Penge
Magt og
Vandpistoler

-et ungdoms action-eventyrsscenarie

af Jost L. Hansen

Forord

Penge, magt og vandpistoler er et rigtigt drengerøvs eventyr, hvor den fantastiske historie er sat i højsædet frem for realisme. Scenariet er derfor på mange måder et godt gammeldags ”træk-i-næsen”-scenarie, men hvor de enkelte scener er sat sammen på sådan en måde at det giver et naturligt flow i historien. Der er dog lagt op til flere forskellige løsningsmodeller, men som alle peger den samme vej.
Scenariet er også bygget meget simpelt op, og kan i princippet køres mens man læser det.
Scenariet henvender sig til et yngre publikum, og derfor er karaktererne meget lette at gå til. Og så er det mere historien end rollespillet der fremhæves. Dette kan virke lidt kedeligt for de mere modne rollespillere, men de nye vil med garanti synes det sjovt.
Jeg håber du og dine spillere for en fornøjelig tid sammen med Penge, magt og vandpistoler.

Jost L. Hansen
Støvring, marts 2003

Credits

Ide, koncept og historie: Jost L. Hansen **Spilpersoner:** Michael Moesmann Madsen, Ryan Hansen og Jost L. Hansen **Tekst:** Jost L. Hansen **Layout:** Jost L. Hansen **Korrektur:** Ingen, det beklager jeg, men det var vigtigere at få scenariet sendt af sted. **Tak til:** Fastaval 2003s forfatterkursusansvarlige Mette Finderup og Kristoffer Apollo, De scenarieansvarlige på Fastaval 2003 Anne Ratzer og Mette Finderup, deltagerne på forfatterkurset, Ryan Hansen og Michael Moesmann Madsen.

Synops

Det er sommerferie og en gruppe børn har lavet deres eget detektivbureau: Det Vågne Øje.
Scenariet starter med at børnene står og betragter deres hytte. Sebastian kommer løbende og fortæller at de skal finde en forsvunden halskæde. Offeret er ingen ringere end Nationalbankens direktørs datter. Sebastian har fået nogle oplysninger som skal gennemgås. Efter en gennemgang af oplysninger bliver de nødt til at tage ud på gerningsstedet for at tjekke nogle ting. Efter en del vrøvl med vagtfolkene får de endelig lov til at kigge på stedet. De undersøger stedet og kommer bl.a. forbi en garage hvor de ser nogle ”besynderlige” kedeldragter. Efter et par nye spor kan de hurtig konkludere at det er hunden der har taget halskæden. Og kan dermed finde halskæden.
Børnene får en findeløn som de hygger sig med.
Det bliver hverdag og børnene har hvert deres gøremål i sommerferien. Peter går med aviser og ser et billede af et bankrøveri. Peter lægger mærke til de besynderlige kedeldragter som bankrøverne har på, og ser det straks som en sag for Det Vågne Øje. Men denne gang er det noget svære at komme ind til garagen med de besynderlige kedeldragter. Det kan dog lade sig gøre at komme derind. Men da de endelig kommer der ind er kedeldragterne væk. De er løbet tør for spor.
Sebastian bliver sat til at rydde op i skuret der hjemme af sin mor og der støder han over kedeldragterne og i en af dem er der et kort over en rute til et tilsyneladende ”SkurkeHQ”. Og ruten starter i bankdirektørens hus gennem et hemmeligt panel. Børnene må nu bryde ind i huset og ind gennem det hemmelige panel. Da de kommer ned til Skurke HQ’et er skurkene ved at holde et møde (tilfældigvis). Det viser sig at chefskurken er en af de vagtmænd som gav problemer i starten. De holder møde om at bankrøveriet kun var starten til den store plan: At sprænge ”en toppolitiker” i luften på Hovedbanegården med en togvogn fyldt med sprængstof, mens toppolitikerne er i Go’Aften Danmark. Tilfældigvis er Peters far bodyguard der inde på det tidspunkt.
Børnene bliver opdaget og taget til fange. Imens bliver togvognen sendt af sted. Børnene må flygte, hvilket kun kan lade sig gøre med en kamphelikopter, som står i skurke HQ’et. Børnene flyver af sted har mulighed for sprænge togvognen i luften et øde sted. Hvis de ikke når det må nogle af børnene ind på banegården og sende evakuere banegården før togvognen rammer og sprænger i luften. Skurkene bliver fanget og børnene helte.

