



Lidt om scenariet

- Hvad?: Det er simpelthen årets platte Julescenarie '93. Og det må kun spilles den ene gang!
- Hvorfor?: Fordi det kun er jul een gang om året.
- Hvor?: På Allah's Alléskole.
- Hvornår?: Fra 3. til 5. dagen i december måned, det Herrens år 1993.
- Hvordan?: Man sætter sig ned dagen før arrangementet starter, bladrer løseligt scenariet igennem, og venter så på 6 opstemte ondt-i-hovedet-fra-julefrokosten-igår-rollespillere. Scenariet kører med promille/procentstats - så det sku' jo være nemt nok...(Medbring 6-, 10- og 20-sidede terninger!)
- Hvorfra?: Fra helt derude hvor kragerne forlængst er vendt skuffede hjem.
- Hvem?: "Now, who on earth would write something like this?"

Go' fornøjelse

Joker List

Indholdsfortegnelse

Lidt om scenariet	1
Læs dette først!	3
Oversigt over de 6 spillere	4
Data om Vorgod Kommunehospital	5
Enkelte forklaringer	5
Rumoversigt	6
Kælder	6
Stueetagen	6
1. sal	8
2. Sal	10
3. sal	12

Læs dette først!

Scenariet foregår på Vorgod Kommunehospital, hvor det (f)rygtes at der er udbrudt epidemi. Alle udgange er spærret udefra for en sikkerheds skyld. Og da spillerne alligevel havde planlagt et besøg, har Byrådet besluttet at sende dem ind for at se på sagerne. Der er blevet set blinkende lys og mindre eksplosioner derindefra. Da folk i byen ikke kan få deres radioer til at virke, er der nogen der mener at en radiopirat har overtaget hospitalet.

Datoen er d. 26/12(hen under aften), så det er desværre ikke muligt at få hverken Røde Kors eller FN-styrker til at rykke ind og "rydde op".

De 6 spillere er alle forældre til en lille nyfødt dreng, der kom til verden for to dage siden. De er - adoptivforældrene, rugemoderen, sæddoneren, reagensglasbefrugteren og jordemoderen. Babyen ligger i en kuvøse på 3. sal.

I virkeligheden er der sket det, at der fra Le Grande Computer på 3. sal er undsluppet en virus. Altså en slags computervirus. Dem der bliver ramt af denne virus, får elektrometalliske symptomer. Dvs. at nogen opfører sig som metaldetektorer, andre som fjernbetjening osv.

Oversigt over de 6 spillere

- Fru Skouby: Hun er en succesfuld progammør, der er lidt gnaven over sin mands ringe sædkvalitet. Sammen har de besluttet at adoptere en nyfødt. Er ellers barnløs. Har forresten florafobi!
- Hr. Skouby: Han er i besiddelse af en yderst ringe sædkvalitet. Så sammen med sin kone vil han adoptere en nyfødt. Dog frygter han at det vil forstyrre ham midt i hans nye digtsamling.
- Frk. Barmfager: Hun ville egentlig helst være skuespiller, og hun ser Marilyn Monroe som sit idol. Men nu har hun altså været "rugemor" for de barnløse Hr. og Fru Skouby. Hun har lidt svært ved at "give" den nyfødte fra sig...
- Hr. Springbuk: Han er hvad man i daglig tale kalder en tyr, en gammel gris. Han har leveret sæden til den nyfødte dreng, og han er pavestolt af sin præstation.
- Sir McDam: Han har fusket sig til et job som reagensglasbefrugter på Vorgod Kommunehospital. Derved har han "produceret" den nyfødte. Han har sine favoritter i Sherlock Holmes og Sean Connery. Er halv skotte og halv jyde!
- Hr. Vene: Han er den københavnske jordemoder der assisterede Frk. Barmfager ved hendes fødsel for 2 dage siden. Han kan ikke udstå jyske læger, men er til gengæld svært forelsket i Frk. Barmfager.

Data om Vorgod Kommunehospital

Bygget i 1963 - i beton

3 etager

Kælder med lager

Tremmer for vinduer - kan ikke åbnes (placér selv vinduer)

Lange hvide sterile gange

Alle døre er med mat glas

Enkelte forklaringer

Nåleresistans - Man starter på 0, og får så et givent antal point hver gang man "nakker" en person. Det er en slags Erfaring. OBS! - det kan godt være minuspoint - se de enkelte angivelser.

Punch - Styrke, slagkraft, muskelpower...

Hjernekapacitet - Intelligens!

Fulde 5 - En enkelt-skade på 10 eller over, giver et kryds i en af kasserne. Hvis de alle fem er fyldt ud, så besvimer man og er uduelig. Man dør ikke - det er luften for steril til!

Stjernesjov - Astrologi for begyndere.

Nej, se der! - Også kendt som Spot-Hidden.

Lytte - Det der med at bruge ørene!

Florafobi - Angst for planter...

Kontraception - Et fint ord for det at sterilisere mennesker!

Rumoversigt

Kælder

1. Elevator. Virker mellem stue og kælder.
2. Ét stort lagerrum. Lange hylder med viskestykker, håndklæder osv. Der kører en masse bobcats rundt mellem hylderne. Folk her i kælderen lever i deres egen lille verden. Hvis spillerne spørger dem om noget vedr. resten af hospitalet, så vil de ikke få nogen konkrete svar.
I det NØ-lige hjørne findes en tilmuret trappeopgang.
På en af hylderne står der(naturligvis) "KILROY WAS HERE".
3. Kontor. Lige ude foran kontoret står en laber sekretær og "underholder" mændene i bobcats'ne. Indenfor sidder en spinkel mand bag en kæmpe stak papirer stablet op på hans skrivebord. Hvis spillerne kommer ind, farer han forvirret op og begynder straks at se travl ud. Er lige så snotdum som alle andre i kælderen.
Sekretær: Stilethåle 1d10 - +10 point
Kontormand: Ringbind 1d4 - 0 point

Stueetagen

4. Reception. På skranken står en vase med visne blomster. Under skranken ligger en død receptionist. En undersøgelse vil vise at hun døde af iltmangel. Ellers intet at bemærke udover kassevis af smagløs julepynt.
5. Venteværelse med sofaer osv. Tomt.
6. Konferencerum. Stort bord, 24 stole. Mennesketomt. Forenden af bordet står en overheadprojector(slukket). Der ligger en skematisk tegning over en scanner på den. Uden betydning...
7. Trapper. Tilmuret.
8. Elevator. Virker mellem stuen og kælderen, men går i stå midtvejs, hvis spillerne tager den op til 1.sal! I det tilfælde er det op til spillerne hvordan de vil komme videre op. -men okay, det skal lykkes uden de store problemer.
9. Venteværelse til skadestuen. Der er små og store blodpletter på sofaer og stole, og så er der en kæmpe stak ugeblade. Julepynt obligatorisk! Mennesketomt.
10. "Der sidder 3 skovskader i en sofagrube." Nej, det er ganske enkelt en skadestue. Det eneste interessante er måske nok et hørgevåben, kendt som Vinkelsliber GTI(reducerer offerets SMI med 50%). Derudover hænger der på væggen mellem al julepynten, et brunt skab. Det indeholder gipsarme og gipsben - i OneSizeFitsAll. Mennesketomt.
11. Gang Øst. Mere julepynt! Der lugter af brændt gummi fra rum 23.

