

Det perfekte måltid

Et scenarie for 4 spillere og 1 spilleleder

af Christoffer Hoeck



Indhold

Det perfekte måltid	2
Hvad skal bruges for at spille:	3
Karaktererne	3
Om Hobitterne	4
Systemet	4
Spilleders rolle.....	6
Spillets forløb	7
Scenariets scener	8
Opbygning af scenerne	9
Drømmen om det perfekte måltid (fast scene)	10
Møde over morgenmad nummer to (fast scene)	11
Bedstemors kogebog (fast scene)	12
1 Sfinksens madgåde (Uden for Hobbitrups grænser).....	15
2 At opgive et minde (Uden for Hobbitrups grænser).....	17
3 På rov ved Makkers gård (Uden for Hobbitrups grænser)	18
4 Ind i Skumringsskoven efter svampe (Uden for Hobbitrups grænser)	19
5 Konkurrencen der går op i røg (Inden for Hobbitrups grænser).....	21
6 Hobitter på dybt vand (Inden for Hobbitrups grænser)	22
7 Hold ræven fra lågen (Inden for Hobbitrups grænser)	23
8 Til fødselsdag hos Willem Barrenbuk (Inden for Hobbitrups grænser)	24
Det perfekte måltid (fast scene).....	25
Scener til opfyldelse af mål/drømme.....	26
TidseL	26
Baldrian	26
Mynte.....	27
Formiel	27
Bilag	28
Bilag A: Noter til det perfekte måltid.....	28
Bilag B: Kort over Hobbitrup og Omegn	29
Bilag C: Oversigt over spilsystemet til spillerne og spilleleder	30
Bilag D: Spillernes karakterer	36

Det perfekte måltid

En morgen vågner fire hobitter op. De har alle haft den samme drøm om det perfekte måltid, som de nu må stykke sammen. Ingredienserne er mange og skal findes inden og uden for Hobbitrups grænser. Derfor drager de fire venner af sted med madpakke, vandrestok og lommetørklæde. Det bliver en færd ulig nogen anden, men hvad gør en sand hobbit ikke for et godt måltid?

Scenariet er en kort episk fortælling taget ned i hobbitøjde med et gennemgående tema om madglæde og hobbitthed. De fire roller er hobitter som vi kender dem fra ”Hobitten” og ”Ringenes herre” og scenariets stemning er munter, hvor det aldrig bliver mere end hobbithardt.

Scenariet benytter både fortællescener, hvor spillerne selv er med til at beskrive verdenen og så mere klassisk spil, hvor spillerne agerer i forhold til situationen og der benyttes et system. Systemet er et stærkt forsimplet hack af Apocalypse world reglerne og der kræves ikke forudgående regelkendskab.

De fire karakterer som spillerne spiller, er **Tidsel**, den modige og eventyrlystne, **Baldrian**, den forsigtige, men opfindsomme, **Mynte**, den vidende, nysgerrige og snakkesalige og **Formiel**, den handlekraftige uofficielle leder af den lille vennegruppe. Hver karakter har de samme fire evner, Gåder, Livsnyder, Uset og Hårdfør, hver med en værdi af +0 til +2. Når der er mulighed for både Fiasko og Succes og der er en konsekvens ved at fejle, slår man to sekssidede terninger og evnens værdi lægges til, for at se om og hvor godt det lykkes. Der dog også en sidste måde at få bonus til sit terningslag, nemlig gennem madglæde. Efter at hver spiller har valgt sin karakter, får hun/han en lille bunke med snacks og lignende. Giver en af disse til en medspiller og medspilleren, tager en bid, nyder den og siger tak for snacken, får medspilleren +1 til det kommende terningslag.

Scenariet indeholder enkelte fortællescener, hvor spilleleder mere guider og stiller spørgsmål til spillerne, men i størstedelen af scenariet, indtager spilleleder en mere klassisk rolle, hvor hun/han fremmaner verdenen gennem beskrivelser og konsekvenser af spillernes handlinger.

Efter at scenariet er blevet præsenteret for spillerne, stemningen sat og alle har fået en karakter, starter selve scenariet. Scenariet er inddelt i tre dele. Først tre faste scener, hvor det perfekte måltid defineres og de fire venner (karaktererne) finder ud af, hvad der skal til for at skabe det. Disse scener køres uden eller med sjælden brug af systemet, enten som fortællescene eller mere klassisk. Det vil sige hvor spillere beskriver deres handlinger og spilleleder konsekvenserne heraf, samtidigt med at hun/han beskriver verdenen og interagerer med spillernes karakterer gennem bipersoner. Herefter er der fire scener, hvor karaktererne skal skaffe de nødvendige ingredienser, som spillerne har udvalgt ud fra lokationer på et udleveret kort. Ind i disse fletter spilleleder fire mindre scener, hvor hver af de fire karakterer får mulighed for at opnå et personligt mål ud over det fælles mål om at skabe det perfekte måltid. Endeligt afsluttes scenariet med en fastsat scene, hvor karaktererne nyder det perfekte måltid, de har frembragt, og mindes deres eventyr med at skaffe ingredienserne.

Efter at scenariets scener er blevet gennemspillet, er det bare at spise op, hvis alle snacks ikke er væk og se frem til næste måltid... og måske næste eventyr.

Hvad skal bruges for at spille:

For at spille dette scenarie skal bruges noget at skrive med, to sekssidede terninger (2t6), eventuelt to per spiller og, fra en eller flere af kategorierne, slik, kage og snacks, så hver spiller har mindst syv spiselige ting, de enten selv kan spise eller give til andre. Disse bunker med slik, snacks, kage og lignende udleveres efter at hver spiller har fået sin karakter. Disse spiselige sager er en del af scenariets system og kan med fordel gemmes lidt, men har man fået en af sine yndlingsspisser, er det fuldt tilladeligt at spise dem med det samme. Forventet spilletid 2 timer.

Karaktererne

Karaktererne er de roller som spillerne skal spille i scenariet. Her følger lidt om hvad det er for roller og en kort beskrivelse af hver enkelt karakter. Læs disse korte beskrivelser højt for spillerne, eller forklar kort hvem de er ud fra dit indtryk efter at have læst karaktererne (Bilag D). En kopi af de korte karakterbeskrivelser findes også i Bilag D og kan klippes ud og deles ud til spillerne, så de selv kan læse dem. Efter at karaktererne er blevet præsenteret, hjælper spilleleder spillerne med at fordele dem iblandt sig. Når at alle har fået en karakter og tilhørende karakterark, gives hver spille sin bunke med slik, snacks, kage og lignende.

Karaktererne er fire unge hobbitvenner, der har været venner næsten så længe de kan huske. Det er ikke vigtigt for scenariet hvordan de blev venner, det er de bare, men hvis spillerne føler at dette element mangler, er de velkommen til at finde på en historie i spil.

Tiala bedre kendt som Tidsel er den modigste af vennerne, handler ofte før hun tænker og elsker historier om eventyr og helte.	Baldrian er lidt forsigtig af sig, men han er meget opfindsom, når det kommer til kreative løsninger på problemer.
Mynte har hovedet fuld af viden, er altid nysgerrig efter at vide mere og hun deler med glæde ud af sin viden.	Formiel er vennegruppens uofficielle leder og går op i at de andre har det godt. Han tænker sig om, men er handlekraftig når det er nødvendigt.

Der er et karakterark til hver af karaktererne, som foruden karakterens navn og et portræt også indeholder en mængde information, der skal hjælpe spilleren til at spille sin rolle og en smule, der spiller en rolle i forhold til det system der bruges. **Beskrivelse** giver et lille indblik i karakterens baggrund, dennes personlighed og hvem hun/han er. **Stikord** er en række stikord, der opsummerer vigtige træk af karakterens personlighed, så man hurtigt kan referere hertil. **Udseende** er et bidrag til portrættet, således at spilleren forhåbentligt har nemmere ved at se sin karakter for sig og beskrive hende/ham til de andre. For at fremme spil/interaktion mellem karaktererne er der under **Om dine venner**, giver tre linjer om hver af de tre andre karakterer ud fra karakterens synspunkt. Disse linjer er skrevet, så de underbygger, hvem de andre karakterer er, samtidigt med at de er farvet af karakterens personlighed. Under **Evner** er angivet fire evner, der hver har en værdi fra +0 til +2 og forklares nærmere i afsnittet omkring systemet. Værdsatte ejendele er en liste over tre ting karakteren har med sig og sætter stor pris på. Disse hjælper både til at give mere indsigt ind i hvem karakteren er og er samtidigt en del af systemet, idet at det er ting karakteren kan miste, hvilket har en konsekvens. Dette er beskrevet nærmere i afsnittet omkring systemet, hvor det er fuldt forklaret.

Om Hobitterne

For dem der ikke er så bekendt med hobitter, følger her en række citater fra prologen til *Ringenes Herre*. Et enkelt eller to citater herfra kan eventuelt også bruges til at skabe lidt stemning i starten af scenariet.

”...de gik kun sjældent med sko, for deres fødder havde tykke læderagtige såler og de var dækket af en tæt krøllet pels...”

”...de er et lille folk, mindre end dværge... Fra to til fire fod efter vores mål.”

”...et muntert folk.”

”Og de lo, og de spiste, og drak, ofte og meget, og de holdt til enhver tid af jævne fornøjelser og seks måltider om dagen (når de da kunne få det).”

”De har en fin hørelse og et skarpt syn, og selv om de er tilbøjelige til at blive fede og ikke skynder sig mere end nødvendigt, er de ikke desto mindre lette til bens og behændige i deres bevægelser.”

”Lige fra begyndelsen har de kendt til den kunst at forsvinde hurtigt og stille...”

”Men hobitterne har nu aldrig studeret trolddomskunst af nogen art...”

”...de holder nemlig meget af fred og ro og veldyrket jord...”

”Deres ansigter var som regel rare...”

”De var gæstfri og holdt meget af fester og af gaver, som de skænkede rundhåndet bort og ivrigt tog imod.”

”Og dog er det helt klart, at hobitterne simpelt hen har levet fredsommeligt i Midgård, længe før menneskene opdagede dem.”

Systemet

Systemet er baseret på Indierollespillet *Apocalypse World*, hvorfra jeg har hentet nogle få ting og forsimplet meget. Forudgående kendskab til systemet er altså ikke vigtigt og systemet, der benyttes i dette scenarie, vil her blive forklaret fuldt ud.

