

INFORMATION

3 mennesker er på vej hjem til jul. Et par fredelige dage med god mad og hygge venter forude. Medmindre selvfølgelig der er øksemordere og varulve løs på Møjsø.

"Glædelig jul, onkel Hubert" er skrevet lang tid før Fusion blev udgivet, og er tidligere blevet spillet på Viking Con i København.

Vi præsenterer her scenariet i en nyredigeret specialudgave, inklusiv 5 spillere, kort og tabeller. Desuden indeholder æsken lidt julestemning og godter - Indtages på eget ansvar!



Copyright 2003 Malik Hyltoft / Fusion

Genre:	System:	Antal spillere:
Gys/Splatter	Fusion	5

**GLÆDELIG JUL, ONKEL HUBERT
SPECIAL EDITION - BEGRÆNSET OPLAG!**

FUSION

GLÆDELIG JUL, ONKEL HUBERT

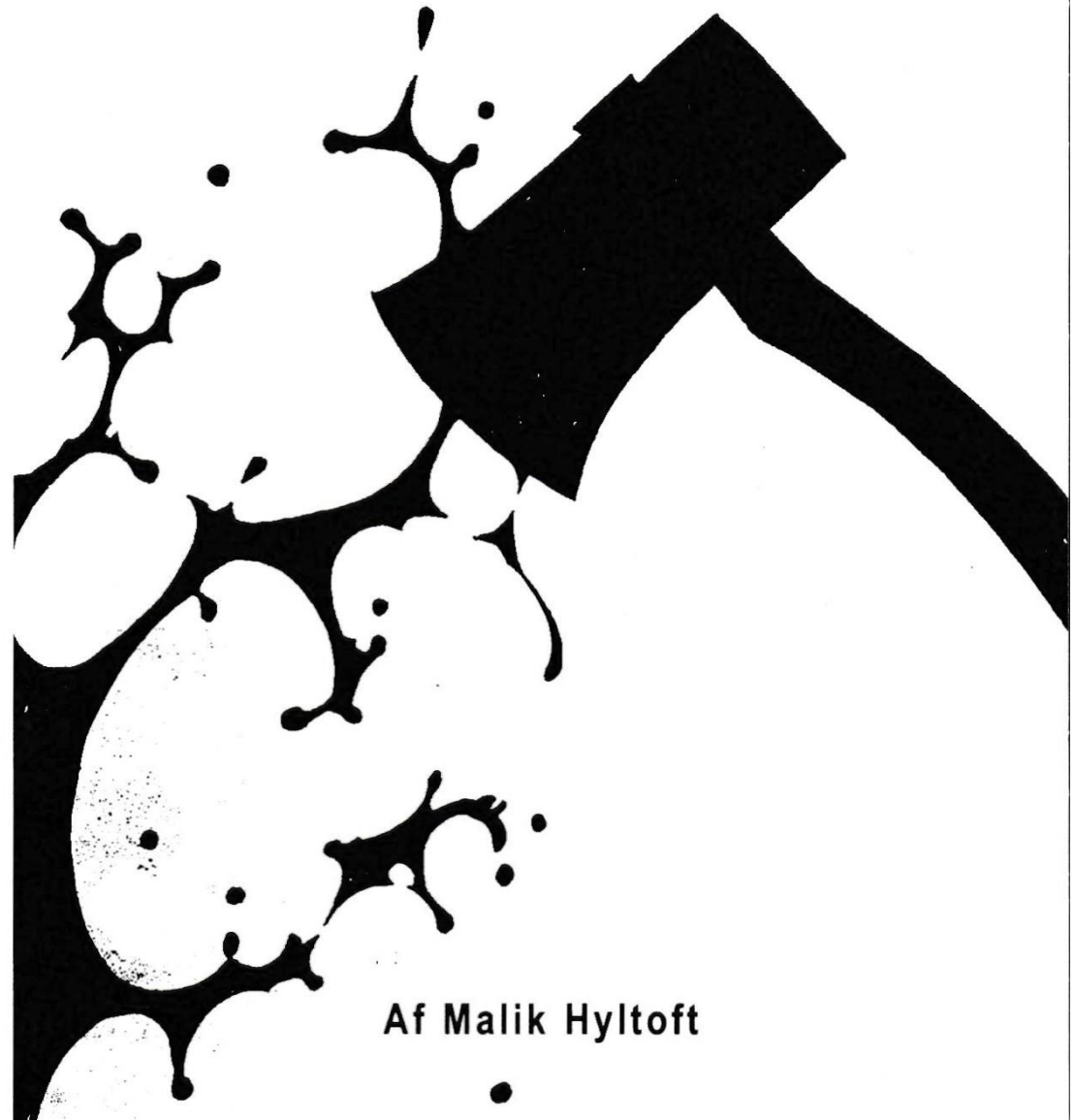
GLÆDELIG JUL ONKEL HUBERT

I julen
kan ingen
høre dig
skrige!

THE OUTFIT PRÆSENTERER ET SCENARIO TIL FUSION
SKREJET AF MALIK HYLTOFT "GLÆDELIG JUL ONKEL HUBERT"
REDEGERET AF MALIK HYLTOFT FORSIDE AF PETER SNEJBJERG OG PALLE SCHMIDT
UTEROKONET DESIGN PALLE SCHMIDT FUSION OG THE OUTFIT LOGO DESIGN AF JAKOB KJØLLER
COPYRIGHT FUSION OG THE OUTFIT 2003

GLÆDELIG JUL ONKEL HUBERT

En hyldest til de danske øsamfund



www.fusion-net.dk

Af Malik Hyltoft

FORORD

Da vi skulle finde et scenarie til en mindre kongres på Sjælland, dukkede denne lille gyser frem af hukommelsen. Scenariet blev skrevet til Viking Con engang lang tid før Fusion blev en realitet. Da det stadig havde sin charme efter adskillige år i skuffen, valgte vi at pudse scenariet af og give det den indpakning det fortjente.

Fusion handler om forbrydelse og opklaring. Finder man et motiv, kan man også finde en gerningsmand. Onkel Hubert adskiller sig fra de gængse Fusion historier på et centralt punkt. Der er intet motiv! Handlingen udspiller sig i den ende af genren, der handler om ren overlevelse.

Vi ønsker spillere og spilleleder god fornøjelse. Også selvom de skulle blive kørt ned af en mejetærsker.

SYNOPSIS

Detektiven Marianne og hendes kæreste Rasmus er taget til Møjø for at holde jul sammen med Onkel Hubert og Tante Lilly. Mariannes barndomskæreste Phillip, der også er på øen deltager også i festen, men der er grænser for, hvor festligt det hele bliver.

