

Adams VENNER



- Et novellescenarie om at blive voksen
- Skrevet af Michael Erik Næsby
- Fastavel 2011 i Silkeborg

Indholdsfortegnelse

Adams Venner ~~~~~	1
Spil lederens Vej ledning ~~~~~	2
Du er Adam ~~~~~	3
Og så er der Eva. ~~~~~	3
Biroller ~~~~~	4
Diverse ~~~~~	6
Adams Plan ~~~~~	6
Selve scenariet ~~~~~	6
Regler ~~~~~	8
Dattanang / spillerinformation ~~~~~	9
Superhulens / Spillerinformation ~~~~~	11
Doktor No / Spillerinformation ~~~~~	13
Giga / Spillerinformation ~~~~~	15
Gud / Spillerinformation ~~~~~	17
Perfekte Adam / Spillerinformation ~~~~~	19
Bilag 1: Kort over Lykkekildevej ~~~~~	21
Bilag 2: Konsekvens-skema ~~~~~	22

Information og credits:

Adams Venner er skrevet til Fastaval 2011 med nogen bøvl og hiv og slip. Jeg endte dog med at finde en vinkel, der gjorde det interessant – også for mig. Håber naturligvis at du føler det på samme måde.

En stor tak til prøvespillerne!

Tak til Kristoffer Rudkjær, der ikke lod mig droppe bolden, og til Lars Vilhelmsen for skarpe kommentarer.

Inspiration fra alverdens usynlige venner.
Design og illustration af forfatteren.

Spørgsmål og kommentarer til
Michael Erik Næsby på
Making_sense@hotmail.com...

Spil lederens

Vej ledning

Hej

Tak fordi du har meldt dig til at køre Adams Venner på dette års Fastaval. Du skal bruge denne tekst, seks spillervejledninger, et kort, et vækkeur samt et stykke kage. Teksten sidder du med og sammen med den har du fået spillervejledningerne. Hvis du ikke selv kan skaffe et passende ur, vil jeg udlevere et på Fastaval, hvor du også vil få kortet og kagen af forfatteren (det er mig).

Teksten er beregnet på at kunne læses på omkr. et kvarter, hvis du er lidt kvik.

Fastavals rare arrangører har forsynet dig med oplysninger om hvor du skal være og hvordan du finder dine spillere, men når alt dette er gået i orden, er det blot at følge den vedlagte vejledning. Så skal det nok gå alt sammen.

Bemærk:

Det er sandsynligvis en god ide ikke at læse bagsiden af karakter-arkene før du kører dette scenarie første gang. Efter første gang, vil underholdnings-elementet for spillelederen stadig være der, men det vil være anderledes.



Påskeudgaven:

Dette er den sidste og endelige version før Fastaval. Der er tilføjet nogen enkelte spilbarheds-forbedringer og jeg har forsøgt at gøre scenariet mere overskueligt at arbejde med. Blandt andet ved at indføre en lille trold, der skal gøre det nemt at finde de vigtigste steder i teksten.

English Version:

Please note that an English version of character sheets and handouts is available by request. Please mail making_sense@hotmail.com.

God fornøjelse fra Michael & Adam

Starten

Vækkeuret trækkes op, stilles og sættes til at ringe 1 time og 10 minutter efter det planlagte start-tidspunkt. Når vækkeuret ringer, er scenariet slut.

Det er meningen, at spillerne skal kunne vælge deres rolle ud fra illustration og tekst på forsiden af de fire første spillervejledninger.

Du skal altså starte med at lade spillerne vælge mellem: 'Dattanang' (D'Artagnan fra De Tre Musketerer), 'Superhulens' (Der er tæt på tegneserieverdenens Hulk, men opkaldt efter et af Bedstefars mærkelige bande-ord), 'Doktor No' (Opkaldt efter en superskurk fra en gammel film) og Giga, der er et rumvæsen. Det to andre, 'Gud' og 'Perfekte Adam' kommer først i spil senere.

Du er Adam

Du er 12 og næsten 13. Du er på alle måder fantastisk. Der er ingen tvivl om at du er verdens centrum og en gave fra Gud, der kaster en uimodståelig stråleglans over alt. Faktisk siger din søde bedstemor ofte til dig: "Du er en gave fra Gud" mens hun roder dig i håret. Du er lidt lille af din alder og måske en smule rund i det.

Efter min bedste overbevisning er Adam en fuldstændig normal dreng med en ret livlig fantasi. Selvom hans mor er bekymret, og de andre børn på vejen synes at undgå ham, fejler han ikke noget. Det kan dog godt være ret svært at finde ud af, hvad der egentlig foregår inde i Adams verden.

I sine lege kalder Adam sig ofte Kaptajn Adam. Det lyder smart og kan bruges i mange forskellige sammenhænge.

Men alt i alt er han dog ikke helt så lykkelig, som han synes han fortjener. I skolen vil lærerne have ham til at koncentrere sig og høre efter. Selv hans mor er begyndt at stille krav om alt muligt.

Og så er der Eva.

Eva er naboens datter, har store brune øjne, fregner og meget sjovt hår. Hver gang hun er i nærheden føler Adam, at han er nødt til at gøre noget. Han sparker hende (forsigtigt) flere gange om ugen, men synes ikke det virker rigtigt tilfredsstillende.

For nogen dage siden overhørte Adam ved et tilfælde en samtale mellem nabo-damen og hans mor. De snakkede om Adam. Et emne, som han altid fandt uimodståeligt. Hans mor var både bekymret og irriteret, men nabo-damen beroligede hende: "Den slags er vist meget normalt". Adam havde slet ikke bemærket at Eva også var der, før hun sagde: "Jeg synes usynlige venner er så barnlige!" før hun hoppede væk på lette tåger af pink candy floss.

Det var på dette tidspunkt Adam besluttede at han måtte gøre noget.

Det var en svær beslutning, men der var ingen vej udenom: Hans usynlige venner måtte dø.



Adam er hovedpersonen, Eva hopper rundt på lyserøde skyer og Adams usynlige venner må dø.

Adams imaginære venner

En samling af personer, der er skabt i en lille drengs livlige fantasi og som han har følt kunne bistå på forskellige måder i hans udfoldelser.

- **Dattanang**
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.
Citat: Smag min klinge, elendige snotklat!
Engarde!
Motto: En for alle og alle for en! Eller ej!
Pædagogisk: Der er blevet indført en aftale om at Dattanang ikke må hoppe op på møbler og prikke til voksne med lange spidse ting.
- **Superhulens**
...er naturligvis stor, grøn og iført et slags superhelte-kostume. (Adam synes det er kikset med tøj der går i stykker hele tiden)
Citat: du vil ikke lide mig, når jeg bliver vred!
Motto: Superhulens smadre!
Pædagogisk: Der er blevet indført en aftale om, at "vi" overhovedet ikke vil se Superhulens og slet ikke inde i huset.
- **Doktor No**
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.
Citat: Nej, hr. Brøndstrup, jeg forventer,

du dør! (Hr. Brøndstrup er Adams matematiklærer.)

