

# IMMUNPATRULJEN



## Fakta

**Type:** Novelle scenarie

**Antal spillere:** 4 spillere + 1 spilleleder

**Forventet spilletid:** 2 timer

**Genre:** Humoristisk action/investigation

## Skrevet af:

Signe Bech Sørensen

## Illustreret af:

Rene Thuesen

## Layout af:

Karen Bech Sørensen og Anne Serup Grove

## Spiltestere:

Marie Mikkelsen

Ronni Højvang

Rhiannon U. Smith

Mads Bejder

Mikkel Kirkeby

Christian Antonsen

Jacob Nicolaisen

Jens Pedersen

Esben H. Harboe

Matthias Kaalund Keller

Trine Larsen

## Særlig tak til:

Matthias Kaalund Keller

Tore Vange Pedersen

Simon Steen Hansen

Rene Thuesen

## Kontakt:

[signebs@msn.com](mailto:signebs@msn.com)

## Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	3
Afvikling .....	14
Spillederens værktøjer .....	14
Briefing og opstart .....	15
Scener.....	16
Del 1 – Optakten.....	16
Del 2 – Efterforskning og kamp.....	18
Afslutning.....	28
Diagram over spillet .....	29
Gode råd.....	30
Bilag .....	31
Scenarie oversigt .....	31
Oversigt over opstart og roller .....	32
Kort over byen .....	33
Handouts.....	34

## Introduktion

Velkommen til 'Immunpatruljen'. Et kort (og forhåbentligt) underholdende scenarie, der omhandler 3 hvide blodlegemer og en Panodil i en menneskekrop. Som en del af immunforsvarets politi afdeling skal de sammen bekæmpe kriminelle sygdomme i en by inde i mennesket.

Grundtanken er at skabe en spændende og medrivende historie, hvor spillerne på klassisk action heltemaner skal bekæmpe influenza og de bakterier, som følger med. Samtidig får spillerne muligheden for at udforske kroppens primære organer. Her kan de bl.a. komme ud for at skulle udspørge en tarmbakterie i form af en havnearbejder, lede efter oplysninger i hukommelsens arkiver og bekæmpe kriminelle bakterier i bedste James Bond stil.

Scenariets struktur kommer overordnet set til at foregå som 'sandkasse' spil. Spillerne kan selv vælge, hvor de vil rejse hen i menneskekroppen ud fra et kort.

For at hjælpe spillerne videre i scenariet kan du som spilleleder bruge et alarmeringssystem, der fortæller dem, hvor de kan rejse hen. Dette er symboliseret via små røde brikker til kortet.

Immunpatruljen er et systemløst scenarie, hvor fokus er på den gode fortælling. Dette gælder også ved kamp, som afgøres ud fra spillernes beskrivelser og samarbejde.

### Influenza 101

Influenza er en virussygdom, som giver ømhed i muskler og led, hovedpine og feber. Den inficerer kroppens egne celler og gør dem ubrugelige. Nærmere bestemt kroppens celler til at fjerne slim i svælget.

Når disse 'slamsuger' celler ikke længere fungerer, er der mulighed for at bakterier bl.a. slipper ned i lunge-systemet. Herfra opstår der tit lungebetændelse.

## Kort om kroppen

For at kunne forstå baggrunden for scenariet og hvordan spilverdenen er opbygget, har du som spilleleder brug for basal viden om kroppen og dens forskellige funktioner. Den efterfølgende tekst giver dig et udgangspunkt for historien. Du skal være velkommen til at digte videre alt efter, hvad der passer til netop jeres spil.

### Kroppen som et samfund

Forestil dig kroppen som en fascistisk bystat. Borgmesteren er den suveræne leder, der via magt forsøger at skabe en stærk stat. Den enkelte celledes interesser er underordnede, og alle der afviger fra normen bliver elimineret. Det vigtigste er, at kroppen overlever de konstante angreb fra ondsindede organismer (herunder virusser, bakterier og parasitter). Til dette har kroppen oprettet immunforsvarets politikorps.

På trods af et fascistisk styre er kroppen et mangfoldigt sted. Her lever alverdens forskellige celler og bakterier i en fin symbiose. Der findes bl.a. skumle havnekvarterer i tyktarmen, udkantsområder i tæerne og skralde-afbrændingsanstalter i leveren. Derfor er der også mulighed for at møde diverse skæve og mærkværdige karakterer alt efter, hvor man færdes i kroppen.

(Se s. 32 for kort over byen)

### Celler, bakterier og virus 101

Celler er små individuelle enheder i kroppen, der samarbejder om at få mennesket til at fungere. De har alle forskellige funktioner og egenskaber.

Bakterier er små mikroorganismer, der kan formere sig selvstændigt. De findes både som onde bakterier, der fremkalder sygdom og gode bakterier, som hjælper kroppen i dens dagligdag.

Virus er partikler, der invaderer kroppens egne celler. Ved at overtage cellens funktioner, kan den gøre skade og formere sig til flere.

## De forskellige organer

Hjernen er hovedcentret for byens aktiviteter. Det er her borgmesterens kontor findes, hvor højtstående embedsceller og forskere holder til. Hvis noget skal aktiveres i kroppen (f.eks. feber), skal det gøres i hjernen.

Samtidig er det også her hukommelsens arkiver, følelsescentret og synskanalen til den ydre verden er placeret.

Svælget/struben er indrejse hallen. Det er her al indgående trafik til kroppen starter. Ligesom i en lufthavn skal man igennem en sikkerhedskontrol, før man kan rejse videre.

Lungerne er store ventilationsfabrikker, som sikre frisk luft til hele byen.

Hjertet er trafikknudepunktet i byen. Her krydser store dele af trafikken, når de skal fra A til B. Trafiksystemets veje er de blodårer (arterier og vener), som løber gennem hele kroppen.

Milten er immunforsvarets politi hovedkvarter. Her holder de hvide blodceller (politifolkene) til. De står bl.a. for at kontrollere byens indbyggere og bekæmpe eventuelle farer.

Mavesækken er stedet, hvor kroppens mad forarbejdes og nedbrydes. Dette foregår i en sø af syre. På stranden rundt om søen, er der placeret mange restauranter og indkøbsmuligheder for byens indbyggere.

Leveren er byens skralde-afbrændings anstalt. Her bliver gift- og affaldsstoffer frasorteret, så byen holdes ren og pæn.

Nyrerne er kroppens badeanstalter, hvor indbyggere har mulighed for at blive rensed og gå i bad.

Tarmene er nogle snuskede havnekvarterer. Her knokler gæstearbejdere med at fordøje og udvinde energi, så byen kan fortsætte med at køre rundt.

Urinblæren er afrejse hallen. Her er al udgående trafik. Man kan både blive smidt ud af kroppen eller rejse frivilligt med urinen.

## Fortælling

Fortællingen tager udgangspunkt i et klassisk sygdomsforløb omkring influenza og de bakterier, som følger med.

Kort fortalt starter spillet in medias res, mens gruppen er i gang med en rutine opgave i svælget. De får indkapslet en gruppe bakterier i noget beskyttende slim, som en gruppe slamsugere efterfølgende tager sig af. Uheldigvis er virussen Influenza begyndt at sprede sig i kroppen kort tid efter. Den infiltrerer slamsugerne og gør dem til hjernedøde zombie celler. Eftersom slamsugerne ikke kan arbejde, ophober slimet med bakterierne sig. På et tidspunkt slipper bakterierne fri og begynder at sprede sig i kroppen.

Det er nu op til rollerne at 1) Fange Influenza, danne anti-stoffer imod den og derved kurerer slamsugerne. 2) Finde og eliminere bakterierne rundt omkring i kroppen. Til slut vil rollerne få tildelt en medalje af borgmesteren for deres gode arbejde.

Såfremt tiden tillader det, er der en ekstra historie omkring tarmbakterien E. Coli, der laver ravage i urinblæren.

## Spillestil og struktur

### At opbygge mennesket

Før scenariet begynder, vil spillerne få mulighed for at opbygge den by, som de skal spille i. Hver spiller vil på sit karakterark få tildelt to-tre karakteristiske ord. De skal hver vælge et af dem. Ved at kombinere ordene, vil det være muligt at skabe forskellige typer mennesker.

Lad spillerne med udgangspunkt i ordene fra rolleoplæggene kort beskrive, hvilken person, de arbejder i. Dette kunne f.eks. omhandle navn, udseende, job, familie og fritidsinteresser. Sørg for at spillerne har en fælles forståelse.

Lad spillerne ud fra den ydre beskrivelse forklare, hvordan de forestiller sig arkitekturen, miljøet og udseendet er af den indre by. Tag evt. udgangspunkt i nogle af organerne. På den måde er det altså op til spillerne, om de vil spille i en ung krop med futuristisk byggestil eller en ældre fed krop, hvor skrald og snuskede kvarterer dominerer.

### **Scenestrukturen**

Dette er et fortælle-rundt-om-bordet scenarie. Dvs. at man skiftes til at beskrive via ord hvad man ser, handler og føler.

Scenariet er opdelt i to dele. Første del omhandler optakten til, at virussen infiltrerer slamsugerne og bakterierne slipper fri. Anden del omhandler spillernes efterforskning og kamp.

I første del er der fastlagte scener, som spillerne skal igennem. Ved anden del bliver det 'sandkasse' spil. Her får spillerne lov til selv at vælge, hvilke organer de vil rejse hen til og hvornår.

Det gør ikke noget, hvis spillerne ikke når at udforske alle organer. Hellere have få gode scener, end at man skynder sig igennem alle tænkelige muligheder. Hvert sted vil enten have ledetråde eller bakterier, man skal bekæmpe.