Møjø er næsten mennesketom over julen, men en gruppe unge har fejret lillejuleaften i et sommerhus med splatterfilm og designerdrugs. Det indkøbte narkotika er desværre ikke så sikkert som pusheren har påstået, og hallucinationerne vil ikke tage af. De unge overbeviser derfor sig selv om, at de er splatterfilmsmonstre og begynder at overfalde alt levende de møder på øen.

Spilpersonerne kommer til at tilbringe juleaften med at bekæmpe sinds-

syge teenagere og forsøge at få et underbemandet politi- og redningskorps til at rykke ud.

SCENEOVERSIGT

- 1) Møjø årets juleø
- 2) Et skambidt får
- 3) Julemiddag
- 4) Når festen er omme
- 5) Hund i hønsegård
- 6) Den sidste købmand
- 7) Ulvehulen
- 8) Teckno højborg
- 9) Færgeren
- 10) Show down
- 11) Flugtveje
- 12) Afslutning

MØJØ - ÅRETS JULEØ

... Men ih hvor far dog vil ha leeet, hvis han ha d stå d å seeet.
Julemanden sådan køøse mooor!

- Og med denne lille oldie but goodie siger vi farvel til jule potpurriet her fra Radio Sydhavet - Vi skal nemlig til vejret: Der er godt nyt til alle jer kravlenisser og savlenisser ude i julelandet. Meteorologisk Institut varslar sne eller slud i eftermiddags- og aftentimerne. Sååh, hvem ved? Måske får endelig en hvid jul igen - for første gang i 17 år!

Den lille hovercraft-færge skrider med en skrabende lyd op på den skrå kaj i Møjø havn. På Kajen står Tante Lilly og Onkel Hubert sammen med deres gæst Phillip og venter på gæsterne fra København.

Selv om klokken kun er 15.00 er himlen skiftet fra blygrå til sort, og de tre projektører på kajen er allerede tændt.

En julepakket familie i stationcar kører ud fra færgen og forsvinder op ad Møjsteds forladte og mørklagte hovedgade. Kun hos Købmandens er der lys i vinduerne og et par opklæbde julehjerter.

Lige efter bilen kommer Marianne og Rasmus gående med deres tasker. Frans, der fører færgen, vinker ind mod land og ønsker glædelig jul. Så slår luftpuderne til og færgen lider ud over det mørke havnebasin mod næste ø.

E T S K A M B I D T F Å R

Hubert er optaget af et skambidt får han har fundet på marken. Fåret er hængt op i slagterummet, og han viser det gerne frem til gæsterne i håbet om, at de kan opklare mere end han selv kan.

Hubert fandt fåret tidligt på formiddagen, og da var der lidt varme i det endnu, så man må gå ud fra, at det er dræbt sidst på natten.

Check: KLO + Vildmarksliv + speciale

1 succes: ligner rabies.

2 succeser: Det ligner, men er næppe rabies, der er ingen tegn på over dreven fråde.

Check: ÅRV + Videnskab + medicin

1 succes: Biddene er ikke kun forsøg på at dræbe (ben og bagparti også bidt).

2 succeser: De fleste af biddene er post mortem.

I et anfald af tåbelighed startede de unge deres aften med at fodre en forladt hund, men en af dem valgte at blande en lille dosis narkotika i maden. Hunden er aggressiv og ustabil.

J U L E M I D D A G

Tante Lillys julemiddag lader intet tilbage at ønske. Bordet er dækket, skålene er fulde og den første rødvin har netop ramt ganen. Gåsen er først på bordet, mens stegen står og trækker i køkkenet.

Omkranset af guldengle med basuner stirrer et varulveansigt ind på de spisende. Det er Markus, den mest fredsommelige af de unge.

Markus tror ikke bare at han er en varulv, han havde også en varulve-maske med hjemmefra, fordi han synes den er sej. Så han ligner ret godt.

Vælg en spiller, der er modtagelig for chokket ved at se nogen i ruden, og lad den spiller opdage Markus.

Så snart nogen i rummet reagerer, flygter Markus. Man kan forfølge ham og skyde efter ham, men det værste der kan ske er, at han bruger sit ufattelige held (se skæbne). Heldet kan give sig udtryk i absurde situationer, hvor han falder i en grøft, netop som man tror man har ham på kornet, eller lignende.

Hvis Markus føler, at det er sikkert nok, vil han vende tilbage til huset og gå på rov. Han er dog ikke særlig farlig, alt han vil have er stegen!.

De efterfølgende scener vil ikke nødvendigvis komme i rækkefølge, det afhænger helt af, hvad spillerne gør og om de gør noget. De må bare spilles i den rækkefølge spillerne kommer til dem.

N Å R F E S T E N E R O M M E

På et tidspunkt, når spilpersonerne forsøger at finde ud af, hvor Markus eller en af de andre unge kommer fra, vil de finde det sommerhus, hvor

festen fandt sted. Sommerhusområdet på Møjø er ikke forfærdeligt stort, kun godt 100 matrikler, så det skal nok lykkes med lidt tålmodighed. Hvis detektiverne formår at følge spor direkte til sommerhuset er der ingen omveje, ellers må de jo rundt og lyse ind ad vinduerne til hvert hus.

Sommerhuset er ikke særligt stort. Der er blod over alt og på gulvet i køkkenkrogen ligger liget af en pige på omkring 20. En DVD med 20 TV kører stadig en serie af udvalgte klassiske splatterfilm - især med varulve- og dæmontemaer. Ved optælling rundt omkring i sommerhuset kan man tælle 6 soveposer og lige så mange rygsække. Elvarmen kører på fuld kraft, men da der er knust et par ruder er der råkoldt i sommerhuset. Alle lamper er systematisk knust, så man kan ikke tænde for lyset i huset.

Lig af pige: Mirka Andersen (f. 30.03.92) - hendes ID er i den ene rygsæk. Mirka er død af blodtab fra adskillige sår. De vigtigste sår er knivstik og bidsår (menneske) på hals og arme. Hun har skrabninger fra negle over hele kroppen. Hun har fået en del hår revet ud i totter. Der er en del bidemærker nederst på venstre ben - påført efter at døden var indtruffet.

Mad: På køkkenbordet - sprøjtet til med blod - står rigelige forsyninger til en teen-age weekend for 6 personer.

Afbidt øre: På gulvet (lidt svært at finde) ligger et afbidt øre. Øret tilhørte Lex, der fik det bidt af under det indledende voldsorgie.

Piller: I køjen i det lille soverum ligger en pose med små hvide piller. Pillerne er anden dose af det narkotika, der har gjort de unge sindssyge.

HUND I HØNSEGÅRD

En hund bryder ind i hønsegården og begynder at jage høns. Hver anden runde vil den dræbe en høne indtil alle 20 høns er døde. Hunden er ganske vidst vanvittig, arrig og har fråde om munden. Men den kan ikke smitte med noget - spillerne må naturligvis gerne tro, at den kan.

