

Dyre Lærepenge

Et scenarie af Terese M. O. Nielsen og Morten Hansen til Tyrving Con, juni 2019.



Velkommen til	1
Plot	2
Spilpersoner og specialregler	3
Scenariets forløb	4
Introduktion	4
Investigation	7
Om Møntfod og konfrontationen	12
Epilog	12
Spilpersoner på en side til spilleleder	13
Spiralis til spillerne	19
Handouts	22
Links	29

Velkommen til

Tak fordi du vil læse eller køre mit scenarie. Jeg har i skrivende stund (februar 2019) en stak turistkort over Roskilde liggende, som er glimrende handouts. Skriv til mig, hvis du vil have et par stykker tilsendt. Eller omplant scenariet til at foregå i din egen by.

Hvis du i øvrigt har noget at spørge om eller kommentere på, vil jeg meget gerne høre det. Selvfølgelig især, hvis du har kørt scenariet. Jeg elsker at høre om de oplevelser, folk får ud af ting, jeg skriver.

Venlig hilsen

Terese terese.m.o.nielsen@gmail.com

Plot

Dyre Lærepønge er et HP Lovecraft inspireret scenarie til Tyrving Con juni 2019. Det udspringer af nogle overvejelser om, at noget af det mest uhyggelige er, når noget velkendt og trygt bliver gjort til noget fremmed og truende. Samtidig tænkte jeg på det faktum, at de mest velkendte ting er praktisk talt usynlige for os: vi lægger aldrig mærke til tandbørsten på badeværelset, dørmåtten, kogekedlen i køkkenet osv, medmindre vi lige står og skal bruge dem - eller hvis de er væk. Disse to ideer - gøre det velkendte truende og have det truende til at være så velkendt, at det er usynligt - løb sammen med ordet "Møntfod" i mit hoved. Og en skurk var skabt!

Plot:

Alle mønter er dele af en ondsindet hivemind, Møntfod. Den er avatar for Grådighedens Gudinde, Numis Mater. Møntfod prøver at samle sig til en stor nok bunke til, at de er i stand til at trampe folk ihjel. Muligvis skal Møntfod bruge en bestemt mønt, som spillerne har.

Scenariet er et klassisk Cthulhu investigation scenarie. En gruppe mere eller mindre frivillige investigators støder på en række overnaturlige spor i nutids-Roskilde - min hjemby, som jeg kender bedst. Efterforskningen slider på deres mentale helbred, idet de gradvist opdager, at onde kræfter lurer bag den tilsyneladende virkelighed. Til sidst at konfronterer de scenariets skurk.

Tak til

Torben Ussing for genren "investigationsscenario med et konspirationsplot på grundlag af en avisartikel".

Mine spillere på Tyrving Con, i særdeleshed Sofie, Den Udvalgte, som trak nogle Mørke Minder kort, der vævede scenariets improviserede plot og mystiske spor sammen til en stor, skummel, konspiratorisk helhed.

Spilpersoner og specialregler

Dyre Lærepenge er skrevet til systemet Spiralis, som igen er et hack af Cthulhu Dark. Se en kort regel gennemgang s. 13-14. Spilpersonerne er desillusionerede stakler, kendetegnet ved en profession og de tre stats Sanity (mentalt helbred), Stamina (fysisk helbred) og Standing (social status). De 5 spilpersoner har en profession og en grundlæggende overbevisning, der bliver deres motivation for at opsøge det overnaturlige og den grumme sandhed om, at vores dagligdags verden i virkeligheden er styret af onde kræfter.

Spilpersonerne er

- Politimanden, der ikke længere tror på retfærdighed.
- Kunstneren, der ikke har noget kunstnerisk på hjerte.
- En forsker, der ikke længere tror på, at det kan lade sig gøre for mennesker at finde en sammenhæng og et system i verden.
- En arkæolog, der mener fortiden er ligegyldig og ikke kan lære os noget.
- En bankmand, der bliver styret af penge i stedet for selv at styre pengene.

Scenariet er skrevet til regelsystemet Spiralis og har derudover en særregel i form af Morten Hansens fortrængningskort med Mørke Minder, der giver spilpersonerne et mørkt minde, når de fejler et Sanity check. Se kortene i en separat fil. Når man trækker et Mørkt Minde, skal man genfortælle de tanker, der løber igennem spilpersonens hoved. Nogle af kortene har spiltekniske effekter, som f.eks. at give en gratis critical på et fremtidigt tjek eller lignende.

