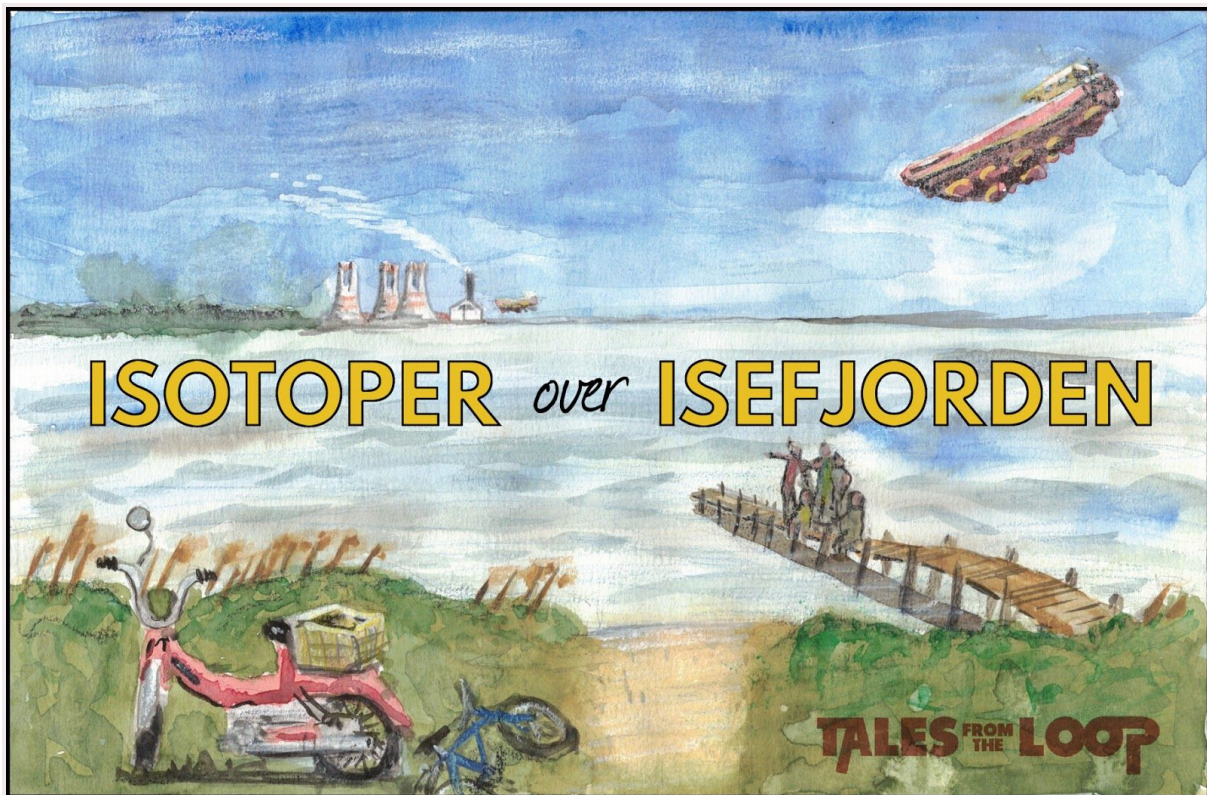


Isotoper over Isefjorden



“Det hele startede med at Ida stjal den syge mands knallert, dagen efter Antons robot stak af ud i skoven...”

Den gang i 80'erne som de kunne have været, er en flok børn på sporet af en mystisk videnskabsmand med skumle planer. Spillet foregår i et alternativt Hornsherred i slutfirserne, hvor videnskaben gik en lidt anden retning. Robotter er et almindeligt syn på markerne og ude på øvelsesterrænet, strømmen kommer fra loopreaktoren på Kyndbyværket og magnettrin-skibe svæver over fjorden med gods. Men skolen er stadigvæk røvsyg, der er langt at cykle hjem til dine venner og forældrene fatter ikke hvad der er så vigtigt ved at få en Nintendo.

Spillet er en smagsprøve på Tales from the Loop rollespillet og ingen forudgående viden er nødvendig om spillet, firserne eller lokalområdet.

For spillere der vil lege med 80er nostalgi, naiv investigation og barnlig action, eller har set for meget Stranger Things.

For spilledere der kan improvisere stemningsfulde detaljer, styre fem spilpersoner gennem en simpel efterforskning og puste liv i firserne ude på landet.

Til spilleren

Hornsherred

Klemt inde mellem Isefjorden og Roskilde fjord, ligger halvøen Hornsherred. Det er klassisk dansk istidslandskab. Den største by er Jægerspris, hvor man kan finde et lille udvalg af butikker, søvligt rådhus, lægehus og bibliotek. Der bor et par tusind i kommunen. Af seværdigheder har Jægerspris et fint lille jagtslot som Christian VII gav til Grevinde Danner (som er begravet i slotsparken). Slottet fungerer som museum og børnehjem på hendes foranledning. Derudover er der hele to iskiosker på hovedgaden, Jægerspris Is og Poulsens Is. Alle har selvfølgelig en holdning til hvilken der laver de bedste vaffer og is. Jægerspris har også to skoler, Sogneskolen og Møllegårdsskolen, adskilt af et fælles atletikanlæg og rygter om eleverne på den anden skole.

Vil man have fat i noget mere må man hen over broen til den større provinsby Frederikssund, hvor der er mange flere butikker, sygehus, biograf, gymnasium vikingespil og vigtigst af alt: S-toget ind til 'byen.

Syd for Jægerspris er det mest åbent landskab let bakkede marker og spredte landsbyer. På et næs ud i Isefjorden ligger Kyndbyværket, som alle kender silhouetten af. I denne udgave af hornsherred er værket ikke bare et backupkraftværk, men et stort eksperimentelt værk der leverer loop-energi til store dele af Sjælland og som bliver forsynet af svævende magnettrinskibe med eksotiske materialer. Mod nord dominerer bøgeskoven: Slothegnet starter bag slottet og følger vestkysten op til Nordskoven, hvor man finder flere store gamle ege, blandt andet Nordeuropas ældste træ, Kongeegen. Den østlige del er ejet af Forsvaret (som også har en permanent lejr langs hovedgaden i Jægerspris) og bliver brugt som øvelses- og test-terræn for nyudviklede robotter. På nordspidsen finder man det store sommerhusområde Kulhuse og en færge over Roskilde Fjord til Hundested.