Motto: i dag Lykkekildevej, i morgen hele verden, i overmorgen solsystemet og på Onsdag Universet. (Der er ingen, der siger at det skal være et særlig godt motto.)

Pædagogisk: Doktor No holder sin eksistens hemmelig for alle andre end Adam og et lille udvalg af små døde dyr.

- Giga
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som ikke forstår andre mennesker end Adam og som ingen andre end Adam forstår. Giga har et rumskib, og kan tale med delfiner, rødbeder og den slags.
Citat: Mejh ednif ekki nak go dliv teraf re gej.
Motto: ? Gim eplæjh red negni red re.
(Giga taler et sprog som det kun er den selv og Adam, der forstår. Det minder rigtig meget om dansk, bare baglæns.)
Pædagogisk: Der er en aftale om at Gigas rumskib skal lande bag huset senest til aftensmadstid og at hvis Giga bruger sit rumskib efter maden, skal det være hjemme igen til sengetid.
- Gud
Adams version skyldes indflydelse fra Bedstemor. Gud bor i en sort bog (der, efter Adam lærte at læse, har vist sig at være frk. Jensens Kogebog) og kan alt, men er meget gammel. Han bevæger sig langsomt og forstår vist ikke så meget. Det er ham som har skabt Adam ud af et stykke ribbenssteg, leger Adam.
Citat: Hvad! har du ikke set en brændende busk før?
Motto: Du kan selv være din næstes æsel!
Pædagogisk: Der er blevet indført et system om, at Gud (overhovedet) ikke må lege med tændstikker.

og

- Perfekte Adam
Den perfekte og ufejlbarlige Adam, der altid er uskyldig og aldrig nogensinde gør noget forkert. Ham der uden at blinke kan svare "ikke noget" når mor spørger, "hvad laver du"? Eller "Det er ikke mig, jeg sværger!" når læreren siger "hvem har taget tavlen?"
Citat: Jeg har ikke gjort noget!
Motto: Når bare man er perfekt, gør det ikke noget, at man ikke er helt fejlfri!
Pædagogisk: Perfekte Adam er et ret godt trick fra Adams side, og det fungerer

kun optimalt, hvis der ikke er nogen, der opdager at han eksisterer.

Selvom Perfekte Adam er en imaginær ven, har Adam tænkt sig at lade ham overleve.

Men nu må vi se hvordan det går.

Gud og Perfekte Adam dukker op en gang i mellem efter behov i Adams lege. De øvrige venner forstår dem ikke.

Den virkelige Adam er som nævnt en helt almindelig ret usædvanlig dreng. Han kan være meget svær at få kontakt med, og hans mor har udviklet forskellige teknikker. Mange af dem omfatter brug af bagværk, og råbet "nu er der kage!" men selvom det virker, er metoden ikke helt problemfri.



Vennerne:

Dattanang er en helt og en blærerøv, der er ekspert med kårde, sværd, lyssværd og luftguitar. Superhulens er stor og grøn og bliver meget stærk når han er vred. Dr. No er det onde geni, der lægger planer for at overtage verdenen. Han har en strålepistol. Giga er et

rumvæsen, der er kommet langt væk hjemmefra, men som ejer et sejt rumskib.

Gud bor i en sort bog og har skabt Adam ud af et stykke flæskesteg. Perfekte Adam har Adam opfundet som en forsvarsmekanisme mod omverdens urimelige krav og forventninger.

Biroler

Udover spilpersonerne og Adam selv, er der et par bipersoner, som vi muligvis kan få brug for undervejs

- Mor
Mor er sød og dejlig og ond og dum. Adam ved det ikke, men han opfatter sin mor som en central urkraft, som man ikke fatter og forventer ubegrænset opmærksomhed og kærlighed til gengæld. Mor holder sammen på alting og vækker verdenen om morgenen. Mor er også ond, og vil ikke altid lade Adam udfolde sine Adam-ting. Derfor er det ofte nødvendigt at prøve at narre mor.
Virkeligheden: Det kan være rart for dig at vide, at mor er 36 år gammel og hedder Vibeke Moselund. Hun forstår ikke sin søn og er faktisk ret bekymret for ham.

- Far
Er vældig flink og Adam er sikker på, at han er hemmelig astronaut. Bedstemor siger i hvert fald, at han sidder i himmelen og kigger ned på ham. Mor siger ingenting.
Virkeligheden: For din nysgerrigheds skyld, kan jeg oplyse, at Adams far sidder i fængsel et sted i Jylland og at han i øvrigt synes Adam er irriterende og sær.
- Den Onde Mand
Som skurk i mange af Adams lege, giver Den Onde Mand anledning til en del forvirring. Han er nemlig stort set identisk med Erling Frederiksen, Adams nabo. Der er få men vigtige forskelle. Fx er den Onde Mand et fantasi-foster mens Frederiksen findes i virkeligheden. Frederiksen har en hund, kendt som "Den Onde Hund" der i faktisk er en fransk bulldog på størrelse med en glad skotøjsæske, men som i Adams lege mest minder om Cerberus, den trehovede monster-hund, der bevogter dødsriget. Frederiksen kalder den Lilletrold.
- De andre børn på Lykkekildevej
Med undtagelse af knallertdrengenes lillebror, der slår Adam, har han slet ikke noget mod gadens andre børn. Han leger endda ret tit med dem. Oftest er det dog uden de ved det.
Sådan har det ikke altid været, men efterhånden er der sket det, at de andre børn synes Adam er svær at forstå og sær, mens han til gengæld finder dem mere og mere kedelige.
- Virkeligheden
Virkeligheden spiller ikke nogen særlig central rolle i Adams lege, men hvis man ikke er opmærksom, kan den ødelægge det hele. Fx skal man lade sine usynlige venner gå først ind i bussen, for ellers risikerer man, at den kører uden at få dem med osv.
Et andet problem med virkeligheden er, har Adam opdaget, at folk, der ikke er med i legen, synes det er mærkeligt og forvirrende når små drenge fører lange entusiastiske samtaler med sig selv. Så i legene er der ofte gode grunde til at undgå den slags; Adam kan eksempelvis gøre de omkringstående til fjendtlige spioner eller potentielle zombier, der ikke må opdage at hovedpersonerne er der. Adams imaginære venner kan ikke sanse virkeligheden på egen hånd eller påvirke

den uden hjælp fra Adam. Hvis nu Adams mor eksempelvis skulle finde på at gemme et eller andet for Adam, ved hans usynlige venner ikke, hvor det er, før Adam har fundet det.