Scenariets forløb

Scenariet er et investigationscenarie i tre akter med Roskilde som en sandkasse, som spilpersonerne kan bevæge sig rundt i. Først er der karakterbygning, hvor I beskriver karaktererne nærmere og får gjort klart, hvorfor de kender hinanden. Derefter skal de ledes til at undersøge sagen om mønternes forsvinden i Roskilde ved hjælp af to-tre korte startscener. Så følger investigation delen, hvor spilpersonerne går efter de ledetråde, de finder mest lovende. Til sidst vil der følge en konfrontation med Møntfod. Når de enten begynder at få en idé om plottet eller er så faretruende lavt i stats, at de snart bliver ukampdygtige *eller* der er gået 4 timer, placerer du som GM Møntfod på det næste sted, de kommer hen.

Denne tekst afspejler forløbet ved at indeholde instrukser til karakterbygning og nogenlunde velbeskrevne intro-scener. Derefter er der blot regler, steder og bipersoner samt generelle hints til spilstilen. Der optræder eksempler fra spillet på Tyrving Con juni 2019 i kasser i teksten.

Introduktion

Byd som altid spillerne velkomne, og læs foromtalen højt. Snak lidt løst og fast om spillernes kendskab til Lovecraft-rollespil og til Roskilde. Introducer systemet.

Karakterskabelse

Lad spillerne vælge karakterer efter profession. Vælg derefter **køn, alder og navn**. Man behøver ikke spille en kvinde/mand, fordi karakterportrættet er en kvinde/mand. Alder bør være mellem 30 og 65. De er på arbejdsmarkedet og er mindst 30, eftersom alle spilpersonerne er desillusionerede og har været så længe i deres voksne job, at det er blevet træls rutine.

Så skal spillerne overveje et foreløbigt svar på det **spørgsmål**, der står i kontrast til deres Livsfilosofi. F.eks. skal bankmanden prøve at udpege det tidspunkt i hans liv, hvor det gik op for ham, at han blev styret af penge. Måske har spilleren en god historie at fortælle, og det er fedt, men måske ikke, og det gør heller ikke så meget. Det er tilladt at vente med at besvare spørgsmålet til senere i scenariet, når man kender sin spilperson bedre. Endelig skal alle svare på, **hvorfor de bor alene**. I skal også finde ud af **hvor de bor**, som en lejlighed til at kigge lidt nærmere på kortet over byen.

Nu skal spillerne have etableret relationer til hinanden. Spillerne skal i fællesskab vælge **en klub eller hobby, de har til fælles**. Måske sejler de med vikingskibe, måske spiller de golf eller kort, måske synger de i kor eller har det samme stamværtshus. Det er op til spillerne.

På Tyrving Con havde spilpersonerne en torsdagsmadklub for singler.

Til sidst skal spillerne vælge mere specifikke relationer. Alle skal have en relation til den person, der sidder til venstre, og den, der sidder til højre. Muligheder kan være:

- Naboer
- Fætre/kusiner
- Gik i klasse sammen
- Sidder i bestyrelse sammen
- Er ærkerivaler i f.eks. en sportsgren
- Den ene er kunde/klient hos den anden - kunstneren og bankmanden, politimanden og forskeren eller arkæologen
- Bliver ved med at rende ind i hinanden - på togperronen, i pladebutikken, på gå-ture, tager altid den gode p-plads, i svømmehallen

I spillet på Tyrving Con 2019 var f.eks. to af spilpersonerne eks-kærester, to spillede badminton sammen, og to gik til anger management hos samme psykolog.

Korte introsener

Så skal I i gang med at spille rollespil. Spil 2-3 scener med 2 spilpersoner i hver scene, hvor I øver terningslag, ser spilpersonerne sammen og får plantet nogle indledende ideer om steder og muligheder i Roskilde. Sørg også for, at der bliver rullet et tjek eller to, så spillerne kan få en fornemmelse af systemet - og især en følelse af at være truede. Scenerne må gerne være hverdagsagtige, og spilpersonerne må gerne være i konflikt; hvis spilpersonerne har små, banale problemer i starten, danner det en god kontrast til de problemer, de forhåbentlig får sidenhen. Scenerne skal klippes forholdsvis hårdt.

På Tyrving Con 2019 førte arkæologens fejlede sociale terningslag bl.a. til, at hans ældre nabo Myrna til hans store fortrydelse var bange for ham i resten af scenariet.

Forskeren og arkæologen I

Forhåbentlig er forskeren ekspert i et område, der kan bruges til at analysere et arkæologisk fund. Hvis det er tilfældet, opsøger arkæologen hende med en statuette af et mystiske metal. Den forestiller en kvindeskikkelse bygget af eller dækket med små, runde skiver. Det er mønter, og gudestatuen er Numis Mater, men det ved spilpersonerne selvfølgelig ikke.