Systemet træder i kraft, når en af karaktererne vil forsøge at gøre noget afgørende, hvor der er mulighed for både *Fiasko* og *Succes* og der er en konsekvens ved at fejle. Er der ingen eller lav risiko for at fejle og handlingen ikke er afgørende for historien, lykkes det. Modsat, kan det umuligt lykkes, lader spilleren spilleren det vide og det er nu op til spilleren, om hun/han vil gå videre med sin handling.

Hver af rollerne har de fire samme evner, der er givet en værdi fra +0 til +2. Når man vil forsøge at gøre noget, og spilleren vurderer at det kan slå fejl og at der er konsekvenser ved at fejle, beskriver spilleren hvad hendes/hans karakter gør, og der slås to sekssidede terninger (2t6) og evnens værdi

lægges til. Ydermere kan der opnås bonus til terningslaget ved **Madglæde**, beskrevet nedenfor. Konsekvensen af resultatet af terningslaget afgøres af Tabel 1 nedenfor. Hver af de fire evner er knyttet til typiske hobbitemner og hvornår hvilken evne skal bruges er op til spilleder. Spillere kan komme med forslag til hvilken evne de synes passer i forhold til deres beskrivelse, men spilleder tager den afgørende beslutning. I Tabel 2 er givet nogle forslag og eksempler på hvilke situationer, man ville benytte de forskellige evner. De fire evner er Gåder, Livsnyder, Uset og Hårdfør.

Tabel 1

2t6 + evnens værdi + madglæde	Konsekvens
10+	<i>Succes</i> , det lykkedes og måske endda lidt bedre end forventet. Spilleleder beskriver hvordan spilleren, muligvis med hjælp fra de andre, opnår hvad hun/han ønsker og lidt til.
7-9	<i>Delvis succes</i> , spilleder giver spilleren et valg mellem to af de nedenstående valgmuligheder. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Det lykkes, men spilleder beskriver kort, hvordan der sker noget så den benyttede evne er 2 lavere (får -2) næste gang personen bruger evnen (herefter er den tilbage til normal). ❖ Det lykkes, men personen mister én af sine værdsatte ejendele, som spilleder bestemmer. Spilleleder beskriver, hvordan den mistes eller hvordan en af hobbitterne finder ud af at de har glemt den derhjemme, eksempelvis et lommeørklæde. ❖ Det lykkes, men spilleder må nu tage ét stykke slik, en småkage eller lignende (fra det spillerne får udleveret i starten af scenariet) fra hver af spillerne (spillerne kan dog tilbyde fra eget personlige lager). ❖ Det lykkes, men noget får dig til at mindes en ting du savner hjemme fra dit lille hyggelige hobbitthul. Beskriv det for de andre.
2-6	<i>Fiasko</i> , noget går galt eller det viser sig at situationen er mere kompliceret end som så. Spilleleder beskriver hvordan der opstår en komplikation som spillerne nu må håndtere. Situationen ændrer sig så meget at der må bruges en anden evne, end hvad der hidtil har været brugt. Desuden mister personen en af sine værdsatte ejendele.

Madglæde: I starten af spillet har hver spiller modtaget en bunke med snacks, kage og lignende. Ved at modtage et stykke mad fra en af sine medspillere, nyde en bid heraf og sige tak, kan man få +1 på sit terningslag. Dette kan gøres én gang per medspiller per terningslag, hvis deres karakter er sammen med din, for et maksimalt +3 fra madglæde. Til dette formål må egen mad og drikke også benyttes. Det er op til spilleder om hun/han vil sige til spillerne at de kan bruge egne snacks eller vil lade dem selv opdage det.

Værdsatte ejendele: Hver karakter har tre værdsatte ejendele. Disse ejendele er ting som karaktererne har samlet op i løbet af deres liv, som de sætter stor pris på og er meget glade for. Ingen af dem er livsnødvendige, men det er en del af hjemmet med på rejsen og gør livet nemmere for en hobbit. *Mister* en hobbit alle sine ejendele, er livet på "landevejen" simpelthen blevet for surt og de vender hjem til deres hobbitul for at vente på de andre. En gavmild medhobbit kan dog give personen en af sine egne værdsatte genstande og overtale hende/ham til at fortsætte eventyret (dette får spillerne dog først at vide, skulle det blive aktuelt i gennemspilningen af scenariet).

Tabel 2

Evne	Bruges ...
Gåder	Når der skal løses en gåde, hobitten håndterer noget mystisk eller ukendt eller der kræves en bestemt viden.
Livsnyder	Når de gode ting i livet bringes på banen, som for eksempel mad, drikke, pibeurt, eller at man simpelthen gør brug af sin glæde ved livet, til at gøre situationen lidt nemmere.
Uset	Når en hobbit vil være listig, adræt eller gøre brug af sin naturlige evne til at forsvinde, blive overset og forblive uset.
Hårdfør	Når en hobbit bliver udsat for strabadser, hårde omstændigheder eller hvor det er vigtigt at stå fast (fysisk, mentalt og metaforisk). Selvom hobitter for det meste er bløde og muntre, besidder de i deres kerne en indre hårdhed og viljestyrke, når de kommer på prøve.

Spilleders rolle

Spilleders rolle er at levere et oplæg, bringe verdenen til live og guide spillerne gennem scenariet, heriblandt spille bipersoner, beskrive konsekvenserne af karakterernes handlinger og bedømme hvornår der er så stor en konsekvens ved at fejle, at systemet skal tages i brug og der skal slås terninger for at se om det lykkes.

Mere konkret handler det om at guide spillerne gennem et forløb af scener og tage oplæggene hertil, beskrevet længere nede i scenariet, og gøre dem levende for spillerne.

Hver scene har en beskrivelse, der giver et indtryk af omgivelserne og situationen. Tekst i kursiv er tekst adresseret direkte til spillerne og kan læses højt eller genfortælles med egne ord. Normal skrift er information til spilleleder og mere generelle oplæg til den situation, der skal beskrives.

Flere scener har bipersoner, som hver har en personlighed og et mål for scenen. Dette er et udgangspunkt for spilleleder at improvisere ud fra og spille rollen.

Flere steder skal spilleleder selv improvisere og finde på og opfordres til at trække på hvad hun/han selv har læst og set af *Hobitten* og *Ringenes Herre*. I forhold til stemning er sigtet mere *Hobitten* end *Ringenes Herre*.

Spilleleder har en del beskrivelser, så hvis det er muligt, så lav små pauser i beskrivelserne indimellem. Det giver rum til, hvis spillerne vil indføre/tilføje noget, beskrive hvad deres karakter laver, eller tage en kort samtale med en af de andre spillere. Med andre ord, vær åben for input fra spillere, men sørg samtidigt for at det ikke trækker i langdrag, da scenariet er sat til at vare to timer.

Med hensyn til systemet er det tænkt at der i gennemsnit skal laves et til to terningslag per scene, så mekanikken kommer i spil og de får lejlighed til at dele ud af den dejlige mad de har fået. Hvis spilleleder føler at systemet kommer for meget eller for lidt i spil, er det er op til hende/ham om hun/han vil tage et fastsat tjek fra en scene ud, måske bede om et ekstra terningslag, eller alternativt sætte endnu en udfordring op, som kræver at man slår terningerne for at det lykkes.

Spillets forløb

Dette er en oversigt over, hvordan jeg tænker scenariet skal introduceres og køres/gennemspilles. Dele eller hele den første linje i hvert afsnit er markeret med **fed skrift** og fortæller hvad der sker på dette tidspunkt i spillet. Efterfølgende uddybes dette med almindelig skrift og eventuelle henvisninger til andre afsnit.

NB. Inden man går i gang, er det som spilleleder vigtigt at notere sig at det er meningen at spillerne skal lykkes med at skabe det perfekte måltid. Der skal selvfølgelig være udfordringer undervejs, og de skal ikke nødvendigvis lykkes med alting i første forsøg, men scenariet er grejet, så det ikke burde være alt for svært at lykkes med det endelig mål, måltidet.

Først introduceres scenariet og den tilsigtede stemning for spillerne, hvad er det vi skal spille.

Det handler om fire unge hobitter. Venner, der drager ud for at finde ingredienserne til og sammen skabe, det perfekte måltid. En episk færd i hobbithøjde, hvor vi kun lige kommer uden for grænserne af Hobbitrup. Det er hobitter som vi kender dem fra *Hobitten* og *Ringenes Herre*, og verdenen omkring er stort set også taget herfra. Stemningen skal gerne være let, munter og præget af madglæde. Selvom der er udfordringer og det ind imellem bliver lidt hårdt, bliver det sjældent rigtig farligt. Det er altså mere *Hobitten* end *Ringenes Herre*.

Forslag til spilleleder: Hvis man har lyst, kan et eller to citater fra afsnittet **Om hobittene**, læses højt for at få folk i rette humør og stemning.

Karaktererne fordeles mellem spillerne som beskrevet i afsnittet **Karaktererne** ovenfor. Herefter får de udleveret en bunke med snacks og lignende (mindst syv ting til hver spiller), der med fordel kan gemmes lidt, da de er en del af spillets system. Spillerne får nu lidt tid til at læse deres karakterer og stille spørgsmål.

Forslag til spilleleder: Mens spillerne læser deres karakterer, kan du, for at skabe lidt mere stemning, afspille "Concerning Hobbits" fra Ringenes Herre soundtracket. Det kan blandt andet findes på youtube: https://www.youtube.com/watch?v=_pGaz_qN0cw

Systemet forklares idet det understreges at det tidligst skal bruges i tredje scene, men primært fra scene fire og frem, med undtagelse af den sidste scene. Brug beskrivelsen af systemet i afsnittet om **Systemet** ovenfor. Efterfølgende udleveres oversigten over systemet beregnet til spillerne (Bilag C). Du kan som spilleleder vælge kun at udlevere tabellerne, for at undgå at spillerne bruger for meget tid på at læse, eller du kan udlevere begge sider, så de har al information tilgængelig.

Scenariet gennemspilles nu scene for scene, idet hver scene er beskrevet under afsnittet **Scenariets scener**. Der er fire faste scener, der skal spilles, otte scener knyttet til hver sin lokation, hvoraf spillerne vælger fire og endeligt fire scener til opfyldelse af Mål/Drømme, en for hver karakter, som højst sandsynligt skal spilles.