Hund:
Bid: evne 12, skade +1

Hunden tager skade fuldkommen som et menneske. Hvis den undersøges efter at den er aflivet, kan man finde spor af menneskebid på flanken af den.

DEN SIDSTE KØBMAND

Købmandsparret (Hr. og fru Lautsen) nede ved færgelejet ringer febrilsk og fortæller, at der er nogen, der er brudt ind i deres hus. De beder om hjælp hurtigst muligt.

Forsøget på at nå frem i tide kan køres som en serie af fortsatte slag. For hver runde der går sker der noget nede ved færgelejet.

- R1: Vigdis skyder døren til første sal ind.
- R2: Vigdis skyder fru Lautsen.
- R3: Lex demonterer købmandens automatiske sender, der ellers bruges til at tilkalde færgen med.
- R4: Vigdis skyder hr. Lautsen (men sårer ham kun)
- R5: Vigdis nakkeskyder hr. Lautsen.
Lex rigger offroaderen til som fælde.
- R6: Vigdis skyder fru Lautsens ansigt væk for sjovs skyld.
- R7: Lex og Vigdis er klar til at forlade byen.

For at nå frem skal man gennemføre to serier af lette slag.

SMI + KOO + bil : 3 succeser for at komme ind i bilerne.

Først når alle, der skal med i bilerne har 3 succeser kan man fortsætte med at køre.

KOO + Transport + bil : føreren skal slå 7 succeser før han er nede ved færgelejet.

Fælden: Lex og Vigdis kom kørende i en offroader. Den har Lex rigget til med en klods på speederen, så den kan køre ud ad vejen spillerne vil komme ad med pæn fart og det lange lys tændt. På den måde kan den spille chicken med spillersonerne uden risiko for Lex og Vigdis. Bilen kan først sendes af sted fra og med runde 6.

Der er en chance for at bilen kører af vejen før den kan ramme spillerens bil (slå svært slag for god skæbne for chaufføren).

Hvis offroaderen bliver på vejen må spilleren enten acceptere et sammenstød eller se sig kørt af vejen.

Hvis Lex og Vigdis er klar til det, vil de følge efter offroaderen i pæn afstand med slukkede lygter i Lautsens gamle stationcar. Hvis de ikke kan nå det vil de forsøge at snige sig væk.

U L V E H U L E N

Den gamle skovassistenthytte er blevet indtaget af to monstrøse unge - Oscar og Kristine. Desværre for Heine og hans 3 katte, der ellers troede det var deres.

Heine nåede kun lige at åbne døren før han blev hugget ned af Oscar

(der gør den som økseorder med en styrofoam maske - der er ingen ishockeymasker på Møjø), mens Kristine (der leger vampyr, nogen gange med appelsintænder - men får hjælp af en fransk kokkekniv) fangede kattene en for en.

Gruppen er hængt op i trappen til første sal, og man kan se at blodet er blevet drænet fra dem. Den største kat har stadig et kødspyd gennem halsen og en rød plasticspand under spydets ende for at opsamle drypene.

Oscar og Kristine tilbringer næsten al deres tid i eller omkring huset. Hvis man skal overraske dem, skal man være meget stille når man kommer og må ikke have lys med, hvis det er om natten.

De er ikke helt hjerneblæste - hvis der kommer 5 spillersoner med synlige våben, vil de ikke forsøge at angribe, men gemme sig i skoven. Hvis det ser mere overkommeligt ud vil de til gengæld angribe så effektivt og hurtigt de kan.

Hvis angrebet går galt, bliver den af de to, der har sværest ved at flygte, og kæmper til døden. Den anden forsvinder ud i skoven og skal spores op, hvis han/hun ikke skal forsvinde.

Hævningreb: Hvis Oscar eller Kristine har overlevet den første kamp, kommer der et hævnangreb næste gang spillersonerne sover.

Hævneren kravler ind over høløftet og op på loftet over stuelængen, hvor han/hun fjerner et par loftsbrædder ned til en af spillersonerne, der ligger og sover. Det er nødt til at være en af gæsterne, da Hubert og Lillys soveværelse har et sikrere loft.

Der er en mulighed for at vågne (VIL + UDH) ved at få støv eller en dråbe blod i ansigtet, men umiddelbart derefter dropper der et monster

ned i hovedet på spilpersonen og forsøger at slå ham/hende ihjel.

Husk, at det godt kan tage lidt tid, før hjælpen kommer. De andre spilpersoner skal vågne først (VIL + Idræt + søvndisciplin), og døren kan jo være låst indefra.

TEKNO HØJBORG

De to hyperintelligente monstre, Lex og Vigdis har indrettet sig i et luksusommerhus, som de har spicet op med teknologi stjålet fra et par andre sommerhuse.

I modsætning til Oscar og Kristina er dyret ikke brudt ud i dem. De drives til mord og ødelæggelse, men de bruger hjernen til at få mest mulig (sjov) ud af det.

Luxusommerhuset er indrettet efter deres specielle smag: Lex har sluttet alarmsystemet til husets musik- og lyssystem. Hvis nogen bryder ind, begynder musikanlægget at spille Wagners Valkyrieridt. Hver gang nogen bevæger sig inden for en ny infrarød sensors område skifter lyset i rummet, det enten slukker eller tænder, eller enkelte gange starter et mindre lysshow.

I medierummet blænder skærmvæggen op for mareridtsscener af krig, ødelæggelse og massegrave - downloadet fra aftenens tv og nettet.

I vægtstrøningsrummet er der placeret kasser med tør is og røde projektorer, der skaber en blodrød tåge, der bliver tættere jo længer der går fra indbrudets start til man når derop.

Lex (der nu har stukket knappenåle i det meste af ansigtet for at ligne Hellraiser) har tænkt sig at gemme sig i tågen og rulle vægtstænger ned

imod glasvæggen ved afsatsen, den vil så splintres og forhåbentlig enten skade nogen eller få dem til at vælte ned.

Gulvet og en af træningsmaskinerne er overhældt med spiseolie og træspåner, som Lex kan antænde med en lighter. Det kan ikke skade nogen alvorligt eller sætte ild til huset, men nok skræmme og skabe forvirring.

Når Lex skal væk, har han tænkt sig at hoppe i poolen og svømme væk under afsatsen. Stigen mellem vægtstrøningsrummet og swimmingpoolen er demonteret og ligger på bunden af poolen.

Efterhånden som tørisen breder sig (især efter at glasvæggen er splintret) vil tågen brede sig over poolens overflade, så man ikke kan se ned i poolen - uanset om den er opløst.

