fået bank, tæv og en ordentlig omgang klø. Til gengæld er dit ry for altid blakket. Erfaringerne du har gjort dig er dybdebordende, permanente og smertefulde.	FEM - YDMYGET - Du er blevet ydmyget: Offentligt, privat, foran venner og familie. Du har intet ry. Når du tænker på det som er sket får du kuldegysninger over din egen hyperaktive stupiditet.
6-7 - PATETISK - Du kommer til at lide - OH MY... du kommer til at lide. Alle vil	6-7 - SVAG - Bustet... Ryg i fængsel. Ryg direkte i fængsel. Selv om du passerer

<p>komme til at vide at du er en ynkelig, stupid, dum, totalt nederen og egoistisk person. OG de vil udnytte det. Fængsel er klart en mulighed.</p>	<p>start indkasserer du ikke 4000 kr. Måske lærte du noget om menneskelig grådighed og forfængelighed?</p>
<p>8-9 - INTET AT SKRIVE HJEM OM - Tilbage hvor det hele startede. Mon du lærte noget? Hvad skete der lige? Det kunne være at du lærte noget. Men... mmm Næste gang... NÆSTE GANG!</p>	<p>8-9 - INTET AF PRALE AF - Situationen er ikke bedre end før men heller ikke værre. Måske er båden væk, konen skredet eller en betinget dom lurder. Det er da ikke så slemt, set i forhold til nogen som du kender.</p>
<p>10-12 - EN FORBEDRING - På trods af alt kom du godt igennem denne farce med skindet på næsten. Måske fik du lidt ekstra penge, måske har du bare undgået fængsel.</p>	<p>10-12 - IKKE HELT RINGE - Du kom igennem med din værdighed intakt. Der er sikkert også lidt profit og status til dig derude... eller måske endda lidt selvrespekt.</p>
<p>13+ - FOR SEJREN - Du kom ud på toppen. Pengene, pigen og fremtiden er din. Du er på toppen af verden.</p>	<p>13+ - FANTASTISK - Fremtiden er din. De der urealistiske planer som du havde går så meget klart i opfyldelse. Pigen, pengene og motorbåden er din. Grib fremtiden og nyd den.</p>

Persongalleri

Bent Poulsen

Personlig relation: Gift med Majbrith

Ting: Stor fyldt aluminiumskuffert som Bent har fundet i havnen. Den er pt. låst inde i pengeskabet i SK Sydhavnens foreningskontor

Sted: SK Sydhavnens foreningskontor

Bent, 58, grå revisor uden egentlige talenter for tal. Hans livs to store sejre var at score bowlingbanens absolut smukkeste pige og at blive valgt som formand for SK Sydhavnen.

Ricky

Personlig relation: Kender til Carlos van der Brunn's økonomiske ruin

Behov: Skal inddrage gamblinggæld fra Carlos van der Brunn

Sted: Sheiks Shawarma på Nørrebrogade

Ricky, 28, har dinglet rundt i skolen, sabbatåret efter 8.-, 9.-, 10.-, og 10.-klasse og ikke mindst i hans vej gennem arbejdsløshedssystemet. I øjeblikket er Ricky på prøve i Klubben og Skalle Palle og Kværner Kåre siger at han kan få lov at være med hvis han viser sig som en rigtig mand.

Carlos van der Brunn

Personlig relation: Bents dominerende alfaven

Ting: Gammelt kærlighedsbrev

Behov: Penge.. mange penge

Sted: Bella Vista - Villa i Espergærde. Tabt i gambling.

Carlos, 47, lækker mustache tak. Livet indeholdt alt: Penge, au-pair, fester, godt firma og drinks.. og flere drinks... og gambling. I det mindste ved Mr. Jelal ikke hvor han har fortøjret yachten. Livet har ikke været godt siden at David Dunk (tænk at hedde sådan noget, det ville aldrig være gået oppe i klubben) og hans folk hentede hans Alfa og nøglerne til Bella.

Majbrith Croline-Katjinga Poulsen

Personlig relation: Ricky er yndlingsnevøen.

Behov: At blive rig så selvrealiseringen og den der timeshare på solkysten bliver virkelig

Sted: Brønshøj Beauty & Plastique

Majbrith 54 vil være rig og berømt. Efter sidste års fadæse ved audition til Danmarks næste Topmodel er Majbrith og hendes numerolog blevet enige om kun at gå efter rig. Så i år har hun ikke søgt ind til nogen realityprogrammer... Ikke engang "Dronningerne af Lalandia - Rødby" kan lokke Majbrith længere.