12. Gang Nord. Julepynt til knæene! I hjørnet ved elevatoren sidder Overlæge Andersen. Han er yderst depressiv. Han er så godt som umulig at få noget ud af. Han har mistet sine fulde fem. Rabler/mumler noget a la: "Jeg sagde det...mm....
..mindre sikring....ja...oh nej...ja....eller..-åh!"
Overlæge Andersen: Intet våben - +50 point
13. Lager til skadestuen. Her findes mærkværdige ting som save, tænger, blodpropper, bedøvelses-whiskey, et spejl, lappetrej og ørepropper.
14. Hovedventilationsskakt. Går lodret ned gennem alle 3 etager og ender i kælderen. Der er en lille mandelem i det store firkantede rør.
15. Gang Syd. Nok en gang hæslig julepynt. Spillerne hører måske eksplosioner fra rum 19.
16. 12 mandsstue. Her kører de automatiske persienser uafbrudt op og ned. (Et led i mystikken om computervirusen). I øvrigt mennesketom.
17. Brandmateriel. Udenpå døren er det sædvanelige røde skilt med den hvide halvmåne. Der er rent faktisk brandslukkere og tæpper i det lille rum.
18. Énmandsstue. I sengen ligger Mærsk McKinney Møller - død! Han ligger i en underlig stilling, som om han har rakt ud efter klokkestrengen i dødsøjeblikket. (Sandhed: -han fik et voldsomt elektrisk stød af at hive i strengen...). I natbordet ved hans side kan spillerne finde en udklippet avisartikel: "McKinney Møller investerer i global computerkoncern. Den stenrige skibsreder køber for millioner af aktier i det japansk ejede gigantfirma Unitrend..bla, bla..bla.."
19. TV-stue. Oppe i et hjørne under loftet hænger der et TV. Det skifter jævnligt kanal. Umiddelbart af sig selv!! Går spillerne ind, opdager de i en lænestol, en enlig, fedtet, ildelugtende pressefotograf med skægstubbe. Om halsen har han et Minolta. Han lægger ikke mærke til spillerne med det samme. Hver gang han peger på TV'et, skifter det kanal. Han er smittet med virusen, og er begyndt at få fjernbetjeningstendenser... Hvis spillerne tiltaler ham, eller forstyrrer ham, vil han fare op og brokke sig over "-at man da heller ikke kan finde bare 2 minutters fred nogensteder!".
Pressefotograf: Kan i "kamp" tænde og slukke for spillernes elektriske ting og sager. - +10 point
20. Énmandsstue. Tom
21. Énmandsstue. Død patient i spændetrøje. Død af iltmangel, og lader ikke til at have været smittet.
22. Kæmpelager af kørestole. Ligger hulter til bulter.

23. Køreskole. 5-6 kørestole. Alle med gule dukker i - test-dukker(dem fra bilreklamerne...dummies!) Bremsespor på gulvet.
24. Kontor. Papirer om overgang i netværket, samt en klage til UniTrend(ikke sendt endnu).
25. To tomme venteværelser.

1. sal

26. Elevator. Se nr. 8 - virker ikke videre op.
27. Trapper. Muret til.
28. TV-stue. Endnu en! Rundt om i lokalet er der forskellige planter - blomster, palmer, kaktusser osv. *HUSK* at Fru Skouby har 'florafobi'...

I en sofa sidder tre moonier. De er egentlig fredelige nok, og de bør spilles som rolige, salige, velafbalancerede mennesker. Hvis spillerne henvender sig til dem, vil de fortælle at de er moonier - men pointen er, at de er smittet og har *forstærkertendenser*. Dvs. at de ikke kan tale i et almindeligt toneleje, men kun RÅBE MEGET HØJT... De råber noget om at i Moon-bevægelsen har de det *utroligt* godt. "Et dejligt socialt samvær, hvor alle er tilfredse. Og når vi går rundt og har det godt, så skal I også havde det godt."

Moonier: Basvibrationer så loftet falder ned 1d10 - +90 point

29. Gummicelle. Tom.
30. Gummicelle. På ca. 7 m² sidder Daltonbrødrene og surmuler. De er afgjort de helt flinke helte i dette scenarie - det ved godt nok hverken spillerne eller de selv noget om! Hvis spillerne lukker dem ud, takker Joe dem mange gange, mens Averell spørger dem "-om I ikke har et stykke skumgummi, eller sådn'?", for der er altså ikke mere tilbage derinde."
Daltons: Jernkugle 2d10 - -20 point
31. Gummicelle. I et hjørne sidder en ugebladsredaktør. Han er så småt ved at få *kaffemaskinetendenser*. Fra hans mellemgulv kommer umiskendelige gurglelyde. Skyd ham eller lad være...
Ugebladsredaktør: Varmt vand 2d10 - +50 point
32. Gummicelle. Tom.
33. Gummicelle. Her vandrer Overlæge Jensen hvileløst rundt. Hvis spillerne åbner døren, farer han glad frem mod dem. Han har været spærret inde siden igår da han kom til at smække sig selv inde. Han er ikke smittet!
Overlæge Jensen: Intet våben - +50 point