Men selvfølgelig er det op til jeres spilgruppe at bestemme hvordan der er, når i går igang med at spille. Hovedpunkterne at huske er:

- Jægerspris er en lille, stille provinsby i et istidslandskab
- Mod syd ligger Kyndbyværket der kan ses fra hele Isefjorden
- Mod nord er der gammel skov, sommerhuse og militært øvelsesterræn
- På den anden side af fjorden ligger den større by Frederikssund

Det er nemt at komme rundt på cykel til det meste af Jægerspris, det er en lang og træls tur at cykle hele vejen til Kyndby, Kulhuse eller Frederikssund, så der giver det mest mening at tage en af de sporadiske busser, der i øvrigt kører meget sjældent om aftenen.

Alternative 80ere

Scenariet foregår i 1985 som vi husker det, med et par små teknologiske forskelle. Det er stadig den kolde krig, Poul Schlüter er statsminister og aviserne har travlt med at der er kommunalvalg til efteråret.

Men. Teknologien er gået lidt stærkere i visse retninger. Særligt inden for *robotter* er det gået stærkt, de varetager en stor række opgaver i samfundet. De fleste er en smule smartere, men mere mekaniske end robotter er her i 2019. Dog stadig mere værktøj, end nogen man har meningsfyldte samtaler med. Store *partikelacceleratorer* leverer nye, billigere former for strøm. Danmark er et foregangsland, med de tidlige eksperimenter på Risø og nu Kyndbyværket.

Fragt foregår med skibe, jernbane og lastbiler, men også med *magnetriske* der svæver adstadigt i luften på jordens magnetfelt. De kaldes også for "gaussfragtere."

Teknologierne er ikke noget meningmand, eller barn, nødvendigvis kender detaljerne bag, men det er heller ikke noget magisk. Bare sådan tingene nu en gang er.

Reglerne kort

Systemet i Tales from the Loop er relativt simpelt, her er en hurtig intro du kan give spillerne. Når spillerne havner i problemer eller vil gøre noget ekstraordinært, kan der rulles på det. Der behøver ikke være mange rul, et eller to pr scene er helt fint eller ingen hvis spillerne er rigtig snedige.

Et rul består af 6-sidede terninger lig med spilpersonens grundegenskab og eventuelt et par ekstra hvis de har noget i den specifikke evne. Der kan også tilføjes 1-3 terninger fra udstyr, hvis de har noget der er brugbart. Målet er at slå en eller flere 6'ere, ellers fejler slaget. Nogle slag er så svære at de kræver mere end én 6'er. Hvis man ruller flere 6'ere end nødvendigt kan man få yderligere fordele fra rullet. Jeg har lavet en dansk oversættelse af de fordele spillet kommer med, men det er nok nemmest i de fleste tilfælde at forhandle lidt med spilleren om hvad de gerne vil have går ekstra godt.

Hvis en spiller ikke er tilfreds med sit rul er der et par forskellige måder at få rerolls:

1. man kan bruge et af sine held-point og rulle terningerne om
2. man kan fortælle hvordan man bruger sin *stolthed* og automatisk lykkes (1 gang i spillet)
3. man kan presses slaget.

Når man presser slaget krydser man en af sine tilstande af, forklarer hvordan det hænger sammen og ruller alle terninger om der ikke viser en sekser. Det kan man også gøre på et succesfuldt slag.

Man kan også blive tvunget til krydse en tilstand af på et fejlet slag hvor spillederen synes det giver mening. Hver tilstand man har afkrydset giver kumulativt -1 på alle slag fremover. Den femte og sidste tilstand er "Itu" og herefter fejler alle slag spilleren forsøger sig med.

En spiller kan undervejs i spillet opsøge deres *anker* og spille en stemningsscene med dem og derefter slette alle tilstande de lider af.

Spilstil

Scenariet er rammesat som en investigation, men det er faktisk ikke det der er det vigtigste. Inden i rammen er fokus på at lade spillerne udfolde deres barnlige spilpersoner og følelsen af at være i de kontrafaktiske firser. Spillets clues og udfordringer er et springbræt til at lade spillerne udspille deres karakterer. Der skal være plads til at de selv kommer med detaljer, hvis det virker for dem. Der er ingen historisk korrekthed, du skal bare som spilleleder hjælpe med at få deres kreativitet passet ind i den setting spillet er sat i.

Spilpersonerne har hver en vinkel ind i historien, der er sket noget sært for dem alle de sidste par dage. Og når spillet starter i Øveren er der en klar vej fremad, som deres individuelle clues kan koble sig på eller skabe alternative steder at gå hen og lede efter spor. Hver lokation de besøger kan pege videre til enhver anden lokation, der er forslag til hvilke clues der kan bruges til det. Der er ingen grund til at lægge vægt på at introducere clues til ting spillerne allerede har regnet ud og spring gerne steder over hvis tiden trækker ud. Det er bedre at spillerne bruger et kvarter hist og pist på stemningsfuldt gruppespil, end at de kommer hele landskabet igennem. Du må også meget gerne samle op på muligheder for at have side-scener hvis noget er en perfekt mulighed for at hygge lidt med provinsdanmark i firserne. Børnene skal jo hjem og spise aftensmad.

Det store showdown til sidst burde være alt for meget for en flok børn, men hvad end de finder på at gøre, lad det være en god idé. Om det er at tale Dr. Holmgren ned, advare magnettrinsket eller forsøge at stoppe krigsrobotten, så gør det til et eller flere spændende terningslag der fører til en følelse af sejr (eller nederlag hvis de er virkelig uheldige) og land scenariet tilbage i hverdagen.