### **Kortet over byen**

Til scenariet vil der være et kort over byen og dens vigtigste organer (se bilag s. 32). Placer kortet på midten af bordet, så alle har mulighed for at se det.

Under anden del vil spillerne selv få mulighed for at vælge, hvor de vil rejse hen. De forskellige organer på kortet viser, hvor det er muligt at rejse til. Dette gør det forhåbentligt nemmere at overskue.

### **Spillestil**

Dette er først og fremmest et underholdende scenarie, som man skal blive i godt humør af. Understøt og opfordre spillerne til skøre påfund og digt videre på den gode historie.

Prioriter både ved første og anden del at lave korte, intense og fede scener. Hellere kvalitet fremfor kvantitet. Når spillerne skal efterforske, må det gerne være tydeligt og gennemskueligt. Det behøver ikke være svært. Lad spillerne være heltene i historien.



## Gør verdenen levende og interaktiv!

For at spillerne kan føle en konsekvens af deres handlinger og gøremål, er det vigtigt, at du som spilleleder skaber en interaktiv verden. Lad deres valg og handlinger have indflydelse på den reelle verden udenfor og inde i selve byen.

F.eks. vælger spillerne under opbygning af mennesket at personen er ryger (afhængig), kan der være smøg i gaderne og meget trafik i blodårerne. Er personen undervægtig, vil der være ratioeringsmærker på energien.

Spillerne har bl.a. mulighed for at aktivere feber, hvilket skaber en hedebølge inde i selve byen. Men i den udvendige verden, kan personen blive nødt til at aflyse en aftale. Hoster han eller hun på en date? Ødelægger de noget for borgmesterens planer? Der er mange muligheder at lege med. Bare sørg for at spillerne mærker en levende verden.

## Spillelederens rolle

Eftersom dette er et novellescenarie, er det nødvendigt, at du som spilleleder hurtigt og overskueligt sætter spillerne ind i scenariets stil og ramme. Scenariet er skabt for, at spillerne (og forhåbentlig du) kan have en sjov og let succesoplevelse.

Dette forudsætter, at du gør historien åbenlys og let. Lad ikke spillerne køre sig trætte i laaange scener og uigennemskuelige plots. Understøt i stedet spillernes initiativ – også selvom det ikke er faktisk sandt. Byg videre på fortællingen og brug jeres fantasi. Det er først og fremmest JERES historie.

Dette betyder også, at du som spilleleder har stor valgfrihed (og ansvar) i forhold til at tilpasse historien til din spillergruppe. Der vil til hvert organ være angivet forslag til scener og bipersoner, men de er først og fremmest ment som inspiration.

## Roller og biroller

Hovedpersonerne i fortællingen er de hvide blodlegemer 'Fodtudsens', 'Efterforskeren', 'Officeren' og panodilen 'Paracetamol', som er skabt med udgangspunkt i kroppens reelle funktioner. De har alle vidt forskellige personligheder og måder at bekæmpe sygdomme på. Fælles for dem er dog, at de hver repræsenterer essentielle dele af kroppens immunforsvar.

Fodtudsens Marco er den klassiske frontsoldat, som spiser fjenden. Han klarede det ikke så godt i skolen, men har til gengæld gode evner til at begå sig i slumkvartererne.

Efterforskeren arbejder med antistoffer til bl.a. at paralisere bakterier og udslette virusser. Hun ved hvordan man genkender fjendtlige organismer og har arbejdet hos politiet i mange år.

Officerens speciale er at bekæmpe oprørske celler, der afviger fra normen. Hun uddelegerer arbejdet og kan tilkalde ekstra hjælp, hvis det bliver nødvendigt.

Panodilen er en specialagent udefra, som har oprettet sit eget private detektiv bureau. På trods af stort potentiale lider han af præstationsangst.

Til scenariet vil der være bipersoner, som spilles af spillederen. Dette indebærer både onde bakterier og gode celler i kroppen. Hver karakter vil få tilknyttet en birolle, som de kan vælge at kontakte i løbet af efterforskningen.

Det er ikke sikkert, at alle birollerne kommer i spil. Det er helt op til dig og spillerne. Nærmere instrukser findes til hver scene.

## **Biroller**

### Borgmesteren (kender Panodilen)

Holder primært til på sit kontor i hjernen. Borgmesteren minder om det menneske, som spillerne har skabt under opstarten. Borgmesteren er forholdsvis egoistisk anlagt og tænker kun på sit næste genvalg. Af netop den grund har han givet Panodilen opholdstilladelse for at kunne fremstå bedre selv.

### Bedstemor Kupp (kender Officeren)

I sine unge dage arbejdede 'bedstemor' for politiafdelingen som frontsoldat. Derfor har hun set alverdens indtrængende bakterier og virusser. Men nu er hun blevet forflyttet til leveren pga. alderdom. Her brænder hun affald af, for at holde byen ren. Det eneste, der betyder noget for hende, er hendes barnebarn Officeren (også kaldet nusserpussergøj), som hun er umådelig stolt over.

### Frøken Glia (kender Efterforskeren)

Engang var Glia en smuk ung blodcelle, der arbejdede på borgmesterens kontor. Her havde hun en hed romance med efterforskeren, som hun stadig drømmer om den dag i dag.

Det er dog længe siden. Nu er hun blevet forflyttet til hjernearkiverne, hvor hun hjælper med at sortere minder. Dette er hun særdeles bitter over.

### Havnebakterien Lacto (kender Fodtudsens)

Klassisk havne gæstearbejder bakterie, der bor i tarmen. Han vil gøre næsten alt for sine venner. Bare de også gør noget for ham til gengæld. Han lever livet på kanten, men ved også hvordan man begår sig på gaden. Hans livret er yoghurt.

Derudover er hans fætter E. Coli kommet på besøg. Men man stikker jo ikke sin familie, for hvad som helst. Måske for yoghurt.

### Slamsugere

Disse rengøringsmænd i svælget suger slim med tilfangetagne bakterier og destruere det. Forestil dig nogle livsglade skraldemænd.

### Sikkerhedspersonel i svælget

Personalet fungerer ligesom security i lufthavnen. De kontrollerer al indgående og udgående trafik i svælg og strube.

### Madvagter i maven

For at kontrollere den energi, der bliver tilført byen, sejler madvagterne rundt i mavesækken. De patruljerer og sørger for at ingen stjæler af maden.

### Bartender P. Ariel

P. Ariel holder til i maven ved restauranter, barer og indkøbsbutikker. Her er hun med til at forsøde indbyggernes hverdag.

Hun kan beskrives som en irriterende dulle, der næppe kommer med særlig kloge svar. Hun kan dog give diverse hints til spillerens efterforskning.

### Selvmoedsbombere

Fanatisk soldater, der springer sig selv i luften. Lige inden råber de "Hellere dø for [indsæt navn på menneske], end leve alene!" Disse kan i en nødsituation blive tilkaldt af officeren.

### Taxachauffør H. Globin

En hårdtarbejdende celle med hårde døgnvagter. Han transporterer celler fra A til B via de mange vener og arterier (veje). Han bor i et usselhus ved tåneglen sammen med sin kone og 5 børn. Til gengæld har han mange livscitater, som han spontant fortæller om. Dette kunne f.eks. være 'lykke bliver aldrig mindre af at blive delt', 'livet må leves forfra, men kan kun forstås bagfra' eller 'Livet er en ensrettet gade'.

### Politichefen

En garvet immuncelle, der har set og oplevet meget. Han er skeptisk anlagt og giver sjældent ros. Til gengæld kan han meget bedre lide at give en skideballe og skælde ud. Derudover elsker han kaffe og har med tiden fået en lidt for stor vom.

Politichefen kan desuden bruges til hurtigt at guide spillerne videre, såfremt de sidder fast.

### Gangstergruppe 'Streptokok'

En af historiens skurke. De er sluppet fri fra slimen i svælget, da slamsugerne blev inficeret af virus. De er en hardcore gangsterbande med alt hvad der hører til. De skyr ingen midler. Kidnapning, tortur og drab betyder intet for dem. Bare de opnår deres mål. Nemlig at kontrollere og ødelægge luftvejene.

Såfremt spillerne vælger at aktivere feber for at bekæmpe dem, vil de blive sløve af varmen fra feberen.



### Fætter E. Coli (og hans venner)

En sekundær skurk, der kan komme i spil, hvis der er tid. Han er i familie med tarmbakterien Lacto. Coli har sneget sig ind i kroppen sammen med gangstergruppen. Nu har han fundet en vej fra havnen i tarmene ud til færdselsårerne. Hans mål er at lave hærværk på blæren og nyrerne. Se ham som en utilpasset ung, der kaster med molotov cocktails og mursten.

### "Virus" Influenza

Virus bliver i denne fortælling beskrevet som en grøn kugle af energi, der inficerer celler. Den gør dem til zombier, der ikke kan udføre deres arbejde.

Når de inficerede celler slås ihjel, kommer den grønne kugle frem. Ved at indsamle kuglen, kan efterforskeren lave antistoffer til at helbrede de resterende inficerede slamsugere.

Antistofferne er symboliseret ved en gåde, som spillerne skal gætte (se s. 33 for handout).

### **Antistoffer 101**

Antistoffer beskytter mod bakterier og virus, når de trænger ind i kroppen og gøre skade. Første gang kroppen oplever en ny virus eller bakterie, danner man specifikke antistoffer mod det farlige. Derfra har man nemmere ved at bekæmpe bakterier eller virus, hvis man møder dem igen.