Scenen Drømmen om det perfekte måltid spilles først og er en fortællerscene, hvor spilleder sætter rammerne og spillerne fylder dem ud, guidet af spilleder. Her beslutter spillerne sig for, hvad der udgør det perfekte måltid.

Herefter følger Møde over morgenmad nummer to, en scene hvor spillerne kan lære deres egen og hinandens roller lidt bedre at kende. Karaktererne diskuterer deres drøm, beslutter at finde de ingredienser der skal til for at skabe det perfekte måltid. Guidet af spilleder beslutter spillerne sig for de fire ingredienser, der er afgørende for måltidet. Det er disse fire ingredienser de skal på eventyr for at skaffe.

Bedstemors kogebog er den tredje faste scene, hvor der spilles lidt mere klassisk rollespil, hvor spillerne handler og spilleder beskriver konsekvenser og spiller bipersoner. Efter at have kigget i kogebogen, vælger spillerne fire lokationer de vil besøge, og spilleder beslutter hvilken ingrediens, der kan skaffes ved hver lokation. Dette definerer hvilke fire valgte scener der skal spilles.

De fire valgte scener udspilles nu efter den samme skabelon, med scener til opfyldelse af Mål/Drømme flettet med ind. Overordnet forløber en scene således: Først giver spilleder en kort beskrivelse af vandreturen hen til lokationen og runder den af med at sætte scenen, så alle er klar på udfordringen/konflikten. Spillerne har nu mulighed for at handle, mens spilleder spiller bipersoner og beskriver konsekvensen af handlingerne. Det er desuden også spilleders rolle at bringe systemet i spil, når det er relevant. **Scener til opfyldelse af Mål/Drømme** skal flettes ind, enten som en del af, eller mellem scenerne knyttet til lokationer, mere om hvordan disse scener fungerer, er udspecificeret under afsnittet **Scener til opfyldelse af Mål/Drømme**.

Som afslutning på scenariet spilles scenen Det perfekte måltid, der er en fortællerscene, hvor spillerne beskriver det perfekte måltid og hver genfortæller et spændende øjeblik fra eventyret.

Scenariets scener

Setting/tidsalder: Scenariet foregår i Hobbitrup i Herredet i Midgård som beskrevet i *Ringenes herre* og *Hobitten* af J. R. R. Tolkien, med små ændringer og tilføjelser typisk for fantasy genren. Tidsmæssigt foregår det umiddelbart et sted midt mellem begivenhederne i *Hobitten* og starten af *Ringenes Herre*. Det er dog ikke super vigtigt, det vigtigste er at Hobbitrup er et hyggeligt og rart sted, som de fleste kender det og hvor der ikke er de store farer.

Vejret: Generelt er det en dejlig solskinsdag, med kun få fjerlette hvide skyer, der kun dovent driver hen over himlen. Passer det ind i scenen, er der dog intet i vejen for at der kan komme et pludseligt vejrskifte, for eksempel en kraftig byge. Men da stemningen er munter, er vejret for det meste godt.

Opbygning af scenerne

De første to (måske tre) og den sidste scener adskiller sig fra de andre, og det beskrives i den enkelte scene, hvordan den skal køres. De resterende scener er sat op nogenlunde efter det samme skema:

Titel (med angivelse af om det foregår inden eller uden for Hobbitrups grænser*)

Lokation: Det sted på kortet som scenen er knyttet til

*Inden eller uden for Hobbitrups grænser: Specielt første gang de bevæger sig uden for byens grænser, beskriv hvordan det føles lidt uvant, måske mere for nogle end andre, da de jo bruger det meste af deres tid i Hobbitrup. Ved eventuelle senere rejser ud af byen er denne fornemmelse nok aftagende, men understøt alligevel en stemning af at være uden for byens trygge rammer, de er trods alt hobitter, der bedst kan lide at blive hjemme og hygge sig.

Konflikt/udfordring: Her opridses i korte træk, hvad det er spillerne skal gøre for at få fat i den ingrediens de søger. Hertil knyttet umiddelbare udfordringer og/eller konflikter, der er en del af scenen.

Vandreturen dertil: Dette afsnit lægger op til hvilken del af rejsen man kan beskrive og kommer med forslag til ting eller beskrivelser man kan bruge til at vække den til live (angivet med *kursiv*). Som spilleleder er man dog også fri til selv at improvisere, så længe det passer ind. Der kan også trækkes inspiration fra de lokationer, spillerne vælger ikke at besøge, specielt inden for Hobbitrups grænser.

Beskrivelse: Beskriver hvad karaktererne ser umiddelbart i starten af scenen (angivet med *kursiv*). Til tider forklares nogle af udfordringerne i scenen også nærmere og der gives forslag til hvilke evner spillerne kan gøre brug af. Yderligere kommentarer til spilleleder kan også findes her, eller til slut i scenen, efter beskrivelse af biperson(er).

Navn/Identifikation af Biperson(er) (Biperson(er)): Her er beskrivelser af bipersoner, lidt om hvem de er, deres personlighed og hvordan de opfører sig. Dette, sammen med bipersonernes Mål, skulle gerne klæde spilleleder på til at spille rollen som den givne biperson.

Mål: Her angives hvad det er bipersonen gerne vil opnå i denne scene og/eller indstilling til situationen.

Generelt gælder at tekst i kursiv er tekst adresseret direkte til spillerne og kan læses højt eller genfortælles med egne ord. Normal skrift er information til spilleleder og mere generelle oplæg til den situation, der skal beskrives.

Drømmen om det perfekte måltid (fast scene)

Hvad skal ske i scenen

I denne scene udspilles drømmen om det perfekte måltid og det etableres hvilke retter, der indgår i dette, det perfekte måltid.

Sæt scenen uden for mange detaljer, det er en aften i et hyggeligt hobbitul (spørg spillerne hos hvem af dem de er), herefter få dem på skift til at beskrive hvordan der ser ud. Spillerne kan hjælpes i gang med spørgsmål som: Hvor stort er rummet og hvad er der på og langs med væggene? Hvordan sidder de, hvordan er møblementet og belysningen? Hvordan er bordet dækket (til fire retter) og pyntet op? Er der nogle dufte ud over maden og er der varmt eller koldt? Beskriv en forventning i luften, som de skal lige til at kaste sig over måltidet. Bed Tidsel om at forklare den udsøgte forret, bed spilleren om at tage udgangspunkt i deres yndlingsforret eller hvad hun/han tænker vil være den perfekte forret. Beskriv at de nyder maden (kort) og gentag med hver af måltiderne*, idet der klippes fra det ene måltid til det andet, da det er en drøm. Formiel beskriver hovedretten, Mynte den første dessert og Baldrian den anden dessert. Herefter beskriv hvordan de læner sig mageligt tilbage for at slå mave, lykkelige, og så vågner forsigtigt op, ved en solstråle der kommer ind af deres vindue og fuglesang udenfor. De kvikker dog snart op, ivrige efter at fortælle deres venner (de andre karakterer), hvad de har drømt.

*Noter de fire retter ned i skemaet i Bilag A.

Møde over morgenmad nummer to (fast scene)

Hvad skal ske i scenen

Dette er en introduktionsscene, hvor de snakker om drømmen. Spillerne skal kort beskrive deres karakter, de skal nå frem til at de da skal sammensætte det måltid de har drømt om og hver spiller skal have udpeget én ingrediens*, der gør deres ret til den bedste udgave heraf. Til det formål skal spillelederen spørge ind til hver enkelt spiller.

*Noter hver enkelt ingrediens, under vigtigste ingrediens, i skemaet i Bilag A.

Start med at beskrive deres alle sammens iver efter at tilberede og ikke mindst spise det perfekte måltid, som de alle er på vej til morgenmaden og da de sætter sig ned. Scenen foregår ude foran et af deres hobbitthuller, da det jo er en dejlig og klar solskinsdag og de har for vane at mødes til en lille morgenmad nummer to, skiftevis hos hver af dem, for at se hvad de nu skal bruge dagen på.

Til Spillerne

Det er en dejlig dag, solen skinner og I sidder nu rundt om morgenmadsbordet foran et af jeres hobbitthuller. Scones, syltetøj, æg, pølser og mere, bliver rakt frem og tilbage mens i med iver diskuterer den drøm som i åbenbart alle sammen har haft.

Bed hver af spillerne om at give en kort beskrivelse af deres karakter. Spørg derefter hvem der først foreslår at de sammensætter det måltid de har drømt om, det perfekte måltid. Scenen skulle gerne udspille sig som en snak mellem spillerne og i løbet her af, beder spilleleder hver af spillerne forklare (som deres karakter til de andre), hvilken vigtig ingrediens, der gjorde deres ret perfekt. Beskriv hvordan én af karaktererne kommer i tanke om at Bedstemor, en gammel hobbitkone som alle kalder Bedstemor, har en stor kagebog, med næsten alle retter. Dette skulle gerne lede til næste scene og spilleleder cutter og går direkte til næste scene, når det er passende.

Bedstemors kagebog (fast scene)

Lokation: Hos Bedstemor

Forslag: Hvis det er muligt så server her te for spillerne, det giver hygge og passer ind i fiktionen.

Hvad skal ske i scenen

Karaktererne bliver inviteret ind til klokken elleve te (ellevensies/formiddagskaffe) og skal have lov af Bedstemor til at kigge i hendes kagebog. Efter det har vist sig, at de kun mangler den vigtige ingrediens, skal spillerne vælge de fire steder de vil drage hen, for at finde ingredienserne.

Til Spillerne

Da i ringer klokken foran Bedstemors dør, går der ikke længe før døren bliver åbnet og i kan se hendes rynkede og smilende ansigt. Hun tørrer melet fra sine hænder af på forklædet og lukker jer ind, hvor i bliver mødt af en duft af nybagte scones. "I kommer lige til klokken elleve te" klukker hun og gænger jer ud i køkkenet, hvor et stort fad med scones og en kande dampende te venter jer.

Det er nu op til spillerne at få overtalt Bedstemor til at lade dem kigge i hendes kagebog. Når det er lykkedes dem, læs eller beskriv følgende: *Bedstemor går hen i et skab og hiver en stor tyk bog frem. Med stor forsigtighed lægger hun den over på en læsepult og formaner jer om ikke at tage jeres te og scones med derhen.*

Beskriv hvordan de bladrer i bogen, med Bedstemor stående vagt bag ved, og finder frem til at det kun er de fire tidligere valgte ingredienser de mangler. Bedstemor kan heldigvis hjælpe.