Eller hvis forskerens forskningsområde ikke kan bruges til at datere eller analysere fund

Forskeren og politibetjenten II

Politibetjenten beder forskeren om råd om en sag. Det kan være om

- Falskmøntneri
- Identitetstyveri
- Økonomisk kriminalitet
- Indbrud hos en urmager eller guldsmed
- Hærværk (begået af en kult, gerne på et arkæologisk udgravningssted)

Eller hvad der nu falder jer ind.

Kunstneren og bankmanden

Kunstneren skal købe kobber til en skulptur hos Metalcenteret i Glostrup. Bankmanden er med, enten som økonomisk rådgiver for kunstneren eller metalcenteret alt efter deres formål. Det er umuligt at skaffe kobber - det hele er udsolgt.

Arkæologen og politibetjenten (og evt forskeren)

Arkæologen og politibetjenten skal besigtige en udgravning på en mark i nærheden af Viby Sjælland. Udgravningen bliver forstyrret af unge bøller (eller en skummel kult?) om natten. De skal med toget og kan ikke få billetautomaten på stationen til at virke. Den spiser mønter uden at ændre indstillinger. Forskeren kan være med for at udtale sig om jordbund eller noget andet, hvis det er relevant.

Karl og hans pakke. Plot hook. Fælles intro scene for alle fem.

Efter introsenerne spiller I en scene på det fælles mødested. Sørg for at få defineret, hvordan stedet er, gerne ved at stille spørgsmål til spillerne om udseende, møblering, bemanding, og hvad der ellers falder dig ind. Lav også gerne en bi-person, der som regel er på stedet: fodboldtræneren, korlederen, bartenderen, klubbens formand eller hvad der nu falder naturligt.

Giv spillerne et kort over Roskilde og fortæl, at de sidder og snakker sammen, og lad dem ping-ponge lidt. Sørg for, at spilpersonerne får en særlig mønt, som Møntfod har brug for for at samle sig.

Lad f.eks deres fælles ven, Karl, komme ind. Han har en genstand, han gerne vil bede (en af) dem passe på. Det er ikke kriminelt overhovedet, kan han forsikre politimanden om. Han giver en af spilpersonerne en pakke, og går straks efter.

Karl

Karl er venner med en af spilpersonerne. Han samler på mønter. Karl har fået en ny kæreste for et halvt års tid siden og skal til Mallorca i morgen; han glæder sig meget. Han har på fornemmelsen, at hans nye mønter er værdifulde for nogen, fordi han har følt sig forfulgt og har modtaget mystiske telefonopkald fra en tavs opkalder. Derfor vil han gerne have vores spilpersoner til at passe på mønterne, til han kommer hjem fra Mallorca.

Karl bliver fundet død i sin lejlighed morgenen efter han har talt med spilpersonerne. Hans kæreste, Tanja, ringer til den nærmeste af vennerne og er helt fortvivlet.

Karls pakke

Pakken indeholder gamle 5ører og 10ører fra 1973-1989. De stammer fra en krukke, der stod på direktøren for Roskilde Banks skrivebord frem til krakket i 2008, men det ved Karl ikke. Karl har købt dem på en møntbørs i Slagelse. Møntfod ønsker sig mønterne for at kunne blive hel og stærk. Der er noget mystisk ved mønterne - find selv på noget, eller lad spilpersonerne finde en ny, blank 10øre.

På Tyrping Con var én af mønterne en skinnende blank 10øre fra 2017, måske forbundet til en falskmøntnersag, hvor Svend fra Svend's URE var indblandet. Forskeren endte med at sluge mønten for at ødelægge den med sin mavesyre og genvinde tabt SAN. Den forvandlede hende til gengæld indefra til et billede af Numis Mater.

På Con2 var den mønt, som Numis Mater eftertragtede, faktisk ikke i Karls pakke, men i maven på en fisk, som arkæologen og kunstneren fangede i allerførste scene. Og i en tredje spilgang var der ikke kun en specielle mønter, men mange, herunder en 20'er, som politibetjenten vandt i Meier fra nogle stamkunder på Ruder Konge bodega.