Baggrund

Organisationen AWPTA (All WorldPower To America) er i mod en fredelig løsning på konflikten i Irak. Og da en dansk politiker har en løsning på hvordan en fredelig løsning kan laves, har AWPTA besluttet at han skal likvideres. Men for at det ikke skal spores tilbage til det er dem der har gjort det, vil de få det til at se ud som om det er Al Qaeda der har gjort det. En dansk afdeling har fået til opgave at gøre det. Deres leder er Flemming Madsen, der til daglig leder et vagtfirma. Det første han skal gøre er at rejse kapital til denne aktion. Så da en af hans håndlangere ved et tilfælde opdager en hemmelig gang i et hus han er ved at udføre noget håndværkerarbejde i. Gangen fører ned til et kæmpe grottekompleks, hvor der god mulighed for at skjule sig. Huset hvor håndlangeren arbejder i er intet ringere end Nationalbankdirektørens hus. Flemming får den ide at røve nationalbanken og gemme sig i grotten. Flemming iværksætter nogle fingerede indbrud mod direktørens hus, så hun bliver nødt til at ansætte et vagtfirma. Og sjovt nok bliver det Flemmings firma. Derudover allierer de sig med en ansat i National banken, som de lover en masse penge hvis han hjælper dem. I bankdirektørens hus finder de oplysninger om sikkerhed og resten supplerer den ansatte i banken med. Den ansatte som hedder Kjeld Birk, er kollega til Sørens (en karakter) far. Faren har en spille gæld til Kjeld, så Kjeld beder ham hjælpe sig med røveriet. Faren ved dog ikke

er det et røveri, han skal blot opbevare en sportstaske for ham på et tidspunkt. Han siger det er en gave til sin kone.
I mellem tiden mister bankdirektørens datter sit smykke. Bankdirektøren mener det er hendes egen skyld, men for ikke at høre på alt for meget brokkeri, hyrer hun nogle detektiver. Vores unger. Grunden er at hun som skrevet mener det er datterens egen skyld, så hun må nøjes med nogle børnedetektiver.
Smykket findes og i de efterfølgende dage gør AWPTA sig klar til røveriet og udfører det. Et tilfældig forbipasserende har sit digital kamera med og får taget et billede, men bliver skudt af dem. Sørens far får sportstasken, som indeholder de kedeldragter som AWPTA brugte under røveriet. Dagen efter ser ungerne en avisartikel, og historien starter for alvor.

Scene 1

Den første sag
Scenariet starter med at de seks børn sidder inde i deres hytte. Karakteren Sebastian har en sag som han fremlægger for de andre (handout 1), hvorefter de diskutere den. Kort fortalt har en pige mistet sit smykke og det skal børnene nu finde. Det fremgår ret tydeligt af det som Sebastian lægger frem at der mangler nogle konkrete oplysninger om sagen, og den eneste måde at få dem er ved at tage ud til gerningsstedet. Dette leder os direkte til scene 2. Dog opdager et af børnene at hans cykel er punkteret, og han må enten tage en bus eller sidde bag på en af de andre.

Klubbens udstyr
Peter har fået noget udstyr af sin far og det bl.a.:
Digital kamera
Digital forstørrelsesglas
Walkie-talkier
Gummihandsker
Lygter
Kikkerter
m.m. (hvis de spørger om et eller andet så vurder sandsynligheden for om de har det)

