



A-Listen

Skrevet af Martin Andreas Dahl Sinding

-

Redigering og korrektur af Tjalfe Chessni

-

Forside af Tera Zwergius Teilmann Sverud

-

Særlig tak til

Noah Lynge Adkins, Freja Lunau, Gustav Eliasson, Rasmus Krogh Løvschal, René Bokær,
Cornelius Juul Mogensen, Robert Strömngren, Linus Knopp og Christian 'Goofy' Hviid Nielsen
Signe Løndahl Hertel og Sofie Støvlbæk

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	1
Karakterer og karakterdannelse	2
Forfatter roller	3
Fortælling	6
Sådan spilles scenariet	7
Piktogramdækket.....	7
Nyhedsudsendelser.....	7
Sådan spillede du scenariet.....	8
Kamp og action i scenariet	10
Valor City	11
Afvikling.....	12
Scenekatalog.....	15
Bilag.....	20

Introduktion

A-lister er et humoristisk action-scenarie for 5 spillere om de åndsvage og dumme ting ved superheltetegneserier. Der fokus på overkomplicerede planer og fjollede superkræfter i en verden hvor dette er helt normalt. Samtidig illustrer A-lister også hvordan at forskellige forfattere har indflydelse på hvordan de samme karakterer opfører sig, hvordan de snakker og hvor seriøse de er. I *Valor City* har der længe været en kamp imellem det gode og det onde. Helte i farverige kostumer beskytter byen fra kriminelle, katastrofer og vigtigst af alt deres ondskabsfulde nemesis superskurkene. Disse ondsindede individer har længe terroriseret *Valor City*, men de får altid tæsk i sidste ende. Der er dog noget på vej, noget fortæller skurkene at det er på tide at slå sig sammen, overvinde heltene og tage magten i ”*Valor City*”.

Spillerne spiller 2 typer karakterer gennem scenariet.

- En gruppe lavt rangerede, C-liste superskurke der har valgt at slå sig sammen for at opnå større anerkendelse i *Valor City*. Disse skurke skaber spillerne selv med hjælp fra karaktertræk-og piktogram kort
- Den gruppe tegneserieforfattere der skriver superskurkenes historie.

Gennem scenariet bliver superskurkene som er undervurderede og latterliggjorte mere og mere magtfulde, så de kan besejrer deres fjender, men magten sætter dem også mere og mere ud af kontakt med deres menneskelighed.

Når spillerne træder ud af tegneserieverdenen og spiller forfatterne skaber de superskurkenes fortælling sammen ved at bytte superskurkeroller mellem forfatterne for at alle kan påvirke hver enkelt skurks udvikling igennem sin unikke skrivestil.

Efter alle akter, undtagen prologen og mellem 1. og 2. akt, udvikler karakterenes superkræfter sig. Dette gøres gennem piktogramkort der trækkes fra et dæk. Herefter vil spilleren få noget tid til at komme på hvordan karakterens superkræft ændre sig ud fra de billeder og symboler der er på deres piktogram kort. Evnerne skal selvfølgelig udvikle sig i linje med den originale superkræft, så Kænguru-mand får ikke pludselig is kræfter.

Karakterer og karakterdannelse

Spillerne skaber selv karaktererne igennem en simple proces. Først trækker hver spiller fem karakterkort, hvor der står et karaktertræk som der skal inkorporeres ind i deres skurk. Herefter trækker hver spiller et piktogramkort der skal danne grundlaget for deres karakters superkræfter.

Eks. En spiller trækker fem karakterkort med ordene naiv, ambitiøs, smålig, irriterende og ung. Herefter trækker han et piktogramkort med billederne.



Spilleren vælger ud fra dette at lave en superskurk der bruger en drabelig slangebøsse til at begå forbrydelser og dræbe sine fjender. Det kan også være at spilleren vælger at skurken har et kranie der er lige så hårdt som diamant og hvilket gør at skurkens hoved er skudsikkert. Piktogrammerne kan altså tolkes på mere end en måde og der er ikke noget rigtigt svar.

Herefter kan spilleren inkorporere karaktertrækkene i karakterbeskrivelsen i stikordsform. Her kan der også skrives en tragisk baggrundshistorie, hvem ens superhelte nemesis er, hvad man ville gøre hvis man selv var en stor skurk og andre karakterdetaljer, men disse er valgfrie.

Spillerne skal også trække et piktogramkort der skal danne grundlaget for deres nemesis' superkræfter. Nemesiset kommer til at spille en vigtig rolle senere i scenariet, som skurkens ultimative fjende. Det er vigtigt at ligge fokus på at karakterne skal have kræfter der ikke er specielt brugbare, men som godt kan udvikle sig til noget vildere. Det er også vigtigt at når de laver deres karaktere at de ikke er mordere eller nederdrægtigt forretningsmænd eller lign. De er fjollede superskurker der nok enten er i det for pengene eller grundet en personlig vendetta, imod en helt.

!!!OBS: Det er vigtigt at alt info om superskurken skrives ned, idet at superskurken skal gives videre til de andre spillere i løbet af scenariet.

Efter man har skabt sin superskurk, får man tildelt en af de præskrevne forfattere. Forfatterne har forskellige kendetegn ved deres skrivestil, som sætter unikke præg på de karaktere de skriver for. For eksempel kan en forfatter være kendt for sin meget dystre og mørke tone, imens en anden er kendt for sin action og tempo. Altså bestemmer superskurken grundessensen, men forfatteren kan angive en vis tone for superskurken. Som hjælp til at få en forståelse for hvilken slags historier de enkelte forfattere skriver

Forfatter roller

Den dystre forfatter

Denne forfatter skriver ofte mørke fortællinger, fyldt med moralske gråzoner og deprimerede karaktere. Historierne er ofte spændingsfyldte og noir-esque med en konstant atmosfære af sørgmodighed og håbløshed. Karakterne er beskadigede individer der ofte lider af en afhængighed eller har en traumatisk baggrundshistorie der forklarer dennes adfærd eller begge dele. Den action der er i historierne, er ofte kort og kontant, med nævekampe og de enkelte brug af superkræfter, en vigtig del af den slags action er monologer fra den karakter som forfatteren har fokus på, der forklarer præcis hvorfor den karakter vinder.

- Kan godt samarbejde med *den hypervoldlige forfatter*, fordi den slags vold ofte kan gavne de dystre historier.
- Kan godt samarbejde med *den politisk orienterede forfatter*, fordi mange af de problemstillinger denne sætter i fokus er perfekt til at bruge i de dystre historier.
- Kan ikke samarbejde med *High concept forfatteren*, fordi historierne bliver for komplicerede og har for lidt fokus på de individuelle, karakteres indre moralske dilemmaer.
- Kan ikke samarbejde med *den komiske forfatter* fordi denne bruger tegneseriemediet til at fortælle dårlige jokes og flygtig sjov i stedet for at prøve at sige noget om menneskets natur.