Investigation

Tanken er, at spillerne nu har en god ide om Roskilde, om hinanden og om et antal bipersoner, de kan kontakte, eller evner de kan bruge. Resten af scenariet udspiller sig forhåbentlig på den måde, at spillerne ønsker at foretage sig forskellige ting, terningerne ruller, og konsekvenserne folder sig ud, indtil tiden er gået, og Møntfod dukker op. I dette afsnit præsenteres personer, steder og ledetråde, som kan dukke op i løbet af spillet. Intet af det er vigtigere end noget andet; det er heller ikke vigtigt, hvem der er kultist, hvem der er falskmøntner eller hvem der har slået Karl ihjel. Bare spilpersonerne kommer til at føle sig forfulgt og får lejlighed til at kæmpe heroisk og forgæves imod ondsindede kræfter, så er alt godt.

Tips og tricks til stemning

Din rolle som GM i investigationdelen er

- At sørge for interessante konsekvenser af spillernes handlinger.
- At balancere taletid og inddrage spillerne. Hvis nogen er stille, så lad bipersonerne henvende sig til dem først.
- At skabe en stemning af snigende uhygge.

En god måde at skabe uhygge på er at bryde med ubevidste forventninger til, hvordan verden er. Her er nogle eksempler på, hvad man kan gøre.

- Spejlet spejler noget andet end rummet udenom
- Det døde (møbler, ting) er levende, det ubevidste er bevidst.
- Farver og faconer skifter uden grund.
- Du er ikke alene, når du tror du er - nogen kigger. Du er alene, når du tror du er i en gruppe - ingen reagerer på dig.
- Ting er kolde, når de burde være varme og omvendt. Hårde, når de burde være bløde. Osv
- Sæt mønter til at spejle forkert, have forkert temperatur og kigge på folk ud af Dronning Margrethes øjne. Og sige lyde. Og være andre steder end de blev lagt.
- Ting, især mønter, kan trille op ad bakke.

Fordel uhyggelige hints med løselig hånd ud over handlingen. Spillerne skal nok selv digte en sammenhæng, som hintsene passer ind i.

På Tyrfing Con opstod groede der et sammenhængende plot ud af, at en spiller trak de Mørke Minder *En Gammel Ven* og *Sekten*. Den gamle ven af familien, Anders, viste sig at være medindehaver af A & V Nielsen Hansen og forgæves forsøge at undslippe Sekten, som spillerens familie havde. Spilleren selv viste sig at være Sektens Udvalgte.

Plottråde

Hvis spillerne er i tvivl om, hvad de skal foretage sig, så lad dem opleve noget overnaturligt, der peger i retning af, at mønter er magiske og onde.

- Elektroniske betalingsmidler bryder ned.
- Der går mug og møl i sedler.
- Alle mønter søger mod den usle vekselbutik i det skumle kvarter, hvor der ligger en bunke mønter i baggyden.
- Mønter forsvinder fra Vikingskibsmuseet.
- En falskmøntner, som politimanden er på sporet af.
- Der er blevet fundet en statuette af Numis Mater i den udgravning, hvor arkæologen arbejder.
- Det er umuligt at købe metal. Alt er pludseligt udsolgt.
- Tandplomber af metal vibrerer, når der er mønter i nærheden.
- Så mange hentydninger til Roskilde Bank skandalen i 2008 som muligt
- Slikautomater, billetautomater, parkometre osv virker ikke.
- Nogle falske mønter har ikke riller langs kanten. Hvis man lægger en falsk mønt blandt ægte mønter, smitter det. De ægte ændrer udseende.

Steder og personer

Genbrug hyppigt de steder og personer, der allerede er dukket op. Brug også gerne et kort over Roskilde.

Karls lejlighed

Karl bliver fundet død i sin lejlighed. I hans lomme ligger et avisudklip om Møntbørsen i Slagelse, se handouts. Karl var medlem af Roskilde Møntsamlers Forening

Banken, hvor bankmanden arbejder

Der er mindst én tidligere ansat fra Roskilde Bank i banken. Mønttællermaskinen har opført sig sært på det seneste. Der har været et usædvanligt stort antal kunder for at hæve store beløb - i mønter.

Møntbørsen i Slagelse

Den ansvarlige for at afholde Møntbørs i Slagelse, vil *meget* gerne have pakken med mønter - og beholde den. Han kan fortælle, at mønterne stammer fra Roskilde Bank.

Biblioteket i Roskilde

Er en guldgrube af bøger om Vikingetiden, Klosteret, diverse kirker, og hvad I ellers måtte have brug for. Spillerne kan også finde bøger om Numis Mater eller om sære kulter.

Roskilde Festival

Efter at Festivalen gik over til kun at have elektronisk kortbetaling, er kriminalitet og voldsepisoder faldet markant. Folk bliver aggressive og voldelige af at have mønter på sig.

Urmagere og guldsmede i Roskilde

Smid billeder på bordet og digt løs.