## Afvikling

### Spillelederens værktøjer

Som spilleleder har du nogle muligheder for at strukturere spillet og guide spillerne videre, såfremt de sidder fast i efterforskningen. Dette gælder primært i anden del, hvor du som spilleleder skal forsøge at følge med spillernes initiativer og ideer. For at gøre denne del mere overskuelig er samtlige bipersoner og oplysninger samlet i scenarieoversigten på s. 30

#### Alarmeringssystemet

Når noget går galt, har kroppen sit eget alarmeringssystem af kemiske signaler og sirener. Den kan bl.a. fortælle, hvor der er problemer. På den måde har immunforsvaret mulighed for at sende ekstra forstærkninger til det område.

I spillet er dette symboliseret via nogle røde prikker, som du finder i bilaget s. 33. Såfremt spillerne får brug for hjælp til at komme videre i historien, kan du guide dem ved at placere de røde prikker på det organ, som du ønsker, at de skal rejse hen til.

Alt efter hvor meget du bruger alarmeringssystemet kan du sætte spilhastigheden op eller ned.

#### Hvad med kamp?

Til dette scenarie vil der være systemløs kamp. Altså er der ikke noget system til at bestemme udfaldet af diverse kampe. Forsøg i stedet at beskrive og male kampene så godt som muligt. Understøt gerne spillernes fantasi og beløn kreative spillere.

Men husk at rigtige helte også møder modstand! Dette kan være i form af stærke bakterier, der er svære at slå ihjel. Men du kan også sætte moralske dilemmaer op. Er det i orden at dræbe andre celler, hvis de ikke passer ind i normen? Skal man anmelde sin ven, hvis du ved, at han har gjort noget ulovligt?

#### Tidsplan over scenariet

Opstart	Del 1	Del 2	Afslutning
30 min	15 min	60 min	15 min

## Briefing og opstart

Inden spillet starter, kommer der her en tjekliste for, hvad du som spilleleder skal for at starte scenariet op.

- 1) **Lav en kort forventningsafstemning.** Skal der være fokus på action eller investigation i scenariet?
- 2) **Forklar kort om kroppen** som samfund og de forskellige organer. Brug evt. kortet som udgangspunkt og hjælp. (Se s. 3-4 for nærmere information)
- 3) **Forklar om scenariets koncept og spillestil.** Hvordan skal stemningen være? Hvad er spillestilen? (s. 6)
- 4) **Forklar om scenariets struktur og fortælle teknik.** Hvordan er scenestrukturen? Hvilke hjælpemidler er der (kort og alarmering)? Hvordan fungerer kamp? (s. 6 og 13)
- 5) **Casting af roller.** Rollerne er skrevet kort og simpelt. De skal blot fungere som et udgangspunkt. Gør spillerne opmærksomme på, at de gerne må opfinde og tilpasse rollerne i forhold til, hvad de godt kan lide.

Fodtudsens: en direkte spiller, der kan spille grov og flabet. Rollen er let at gå til og umiddelbar.

Efterforskeren: en aktiv spiller, som forstår at være opbakning til de andre spillere.

Officeren: en ledende spiller, der kan tage styringen og vise vejen.

Panodilen: en joker, som kan gå til de fleste spillere.

- 6) **Lad spillerne kort fortælle om deres karakterer.** Hvad skal de andre spillere vide inden spillets starter?
- 7) **Opbyg byen.** Find ud af hvilket slags menneske spillerne arbejder for. Brug kortene på spillernes rolleark som udgangspunkt. (se s. 5 for nærmere information)
- 8) **Der er ingen pauser** under spillet, eftersom det kun varer under 2 timer. Lad spillerne gå på toilettet, såfremt det er nødvendigt.

Du er nu klar til spilstart! 😊



## Scener

Scenariet er opdelt i 2 dele. Første del består af nogle enkelte faste opstartsscener, som spillerne skal igennem. I anden del kan spillerne selv vælge, hvilket organ de ønsker at rejse hen til og hvornår. Til hvert organ vil der være angivet ideer til scener og bipersoner, du som spilleleder kan vælge at benytte.

Til sidst vil der være en fastlagt afslutningsscene.

### Del 1 – Optakten

#### Scene 1 – Rutineopgave i svælget

- Sted: Svælget/struben (indrejse hallen)
- Biroller: Gangstergruppe 'Streptokok', slamsugere, sikkerhedspersonel og civile celler
- Situation: En uvelkommen gangstergruppe ved navn 'streptokok' forsøger at trænge igennem security ned i svælget.
- Slutmål: Gangsterne skal nedkæmpes og evt. indkapsles i slim (gør gerne spillerne opmærksom på slimen, som angrebsmiddel). De lokale slamsugere kommer og fjerner slimen med bakterierne.

Spillerne kommer forhåbentlig tættere på hinanden og får afprøvet deres samarbejde. Husk at lade alle spillerne bidrage til scenen.

Første scene starter 'in media res'. Det vil altså sige, at vores 4 helte netop er blevet tilkaldt til en rutineopgave i svælget. Gangstergruppen er ved at gå amok og prøver at trænge igennem sikkerhedskontrollen. Beskriv gerne hvordan uskyldige civile celler og organismer er blevet dræbt og såret. Vagterne kan ikke holde dem tilbage meget længere.

Det er nu op til vores 4 helte, at bekæmpe dem på bedste James Bond maner! Om de fryser dem ned, laver en katapult af slim eller går i åben ildkamp er op til dem.

Efter at kampen er slut, vil der komme lokale slamsugere til at fjerne bakterierne.

## Scene 2 – Godt arbejde!

Sted: Milten (Politihovedkvarteret)

Bipersoner: Politichef

Situation: Efter hjemkomst fra missionen i svælget roser politichefen modvilligt gruppens arbejde.

Slutmål: De 4 helte får mulighed for at give feedback og tale kort til hinanden.

Efter spillernes ilddåb får de mulighed for at vende tilbage til politihovedkvarteret ultrakort. Politichefen, der ellers sjældent roser nogen, kommer med positive tilbagemeldinger.

Som spilleleder kan du bruge chefen til, at komme med hints og understøtte kreative løsninger fra spillernes side. Jo vildere spillerne gør det, jo sjovere bliver det.

## Scene 3 – Uventede problemer

Sted: Svælget/struben (indrejse hallen)

Bipersoner: Slamsugere og evt. politichef

Situation: Alarmen giver signal i svælget, igen! Heltene finder slamsugerne som zombier, der ikke udfører deres arbejde. Slimen har ophobet sig og gangstergruppen er sluppet fri.

Slutmål: Spillerne skal være klar over deres kommende opgaver:

- 1) Bekæmpe influenza, som har infiltreret slamsugerne. De skal lave antistoffer imod virussen.
- 2) Besejre indtrængende bakterier. Som f.eks. gangstergruppen 'streptokok'

Problemer kommer sjældent alene. Det var ikke kun gangsterbakterierne, som forsøgte at komme igennem svælget. En farlig virus har inficeret slamsugerne og gjort dem ude af stand til at arbejde. Af den grund har slimet ophobet sig og de fangede bakterier er sluppet løs igen.

Forstil dig slamsugerne, som hjernedøde zombier. Inde i hver enkel slamsuger findes virus. Den kan beskrives som en grøn energikugle, der kommer frem, når man dræber den inficerede celle (slamsuger). Denne kan ødelægges for at efterforskeren kan lave antistoffer.

Sæt et dilemma op for spillerne. Skal de dræbe kroppens egne indbyggere (slamsugerne) for at redde de resterende?

Såfremt spillerne er i tvivl om deres kommende opgaver, kan politichefen komme forbi og forklare situationen for dem.

## Del 2 – Efterforskning og kamp

### Hjernen

Sted: Hjernen er hovedcentret for byens aktiviteter. Det er her borgmesterens kontor findes, hvor diverse højtstående celler og forskere holder til. Hvis noget skal aktiveres i kroppen, skal det gøres i hjernen. Samtidig er det også her hukommelsens arkiver, følelsescentret og synskanalen til den ydre verden er placeret.

Bipersoner: Borgmesteren (kender Panodilen)  
Frøken Glia (kender efterforskeren)  
Gangsterbanden 'Streptokok'

### Sceneideer:

#### Besøge Frøken Glia i hjernearkiverne

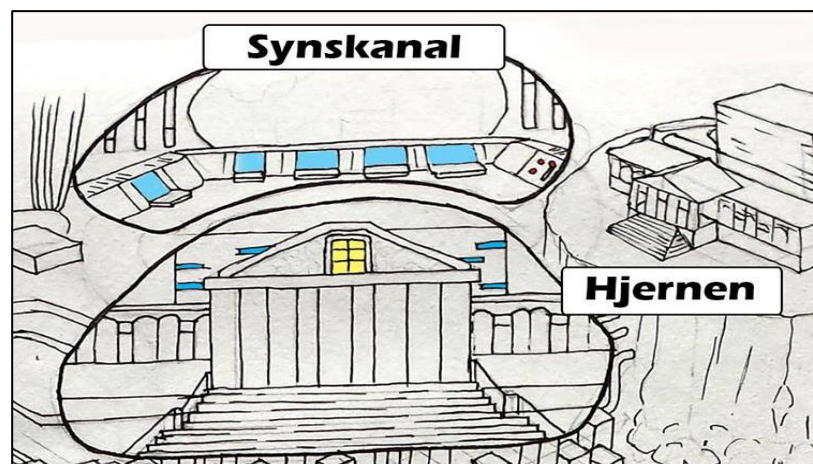
Efterforskerens gamle kærlighedsromance arbejder i dag i hjernearkiverne. Forestil dig en arkivar, der hader alt ved sit job. Hun kan hjælpe med antistofgåden mod influenza virussen ved at finde gamle informationer i arkivet. Der findes papirer fra tidligere influenzaer. Hun falder let for smiger og søde sager.