Den politisk orienterede forfatter

Denne forfatter skriver ofte historier der berører aktuelle problemstillinger om race, seksualitet, køn og religion. Desværre ender det ofte med at historierne bliver meget prædikenen og karakterne er for det meste kun defineret ud fra deres ene politisk nyttige egenskab (seksualitet, race, køn etc.). Karaktere der ikke kan tilgås fra en politisk vinkel er hellere ikke et problem da man hurtigt kan tildele dem en ny seksualitet eller et kønsskifte, bare for shockets skyld. Der er ofte dyb kritik af eksterne aktører som politikere og kendisser, men det ender ofte med at overskygge karakterne og historien. er for denne forfatter meget symbolsk, kampen mellem to karakter kan for eksempel være symbol på kampen mellem befolkningen og kapitalisterne. Actionen kan sagtens være storslået og spektakulær, men det skal betyde noget.

- Kan godt samarbejde med den dystre forfatter idet at den stemning der ofte kommer til udtryk i dennes historier, er perfekt til at kommenterer på det politiske klima.
- Kan godt arbejde sammen med den komiske forfatter fordi hans humor er perfekt til at lave satire om nutidige problemer

- Kan ikke samarbejde med den hypervoldlige forfatter. Vold for volds skyld er ikke særlig smagfuldt og det har intet at sige om nutidens problemer.
- Kan ikke arbejde sammen med High-Concept forfatteren, idet at historierne denne skriver har alt for meget fokus på store kosmiske begivenheder og for lidt fokus på alle menneskehedens problemer

Den komiske forfatter

For denne forfatter handler det hele om stor dum underholdning. Karaktererne har altid en komisk undertone og opfører sig meget stereotypisk i forhold til deres karaktertræk. Historierne er store og vilde med en masse flashy action og stort brug af både helte og skurkes superkræfter. Der hellere aldrig de store konsekvenser af karakteres handlinger i disse historier, hvis nu en helt ofre sig for menneskeheden så overlever han nok og i sidste ende finder de to elskende altid hinanden. En masse one-liners og komiske bemærkninger fylder dialogen mellem karakterne ud, også midt i kamp. Dette kan ofte bryde med de få seriøse øjeblikke der er, fordi der altid lige skal være en joke eller to. Det tætteste denne forfatter kommer på seriøsitet er i sin satire af den virkelige verden.

- Kan godt med den politiske forfatter da det er dejlig nemt at gøre grin med politiske emner.
- Kan godt med high concept forfatteren da de begge elsker historier med stor skala
- Kan ikke med den hypervoldlige forfatter idet at volden ofte overtager historien og giver den en forstyrrende kvalitet som ikke spiller godt med letsindet humor
- Kan ikke med den dystre idet at dennes historier altid bliver alt for mørke uden at der er nogle plads til sjove øjeblikke

High concept forfatteren

Den forfatter skriver altid historier som man aldrig helt kan forstå. Det omhandler tidsrejse, parallelle tidslinjer, multiverser og kosmiske dukkefører bag tapetet. Karakterne er ofte udstødte eller har svært ved at passe ind, men samtidig er de pålagt et kosmisk ansvar eller har en unik, men tragisk evne der er til fare for hele universet. Faren er altid enorm, men samtidig kan det altid blive vildere. Superkræfter er en naturlig del af actionen, og der er altid enormt meget på spil når actionen går i gang. Der er ikke nogen dybere moral i fortællingen eller måske er der? Det ofte svært at sige med denne forfatter.

- Kan godt med den komiske forfatter da denne har en fornemmelse for store episke eventyrer med enorme omend useriøse konsekvenser.

- Kan godt med den hypervoldlige forfatter idet at ingen anden forfatter kan portrættere det totalt forstyrrende ved store kosmiske uhyrer.
- Kan ikke med den dystre forfatter fordi at historierne altid bliver så kedelige og normale.
- Kan ikke med den politiske forfatter idet at der er større ting at beskæftige sig med end menneskehedens små politiske problemer.

Den hypervoldlige forfattere

Denne forfatter lever for chokerende og grusom vold i sine bøger. Karakterne er for det meste hævngrerrige eller afsporede individer der benytter alle former for vold for at nå deres mål. For denne forfatter betyder handling mere end ord og der er derfor en vis poesi i de lange og brutale action scener der udspiller sig i historierne. Der er ikke kun meget action der også fuldstændig sindssyg action. Intet angreb eller brug af superkræfter er for dumt til at inkludere i historien, det jo det der definere karakterne. Der er ikke meget dialog, men hvis den er der, så er det for at forklare hvilken voldshandling der vil blive begået nu eller for at holde en grum tale om motivationen bag al volden.

- Kan godt med den dystre forfatter fordi at mørke fortællinger ofte går hånd i hånd med den vold som denne forfatter elsker
- Kan godt med high-concept forfatteren idet at store kosmiske monstre er perfekt til vold på en enorm skala som andre historier sjældent tillader.
- Kan ikke med den politiske forfatter idet at vold ofte skaber problemer mellem de to særligt hvis det udøves mod grupper som er særligt politisk udsatte eller i søgelyset.
- Kan ikke med den komiske forfatter fordi humor ofte totalt underminere den forstyrrende brutalitet som den hypervoldlige forfatter benytter.

Fortælling

A-lister handler om en gruppe superskurke, der ikke bliver taget seriøst af superheltene og bliver latterliggjort af de andre superskurke. Igennem scenariet følger i de småkriminelle skurkes udvikling fra punchlinen i en dårlig joke til seriøse trusler imod Valor City. Denne fortælling er fordelt over 5 akter, samt en prolog og epilog.

Prolog: Kort tekststykke du læser op, om forholdene i Valor City.

Første akt: Skurkene mødes i kostume på deres yndlingsbar og diskutere deres seneste fiaskoer med deres nemesiser. Det er her at skurkene beslutter sig for at slå sig sammen om at blive de bedste skurke i Valor City.

Anden akt: Skurkerne laver nogle røverier sammen og deres samarbejde testes i forskellige situationer. Her vil planerne gå rigtig dårligt, og fejle. Skurkene flytter ind i deres hemmelige skjulested.

Tredje akt: Skurkene arbejder mere målrettet på at blive stærkere og udbygge deres ry for derved at rykke op på B-listen. Andre skurke og helte begynder at lægge mere mærke til deres lille gruppe og prøver at gribe ind. Nogle missioner lykkes andre fejler

Fjerde akt: De sidste skridt inden at skurkene kan opnå A-liste status. Skurkenes metoder bliver mere og mere ekstreme. Skurkene begynder at være succesfulde hele tiden.

Femte akt: Skurkene har nu evnerne til at besejrer de stærkeste helte. De andre A-listesuperskurke prøver at gribe ind. De største helte konfronterer heltene i et sidste slag, men skurkene taber alligevel.