Bedstemor hiver nu et kort frem og lægger det mellem scones og te. "Lad os nu se, hvor i kan få fat på det i mangler" siger hun, mens hun studerer kortet.

Spillerne får udleveret et kort (Bilag B) og skal nu vælge hvilke steder de vil hen for at få fat på ingredienser. Spilleleder beslutter hvilken ingrediens, der findes hvor*, og giver Bedstemors beskrivelse til spillerne (se Bedstemors beskrivelse af de 8 lokationer og hvad kan findes der nedenfor). Herefter må spillerne vælge i hvilken rækkefølge de vil besøge stederne og vandreturen og scenerne udspilles som beskrevet for det enkelte sted.

*Noter hvor hver ingrediens kan findes i skemaet i Bilag A.

Bedstemor (Biperson)

Vil gerne hjælpe, men også meget beskyttende omkring sin elskede kagebog. Selv efter at hun har givet dem lov til at læse i kagebogen, kredser hun rundt om dem og minder dem om at passe på bogen og nu at være forsigtige. Hun kan godt lide at hjælpe folk og gøre dem glade. Derfor værdsætter hun de mange hobitter, der kommer på besøg for at låne af hendes madvisdom. Af den grund har hun næsten altid en kedel te over ilden og lidt godt at spise parat.

Mål: At hjælpe karaktererne, men UDEN at hendes elskede kagebog kommer til skade. Samtidigt vil hun også sørge for at de ikke går sultne derfra og nøder karaktererne til at drikke mere te og spise flere scones.

Bedstemors beskrivelse af de 8 lokationer og hvad kan findes der

1 De varme kilder

Oppe ved klipperne omtrent en mil uden for Hobbitrups grænser finder i de varme kilder. Her kan man ofte møde en vis gammel hobbit, der er ældre og endog også lidt klogere end mig, selvom man ikke skulle tro det muligt. Efterfølges af en let gnæggende latter.

2 Stjernekiggerhøj

Der er jo intet sted så godt som Stjernekiggerhøjen at sidde og nyde en god pibeurt, mens man beskuer nattehimlen. Men jeg har hørt om hobitter, der ved den første stjernes fremkomst pludseligt kom i tanke om, hvor noget de havde mistet var, eller faldt lige over hvad de havde gået og let efter hele dagen. (NB. Denne scene skal være den sidste, da det sker omkring skumring.)

3 Makkers gård

Ja, hvis det er dét i skal have fat i, så er der ingen anden at gå til end gamle Hr. Makker. På hans gård finder man de bedste (indsæt navn på ingrediens de søger), men han er nu ikke glad for at skille sig af med det. Han har haft problemer med unghobitter, der har hugget hans grøntsager med mere, så i skal nok ikke forvente han er for venlig indstillet. (Du kan som spilleleder fortælle én af spillerne at deres karakter får idéen, hvorfor de ikke bare låner lidt uden at spørge, ham Makker har jo så meget)

4 Skumringsskoven

Skumringsskoven, der må i være varsomme med at drage hen. Det er som om træerne er rykket sammen for at holde lyset ude og nogle siger at træerne har deres egen vilje og hvisker til hinanden. Når det er sagt, så er de svampe jeg har smagt derfra uden lige og i vil nok kunne finde en hobbit, der vil bytte med jer, hvis i altså ikke skal bruge svampe til jeres ret.

5 Den Grønne Drage (Kro)

Jeg hører at den gamle Longo Stoltenfod har væddet (den ingrediens spillerne skal bruge), på at der ikke findes nogen så dygtig til at blæse røgringe som ham. Hvis i kigger godt efter ud af vinduet, vil i nok kunne se hans røgringe stige op over ”Den grønne drage”.

6 Vandmøllen ved søen

Nogle tønder er kommet med åen og har lagt sig midt ude på søen, hvis i er heldige indeholder én af dem hvad i skal bruge (evt. bring lidt tønderytter ind over det, hvor de må hoppe fra tønde til tønde, når båden tager vand ind).

Alternativt hvis det er fisk, muslinger eller lignende, må hobitterne ud på midten af søen for at fange det, da de kun findes på dybt vand. Ahh, dem skal i være heldige for at fange og det komme ikke til at ske mens i sopper i vandkanten. Næh, dem finder i kun på dybt vand, som det findes ude midt på søen.

7 Haverne

Det er noget værre noget med de ræve, de er blevet frækkere og frækkere. Ikke som dengang jeg var ung og en sten i hævet hånd var nok til at jage en skræk i livet på en ræv, så den flygtede hele vejen til Bri. Gorbodoc Grønfinger og hans familie har haft besøg af ræven tre nætter i træk nu og vil sikkert belønne enhver, der jager en skræk i livet på den ræv. Det må vel også være på tide.

8 Festtræet

Det/den har Willem da, han fik den af Hildigard, som fik den af Gerontius og hvis jeg kender ham ret, har han ikke haft hjerte til at åbne det/den. Hold da op, jeg havde nær glemt, det er jo hans fødselsdag i dag (Bedstemor hiver en invitation frem), alle i Hobbitrup er inviteret ned til Festtræet efter eftermiddagskaffen, gad vide hvilke gaver han giver ud.

1 Sfinksens madgåde (Uden for Hobbitrups grænser)

Lokation: De varme kilder blandt klipperne

Konflikt/udfordring

De skal besvare sfinksens gåder, før end at hun vil hjælpe dem med at finde hvad de søger.

Vandreturen dertil

Beskriv rejsen op og ned over bakker, indtil de når klipperne og det kun går op ad indtil de finder de varme kilder.

Vejret er klart og dampen fra kilderne kommer hurtigt til syne og leder jer på vej. På stierne blandt klipperne er der rullende sten og man må passe på ikke at støde sin tå. Luften i højderne er frisk indtil i nærmer jer og en Svovllugt begynder at sprede sig, ikke just noget det fremmer appetitten.

Beskrivelse

I kommer rundt om hjørnet af en stor klippe til en lillebitte dal med tre-fire varmer kilder, hvor dampen står op fra. Svovldunsten er her tættere og i kan mærke den fugtige varme, der slår jer i møde. Ved en af kilderne sidder en gammel hobbitkone, med benene hængende ned i det varme vand, for at lindre sine gamle knogler. Hun vinker jer nærmere og, da i kommer lidt tættere på, kan i se at hun har flere rynker end bedstemor og ser på jer med et par klare krystalblå øjne, der synes uden alder.

Spil Primula ud fra hendes beskrivelse og stil på et tidspunkt hobitterne de tre gåder, én af gangen, og når de har besvaret den sidste hjælper hun dem. Gåderne findes i boksen på næste side.

Primula (Biperson)

Sfinks i skikkelse af en gammel hobbitkone. Som det ældgamle væsen hun er, besidder hun en utrolig viden og har svaret til hvor vennerne kan finde den ingrediens de søger. Sfinksen har slået sig ned her fordi hun elsker gåder og få er bedre hertil end hobitter. Hun vil gerne hjælpe dem, men først skal de løse hendes tre gåder. Da Primula er en sfinks, taler hun altid sandt, men det betyder ikke at hun vil svare på alt.

Mål: Primula vil underholdes ved at se hobitterne løse hendes gåder. Hvis de også kan stille hende en gåde, bliver hun ekstra henrykt (hvad end hun kan svare eller ej) og vil give dem et par ledetråde skulle de have brug for det.

Gåder:

Hver hobbit kan slå et gåde tjek og få 1-2 ledetråde alt efter hvor tæt på de synes at være, nedenfor er nogle forslag, eller spilleder kan selv finde på og eventuelt fortælle spilleren et minde karakteren får, som relaterer til svaret. Har spillerne problemer, kan spilleder også fortælle at gåderne handler om mad, eventuelt ved at lade Primulas mave rumle og hun udbryder: ”Alle disse gåder (om mad), gør mig helt sulten.”

Hvis du piller skindet af mig, græder jeg ikke, men det gør du. Hvad er jeg? **Svar: Løg**

Ledetråde: 1) Det er ikke fordi jeg gør skade på dig at du græder. Jeg har flere lag.

Det har ingen hjørner, men er ikke rigtig rundt, købes ofte pr dusin og puttes i din mund. **Svar: Æg**

Ledetråde: Jeg har en hård, men skrøbelig skal. Slår du mig i stykker, dukker solen frem.

Jeg er et grønt hus, med et hvidt hus indeni, med et rødt hus indeni, med masser af babyer. Hvad er jeg? **Svar: Vandmelon**

Ledetråde: Jeg er fuld af vand. Når jeg lyder hul smager jeg godt.

Når spillerne har besvaret sfinksens tre gåder, forklarer hun, hvor de kan finde den ingrediens de søger. Som spilleder skal du finde på et sted, der passer til ingrediensen og kan findes på vej til deres næste lokation/scene. Måske kan den findes i naturen, en person eller handlende har det, eller noget tredje.

Som Spillerne forlader stedet:

Når de forlader de varme kilder, lægger de mærke til mærker på nogle klipper, som om en kæmpe kat havde hvæsset sine kløer og store poteaftryk kan sine steder findes på stien. Hvis de vender sig rundt kan de hurtigt nå at se en silhuet af sfinksen i sin naturlige form gennem dampene, men hun når at forvandle sig igen, hvis de går helt tilbage.

2 At opgive et minde (Uden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Stjernekyggerhøj

Konflikt/udfordring

De møder en ånd bundet til højen, der kræver et værdsat minde, til gengæld for den ingrediens de søger. Spillerne må beslutte hvem, der skal opgive et minde.

Vandreturen dertil

Beskriv hvordan de rejser gennem halvhøjt græs som skumringen nærmer sig.

I takt med at det bliver mørkere, bliver Skumringskoven til en mørk skygge mod vest, men bagude ses Hobbitrups betryggende varme lys. Langsomt begynder duggen at falde og bukser og kapper bliver fugtige af at vandre gennem det våde græs. Op ad Stjernekyggerhøj fører en lille hyggelig sti og den halvkølige aftenluft føles frisk i lungerne.