Hint til antistofgåde: *Det brænder, men gør ikke ondt. Tværtimod*

#### Aktivere feber med tilladelse fra Borgmesteren

Som forsvar mod de invaderende bakterier har spillerne mulighed for at aktivere feber. Den overopheder kroppen og gør det ubehageligt for byens indbyggere. Derfor er borgmesteren stærkt imod det, da det vil skade hans image til næste genvalg. Det kræver derfor store overtalelser med hjælp fra Panodilen, for at få det gennemført.

Spillerne kan også vælge at bryde ind i et sikkerhedskammer og aktivere feberen selv - lad dem trykke på en stor rød knap.



### Få skæld ud af borgmesteren

For at gøre verdenen levende, kan du vælge at kalde spillerne op til borgmesteren for at få skæld ud. De kan have ødelagt en date med et host eller få personen til at spytte på en lærer. Find selv på noget, som borgmesteren kan være utilfreds over.

Borgmesteren kan henvise til synskanalen for at vise, hvad der sker i den ydre virkelige verden.

### Befri borgmesteren fra Gangsterbanden 'Streptokok'

Såfremt tiden tillader det, kan gangsterbanden efter en kamp med spillerne i lungerne have indtaget borgmesterens kontor.

Her forsøger de at tage kontrol over hele kroppen.

Det er nu op til spillerne at redde borgmesteren og resten af kroppen. Lad der evt. være nogle vagter, som spillerne skal forbi inden "Finale bossen".

## Svælget/struben

Sted: Svælget/struben er indrejse hallen. Det er her al indgående trafik til kroppen starter. Ligesom i en lufthavn skal man igennem en sikkerhedskontrol, før man kan rejse videre.

Bipersoner: Slamsugerne  
Security – sikkerhedsfolk

### **Sceneideer**

#### Udryd zombieslamsugerne og fang influenza

Efter del 1 er færdig, vil det være oplagt for spillerne at håndtere zombie-konflikten.

For at kunne skabe antistoffer imod influenzaen og dermed redde de resterende slamsugere, skal de først have et eksemplar af virussen. Dette får de ved at dræbe en af de inficerede celler (zombieslamsuger). Influenza kan beskrives, som en grøn kugle af pulserende energi.

Efterfølgende kan efterforskeren lave antistoffer i milten. Her vil spillerne få udleveret en gåde, som de skal løse (se s. 33 for handout).

Når spillerne har løst den, vil de kunne kurere de resterende zombieslamsugere.

#### Indsamle information om undslupne bakterier

Ved at efterforske slimen eller udspørge civile celler, kan de finde ud af, at gangsterbanden streptokok er sluppet fri igen.



## Lungerne

Sted: Lungerne er store ventilationsfabrikker, som sikre frisk luft til hele byen.

Bipersoner: Gangsterbande 'streptokok'  
Uskyldige blodceller/fabriksarbejdere

### Sceneideer

Hvis lungerne er det første sted, spillerne tager hen, er der umiddelbart ingen problemer.

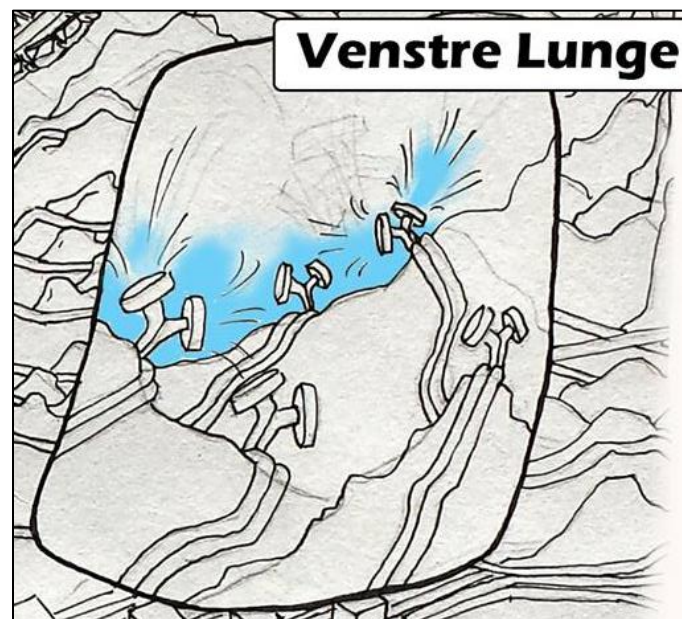
Du kan (når du finder det passende) bruge alarmeringssystemet til at sende spillerne til lungerne.

### Gangsterbande tilfangetager fabriksarbejdere

Efter at have undsluppet slimen i svælg, har 'Streptokokkerne' indtaget lungerne. Her har de taget uskyldige fabriksarbejdere til fange. De er gået i gang med at spise af lungerne og evt. samle kræfter til at invadere hjernen.

Det er nu op til spillerne, at slå gangsterne tilbage på kreativ vis. Om de brænder lungerne af eller får hostet bakterierne op, er op til dem.

Husk at en sidste kamp mod streptokokkerne kan blive sat i hjernen, så det er vigtigt at nogle af dem slipper væk.



## Hjertet

Sted: Hjertet er hovedfærdselsåren i byen. Her krydser store dele af trafikken, når de skal fra A til B. Trafiksystemets veje er de blodårer (arterier og vener), som løber gennem hele kroppen.

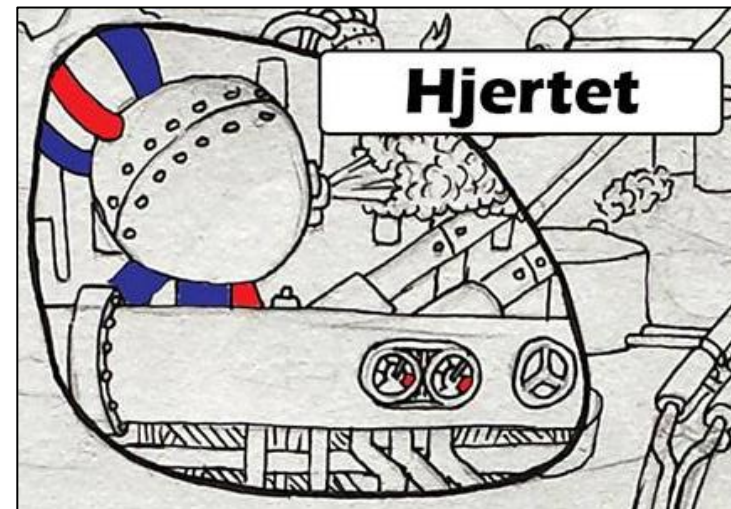
Bipersoner: Taxa chauffør H. Globin  
Evt. E. Coli eller gangster streptokokker

## Sceneideer

### Biljagt

Der er foregået et bilrøveri på hovedfærdselsåren. Dette kan både være begået af gangster streptokokkerne eller E. Coli. Alt efter hvad der passer bedst i historien.

Taxa chauffør H. Globin stopper og advarer spillerne om det. Han giver dem gerne et lift, for at kunne forfølge og stoppe biltyvene.



## Milten

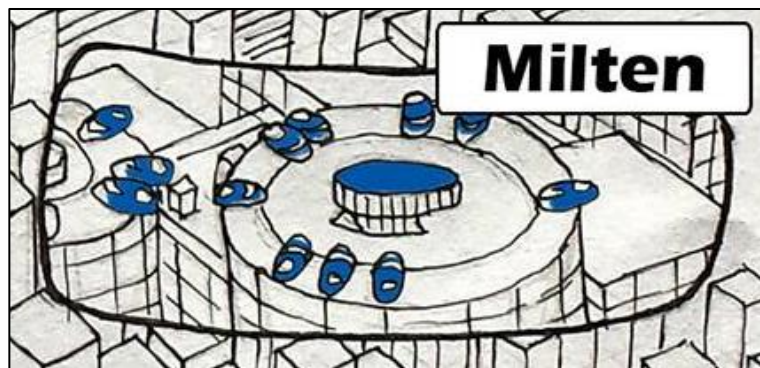
Milten: Milten er immunforsvarets politi hovedkvarter. Her holder de hvide blodceller (politifolkene) til. De står bl.a. for at kontrollere byens indbyggere og bekæmpe eventuelle farer.

Bipersoner: Politichef A. Dap

### Sceneideer

#### Afhøring af tilfangetagne bakterier

Såfremt spillerne finder det relevant, er der afhøringslokaler og torturkammer på politistationen.



#### Lave antistoffer i laboratorie

Efterforskeren har mulighed for at lave antistoffer mod virussen (og derved kurere slamsugerne). Her vil spillerne få udleveret en gåde, som spillerne skal gætte svaret på. (Se s. 33 for handout)

*Gåde: Hvad bringer ondskab i fare?*

*Svar: Feber eller temperatur*

Som udgangspunkt er gåden svær at gætte. Dette er for at opfordre spillerne til at opsøge de ekstra hints. Der er placeret et hos Bedstemor Kupp i leveren og Frøken Glia i hjernearkiverne.



## Leveren

Sted: Leveren er byens skralde-afbrændings anstalt. Her bliver gift- og affaldsstoffer frasorteret, så byen holdes ren og pæn.