Epilog: Kort tekststykke som du læser op, samt en chance for alle spillere får lov til at udtrykke deres skurks følelse. Der er også et afsluttende redaktionsmøde.

Sådan spilles scenariet

For at spille scenariet skal I bruge et lokale med et bord i alle kan sidde rundt om. I skal også bruge et tomt karakterark til hver spiller, samt bilagene med forfatter karakterne. Ydermere skal man bruge piktogramdækket og karaktertræks dækket. Dækkene med kort, action og de to typer karakterark vil I få udleveret på Fastaval, men de skal klippes ud på forhånd.

Man spiller scenariet siddende rundt om bordet, hvor spillelederen vil sætte og klippe i de forskellige scener, samt spille biroller. Spillerne vil spille deres superskurke karakter, der interagerer med verden og NPC'er. Spillerne kan også selv beskrive situationer og steder med deres superskurk, fortalt fra forfatterens side.

Scenariet består af to typer scener. Der er skurke scenerne, hvor størstedelen af scenariet udspiller sig. Der er også redaktionsmøde scenerne imellem hver akt, undtagen imellem 1. og 2. akt, hvor forfatterne vil diskutere hvad de arbejder på lige nu, det er også her at de diskutere hvilken karakter de gerne vil skrive for nu.

Piktogramdækket

Piktogramdækket er et værktøj som spillerne bruger til at udvikle deres superkræfter.

Piktogrammerne på hvert kort kan fortolkes på mange måder og ingen fortolkning er forkert. Dog skal den udvikling man laver eller de nye kræfter man får være en naturlig forlængelse af de kræfter som karakteren allerede besidder. Altså kan skurken der skyder med super klistret tyggegummi ikke lige pludselig få teleportationskræfter eller lign. Det er altid spillelederen der skal sige god for udvikling af kræfter eller nye kræfter.

Nyhedsudsendelser

Efter nogle scener vil der komme nyhedsudsendelser der fortæller om hvordan A-list superskurke er blevet besejret. I løbet af scenariet vil spillernes superskurke fylde mere og mere i medie billedet. I første og anden akt vil de slet ikke blive nævnt, som de så rykker ind i tredje akt vil de få en smule omtale og så i fjerde og femte akt vil de være ”breaking news” værdige.

Sådan spiller du scenariet

Som spilleleder skal du primært stå for at sætte og klippe scenerne, samt at spille biroller hvis der er brug for det. Du skal også overse udviklingen af spillernes superkræfter i løbet af spillet og støtte dem i at bruge piktogramkortene hvis spillerne har svært ved det. De fleste biroller har bare navne men deres personlighed og præcise superkræfter er meget op til den enkelte spilleleder og intet er forkert så længe de stadig er helte eller skurke.

Spillerne skal have tid til at udfører deres komplicerede planer og der må godt være tid til fjollet dialog imellem spillerne. Scenerne skal dog klippes rimelig skarpt, da der ikke skal dvæles for meget ved de store etiske eller moralske spørgsmål. Scenerne er også meget løst defineret og det op til spillerne at komme op med de specifikke detaljer ved scenen. Lad derfor spillerne bruge deres forfatter roller til at beskrive omgivelserne og skabe stemning.

I scenariets første og anden akt er der mere fokus på humor end i de resterende akter. Derfor er det her vigtigt at spille birollernes uvidenhed omkring spillernes karaktere op. Andre helte og general befolkningen kender nok ikke til spillernes skurke. Biroller må altså godt i de første par akter være meget nedgørende overfor spillerne. Samtidig skal scenerne ikke klippes lige så skarpt i denne del da der godt må være plads til humor og komedie samtidig med at actionen er minimal. Spillerne kommer også til at fejle ret meget i disse akter, og det skal du opfordre dem til, men sørg for at det sker på en sjov måde, så det ikke bliver nederen at tabe.

I tredje og fjerde akt må du gerne spille op at skurkene er mere berygtede nu, ved hjælp af medieomtale og respekt fra andre superskurke. Disse dele vil dog være mere action tunge, så du må godt klippe ret skarpt så actionen ikke trækker for meget, men giv plads til at lade spillerne bruge deres kræfter på kreative måder.

Femte akt er den mest action tunge også der må gerne være plads til at spille actionen lidt mere ud end i de tidligere akter. Der skal også være mere rum end før til at diskutere spillernes udvikling og dvæle ved deres sejrer.

Imellem hver akt er der så redaktionsmøderne hvor spillerne træder ud af deres superskurke karakter og ind i deres forfatter karakter. Det er her dit job at spiller redaktøren der spørger ind til de individuelle forfatteres fremskridt. Forfatterne kommer til at diskutere med hinanden og det er dit job at skærer igennem hvis det bliver for meget eller hvis diskussionen går i ring. Disse scener skal ikke være særlig lange og det skal ende med at forfatterne bytter superskurk, sådan så hver

spiller skal spille en ny superskurk i næste akt. Hvis spillerne er for lang tid om at uddele skurkene, så skal spillederen skærer igennem som redaktøren og selv uddele skurkene blandt spillerne.

Inden hver scene er der også et kort redaktionsmøde hvor spillederen præsenterer hvad der kommer til at ske i den kommende scene. Herefter vil spillerne få lidt tid til at planlægge scenen og diskuterer hvilken retning historien skal tage i løbet af scenen. Husk at holde dem i kort snor i disse scener.

Kamp og action i scenariet

Action er meget afhængig af hvilke superkræfter som spillerne har valgt for dem selv og deres nemesis. Kamp scener skal handle om hvordan spillerne bruger deres superkræfter og især om der er nogle uforudsete ulemper eller uheldige konsekvenser. Action skal altså være mere om superkræfterne og mindre om selve kampen. Som spilleleder må du gerne opfordre spillerne til at lade det gå helt galt når de bruger deres superkræfter. Spillelederen styre disse kampscener og skal sørge for at alle spiller har mulighed for at deltage, men ønsker en spiller at tage styring med action-scenen kan dette også lade sig gøre ved brug af Action Tokens.

1. Action tokens

Alle spillere får en action token inden spillet starter. Disse tokens kan bruges af spillerne under actionscener til midlertidigt at tage kontrol over scenen. Vil en spiller bruge sin action token skal spilleren blot ligge sin token frem på bordet og sige den tilhørende action lyd. Nu har spilleren kontrol over scenen og kan 100% dikterer hvad der sker, men må gerne spørger de andre spillere om råd, særlig angående deres superkræfter.



Eksempel på Action Token

Spilleren har kontrol over scenen indtil at enten spillelederen afbryder eller en anden spil tager kontrol over scenen ved at bruge sin egen action token. Har man brugt sin token kan man ikke bruge den før mindst to andre spillere har benyttet deres action tokens.