Beskrivelse

Det siges at står man der når de første stjerner begynder at kigge frem, vil man kunne finde det man har brug for. Da i når højens top, står to bænke ryg mod ryg, så man kan beskue hvilken del af stjernehimlen man ønsker. Solens sidste rødgyldne stråler forsvinder fra horisonten og efter fem-ti minutter, ser i den første stjerne blinke frem på himlen. Først sker der intet, men så begynder en tåge at stige op fra jorden og antage en svagt hobbitlig form. I hører alle en svag luftig stemme i jeres hoved: "I søger noget, men hvad? Og hvad vil i give for det?"

Højens ånd (Biperson)

Ånden er et magisk væsen bundet til højen, men med tilknytning til hele landet i hobbitrup og omegn. Dette gør den i stand til at sanse ting og med sine magiske evner bringe dem til højen. Den kan kun komme frem kort tid omkring skumring, efter at den første stjerne er trådt frem på himlen og ernærer sig ved minder. Jo stærkere og mere værdsat mindet er, des mere næring til ånden. Ånden er lidt grådig og vil have så godt et minde som muligt og er i ikke i vejen for at stikke en lille løgn, for at få et mere værdifuldt minde. Er en aftale lavet, holder ånden dog altid sit ord.

Mål: Ånden vil have mindet om en stor madoplevelse, til gengæld for hvad karaktererne søger. Mindet kunne som eksempel være første gang de smagte deres yndlingsret, eller dengang de fik et måltid med femten retter og så videre.

Efter det er blevet besluttet hvem, der skal opgive et minde, genoplever personen det én gang. Bed spilleren om at beskrive mindet kort. Derefter er mindet forsvundet og karakteren står tilbage med en fornemmelse af at der er en lille del af dem selv, der mangler.

3 På rov ved Makkers gård (Uden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Makkers gård

Konflikt/udfordring

De skal have fat i nogle grøntsager fra Makkers haver, eller noget fra et af hans to fadebure. Desværre sidder gamle Makker altid i sin gyngestol og holder vagt, mens hans store hunde patruljerer om gården. De må finde ud af hvordan de kommer forbi Makker og hans hunde og slipper af sted igen, med det de skal bruge.

Vandreturen dertil

Beskriv rejsen ud af Hobbitrup, et stykke af den lille slyngede landevej, før de må dreje af en sti og spadsere mellem marker til de nærmer sig selve gården.

Landevejen er en velholdt grusvej og en let brise hvirvler jævnligt små støvskyer op. Kornet på markerne der passerer er næsten modent og fylder luften med sin duft, mens de høje svajende aks gør det umuligt at se andet end stien. Man kan let fare vild, hvis man vover sig væk fra stierne. På et tidspunkt blander en tydelig lugt af husdyr sig med kornduften og lader jer vide at gården er tæt på. Det samme gør skilte med: ingen uvedkommende besøgende, tyve vogt jer for hundene og lignende.

Beskrivelse

I kommer ud af kornet et lille stykke fra gården, men advaret af lugten holde i jer lidt tilbage, så i kan studere gården uden at blive set. Gården er trelænget med en stor gårdhave fyldt med alskens grøntsager i midten. Gamle Makker sidder i sin gyngestol med en pibe i munden og sammenknebne øjne, der mistroisk spejder efter tyveknægte. Hans to store hunde patruljerer afslappet rundt om gården, men lader til at kunne sætte efter en tyvagtig hobbit ved den mindste ordre fra Makker. Dog vipper to skilte med malede druer og pølser indbydende og markerer de to fadebure i den ene længe af huset.

Gamle Makker og hans hunde (Bipersoner)

Gamle Makker, eller bare Makker er ejeren af gården. Han er efterhånden ikke så godt gående, så hans sønner tager sig af markerne, mens han tager sig af gårdhaven og vogter huset sammen med sine hunde. Hundene er store og kraftige med kort pels. Deres ører og snuder hører og lugter næsten alt, så de er svære at liste forbi, selv for en hobbit. Derudover lyster de makkers mindste vink og har et faretruende tandsæt. Makker har det rimeligt med at få gæster, bare det ikke er for tit, men for mange unge hobitter på rov i hans have, har gjort ham lidt bitter og mistroisk.

Mål: Makker vil have sine ting i fred og ro og jage en skræk i livet på enhver, der vil vove at gå på rov i hans gård. Skulle han fange tyveknægtene vil han sætte dem til at arbejde det af, så de kan betale for hvad de har nolet (stjålet).

4 Ind i Skumringsskoven efter svampe (Uden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Skumringsskoven

Scenen er tænkt som en omvendt udgave af trollescenen fra Hobbitten, hvor Bilbo er lige ved at ende i troldenes gryde. Her er det dog svampene, der risikerer at ende i hobbiternes maver.

Konflikt/udfordring

De skal ind i den truende skumringsskov og finde frem til nogle lækre svampe til at komme i deres ret, eller bytte væk, til hvad de har brug for. De første svampe de finder, er dog intelligente og kan tale og de må nu, finde ud af hvad de gør.

Vandreturen dertil

Beskriv rejsen til udkanten af skoven, fra hvor de kommer fra til åen, og derefter langs med åen.

Åen er klar, ikke alt for dyb og løber rislende af sted. Langs bredderne står siv og store dunhammer, der svajer frem og tilbage hver gang der kommer en vind. Græsset er ikke så højt her og kilder rart mellem tærerne. Når i kommer tæt på skoven, men inden i er i dens skygge, mærker i en modvilje, der synes at komme fra skoven. Som i nærmer jer, bliver fornemmelsen stærkere og en svag vrede blander sig med fornemmelsen af modvilje.

Beskrivelse

I står nu i skovbrynet under træernes skygge og skoven virker mere fjendtlig end hidtil. Vinden mellem træerne lyder som vrede hviskende stemmer og alle forsøger i at samle mod til at bevæge jer ind i skoven.

Spilleleder spørger hvem, der vil forsøge at gå først og beder personen slå terningerne med evnen Hårdfør. Fejler det, må en af de andre forsøge. Den der først klarer det, går forrest og opdrevet af denne persons mod følger de andre efter.

Der er ikke egentlige stier, men flere små dyreveksler om end i ser overraskende få dyr. Jorden er blød og dækket med en del blade og når i træder, synker jeres fødder let ned, samtidig med at duften af muldjord stiger op. Men i skal ikke kun finde vej, i skal også have fundet nogle svampe.

Spilleleder spørger hvem, der leder an i svampejagten og hvordan de bærer sig ad. Alt efter hvordan de bærer sig ad, er det nok mest oplagt med livsnyder eller gåde evnen. Når det lykkes, finder de vej hen til et godt svampeområde.

Som i bevæger jer længere ind i skoven bliver lyset næsten lukket helt ude af den tykke bladkrone, der henlægger skoven i konstant skumring. Efter nogen tids søgen finder i et område med masse af nedfaldne blade, en tyk muldjordsduft og flere væltede stammer, lige sådan et sted som man ville finde gode svampe, det er bare med at lede. Før i når at finde nogle svampe høres et nys bag et væltet træ. Da i går derhen er der ikke nogen, men en stor ring af hvad der ligner Karljohansvampe.

Talende svampe (Bipersoner)

Disse svampe er intelligente og kan tale, men kan ikke bevæge sig. Dog kan de holde til at blive samlet op sættes ned igen. Svampene prøver at holde sig skjult, men én af dem nyser og afslører dem. Når den første svamp samles op siger den ikke noget, men en svag hvisken: ”Hvad skal der ske med ham.” og lignende kan høres. Den tilfangetagne svamp siger først noget når svampekniv/børste kommer frem, den er ved at være kommet i en sæk eller på anden måde fornemmer fare. Den vil forsøge at overbevise om at de er giftige svampe, men får sagt: ”vi er Karljo...fluesvampe”. Går det ikke foreslår den nogle lækre bær eller ikke-talende svampe, som den ved hvor findes, hvis de lader dem være i fred. Svampene har intelligens, men er nok ikke helt så intelligente som de selv tror. Samtidigt er de også meget frygtsomme og forsøger oftest at gemme sig.

Mål: At undgå at blive spist eller blive taget med ud af skoven

Som karaktererne forlader skoven, kan de mærke skovens vilje, der synes at have tynget dem, langsomt lette og da de træder ud af skoven, går de rankt og deres skridt føles næsten fjerlette.

5 Konkurrencen der går op i røg (Inden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Den grønne drages kro

Konflikt/udfordring

De må vinde over en ældre hobbit i en røgblæsningskonkurrence, for at få fat på hvad de har brug for. Først skal de dog lige have ham overbevist om at så unge hobitter er værdige til at dyste mod ham.

Vandreturen dertil

Beskriv den for hobitterne velkendte rute gennem Hobbitrup og ned til den Grønne drages kro.

Fødderne følger næsten stierne af sig selv, hårdtstampede af generationer af bare hobbitfødder. Der er som altid godt liv i byen, folk der kommer trækkende med vogne med dejligt duftende varer, folk der vinker fra deres haver fuld af smukke blomster og børn, der render og leger næsten over alt. I god tid kan ses røgtringene fra en der ryger pipe foran den grønne drage.

Beskrivelse

Efter jeres lille spadseretur, ser i Longo Stoltenfod sidde på en bænk under skiltet med den flot malede grønne drage. Han har en imponerende vom, og hans store behårede fødder vipper tilfredst op og ned. Røgen fra hans pipe får det til at se ud, som om dragens næsebor ryger. Da i kommer lidt nærmere kan i dufte, at det må være Tobolds Melange han ryger, en særlig god pipeurt. Longo sender en stor flot røgtring til vejrs og udbryder med en let grødet stemme, der nok skyldes en øl eller to: ”Ha, endnu et mesterværk, der er ingen som Longo til at blæse røgtringe og hvis de påstår det, så vil jeg væde min (indsæt navn på ingrediens) på at de tager fejl.”

På trods af sine ord, ser Longo ikke til at starte med karaktererne som værdige modstandere og skal først overtales til at dyste. Herefter må de selv stille noget på højkant, én af deres værdsatte genstande. Evnen der skal bruges er nok Livsnyder, men hvis det bliver en udholdenhedskonkurrence kunne det også være Hårdfør. Spilleleder beskriver de røgtringe Longo puster og spillerne beskriver, hvilke tricks de laver med deres piberøg.