Bipersoner: Bedstemor Kupp (kender officeren, også kaldet nuserpussergøj)

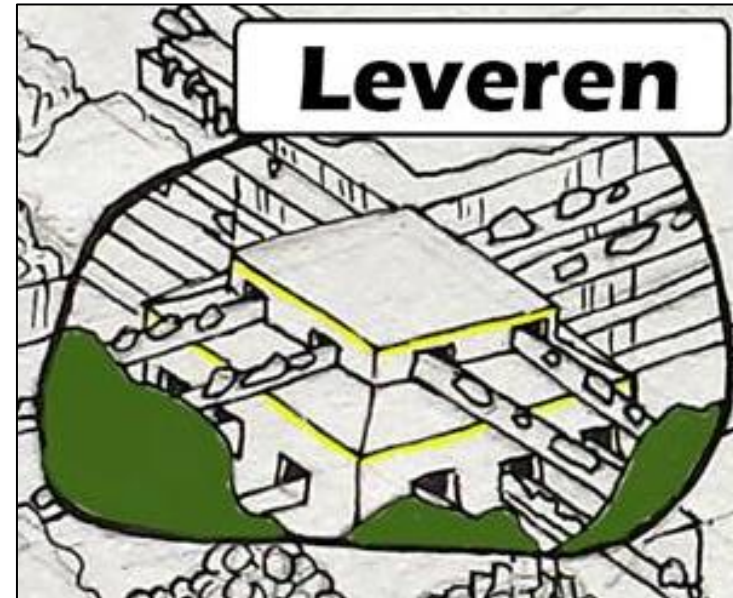
### Sceneideer

#### Besøge Bedstemor Kupp

Som tidligere garvet frontsoldat, har bedstemor set et og andet. Forestil dig den hyggeligste ældre dame, der bliver henrykt for at få besøg. Der er småkager, mælk og gamle babybilleder af Officeren. Sørg for at gøre det så pinligt for officeren som muligt.

Hun har mulighed for at hjælpe med antistofgåden.

Hint til gåden: *Det er en hær på 38-40, færre og der fejles, flere og der betales prisen* (se s. 33 for handout)



## Mavesækken

Sted: Mavesækken er stedet, hvor kroppens mad forarbejdes og nedbrydes. Dette foregår i en sø af syre. På stranden rundt om søen, er der placeret mange restauranter og indkøbsmuligheder for byens indbyggere.

Bipersoner: Bartender/butiksassistent/tjener P. Ariel  
Mad vagter

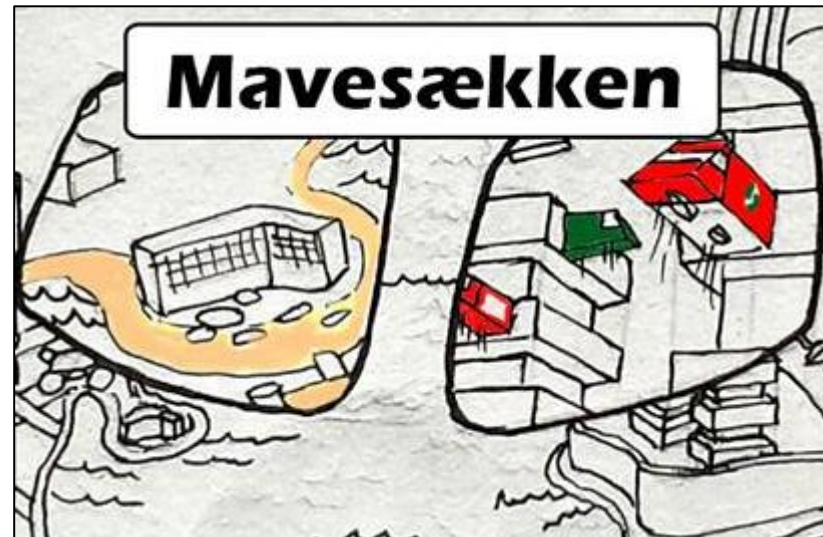
### Sceneideer

#### Upålideligt spor ved bartender

Civile er ikke altid de bedste kilder. Specielt ikke P. Ariel, som kan beskrives som en stereotypisk dulle. Hun arbejder som bartender (eller hvad der ellers passer) i en af de mange steder rundt om mavesyre-søen. Hun kender Lacto og kan henvise til ham.

#### Smugle yoghurt til Lacto i tarmen

For at få informationer af tarmbakterien Lacto om enten gangsterbanden 'Streptokok' eller fætter E. Coli, skal han overtales med noget yoghurt. Dette kan de skaffe i maven, hvor yoghurten overvåges af Madvagter, der har indhegnet området.



## Nyrerne

Sted: Dette er kroppens badeanstalter, hvor indbyggere har mulighed for at blive rensset og gå i bad.

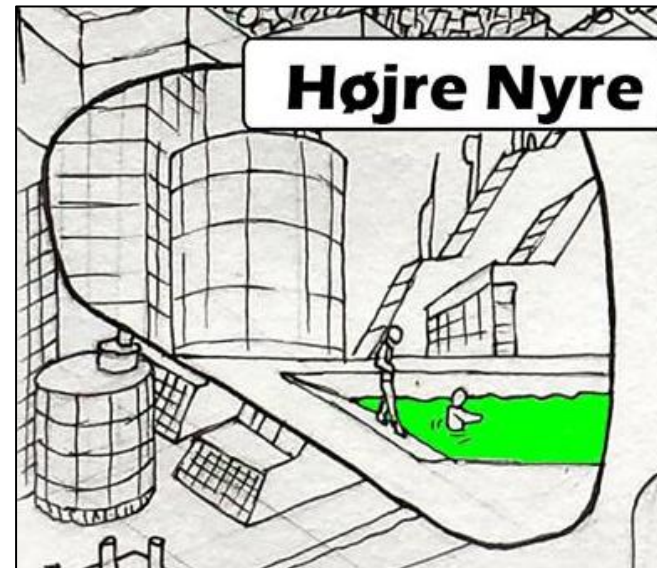
Bipersoner: Vrede civile celler  
Desperate arbejdere på badeanstalten

### Sceneideer

#### Vred folkeskare og demonstration

Såfremt du fortæller historien om fætter E. Coli, er nyrerne blevet lukket pga. tilstopning af urinblæren. Badeanstalten kan ikke komme af med deres beskidte vand til urinblæren, som E. Coli og hans venner har stoppet til.

Der er lange køer af celler, der vil i bad. Store demonstrationer og utilfredse civile.



## Tarmene

Sted: Er nogle snuskede havnearterer. Her knokler gæstearbejdere med at fordøje og udvinde energi, så byen kan fortsætte med at køre rundt.

Bipersoner: Havnebakterien Lacto

### Sceneideer

#### Information om Gangsterbanden 'Streptokok'

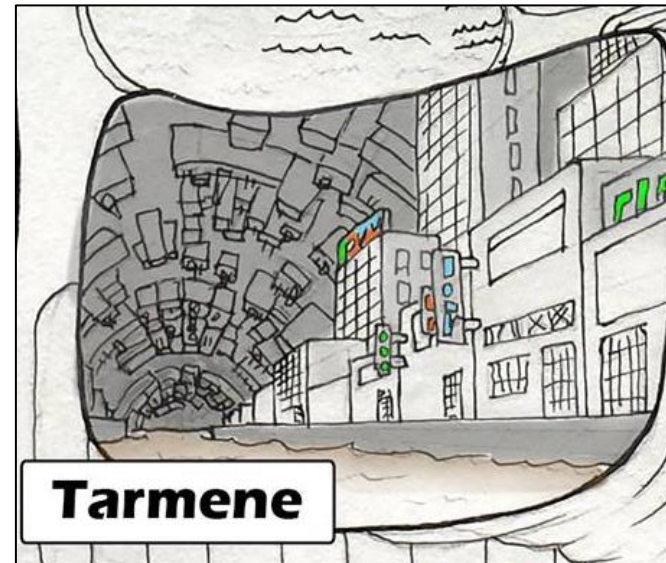
Som tarmbakterie og havnearbejder har Lacto nogle pålidelige kilder og information om den kriminelle lyssky verden. For at videregive denne information, vil han gerne, at spillerne henter noget yoghurt til ham i maven. Da han bor i tarmen, har han ikke selv mulighed for at hente det.

Såfremt spillerne gør det, kan han fortælle, hvor gangsterbanden er (enten lungerne eller hjernen). Derudover ved han, at bakterierne hader varme og ild.

#### Mød min fætter E. Coli

Såfremt der er tid, kan spillerne blive introduceret til Lactos fætter E. Coli. Han er lige kommet på besøg, og har fundet en smutvej ud af havnen gennem et lille hul i tarmene.

De kan forsøge at fange ham i en biljagt ved hjertet. Ellers holder hans fest i urinblæren sammen med hans venner.



## Urinblæren

Sted: Er afrejse hallen. Her er al udgående trafik. Man kan både blive smidt ud af kroppen eller rejse frivilligt med urinen.

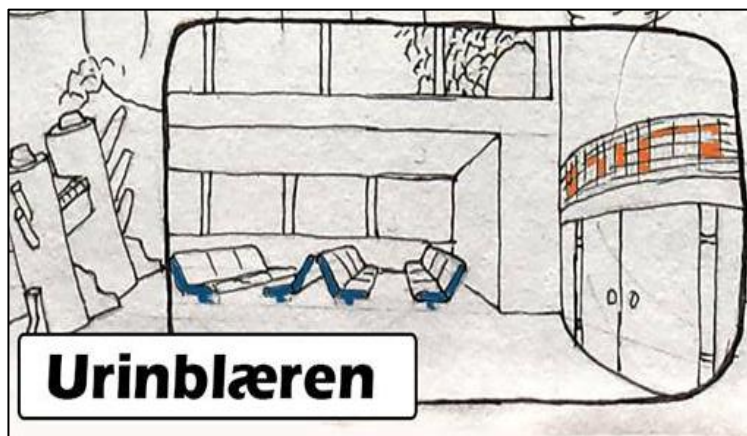
Bipersoner: E. Coli og hans venner

### Sceneideer

#### Barrikade af urinrøret

E. Coli og hans venner har besluttet sig for at holde fest i urinrøret. Dertil hører der også hærværk og graffiti. De har barrikaderet sig og kaster med Molotov cocktails. Se dem som en flok utilpassede unge.