Valor City

Ingen ved rigtig hvorfor, men Valor City har siden 1930'erne været hjem til mennesker med utrolige egenskaber. Nogle har brugt dem til ondskab og andre har brugt dem til at bekæmpe ondskaben. Selvom der findes folk med superkræfter verden over, så lader de alle til at være koncentreret i Valor City. Byen er et skindene metropolis med skyskraber der lever op til dens beskrivelse, men byen har også en mørk side. Skumle kvarterer ligger spredt ud over byen blandt andet kan man finde skraldeøen nede ved havnen, Beatdown Boulevard og det snuskede værtshus kokain kongens kulkælder. I disse kvarterer kan man finde alt fra små kriminelle der hænger i gaderne, til berygtede superskurke der praler om deres succeser på den eksklusive klub: Den mørke side.

Afvikling

Velkomst

Start med at tage en kort introduktion af alle deltager. Spørg ind til folks erfaring med rollespil og om hvad der fik dem til at melde sig til scenariet. Spørg også om spillernes kendskab til tegneserier, har de læst dem, eller kender de mest universene fra film og TV.

Briefing

- 1. Tematik:** Spillerne tager rollerne som superskurke, med fjollede og absurde superkræfter, der er trætte af at blive banket og gjort grin med af alle andre.
A-Listen er et humoristisk action-scenarie om hvor fjollede og absurde tegneserier kan være, samt en fortælling om hvordan mennesker ændre sig i jagten på berømmelse og respekt.
- 2. Opbygning:** Scenariet starter med en prolog, herefter spilles fem akter og til sidst er der en epilog. I akterne spiller man scener der forgår i kronologisk rækkefølge. Imellem alle akter, med undtagelse af 1. og 2. akt, er der nogle scener hvor spillerne træder ud af deres superskurke rolle og antager rollerne som de tegneserieforfattere der skaber skurkenes fortælling. I disse scener diskutere man handlingen indtil videre og samtidig bytter de også skurke alt efter hvem de gerne vil skrive for, sådan så skurkerollerne bliver byttet.
- 3. Roller:** Hver spiller har to roller, den ene er en superskurk som de selv skaber, den anden rolle er som en tegneserieforfatter der er med til at skrive historien om skurkene med deres egen unikke kendetegn. Forfatterrollen man får tildelt er den samme igennem hele scenariet, men skurke rollerne som man skaber i starten vil blive byttet imellem spillerne imellem akterne. Skurke karakteren er altså den samme karakter, men den bliver spillet af en anden spiller, der bruger deres egne forfattertræk når de spiller karakteren
- 4. Piktogramdækket:** Piktogramdækket er den primære mekanik i scenariet. Man bruger piktogramdækket i starten af scenariet til at skabe sin skurkekarakters superkræfter, samt til at finde ud af hvilken superkræft ens nemesis har. Senere i spiller bruger andre spillere piktogram dækket til at udvikler kræfterne hos den superskurk de nu spiller. Kortene kan fortolkes på mange måde og ingen fortolkning er mere rigtig end andre, men det er stadig spillederen der har det sidste ord med hensyn til superkræfter.

5. **Kamp:** Der kommer til at være kamp i scenariet. Kampes funktion er ikke volden, men at bruge sine superkræfter på kreative måder. Kampene skal også sætte fokus på at det ikke er alle der er lige gode til at bruge deres superkræfter. Her introduceres action token mekanikken også for spillerne.
6. **Valor City:** Der findes folk med superkræfter verden over, men langt de fleste af dem befinder sig i "Valor City". Den enorme by er hjem til nogle af verdens største helte og skurke, og har også været en slagmark for mange kampe imellem det gode og det onde. Ondskaben lurder nemlig i byens skumle kvarterer som for eksempel skraldeøen, Beatdown Boulevard, Kokain kongens kulkælder og den ekstremt eksklusive klub: den mørke side. Det er steder som disse hvor superskurke fordriver tiden og har deres skjulesteder.
7. **Stemning:** Scenariet er en "villains journey" hvor de latterliggjorte superskurke rejser sig imod dem der gør grin med dem, om det så er helte, skurke eller hele befolkningen. Scenariet er meget inspireret af absurde skurke som Polka-dot man, Kite man, Stilt man og Asbestos lady, der både udenfor og inden i tegneserie universerne er til grin, men som sagtens kan have potentiale. Det kan man blandt andet se i batman-tegneserien "The war of jokes and riddles" der gør skurken Kite-man til en seriøs og troværdig skurk.
8. **Kort om fortællingen:** Fortællingen starter med en prolog, efterfulgt af 1. akt der kun indeholde én scene hvor spillerne slår sig sammen. Herefter kommer tre akter hvor spillerne går fra at blive tæsket af selv de tammeste helte, til at være berygtede superskurke. Bagefter kommer der en sidste akt hvor skurkene går op imod de største helte og skurke. Til sidst vil der så være en lille epilog hvor alle skurke kan få lov til at udtrykke deres følelser. Imellem alle akter, med undtagelse af 1. og 2. akt vil der også være redaktions-scenerne hvor man spiller sin forfatter karakter der eksisterer udenfor tegneserieuniverset.

Opvarmning

For at gøre alle fortrolige med piktogramkortene, så tager man lige en runde hvor alle prøver at skabe en superkræft ud fra det samme piktogramkort. Når alle har en ide, så gennemgår man lige alles idéer, hvorefter man gentager processen indtil at spillerne er fortrolige med det. Nu skal man så trække endnu et piktogramkort og bruge dette til at bygge videre på den bedste superkræft de har hørt.

Herefter prøv at skab en actionscene og lad spillerne bruge deres action tokens så de også er fortrolige med denne mekanik. Lad være med at bruge for lang tid på disse opvarmningsøvelser da selve karakterdannelsen også tager noget tid.

Karakterdannelse

Nu burde alle være klar til at lave deres karakter. Start med at trække 5 karakterkort og herefter to piktogramkort, et til skurken og et til nemesisen. Sørg for at det hele bliver skrevet ned på de enkelte karakterark, så man let kan give karakterarkene videre til en anden spiller. Husk også at teksten ikke skal være for langt, da der ikke skal være en masse ting at læse inden man går videre til næste akt, efter redaktions-scenen. Herefter uddeler spillederen de fem forfattere til spillerne og lader dem gennemlæse karakterne.

Scenekatalog

Prolog: læs dette tekststykke højt for spillerne.

”Valor City”, hjemstedet for de største superhelte og superskurke i hele verden, ja dette er i sandhed et utroligt sted. Folk med superkræfter er kendisser i deres egen ret og folk ser op til dem enten i håb eller frygt. Dette gælder i hvert fald for de af os der får lov til at bade i rampelyset. Det er faktisk ikke os alle der får den berømmelse som Kaptajn Kaos og Bloody Blade nyder, næh nogle af os er faktisk ikke lige så kendte. I har sikkert aldrig hørt om nogle af os fra ”c-listen”, og hvis i havde var vi nok punchlinen i en dårlig joke. Det er fandme ikke fair, hvorfor bliver vi ikke taget seriøst? Er det fordi vi har lidt mærkelige superkræfter, eller hva? Vi skal nok vise jer, jah I skal nok få at se, at alle kan blive en A-lister.