I køkkenet er der indrettet en syrebombe (egentlig base). En blender fyldt med 3-dobbelt salmiakspiritus står på gulvet foran døren. Når døren åbnes tilslutter Vigdis (påmalet dæmonmaske) strømmen fra den anden ende af rummet, hvis hun er der. Første spilperson gennem døren slår svært slag på SNA + Idræt + undvige eller bliver ramt på to kropsdele (begge terninger tæller). Hver gang ansigtet bliver ramt er der kommet salmiakspiritus i enten mund, næse eller øjne (slå dårlig skæbne for at se om det er øjnene). Spilpersonen bør meget hurtigt fortynde med store mængder vand eller tage alvorlig skade.

Efter bomben bruger Vigdis sit haglgevær til at blæse sig ud.

Lex og Vigdis har ingen planer om at dø i huset. De vil bare slå et par mennesker ihjel og så flygte før de tager alvorlig skade.

FÆRGEN

Efter angrebet på købmanden bruger Lex og Vigdis den automatiske sender de har stjålet til at tilkalde færgen til kl. 3.00 om morgenen (over-tidsbetalingen vil være astronomisk, men det bekymrer de sig jo ikke om).

Når færgen ankommer går de to monstre om bord og overfalder kaptajnen (der uklogt besluttede at tage turen alene). Denne gang beslutter de sig for at se, hvor lang tid det tager at banke nogen til døde med en kølle.

Efter mordet demonterer de en joystick og forskelligt udstyr fra færgens bro, så den hverken kan startes eller styres. Så ved de, at de ikke bliver forstyrret mens de udrydder de sidste beboere på øen.

Da de forlader færgen, hænger de kaptajnens sønderbrudte legeme op i døren til broen, så han vil falde ned over den første, der forsøger at komme op på broen. I mørket vil det ikke umiddelbart kunne afgøres, at det ikke er et rigtigt angreb.

Hvis spilpersonerne holder udkig eller tilfældigvis befinder sig et sted i landskabet med godt udsyn kl. 3.00 om natten, kan de se færgen komme ind til havnen. Under alle andre forhold er der ingen mulighed for at de opdager det før det er for sent.

SHOW DOWN

Når Lex og Vigdis har sikret sig færgen, er de klare til at udrydde alt resterende liv på øen. Hvis spillerne befinder sig på gården sætter de et kombineret angreb igang.

Igen benytter de sig så vidt muligt af teknologi, og så lidt som muligt af direkte kontakt. De rigger offroaderen fra scenen med købmanden til som en brandbombe med to tønders diesel de har fundet i Huberts maskinhus og en tønde benzin fra garagen oppe ved sommerhuset.

Ideen er, at offroaderen skal køre ind gennem døren til Huberts og Lillys gård, hvorefter tønderne antændes og sætter ild til gården. Bag offroaderen kommer Lex kørende med Huberts mejetærsker for at køre alle, der flygter i den retning ned. På den modsatte side af huset ligger Vigdis klar med haglgeværet for at skyde alle, der forsøger at komme ud på bagsiden.

Hvis Lex skulle komme i nærkontakt med en modstander, har han en sømpistol, han vil forsøge at skyde dem med.

Hvis spilpersonerne ikke er på gården, vil de to monstre forsøge at udrydde dem der hvor de er med for hånden værende midler.

Hvis de gemmer sig på færgen, kan en dieselbrand på bildækket tvinge spilpersonerne ud på færgens isdækkede overdæk under beskydning.

Hvis de gemmer sig i fyrtårnet må de hellere have noget at holde Lex og Vigdis på afstand med, med mindre de vil ristes langsomt nedefra.

FLUGTVEJE

Der er ingen umiddelbare veje væk fra øen åbne for spillerne. Men da de har både Huberts og Lillys telefon og en røvfuld af mobiltelefoner, kan de hele tiden komme i kontakt med Sjælland, hvis de vil. Det er blot meget begrænset, hvad de kan få ud af det.

Politiet: Politiet tager ikke ud til Møjø på en højhellig juleaften med mindre der er kød på bordet, og selv da er de ikke for villige. De vil til at begynde med forsøge sig med forblommede kommentarer som, er du

sikker på at forbryderen er farlig for sine omgivelser nu han har afreageret? og tilsvarende meningsløse forsøg for at slippe for arbejdet.

Når det endelig står klart, at de ikke kan slippe for at rykke ud er færgen allerede på vej mod Møjø, og der kommer den ikke væk fra igen.

Selv om politiet lover at komme, kan de ikke overholde det.

Redningstjenesten: Det er naturligvis muligt at bestille en redningshelikopter til øen. Den vil være fremme på 30 minutter. Da politi eller sygehus ikke har rekvireret helikopteren vil redningstjenesten dog kræve 50.000 E udbetalt fra et kreditkort med dækning før de letter. Det kan godt tage en del længere end 30 minutter at arrangere.

Færgen: Med nogen teknisk snilde og en del læsetid i manualen, kan færgen gøres sejklår og bruges til at forlade øen. KLO + Elektronik + teknologi (svært slag). Det kræver dog også et slag på IND + Transport + sejlads at navigere færgen til en ny havn uden uheld.

Fyrtårnet: Fyrtårnet er strengt taget ikke en vej væk fra øen, men det kan virke som det sikreste tilholdssted på øen. Der er ellers intet interessant ved fyrtårnet, der er tændt men ubemandet.

EFTERSPIL

Når hele historien er ovre, og spillerne skal til at tage væk fra øen kommer en tungt lastet stationcar - den fra åbningsscenen - kørende med en hel familie. De vil forlange at blive taget med færgen og for øvrigt være totalt upåvirkede af al ødelæggelsen omkring dem med mindre spilpersonerne formår at tvinge dem til at indse det.

Det kan naturligvis være nødvendigt at lade spilpersonerne finde familien, hvis de rent fysisk kontrollerer hvert eneste sommerhus på øen,

men hvis de lader bare et ubesøgt, vil det virke godt, hvis det er det familien har boet i.

KOMMENTARER

Formålet med scenariet er at overleve og få så meget sjov ud af de undervejs som muligt. Det er muligt at spillerne bliver dræbt fordi de dummer sig for meget, men de skal alligevel have et godt show for pengene.

Improviserede våben:

Spillerne kan få brug for at improvisere våben, ligesom monstrene gør. Det er der ikke noget i vejen for. Husk bare, at improviserede våben, som man ikke når at øve sig med er svære at ramme med. Man mister altså den første 6 er i de første par forsøg.

Ammunition:

Hubert og Marianne har skydevåben. Da det ikke er noget de bruger rutinemæssigt, har de ikke mere ammunition end det, der er i dem. 9 skud i pistolen, 7 skud i haglgeværet.

Hvis ikke du husker at tælle, så bare lad dem løbe tør på et udfordrende tidspunkt.