Longo Stoltenfod

En ældre hobbit, der er meget glad for øl, pipeurt og at puste røgtringe, samt andre røgblæsningstricks. Han har fået en lille tår over tørsten og er overbevist om at ingen er bedre til at blæse røgtringe end ham. Han er munter af gemyt, men også en smule for glad for sig selv og egne evner, hvilket øllet kun har forstærket.

Mål: vil kun dyste i en røgblæsningskonkurrence mod en værdig modstander og ønsker selvfølgelig at vinde.

6 Hobitter på dybt vand (Inden for Hobbitrups grænser)

Lokation: vandmøllen ved søen

Konflikt/udfordring

Som bekendt er hobitter ikke glade for vand, og nu skal de ud, midt på den store sø, for at få fat på nogle tønder, der indeholder hvad de skal bruge, eller fange de fisk, muslinger eller lignende, der skal bruges til retten. Hvilket af de to scenarier, har spilleleder valgt tidligere i scenen med Bedstemor.

Vandreturen dertil

Beskriv en spadseretur gennem den hyggelige hobbitby, til vandmøllen, hvor hjulet snurrer rundt.

Stierne i Hobbitrup går på kryds og tværs, men er man hjemmevandt, er det nemt at finde den korteste rute, hen til broen og vandmøllen. Undervejs hilser hobitter i kender, smiler og letter på hatten, hvis de har en. På vejen som i nærmer jer, kan høres en munter summen og musik fra festpladsen, hvor Willem Barrenbuk fejrer sin firsenstyvende fødselsdag.

Beskrivelse

Ulig de mange hobithuller er møllen en solid stenbygning og da i går op mod bygningen, kan i høre lyden af det store møllehjul, der plasker rundt. Omme bag møllen finder i en mindre robåd fortøjet. Fra båden kommer en højlydt snorken og da i kigger derned, ser i en hobbit omtrent jeres alder, liggende med en stor stråhat over hovedet. Alle undtagen Formiel er i urolige, ved tanken om at skulle ud på vandet, der ser meget dyb ud, blot nogle meter fra bredden og i skal helt ud på midten.

Efter at de på en måde er kommet i båden og sejler af sted, beskriv *hvordan årerne føles rug i hænderne og deres plask plask lyd, mens de bevæger sig mod midten og vandet bliver mørkere og mørkere.*

Når de når midten skal de få tønderne over i robåden, uden at båden tipper eller få fanget den fisk eller lignende og halet den om bord (et terningslag med en evne alt efter, hvordan de håndterer det).

Bellis Bulner

Møllerdatter, nogenlunde på alder med karaktererne. Hun har et stort krøllet brunt hår og et stort mellemrum mellem fortænderne. Bellis er lidt doven, men kan også godt lide at hjælpe andre. Desuden er hun vild med kandiserede blomster. Når karaktererne finder hende ligger hun i robåden og sover med en stor stråhat over hovedet.

Mål: Allerhelst vil Bellis bare kunne sove videre, men hun er lidt bange for, hvad hendes forældre vil sige, hvis hun bare overlader båden til dem og vil derfor med, så hun kan sidde og slappe af, mens de ror. Får hun lov at komme med, er båden dog noget proppet og det kan blive en ulempe (-1 på et terningslag)

7 Hold ræven fra lågen (Inden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Haverne, der læner sig op af hønsehuse og svinesti

Konflikt/udfordring

De skal få sat en stopper for den ræv, der sniger sig ind i hønsehuset og æder hønsene og deres æg. I taknemmelighed over deres hjælp, vil Gorbado, der er ansvarlig for hønsene, give dem den ingrediens, de har brug for.

Vandreturen dertil

Beskriv kort hvordan de går gennem byen, der er fuld af liv, og forbi haverne op til det store hønsehus.

Ruten hen til haverne er nem og kræver ikke at man skal op i bakkerne. Haverne er et prægtigt syn med alverdens grøntsager og blomster, der gør luften tyk af dufte. Blandt høje solsikker og bærbuske, leger et par hobbitbørn gemmeleg, men den nemmeste vej til hønsehuset går uden om haverne.

Beskrivelse

Da i kommer op til hønsehuset, kan i høre den tilfredse klukken fra mange høns, hvoraf flere går rundt omkring huset. En hobbit med små øjne og runde briller kigger forsigtigt ud fra hønsehusets indgang. Han ser spørgende på jer og siger: "Hvad vil i unge hobitter her?" Alt imens han fraværende stryger en høner over hovedet, som er vandret op ad indgangsbrættet.

Efter at de har fortalt at de vil hjælpe takker Gorbado dem for deres hjælp og fortæller dem om den ravage, ræven lavede sidste nat.

*Derefter tager han jer med ud i urtehaverne blandt ærter, solsikker, kål, gullerødder, majs, bærbuske med mere, hvor han viser jer spor efter ræven. Heriblandt fodspor, der viser at dette ikke er nogen lille ræv (og at den sniger sig gennem haven). Han siger at, hvis i får sat en stopper for rævens besøg, vil han give jer hvad i ønsker, hvis det er i hans magt og inden for rimelighedens grænser. Han fortæller jer også at ræven typisk kommer nogen tid efter skumring.**

*Hvis spillerne har valgt også at tage til Stjerneklipperhøj, dukker ræven ikke op, før de kommer tilbage, med mindre de har fundet en anden løsning som for eksempel en fælde. I det tilfælde, kan de vende tilbage og se at deres fælde har virket og blive belønnet af Gorbado.

Gorbado Grønfinger

En varmhjertet, rolig og forsigtig mand, der holder af at passe en del af haverne, men allermest af at tage sig af hønsene i det store hønsehus. Hans hud er meget solbrun og let rynket på grund af den megen tid udenfor og så har han små øjne, omgivet af et par runde briller.

Mål: Han vil for alt i verden slippe af med den ræv, så hans elskede høns kan være i fred. Allerhelst ville han, at han ikke selv skal udsætte sig for fare ved at gøre det, da han er en forsigtig mand og der er tale om en stor ræv.

8 Til fødselsdag hos Willem Barrenbuk (Inden for Hobbitrups grænser)

Lokation: Under Festtræets grene

Gavegivertraditionen (læs højt for spillerne inden denne scene)

I et hobbit hjem kan der ophobe sig mange ting, flere af disse er mathomer, som der ikke længere rigtig er brug for, men de ikke kan nænne at skaffe sig af med. Derfor opstod traditionen med at give, i stedet for at modtage gaver på sin fødselsdag. Mange af de gaver, der gives, er mathomer, der således kan pynte i forskellige hjem, men der gives også mad, kager eller nye ting, hvis der er mange gæster, som til en rund fødselsdag.

Konflikt/udfordring

De skal finde Willem blandt de mange gæster og lykønske ham, så de kan få en gave fra ham. Desværre viser det sig, at han allerede har givet den ting de søger væk. De får dog en gave, som han opfordrer dem, til at bytte for det de søger. De skal dog lige først finde personen og det er ikke nemt, når man hele tiden bliver suget med af festlighederne.

Vandreturen dertil

Beskriv turen gennem byen, langs søen til festtræet.

Festtræet kan ses fra næsten hele Hobbitrup og pyntet som det er til ære for Willem, med flag, bannere og farvede lamper, virker det som et fyrtårn for de fire venner. Flere andre gæster går i samme retning som jer, mens andre gæster kommer smilende fra festen, langs med søen, på vej til andre ærinder. Allerede et stykke derfra kan i næsten gå i blinde, blot ved at lytte til lyden af latter, sang og musik.

Beskrivelse

Da i ankommer til pladsen foran festtræet er fejringerne godt i gang. Under træets skygge står borde med mad og sender sine liflige dufte ud mod sultne hobitter. På en lille opsat scene spillere musikere op til dans og er næsten lige så tæt omringede som bordene med mad. Der er telte i alverdens farver og rundt omkring er hobbitbørn i gang med mere eller mindre improviserede lege. Over det hele hænger en glad summen af snak, latter, sang og musik. Det er dog ikke lige til at finde Willem blandt de mange hobitter.

Karakterne skal nu finde hen til Willem, så de kan lykønske ham og få en gave, hvordan de bærer sig ad, er op til dem.

Da i finder Willem er han i strålende humør og danser rundt med en stegt kyllingevinge i den ene hånd. Han ligner ikke en, der fejrer sit halvfemsindstyvende år, men det gør han.

Efter at de har lykønsket ham, giver han dem en god flaske årgangsvin. Han har allerede givet den ting de søger væk som gave, og nu må de finde denne hobbit og bytte sig til det de skal bruge.

Willem fortæller jer, at han gav ingrediensen til en kvinde med kort lyst hår, men mere kan han ikke huske, da han har set utallige ansigter i dag. I går i gang med at lede, men det er ikke nemt, da i det ene øjeblik bliver hevet med ind i en kædedans, det næste tilbudt lidt godt at spise, fra en der ikke vil godtage et nej.

Spillerne må selv bestemme, hvordan de håndterer at lave en eftersøgning midt i festlighederne, men en mulighed kunne være at forsøge at holde lav profil (et terningslag med evnen Uset).

I finder hende til sidst i et lille grønt telt, hvor hun puster ud efter en dans. Elanor, som hun hedder, er først lidt skeptisk over for at bytte, men da hun ser hvad årgang vinen er, er hun straks klar til at bytte.

Willem Barrenbuk

Er i et strålende humør og som han hopper rundt, skulle man ikke tro han blev halvfemsindstyvende år i dag. Hans kridhvide hår og kraftige smilerynker stemmer dog helt overens med hans alder. Når det kommer til ham selv er Willem sparsommelig, men er glad for at give store gaver og gøre andre glade. Også derfor er hans fødselsdag så storslået. Det piner ham derfor også lidt, at han ikke kan give de unge hobitter (karaktererne), hvad de har brug for.

Mål: At more sig og ikke mindst at alle hans gæster har det godt og sjovt.

Det perfekte måltid (fast scene)

Hvad skal ske i scenen

De fire venner er vendt succesfulde tilbage med alle de ingredienser de skal bruge, måltidet er blevet kokkereret og nu sidder de og skal til at nyde måltidet. Ved hver af de fire retter, beretter en af hobitterne om et mindeværdigt øjeblik fra deres eventyr, så hver spiller får givet en lille beretning.