Historien bag det hele

Dr. Holmgren bliver fyret fra Kyndbyværket for at spilde tid og ressourcer på ubrugelig forskning og beslutter sig efterfølgende for at vise hvad det virkelig kan bruges til.

Hun hyrer to lokale småkriminelle til at hjælpe sig, men en af dem bliver forgiftet af materialerne hun bruger.

Trods det lykkes det hende at skabe en isotop-dreven strålekanon der kan overtage kontrollen med robotter. Hun tester den af på Massey og en militær spejderdrone, men planen er at overtage en af de store amfibie-artilleri robotter og skyde et magnettrinsket ned

for at få nok isotoper til den større udgave af kontrolstrålen hun har bygget, som kan overtage alle robotterne i området på een gang.

Men så kommer børnene på sporet af hende.

Timeline

For et par uger siden, blev Dr. Holmgren fyret.

Hun sneg sig ind på laboratoriet et par dage efter og stjal isotoper og udstyr. Siden da har hun været i sommerhuset, hvor hun har designet udstyr og planlagt sine skurkegerninger.

Hun hyrede Lille-Jan og Bingo Palle til at hjælpe sig. Palle har mest løbet ærinder, mens Jan var god nok med hænderne til at hjælpe til i materielskuret med at bygge det store apparat. Palle stjal de sidste dele torsdag nat fra skrotpladsen, så Dr. Holmgren og Lille-Jan kunne teste det store apparat fredag morgen. Desværre blev Jan bestrålet da de kidnappede Massey om aftenen og skyndte sig til lægehuset næste morgen da han fik det dårligt. Det er derfor Dr. Holmgren har skyndt sig at sætte sin plan i værk nu og spilpersonerne har en chance for at stoppe hende.

Vejret

En god måde at sætte tonen på i løbet af spillet er at beskrive vejret, her er et forslag du kan bruge:

Til at starte med er vejret varmt, men ustadigt. Grå skyer farer hen over himlen i løse klynger, så den augustvarme sol pludseligt bliver erstattet med kortvarig blæst og skygge.

På et tidspunkt begynder skyerne at smide deres last, i spredte, men intense skyl. Man må skynde sig i ly, for ikke at blive gennemblødt.

Efter regnen kommer solen tilbage med fornyet styrke. Det bliver rigtig varmt og lummert. Selv den mindste aktivitet får sveden til at pible og alle bliver korte for hovedet.

Når det virker som om varmen er ved at slå en ihjel, vender skyerne tilbage i samlet geled. Nu begynder de første tunge dråber at falde. Der kommer af og til en fjern rumlen fra den anden side af fjorden.

Regnen tager til og tordenen kommer nærmere, glimtene spejler sig i det oprørte vand. Det er mørkt og utrygt.

Til sidst er tordenen lige over, lynene brager ned i træer ikke langt væk og ørene ringer af lyden.

Spilpersonerne

Spilpersonerne er et mix af præ-skrevne og multiple choice, så de giver et solidt udgangspunkt, med mulighed for at spilleren kan tilpasse dem og gøre dem lidt mere personlige. Det betyder også at du som spilleder også har lidt ekstra opgave med at finde på og fylde ud i deres baggrunde og de bipersoner de finder på.

Lad spillerne runde deres spilpersoner af, og lad dem præsentere sig for resten af gruppen. Så kan de vælge relationerne til de andre spilpersoner, og stil så et par af følgende spørgsmål, til i har fået lidt mere føling med gruppen og deres indbyrdes forhold:

Individspørgsmål

Hvad laver dine forældre?

Hvad er din livret?

Har du søskende? Hvad synes du om dem?

Hvordan ser dit værelse ud?

Hvad gør dig vred?

Hvad vil du lave når du bliver stor?

Hvor langt væk hjemmefra har du været?

Gruppebygningsspørgsmål

Hvordan fandt i sammen?

Hvad for noget musik spiller i?

Hvad ville DU egentlig helst have i spillede?

Er der nogen der er lun på nogen andre i bandet?

Hvem hænger i ud hjemme hos, når der er for koldt i øveren?

Hvem griner i af?

Har i nogen hemmeligheder sammen?

Hvad skændes i om?

Hvem driller i mest?

Hvad taler i ikke om?

Anton - Farmerdreng - 13 år

Du er en jordnær knægt, med et praktisk syn på alting. Det kan godt være de andre synes du ikke er den smarteste, men dem om det.

I bor på en gård op til skoven, som dine forældre driver. De går altid tidligt i seng og står tidligt op, men du kan godt lide at være lidt længe oppe og mærke natten. I aftes så du et sært lilla lys i skovbrynet og næste morgen var jeres Massey-Ferguson robot forsvundet.

Din far har også været syg bekymrende længe nu, men vil ikke rigtig indse at det er alvorligt, så din mor har taget ansvaret for gården oven i sit sædvanlige job på Frederikssund sygehus. Det bliver ekstra hårdt snart, når høsten skal ind. Særligt hvis ikke du finder jeres robot.

Evner

Fysik 4

Slås 2

Rykke 2

Teknik 4

Fixe 2

Udregne 1

Følelser 2

Charmere 1

Kløgt 3

Forstå 1

Mærke efter 1

Held [] []

IKONISK EJENDEL

Vælg eller find selv på:

[] Schäferhund

[] Koben

[] Kansas termodrags

DRIVKRAFT

Vælg eller find selv på:

[] Der findes mere mellem himmel og jord

[] De har brug for mig

STOLTHED

Vælg eller find selv på:

[] En dag kommer mine maskiner til at erobre verden

[] Jeg hjælper andre

ANKER

Vælg eller find selv på:

[] Mor/far

[] En jæger

[] Ridelæreren

RELATIONER TIL ANDRE

SPILPERSONER

Vælg en for hver af de andre spilpersoner eller find selv på:

[] Han/hun ville ikke overleve en nat i skoven

[] Hvordan kan jeg vise ham/hende hvad jeg virkelig føler?