DE FEM OVERLEVENDE UNGE:

Markus

Ternet fleece-skjorte, falmede jeans, bare tær og ulvemasker.
Markus ser sig selv som en flink varulv - han har aldrig været meget for de grovere film, derfor er han ganske ufarlig.

Angreb: Nej
Undvige: 8
Skjule/snige: 10

Skæbne: Ufatteligt held ++ (svarer til 6 succeser, der kan bruges efter ønske).

Oscar

Kansas overall, termojakke, støvler og styrofoam maske (i stedet for ishockeymaske)
Oscar synes han er den store øksemand, men gør naturligvis også gerne plads for hans kæreste Kristines lyster.

Økse: 12, skade +3
Undvige: 6
Snige: 8

Kristine

Strømpebukser, knævarmere, nederdel, dynejakke og fornuftige sko + tophue og appelsintænder.
Kristine ser sig selv som en vampyr. Blodtørstig, farlig og enormt sexet. Det er nok kun Oscar, der er enig i det sidste.

Stor kniv: 11, skade +2

Undvige: 9

Snige: 9

Vigdis

Stramme sorte bukser, læderjakke, sminket dæmonmaske.
I modsætning til de øvrige ser Vigdis ikke latterlig ud. Der er heller ikke meget at grine ad, når hun folder sig ud.

Shotgun: 12, skade +5
Hånd: 14, skade +0
Undvige: 6

Snige: 12

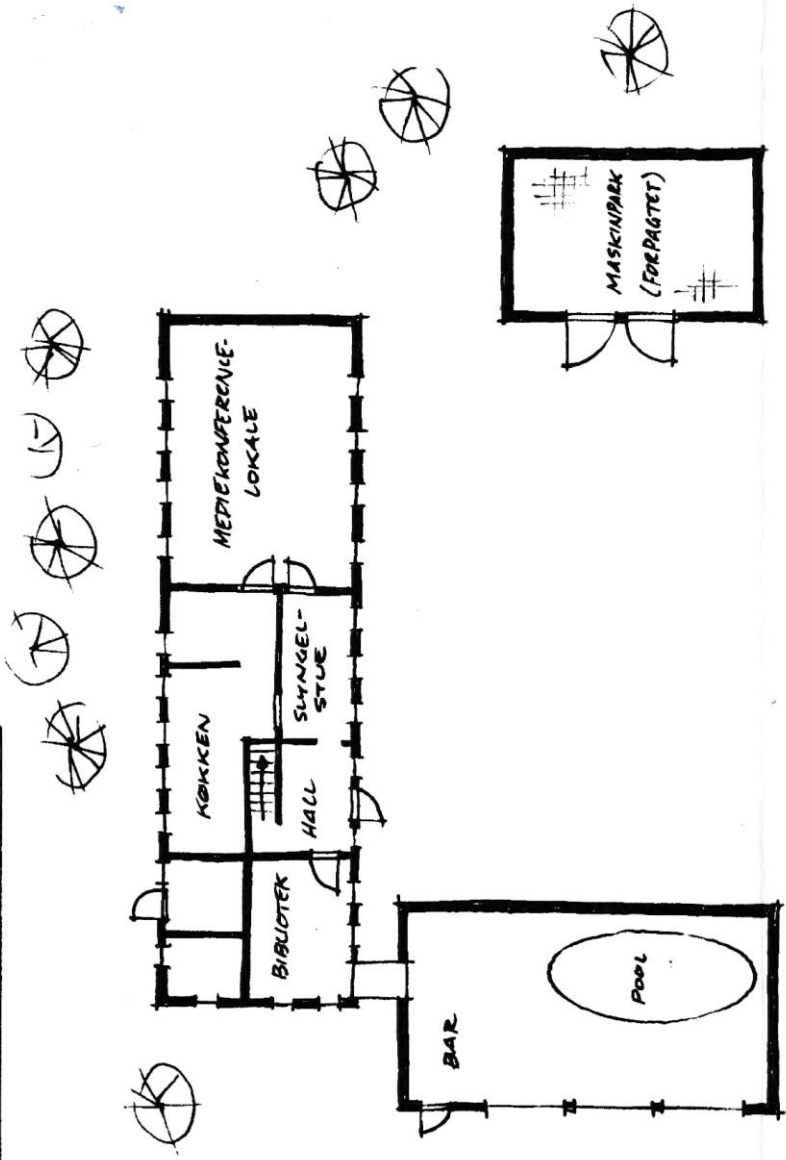
Lex

Marineblå lærredsbukser, løsthængende lyseblå skjorte, briller, knapnåle i ansigtet.
Lex stikker hele tiden nåle i ansigtet for at få det rigtige hell-raiser-look. Det er naturligvis ikke muligt. Men handlingerne er blodige nok

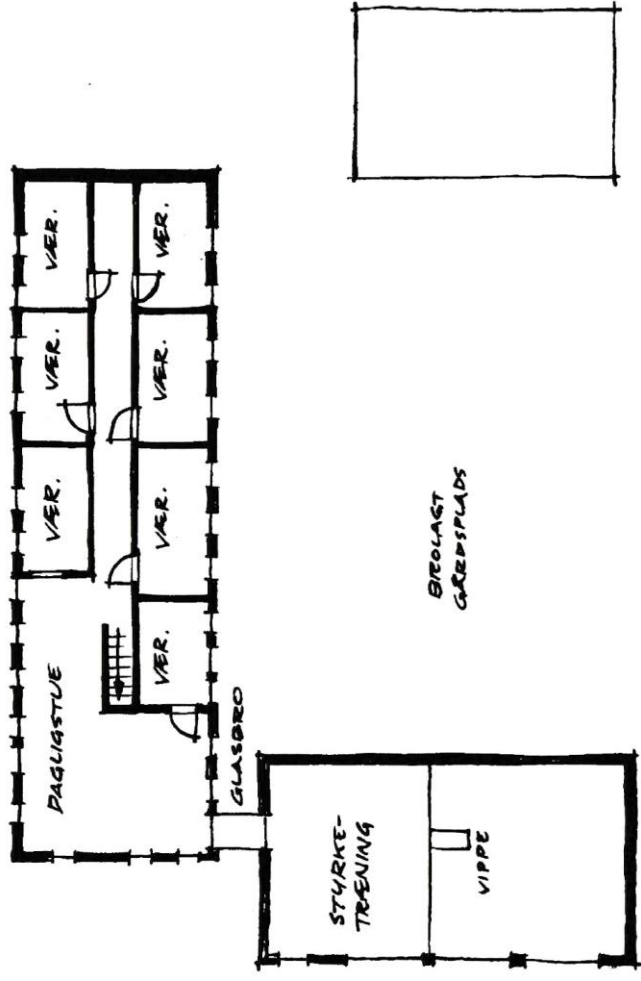
Rulle vægte: 6, skade +1
Mejetærsker: 7, skade +7
Sømpistol: 9, skade +3
Undvige: 10