Til Spillerne

Det har været en lang dag og i har været gennem mange eventyr, men nu sidder i her, i jeres lille hyggelige hobbithul. Efter et par timer i køkkenet, kan i nu endeligt give jer i kast med det første måltid.

Få spilleren, der oprindeligt valgte retten, til at beskrive eller beskriv selv (kort) duften og smagen af hvert måltid. Under hver af retterne skal en af spillerne, som deres karakter, berette om et spændende øjeblik fra deres eventyr. Du kan som spilleleder under hver ret spørge en spiller: "Hvad var det mest spændende øjeblik for din karakter" og få dem til som deres karakter at fortælle om det, til de andre spillere. Efter sidste ret, når alle har givet en fortælling, kan hobitterne gå til ro og eventyret (scenariet) er slut.

Scener til opfyldelse af mål/drømme

Disse små scener er tænkt til at inkorporeres enten mellem nogle af de andre scener, eller som en del af dem, for eksempel under rejsen. Hver enkelt scene giver en karakter muligheden for at opnå deres mål eller drømme. Alle disse scener skal således flettes ind i fortællingen, der hvor det giver bedst mening. Får en spiller dog opfyldt sit mål i en af de andre scener, er der dog ikke noget i vejen for at tage denne karakters scene ud. **Umiddelbart er der et terningslag knyttet til hver af disse scener, men hvis spillerne er lave på ressourcer, der ikke er så meget tid tilbage eller det passer bedre ind i historien, så lad dem opleve og lykkes med hvad de gør i disse scener uden at slå terningerne.**

Tidsel

Mål: Tidsel drømmer om at gøre noget helt modigt, at udføre en heltedåd, så man i fremtiden vil fortælle historier om det i Hobbitrup og måske endda hele Herredet.

Scene:

Tidsel er den eneste der hører de hurtige poter der kommer løbende, akkompagneret af en dyb knurren og er derfor den eneste, der kan reagere i det øjeblik en stor hund, ramt af hundegalskab, kommer farende mod gruppen af venner (Er det i byen, kan det eventuelt være nogle uskyldige hobbitter, der er hundens mål).

Tidsel må vise sig helt modig, beskytte folk og gøre noget ved den bidske hund (terningslag). Hvordan hun gør det og hvilken evne der bruges er op til spilleren.

Baldrian

Mål: Baldrian vil finde ud af hvad der er sket med onkel Dodinas, der gik en lang spadseretur og aldrig vendte tilbage.

Scene:

En af de rejsende (ranger, ligesom Aragorn) kommer gående, han bærer en halsklud helt magen til Onkel Dodinas yndlingshalsklud, med et fintvævet mønster af grøn, gul og rød. Ud over den farverige klud er hans fremtoning truende. Mørkt slidt rejsetøj, en stor bue over skulderen og et langt sværd og en kniv i bæltet.

Baldrian må finde sit mod dybt indefra, for at gå op og spørge ham, hvor han har halskluden fra (terningslag). Hvordan han gør det og hvilken evne der bruges er op til spilleren. Det viser sig at den rejsende kommer fra Kløvedal, kender Dodinas historie og har et brev fra ham, der bekræfter det.

Den rejsende fortæller at Dodinas mødte elverfolket, der var så betaget af hans håndværk og han af dem, at han drog med dem til Kløvedal, hvor han til den dag i dag dyrker sit håndværk. Der er dog ikke mange budbringere der kommer fra Kløvedal til Hobbitrup og tiden synes at flyve blandt elverfolket. Derfor har han først sendt et brev nu, med den rejsende, hvori han skriver til familien at han har det godt og alt er vel.

Mynte

Mål: Enkelte hobitter påstår at have hørte elvernes sang i skoven og lige siden Mynte læste om det fagre folk, har hun drømt om at opleve elverfolket synge og danse.

Scene

Først bemærker Mynte det ikke, men langsomt bliver sangen højere og hun er ikke i tvivl om hvilken retning den kommer fra. Det er ikke hobbitstemmer, men stemmer der svæver let og sangen lyder nærmest som kom den fra krystalstruber. Der er ingen tvivl i Myntes hjerte, det er elversang. Følger de lyden støder de pludseligt på en lille flok elvere, der synger og danser af sted. Elverne ler idet de ser hobitterne, ikke en ond, men en velkommende latter.

De kan følge elverne et stykke tid og måske veksle et par ord med dem, men elverne skal en anden vej, og hobitterne må følge deres egen rute. Mynte må dog overvinde sig selv og indse at hun ikke kan følge med elverne (terningslag). Hvordan hun gør det og hvilken evne der bruges er op til spilleren.

Formiel

Mål: Bæltespænderne har altid formået at mase sig foran i køen om end deres slægt ikke er en dag ældre end Bækkeskjulernes. For én gangs skyld vil Formiel komme foran Bæltespænderne og måske sætte dem på plads én gang for alle.

Scene

Ved én af de steder de kommer til for at få fat på en ingrediens, har Hildibrand Bæltespænder sat sig for at hun også vil have fat i den ingrediens. Det er nu op til Formiel at sørge for at Hildibrand ikke får ingrediens og allerhelst at han også selv er den der gør at de får ingrediensen (terningslag). Hvordan han gør det og hvilken evne der bruges er op til spilleren.

Bilag

Bilag A: Noter til det perfekte måltid

Karakter	Ret	Vigtigste ingrediens	Lokation for ingrediens
Tidsej			
Formiel			
Mynte			
Baldrian			

Bilag B: Kort over Hobbitrup og Omegn



Bilag C: Oversigt over spilsystemet til spillerne og spilleleder

Systemet (for spilleleder)

Systemet træder i kraft, når en af karaktererne vil forsøge at gøre noget afgørende, hvor der er mulighed for både *Fiasko* og *Succes* og der er en konsekvens ved at fejle.

Hver af rollerne har de fire samme evner, der er givet en værdi fra +0 til +2. Når man vil forsøge at gøre noget, og spilleleder vurderer at det kan slå fejl og at der er konsekvenser ved at fejle, beskriver spilleren hvad hendes/hans karakter gør, og der slås to sekssidede terninger (2t6) og evnens værdi lægges til. Ydermere kan der opnås bonus til terningslaget ved **Madglæde**, beskrevet nedenfor. Konsekvensen af resultatet af terningslaget afgøres af Tabel 1 nedenfor. Hver af de fire evner er knyttet til typiske hobbitemner og hvornår hvilken evne skal bruges er op til spilleleder. Spillere kan komme med forslag til hvilken evne de synes passer i forhold til deres beskrivelse, men spilleleder tager den afgørende beslutning. I Tabel 2 er givet nogle forslag og eksempler på hvilke situationer, man ville benytte de forskellige evner. De fire evner er Gåder, Livsnyder, Uset og Hårdfør.

Madglæde: I starten af spillet har hver spiller modtaget en bunke med snacks, kage og lignende. Ved at modtage et stykke mad fra en af sine medspillere, nyde en bid heraf og sige tak, kan man få +1 på sit terningslag. Dette kan gøres én gang per medspiller per terningslag, hvis deres karakter er sammen med din, for et maksimalt +3 fra madglæde. Til dette formål må egen mad og drikke også benyttes. Det er op til spilleleder om hun/han vil sige til spillerne at de kan bruge egne snacks eller vil lade dem selv opdage det.

Værdsatte ejendele: Hver karakter har tre værdsatte ejendele. Disse ejendele er ting som karaktererne har samlet op i løbet af deres liv, som de sætter stor pris på og er meget glade for. Ingen af dem er livsnødvendige, men det er en del af hjemmet med på rejsen og gør livet nemmere for en hobbit. *Mister* en hobbit alle sine ejendele, er livet på "landevejen" simpelthen blevet for surt og de vender hjem til deres hobbitul for at vente på de andre. En gavmild medhobbit kan dog give personen en af sine egne værdsatte genstande og overtale hende/ham til at fortsætte eventyret (dette får spillerne dog først at vide, skulle det blive aktuelt i gennemspilningen af scenariet).

Tabel 1

2t6 + evnens værdi + madglæde	Konsekvens
10+	<i>Succes</i> , det lykkedes og måske endda lidt bedre end forventet. Spillederen beskriver hvordan spilleren, muligvis med hjælp fra de andre, opnår hvad hun/han ønsker og lidt til.
7-9	<p><i>Delvis succes</i>, spilleleder giver spilleren et valg mellem to af de nedenstående valgmuligheder.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Det lykkes, men spilleleder beskriver kort, hvordan der sker noget så den benyttede evne er 2 lavere (får -2) næste gang personen bruger evnen (herefter er den tilbage til normal). ❖ Det lykkes, men personen mister én af sine værdsatte ejendele, som spilleleder bestemmer. Spilleleder beskriver, hvordan den mistes eller hvordan en af hobitterne finder ud af at de har glemt den derhjemme, eksempelvis et lommetørklæde. ❖ Det lykkes, men spilleleder må nu tage ét stykke slik, en småkage eller lignende (fra det spillerne får udleveret i starten af scenariet) fra hver af spillerne (spillerne kan dog tilbyde fra eget personlige lager). ❖ Det lykkes, men noget får dig til at mindes en ting du savner hjemme fra dit lille hyggelige hobbitul. Beskriv det for de andre.
2-6	<i>Fiasko</i> , noget går galt eller det viser sig at situationen er mere kompliceret end som så. Spilleleder beskriver hvordan der opstår en komplikation som spillerne nu må håndtere. Situationen ændrer sig så meget at der må bruges en anden evne, end hvad der hidtil har været brugt. Desuden mister personen en af sine værdsatte ejendele.

Tabel 2

Evne	Bruges ...
Gåder	Når der skal løses en gåde, hobitten håndterer noget mystisk eller ukendt eller der kræves en bestemt viden.
Livsnyder	Når de gode ting i livet bringes på banen, som for eksempel mad, drikke, pibeurt, eller at man simpelthen gør brug af sin glæde ved livet, til at gøre situationen lidt nemmere.
Uset	Når en hobbit vil være listig, adræt eller gøre brug af sin naturlige evne til at forsvinde, blive overset og forblive uset.
Hårdfør	Når en hobbit bliver udsat for strabadser, hårde omstændigheder eller hvor det er vigtigt at stå fast (fysisk, mentalt og metaforisk). Selvom hobitter for det meste er bløde og muntre, besidder de i deres kerne en indre hårdhed og viljestyrke, når de kommer på prøve.