Første akt

Scene 1: Oprindelse

Sted: Kokain kongens kulkælder

Skurkene sidder på den snuskede bar og drikker imens de ser baseball kampen på barens TV.

Lad spillerne beskrive hvordan der ser ud på baren.

Breaking news afbryder kampen med dette indslag: Sidste nyt! Kaptajn Kaos og (indsæt en spillers nemesis) er i heftig kamp i handelsdistriktet. (spillernes nemesis) afbrød Kaptajn Kaos’ forsøg på at krakke aktiemarkedet og sende verden ud i en finanskriser. Vi vil løbende holde jer opdateret på situationen.

Karakterne snakker om hvor fedt det ville være at hvis man var på superskurke A-listen, og om de ikke burde slå sig sammen om at opnå det.

Anden akt

Scene 2: det første job

Sted: Et stormagasin i indre by

Spillerne er i gang med at røve stormagasinet.

Lad spillerne fortælle hvordan de griber røveriet an og hvad de vil stjæle.

Et par B-og C-liste helte dukker op for at stoppe skurkene.

Spillerne beskriver hvordan de slås imod heltene og hvordan de ultimativt taber.

Scene 3: Skjulestedet

Sted: skurkenes nye skjulested på Beatdown Boulevard.

Skurkene har nu været en gruppe i et par uger og har ikke klaret sig så godt. De sidder til deres første hold møde og diskutere hvordan det er gået indtil videre.

Lad spillerne beskrive skjulestedet, inden de går i gang med at diskutere hvordan de klarede sig.

Scene 4: Vejside-røveriet

Sted: Motorvejen udenfor "Valor City"

Skurkene skal til at stoppe en pansret transportbil og stjæle dens indhold.

Lad spillerne forklare deres plan og hvad det er de gerne vil stjæle i bilen.

Røveriet går i gang og det går okay, på radioen kan de hører nyhederne.

"Nu til Valor general hvor Bloody Blade brød ind og stjal adskillige liter blod fra blodbanken, sent i går aftes. (Et nemesis) prøvede at stoppe skurken i at slippe væk og der udspillede sig en længere kamp på hospitalets tag. Det lykkedes dog skurken at slippe væk med mindst 80 liter blod."

En helt dukker op og stopper røveriet.

Lad spillerne prøve at slås imod helten inden at de flygter.

Tredje akt

Scene 5: Laboratoriet

Sted: Research laboratorie

Skurkene har nu arbejdet sammen i nogle måneder og haft mere succes, derfor vil prøve at bryde ind på et laboratorie.

Lad spillerne beskrive hvad de vil stjæle og hvordan de gør det.

Sikkerhedspersonalet dukker op og prøver at stoppe dem.

Skurkene prøver kæmper imod vagterne, deres metoder må godt være mere ekstreme end før, inden de bliver overvældet.

Scene 6: Biljagten

Sted: "Valor City"'s gader

Skurkene er sluppet af sted fra et museumsrøveri i en bil fyldt med kunst og prøver at slippe fra en superhelt ret højt på B-listen.

Lad spillerne beskrive hvad de gør for at slippe væk fra heltene, ved at bruge deres kræfter. Over radioen hører spillerne endnu en nyhedsudsendelse:

"En heftig biljagt er i gang i indre by. Helten (indsæt helt) er lige nu på jagt efter en gruppe skurke, der lige har røvet et lille galleri for tusindvis af dollars i kunstgenstande. Skurkene er blevet identificeret som (indsæt spillernavne) og dette er deres første optræden i byen som vi kender til her på stationen."

Få spillerne til at beskrive hvordan de slipper fra helten.

Fjerde akt

Scene 7: Den mørke side

Sted: Klubben "den mørke side"

Skurkene er rykket op på B-listen og har fået en invitation til Den mørke side af en kendt superskurk kaldet Lord Laser og står inde på klubben.

Få spillerne til at beskrive klubben og hvilke skurke der hænge ud.

Skurkene bliver mødt af Lord Laser, der snakker en smule ned til dem.

Hvordan reagerer skurkene på Lord Laser og hans kommentarer.

Scene 8: Gidseltagningen

Sted: Udenlandsk ambassade

Skurkene har taget en masse gidsler på en af de store udenlandske ambassader.

Få spillerne til at forklare hvad deres krav er og hvordan de forhandler. På TV'et ser de en nyhedsudsendelse: "Den berygtede superskurkegruppe har taget hele ambassaden gidsel inklusive ambassadøren og hans familie. Vi hører rapporter om at selveste (indsæt nemesis) er på vej for at håndtere situationen. Hvis en helt af sådan en kaliber er blevet tilkaldt må der virkelig være noget af en situation på ambassaden.

En A-liste helt (nemesis) dukker op og vil stoppe dem.

Lad spillerne beskrive hvordan de besejrer ham med deres kræfter.

Scene 9: Kamp i gaderne'

Sted: "Valor City"'s største plads.

Skurkene står overfor en stor gruppe af helte der prøver at pågribe dem.

Lad spillerne fortælle hvad de har gjort for at havne her og hvordan de håndtere heltene. Husk at opfordre dem til at være mere ekstreme.

Skurkene besejrer heltene foran en stor menneskemængde og rykker op på A-listen.

Femte akt

Scene 10: Skurke mod skurke.

Sted: Den mørke side

Skurkene er blevet inviteret tilbage til den mørke side, men de bliver mødt af en anden gruppe superskurke i den tomme klub. De andre skurke har fået nok af at de her c-lister skurker tager deres rampelys og vil skille sig af med dem.

Lad spillerne diskutere med de andre skurke inden at de går løs på hinanden.

De andre skurke kæmper hårdt men falder i sidste ende.

Scene 11: Helte stå sammen.

Skurkene har hijacket byens Tv-signaler fra deres skjulested og holder en episk tale hvor de truer byen.

Få spillerne til at forklarer hvad deres onde plan er.

Alle deres nemesiser braser ind i deres skjulested og forlanger at skurkene overgiver sig.





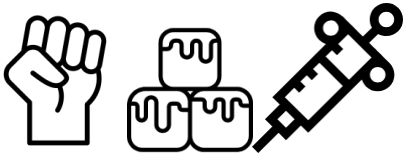






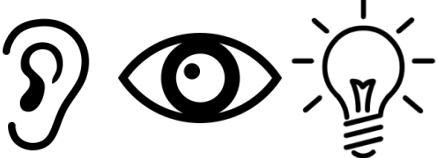
Skurke og helte slås for sidste gang i en episk kamp hvor skurkene ultimativt taber.