Scene 2

Bankdirektørens villa
Børnene ankommer til gerningsstedet. Nationalbankdirektørens hus er omkranset af en kæmpe mur. Uden for porten står der et par vagter. De har ikke umiddelbart hørt om Det Vågne Øje, og hvis de bliver ved med at plage kalder de på deres chef Flemming Madsen. Han har heller ikke hørt om dem og hvis de ikke er rigtig gode til at overbevise ham så bliver de sendt væk. Jo flere faktuelle ting de siger om stedet jo mere overbevist bliver han. Bruger du terninger skal de klare et Overtalelses-rul på -30%.
Får de ham overtalt kommer de ind til selve huset. Får de ham ikke overtalt så må der jo tænkes. Det nemmeste er nok at klatre op i et træ og så springe over muren, men den er 2½ meter høj. De kan også hoppe op på et ladene af de mange ladvogne der kører ind med byggemateriale. Hvad enten de gør, er der stor mulighed for at de bliver opdaget, så her ville det måske være en ide at slå nogle terninger for se om de klare det de prøver på. Bliver de opdaget så bliver de ført hen til Flemming Madsen. Han flipper ud, og ringer til bankdirektøren, som bekræfter Det Vågne Øje. En meget flov Flemming fører dem op til bankdirektøren.
Det kan også ske det at de andre ikke tror på Sebastian, og hvis han ikke får dem overbevist om det er rigtigt, så kommer bankdirektøren gående med sin datter og hun beklager sig over tabet af halskæden. Og ved at henvende sig til dem kommer de ind.

Flemming Madsen
Flemming Madsen ligner en typisk vagt. Stor og bredskuldret og med kort lyst hår. Umiddelbart ville man ikke tillægge ham den store intelligens, i hvert fald ikke af udseendet. Men han er ikke helt dum, noget man lægger mærke til hvis man bruger tid sammen med ham. I og med han ligner en typisk vagt, ser han også meget vred ud og han skælder meget ud.

Bankdirektøren
Bodil Nyboe Andersen er meget bestemt dame men er også meget venlig. Hun kan vældig godt lide børn, hvis de ikke er for meget i vejen. Hun er dog lidt skuffet over sin egen datter, så hun prøver at få hende til at klare sig selv. Og virker derfor ofte meget streng over for hende.

De bliver ført op til huset og bliver taget i mod af butleren der beder dem vente i en te salon. Kort tid efter kommer bankdirektøren. Hun præsenterer sig som Bodil Nyboe Andersen[1]. Hun har ikke så meget andet at sige end det hun har fortalt til Sebastian. Men de kan få lov til at se datterens værelse hvor halskæden sidst var. Bankdirektøren har lidt travlt, så hun lader dem få lidt ro. Datteren er ikke til meget hjælp, da hun har låst sig inde på badeværelset og sidder i et badekar og har høretelefoner på.

Nationalbankdirektør Bodil Nyboe Andersen

Lidt undersøgelse på værelset viser sig at der er et lille spor fra der hvor halskæden har ligget. Og med et elektronisk forstørrelses glas kan de følge sporet ud af værelset og rundt omkring i huset, ud gennem bryggerset og ud i garagen. Sporet ender ved en hundeskål hvor der står Olav på. Ved siden af skålen ligger en bunke kedeldragter, hvor der på ryggen står Århus Total Rengøring på. Et hurtigt kig i bunken afslører der ligger mange, men der er ingen halskæde. Lidt logisk tænkning gør at man umiddelbart vil mistænke hunden, og ganske rigtigt: Halskæden ligger ude i hundehuset som står i forhaven. Ungerne kan enten spørge sig frem, men ellers er den ikke så svær at finde.

Butleren
Butleren går klædt som den typiske butler, men der hører ligheden så også op. Mikael som han hedder er i starten af tyverne, og er lige startet som butler. Han er utrolig venlig, frisk og charmerende. Han behandler mere folk som ligeværdige frem for han er under dem.

Bankdirektøren bliver imponeret og giver dem 500 kr. i findeløn, og siger hun nok skal anbefale Det vågne Øje til andre.

Bankdirektørens datter
Katrine eller Cat som hun helst vil kaldes, er i sine oprørske teenageår og gør derfor sjældent som hendes mor siger. Men hun kan alligevel ikke helt frasige de materielle goder som hun har pga. sin mor.

De har løst første sag, så det skal de vel fejre på en eller andet måde. Lad spillerne finde på noget og lidt rollespil med det. Når det er overstået, så gå videre til scene tre.

Scene 3

Sag nummer to
Ungerne er samlet i hytten igen, efter nogle dage og Peter som har været ude med aviser har fået øje på en artikel som han synes de andre skal se. Han fremlægger avisen med artiklen, og hed starter scenen. Det skulle gerne sætte gang i en diskussion om hvad de skal gøre. Hvis de vælger at gå til politiet, bliver de pure afvist. For det kan ikke passe. At bankdirektøren skulle stå bag eller hjælpe er jo nonsens. Det er ret vigtigt at ungerne bliver godt og grundigt afvist, så de virkelig føler at der ingen hjælp er at hente hos de voksne. Så der er vist ingen andre muligheder selv for at skaffe beviserne.
Så turen går ud til Bankdirektørens hus igen.