34. Gummicelle. Tom. Lugter af sur madras...
35. Kontor. Gennemgående et kedeligt kontor. Det eneste interessante, er et kontrolpanel hvorfra man kan åbne og lukke de forskellige døre til gummicellerne. Virker dog kun delvist.
36. Gang Syd. Lyde fra rum 29-34. Nok en stak julepynt grimmere end arvesynden...
37. Lager. Det er ganske enkelt Fru Fejebak's lager af rengøringsmidler. Mange spændende varianter...
38. Hovedventilation. Eneste vej op til 2. sal! I skakten møder de Overlæge Hansen - og han har klaustrofobi! Han går fuldstændig i panik da han møder spillerne. Dog ikke smittet.
Overlæge Hansen: Intet våben - +50 point
39. Vagtstue. Knipler og spændetrøjer på væggene. Om et stort rundt bord sidder 5 store mænd i svedige undertrøjer og spiller Ludo. De skal forestille at "passe på" gummicellerne. Hvis du synes at mændene skal opdage spillerne, så lad dem være pågående, nysgerrige og grove. Eks.: "Hva' Fanden vil I her?" - osv. osv.
Ludomænd: Store hænder 2d10 - +50 point pr. stk.
40. Gang Vest. Her kommer Fru Fejbak tøffende på sin bonemaskine. Gulvet hun har bonet er dødsensglat.
Fru Fejbak: Bonemaskine 1d10 - -20 point
41. Legerum. Cirka 10 m² - fyldt op med plasticlugler. Omkring 20 af dem triller ud hvis spillerne åbner døren. De overværer en jagt og duel mellem Overlæge Jørgensen og en bornholmsk museumsinspektør. Førstnævnte er bevæbnet med en CD-afspiller hvori der ligger en CD med Lis&Per. Den spiller uafbrudt det samme nummer igen og igen. Spillerne må krydse ét felt af i deres Fulde 5-skema hvis de hører nummeret mere end to gange. Inspektøren er smittet med computervirusen, og har tydelige *Geigertæller-tendenser*. Han "angriber" med sine høje bib-lyde. Overlægen vinder duellen, og inspektøren synker sammen i et hjørne. Spillerne kan bryde ind i kampen eller deltage efter forgodtbefindende.
Overlæge Jørgensen: +50 point
Bornholmsk museumsinspektør: Biblyde 1d10 - +80 point
42. Medicinlager. I det temmeligt store rum, tager en Junkie rundt mellem reolerne. Det bemærkelsesværdige ved ham er, at han er i besiddelse af en kæmpe stor næse. Den har han fået som følge af alt det han går og sniffer. Spillerne kan umuligt få nogen oplysninger ud af ham, så skæv som han er. Ellers meget flink.
Junkie: Nys 1d10 - 0 point
43. Gummicelle. Tom.

44. Gummicelle. Tom.
45. Gummicelle. Fuldstændig brændt af. Rester af sveden skumgummi hænger i laser ned fra væggene. Tom.
46. Gummicelle. Tom.
47. Badeværelse. Brusere med spændetrøjer skruet fast på væggen under dem. I én af spændetrøjerne hænger Paul Hartvigson med en slatten Prince i kæften. Hvis spillerne piller hans våde krop ned, vil han takke dem, huske dem i hans næste takketale, og så sige: "Nå, men jeg skal nå et foredrag. Hej!" Han går ud gennem væggen...
Paul Hartvigson: Prince 2d20 - -500 point(!)
48. Gang Øst. Der falder både julepynt og asbeststøv ned fra loftet. Noget sker ovenpå!

2. Sal

49. Elevator. Virker hverken op eller ned. Spillerne må finde på noget for at komme videre op.
50. Køkken. En død julemand sidder og læner sig op ad en skabslåge. Et Spot-Hidden vil afsløre et Sort Hul i hans store hvide skæg. Diameter ca. 10 cm. Her kan ting forsvinde...
51. Spisekammer. Her står en CO₂ svejser mellem pølser og frysetørret øllebrød.
52. GET-AWAY. Træder spillerne indenfor, bliver de alle grebet af en imponerende illusion.

Lokalet er en stor bar. I midten af rummet er disken. Rundt om den sidder: 2 Rollespillere, 1 Japansk Kamikazepilot, 1 Nabo samt Overlæge Sørensen. Selve disken er lavet af marmor, og ligner uhyggeligt meget noget fra et lighus. Lyset i lokalet er dæmpet, og der hersker en ophøjet salig ro. I et hjørne står 3 musikere og spiller. Ved pianoet ses noget der ligner Elton John med det legendariske skilt: "Don't shoot at the pianoman". Eric Clapton på guitar, og James Brown synger med en krøllet joint mellem de rystende fingre. Foran de tre, danser en flæskefed neger rundt i undertrøje og stråhat. Musikken kan evt. betegnes som Hård Beethoven!? Som bartender ses Blueberry, der sælger bananøl. DET HELE ER MEGET WEIRD - DET ER VIRTUAL REALITY! Alligevel kan det meget vel tænkes at spillerne kommer i klammeri med nogen af de dødsige personer i lokalet.

Rollespillere: Ingen våben - -50 point
Japansk Kamikazepilot: HFI-relæ symptomer - +30 point
Nabo: Skæreblande(blender-tendenser) 3d10 - +100 point
Overlæge Sørensen: Håndbog i det Hvide Snit 1d10 - +50 point
Musikere: Ingen våben - 0 point
Blueberry: Skægstubbe 1d6 - 0 point

53. Stjerneformet diskotek. Der er vild gang i den! Ca. 200 dansende gæster! Der spilles "På loftet sidder nissen..." og "Højt fra træets grønne top..." meget højt. Altså ret uinteressant...
54. Tomt lagerrum.
55. Gang Syd. Midt på gangen sidder Overlæge Nielsen og klipper julepynt. Rundt om ham ligger en ualmindelig stor og grim stak julepynt. På trods af at han er overlæge, så er han faktisk meget sympatisk! Han kan bl.a. fortælle spillerne at kuvøsen befinder sig på 3. sal.
Overlæge Nielsen: Stetoskop 1d10 - +50 point
56. Gang Øst. Luften er tæt af julepynt...
57. Søjle. I kæder rundt om den, hænger Vorgod Pigegarde.
Vorgod Pigegarde: Ingen våben. - +60 point
58. Gang Nord. På trods af al det knitrende julepynt, kan spillerne høre en helikopter udenfor. Hvis de farer hen til et vindue, er det for sent, og helikopteren er væk igen. (Tilsyneladende..!)
59. Hovedventilationsskakt. Fra 2. til 3. sal er den fuldstændig stoppet til med brugte bleer og et eksemplar af sidste års Julescenarie.
60. Kontor. Fedt indrettet, med bl.a. et stort billede af Mao på væggen. Ved skrivebordet ses den Chefansvarlige for fødeafdelingen på hospitalet. For at forøge beskæftigelsen på hans afdeling, står han og sveder over Borgmesterens kone. Hvis spillerne træder ind, bliver han hverken flov eller forlegen, men forklarer blot sagens sammenhæng.
Chefansvarlig: Ærlighed 1d10 - +30 point
Borgmesterens kone: Intet våben. - 0 point
61. Medicinlager. "Rocks&Drugs"
62. Øreproplager. Go'e mod julemusik, bib-lyde osv.
63. Kantine. Borde, stole, vægge, loftet, gulvet, lamper, ALT er malet i hæsle pastelfarver! Tomt.
64. Sir McDam's kontor. Alt er gennemrodet og ligger og flyder!
65. Sir McDam's laboratorium. Fra reagensglas og kølber er mutanterede halvtudviklede abefostre kravlet ud på bordene, hvor de slimer rundt som snegle. Læg op til at Sir McDam må forklare hvad de bestiller der!
66. Billardrum. Det er sgu' det!
67. Rum (1) ud af 3. Midt i lokalet står et skrivebord med stakkevis af papirer: Tilladelser, beføjelser, attestationer osv. Derudover står en række stempler.