Adam er helt klar over, at hans venner ikke findes i den virkelige virkelighed, men han er et barn og synes hans egen 'virkelige verden' er langt sjovere end de voksnes.

Adams usynlige venner er opmærksomme på, at der findes en virkelighed udenfor Adams udgave. Fx er det ret påfaldende at Fangorn, Sherwood Skoven og visse områder på Jupiter 7 ligner hinanden, og de kan regne ud at Rumhavnen er en legeplads.

Kloge mænd og koner har tænkt tanker og skrevet mange ord om de her ting, men det er sandsynligvis det nemmeste for dig at opfatte Adams leg som en rollespilslignende aktivitet. Adam ved godt at det ikke er virkeligt, men synes det er vildt spændende og underholdende. Selvom han ved, at det giver problemer med mor og de andre børn, kan han ikke bare stoppe, ligesom han ikke kan sige nej til kage.

"Spilvirkeligheden" kan også sættes på pause, hvis Adam kommer til skade eller bliver truet. Hvis for eksempel en sikkerhedsvagt i et indkøbscenter pludselig siger, "hvad skal du bruge alle de plasticrus til? Har du ikke fået at vide, at du ikke må komme her, uden dine forældre. Kig på mig når jeg taler til dig!" eller som nævnt hvis der er kage.

Hvordan slår man folk ihjel? Det sker efter samme princip som en arrig GM. Man bliver ved med at gøre tingene farlige og modstanderne ondere indtil nogen dør af det. Adam holder meget af sine usynlige venner og lægger vægt på, at de kommer til at dø en værdig og meningsfuld død.



Bipersoner og den virkelige virkelighed: Mor er sød og dejlig og ond og dum. Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig. De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.

Diverse

Andre bipersoner, der måske kan give farve til forløbet, og som du kan bruge efter behov.

- Postbudet
En køn ung mand ved navn Per, der futter rundt i kvarteret med post og som muligvis servicerer vejens ensomme damer med passende tjenesteydelser.
- Naboen til den anden side
De naboer, som ikke er Den Onde Mand, er jo Evas forældre. De hedder Elise Thomsen og hr. Thomsen. Evas Mor arbejder i en bagerbutik og lugter altid lidt af friskbagt brød og kage.
- Knallert drengenes bedstemor
Hun bor lidt længere nede af vejen og synes dybest set at Adam er kugleskør og burde have nogen tæsk. (Udelukkende af pædagogiske grunde, naturligvis!)
- Knallertdrengene
Peter og Pist kører på knallert og truer af og til små mærkelige børn med tæsk.

Adams Plan

Eva og hendes mor kommer på besøg. Det er noget han er nødt til at gøre noget ved, og han har som nævnt besluttet at vennerne, med undtagelse af Perfekte Adam, må dø.

Planen er at de skal finde Den Anden Ring, Tage den til Gigas rumskib, flyve det til Den Onde Mands Perie, hvor den skal smides i Den Evigt Rygende Vulkan, der står uhyggelig godt beskyttet midt i Den Onde Mands Perie. Hele verdens skæbne står på spil. Det bliver en lang og enormt farlig færd.

Scenariet begynder med at Adam sætter karaktererne hurtigt ind i "planen". De er vant til, at de ikke forstår hvad der foregår. Deres rolle er at realisere Adams visioner.

I praksis skal du udlevere bilag 1, der er et kort over området, hvor man kan se, hvor hvad der er, og hvad det 'forestiller' i Adams lege. "Den Evigt Rygende Vulkan" er således Erling Frederiksens skorsten. Naturligvis.

Det er meningen, at du skal spille Adam og diverse bipersoner undervejs samt varetage almindelige spilleder-funktioner, stille vækkeuret, holde styr på regler og

tyngdekraft m.v. På det praktiske plan vil det nok være mest hensigtsmæssigt at holde Adams og bipersonernes andel af det samlede tidsforbrug på omkr. 20 %. Adam er trist over det forfærdelige tab han kommer til at lide og holder lidt igen. Og på et helt andet plan er den samlede spilletid for Adams Venner sat til at være 1 t. 16 min. Det er omtrent 15 minutter til hver (incl dig selv) og det er en af dine vigtigste funktioner at arbejde for at alle får noget ud af deres kvarter.

Og det bringer os tilbage til alt det dér med vækkeuret og kagestykket.

Scenariet slutter, når vækkeuret ringer og mor råber ud over verdenen: "Eva og hendes mor er her, og der er kage!"... Uanset om det på det tidspunkt er lykkedes at få smidt noget i Frederiksens skorsten eller ej.

Selve scenariet

Handlingen er naturligvis realiseringen af Adams plan. Og den tekniske del foregår stort set ligesom et almindeligt scenarie. Du formidler et overblik over situationen med hovedvægten på Adams synsvinkel og spillerne formidler spilpersonernes handlinger og tale m.v. Bemærk at "Selve scenariets" historie ikke har betydning for scenariets udfald.

Spilpersonerne må gerne få en fornemmelse af Adam finder på forløbet undervejs og gør det farligere og farligere. Det er lige meget, hvor langt I når i nedenstående og om I overhovedet følger denne plan. Et vist action-niveau er dog nødvendigt for at 'blive af med' et passende antal spilpersoner. (2) Når en af spillerne mister deres spilperson, skal du give vedkommende en ny:

Den første spiller, der mister sin spilperson, skal have spilpersonen Gud, mens den anden skal have Perfekte Adam.

- Scene 1
Befrielsen af Gigas rumskib
Vennerne mødes udenfor Moss Icy space port, (legepladsen) hvor fjendtlige rumvæsner har taget kontrollen. Her er det meningen at Gigas rumskib (rutchebanetårnet) skal befries.
Modstandere: dels fjendtlige Stormtropper (imaginære) og fjendtlige forklædte agenter. De spilles af 5 børn fra vejen, der er så venlige at medvirke uden

at vide det.
Vejledende varighed ca. 15 minutter.
– Stormtropper og fjendtlige agenter.