- Stasig Uhrlager. Indehaveren, Stasig, ved *alt*.
- Roskilde Mønt- og Frimærkehandel. Indehaveren er splittet mellem frimærkesamlerne og møntsamlere, som hader hinanden.
- Müllers Guldsmedje på Rø's Torv, som er det store, moderne indkøbscenter. Hvorfor flyttede de ud fra den gamle, traditionsrige bymidte?
- Guldfuglen
- Thomas Christensen Smykker & Kunst
- Andersen & Enig. Andersen har slået Enig ihjel. Han var ikke Enig længere, men besat af en ånd ond.
- Guldsmedene A.&V. Nielsen Hansen. I daglig tale Av. De bor lige over for Svend, som de ikke kan fordrage.
- Svend's URE. Indehaveren, Sure Svend, er altid arrig.

Domkirken

Et mystisk tegn går igen på kalkmalerier og i fliser på gulvet. Dels en frodig kvindeskikkelse, dels en mønt eller en medalje. En ansat kan fortælle, at kunstnerne indarbejdede dele af folketro, der egentlig ikke var kristen, i udsmykningen af kirken. Der er i øvrigt blevet stjålet fra kirkebøssen, der indeholdt masser af mønter, både danske mønter og fra diverse turisternes hjemlande. Måske er Dronning Margrethe II's kiste, som står klar til hende, fuld af stjalne mønter.

Vikingskibsmuseet

Udover skibene er der også en møntsamling og en samling af gudebilleder fra Vikingetiden. Måske er der lige blevet fundet en stor møntskat i et vikingskibsvrag et stykke ude i Fjorden?

Havnen

På havnen er der sejlskibe, roklub, iskiosker og krabbefiskeri og masser af bænke, hvor folk sidder og nyder solen. Af og til er der også MC træf og veteranbiler.

Bipersoner

Karl Heegaard

Karl er ven med en af spilpersonerne og på samme alder.

Karl samler på mønter og arbejder i et forsikringsselskab. Han er for nylig blevet kæreste med Tanja, som arbejder på Vikingskibsmuseet. Det er første gang i mange år, at Karl har en kæreste, så han er meget glad og en lille smule forvirret.

Tanja Fuglsig

Tanja arbejder i skolebesøgstjenesten på Vikingskibsmuseet. Hun er oprindeligt uddannet lærer. Hun er kæreste med Karl og har glædet sig meget til at tage på ferie. Hun synes, det er lidt fjollet at samle på mønter; hun foretrækker selv udendørs ting, som f.eks. at vandre. Men hun synes samtidig, at Karl er det sødeste i hele verden.

Kurt Hansen

Formand for Roskilde Frimærkeklub.

Lars Kilden

Klosterengen 54 H

Formand for Roskilde Møntsamlerforening.

Jan Faith Rasmussen

Svogerslev

Kasserer Roskilde Møntsamlerforening.

Roskilde Bank direktører og bestyrelse

Direktion: Niels Valentin-Hansen, Arne Gottlieb Wilhelmsen og Allan H. Christensen.

Bestyrelsesmedlemmerne:

Peter Müller, Niels Erik Qvist Krüger, Peter Holm, Ib Marsdahl-Hansen og Ove Flemming Holm.

Dertil kommer revisionselskabet Ernst & Young, der ligeledes blev frifundet.

Roskilde Festival

Esben Danielsen - talsmand indtil 2015

Christina Bilde - talsmand nu.

Om Møntfod og konfrontationen

Når der er gået ca 4 timers spil, ved spillerne efterhånden godt, at der er noget galt med mønter. Måske har de også forestillinger om, at der er en kult eller en oldgammel, ond guddom - afhængig af hvilke Mørke Minder eller forhåndsviden om Lovecraftrollespil de har. Måske er deres Stats også ved at være lave, eller de er begyndt at mistænke hinanden for at være rumvæsner og kultister. Så er det tid for Møntfod at dukke op.

Møntfod er en besjælet bunke af mønter og genstande af ædle metaller: ure, smykker etc.

Møntfod er en udsending fra den onde Grådighedens Gudinde, Numis Mater. Numis Mater er en ond guddom, der har en kult i Roskilde. Dæmonen Mammon er måske tjener for Numis Mater, måske et andet navn for hende. Hvem der præcis er med i kulten vil tiden vise.

Numis Mater statuetter forestiller en frodig kvinde, dækket af små metalkiver. Det er mønter, men ligner skæl.

Møntfod har ikke stats. Møntfods angreb består først og fremmest i at opsluge folk.



På Tyrting Con ankom Møntfod i en varevogn, kørt af Forskerens families kult, til kunstnerens værksted i Lammegade.