68. Rum (2) ud af 3. Bag en skranke står en receptionist. Hvis spillerne har udfyldt en stak papirer fra rum 67, udleverer han en nøgle til rum 69.
69. Rum (3) ud af 3. Lige indenfor døren står et lille lavt bord. På bordet ligger to bøger i hver sin glaskasse. I bordpladen er der et lille hul i nøglefacon udfor hver kasse. Ligger spillerne nøglen i ét af hullerne, åbnes kassen og bogen kan fjernes. De to bøger bærer titlerne: "Kontra-reception" og "DanCrack version 3.6".
70. Bag kontoret. Steen&Stoffer klager over de underlige lyde fra rum 60. Stoffer står og gnasker en tunfiskesandwich i sig.
Steen: Flammekaster 2d10 - -10 point
Stoffer: Nuttethed 1d10 - -10 point

3. sal - printplader så det hejner!

71. Elevator. Virker stadig ikke!
72. Endnu et Fru Fejbak's rengøringslagre!
73. Desinficering. Acme Vinduespuds sprøjter ned fra små dyser i loftet. (Ikke rart at få i øjet!)
74. Kontorlandskab. Labyrint af skriveborde og skillevægge. Efter ca. 10 minutters faren rundt i den svært gennem-trængelige labyrint, når spillerne frem til de tre døre.
75. Operationsstue. Fra højtalere under loftet spilles høj larmende techno. Hvis spillerne ikke tidligere har taget livet af Overlæge Jørgensen, kommer han rendende og spørger: "-om vi ikke hellere skulle høre Lis&Per??"
Overlæge Jørgensen: (Se rum 41) - +50 point
76. Fødestue. Udover et par brikse, er rummet fyldt med hyl-der. På dem står en masse syltetøjsglas med moderkager i sprit. Frk. Barmfager får det dårligt...
77. Gang Nord. Gennem julepynten i vinduet, ser spillerne et glimt af et eller andet udenfor.(Helikopteren)
78. Nødgenerator. Døren står åben. Indenfor står en gammel støvet nødgenerator. Tændes den, høres barnegråd langt væk fra. Slukkes den igen, hører gråden op.
79. Et venteværelse mere. Tomt.
80. Atter et venteværelse. Der sidder én i en sofa. En Kommende Far: Åbenstående skjorte og sved på panden. Han kan ikke forstå hvorfor den fødsel skal tage så lang tid! Hans tøj er fra midt i 70'erne, og der er spindelvæv i hans lange skæg. Han har ventet LÆNGE!
Kommende Far: Intet våben - 0 point

81. Tekøkken. Til de ventende. Op ad en kaffekop kravler TENTAKLEN!(Forklædt opvask) Den langer ud efter spillerne, men rammer ikke. På væggen bagved hænger et skilt:"VASK OP - DET BETALER SIG!".
Tentakel: Slim og gru - mest gru! 2d10 - 100 point
82. Gang Øst. Julepynten vil ingen ende tage! Svuppelyde fra rum 81.

83. FINAL BATTLE - DET ULTIMATIVE SHOWDOWN, TOUCHDOWN, SHOWOFF.

Det er morgen, og solen er ved at stå op. Ved siden af den helt store Le Grande Computer, står glas-kuvøsen. Heri ligger den Nyfødte, tilkoblet computeren med en masse elektroder og måleudstyr. Kuvøsen er låst ved hjælp af computeren. Så for at komme barnet til undsætning, må spillerne hacke sig igennem computeren.

Da spillerne kommer ind, står computeren og vibrerer kraftigt. Gør Fru Skouby opmærksom på at hun som computergeni kan se at den er overbelastet, og at de hurtigst muligt må se at få barnet ud.

For at gøre det hele endnu værre, så hænger nu De 3 Vise Mænd i hver deres tov uden for vinduet. Rent faktisk så er de slovakiske terrorister, og de skyder vildt gennem vinduet med deres Scorpion M61'ere(den ene har også en skærebrænder). Kigger man ud af vinduet, får man den opgående sol lige i bærret.

Terrorister: Scorpion M61'ere 2d10 - +100 point pr. stk.