Dertil har de tilstoppet urinrøret og vejen til nyrerne. Det er nu op til spillerne at få arresteret og bekæmpet dem.



## Afslutning

Når spillerne har reddet dagen (eller de 2 timer er gået), er det på tide at anerkende spillernes heltemodige indsats. De har reddet kroppen fra virussen influenza og bekæmpet bakterier. Måske har de sågar reddet selveste borgmesteren og hele kroppen!

De vil derfor alle få overrakt en medalje af borgmesteren, som takker dem for deres fantastiske indsats.

Lad hver af spillerne få mulighed for at holde en kort tale om deres eventyr i kroppen. Hvad vil de gerne sige, som afslutning?

Herefter er spillet slut efter nogle forhåbentlig gode oplevelser og minder! 😊

## Diagram over spillet

### Del 1 - Optakten

Succesfuld kamp mod bakterier

Efterfølgende alarm

### Del 2 - Efterforskning og kamp

Influenza	Bakterier	
<b>Svælget/struben</b>	<b>Hjernen</b>	<b>Mavesækken</b>
Udryd zombieslamsugerne og fang influenza	Aktivere feber med tilladelse fra Borgmesteren	Blindt spor ved bartender
<b>Milten</b>	Befri borgmesteren fra gangsterbanden 'Streptokok'	Smugle yoghurt til Lacto i tarmen
Lave antistoffer i laboratorie	<b>Svælget/struben</b>	<b>Nyrerne</b>
<b>Leveren</b>	Indsamle information om undslupne bakterier	Vred folkeskare og demonstration
Besøge Bedstemor Kupp	<b>Lungerne</b>	<b>Tarmene</b>
<b>Hjernen</b>	Gangsterbande tilfangetager fabriksarbejder	Information af Gangsterbanden 'Streptokok'
Besøge frøken Glia i hjernearkiverne	<b>Hjertet</b>	Mød min fætter E- Coli
	Biljagt	<b>Urinblæren</b>
	<b>Milten</b>	Barrikade af urinrørret
	Afhøring af tilfangetagne bakterier	

#### Fælles

#### Hjernen

Få skæld ud af Borgmesteren

### Afslutning

Borgmesteren takker for hjælp og overrækker medajle

## **Gode råd**

### **Se tegneserien Ozzy & Drix**

For inspiration kan du som spilleleder se et par afsnit af tegneserien 'Ozzy & Drix'. Hvert afsnit varer ca. 20 minutter.

### **Se tegneserien Once Upon a Time... Life**

Dette er en ældre version. Hvert afsnit varer ca. 25 min.

### **Se filmen Osmosis Jones fra 2001**

Der er også en film omkring nogenlunde samme emne. Den varer ca. 1 time og 30 minutter.

## Bilag Scenarie oversigt

### Del 1

Scene (sidetal)	Sted	Biroller	Situation	Slutmål
1 - Rutineopgave i svælget (s. 15)	Svælget/struben	Gangstergruppe, slamsugere, sikkerhedspersonel og civile	Tumult ved security	Bekæmp og indkapsel gangstere i slim
2 - Godt arbejde! (s.16)	Milten	Politichef	Ros for mission af chef	Give hinanden feedback
3 - Uventede problemer (s. 16)	Svælget/struben	Slamsugere og evt. politichef	Slamsugere er blevet til zombier	Klarhed om kommende opgaver

### Del 2

Organerne	Scener	Bipersoner	Hovedpointer	Sidetal
Hjernen	Besøge frøken Glia i Hjernearkiverne Aktivere feber med tilladelse fra Borgmesteren Få skæld ud af borgmesteren Befri borgmesteren fra Gangsterbanden 'Streptokok'	Frøken Glia Borgmesteren Borgmesteren Gangsterbande og borgmester	Få hint til antistof kode Overtale eller bryde ind i sikkerhedsrum Ødelagt noget i den ydre verden Finale bossen	17-18
Svælget/struben	Udryd zombieslamsugere og fang influenza Indsamle information om undslupne bakterier	Slamsugere og security Civile celler	Dræb zombie for at få virus til antistof Gangsterbanden er sluppet fri	19
Lungerne	Gangsterbande tilfangetager fabriksarbejdere	Gangsterbande og civile arbejdere	Bekæmp gangsterbande	20
Hjertet	Biljagt	Taxa chauffør H. Globin, evt. gangster eller E. Coli	Stop bilrøveri og farlig kørsel	21
Milten	Afhøring af tilfangetagne bakterier Lave antistoffer i laboratorie		Afhøring og tortur Giv handout - antistofkode	22
Leveren	Besøge Bedstemor Kupp	Bedstemor Kupp	Få hint til antistof kode	23
Mavesækken	Blindt spor ved bartender Smugle yoghurt til Lacto i tarmen	Bartender P. Ariel Mad/energi vagter	Kan henvise til Lacto. Ved intet selv Bryd ind på indhegnet og sikret område	24
Nyrerne	Vred folkeskare og demonstration	Civile celler og desperate arbejdere	Nyren er lukket pga. tilstopning i urinvejene	25
Tarmene	Information om Gangsterbanden 'Streptokok' Mød min fætter E. Coli	Havnebakterien Lacto Havnebakterien Lacto	Handel om yogurt for information Intro til E. Coli og hans venner	26
Urinblæren	Barrikade af urinrøret	E. Coli og hans venner	Hærværk og grafitti	27



## Oversigt over opstart og roller

### Briefing og opstart

- 1) Lav en kort forventningsafstemning
- 2) Forklar kort om kroppen
- 3) Forklar om scenariets koncept og spillestil.
- 4) Forklar om scenariets struktur og fortælleteknik
- 5) Casting af roller.
- 6) Lad spillerne kort fortælle om deres karakterer.
- 7) Opbyg byen 'Human'.
- 8) Der er ingen pauser under spillet

### Tidsplan

Opstart	Del 1	Del 2	Afslutning
30 min	15 min	60 min	15 min

### Rollerne og deres evner

Fodtudsens Marco er den klassiske frontsoldat, som spiser fjenden. Han klarede det ikke så godt i skolen, men har til gengæld gode evner til at begå sig i slumkvartererne.

Evner: Smidig og elastisk, formskifter, spiser bakterier

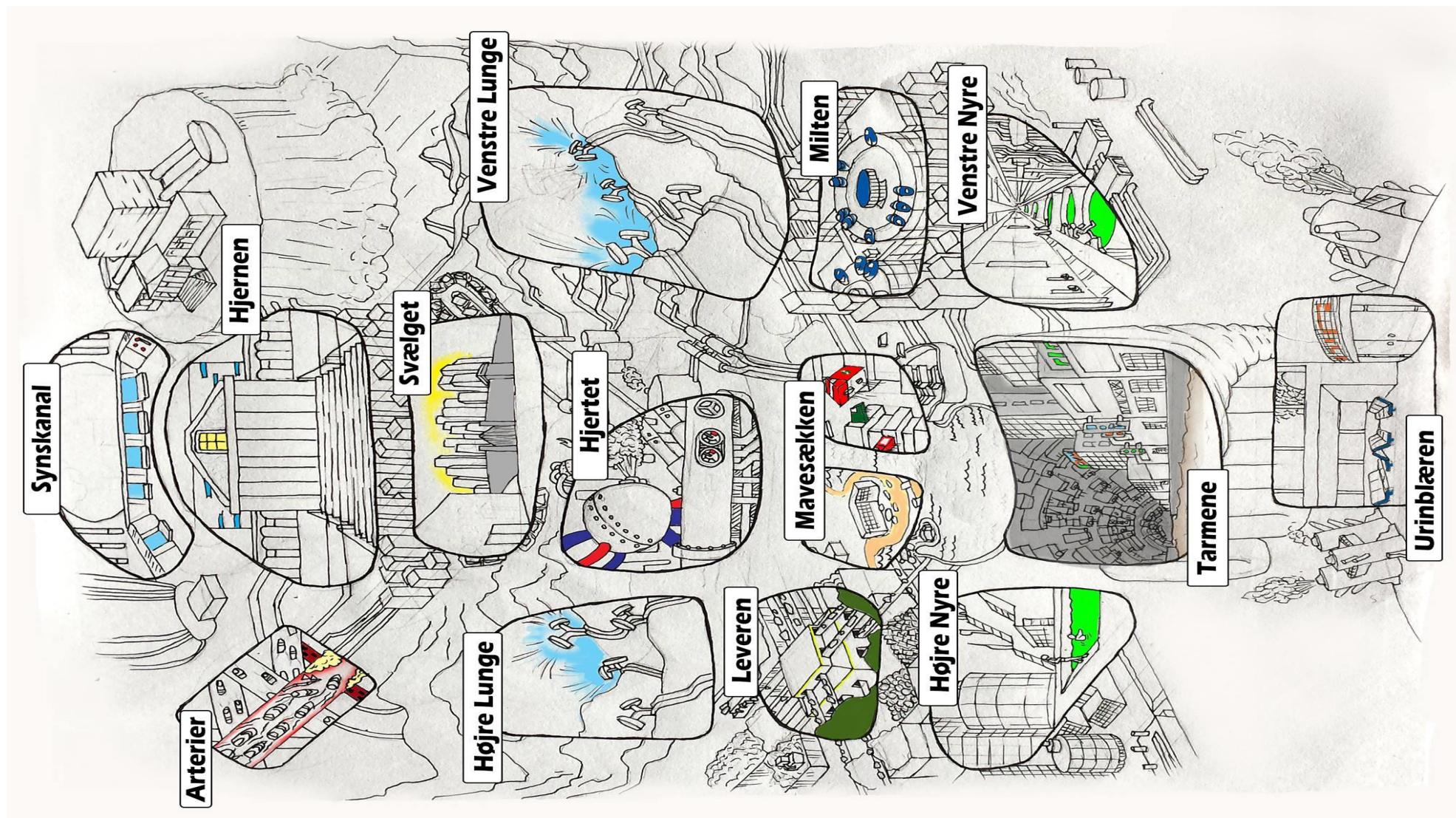
Efterforskeren arbejder med antistoffer til bl.a. at paralisere bakterier og udslette virusser. Hun ved, hvordan man genkender fjendtlige organismer og har arbejdet hos politiet i mange år.