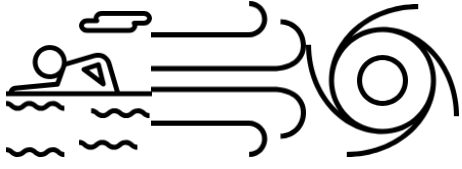


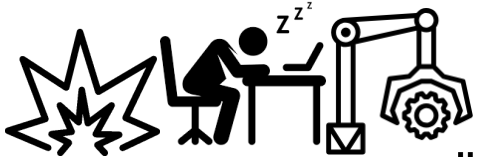
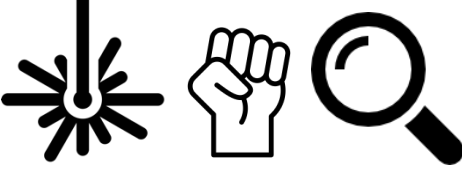
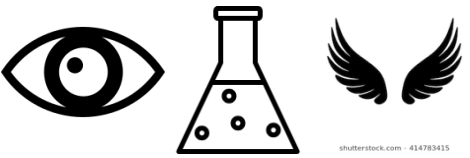
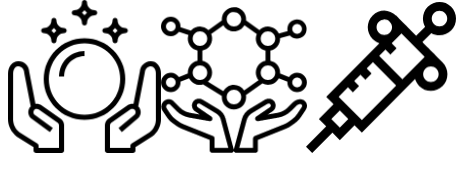





Epilog: læs dette tekststykke og lad bagefter spillerne fortælle hvad de føler.

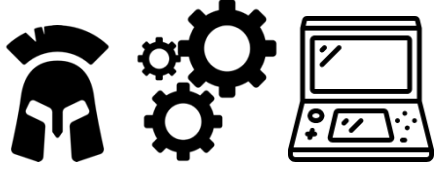

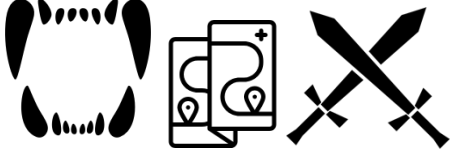


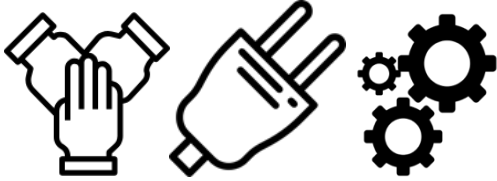

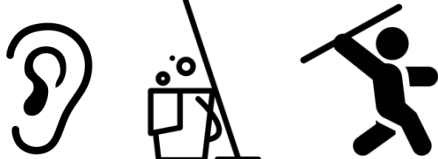
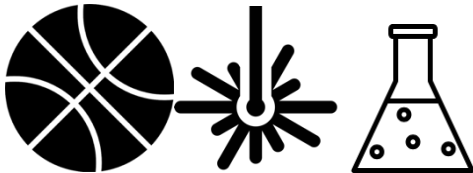


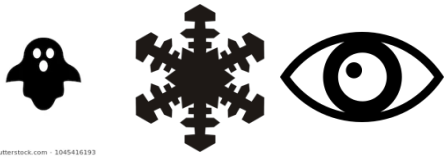
Det skete igen, det sker jo altid. Vi er de ondeste af de onde, vi er de mest berygtede superskurke i hele Valor City og alligevel så tabte vi.