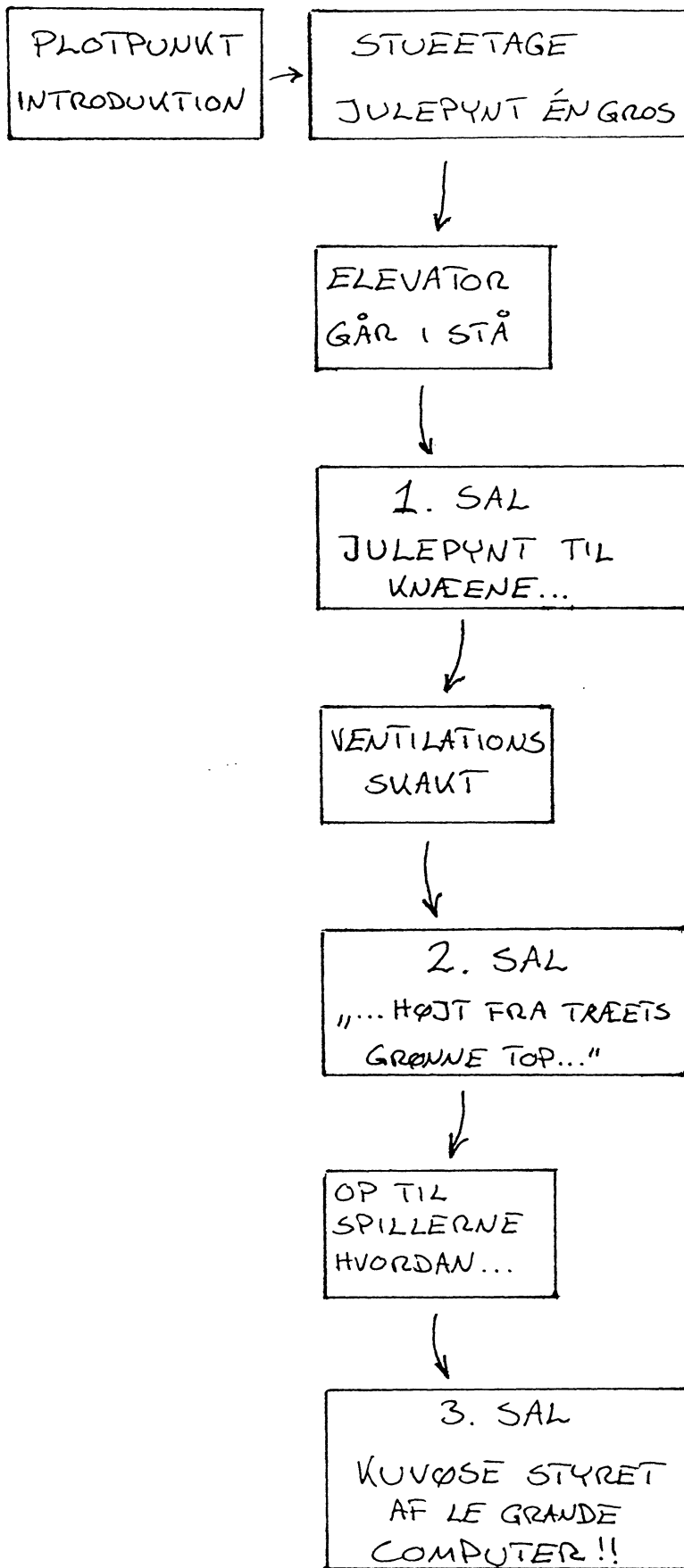
Alt er vildt kaos. Kugler og glassplinter flyver gennem luften. Computeren er overbelastet og babyen er i livsfare. Spillerne er nu kommet under tidspres. Så pres dem - nu skal det gå STÆRKT...

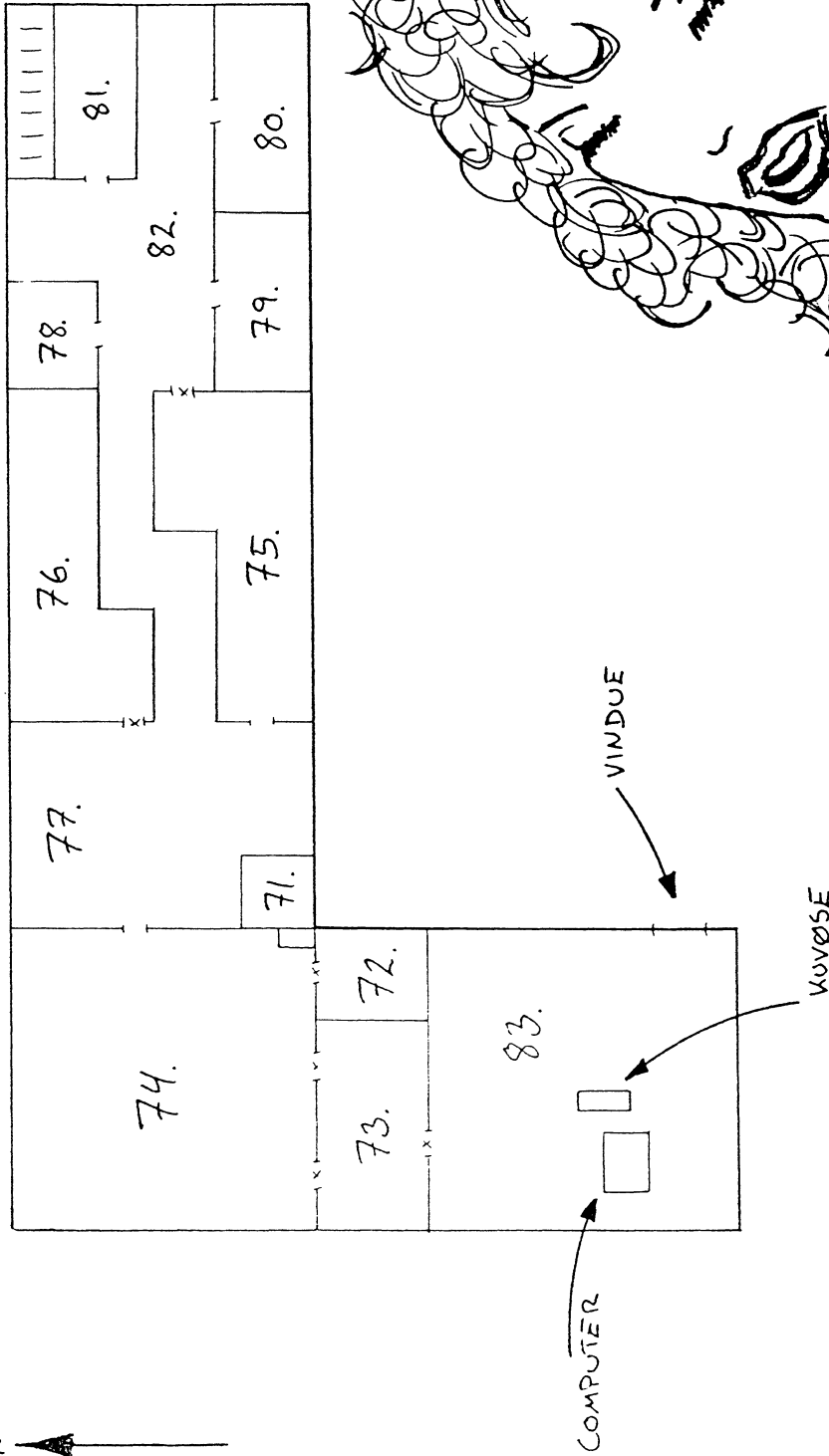
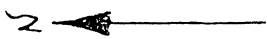
Lykkes det spillerne at redde barnet og få en fortsat rolig jul??