Scene 4

[1] Virkelighedens Nationalbank direktør anno 2003 er Bodil Nyboe Andersen. Og billedet er taget fra www.nationalbanken.dk, og helt uden at spørge om lov først. Alt andet end navnet, billedet og jobfunktionen er fiktivt.

Blindt spor
Ungerne er ude ved bankdirektørens hus igen, men denne gang er det helt næsten helt umuligt at komme ind bag porten. Vagterne vil ikke lukke dem ind, da de ikke har mere at gøre her. Skulle de få fat på bankdirektøren, så siger hun det samme. Så det er nu de skal vise deres opfindsomhed for at komme ind. Så de skal finde på en obskur måde at komme ind på. Jo mere obskur den er jo nemmere er det at komme ind. Hvis de starter med en meget simpel plan, så lykkes det ikke.
Når de er kommet ind så skal de snige sig lidt rundt for at komme hen til garagen. De skal bl.a. forbi hunden Olavs hus. Da de endelig kommer ind i garagen, så er kedeldragterne væk. Og så må de luske ud igen tom hændet. De er løbet tør for spor og deres sag er vist en fuser.

Nu kan det ske at ungerne går direkte til portvagterne og siger at de har set kedeldragterne, men de bliver afvist igen. Begrundelsen er igen at det er noget barnligt vrøvl.

Scene 5

Tant og fjas
Denne scene er op til spillerne selv. Du skal som GM spørge hvad de har lyst til at lave. Det kan være de vil lave noget sammen eller i hold. Er det fantasifuld gruppe du har så kan der ske mange sjove ting. Er gruppen knap så fantasifuld, så træk scenen så lang tid du kan, men lad den ellers slutte med Sørens mor ringer Søren op på mobilen, og invitere hans venner med hjem til middag. De karakterer der vil med tager med. De andre tager vel hjem.

Scene 6

Kedeldragterne igen
Hjemme hos Søren hygger ungerne sig rigtigt, indtil de pludselig hører et skænderi mellem Sørens mor og hendes far. Det er meget højlydt, men det er svært at høre hvad de egentlig skændes om. De kan dog hvis de har noget af deres detektiv udstyr med eller hvis de høre godt efter finde ud af hvad skænderiet går ud på: Det handler om at faren har brugt nogen penge af husholdning budgettet, og moren beskylder ham for at have spillet dem op (hvilket er rigtigt), men faren benægter og siger at det er nogen penge han har lånt til en kollega, og han får dem snart igen. Men det gør bare moren endnu mere rasende. Skænderiet ender med at moren smækker med døren, og går ind til Søren og siger han skal rydde op i skuret som han har lovet. De andre må gerne blive, for det burde ikke tage så lang tid. Det er hendes måde at afreagere lidt på. Hvis hun ikke kan få sin mand til at makke ret, så kan hun få sin søn til det.

Sørens forældre
Sørens far hedder Frederik, og er en stor venlig mand. Han er en smule under tøflen, så derfor er han begyndt at spille poker med nogle kollegaer. Det er ikke noget han har fortalt sin kone, men hun har regnet ham ud. Han tør bare ikke indrømme det, ikke nu hvor han skylder sin kollega Kjeld Birk ca. 5000 kr. Han har skyldt ham 7000 kr. Men Kjeld vil gerne eftergive de 5000 hvis Frederik passet på en sportstaske for ham. Og det vil Frederik gerne.
Sørens mor hedder Katrine og en er flot dame, selvom hun er ved at runde de 40. Hun er meget striks især efter hendes mand. Det er meget tydeligt at hun godt kan lide at bestemme, hvilket hun nok har fra sin far som var oberst i hæren. Hun har mistænkt sin mand for at begynde at spille poker. Og hun har ret i det, men kan ikke bevise det.