[] En pålidelig ven

Tilstande

[] Oprørt -1 til alle rul

[] Bange -1 til alle rul

[] Udmattet -1 til alle rul

[] Skadet -1 til alle rul

[] Itu Alle rul fejler

Hanna - Sportspige - 14 år

Du er virkelig god til sport, det er ikke urealistisk du kan komme på elite-niveau, hvis det er det du vil. Det er bare svært at fokusere. Du er heller ikke så god til at læse og de siger at de vil have dig i specialklassen efter sommerferien, i stedet for at gå sammen med dine venner.

Din far er lastbilschauffør og tit væk hjemmefra i længere tid. Det er lidt hårdt bare at gå med mor derhjemme, hun blander sig i alt du laver.

I bor klods op ad skrotpladsen. I torsdags hørte du råben og så Bingo Palle blive jaget væk af Skrot Erling, men om natten kom han tilbage i en sær, orange varevogn og stjal en masse ting.

Evner

Fysik	5
Slås	3
Rykke	3
Teknik	2
Følelser	4
Kontakte	2
Anføre	1
Kløgt	3
Undersøge	1
Held	[]

IKONISK EJENDEL

Vælg eller find selv på:

- [] Ridehjelm
- [] Floorballstav
- [] BMX-cykel

DRIVKRAFT

Vælg eller find selv på:

- [] Jeg gør det for spændingens skyld
- [] Det er det rigtige at gøre

STOLTHED

Vælg eller find selv på:

- [] Min far er brandmand
- [] Ingen kalder mig kujon!

ANKER

Vælg eller find selv på:

- [] Mor/far
- [] Din træner
- [] Søskende

RELATIONER TIL ANDRE

SPILPERSONER

Vælg en for hver af de andre spilpersoner eller find selv på:

- [] Jeg er i tvivl om vi kan stole på ham/hende
- [] Han/hun ved alt
- [] Irriterende, men lidt for charmerende

Tilstande

- [] Oprørt -1 til alle rul
- [] Bange -1 til alle rul
- [] Udmattet -1 til alle rul
- [] Skadet -1 til alle rul
- [] Itu Alle rul fejler

Ida - Punktertøs - 12 år

Du er en ballademager der elsker at trække din flok af venner med ud i ballade. Det er så meget sjovere end at være derhjemme hvor din mor altid er sur eller har drukket nok til at blive rørstrømsk.

Du lusker tit rundt i byen i stedet for at være hjemme. Du var nede ved lægehuset idag, da en mand kom slingrende ind på en knallert og vaklede ind. Han blev hentet i en ambulance og knallerten stod ulåst, så du stjal den inden nogen andre ville gøre det samme. Mælkekassen bag på var fuld af sært udstyr som du har gemt og en liste med bil-dele og andet skrot, skrevet på bagsiden af en regning.

Du i øvrigt kunne genkende manden fra lægehuset som "Lille-Jan" en småkriminell lokal, der tit hang ud med Bingo-Palle.

Evner

Fysik	3
Snige	3
Slås	1
Rykke	1
Teknik	2
Udregne	1
Følelser	3
Anføre	2
Kontakte	1
Kløgt	4
Held	[] [] [] []

IKONISK EJENDEL

Vælg eller find selv på:

- [] Lighter og cigaretter
- [] Kniv
- [] Walkman

DRIVKRAFT

Vælg eller find selv på:

- [] Jeg gør hvad som helst for ikke at være derhjemme.
- [] Mine venner og det vi laver sammen er det eneste der ikke er kedeligt.

STOLTHED

Vælg eller find selv på:

- [] Jeg hjalp en fugleunge med brækket vinge.
- [] Jeg tager ikke imod noget lort fra læreren.

ANKER

Vælg eller find selv på:

- [] Pedellen på skolen
- [] Skolepsykologen
- [] Morfar

RELATIONER TIL ANDRE

SPILPERSONER

Vælg en for hver af de andre spilpersoner eller find selv på:

- [] Han/hun tror at han/hun bedre end os andre!
- [] Jeg gør hvad som helst for ham/hende.
- [] Han/hun ved hvordan jeg har det.

Tilstande

- [] Oprørt -1 til alle rul
- [] Bange -1 til alle rul
- [] Udmattet -1 til alle rul
- [] Skadet -1 til alle rul
- [] Itu Alle rul fejler

Nikodemus - Sær nørd - 13 år

Du har haft ondt i maven over at i snart skal starte i skole igen. Du ved ikke hvorfor, men de store drenge bliver ved med at mobbe dig. Dine forældre bliver ved med at foreslå ting du skal gøre, men du ved at det ikke kommer til at hjælpe.

Det har dog ikke fyldt så meget lige på det sidste. Din mor har et vigtig job på Kyndbyværket, i et af laboratorierne. Hun har været meget stresset over et tyveri fra deres afdeling for et par uger siden, og er bange for at blive fyret hvis ikke det bliver opklaret. De havde allerede fyret en fra afdelingen inden, en dame du synes var uhyggelig da i havde hende hjemme på middag. Måske var hun indblandet?

Evner

Fysik 1
Snige 1

Teknik 5
Programmere 1
Fixe 3
Udregne 1

Følelser 2

Kløgt 5
Undersøge 2
Forstå 1
Mærke efter 1

Held [] [] []

IKONISK EJENDEL

Vælg eller find selv på:

- Barberblad
- Skitseblok
- Rotte

DRIVKRAFT

Vælg eller find selv på:

- De siger at jeg er det mest nysgerrige menneske i verden
- Jeg drages til alt det mærkelige og anderledes

STOLTHED

Vælg eller find selv på:

- Jeg er ikke heteroseksuel
- Min mor siger at jeg er køn

ANKER

Vælg eller find selv på:

- Mormor
- En anden spilpersons forælder
- Naboen

RELATIONER TIL ANDRE

SPILPERSONER

Vælg en for hver af de andre spilpersoner eller find selv på:

- Han/hun ved ikke at jeg er forelsket i ham/hende
- Hans/hendes forældre lader mig overnatte hos dem
- Han/hun kan ikke lide mig, men det vil jeg lave om på

Tilstande

- Oprørt -1 til alle rul
- Bange -1 til alle rul
- Udmattet -1 til alle rul
- Skadet -1 til alle rul
- Itu Alle rul fejler

Tommy - Musiker - 13 år

Dine forældre skal skilles. Det fylder rigtig meget derhjemme for tiden. Du kan ikke finde ud af hvad det betyder, for dine forældre siger så mange modsatrettede ting. I det mindste kan du skrive sange om det.