Stikordsregister:

Julepynt	6, 7, 10-12
Julepynt grimmere end arvesynden	9
Julepynten	6
Knitrende julepynt	11

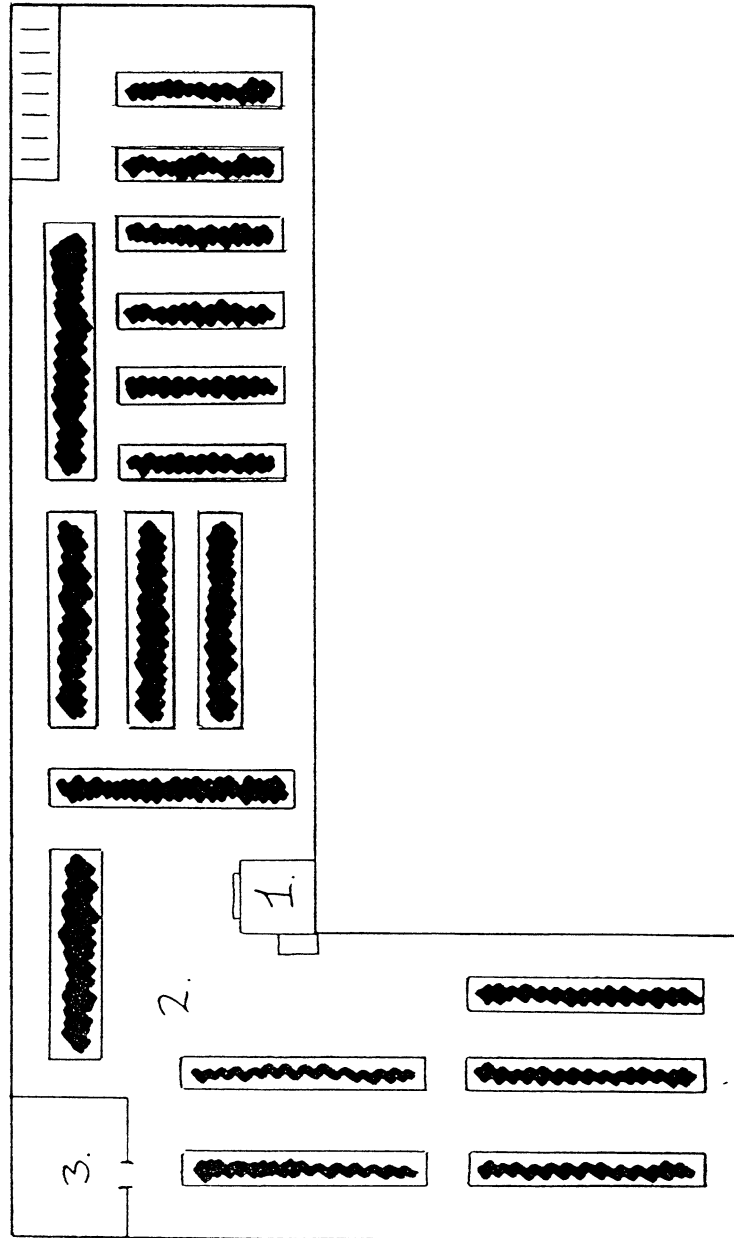
FLOVTJART

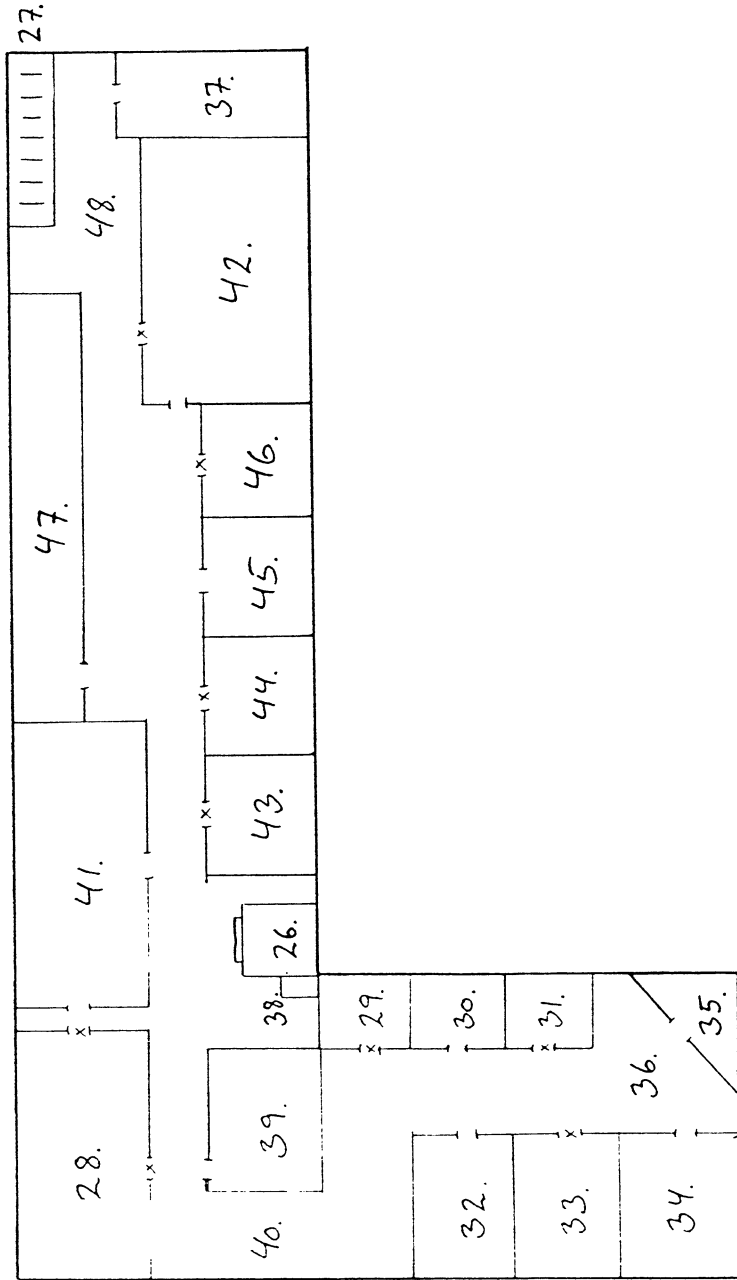
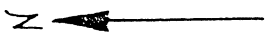