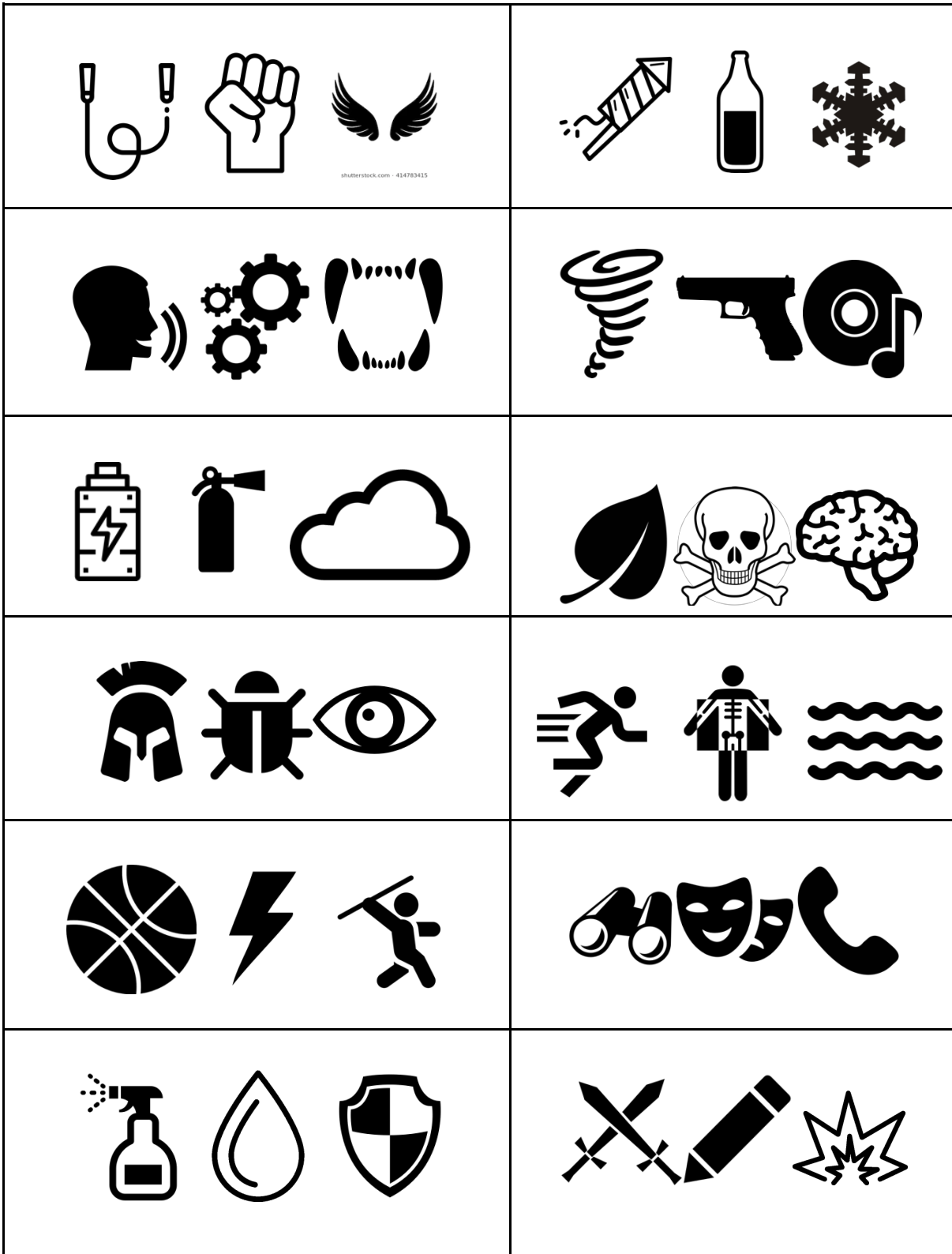
Bilag

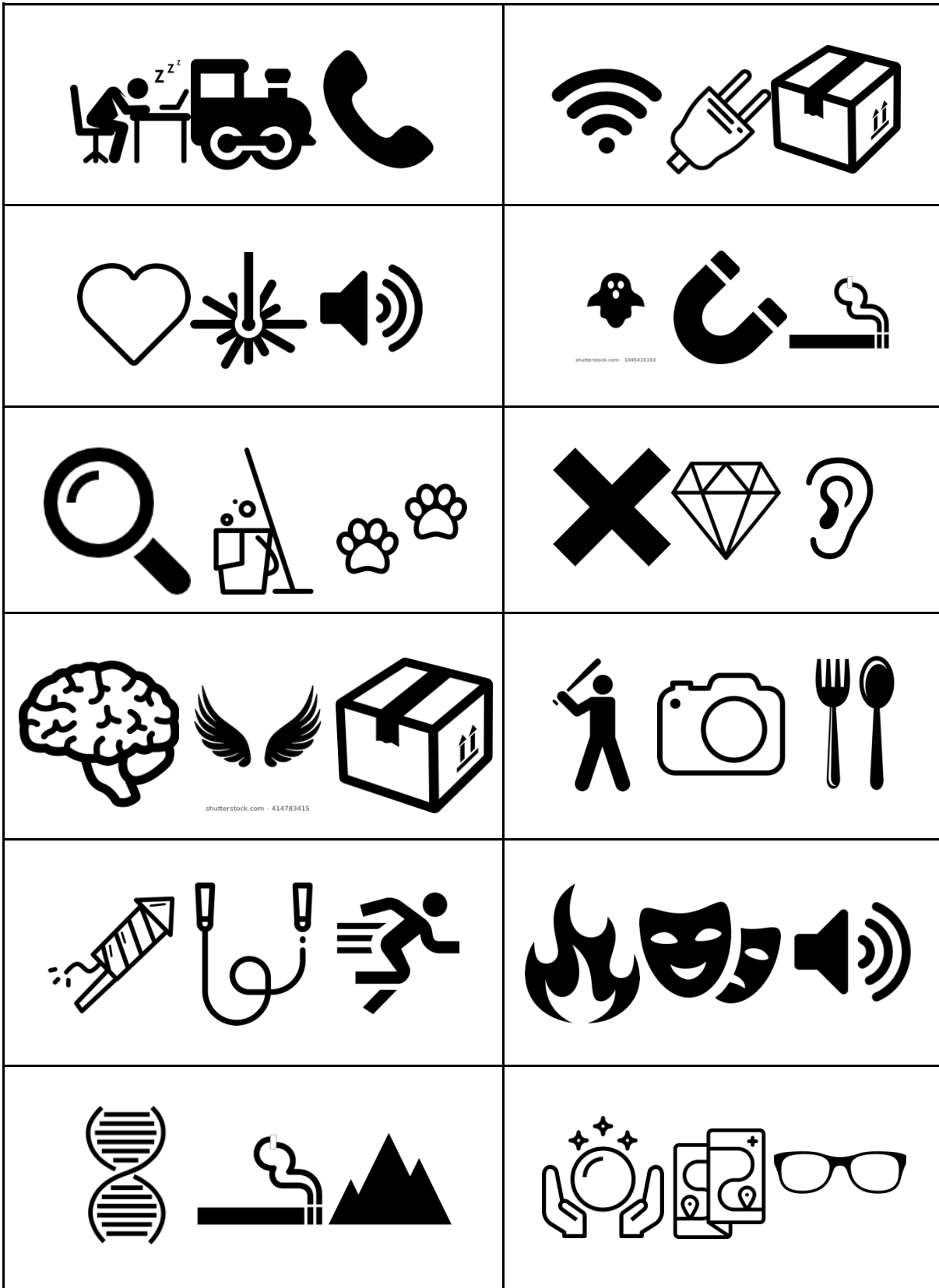
Piktogramkort

	
	
	
	 <small>shutterstock.com - 1045416193</small>
	
	

 A swimmer in a pool, a hand with fingers spread, and a stylized eye.	 A person holding a baton, a basketball, and a clenched fist.
 A leaf, a shovel, and a beetle.	 An explosion, a person sitting at a desk with 'zzz' above their head, and a robotic arm holding a gear.
 An explosion, a clenched fist, and a magnifying glass.	 An eye, a flask with bubbles, and a pair of wings. <small>shutterstock.com - 414783415</small>
 Two hands holding a sphere with stars, a molecular structure, and a syringe.	 A telephone handset, a mountain range, and a cardboard box.
 A tractor and a flame.	 A battery with a lightning bolt, a stylized eye, and a person with a baton.
 A person running, a pencil, and a molecular structure.	 A lit lightbulb, a ghost, and two hands holding a sphere with stars. <small>shutterstock.com - 1045436393</small>

	
	
	
	
	
	 <small>shutterstock.com - 1049416193</small>





Karakterkort

Temperamentsfuld	Nervøs	Godtroende
Manipulerende	Egoistisk	Excentrisk
Arrogant	Beslutsom	Rolig
Melankolsk	Dristig	Overbærende
Intelligent	Diplomatisk	Utilregnelig
Entusiastisk	Romantisk	Overbærende
Indigneret	Bitter	Selvironisk
Pessimistisk	Optimistisk	Dramatisk

Konfrontatorisk	Karismatisk	Overtroisk
Disciplineret	Empatisk	Løgnagtig
Impulsiv	Usikker	Doven
Stædig	Forvirret	Kynisk
Kujonagtig	Grådig	Afhængig
Udisciplineret	Selvsikker	Illoyal
Intolerant	Tolerant	Hårdfør
Ærlig	Frisindet	Overfladisk
Dømmende	Nysgerrig	Dum

Desperat	Undertrykt	Dominerende
Sarkastisk	Fleksible	Seriøs
Humoristisk	Skeptisk	Ambitiøs
Invasiv	Jealous	Stolt
Letpåvirkelig	Drømmende	Besat
Opfindsom	Rebelsk	Rastløs
Glemsom	Ekstatisk	Pålidelig
Skødesløs	Udspekuleret	Dobbeltmoralisk
Bedrevidende	Måltrettet	Hemmelighedsfuld

Beskyttende	Kritisk	Bombastisk
Viljestærk	Akavet	Engagerende
Utilpas	Påpasselig	Forsiktig
Nihilistisk	Barnlig	Gavmild

Action Tokens







Den dystre forfatter

Stikord: noir, moralske gråzoner, korrupsion, håbløshed

Denne forfatter skriver ofte mørke fortællinger, fyldt med moralske gråzoner og deprimerede karaktere. Historierne er ofte spændingsfyldte og noir-esque med en konstant atmosfære af sørgmodighed og håbløshed. Karakterne er beskadigede individer der ofte lider af en afhængighed eller har en traumatisk baggrundshistorie der forklarer dennes adfærd eller begge dele. Den action der er i historierne, er ofte kort og kontant, med nævekampe og de enkelte brug af superkræfter, en vigtig del af den slags action er monologer fra den karakter som forfatteren har fokus på, der forklarer præcis hvorfor den karakter vinder.