Evner: Laborant, scanner og paralysepistol

Officerens speciale er at bekæmpe oprørske celler, der afviger fra normen. Hun uddelegerer arbejdet og kan tilkalde ekstra hjælp, hvis det bliver nødvendigt.

Evner: Tilkalde forstærkninger og dødsmærke (beordre inficerede celler til at begå selvmord)

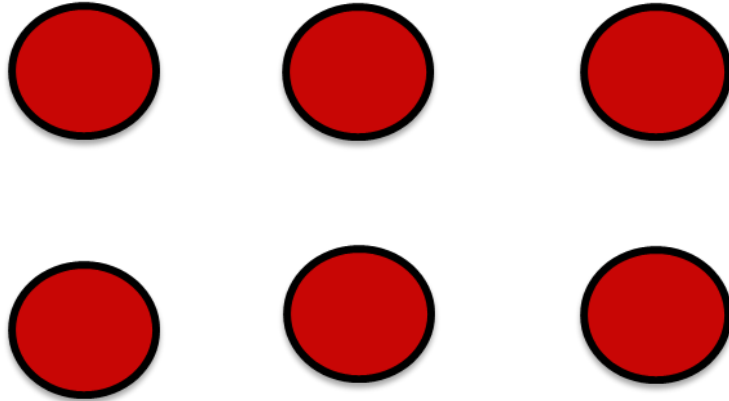
Panodilen er en specialagent udefra, som har oprettet sit eget private detektiv bureau. På trods af stort potentiale lider han af præstationsangst. Evner: Frost-beam og klisterbomber



## Handouts

### Røde prikker

Til kortet når du ønsker at aktivere alarmeringssystemet.



## Antistofgåde og hints

### Antistof gåde

Hvad bringer ondskab i fare?

### Hint til gåde fra frøken Glia

Det brænder, men gør ikke skade.

### Hint til gåde fra bedstemor Kupp

Det er en hær på 38-40. Mindre og der fejles.

Højere og prisen betales.

## Fodtudsens 'Marco'

- *Impulsiv, alternativ og stædig*

Som nyuddannet fra lymfesystemets politiakademi er du lykkelig for at have bestået. For det var bestemt ikke med de bedste karakterer. Men du har lært det vigtigste en hvid blodcelle skal kunne. Nemlig at spise bakterier og andre invaderende celler. Du gør en ære i dit arbejde som frontsoldat. Det er bare ikke så tit, at det lykkes.

I din studieperiode brugte du lidt for meget tid i blindtarmens skumle arbejderkvarterer. Nogle ville sige, at de snuskede havnebakterier var en dårlig indflydelse. Men du ved, at dine evner på gaden en dag vil komme dig til gode.

Som en del af et træningsprogram for nye politiceller, er du blevet tilknyttet en ny specialgruppe. Dette er du ikke helt tilfreds med. Politimesteren har tydeligvis ikke anerkendt dine evner!



## De andre karakterer

### Efterforskeren Lymfo B

Du lyttede aldrig rigtig efter i videnskabstimerne på akademiet. Og heldigvis for det! For ellers var du sikkert blevet lige så skør som den gamle efterforsker.

Til gengæld må du anerkende hende for hendes detektivarbejde med at identificere fjender udefra. Eller var du nok blevet arbejdsløs med tiden.

### Officeren Lymfo T

Du har aldrig været god til at lytte til autoriteter. Specielt denne officer er meget stram og regelret.

Man behøver ikke gøre alting lige efter bogen. Nogen gange er der brug for kreativ tænkning. Hvilket netop (ifølge dig selv) er dit speciale.

### Panodilen Paracetamol

Du har indenfor de sidste par uger haft fornøjelsen af at arbejde sammen med panodilen. Man kan kun beundre ham for hans styrke på slagmarken, når det virkelig gælder.

Du ville nok kategorisere jer som 'best buddies'.

.

## Biperson du kender

### Tarmbakterien Lacto (Tarmen)

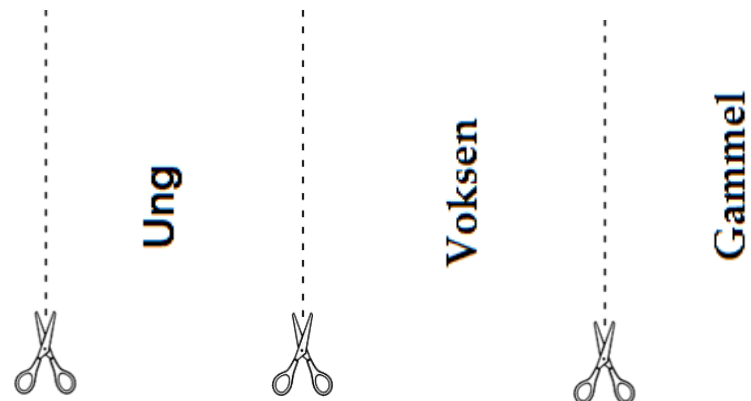
Lacto har været din ven og gadekammerat lige siden du startede på politiakademiet. Han har lært dig næsten alt hvad, du ved om livet på gaden og i tarmen. Nogen siger, at han er dårlig indflydelse. Og i har da også dummet jer et par gange. Men hvad er livet uden lidt sjov?

### Evner:

Smidig og elastisk

Kan skifte form (men ikke størrelse)

Spiser fjendtlige bakterier



## Officeren – Lymfo T

- *Autoritær, mistænksom og koldsindig*

Der er fjender overalt. De andre politifolk tror, at fjenden kommer udefra. Men du ved, at den virkelige fjende er blandt egne rækker. Efter lang specialtræning ved knoglemarvens akademi har du lært at bekæmpe og henrette oprørske celler, der er til fare for kroppen. Celler, der ikke udfører sit arbejde korrekt, bør skaffes af vejen.

Som officer i lymfesystemet er det dit ansvar, at arbejdet bliver gjort ordentligt. Du giver ordre og efterser de andre cellers arbejde. Ofte bliver din tålmodighed sat på prøve. Det er sjældent, at de menige forstår din taktik og intentioner.

For at øge dine personlige og sociale kompetencer, har politichefen tilknyttet dig en ny specialgruppe. Dette er du ikke helt tilfreds med. Hvorfor skal du arbejde sammen med en flok amatører?



## De andre karakterer

### Panodilen Paracetamol

Du har altid haft et ambivalent forhold til specialagenter. Det er svært at indrømme, at der er brug for hjælp udefra. Immunforsvaret burde kunne klare dens opgaver selv. Til gengæld kan han nogle nyttige tricks, som de menige politifolk ikke kan.

### Efterforskeren Lymfo B

Denne celle er uvurderlig i forhold til at kende ven fra fjende af de tilrejsende organismer. Du har hørt, at hun skulle være hjernen bag de nye scanningssystemer.

Til gengæld kan hun til tider virke senil og lidt for bedreviddende.

### Fodtudsens Marco

Normalt kan du ikke huske forskel på de menige politifolk. Men netop fodtudsens er et usædvanligt dårligt eksempel. Han opfører sig som et uopdraget barn. Du undrer dig over, hvordan han overhoved bestod eksamen på politiakademiet.

Men hvad kan man forvente af menige politifolk nu til dags?

## Biperson du kender

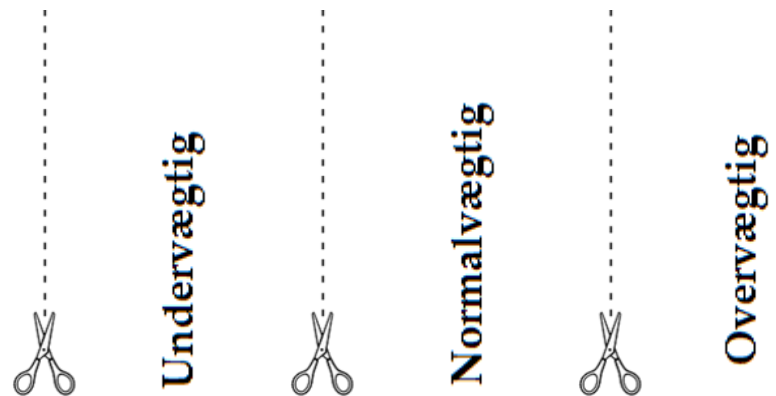
### Bedstemor Kupp (Leveren)

Du er ikke meget for at indrømme det. Men du har en gammel bedstemor, der elsker dig overalt på jorden. Tidligere arbejdede hun for politiafdelingen som frontsoldat og har set alverdens indtrængende bakterier og virusser. Men nu er hun blevet forflyttet til leveren pga. alderdom. Her brænder hun affald af for at holde byen ren.

### Evne:

**Tilkalde forstærkninger** – kan tilkalde fanatiske selvmordsbombere

**Dødsmærke** – Kan beordre inficerede celler til at begå selvmord.



## Efterforskeren Lymfo B

- *Nostalgisk, bedreviddende og genial*

I årevis har du kæmpet mod invaderende celler. Ja, næsten før du kunne gå. Derfor har du også set rigeligt med infektioner og bakterier i tidens løb. Da skoldkopperne hærgede kroppen, var du med til at efterforske og danne antistoffer imod dem. Denne og mange andre gamle anekdoter elsker du at fortælle. Historierne er nok blevet bedre med tidens løb. Men det tager du dig ikke af.