Arkæologen lod sig frivilligt opsluge og blev en del af Møntfod. Politibetjenten, Bankmanden og Kunstneren blev trampet ihjel, mens Forskeren undslap. For nu.

På Con2 endte forskeren på Sct. Hans, kunstneren fik genrejst sine kunstneriske karriere, og arkæologen blev sektleder og rejste verden rundt efter okkulte genstande med politimanden som bodyguard.


Epilog


Når Møntfod er bekæmpet, eller spilpersonerne er døde, flygtede eller trådt i Numis Maters tjeneste, er scenariet slut. Brug lidt tid på at fortælle, hvor de overlevende spilpersoner er et år senere. Sig tak for spillet, og send mig gerne en beretning.


Roskilde, februar 2020
Terese

Spilpersoner på en side til spilleleder


<p>Politimand</p> <p>SAN T8 STAM T10 STAN T6</p> <p>Livsfilosofi: Det nytter ikke noget længere. Der er ingen retfærdighed eller regler.</p> <p>Spørgsmål: Hvorfor går du stadig på arbejde?</p>	<p>Arkæolog</p> <p>SAN T8 STAM T10 STAN T6</p> <p>Livsfilosofi: Teknologi viser menneskets evne til at forme verden omkring os i stedet for bare at underkaste os naturens luner. Fremtiden kommer til at være mere spændende og bedre end fortiden.</p> <p>Spørgsmål: Hvorfor har du i det hele taget fået en levevej, der handler om at afdække fortiden, når den ikke interesserer dig specielt?</p>
<p>Kunstner</p> <p>SAN T10 STAM T6 STAN T8</p> <p>Livsfilosofi: Kunstens rolle er at formidle indsigt om verdens grundlæggende væsen og menneskers rolle i den.</p> <p>Spørgsmål: Hvorfor har du ikke noget at sige kunstnerisk?</p>	<p>Bankmand</p> <p>SAN T8 STAM T6 STAN T10</p> <p>Livsfilosofi: Penge er et menneskeskabt middel til at gøre det nemmere at udveksle varer og tjenester. At holde orden i regnskaber er at opretholde retfærdigheden af den slags handler.</p> <p>Spørgsmål: Du har indset, at du lader dig styre af at få mest muligt i løn og gøre de bedst mulige køb. Hvornår blev det pengene, der styrede dig, i stedet for omvendt?</p>
<p>Forsker</p> <p>SAN T8 STAM T6 STAN T10</p> <p>Livsfilosofi: Videnskabens rolle er at afdække de årsagssammenhænge, der gør at verden er, som den er.</p> <p>Spørgsmål: Hvad er der sket, der har overbevist dig om inderst inde, at alt i det store hele er tilfældigt, og der ingen sammenhænge er at finde?</p>	

	Navn og alder	
	Profession Politimand (m/k)	
Stamina - STAM	Sanity - SAN	Standing - STAN
T10	T8	T6
<u>Livsfilosofi</u> Det nytter ikke noget længere. Der er ingen retfærdighed eller regler.		
<u>Spørgsmål</u> Hvorfor går du stadig på arbejde?		
<u>Fælles hobby eller mødested</u>		
Jeg kender _____ fra _____		
Jeg kender _____ fra _____		

	Navn og alder	
	Profession Kunstner	
Stamina - STAM	Sanity - SAN	Standing - STAN
T6	T10	T8
<u>Livsfilosofi</u> Kunstens rolle er at formidle indsigt om verdens grundlæggende væsen og menneskers rolle i den.		
<u>Spørgsmål</u> Hvorfor har du ikke noget at sige kunstnerisk?		
<u>Fælles hobby eller mødested</u>		
Jeg kender _____ fra _____		
Jeg kender _____ fra _____		

	Navn og alder	
	Profession Forsker	
Stamina - STAM	Sanity - SAN	Standing - STAN
T8	T6	T10
<u>Livsfilosofi</u> Videnskabens rolle er at afdække de årsagssammenhænge, der gør at verden er, som den er.		
<u>Spørgsmål</u> Hvad er der sket, der har overbevist dig om inderst inde, at alt i det store hele er tilfældigt, og der ingen sammenhænge er at finde?		
<u>Fælles hobby eller mødested</u>		
Jeg kender _____ fra _____		
Jeg kender _____ fra _____		