I bor helårs i et sommerhus og du sniger dig nogengange ud om natten, for at komme væk fra det hele. Du går tit ned til vandet og finder på nye sange. Hvis du er heldig er der af og til et flot oplyst magnetrinskib på vej ned over fjorden. En aften i sidste uge holdt der en orange varevogn med sært udstyr peget ud over vandet og en mand der talte i radio. Du tror måske du kunne genkende stemmen som en af de lokale småkriminelle, men du er ikke sikker og hvad nu hvis det er noget med spioner?

Evner

Fysik 3

Rykke 2

Teknik 3

Programmere 1

Følelser 5

Charmere 3

Kontakte 1

Kløgt 2

Forstå 3

Held [] []

IKONISK EJENDEL

Vælg eller find selv på:

[] Boombox

[] Elguitar

[] Læderjakke

DRIVKRAFT

Vælg eller find selv på:

[] Jeg gør det for kærligheden.

[] At afprøve grænser.

STOLTHED

Vælg eller find selv på:

[] Jeg spiller guitar.

[] Jeg beskyttede mine venner.

ANKER

Vælg eller find selv på:

[] Musiklæreren

[] Ældre søskende.

[] Ejeren af pladebiksen

RELATIONER TIL ANDRE

SPILPERSONER

Vælg en for hver af de andre spilpersoner eller find selv på:

[] Jeg elsker ham/hende.

[] Vi kan ikke lide hinanden, men er begge med i bandet.

[] Han/hun rocker for vildt!

Tilstande

[] Oprørt -1 til alle rul

[] Bange -1 til alle rul

[] Udmattet -1 til alle rul

[] Skadet -1 til alle rul

[] Itu Alle rul fejler

Spil og scener

Intro til spillerne

Det er den sidste uge før skolestart. Sommeren har været lang, varm og fri, men nu er det blevet koldere og tunge skyer truer konstant med regn og torden. Kornet står højt og gyldent på markerne og landmændene krydser fingre for en sidste tør uge inden høsten starter. De voksne stiller konstant dumme spørgsmål om det kommende skoleår og har købt nye stilehæfter til jer, der ligger truende tomme på skrivebordet. Det er ikke til at være hjemme, så det er godt at i har jeres faste mødested i "Øveren".

Antons forældres gård er et lille husmandssted midt i markerne, der er klemt inde mellem skydeterrænet og skoven. Det består af et lille, mørkt og gammelt stuehus, en gammel stald fuld af ragelse og den store lade, hvor familiens traktorbot "Massey" plejer at stå, foran baglokalet i bruger til at øve jeres musik. I bruger nogen gange Massey som generator til forstærkeren, for ellers kommer Antons far og råber op om sprungne sikringer. Lyden af den i tomgang er næsten bandets sjette medlem.

Men idag er laden tom.

Spør i skoven

Det er ret nemt at følge sporene fra robotten hen over marken til skovbrynet, hvor spillpersonerne finder en mærkelig beholder med ildevarslende symboler og rester af lilla snask.

Det er straks sværere at følge robotten inde i selve skoven, det kræver et Undersøge-rul at følge dem hele vejen til Materielskuret.

Materielskuret

Et stort mørktjæret skur inde i skoven, tilhørende Skov- og Natur-styrelsen. Der er ingen vinduer, kun en halvrusten vognport i gavlen, som robotsporne fører til. Der er låst med en spritny kodelås. Hvis spillpersonerne har øjnene med sig og kigger omkring, finder de en gammel hængelås der er klippet op i muderet lige neden for porten. Der ligger også en stor bunke landmålerpinde, vejskilte og andet grej som er blevet hevet ud og kastet tilfældigt ind i broombærkrattet ved siden af skuret.

Hvis spillpersonerne overvinder låsen, finder de Massey parkeret inde i skuret, foran en blokvogn fuld af bizart sammenkoblet elektronisk udstyr. Det eneste velkendte er en computerterminal, men der er ingen strøm til den. Ved siden af computeren er et par æsker med disketter, der ser ud til at være blevet pakket op i hast. Indpakningen har stadig adresser på, de er sendt fra nogen hos den svenske robotproducent Bofors til *sommerhuset*.

Hvis spilpersonerne putter disketterne i en computer, vil de finde ud af at de indeholder robotkode, med et succesfuldt Udregne-rul.

På bordet ved computeren ligger også en uforståelig teknisk tegning, men med lidt snilde kan man regne ud at den viser en mindre, næsten-bærbar udgave af det store elektronisk apparat. Den har en del der minder om den beholder spilpersonerne fandt i skovbrynet. Det store apparat har også beholdere der minder om den, men de er meget større og tomme.

Massey vil ikke reagere på de normale kommandoer eller inputs, robotens koder er blevet overskrevet af dr. Holmgren med kontrolstrålen og den kan kun føres tilbage ved hjælp af det apparat, eller ved helt at udskifte kontrolmodulet og sådan et er både dyrt og vil slette alle den "personlighed" den har fået.

Disketter +1

Teknisk tegning +2

Skrotpladsen

Skrotpladsen ligger i bag en lille klynge huse blandet med erhverv, hvor også Hannas familie bor og hendes far stiller lastbilen når han er hjemme og har et par forskellige anhængere stående.

Selve skrotpladsen er en stor plads fuld af selvdøde biler og andet skrot der måske kan være noget værd eller bare sælges til omsmelting. Her er også en del robotvrag spredt rundt omkring.

Erling der driver skrotpladsen er ikke særlig glad for børn. De piller ved ting og bliver væk blandt bilvragene og hvis de kommer til skade skal han høre på deres forældre. Han har kontor i en lille olie-lugtende barak hvor han er igang med at skille et læs skrottede post-sorterings-robotter ad, neden for en væg fuld af værktøj og kalendre med nøgne damer.