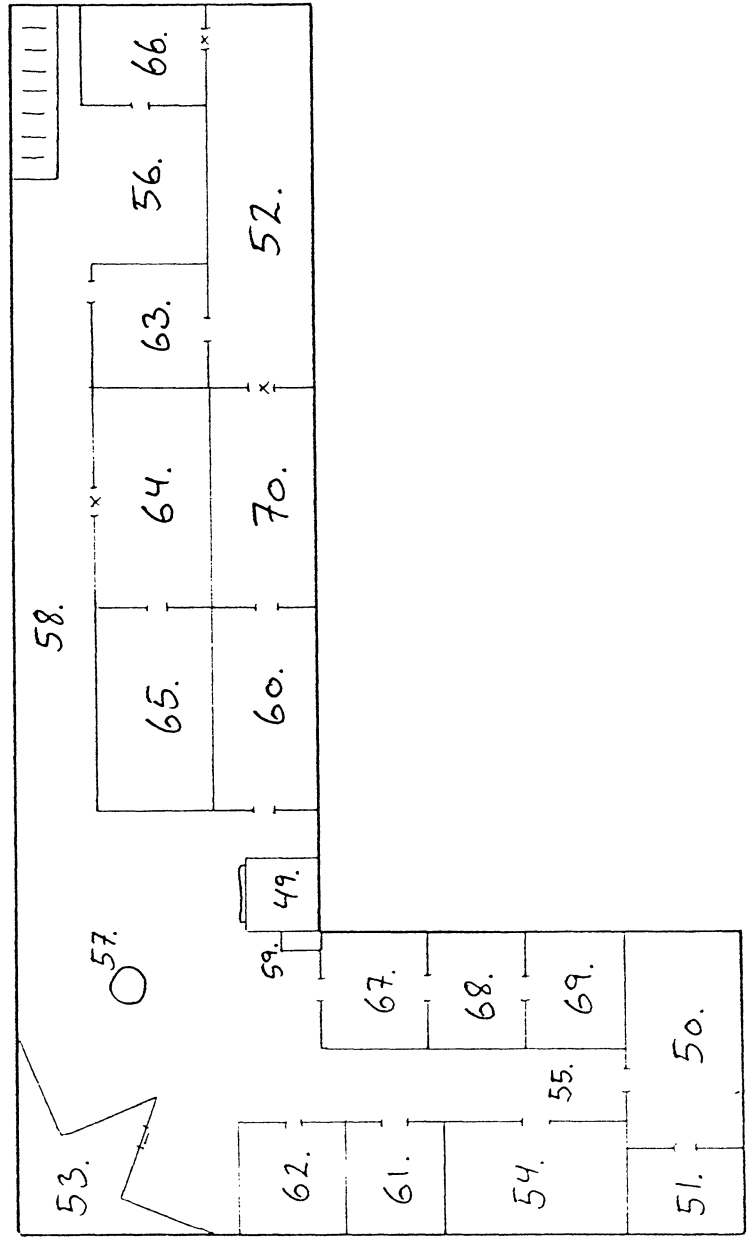
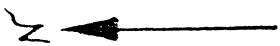


FRU FEJDBAK!

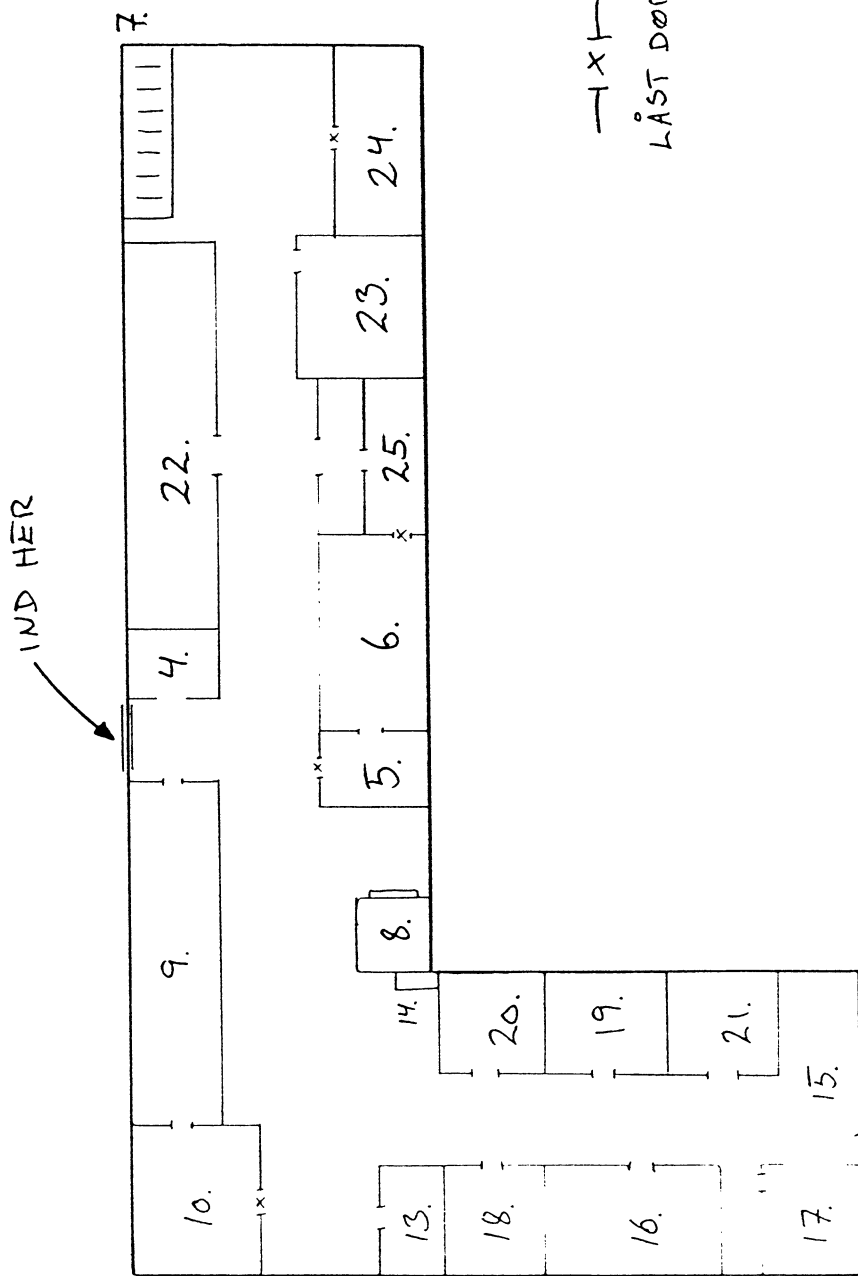
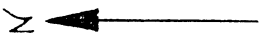
KÆLDER







STUEETAGE





UNITREND
3205 Kaze FP.
Ibikon Hai 4501135
Japan

Vedr.: Overgang i Deres elendige netværk

Vorgod 25.12.93

Da vi i den seneste tid har haft ualmindeligt mange problemer i vores TooComplexIII system, finder jeg det yderst rimeligt om De snart sparkede en konsulent herover til Jylland!