Snige: 12

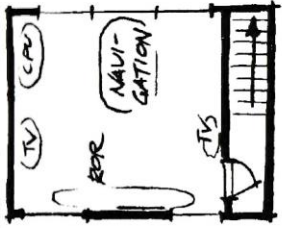
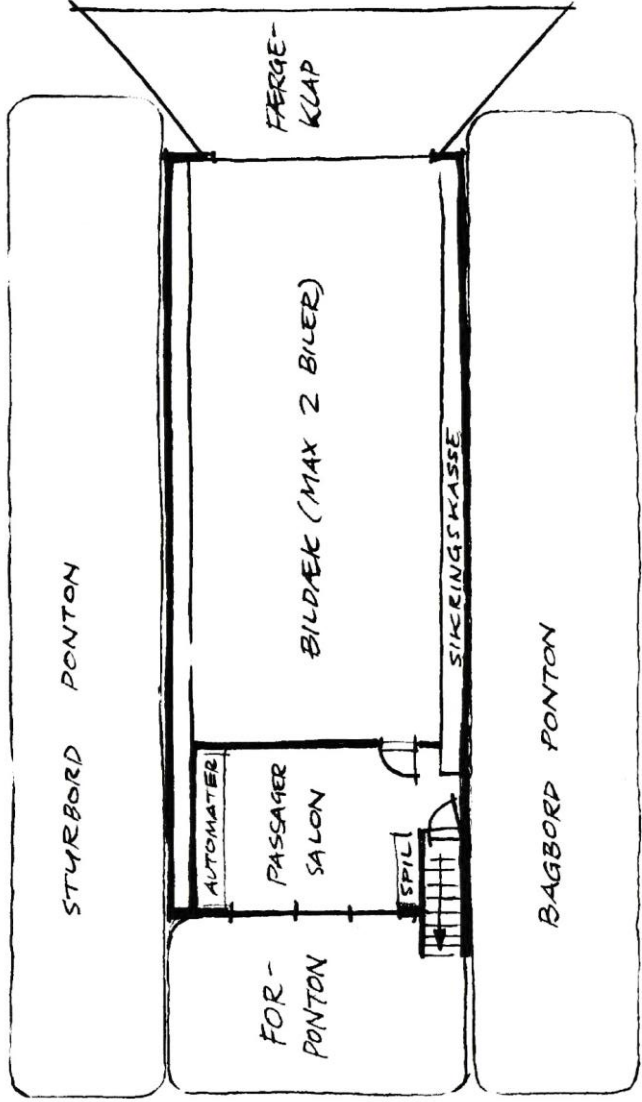
LUXUS-SOMMERHUS



I. SAL

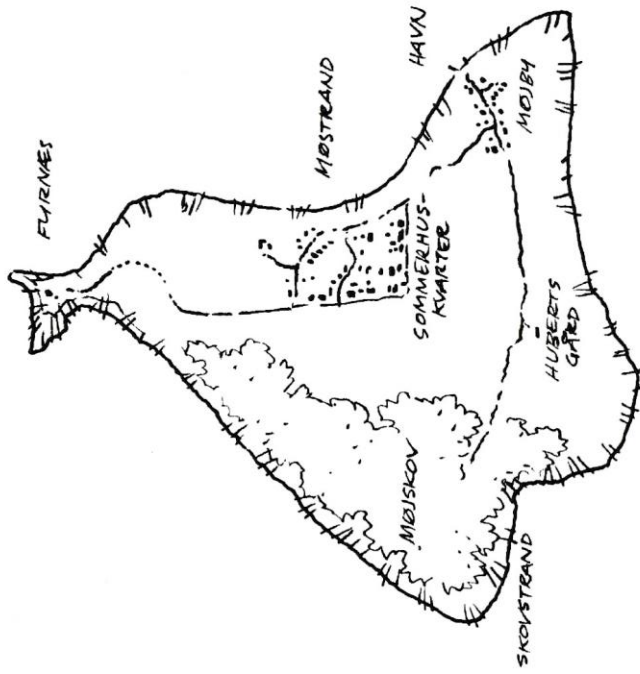


FÆRGEN



BRØ

INDGANG





HUBERT

EGENSKABER

Indfalding 1
 Intelligens 3
 Klogskab 4
 Koordination 2
 Smidighed 3
 Styrke 5
 Udholdenhed 6
 Udstråling 2
 Viljestyrke 4
 Arvågenhed 2

FÆRDIGHEDER

Computer 1
 Elektronik 1
 Forledning 4
 Håndværk 4
 Idræt
 Kommunikation
 Kundskab
 Kunst 1
 Lusk 3
 Mekanik 1
 Missilvåben 1
 Nærkamp 1
 Samfundsviden 1
 Sprog
 Takt
 Transport 4
 Videnskab
 Vildmarksliv 2

STATUS

Økonomisk
 Ejendom Forbrug
 Omdømme
 Udbredelse Styrke
 Rang Niveau

VÅBENEVNER

Våben	Evne	Skade	Klos hold	Afstand
HAGLGEVÆR	9	+5	4M.	10M.
SPARK	7	+1		
NÆVE	7	+2		

SKADE

P E R S O N L I G H E D

Kropsdel	Buffer	Såret	Kvæstet	Død?
1: Højre ben	000	000	000	000
2: Venstre ben	000	000	000	000
3: Højre arm	000	000	000	000
4: Venstre arm	000	000	000	000
5: Hoved	000	000	000	000
6: Krop	000	000	000	000

SPECIALER

LANDBRUG 4
 HAGLGEVÆR 3
 MEDICIN(DMR) 3

SKÆBNE

Positiv ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk:
 Negativ ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk: **PESSIMIST**

HUBERT SVENDSEN

Så er det jul igen!

Hvordan kan nogen egentlig forvente, at man skal kunne komme i julestemning, når julen falder kun 13 dage efter Fandens fødselsdag?

Ja, det er selvfølgelig meget hyggeligt med alle de julehjerter og al den gode mad, Lilly laver, for slet ikke at tale om småkagerne til kaffen hver aften. Og det er selvfølgelig også den eneste tid på året, hvor man får lejlighed til at se Marianne og Rasmus – De har jo så travlt inde i København. Man må bare håbe, at de ikke slider sig selv og hinanden op med al det arbejde. Det var jo så godt for Marianne, at hun fandt Rasmus! Så skal hun ikke længere hele tiden bekymre sig om at få pengene til at slå til – han er jo nærmest forgyldt den unge mand – men slet ikke hovski af den grund.

Næh, Rasmus er nok noget af det bedste, der er hændt vores lille feriepige siden hun holdt op med at komme her om sommeren.