Han vil indledelsesvis lytte til børnene, men mest for at kunne få dem ud af pladsen hurtigst muligt, men hvis nogen viser talent for at forstå hvilke mekaniske robotdele der er værd at gemme eller bare hjælpe med at slæbe de tunge robotdele, vil han tøj og tilbyde vedkommende et job med at komme og hjælpe ham, hvis deres forældre giver lov.

Han kan godt huske at Bingo-Palle var forbi med en eller anden indkøbsliste, men de kom op og skændes over en gammel sag med reservedele til Palles bil og han jagede ham ud. Næste morgen var kæden på porten klippet op.

Hvis spillerne præsenterer ham for indkøbslisten har han svært ved at sige meget andet end at det primært at dele der har med programmeringen af robotter at gøre.

Han ved også at Palle næsten altid er at finde på 7-tallet, når han ikke er ude og lave noget dumt og ulovligt.

7-tallet

Byens vandhul ligger lige ved siden af Jægerspris is og er en lille, klemt klassisk tilrøget bodega. Der er også et overdækket udeområde foran med store Harboe reklamer, som mest bliver brugt af turister, stamgæsterne sidder alle sammen indenfor hele året. Børn bliver tolereret når deres forældre tager dem med, men ellers er de ikke velkomne og slet ikke til at købe noget.

Det er her Bingo-Palle er at finde. Han er helt i stykker over hvad der er sket med Lille-Jan, men vil ikke indrømme det, så han sidder bare her og og drikker sig langsomt fuld i løbet af dagen for de penge han har fået af Dr. Holmgren. Hvis han får et sympatisk øre eller en opsang fortæller han om hvordan Lille-Jan og ham blev hyret af en eller anden smart dame til at hjælpe med at skaffe sager og sætte dem op ude i skoven. Lille-Jan var altid den klogeste af de to og hjalp til med det tekniske, Palle selv var mest bare stik-i-rend-dreng og har ingen anelse om hvad det hele gik ud på, ud over at det var nemme penge.

Han kan fortælle usammenhængende om materielskuret i skoven, sommerhuset eller at Holmgren fik ham til at tilbringe meget tid med at sidde og kigge ud over fjorden med udstyr i hendes orange varevogn når der var magnettrinskibe derude.

Sommerhuset

Nede ad en grusvej ligger et sommerhus ret isoleret mellem høje grantræer. Grunden er mørk og dækket af grannåle og hårdføre brændenælder. Selve sommerhuset er af sorttjæret træværk og store glasvinduer, bygget på en skråning med et lille kig mellem træerne ud til fjorden. Huset er omgivet af en smal træterrasse på alle sider, over et stenfundament. Alt efter omstændighederne kan varevognen være parkeret her eller ej.

En militær spejderrobot vandrer rundt om huset, den er tydeligt modificeret med hjemmebyggede elementer og er noget glitchy i sine bevægelser. Den er utroligt nysgerrig og vil fare hen til enhver forstyrrelse på grunden. Hvis nogen forsøger at komme hen til sommerhuset, vil den løbe i vejen for dem og virke truende og hvis de kommer helt tæt på, sparke ud efter dem. Der skal sniges eller robotten skal distraheres for at man kan komme tæt på huset.

Hvis det lykkes, kan man kigge ind ad vinduerne i sommerhuset og se det meste af det. Der er proppet med sært udstyr og værktøj. Det er enhver elektroniknørds drøm. Spisebordet er fyldt med halvfærdige dimser og komponenter, et oscilloskop kører en sær rytme og der er ledninger overalt. Den ene væg er dækket af opslag, fotos og kort over fjorden.

Soveværelserne er ikke taget i brug, der ligger bare en krøllet sovepose på sofaen. Badeværelset er lavet om til et klemt interimistisk mørkekammer, hvor fotos af magnettrinskibe og militærrobotter på øvelsesterrænet hænger til tørre. Der er også en bærbar radio koblet op til en kassettebåndoptager ude i køkkenet. Med et rul eller ved at

afspillet båndet kan man opdage at den er indstillet til magnettrinskipenes frekvens hvor de melder deres positioner og kurs til kontroltårnet på Kyndbyværket.

Ellers kan man bryde et par ting sammen med et Udregne-rul, støttet med Programmere og Fixe. Det er et oplagt sted at give de sidste clues der får børnene til at forstå Dr. Holmgrens samlede plan.

Leder man omkring sommerhuset, eller kigger ud af vinduet, kan man finde en stejl sti bag ved, som fører ned ad en skråning til stranden, hvor man kan krydse ind på Øvelsesterrænet, hvis man tør. Nogen har ihvertfald gjort det i en bil for nylig...

Radio +1

Øvelsesterrænet

Alle børn i Jægerspris ved at man ikke må gå ind på øvelsesterrænet, det er for farligt. Man kan ofte høre bragene fra kanonerne helt fra den anden side af byen. Det ligger på begge sider af landevejen mellem Jægerspris og Kulhuse (hvor sommerhuset ligger).

Øvelsesterrænet består af ujævnt, men fladt overdrevslandskab med spredte klynger af bevoksning der kan udfordre panserfartøjer og krigsrobotter på forskellig vis med bakker, mudder og krat. Det er ikke supersvært at snige sig ind på området, det er stort og der er langt mellem de patruljerende soldater, særligt om aftenen.

På vestsiden af landevejen er der aktivt skydeterræn, med adgang strengt forbudt. Her er hæren igang med at afprøve de nye Castenskiold amfibie-artillerirobotter i samarbejde med Poulsen spejderrobotter. Lige nu er øvelserne indstillet fordi spejderrobotterne bliver ved med at stikke af (kun lidt hjulpet af Dr. Holmgren), så de store Castenskiold er blevet efterladt under presseneringer ude i terrænet.

Det har Dr. Holmgren udnyttet til at sætte sin plan i værk og er ved at sætte sin kontrolstråle op til at tage styringen med en af de store robotter, netop som den næste sending isotoper kommer ned langs fjorden i magnettrinskip.