- Scene 2
Megatroiden Gigantor
Rumskibet fører dem til planeten Jupiter7 (også legepladsen), hvor gruppen skal finde og befri Den Anden Ring fra megatroiden Gigantor (et af træerne i den mikroskopiske skov mellem legepladsen og Frederiksens have). Gigantor er en farlig modstander, og der kan være andre rum-trolde på udkig i Jupiter 7's jungle. Der er en slags hule i det træ, der spiller Gigantors rolle, og her har Adam gennem tiden anbragt uerstattelige skatte som fx Den Anden Ring (en guldring i ægte plastik)
Når vores helte har sikret sig ringen, skal de have den tilbage til rumskibet.
Vejledende varighed ca. 15 minutter.
– Megatroiden Gigantor, andre trolde, Den Anden Ring.
- Scene 3
Fra Jupiter7 til Fangorn
Under rejsen forfølges rumskibet af fjender, og der kan både være Thai-fightere og Ceylons (fra hhv. Thailand og Sri Lanka (eller Starwars og Battlestar Galactica?)) med masser af strålevåben og ting der eksploderer.
Husk at sige "I have a bad feeling about this" og Piu!Piu!...
Vejledende varighed ca. 15 minutter.
– Thai-fightere og Ceylons.
- Scene 4
Fangorn
Tilbage på planeten Mormor, gælder det om at få Den Anden ring bragt til Den Evigt Rygende Vulkan nær ved Den Onde Mands onde Arnested. (Frederiksens skorsten) Man må derfor gennem den uhyggelige og ældgamle skov, Fangorn, hvor ring-riddere, onde orker og horder af menneskeædende gobliner (havenisser) hænger.
Vejledende varighed ca. 15 minutter.
Ringridere, onde orker og menneskeædende Gobliner.
- Scene 5
I Mørkets Rige
Den Evigt Rygende Vulkan (Frederiksens skorsten) er det sted hvor dværgene (havenisserne igen) smedede Den Anden Ring, og som derfor er det eneste sted, den kan ødelægges. Adam og hans heltmodige venner må trænge ind i Mørkets Hjerter for at besejre den

Ondskab der truer Verdens frie folk.
Heldigvis er det vistnok ret nemt at komme op på Frederiksens tag.
Vejledende varighed 15 min.

Mulige fjender: Ringgænder og Thaifightere, Den Onde Mand og naturligvis Cerberus, den trehovedede monsterhund. (Frederiksen og hans hund Lilletrold.)

- Scene 6
Vækkeuret ringer
Uanset, hvor langt I er nået i ovenstående, stopper denne del af scenariet, når vække-uret ringer. Mor råber hjemmefra "Adam!
– Eva og hendes mor er kommet og der er kage!"...

Scenariet slutter med at Adam skynder sig hjem. Du kan passende give spillerne et stykke kage, mens du gennemgår kosekvens-skemaet, som du finder bagerst i dette scenarie.



Det giver et billede af, hvilken slags type eller personlighed Adam vil udvikle, Når han nu bliver voksen og følsom.

Og det kan man så tænke over...

Psykologer, psykiatere, pædagoger og hjerneforskere er dybt uenige om, hvordan den

slags hænger sammen og hvilke årsager, der er til forskellige særheder og personlige specialiteter. Og hvis de ikke er gået hjem, diskuterer de nok endnu.

Scene 1
Befrielsen af Gigas rumskib. Stormtropper og fjendtlige agenter.

Scene 2
Megatroiden Gigantor. Rumskibet fører dem til planeten Jupiter7. Gigantor. Farlig jungle. Hult træ. Den Anden Ring.

Scene 3
Fra Jupiter7 til Fangorn. Thai-fightere og Ceylons og piu! piu!

Scene 4
Fangorn. Planeten Mormor. Den Evigt Rygende Vulkan (Frederiksens skorsten) Fangorn ringridere, onde orker og menneskeædende gobliner (havenisser).

Scene 5
I Mørkets Rige. Ringgænder og Thaifightere, Den Onde Mand og naturligvis Cerberus, den trehovedede monsterhund. (Frederiksen og hans hund Lilletrold.)

Scene 6
Vækkeuret ringer

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. (Brug fx tændstikker som pointmarkører.) Adam-pointene modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Bemærk:

Der skal helst være en jævn strøm af Adam-point gennem spillet, og som spilleder skal du ikke dramatisere uddelingen unødvendigt. Så meget tid er der jo heller ikke ikke at tage af.

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tilsidet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Dattanang / spillerinformation

(Forsiden)

- Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.
Citat: Smag min klinge, elendige
snotklat!
og
Engarde!
Motto: En for alle og alle for en!
Eller ej!
- Dattanang er megagod til at
fægte med alt muligt. Både
kârde, lyssværd og
– overraskende nok – luftguitar.
- Alle elsker Dattanang!

De andre:

Superhulens:
Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-
kostume.

Dr. No:
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre
verdensherredømmet.

Giga:
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som
ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på
Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes
de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af
Virkeligheden men han ved godt at den findes
og må respekteres. Det samme gælder hans
imaginære venner. De forstår, at der findes en
virkelighed udenfor Adams.



Dattanang / Bagsiden:

Ved godt at han er opstået som en ide i en lille drengs fantasi. Hans formål er at gøre Adam glad. Efterhånden som han er blevet ældre er tingene blevet mere udviklede, og Dattanang ved nu, at der er en verden uden for Adams og at Dattanang nogen gange kan gøre og sige ting, som Adam ikke opdager eller helt forstår. Det er mærkeligt og forekommer risikabelt, men der er muligheder i det!

Pædagogisk:

Der er blevet indført en aftale om at Dattanang ikke må hoppe op på møbler og prikke til voksne med lange spidse ting.

- Dattanang er den ultimative drengerøv, som lever for at imponere andre. Han ønsker at fremstå som ham, der kan fantastiske ting og vil gøre alt for at få mange begejstrede fans.
- Dattanangs plan er at tage magten over Adam på en eller anden måde.
- For at opnå dette er han nødt til at overtage Adam og frigøre den unge mand fra alle familie-bånd og følelsesmæssige forpligtigelser. Det nye motto er ene men stærk! Og se så bare mig!
- Synes at Adams lege er blevet mindre underholdende og mere farlige i den seneste tid. Hvis det fortsætter på den måde ender det med, at Adam får taget livet af nogen af sine imaginære venner.

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Superhulens / Spilinformation

(Forsiden)

- Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-kostume. (Adam synes at trevlet kluns er kikset!)
- Citat: du vil ikke lide mig, når jeg bliver vred!
Motto: Superhulens smadre!
- Superhulens bliver meget stærk, når han bliver vred. Endda stærkere end Adam selv!
- Alle er bange for Superhulens!

De andre:

Dattanang:
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.

Dr. No:
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.

Giga:
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.