	Navn og alder	
	Profession Arkæolog	
Stamina - STAM	Sanity - SAN	Standing - STAN
T10	T8	T6
<u>Livsfilosofi</u> Mennesket former verdenen omkring os i stedet for bare at underkaste os naturens luner - ved hjælp af teknologi. Fremtiden kommer til at være bedre end fortiden, og det er på grund af teknologi.		
<u>Spørgsmål</u> Hvorfor har du i det hele taget fået en levevej, der handler om at afdække fortiden?		
<u>Fælles hobby eller mødested</u>		
Jeg kender _____ fra _____		
Jeg kender _____ fra _____		

	Navn og alder	
	Profession Bankmand	
Stamina - STAM	Sanity - SAN	Standing - STAN
T6	T8	T10
<u>Livsfilosofi</u> Penge er et menneskeskabt middel til at gøre det nemmere at udveksle varer og tjenester. At holde orden i regnskaber er at opretholde retfærdigheden af den slags handler.		
<u>Spørgsmål</u> Du har indset, at du lader dig styre af at få mest muligt i løn og gøre de bedst mulige køb. Hvornår blev det pengene, der styrede dig, i stedet for omvendt?		
<u>Fælles hobby eller mødested</u>		
Jeg kender _____ fra _____		
Jeg kender _____ fra _____		

Spiralis til spillerne

Stats Hver spiller har 3 Stats: Stamina (fysisk formåen), Sanity (mental formåen), Standing (social status). Hver Stat har tilknyttet en terning, som enten er en T6, T8 eller T10, således at der er forskellige terninger til hver Stat. Man starter med et stat-level der svarer til det højeste tal på terningen, der hører til.

Derudover har hver spiller et navn og en profession, som hver har tilknyttet en T6.

Terningerul Generelt er det godt at rulle højt.

Man ruller **Stattjek**, når GM beder om det, og **Actiontjek** når ens karakter gerne vil foretage sig noget.

Stattjek. Når GM vurderer, at noget ikke er ligetil

Når GM beder om et Stamina-, Sanity- eller Standingrul, ruller den tilhørende terning. Hvis man ruller lavere end sit nuværende level, mister man et level og skal fortælle, hvordan det giver sig udtryk i historien.

Hvis du fejler et SAN-tjek, skal du trække et Mørkt Minde.

Actiontjek. Når du gerne vil foretage en handling

Hvis man vil foretage sig noget i historien, ruller man et actiontjek, der består af 1-3 terninger. Man ruller altid sin navneterning, T6. Derudover kan man rulle sin professionsterning, T6, hvis den er relevant, samt en stat-terning hvis den er relevant og man er villig til at risikere at miste levels. Den højeste terning angiver resultatet. Hvis spillerne arbejder sammen, ruller alle, og den højeste terning er det samlede udfald.

Blandet succes	Succes	Kritisk succes
1,2 eller 3	4 eller mere	Højeste side på terningen
Du klarer det, men med komplikationer.	Det går fint.	Du gør det imponerende godt og får et glimt af skjulte kosmiske hemmeligheder.

Hvis den højeste terning er en Stat-terning, skal man derefter rulle et Stat-tjek.

Fejl og sværhedsgrad

Hvis det virker usandsynligt at et actiontjek lykkes, ruller GM eller en anden spiller et failuretjek. Hvis modstands-terningen er højest, går det galt, og den der rullede, fortæller hvordan.

T6	T8	T10
Simpelt, lige ud af landevejen	Kompliceret, udfordrende	Utroligt svært

Når en stat når 1

bliver man sindssyg, dør eller bliver udskudt socialt. Det skal fortælles.

At genvinde stats

Man kan genvinde stats som følger

Genvinde STAM	Genvinde SAN	Genvinde STAN
Hvile og lægehjælp	Ødelægge mythos artefakter	Gøre det godt igen overfor de berørte. Find på noget sammen med spilleleder.

Magi

Man kan udøve magi, men det forudsætter Tools, Tomes og Time.

Tomes: Man skal lære ritualer eller forhekselsen fra en bog eller en okkult-kyndig.

Tools: Man skal typisk bruge nogle særlige ingredienser.

Time: Indviklede ritualer tager tid at udføre, og nogle kan kun laves på særlige tidspunkter.

Derudover kræves en pris

Svag magi	Svær magi	Legendarisk magi
Slå et SAN tjeke	Gå et level ned i en passende Stat	Mist en terning for evigt

Se også <https://www.trailofdice.com/spiralis.html>

Skjulte hemmeligheder

En god crit hjælper handlingen videre. Lad det være en bekræftelse på, at de er på rette spor, hvis det går godt, eller et hint der åbner nye muligheder, hvis det går skidt.

Når spillerne slår criticals, kan du selv finde på noget passende i situationen, eller lade dem få information ud fra følgende liste.