Spilpersonerne ankommer selvfølgelig lige i sidste øjeblik og kan forhåbentlig stoppe hende i at tage kontrollen med robotten, få styr på kanonen og skyde fragterens løfte-disk i stykker og vandre robotten ud i den lavvandede fjord og stjæle isotoperne.

Hvis det går meget skævt kan der komme en værnepligtig i jeep og være forvirret deus ex machina eller tilsvarende. Eller robotten fra sommerhuset kan komme skurken til undsætning.

Bipersoner

Dr. Holmgren

Scenariets skurk er det klassiske ensomme forsmåede geni. Hun har været opslugt af hævn og vrede den sidste måned og tænker ikke på ret meget andet end at opfylde sin plan. Hun er en høj, tynd kvinde med langt gråt hår og en dramatisk flagrende kittel. Hun bliver vred når børnene forsøger at stoppe hende, men der skal meget til før hun vil udsætte dem for rigtig fare. Helst vil hun bare skræmme dem væk længe nok til at hendes plan bliver gennemført.

Skrot Erling

Erling der driver skrotpladsen er en tyk mand med tyndt hår, altid iført olieplettede overalls. Han er ikke særlig glad for børn. De piller ved ting og bliver væk blandt bilvragene og hvis de kommer til skade skal han høre på deres forældre. Han vil dog gerne have en af dem til at hjælpe til på pladsen, hvis de har evnerne til det og ikke er for irriterende.

Bingo-Palle

Palle er en lille tæt mand der har været i nok slåskampe til det ikke er sjovt længere. Han er helt i stykker over hvad der er sket med Lille-Jan, men vil ikke indrømme det, så han sidder bare på bodegaen og og drikker sig langsomt fuld i løbet af dagen for de penge han har fået af Dr. Holmgren.

Robotter

Massey

En ældrrre Massy-Ferguson traktorrobot. Massey er omtrent lige så intelligent som en stædig hest, men også lige så temperamentsfuld. Den kan selv gå en hel mark igennem med et givent redskab, hvis man har programmeret den rigtigt.

Poulsen Spejderrobot

De hurtige, trebenede spejderrobotter er bygget til at fare rundt på slagmarken og opdage fjenden og deres robotter. De har ingen våben, men en masse avancerede kameraer og mini-radarer der kan markere mål for artillerirobotter. De har dog et problem med at deres programmering får dem til at blive nysgerrige, stikke af i mærkelige retninger og blive væk af og til.

Castenskiold amfibie-artillerirobot

Store, langsomme robotter der kan kravle gennem al slags terræn. De er normalt ret passive og flytter sig kun hvis de bliver beordret til det. Deres adfærd minder lidt om langsomme strandkrabber, der ved at deres skjold nok skal holde dem sikre. Deres kanoner er ladet med øvelsesgranater med begrænset ladning (der dog er perfekt til at slå løfteskiverne i stykker på et magnettrinskip, uden at skade lasten).

Appendix: Evner og bonuseffekter

SNIGE (FYSIK)

Evnen til at gemme sig, snige og stjæle.

BONUSEFFEKTER:

- Giv en fordel til en anden spilperson.
- Du opdager noget uventet, eller mere af det du leder efter.

SLÅS (FYSIK)

Evnen til at løfte tunge ting, slås og udholde fysisk pres.

BONUSEFFEKTER:

- Giv en fordel til en anden spilperson.
- Imponere, skræmme eller fornedre.
- Hold din modstander fast.
- Tag noget fra din modstander.
- Din slås bevidstløs.
- Du behøver ikke at rulle terningerne for at klare præcis samme slags ballade i fremtiden.

RYKKE (FYSIK)

Evnen til at klatre højt, balancere, løbe hurtigt, jage nogen eller slippe væk.

BONUSEFFEKTER:

- Giv en fordel til en anden spilperson.
- Imponere nogen.
- Du bliver ikke opdaget.

FIXE (TEKNIK)

Evnen til at bygge og manipulere maskiner og andre mekaniske sager.

BYGGE

Spillederen bestemmer hvad det kræver for at bygge apparater. Et par eksempler kan være:

- Du behøver en særlig genstand.
- Du må klare et udregne-slag.
- Du må klare et forstå-slag.
- Du må klare et programmere-slag.
- Du behøver meget tid.
- Du behøver nyt værktøj.

Når du har det du behøver, beskriver du hvad du gør og slår for at klare problemet med faktisk at bygge projektet. Lykkes det, kan du skrive resultatet op som en ejendel, med +1 bonus.

BONUSEFFEKTER:

- Apparatet er mere holdbart end forventet. Læg +1 til bonusen (max +3).
- Apparatet kan gøre mere end forventet. Læg +1 til bonusen (max +3).
- Apparatet er mere diskret end forventet. Læg +1 til bonusen (max +3).

BIKSE

Evnen fixe kan også bruges til at skille, bruge og manipulere mekaniske apparater. Det kan f.eks. være at dirke en lås eller køre en bil. En gang imellem må du også klare at udregne for at forstå hvordan du skal gøre.

BONUSEFFEKTER:

- Giv en fordel til en anden spilperson.
- Du behøver ikke at rulle terningerne for at klare præcis samme slags ballade i fremtiden.
- Du gør det hurtigt.
- Du gør det stille.
- Du imponerer nogen.

PROGRAMMERE (TEKNIK)

Evnen til at skabe og manipulere computerprogrammer og andre elektroniske apparater. Programmere er en søsterfærdighed til fixe, men bruges på computere og elektronik.

KODE

Spillederen bestemmer hvad det kræver for at programmere og kode. Et par eksempler kan være:

- Du behøver en særlig genstand.
- Du må klare et udregne-slag.
- Du må klare et forstå-slag.
- Du må klare et fixe-slag.
- Du behøver meget tid.
- Du behøver nyt værktøj.

Når du har det du behøver, beskriver du hvad du gør og slår for at klare problemet med faktisk at kode projektet. Lykkes det, kan du skrive resultatet op som en ejendel, med +1 bonus.