I samarbejde med andre forskere på politiafdelingen har du udviklet en ny metode til at identificere nye tilrejsende organismer. Dette er blevet en stor succes, som selvfølgelig skyldes dit banebrydende forskningsarbejde.

Efter mange år i tjenesten har politichefen tilknyttet dig en ny specialgruppe, som led i en nedtrapningsproces på arbejdet. Dette er du ikke helt tilfreds med. Du er bestemt ikke klar til at gå på pension endnu.





## De andre karakterer

### Panodilen Paracetamol

Du har altid været skeptisk overfor nye tilrejsende. De hører normalt ikke til i kroppen. Sådan har du det også med medikamenter. Immunforsvarets politiafdeling burde sagtens kunne bekæmpe skurkene selv.

### Officeren Lymfo T

Det er ganske udmærket at have en taktisk leder, som har forstand på strategi og dens slags kedelige opgaver. Men uden din viden og erfaring vil han næppe kunne træffe ordentlige beslutninger.

Derfor er du også fast besluttet på at bidrage så meget som muligt, for at give ham det samlede overblik.

### Fodtudsens Marco

Efter dit vigtige arbejde med at identificere farlige tilrejsende organismer, er der jo nogen som skal gøre det hårde arbejde med at tilintetgøre dem.

Derfor er det godt at have nogle muskelbundter som f.eks. fodtudsens til at arbejde for sig.

## Biperson du kender

### Frøken Glia (hjernen)

I dine unge dage havde du en hed romance med Frøken Glia. Hun var en smuk ung blodcelle, der arbejdede på borgmesterens kontor.

Dette gør hun desværre ikke længere. Nu er hun blevet ansat i hjernearkiverne, hvilket har gjort hende en anelse bitter.

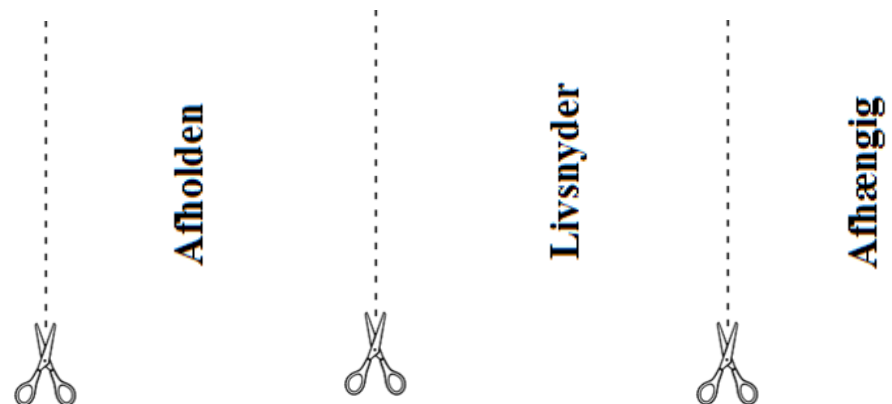
### Evne:

**Laborant** – Kan lave antistoffer mod virus, der neutraliserer og destruerer fjenden. Dog kræver dette, at I har et eksemplar af virussen. Dette fås ved at dræbe de inficerede celler, hvorefter virussen kan graves ud af liget.

Evnen bruger du i milten, hvor politihovedkvarteret ligger. Der har du nemlig dit eget personlige laboratorium.

**Scanner** – kan identificere nye farlige mikroorganismer

**Paralysepistol** – Kan midlertidigt fryse organismer



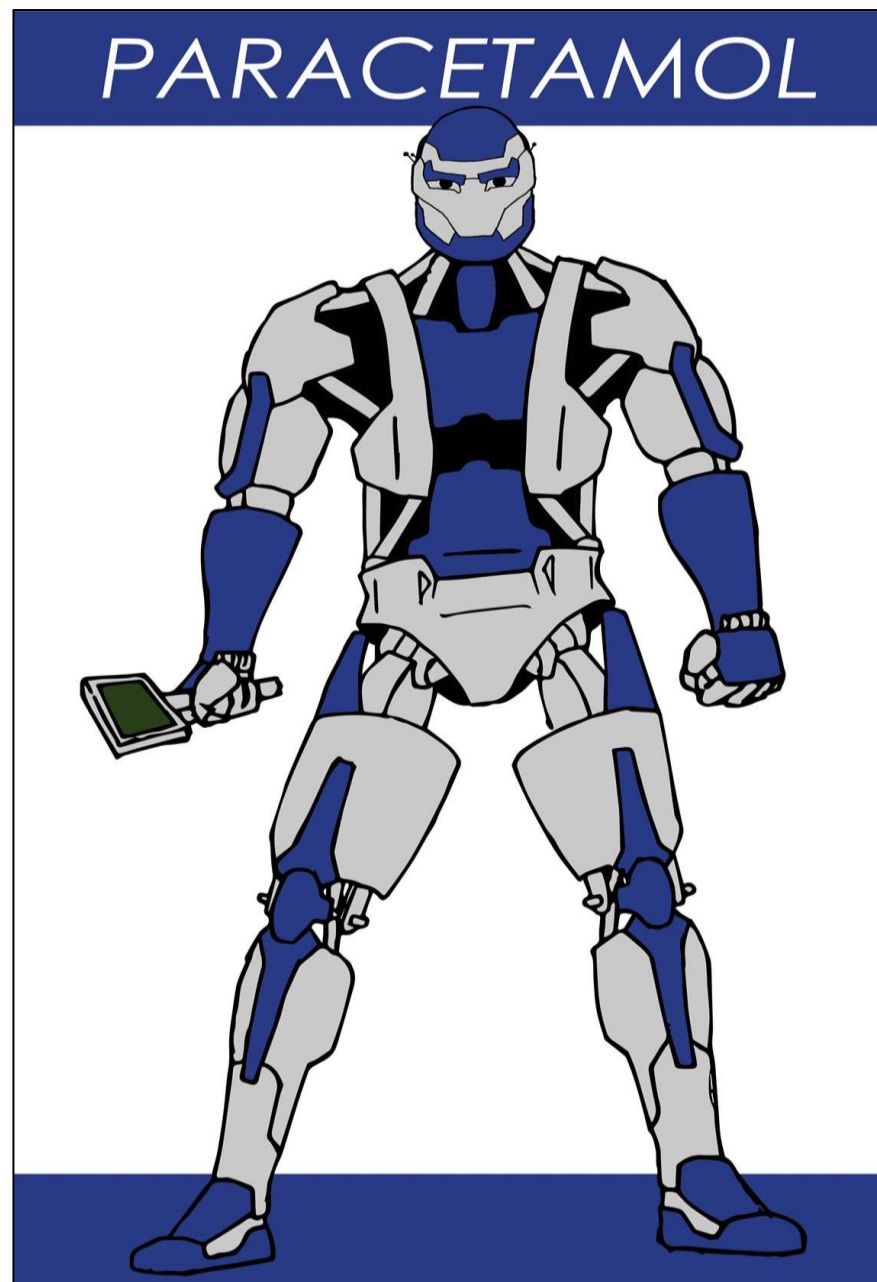
## Panodilen 'Paracetamol'

- *Velopdragen, hårdtarbejdende og naiv*

For et par uger siden hærgede en grim infektion kroppen. Som specialagent blev du tilkaldt for at bekæmpe infektionen side om side med de almindelige politifolk. Med dine unikke evner lykkedes det efter lang tid at fjerne bakterien. I stedet for at rejse hjem efter din færdiggjorte mission, valgte du at blive for at passe på kroppen. Ved at oprette et privat detektiv bureau har du fået opholdstilladelse fra selveste borgmesteren.

Det er dog ikke altid let at være et medikament i kroppen. Der er store forventninger til dine evner. Angsten for ikke at præstere ordentligt giver dig mareridt hver nat.

For at øge samarbejdet mellem dit detektiv bureau og politistyrken, er du blevet tilknyttet en ny specialgruppe. Dette er du noget skeptisk overfor, da du normalt arbejder alene.



## De andre karakterer

### Efterforskeren Lymfo B

Det er ikke altid, at du forstår kroppens indbyggere. Denne gamle skøre celle virker lidt for paranoid. Derudover fokuserer hun ikke nok på nuet og selve opgaven. Hvad nytter det at tale om gamle dage?

### Officeren Lymfo T

I modsætning til efterforskeren, kan du udmærket lide officeren. Hun bør respekteres for sit overblik og sans for taktik.

Hun virker til at have styr på hvordan hierarkiet i kroppen er opbygget. Dette kan være ganske praktisk, selvom hun til tider går lidt for meget op i regler.

### Fodtudsens Marco

Lige siden du kom til kroppen, har du samarbejdet med fodtudsens. Aldrig har du mødt en, der var så god til at begå sig på gaden. Han kan tale med selv de grimme bakterier. Dette beundrer du ham for.

## Biperson du kender

### Borgmesteren

Du kender ikke mange her i kroppen som ny tilflytter. Til gengæld er du så heldig, at selveste borgmesteren interesserer sig for dig. Han inviterer dig en gang i mellem på middag (højt sandsynligt for at vise dig frem for befolkningen).

Til gengæld har du til de forskellige cocktail-fester hørt rygter om diverse celler i kroppen. (Find selv på nogle, hvis det passer ind.)

### Evne:

**Frost-beam** - kan fryse beskadiget væv og fjendtlige organismer

**Klister-bomber** – Bomber der klister sig fast, for derefter at springe i luften et stykke tid efter.