Største skuffelse: At Ricky ikke endnu er blevet kaldt ind til politiskolen. Hvad er det - 5 år siden han søgte ind? Da Ricky var 12 fandt han både de glemte støvsugerposer og den lille hårnål med den røde glasperle. Han var så god som detektiv.

Relations kort

Bent

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

RELATION

GIFT

BENT - MAJBRITH

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

TING

KRIMINALITET

**STOR ALUMINIUMS-
KUFFERT**

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

STED

**FORENINGSKONTORET
SEJLKLUB SYDHAVNEN**

André & Susanne Glasius Tischer

Ricky

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

RELATION

**KENDER TIL CARLOS
VAN DER BRÛNN'S**

ØKONOMISKE SITUATION

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

BEHOV

**INDDRAGE GAMBLING-
GÆLD**

CARLOS VAN DER BRÜNN

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

STED

SHEIKS SHAWARMA

NØRREBROGADE

André & Susanne Glasius Tischer

Carlos van der Brunn

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

RELATION
FORENING
BENT'S DOMINERENDE
ALFAVEN

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

TING
SKJULT FORHOLD
GAMMELT KÆRLIGHEDS-
BREV

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

BEHOV

LIVSSTIL

PENGE... MANGE PENGE

André & Susanne Glasius Tischer

Majbrith Croline-Katjunga Poulsen

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

RELATION

FAMILIE

RICKY ER YNDLINGSNEVØ

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

BEHOV

SELVREALISERING

**RIG, SOLKYST, CRUISE,
PENGE (KENDT)**

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millionær - En total fiasco. Viking-Con 34 2015

STED

SLARAFFENLAND

**BRØNSHØJ BEAUTY &
PLASTIQUE™**

André & Susanne Glasius Tischer

Hvem vil være millinær håndudere

Hvert håndud foldes så opgaveteksten ikke kan ses. Kun titlen og kriterierne for hver opgave skal kunne læses.

<ol style="list-style-type: none">1) RING TIL EN VEN2) FORKLAR DEN NUVÆRENDE SITUATION. DU HAR 30 SEK FRA HAN/HUN TAGER RØRET3) UDFØR DET VALG HAN/HUN TAGER <p>SKULLE DET IKKE LYKKES AT FORKLARE ROLLESPILSSITUATIONEN OG DET OPSTÅEDE DILLEMA I SPILLET PÅ DE 30 SEKUNDER FEJLES OPGAVEN</p>	<h3>RING TIL EN VEN</h3> <p>KRITERIER:</p> <ol style="list-style-type: none">1) 2. AKT2) ET DILLAMA OPSTÅR <p>OPFYLD OPGAVEN OG MODTAG EN TERNING I DEN FARVE SOM DU HAR FLEST AF.</p> <p>HVIS DU FEJLER FÅR DU EN I DEN FARVE SOM DU HAR FÆRREST</p> <p><small>Hvem vil være millionær - En total fiasco</small></p>
---	---

<ol style="list-style-type: none">1) GÅ IND HOS EN AF DE ANDRE GRUPPER SOM SPILLER DETTE SCENAIRE2) KIG PÅ DERES LISTE OVER SCENER SOM DE HAR OVERSTÅET3) FIND DEN SIDSTE SCENE SOM DIN PERSON HAR LAVET OG BRUG DEN <p>EN INSPIRATION FRA EN PARALLEL VERDEN RAMMER DIG OG ALT ÆNDRE SIG... DAM DAM DAAAAAAAAAAM</p>	<h3>CLAIRVOYANTEN BRITTAH MÅNESTRÅLE</h3> <p>KRITERIER:</p> <ol style="list-style-type: none">1) 2. AKT2) LIGE FØR EN PERSON VÆLGER OM HAN SKAL SÆTTE EN SCENE OP ELLER AFGØRE DEN <p>OPFYLD OPGAVEN OG MODTAG EN TERNING I DEN FARVE SOM DU HAR FLEST AF.</p> <p>HVIS DU FEJLER FÅR DU EN I DEN FARVE SOM DU HAR FÆRREST</p> <p><small>Hvem vil være millionær - En total fiasco</small></p>
---	---

- 1) DETTE KORT SKAL **IKKE** LÆSES HØJT.
- 2) 3 UD AF 4 FØLGENDE SÆTNINGER SKAL BRUGES I DEN KOMMENDE SCENE

- "Den XXX? nej! jeg tror ikke på økologi"
- "Jeg ved ikke helt hvordan man bruger en pletreuser"
- "299 for en løvsuger? Den kan da ikke være effektiv"
- "Jamen jeg fandt bare hendes underbukser"

DU FEJLER HVIS DU IKKE NÅR DET ELLER DE ANDRE LURER DIG

"COMPUTER - TILFØJ NOGLE MULIGHEDER"

KRITERIER:

- 1) **2. AKT**
- 2) **LIGE FØR EN SCENE STARTER EFTER DEN ER BLEVET SAT OP**

OPFYLD OPGAVEN OG MODTAG EN TERNING I DEN FARVE SOM DU HAR FLEST AF.