Ved godt at han er opstået som en ide i en lille drengs fantasi. Hans formål er at gøre Adam glad. Efterhånden som han er blevet ældre er tingene blevet mere indviklede, og Superhulens ved nu, at der er en verden uden for Adams og at Superhulens nogen gange kan gøre og sige ting, som Adam ikke opdager eller helt forstår. Det er mærkeligt og forekommer risikabelt, men der er muligheder i det!

Pædagogisk:

Der er blevet indført en aftale om, at "vi" overhovedet ikke vil se Superhulens og slet ikke inde i huset.

- Navnet er en sammenblanding af tegneserifiguren Hulk og en af bedstefars gamle bandeord.
- Superhulens er i virkeligheden slet ikke voldelig og foretrækker fornuftige løsninger på problemerne.
- Til gengæld er han overbevist om, at Adam er ekstremt farlig for verdenen og at det er nødvendigt at slå ham ihjel eller neutralisere ham på en eller anden måde.
- Synes at Adams lege er blevet mindre underholdende og mere farlige i den seneste tid. Hvis det fortsætter på den måde ender det med, at Adam får taget livet af nogen af sine imaginære venner.

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Doktor No /

Spilinformation

(Forsiden)

- Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.
Citat: Nej, hr. Brøndstrup, jeg forventer, du dør! (Hr. Brøndstrup er Adams matematiklærer.)
Motto: i dag Lykkekildevej, i morgen hele verden, i overmorgen solsystemet og på Onsdag Universet (der er ingen, der siger, at det skal være et særlig godt motto?)
- Doktor No har den farlige strålepistol med krympestråler og kuldedød!
- Ingen kender Dr. No. (bortset fra Adam og hans venner)

De andre:

Dattanang:
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.

Superhulens:
Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-kostume.

Giga:
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.



Ved godt at han er opstået som en ide i en lille drengs fantasi. Hans formål er at gøre Adam glad. Efterhånden som han er blevet ældre er tingene blevet mere udviklede, og Dr. No ved nu, at der er en verden uden for Adams og at Dr. No nogen gange kan gøre og sige ting, som Adam ikke opdager eller helt forstår. Det er mærkeligt og forekommer risikabelt, men der er muligheder i det!

Pædagogisk:

Doktor No holder sin eksistens hemmelig for alle andre end Adam og et lille udvalg af små døde dyr. Doktor NO er virkelig ond og tænder på at se små dyr, de andre venner og Adam selv lide. Han er klar over at Adam helst ikke må opdage, at han (Doktor No) har disse 'tilbøjeligheder' så han går langsomt frem.

- Dr. No er inspireret af en superskurk fra en gammel film. Han har en masse dimser og lægger hele tiden onde planer.
- Dr. No kan lide at skære i små dyr og spærre fugle-unger inde i brændende skotøjsæsker for at se, hvad der sker. Både Adam og de andre virtuelle venner synes faktisk, at han er ret uhyggelig. Men han er så god til at planlægge ting!
- Vil gerne udvide sine forskningsaktiviteter til at omfatte flere og større dyr og hvem ved: måske mennesker engang i fremtiden?
- For at opnå dette er nødvendigt at styrke unge Adams interesse for den form for videnskab med alle midler.
- Synes at Adams lege er blevet mindre underholdende og mere farlige i den seneste tid. Hvis det fortsætter på den måde ender det med, at Adam får taget livet af nogen af sine imaginære venner.

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Giga /

Spil l erinformation

(Forsiden)

- Et rumvæsen, der ligner en mellemting, er langt hjemmefra og som ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Citat: Mejh ednif ekki nak dliv teraf re gejj.

Motto: ? Gim eplæjrh red negni red re.

- Giga har et rumskib, og kan tale med delfiner, rødbeder og den slags. Fik jeg sagt at han har et rumskib?

De andre:

Dattanang:
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.

Superhulens:
Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-kostume.

Dr. No:
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.



Ved godt at han(?) er opstået som en ide i en lille drengs fantasi. Hans formål er at gøre Adam glad. Efterhånden som han er blevet ældre er tingene blevet mere udviklede, og Giga ved nu, at der er en verden uden for Adams og at Giga nogen gange kan gøre og sige ting, som Adam ikke opdager eller helt forstår. Det er mærkeligt og forekommer risikabelt, men der er muligheder i det!

Pædagogisk:

Der er en aftale om at Gigas rumskib skal lande bag huset senest til aftensmadstid og at hvis Giga bruger sit rumskib efter maden, skal det være hjemme igen til sengetid.

- Giga taler et sprog som det kun er ham selv og Adam, der forstår, men det minder rigtig meget om dansk bare baglæns.
- Giga er alene og uendelig langt hjemmefra og han finder alting meget uhyggeligt og skræmmende, børn er onde, voksne er farlige og verdenen er fuld af krig, vold og terror. Det er helt afgørende at sikre sig mod alle disse farer. Adam må overbevises eller tvinges til at søge sikkerhed i det hyggelige og lune kælderrum i morens hus på Lykkekildevej. For Altid!
- Synes at Adams lege er blevet mindre underholdende og mere farlige i den seneste tid. Hvis det fortsætter på den måde ender det med, at Adam får taget livet af nogen af sine imaginære venner.

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Gud /

Spil information

Forsiden:

- Gud bor i en sort bog og kan alt, men er meget gammel, bevæger sig langsomt og ved alt men forstår vist ikke så meget.
- Gud har skabt Adam ud fra et stykke flæsketeg, mener Adam.

Citat: "Hvad? har du ikke set en brændende busk før?"

Motto: Jeg er Herren din Gud, den almægtige.

De andre:

Dattanang:
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.

Superhulens:
Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-kostume.

Dr. No:
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.

Giga:
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.



Ved godt at han(?) er opstået som en ide i en lille drengs fantasi. Hans formål er at gøre Adam glad. Efterhånden som han er blevet ældre er tingene blevet mere udviklede, og Gud ved nu, at der er en verden uden for Adams og at Gud kan gøre og sige ting, som Adam ikke opdager eller helt forstår. Det er mærkeligt og forekommer risikabelt, men der er muligheder i det!

Pædagogisk:

Der er blevet indført et system om, at Gud (overhovedet slet) ikke må lege med tændstikker.

- Gud kan alt og har skabt Adam ud af et stykke flæskesteg.
- Oprindeligt boede Gud i en stor sort bog, men efter Adam har lært at læse, har den vist sig at være en kogebog.
- Gud virker venlig men holder øje med alt og er i virkeligheden fordømmende og fuld af moral og underlige tanker.
- Guds mål er at opnå kontrol over Adam og planen er at give den unge ansvarsløse og syndefulde knægt så megen dårlig samvittighed og skyldfølelse, at han vil følge Guds vilje.
- Synes at Adams lege er blevet mindre underholdende og mere farlige i den seneste tid. Hvis det fortsætter på den måde ender det med, at Adam får taget livet af nogen af sine imaginære venner.
- Bemærk iøvrigt: Gud ved alt om den virkelige verden, - sådan som Adam opfatter den.. Man kan ikke skjule noget for den almægtige.