Systemet (for spillerne)

Systemet træder i kraft, når en af karaktererne vil forsøge at gøre noget afgørende, hvor der er mulighed for både *Fiasko* og *Succes* og der er en konsekvens ved at fejle.

Hver af rollerne har de fire samme evner, der er givet en værdi fra +0 til +2. Når man vil forsøge at gøre noget, og spilleder vurderer at det kan slå fejl og at der er konsekvenser ved at fejle, beskriver spilleren hvad hendes/hans karakter gør, og der slås to sekssidede terninger (2t6) og evnens værdi lægges til. Ydermere kan der opnås bonus til terningslaget ved **Madglæde**, beskrevet nedenfor. Konsekvensen af resultatet af terningslaget afgøres af Tabel 1 nedenfor. Hver af de fire evner er knyttet til typiske hobbitemner og hvornår hvilken evne skal bruges er op til spilleder. Spillere kan komme med forslag til hvilken evne de synes passer i forhold til deres beskrivelse, men spilleder tager den afgørende beslutning. I Tabel 2 er givet nogle forslag og eksempler på hvilke situationer, man ville benytte de forskellige evner. De fire evner er Gåder, Livsnyder, Uset og Hårdfør.

Madglæde: I starten af spillet har hver spiller modtaget en bunke med snacks, kage og lignende. Ved at modtage et stykke mad fra en af sine medspillere, nyde en bid heraf og sige tak, kan man få +1 på sit terningslag. Dette kan gøres én gang per medspiller per terningslag, hvis deres karakter er sammen med din, for et maksimalt +3 fra madglæde. Til dette formål må egen mad og drikke også benyttes. Det er op til spilleder om hun/han vil sige til spillerne at de kan bruge egne snacks eller vil lade dem selv opdage det.

Værdsatte ejendele: Hver karakter har tre værdsatte ejendele. Disse ejendele er ting som karaktererne har samlet op i løbet af deres liv, som de sætter stor pris på og er meget glade for. Ingen af dem er livsnødvendige, men det er en del af hjemmet med på rejsen og gør livet nemmere for en hobbit. *Mister* en hobbit alle sine ejendele, er livet på "landevejen" simpelthen blevet for surt og de vender hjem til deres hobbitul for at vente på de andre.

Tabel 1

2t6 + evnens værdi + madglæde	Konsekvens
10+	<i>Succes</i> , det lykkedes og måske endda lidt bedre end forventet. Spillederen beskriver hvordan spilleren, muligvis med hjælp fra de andre, opnår hvad hun/han ønsker og lidt til.
7-9	<i>Delvis succes</i> , spilleleder giver spilleren et valg mellem to af de nedenstående valgmuligheder. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Det lykkes, men spilleleder beskriver kort, hvordan der sker noget så den benyttede evne er 2 lavere (får -2) næste gang personen bruger evnen (herefter er den tilbage til normal). ❖ Det lykkes, men personen mister én af sine værdsatte ejendele, som spilleleder bestemmer. Spilleleder beskriver, hvordan den mistes eller hvordan en af hobbitterne finder ud af at de har glemt den derhjemme, eksempelvis et lommeørklæde. ❖ Det lykkes, men spilleleder må nu tage ét stykke slik, en småkage eller lignende (fra det spillerne får udleveret i starten af scenariet) fra hver af spillerne (spillerne kan dog tilbyde fra eget personlige lager). ❖ Det lykkes, men noget får dig til at mindes en ting du savner hjemme fra dit lille hyggelige hobbitthul. Beskriv det for de andre.
2-6	<i>Fiasko</i> , noget går galt eller det viser sig at situationen er mere kompliceret end som så. Spilleleder beskriver hvordan der opstår en komplikation som spillerne nu må håndtere. Situationen ændrer sig så meget at der må bruges en anden evne, end hvad der hidtil har været brugt. Desuden mister personen en af sine værdsatte ejendele.

Tabel 2

Evne	Bruges ...
Gåder	Når der skal løses en gåde, hobitten håndterer noget mystisk eller ukendt eller der kræves en bestemt viden.
Livsnyder	Når de gode ting i livet bringes på banen, som for eksempel mad, drikke, pibeurt, eller at man simpelthen gør brug af sin glæde ved livet, til at gøre situationen lidt nemmere.
Uset	Når en hobbit vil være listig, adræt eller gøre brug af sin naturlige evne til at forsvinde, blive overset og forblive uset.
Hårdfør	Når en hobbit bliver udsat for strabadser, hårde omstændigheder eller hvor det er vigtigt at stå fast (fysisk, mentalt og metaforisk). Selvom hobitter for det meste er bløde og muntre, besidder de i deres kerne en indre hårdhed og viljestyrke, når de kommer på prøve.

Systemet (for spillerne)

Systemet træder i kraft, når en af karaktererne vil forsøge at gøre noget afgørende, hvor der er mulighed for både *Fiasko* og *Succes* og der er en konsekvens ved at fejle.

Hver af rollerne har de fire samme evner, der er givet en værdi fra +0 til +2. Når man vil forsøge at gøre noget, og spilleleder vurderer at det kan slå fejl og at der er konsekvenser ved at fejle, beskriver spilleren hvad hendes/hans karakter gør, og der slås to sekssidede terninger (2t6) og evnens værdi lægges til. Ydermere kan der opnås bonus til terningslaget ved **Madglæde**, beskrevet nedenfor. Konsekvensen af resultatet af terningslaget afgøres af Tabel 1 nedenfor. Hver af de fire evner er knyttet til typiske hobbitemner og hvornår hvilken evne skal bruges er op til spilleleder. Spillere kan komme med forslag til hvilken evne de synes passer i forhold til deres beskrivelse, men spilleleder tager den afgørende beslutning. I Tabel 2 er givet nogle forslag og eksempler på hvilke situationer, man ville benytte de forskellige evner. De fire evner er Gåder, Livsnyder, Uset og Hårdfør.

Madglæde: I starten af spillet har hver spiller modtaget en bunke med snacks, kage og lignende. Ved at modtage et stykke mad fra en af sine medspillere, nyde en bid heraf og sige tak, kan man få +1 på sit terningslag. Dette kan gøres én gang per medspiller per terningslag, hvis deres karakter er sammen med din, for et maksimalt +3 fra madglæde. Til dette formål må egen mad og drikke også benyttes. Det er op til spilleleder om hun/han vil sige til spillerne at de kan bruge egne snacks eller vil lade dem selv opdage det.

Værdsatte ejendele: Hver karakter har tre værdsatte ejendele. Disse ejendele er ting som karaktererne har samlet op i løbet af deres liv, som de sætter stor pris på og er meget glade for. Ingen af dem er livsnødvendige, men det er en del af hjemmet med på rejsen og gør livet nemmere for en hobbit. *Mister* en hobbit alle sine ejendele, er livet på "landevejen" simpelthen blevet for surt og de vender hjem til deres hobbitul for at vente på de andre.

Tabel 1

2t6 + evnets værdi + madglæde	Konsekvens
10+	<i>Succes</i> , det lykkedes og måske endda lidt bedre end forventet. Spilleleder beskriver hvordan spilleren, muligvis med hjælp fra de andre, opnår hvad hun/han ønsker og lidt til.
7-9	<i>Delvis succes</i> , spilleleder giver spilleren et valg mellem to af de nedenstående valgmuligheder. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Det lykkes, men spilleleder beskriver kort, hvordan der sker noget så den benyttede evne er 2 lavere (får -2) næste gang personen bruger evnen (herefter er den tilbage til normal). ❖ Det lykkes, men personen mister én af sine værdsatte ejendele, som spilleleder bestemmer. Spilleleder beskriver, hvordan den mistes eller hvordan en af hobitterne finder ud af at de har glemt den derhjemme, eksempelvis et lommeørklæde. ❖ Det lykkes, men spilleleder må nu tage ét stykke slik, en småkage eller lignende (fra det spillerne får udleveret i starten af scenariet) fra hver af spillerne (spillerne kan dog tilbyde fra eget personlige lager). ❖ Det lykkes, men noget får dig til at mindes en ting du savner hjemme fra dit lille hyggelige hobithul. Beskriv det for de andre.
2-6	<i>Fiasko</i> , noget går galt eller det viser sig at situationen er mere kompliceret end som så. Spilleleder beskriver hvordan der opstår en komplikation som spillerne nu må håndtere. Situationen ændrer sig så meget at der må bruges en anden evne, end hvad der hidtil har været brugt. Desuden mister personen en af sine værdsatte ejendele.

Tabel 2

Evne	Bruges ...
Gåder	Når der skal løses en gåde, hobitten håndterer noget mystisk eller ukendt eller der kræves en bestemt viden.
Livsnnyder	Når de gode ting i livet bringes på banen, som for eksempel mad, drikke, pibeurt, eller at man simpelthen gør brug af sin glæde ved livet, til at gøre situationen lidt nemmere.
Uset	Når en hobbit vil være listig, adræt eller gøre brug af sin naturlige evne til at forsvinde, blive overset og forblive uset.
Hårdfør	Når en hobbit bliver udsat for strabadser, hårde omstændigheder eller hvor det er vigtigt at stå fast (fysisk, mentalt og metaforisk). Selvom hobitter for det meste er bløde og muntre, besidder de i deres kerne en indre hårdhed og viljestyrke, når de kommer på prøve.

Bilag D: Spillernes karakterer

Karaktererne er fire unge hobbitvenner, der har været venner næsten så længe de kan huske. Det er ikke vigtigt for scenariet hvordan de blev venner, det er de bare, men hvis spillerne føler at dette element mangler, er de velkommen til at finde på en historie i spil.

Tiala bedre kendt som Tidse er den modigste af vennerne, handler ofte før hun tænker og elsker historier om eventyr og helte.	Baldrian er lidt forsigtig af sig, men han er meget opfindsom, når det kommer til kreative løsninger på problemer.
Mynte har hovedet fuld af viden, er altid nysgerrig efter at vide mere og hun deler med glæde ud af sin viden.	Formiel er vennegruppens uofficielle leder og går op i at de andre har det godt. Han tænker sig om, men er handlekraftig når det er nødvendigt.

Den korte beskrivelse af hver af karaktererne i skemaet ovenfor kan klippes ud og gives til spillerne, når karaktererne skal fordeles mellem dem.