HVIS DU FEJLER FÅR DU EN I DEN FARVE SOM DU HAR FÆRREST

Hvem vil være millionær - En total fiasco

- 1) SLÅ MED EN TERNING OG BRUG FØLGENDE

1-3) B&U HAR I DERES VISDOM BESLUTTET AT OPTAGE ET AFSNIT AF BAMSE & KYLLING I DENNE SCENE

4-6) BANDEN TINGBJERG-DRENGENE ANKOMMER I DENNE SCENE OG ER INTERESSERET I KUFFERTEN

DET ER OP TIL RESTEN AF SPILLERENE OM DU FEJLER ELLER EJ

50 / 50

KRITERIER:

- 1) **2. AKT**
- 2) **LIGE FØR EN SCENE STARTER EFTER DEN ER BLEVET SAT OP**

OPFYLD OPGAVEN OG MODTAG EN TERNING I DEN FARVE SOM DU HAR FLEST AF.

HVIS DU FEJLER FÅR DU EN I DEN FARVE SOM DU HAR FÆRREST

Hvem vil være millionær - En total fiasco

Setup af spillet

- 1) Sæt jer om bordet i følgende rækkefølge Bent, Majbrith, Ricky og Carlos.
- 2) Læg 8 hvide og 8 sorte terninger midt på bordet
- 3) Fordel jeres kort så relationer ligger mellem de implicerede og resten ligger så alle kan læse dem
- 4) Snak om jeres personer. De er meget sparsomt beskrevet så der skal fyldes på
- 5) Når man har tur er man hovedperson i scenen. Man skal vælge om man vil sætte scenen op, altså bestemme hvor, hvem og hvorfor, eller om man vil afslutte den, altså bestemme om scenen går godt eller dårligt for scenens hovedperson.
- 6) Begynd første akt. Forsøg at holde hver scene til 8-10 minutter. Hvis scenen slutter godt modtager hovedpersonen en hvid terning. Hvis den går dårligt modtager han en sort. Denne terning gives til en anden spiller. Spil så alle har haft to scener.

Akt 1 Scene 1: Bent

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 2: Majbrith

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 3: Ricky

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 4: Carlos

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 5: Bent

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 6: Majbrith

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 7: Ricky

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 1 Scene 8: Carlos

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

- 7) Hver spiller skal slå de terninger som de har modtaget i løbet af akt nummer 1. Læg terningerne sammen hvide og sorte for sig. Træk den farve som giver lavest resultat fra den som giver højest. Det giver et sort eller hvidt tal. Den person med højest hvidt og højest sort får lov til at vælge Tilt
 - a) Slå alle terningerne som stadig ligger midt på bordet (som ikke blev delt ud i 1. akt)
 - b) På skift skal de to spillere som "vandt" retten til at bestemme tilt vælge en terning og give den til den anden.
 - c) Den terning angiver hvilken hovedkategori på Tilt-Tabellen som skal benyttes
 - d) Dernest vælger de selv en terning som angiver detaljen
- 8) De to tilt som er blevet valgt bør benyttes i akt nummer to. De kan benyttes af alle spillerene
- 9) Akt nummer to foregår på samme måde som nummer ét med kun to forskelle:
 - a) Man beholder den terning som man får for sin scene
 - b) De fire "Hvem vil være millionær" kort kan benyttes
- 10) Kør akt nummer to:

Akt 2 Scene 1: Bent

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 2: Majbrith

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 3: Ricky

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 4: Carlos

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 5: Bent

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 6: Majbrith

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 7: Ricky

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

Akt 2 Scene 8: Carlos

Sted: _____

Andre personer: _____

Setup: _____

Resultat: _____

- 11) For hver person. Slå de terninger som du har modtaget i løbet af hele spillet
- 12) På samme måde som ved Tiltet finder man ud af om man har sort eller hvid dominas
- 13) Kig på Efterspilstabellen og bestem den skæbne som rammer hver spiller
- 14) På tur fortæl en hurtig montage. Brug terningerne i montagen. For hver hvid terning sker der noget godt og for hver sort sker der noget dårligt. Montagen skal ende med resultatet fra Efterspilstabellen