- Kan godt samarbejde med *den hypervoldlige forfatter*, fordi den slags vold ofte kan gavne de dystre historier.
- Kan godt samarbejde med *den politisk orienterede forfatter*, fordi mange af de problemstillinger denne sætter i fokus er perfekt til at bruge i de dystre historier.
- Kan ikke samarbejde med *High concept forfatteren*, fordi historierne bliver for komplicerede og har for lidt fokus på de individuelle, karakteres indre moralske dilemmaer.
- Kan ikke samarbejde med *den komiske forfatter* fordi denne bruger tegneseriemediet til at fortælle dårlige jokes og flygtig sjov i stedet for at prøve at sige noget om menneskets natur.



Den politisk orienterede forfatter

Stikord: Social justice, repræsentation, politisk korrekthed, politisk kritik

Denne forfatter skriver ofte historier der berører aktuelle problemstillinger om race, seksualitet, køn og religion. Desværre ender det ofte med at historierne bliver meget prædikenen og karakterne er for det meste kun defineret ud fra deres ene politisk nyttige egenskab (seksualitet, race, køn etc.). Karaktere der ikke kan tilgås fra en politisk vinkel er hellere ikke et problem da man hurtigt kan tildele dem en ny seksualitet eller et kønsskifte, bare for shockets skyld. Der er ofte dyb kritik af eksterne aktører som politikere og kendisser, men det ender ofte med at overskygge karakterne og historien. er for denne forfatter meget symbolsk, kampen mellem to karakter kan for eksempel være symbol på kampen mellem befolkningen og kapitalisterne. Actionen kan sagtens være storslået og spektakulær, men det skal betyde noget.

- Kan godt samarbejde med den dystre forfatter idet at den stemning der ofte kommer til udtryk i dennes historier, er perfekt til at kommenterer på det politiske klima.
- Kan godt arbejde sammen med den komiske forfatter fordi hans humor er perfekt til at lave satire om nutidige problemer
- Kan ikke samarbejde med den hypervoldlige forfatter. Vold for volds skyld er ikke særlig smagfuldt og det har intet at sige om nutidens problemer.
- Kan ikke arbejde sammen med High-Concept forfatteren, idet at historierne denne skriver har alt for meget fokus på store kosmiske begivenheder og for lidt fokus på alle menneskeheds problemer



Den komiske forfatter

Stikord: humor, letsindet, børnevenligt, stor action

For denne forfatter handler det hele om stor dum underholdning. Karaktererne har altid en komisk undertone og opfører sig meget stereotypisk i forhold til deres karaktertræk. Historierne er store og vilde med en masse flashy action og stort brug af både helte og skurkes superkræfter. Der hellere aldrig de store konsekvenser af karakteres handlinger i disse historier, hvis nu en helt ofre sig for menneskeheden så overlever han nok og i sidste ende finder de to elskende altid hinanden. En masse one-liners og komiske bemærkninger fylder dialogen mellem karakterne ud, også midt i kamp. Dette kan ofte bryde med de få seriøse øjeblikke der er, fordi der altid lige skal være en joke eller to. Det tætteste denne forfatter kommer på seriøsitet er i sin satire af den virkelige verden.

- Kan godt med den politiske forfatter da det er dejlig nemt at gøre grin med politiske emner.
- Kan godt med high concept forfatteren da de begge elsker historier med stor skala
- Kan ikke med den hypervoldlige forfatter idet at volden ofte overtager historien og giver den en forstyrrende kvalitet som ikke spiller godt med letsindet humor
- Kan ikke med den dystre idet at dennes historier altid bliver alt for mørke uden at der er nogle plads til sjove øjeblikke



High concept forfatteren

Stikord: Kosmiske trusler, tidsrejse, parallelle dimensioner, alternative tidslinjer, meta

Den forfatter skriver altid historier som man aldrig helt kan forstå. Det omhandler tidsrejse, parallelle tidslinjer, multiverser og kosmiske dukkefører bag tapetet. Karakterne er ofte udstødte eller har svært ved at passe ind, men samtidig er de pålagt et kosmisk ansvar eller har en unik, men tragisk evne der er til fare for hele universet. Faren er altid enorm, men samtidig kan det altid blive vildere. Superkræfter er en naturlig del af actionen, og der er altid enormt meget på spil når actionen går i gang. Der er ikke nogen dybere moral i fortællingen eller måske er der? Det ofte svært at sige med denne forfatter.

- Kan godt med den komiske forfatter da denne har en fornemmelse for store episke eventyrer med enorme omend useriøse konsekvenser.
- Kan godt med den hypervoldlige forfatter idet at ingen anden forfatter kan portrættere det totalt forstyrrende ved store kosmiske uhyrer.
- Kan ikke med den dystre forfatter fordi at historierne altid bliver så kedelige og normale.
- Kan ikke med den politiske forfatter idet at der er større ting at beskæftige sig med end menneskehedens små politiske problemer.



Den hypervoldlige forfattere

Stikord: hævn, brutalitet, blodbad, forstyrrende, massebord

Denne forfatter lever for chokerende og grusom vold i sine bøger. Karakterne er for det meste hævngrerrige eller afsporede individer der benytter alle former for vold for at nå deres mål. For denne forfatter betyder handling mere end ord og der er derfor en vis poesi i de lange og brutale action scener der udspiller sig i historierne. Der er ikke kun meget action der også fuldstændig sindssyg action. Intet angreb eller brug af superkræfter er for dumt til at inkludere i historien, det jo det der definerer karakterne. Der er ikke meget dialog, men hvis den er der, så er det for at forklare hvilken voldshandling der vil blive begået nu eller for at holde en grum tale om motivationen bag al volden.

- Kan godt med den dystre forfatter fordi at mørke fortællinger ofte går hånd i hånd med den vold som denne forfatter elsker
- Kan godt med high-concept forfatteren idet at store kosmiske monstre er perfekt til vold på en enorm skala som andre historier sjældent tillader.
- Kan ikke med den politiske forfatter idet at vold ofte skaber problemer mellem de to særligt hvis det udøves mod grupper som er særligt politisk udsatte eller i søgelyset.
- Kan ikke med den komiske forfatter fordi humor ofte totalt underminere den forstyrrende brutalitet som den hypervoldlige forfatter benytter.