Men derfor kunne de nu alligevel godt have lagt julen på et bedre tidspunkt! Man bliver heller ikke i for godt humør af bare at trisse rundt på gården uden at have en skid at lave. Vintersæden er i jorden, og der bliver ikke noget nyt før til foråret.

Der er selvfølgelig fårene – Ja! Fårene! Man må da håbe, at Marianne kan hjælpe til med at få skudt den skabede køter, der render rundt og skambider dem. Det ligner altså de tåbelige turister at tage en stor hund med ud på en lille ø som Møjø, og så bare efterlade den – De sku' selv skydes, de svin!

Man skulle have gjort ligesom Grønnegaard. Solgt hele molevitten til en tåbelig tysker, der ville bygge det om til luksusommerhus – men nej, en anden en skulle selvfølgelig være en helt og holde det danske landbrug i hævd. Du er et fjols Hubert!



17717

EGENSKABER

Indfelling 4
 Intelligens 3
 Klogskab 2
 Koordination 2
 Smidighed 3
 Styrke 2
 Udholdenhed 2
 Udstråling 3
 Viljestyrke 4
 Arvågenhed 6

FÆRDIGHEDER

Computer 1
 Elektronik 4
 Fortledning 2
 Håndværk 2
 Idræt
 Kommunikation
 Kundsskab 2
 Kunst
 Lusk 3
 Mechanik 2
 Misilivåben
 Nærkamp
 Samfundsviden
 Sprog
 Takt 1
 Transport 2
 Videnskab 1
 Vildmarksliv 1

STATUS

Økonomisk
 Ejendom Forbrug
 Omdømme
 Udbredelse Styrke
 Rang
 Gruppe Niveau

VÅBENEVNER

Våben
 KØKKENKUV 5 + 2
 Evne Skade Klos hold Afstand

SPECIALER

FØRSTEHJÆLP 3
 HUSHOLDNING 4
 REGNSKAB 2
 OVERTALELSE 5

SKADE

Kropsdel Buffer Såret Kvæstet Død?
 1: Højre ben ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
 2: Venstre ben ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
 3: Højre arm ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
 4: Venstre arm ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
 5: Hoved ○○○ ○○○ ○○○ ○○○
 6: Krop ○○○ ○○○ ○○○ ○○○

SKÆBNE

Positiv ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~
 Skæbnetræk: LIVSGUD
 Negativ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~ ~~XXX~~
 Skæbnetræk:

LILLY SVENDSEN

Åh, nu er det endelig jul!

Den søde og travle tid, hvor alle bliver så glade og så gode ved hinanden.

Alting er næsten også parat. Jeg skal bare huske at aflevere gaverne til Hr. og Fru Lautsen, når vi skal ned og hente Marianne ved færgen. Imens kan flæske stegen stege færdig i ovnen og frikadellerne kan passe sig selv under dækket. De skal nok holde sig lune. Gåsen er jo forstegt og klippet, den skal bare lige ind på eftervarmen.

Hvor jeg dog glæder mig til at se dem! Rasmus er jo næsten faldet til, så man skulle tro, at det var ham der var feriebarnt. – Han er nu god ved vores lille Marianne, og så forstående – hun har jo ikke verdens mildeste temperament. Bare hun nu ikke skræmmer ham væk, når hun nu endelig har fundet en, der værdsætter hende for den hun er.

Og nu er Phillip også kommet. Hvd mon det skal blive til? Han er godt nok blevet lidt anderledes af at være i hæren. Selvsikker – næsten for selvsikker.

Tænk! Der er gået næsten 20 år siden han og Marianne rendte rundt og legede bagved hønsegården i de varme somre. Nu er der ikke engang den gamle Grønnegård tilbage deroppe på gården – han solgte jo ud til turister – men han havde de jo meget godt på hjemmet i Vordingborg sidst vi besøgte ham, og Phillip siger at det går godt endnu.

Det er bare synd, at Hubert er så vranten. Der er selvfølgelig ikke meget at tage sig til for ham her om vinteren, men det burde ikke overraske ham efter 35 år som landmand. Det er selvfølgelig også ærgerligt at miste et får på den måde, men han burde tage sig sammen og tage det som en udfordring i stedet. Nu har han da i det mindste noget at tage sig til – og vi kan jo sagtens klare at miste et enkelt får.

Så for den! Nu må jeg skynde mig at få sat kaffen på termo', æblekagen i køleskabet og gåsen ind på eftervarmen, så vi kan møde færgen til tiden.



D U 7 7 7 7 7 7
 P H H H H H H

EGENSKABER

Indfjelling 1
 Intelligens 2
 Kløgskab 2
 Koordination 4
 Smidighed 5
 Styrke 5
 Udholdenhed 4
 Udstråling 3
 Viljestyrke 2
 Arvægenhed 2

FÆRDIGHEDER

Computer
 Elektronik
 Forbedring
 Håndværk 3
 Idræt 4
 Kommunikation
 Kundskab
 Kunst
 Lusk 1
 Mekanik 3
 Missilvåben 5
 Nærkamp 3
 Samfundsviden
 Sprog
 Takt
 Transport 2
 Videnskab 2
 Vildmarksliv

STATUS

Økonomisk _____
 Ejendom Forbrug _____
 Omdømme _____
 Udbredelse Styrke _____
 Rang _____
 Gruppe Niveau _____

VÅBENEVNER

Våben	Evne	Skade	Klos hold	Afstand
KNUV	10	+2		
HÅND	13	+1		
FØD	10	+2		

SPECIALER

RIFFEL 3
 PISTOL 1
 OVERLEVELSE 2
 SKAK 1
 LASTBIL 2

SKADE

Kropsdel	Buffer	Såret	Kvæstet	Død?
1: Højre ben	000	000	000	000
2: Venstre ben	000	000	000	000
3: Højre arm	000	000	000	000
4: Venstre arm	000	000	000	000
5: Hoved	000	000	000	000
6: Krop	000	000	000	000

SKÆBNE

Positiv ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk:
 Negativ ~~XXX~~ ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk: OVERMODIG, FORFÆNGELIG

P H I L L I P G R Ø N N E G A A R D

Sikken en måde at fejre jul på! Far på plejehjem i Vordingborg, hvor festen slutter kl. 20.00, og mig selv indlogeret på Havnens Perle. Så havde det næsten været bedre, at fejre den i forlægningsen. "Melder Hr. Løjtnant, at juletræet er pyntet" ! – Hvor yndigt!

Det er godt nok også lidt af et flop med den her tur tilbage til Møjø. Hr. og Fru Lautsen er naturligvis søde nok, at lade mig bo der, og Heine gav en kop te, men hvis ikke Hubert og Lilly havde været der endnu havde det været total depression. 5 mennesker på denne her skide ø! Én, der er eneboer og to, der er mellem 80 og skindøde. Der er kun to rimeligt normale mennesker tilbage på øen.