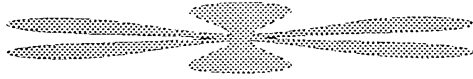
Med venlig hilsen

Vorgod Kommunehospital


Einer Bonde-Carlson

KLAGE
FRA
RUM
24

JULESCENARIET 1993



Navn: Sir McDam
Alder: 36 år
Smidighed: 69%
Karmagejl: 50%
Klatre: 45%
Nej, se der!: 37%

Erhverv: "Reagensgeni"
Punch: 56%
Held: 5%
Hjernekapacitet: 71%
Hoppe: 41%
Lytte: 50%

Sort Snak: 29%
Gambling: 89%
Finmekanik: 38%

Våbenfærdighed: 53%
1. Forårsblomst(missil)2d10
2. _____

Fulde 5:
Nåleresistans: _____

Kort beskrivelse:
Sir McDam har fusket sig til et job som kunstig befrugter. Han har "produceret" Hr og Fru Skouby's adoptivsøn. Har sine forbilleder i Sherlock Holmes og Sean Connery. Er halv skotte og halv jyde...

UDSTYR:

Sækkepipe
Forstørrelsesglas

JULESCENARIET 1993



Navn: Hr Vene
Alder: 55 år
Smidighed: 89%
Karmagejl: 52%
Klatre: 72%
Nej, se der!: 59%

Erhverv: Jordemoder
Punch: 41%
Held: 34%
Hjernekapacitet: 19%
Hoppe: 49%
Lytte: 45%

Jysk: 5%
Hypnose: 80%
Stedsans: 10%

Våbenfærdighed: 27%
1. Giant Blitz - blænder 1d8
minut
2. _____

Fulde 5:
Nåleresistans: _____

Kort beskrivelse:
Hr Vene er en københavnsk jordemoder der har hjulpet Frk Barmfager ved hendes fødsel forleden. Han kan ikke udstå jyske læger, men er til gengæld svært forelsket i Frk. Barmfager...

UDSTYR:

Stetoskop
Falske øjenbryn

JULESCENARIET 1993



Navn: Frk Barmfager Erhverv: Arbejdsløs

Alder: 23 år

Punch: 35%

Smidighed: 23%

Held: 71%

Karmagejl: 89%

Hjernekapacitet: 12%

Klatre: 30%

Hoppe: 25%

Nej, se der!: 75%

Lytte: 55%

Jysk: 63%

Våbenfærdighed: 45%

Stjernesjov: 51%

1. Dypkoger Swing de luxe
(dam=2d10)

Arbejdsløshed: 98%

2. _____

Fulde 5:

Nåleresistans: _____

Kort beskrivelse:

Frk Barmfager ville egentlig helst være skuespiller, og hun ser Marilyn Monroe som sit idol. Men nu har hun altså været "rugemor" for et barnløst par. Hun har lidt svært ved at give den nyfødte fra sig...

UDSTYR:

Stempelkort

Stjernekkert

JULESCENARIET 1993



Navn: Hr Skouby

Alder: 29 år

Smidighed: 73%

Karmagejl: 48%

Klatre: 35%

Nej, se der!: 53%

Erhverv: Digter

Punch: 9%

Held: 84%

Hjernekapacitet: 83%

Hoppe: 50%

Lytte: 70%

Hypnose: 41%

Sort Snak: 29%

Våbenfærdighed: 93%

1. Vågn Op - 10 ekspl.

2. _____

Fulde 5:

Nåleresistans: _____

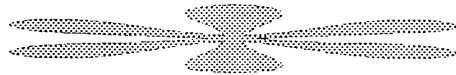
Kort beskrivelse:

Hr Skouby er i besiddelse af en yderst ringe sædkvalitet. Så sammen med sin kone vil han adoptere en nyfødt. Dog frygter han, at det vil forstyrre ham midt i hans nye digtsamling...

UDSTYR:

Rejseskrivemaskine
23 m. tandtråd

JULESCENARIET 1993



Navn: Fru Skouby
Alder: 33 år
Smidighed: 50%
Karmagejl: 14%
Klatre: 45%
Nej, se der!: 40%

Erhverv: Programmør
Punch: 37%
Held: 34%
Hjernekapacitet: 83%
Hoppe: 65%
Lytte: 40%

Jysk: 97%
Programmering: 80%
Elektronik: 43%

Våbenfærdighed: 33%
1. Dørkarm -30% SMI
2. _____

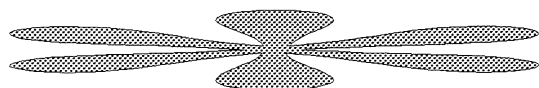
Fulde 5:
Nåleresistans: _____

Kort beskrivelse:
Fru Skouby er en succesfuld programmør der er lidt gnaven over sin mands ringe sædkvalitet. Sammen har de besluttet at adoptere en nyfødt. Har forresten florafobi...

UDSTYR:

Pacman på 3,5"
Kompas

Julescenariet 1993



Navn: Hr Springbuk

Alder: 53 år

Smidighed: 19%

Karmagejl: 81%

Klatre: 35%

Nej, se der!: 82%

Erhverv: Radioforhandler

Punch: 60%

Held: 72%

Hjernekapacitet: 59%

Hoppe: 25%

Lytte: 23%

Sort Snak: 98%

Transport: 41%

Elektronik: 9%

Våbenfærdighed: 39%

1. _____

2. _____

Fulde 5:

Nåleresistans: _____

Kort beskrivelse:

Hr Springbuk er hvad man i daglig tale kalder en tyr, en gammel gris. Han har leveret sæden til en "lille ny" som vil blive adopteret af Hr og Fru Skouby. Er paven stolt af sin præstation...

Udstyr:

Lommeregner

Pudseklud til sin skaldede isse