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Perfekte Adam /

Spil l erinformation

- Forsiden:
Den perfekte og ufejlbarlige Adam, der altid er uskyldig og aldrig nogensinde gør noget forkert. Ham der uden at blinke kan svare ikke noget" når mor spørger, "hvad laver du"? Eller "Det er ikke mig, jeg sværger!" når læreren siger "hvem har taget tavlen?"
- Perfekte Adam er fejlfri. Og perfekt. Og uden fejl.

De andre:

Dattanang:
Kendt fra De Tre Musketerer.
Modig og fuld af stil. Mest stil.

Superhulens:
Naturligvis stor, grøn og iført et superhelte-kostume.

Dr. No:
Ondt Geni. Lever for at lave planer om at erobre verdensherredømmet.

Giga:
– et rumvæsen, der ligner en mellemting og som ikke forstår noget som helst og som ingen forstår.

Bipersoner og den virkelige virkelighed:
Adams Mor er sød og dejlig og ond og dum.
Far er hemmelig astronaut. Bedstemor tror på Gud og er desuden en lillebitte smule underlig.
De andre børn forstår ikke Adam og han synes de er kedelige. Adam er heller ikke stor fan af Virkeligheden men han ved godt at den findes og må respekteres. Det samme gælder hans imaginære venner. De forstår, at der findes en virkelighed udenfor Adams.



Perfekte Adam / Bagsiden:

Perfekte Adam kan opfattes som et avanceret trick fra Adams side, og det fungerer kun optimalt, hvis der ikke er nogen udenfor Adams fantasi-verden, der opdager at han eksisterer.

- Han er immun overfor Gud og Den Onde Mand
- Perfekte Adams livsmål her i verden er at have sex med Adams Mor og med Laila Fredslund, der er hans yndlingslærerinde fra skolen.
Han er klar over at det vil kræve temmelig meget planlægning, men forventer bestemt succes med sit forehavende.
Han kan mærke, at det er noget han MÅ gøre, og han vil manipulere med folk ude i virkeligheden, Adams andre udynlige venner og Adam selv for at opfylde sin drøm
- Adam ved at der er en verden udenfor den Adam lader ham være en del af. Han er jo trods alt en forsvarsmekanisme – om end en med egne mål og drømme...
Åh... Disse drømme!

Regler

Så skal vi have nogen regler med point og terninger.

Ved starten får hver af spillerne fem "Adam-point" pr. spilperson. De modsvarer spilpersonernes færdigheder eller levels...

Der uddeles flere point undervejs hver gang en spilperson gør noget Adam synes er sejt (Husk Adam er 12 år gammel).

Meningen med reglerne er at afspejle, at jo mere Adams imaginære venner gør for at gøre sig positivt bemærket overfor Adam, desto stærkere bliver de i hans fantasi-verden.

Adam mod spilpersonerne:

Spilleren slår med en tisedet terning (1D10) og jo mere spilleren slår under spilpersonens samlede antal Adam-point desto bedre er spilpersonens chance for at vige uden om Adams hensigter i situationen.

Hvis resultatet bliver lig med eller større end 10 er spilpersonen i sikkerhed (medmindre, der er særligt belastende omstændigheder.)

Hvis resultatet er større end 0 og mindre end 10 får spilpersonen en vis grad af succes. Et resultat på syv vil fx svare til 70% succes.

Er resultatet mindre end eller lig med 0 er det Adams vilje, der slår uhindret igennem.

Spilpersonerne mod Adam:

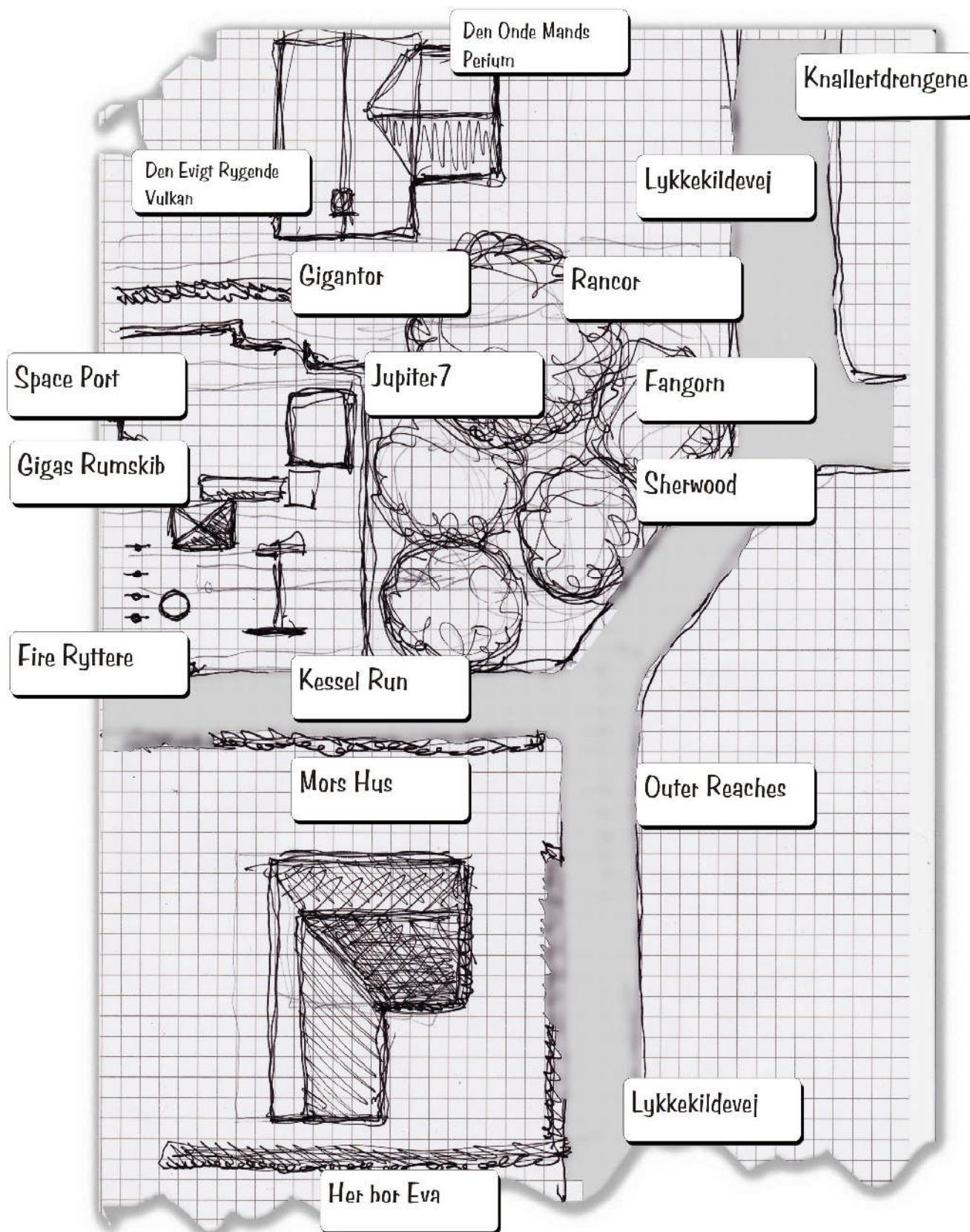
Spilpersonerne kan ikke tvinge Adam til noget, men de kan eksempelvis prøve at overtale ham til at gøre eller undlade visse ting, og et terningslag bruges til at bestyrke eller svække virkningen af spilpersonens overtalelsesevne. Der slås 1D10 efter samme regler som ovenfor.