Critical STAMINA

- Hvis du har en mønt i lommen, kan du løfte tungere ting. Men mønten er mindre blank bagefter.
- Nævn de tre stærkeste personer, du kender. De er faktisk alle sammen medlemmer af <indsæt en forening, der er blevet nævnt i spillet. De er nu kultister>.

Critical SANITY

- Det er som om årsag-virkning kun træder i kraft, når man forventer det. Du har f.eks. været ude at bowle en gang, hvor en kugle løb *gennem* en kegle uden at vælte den. De andre sagde, du var fuld.
- Når du kigger på en mønt, kigger den tilbage på dig.
- Det slår dig, at Roskilde Festival gik bort fra at bruge kontanter kort efter ulykken i 2000. Ved de noget, du ikke ved?
- Du har set en bog om dæmonen Mammon på biblioteket.

Critical STATUS

- Nævn de tre mest indflydelsesrige personer, du kender. De er faktisk alle sammen medlemmer af <indsæt en forening, der er blevet nævnt i spillet. De er nu kultister>.
- Når du omgås folk fra <indsæt en forening, der er blevet nævnt i spillet. De er nu kultister>, har du lagt mærke til, at hvis du lægger hovedet imod højre, når du taler til dem, gør de det samme. Og det er væsentligt nemmere at overbevise dem om det, du gerne vil.
- Når man kigger på turisterne på havnen, er der faktisk rigtig mange, der har et bestemt mærke <indsæt passende symbol - evt noget med en medalje> på deres tøj eller tasker. Også selv om de er fra mange forskellige lande.
- Hvis spilpersonen er i gang med at tale med en bi-person, får spilpersonen en stump information, der kan påvirke bi-personen kraftigt.

Handouts

MØNTBØRSER

MØNTBØRS 2019 – COPENHAGEN COIN FAIR

27. oktober 2019, kl. 10.00 – 1600

Dansk Numismatisk Forening

Scandic Hotel Copenhagen, Vester Søgade 6, København

Entré 80 kr. (medlemmer af DNF gratis)

Se også hjemmesiden: www.cphcoinfair.dk

Datoerne for arrangementerne i 2019

MØNTBØRS PÅ AMAGER

9. februar 2019, kl. 10.00 – 16.00

Amagerlands Numismatiske Forening

Skottegårdsskolen, Saltværksvej 63, Kastrup

MØNTBØRS HOLBÆK

3. marts 2019, kl. 10.00 – 16.00

Holbæk og Omegns Møntklub

Holbæk Fritidscenter, Mellemvang 27, Holbæk

MØNTBØRS HERNING

10. marts 2019, kl. 10.00 – 16.00

Herning Møntsamlers Forening

Huset 7, Nørregade 7, Herning

Samlermarked / Østjydsk Mønt og Frimærkeklub

10. marts 2019, kl. 8.30 – 14.00

Østjydsk Mønt og Frimærkeklub

Ny Skolegade 13, 8723 Løsning


VESTSJÆLLANDS NUMISMATISKE FORENING

17. marts 2019, kl. 10.00 – 15.30

Nordhallen, Nørrevangstorvet 8, Slagelse

Roskilde Møntsamlers Forening

Klosterengen 54H
4000 Roskilde
Tlf: 51 52 05 85

 **Synes godt om** Én person synes godt om dette. Vær den første af vennerne.

Yderligere information: **Hjemmeside**

Formand:

Lars Kilden
Klosterengen 54H
4000 Roskilde
Tlf: 51 52 05 85

Kasserer:

Jan Faith Rasmussen
Flengsager 5, Svogerslev
4000 Roskilde
Tlf: 46 38 43 71

RMF's møder afholdes på Trekronerskolen, Trekroner Alle 1 i cafeteriaet i hallen på 1. sal, 4000 Roskilde.
Møderne finder sted den 2. eller 3. tirsdag i måneden kl. 19.00.

Vi formidler salg af medlemmernes mønter, afholder foredrag om numismatik og udgiver 4 medlemsblade om året.

Inkast nyt
arrangement

Ret info
Sidst rettet
12/2 2019



Algade 28



Algade 28



Ro's Torv



Skomagergade 15



Algade 44



Karen Ol's stræde 7



Skomagade 9



Skomagade 10



Biblioteket, Dronning Margrethes Vej

Links

<https://www.geoprof.dk/shop/moentsamlere-266s1.html>

<https://xn--metalsgning-lgb.dk/metaldetektor-moenter/>

<https://www.numismatik.dk/2007andetatsamlepamonter.php>

<https://montklubben.dk/>

<https://montklubben.dk/moentklubber>