BONUSEFFEKTER:

- Apparatet er mere effektiv end forventet. Læg +1 til bonusen (max +3).
- Apparatet kan gøre mere end forventet. Læg +1 til bonusen (max +3).

BIKSE

Evnen til at programmere kan også bruges til at bikse med elektronik. Det kan f.eks. være at inficere en computer med virus, slukke for en alarm, åbne en elektronisk lås, forvirre eller kontrollere robotter eller håndtere sæere apparater som tidsmaskiner eller transformationsglober. Af og til må du også klare et udregne-slag for at vide hvad du skal gøre.

BONUSEFFEKTER:

- Give en fordel til en anden spilperson.
- Du behøver ikke at rulle terningerne for at klare præcis samme slags ballade i fremtiden.
- Du gør det hurtigt.
- Du får ny eller uventet information.
- Du imponerer nogen.

UDREGNE (TEKNIK)

Evnen til at vide hvordan tekniske apparater fungerer og hvordan man bruger dem. Det kan handle om robotter, maskiner, magnetrinskibe, androider eller clockradioer.

Lykkes dit slag, må du stille to spørgsmål:

- Hvad er dens funktion?
- Hvordan fungerer den?
- Hvordan kan jeg bruge den?
- HVem byggede den?
- Vilka problem kan den åsamka?
- Er den lovlig?

BONUSEFFEKT:

- Stil et spørgsmål mere og tag +1 bonusterning når du bruger informationen (max +3).

KONTAKTE (FØLELSER)

Evnen til at kende rette person og få fat på hende. Du fortæller spillederen hvem hun er og slår for at håndtere problemet med at få kontakt med hende. Lykkes det, har du fundet hende eller også finder hun dig, klar til at hjælpe dig. Fejler du, vil hun ikke hjælpe og måske endda forsøge at skade, ydmyge eller gøre livet svært for dig.

BONUSEFFEKTER:

- Kontakten har det rigtige udstyr med sig.
- Kontakten kan afhjælpe en af dine tilstande.
- Kontakten har flere personer med sig, som er klar på at hjælpe.
- Du behøver ikke slå igen, for at få fat på kontakten igen i dette mysterium.
- Kontakten ved noget vigtigt.
- Du kan bruge kontakten som en "ejendel" med bonus +1 en enkelt gang (max +3).

CHARMERE (FØLELSER)

Evnen til at charmere, lyve, få venner og få folk til at gøre som du vil. Som altid afgører spillederen hvad der er rimeligt i situationen.

BONUSEFFEKTER:

- Hun kommer ikke til at gennemskue dig senere.
- I har skabt en ægte relation.
- Hun er klar til at risikere noget for dig.
- Hun vil forsøge at overtale andre til at tro på dig.
- Hun er skræmt, forvirret eller imponeret.
- Hun er forelsket i dig.

ANFØRE (FØLELSER)

Evnen til at få andre til at arbejde godt sammen og hjælpe dem når de er bange, kede eller forvirrede.

Når du tilbringer tid med de andre spilpersoner kan du inspirere dem til en kommende svær situation. Du slår for at klare problemet og dine successer bliver til en terningpulje (1 til 2).

Du kan i kommende scener dele terninger ud fra puljen til de andre spilpersoner når de skal slå et slag - så længe de gør som du siger. Du kan ikke give terninger til dig selv.

Fejler dit slag for at anføre, må du krydse en tilstand af og spørge de andre spillere hvordan jeres relation har taget skade. Der må kun findes en enkelt anførerpulje ad gangen; gruppen kan kun have én leder.

Hvis du bruger tid sammen med en anden spilperson og giver råd eller trøst, kan du afhjælpe en af hendes tilstande.

Du slår for at klare problemet, lykkes det er tilstanden helbredt. Fejler du, må du krydse samme tilstand af også. Du kan ikke hjælpe en ødelagt person på denne måde.

BONUSEFFEKTER:

- Afhjælp en yderligere tilstand.
- Afhjælp en af dine egne tilstande.

UNDERSØGE (KLØGT)

Evnen til at finde gemte genstande, forstå ledetråde, løse gåder og få overblik over et sted eller en situation.

Lykkes dit slag, må du stille to spørgsmål:

- Hvad er gemt her og hvor?
- Hvad betyder det?
- Hvad er sket her?
- Hvordan kan jeg komme ind/ud/forbi?
- Hvilke farer kan jeg opfatte?
- Hvor er den/det?

Fejler du, har du misforstået noget, nogen har fundet ud af noget om dig eller også tvinges du til at krydse en tilstand. Spillederen bestemmer.

BONUSEFFEKT:

- Stil et spørgsmål mere og tag +1 bonusterning når du bruger informationen (max +3).

FORSTÅ (KLØGT)

Evnen til at have den rette viden eller kunne finde den på skolebiblioteket eller tilsvarende. Spillederen fortæller dig svaret eller ber dig finde på det selv. Fejler du, kommer spillederen til at give dig dårlige nyheder eller fejlagtig information (spilleleder behøver ikke sige hvilket).

BONUSEFFEKT:

- Du får yderligere viden og tager +1 bonusterning når du bruger informationen (max +3).

MÆRKE EFTER (KLØGT)

Evnen til at forstå hvordan et menneske, dyr eller en robot med bevidsthed fungerer og finde deres svage punkter. Du har brug for tid til at studere eller tale med personen eller væsnet for at kunne slå. Lykkes det, må du stille to spørgsmål:

- Hvad er hendes svage punkt?
- Hvordan kan jeg få hende til at gøre noget?
- Hvad føler hun?
- Hvad vil hun?
- Hvad kommer hun til at gøre?
- Lyver hun?

Fejler du, kommer spillederen til at give dig dårlige nyheder eller fejlagtig information (spilleleder behøver ikke sige hvilket) eller lader dig få en tilstand.

BONUSEFFEKT:

- Stil et spørgsmål mere og tag +1 bonusterning når du bruger informationen (max +3).