Spilpersonerne mod hinanden:

Spilpersonerne kan måske ønske at skade og modarbejde hinanden. Der slås 1D10 for hver af de involverede spilpersoner, efter samme regler som ovenfor og den der slår bedst har den største grad af succes.

Reglerne er vejledende og Adam kan uden videre modificere eller annullere alle resultater efter lyst og behov.

Bilag 1: Kort over Lykkekildevej



Bilag 2: Konsekvens-skema

Her kan du se spilpersonernes potentielle indflydelse på Adam og hans voksne personlighed, hvis de overlever den skæbnesvangre dag på Lykkekildevej.

Nogen af dem modvirker aktivt hinanden. Sådan er det hos mange voksne mennesker og kombinationen tegner et billede af vor hovedpersons fremtid, der er både dysfunktionelt og (selv)destruktivt.

Dattanang
en egocenteret popstjerne eller lign. Helt uden Venner men sandsynligvis rig.
Ene med stærk og på coke.

Superhulens
Ret flink men med et voldsomt temperament og voldelige og selvmorderiske tilbøjeligheder.
Ene men stærk og i spjældet.

Giga
Bor i sin mors kælder og bruger det meste af tiden på at se mærkelige film og læse tegneserier.
Ensom og slet ikke stærk, sær og uden venner.

Doktor No
Beregnende og decideret ond. Muligvis læge eller forsker.
Ensom og farlig for sine medmennesker.

Gud
Hvis gud overlever, vil Adams liv blive præget af en kombination af skyldfølelse og selvretfærdighed.
Adam vil bruge sit liv på at straffe sig selv med små onde og hemmelige ritualer.

Perfekte Adam
Flink, populær og meget, meget uhyggelig.
Masser af gode venner, som overhovedet ikke fatter, hvad der i virkeligheden foregår inde bag Adams facade.

Versionsoverblik

I denne version er der lavet justeringer i regelteksten for at gøre den nemmere at forstå og bruge.

Desuden er spilpersonerne opdateret i håbet at gøre det nemmere for spillerne at gennemskue, hvad det er meningen, de skal gøre.

Endelig har scenariet fået forbedret layout.

Dattanang /

Player information

(In English)

(Front)

Known from The Three Musketeers.

Full of bravery and style. Mostly style.

- Quote: Taste my blade, you miserable piece of snot!
and
Engarde!
- Motto: One for all and all for one
- or not?
- Dattanang is a first rate swordsman.
Master of rapier, light sabre and -
surprisingly - air guitar.
- Everybody loves Dattanang!

Character overview

Dattanang
Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.
Master swordsman and a real hero!

Shucks
Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:
Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large Ray gun.

Giga:
A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:
Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.
Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



Dattanang / Back:

Knows that he is a figment of a small boy's imagination: He was created to make Adam happy. As time goes by and Adam grows older things are getting more complicated. Dattanang knows that there is a world outside Adam's and that he can sometimes say or do things that Adam doesn't notice or understand. It's strange and seems risky but it has potential.

In principle:

A deal has been struck that Dattanang isn't allowed to jump on stuff and prod people with long pointy things.

- Dattanang is the ultimate show off who lives to impress others. He wishes to be admired at almost all costs and will do all to get a lot of enthusiastic fans.
- Dattanang plans to take control over Adam in some way so he can become famous. To achieve this goal he has to free Adam from his ties to friends and family.
- The new motto is "lonely but strong!" and "Hey, Look at me!"
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort. Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

Shucks /

Player information (in English)

(Front)

Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool.

- Quote:
You won't like me when I'm angry!
- Motto:
Shucks smash!
- Shucks gets extremely strong when he is angry. Stronger even than Adam himself.
- Everybody fears Shucks

Character overview

Dattanang

Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.

Master swordsman and a real hero!

Shucks

Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:

Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large Ray gun.

Giga:

A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:

Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.

Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



Shucks / Back:

Knows that he is a figment of a small boy's imagination: He was created to make Adam happy. As time goes by and Adam grows older things are getting more complicated. Shucks knows that there is a world outside Adam's and that he can sometimes say or do things that Adam doesn't notice or understand. It's strange and seems risky but it has potential.

In Principle:

We have a deal that we don't want to see Shucks. Ever! - Especially not inside the house.

- The name is a mix of a cartoon character and one of granddad's old curses.
- Actually Shucks isn't violent at all but prefers sensible solutions.
- On the other hand: he's convinced that Adam is extremely dangerous and that it is necessary to kill or neutralize him in some way.
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort. Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

Doktor No /

Player information

(in English)

(Front)

Evil genius. Lives to hatch evil schemes and plots to take over the world.

- Quote:
No, mr Wellstrup, I expect you to die! (mr. Wellstrup is Adam's math teacher.)
- Motto:
Today Lucky Springs Road,
tomorrow the world and the day
after that: the entire solar system!
(nobody's claiming that it's a very
good motto!)
- Doctor No owns the dangerous ray
gun with shrink rays and freezing
death!
- Nobody knows Doctor No. (Except
for Adam and his friends1)

Character overview

Dattanang
Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.
Master swordsman and a real hero!

Shucks
Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:
Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large ray gun.

Giga:
A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:
Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.
Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



Knows that he is a figment of a small boy's imagination: He was created to make Adam happy. As time goes by and Adam grows older things are getting more complicated. Doctor No knows that there is a world outside Adam's and that he can sometimes say or do things that Adam doesn't notice or understand. It's strange and seems risky but it has potential.