Det skal være en kærkommen forfriskning, når Marianne og hendes fyr kommer. Hvad mon det er for en stabajser hun har samlet op. Efter billederne på Huberts skrivebord ser hun bedre ud end dengang for 10 år siden ...

Hmm ...

... Det ville Lilly ikke kunne lide – hun er vist vældig glad for ham – Rasmus hed han. Men tankerne har man jo for sig selv.

Mon hun stadig kan huske ...

Det kan jo være, at der alligevel kommer noget godt ud af mit sidste besøg på Møjø. Jeg kommer i hvert fald aldrig tilbage! Her kan kun tyskere og spøgelseser føle sig hjemme!

M A R I A N N E S E D E N S T E D

Hvorfor sker den slags også altid lige op til jul? Nej! – Jeg må gemme det af vejen indtil efter julen – det andet er simpelt hen for ondt.

Men jeg bliver altså nødt til at få det afgjort. Lidt plads til at ånde i: "Rasmus, det går ikke. Jeg kan ikke finde ud af , om vi virkelig vil det her. Vi bliver nødt til at tage ...". Nej, ikke vi. Det er jo mig, der vil tage en pause, " om jeg virkelig vil det her. Jeg bliver nødt til at tage en pause til at finde mig selv."

"Tage pause", "finde mig selv" – det lyder som en tåbelig gammel film fra 80'erne. Tag dig sammen Marianne! Er du ikke kvinde nok til at sige tingene lige ud?
"Rasmus, du er en vatpik, og jeg gider ikke gå og høre på dit klynkeri mere! Det var sjovt i starten, men der er ikke sjovt mere. Farvell! Katja kommer og henter mine ting i eftermiddag." Det klarer han aldrig. Han er faktisk en vatpik.. Phillip er ikke ... Nej! Lad være med det Marianne, det er ikke derfor du går – du går fordi du vil være din egen kvinde! Phillip er langt væk, og selv hvis han stod lige ved siden af er det dig selv du har brug for, ikke en anden mand – ikke lige nu.

Lilly og Hubert må helst heller ikke mærke noget. Det bliver bare et helvede, hvis Lilly opdager, at jeg vil gå fra Rasmus. Hun forguder ham! Faktisk skulle han tage at blive ved med at komme hernede... Eller jeg kunne spørge om vi ikke skulle tage en uge herved til sommer for gammelt venskabs skyld... Tag dig sammen Marianne! Har du lyst til at have flere halvradne kødtrævler hængende fra gamle forhold? Det er s'gu da ulækkert nok med Jonas, der ringer og er småberuset hver gang det er årsdag og spørger, om vi ikke skal give det en chance til.

OK. Rense hjernen. Nu er færgen snart i havn. Rasmus er ved at pakke sin note-book sammen. Ikke lade nogen mærke noget. Bare holde jul. Glædelig jul.



RASMUS

EGENSKABER

Indfæling 4
 Intelligens 5
 Klogskab 2
 Koordination 5
 Smidighed 4
 Styrke 2
 Udholdenhed 3
 Udstråling 2
 Viljestyrke 1
 Arvågenhed ⁹ 2

STATUS

Økonomisk _____
 Ejendom Forbrug _____
 Omdømme _____
 Udbredelse Styrke _____
 Rang _____
 Gruppe Niveau _____

FÆRDIGHEDER

Computer 4
 Elektronik 2
 Forledning _____
 Håndværk _____
 Idræt _____
 Kommunikation 3
 Kundskab 1
 Kunst _____
 Lusk _____
 Mekanik _____
 Missilvåben 1
 Nærkamp _____
 Samfundsviden _____
 Sprog _____
 Takt 2
 Transsport _____
 Videnskab 4
 Vildmarksliv _____

SPECIALER

PROGRAMMERING 5
 NAVIGATION 2
 SEJLSPORT 3
 ZOOLOGI 2

VÅBENEVNER

Våben SPARK
 Evne 7 Skade +1 Klos hold _____ Afstand _____
NÆVE 7 +0 _____

SKADE

Kropsdel Buffer Såret Kvæstet Død?
 1: Højre ben 000 000 000 000
 2: Venstre ben 000 000 000 000
 3: Højre arm 000 000 000 000
 4: Venstre arm 000 000 000 000
 5: Hoved 000 000 000 000
 6: Krop 000 000 000 000

SKÆBNE

Positiv ~~XXX~~ ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk: TÅLMODIG, DYRETEKKE
 Negativ ~~XXX~~ 000 000 000 000 000 000
 Skæbnetræk: VATTET

R A S M U S

Puh ha, det var kun lige, at det nåede at blive jul i år. Jeg kan godt mærke i baghovedet, at den blev 5 i morges før sidste programfejl var ryddet af vejen. Men nu skulle Gizmo Heavens ny lagerstyringsprogram være klar til nytårsstatus. Og så forbi posthuset i morges og tømme boksen og hente den ring, jeg havde bestilt til Marianne. Hurtigt, så hun troede på, at jeg kun hentede blomster til Tante Lilly.

Jeg håber ikke, at hun bliver sur, når jeg giver hende ringen juleaften, det er jo en slags forlovelsesring. Når vi nu har boet sammen i 1½ år kan der vel ikke være så meget tvivl. Tante Lilly og Onkel Hubert ville sikkert blive lykkelige, hvis de vidste, at der skulle være bryllup, men det må vente til vi åbner gaverne.

Måske kan det også få Marianne til at slappe lidt mere af. Det er barsk for hende, når der ikke er nogen opgaver i så lang tid – men hun havde jo ikke behøvet at tage den elendige opgave som butiksdetektiv i SILKA-Stofhelvede. Hun kunne jo bare have lånt pengene til momsregningen af mig – eller fået dem, hvis ikke hun havde været så stolt. På den anden side, så er stoltheden noget af det mest fascinerende ved hende.

Det bliver så dejligt at slappe af på gården i et par dage. Det kunne være, jeg kunne nå at se lidt på regnskabsprogrammet på Huberts gamle computer, så den kan køre noget ud, der er kompatibelt med hans revisors. Det ville spare den gamle for en pæn klat penge hvert år. Men ellers kan jeg selvfølgelig bare kløve en stak brænde for at vise min gode vilje.

... Jeg håber altså, at Marianne bliver glad ... det har ligget i luften længe. Men hvem pokker er den der gæst? Ligevel! Det vigtigste er, at Marianne får en chance for at slappe lidt af.

Beeeeeeeeeeeep !!!!

"Terminal fejl!

Ukendt kode: "Marianne".

Programmet har udført en ulovlig handling og lukker ned.

Filer, der ikke er gemt vil gå tabt.

Hvis fejlen gentages, kontakt venligst programforhandler."

Ups, jeg må vist hellere pakke computeren sammen, vi er snart i havn.