In principle:

Doctor No keeps his existence a secret for everybody except Adam, the friends and a selection of small dead animals.

He is really evil and he likes watching small animals, the other friends and Adam himself suffer.

However, he is aware that Adam shouldn't actually know that he has that kind of ...tendencies and proceeds with caution.

- He is inspired by an old movie-villain. He has a lot of gizmos and is always plotting and scheming.
- Likes cutting little animals and stuffing small birds into burning boxes. Adam and the other imaginary friends find him scary but he's so good at planning stuff!
- Wants to expand his research activities to more and bigger animals. And - who knows? - humans one day.
- To achieve this goal he must strengthen Adam's interests in this kind of science using all available means.
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort. Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

Giga /

Player information

(in English)

(Forsiden)

A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

- Citat:
Emoh morf yaw gnol a dna tsol m'!!
- Motto:
?Em pleh ydobyndac ;esaelp.
- Giga owns a spaceship and though he doesn't speak human, he can communicate with dolphins, beet roots and stuff like that. And did I mention he has a space ship?
- Giga doesn't know anyone.
(Except Adam and his friends)

Character overview

Dattanang

Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.

Master swordsman and a real hero!

Shucks

Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:

Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large Ray gun.

Giga:

A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:

Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.

Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



Giga / Bagsiden

Knows that he(?) is a figment of a small boy's imagination: He was created to make Adam happy. As time goes by and Adam grows older things are getting more complicated. Giga knows that there is a world outside Adam's and that he can sometimes say or do things that Adam doesn't notice or understand. It's strange and seems risky but it has potential.

In Principle:

There is a deal that Giga's spaceship must land behind the house before dinner at the latest and that if Giga uses his spaceship after dinner it must be back before bed time.

- Giga speaks a language that only he and Adam understands. It is very similar to English - only backwards.
- Giga is alone and infinitely far from home. He finds everything frightening and scary; children are evil, grown ups are dangerous and the world is full of war, violence and terror.
It's essential to secure oneself against all these dangers. Adam must be convinced or forced to seek shelter in the cosy and warm cellar of his mother's house on Lucky Springs Road.
For ever!
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort. Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

God /

Player information (in English)

(Front)

God lives in a black book and is all powerful. But he's very old, moves slowly and Adam thinks that maybe He doesn't understand much?

- God created Adam from a nice piece of pork roast. According to Adam, that is.
- Quote:
What? Haven't you seen a burning bush before?
- Motto:
I'm your Lord God the Almighty and smiting is what I like!

Character overview

Dattanang
Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.
Master swordsman and a real hero!

Shucks
Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:
Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large Ray gun.

Giga:
A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:
Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.
Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



God / Back

Knows that he is a figment of a small boy's imagination: He was created to make Adam happy. As time goes by and Adam grows older things are getting more complicated. God knows that there is a world outside Adam's and that he can sometimes say or do things that Adam doesn't notice or understand. It's strange and seems risky but it has potential.

- In principle:
There's a rule that God is not allowed to play with matches. Under any circumstances!
- God used to live in a large black book. After Adam has learned to read it turned out to be a cook book.
- He seems friendly but keeps his eyes on everything and actually his judgmental and full of morality and weird thoughts.
- God's goal is to gain control over Adam and the plan is to give the young irresponsible and sinful kid so much bad conscience that he'll follow the Will of God.
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.
- Note that God knows as much about the real world as Adam does.
- And Please Note: This game character is not intended to reflect any actual gods or deities. He is a fictional character created in the imagination of a little boy who is himself a fictional character...

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort. Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

Perfect Adam /

Player information

(in English)

(Front)

This is the perfect and flawless version of Adam. A boy almost exactly like him but who never does anything wrong.

- Can truthfully answer "nothing" without blinking when mother asks "what are you doing?" Or "I didn't do it! I swear!" when the teacher asks "who took the blackboard?"
- Perfect Adam is ...perfect. Except....

Character overview

Dattanang
Known from The Three Musketeers. Full of bravery and style. Mostly style.
Master swordsman and a real hero!

Shucks
Very big and green obviously. He's wearing some sort of hero costume; Adam finds torn clothing un-cool. Shucks is very strong, when he gets angry.

Dr. No:
Evil genius. Known for his many plots to take over the world. Dr. No owns a rather large Ray gun.

Giga:
A space alien who looks like a cross between ...stuff. He is a long way from home, talks in a way nobody understands and owns a spaceship.

Supporting cast and actual reality:
Adam's mother is nice and sweet and evil and cruel. Dad is a secret astronaut. Grandmother believes in God and is ever so slightly ..unusual. The other kids don't understand Adam and he finds them boring.
Adam is not a big fan of reality but he is aware that it exists. That goes for his imaginary friends too. They understand that there is a reality outside Adam's.



...can be seen as an advanced trick on Adam's part. It only works if the grownups aren't aware of his existence.

- Immune to both God and The Evil Man.
- Perfect Adam's life goal is to have sex with his Mother and/or with Laila Peacefield; his favorite teacher from school. While he is aware that it'll take a lot of planning he fully expect to be successful at some point in the not so far future.
- He knows that it's something he must do and he will manipulate and trick real people, Adam's imaginary friends and even Adam himself to realize his dream.
Oh these dreams!
- Thinks that Adam's games have become less entertaining and more dangerous lately. If the trend continues it will end up killing some of his imaginary friends.

Rules

We need some rules with dice and points.

In the beginning each player gets five so-called Adam points pr. player character. They correspond to skills or levels. You can use matches as markers.

More points are given during the game whenever the character does anything that Adam finds cool. (Remember he is 12 years old.)

- The intention of the rules is to reflect that the more the imaginary friends do to impress Adam the more powerful they become in his fantasy-world.

Adam vs. the characters:

The player rolls 1D10 and the result is subtracted from the number of character Adam points. The value reflects to which degree the character avoids Adams intentions.

If the result is equal to or higher than 10 the character is safe.

A result between 0 and 10 means a degree of success. "7" for example would mean that the character is approx. 70% successful.

If less than 0 the result means that the character isn't successful and Adam's intentions decide unopposed.

Player characters vs. Adam:

The characters cannot force Adam to do anything. (They are his own creations!) However, they can try to manipulate or convince him to do or avoid doing certain things and a dice roll can be used to strengthen or weaken such an effort.

Use 1D10 following the guidelines above.

Player characters vs. player characters:

Player characters may want to oppose or hurt each other.

Roll 1D10 for each of the involved characters following the guidelines above. The highest outcome reflects the highest degree of success.

Note:

Adam may decide to ignore the rules at his discretion.

Hand out 3:
Map of Lucky Springs Road...
(in English)