Søren og evt. andre der hjælper ham går ud i skuret for at rydde op. Det er ikke så meget. Der er bl.a noget værktøj der skal hænges på plads og så er der nogle potteplanter der skal på plads og nogle andre små ting. Under oprydningen finder Søren en sportstaske, som sikkert bare skal lægges over i kassen med tasker. Hvis han ikke åbner den

Kortet
Kortet de finder viser en rute fra en adresse til et skjulested. Adressen er tilfældigvis bankdirektørens adresse. Kortet beskriver hvordan man udløser en hemmelig dør i biblioteket.

(hvilket han sikkert ikke gør), så faldet han og han laver en revne i tasken, og det vælter ud med blå kedeldragter med ”Århus total Rengøring” påtrykt. Dette skaber lidt nok lidt mistanke, og hvis man kigger dragterne i gennem finder man et lille kort (handout 3). Leder man ikke falder det ud af sig selv. Bliver forældrene spurgt kender de ikke noget til det, hvilket ikke passer. Faren ved godt hvor tasken kommer fra (men han ved ikke noget om indholdet), han passer på tasken for en kollega. Bliver han konfronteret med kedeldragterne og avisen, bliver han bleg i hovedet, men er ikke til at få mere ud af.
Viser de kortet til voksne bliver de igen afvist med begrundelsen at det er for langt ude og at de ikke skal blande deres fantasi med virkeligheden.

Det er nu den oplagte chance for at bryde ind i huset og finde frem til den hemmelige dør. Men det kræver nok de får brug for det meste udstyr fra Det vågne Øje og måske noget af Peters fars udstyr. Og måske kan Chris finde lidt på nettet om bankdirektørens villas alarmsystem og evt. grundplaner.

Peters fars udstyr
Peters fra har købt noget fancy high-tech udstyr, og det er bl.a.: Nattekikkerter Kravleudstyr med wires Eksplosivt tyggegummi Mikrofoner m.m.

Scene 8

Bankdirektørens villa by night
Endnu en gang står ungerne ude foran bankdirektørens villa, denne gang i mørke. En vagt går frem og tilbage foran porten med en hund. Ind i mellem går han ind et i vagtskur hvor der sidder en anden vagt.
Igen må de bruge deres snilde for at komme ind. Noget der kunne lykkes var hvis de brugte nogle wire til at fire sid ind over muren og/eller ind på en altan. Men hvis de finder på noget opfindsomt, så kan det også lade sig gøre.

Når de er kommet ind så skal de passe på alarmsystemerne. Men det er kun enkelte rum der er alarm i, og det er biblioteket, dagligstuen og stuen med kunstsamlinger. Hvis spillerne ikke har tænkt så langt at der er alarmer, så ser karaktererne et skilt hvor der står ”Protected by LaserAlarm A/S”

Hvis de har anskaffet sig et kort over huset over alarmerne, så kan de snildt finde rundt og finder let biblioteket. Og de ved også hvor de skal passe på for alarmer. Og det er primært i biblioteket. De har ikke noget at lave de andre steder.

Biblioteket indeholder mange værdifulde bøger og er derfor udstyret med en alarm bestående af laserstråler (ikke den slags der kan brænde). Der sidder en afbryder knap til alarmen ved skrivebordet og der er en også en afbryder ved døren, men den kræver en kode. Så den er fuldstændig umulig at benytte.
Der er to måder man kan komme forbi alarmen. Begge kræver at man puster noget røg ind i strålerne (Chris ryger). Man kan så enten kravle forbi strålerne, hvis man er meget lille og smidig (Signe) eller man benytte noget udstyr der består af en masse små spejle. Med ekstrem fingersnildhed (Sebastian) skal man føre to spejle ind i laserstrålen så den bliver sendt tilbage til kilden. Man rykker så de to spejle længere væk fra hinanden, så det er muligt at gå igennem. Begge

ting kræver selvfølgelig nogle terning rul. For at kravle skal Kravle-færdigheden bruges, og spejltricket skal udføres med fingersnildheds-færdigheden.
Når de er kommet igennem kan alarmen slukkes og ungerne kan bevæge sig frit rundt omkring i biblioteket. Og ved hjælp af kortet kan de lynhurtig finde det hemmelige panel og få åbnet døren til gangen.

Hvis det går galt med alarmen og de kommer til at bryde en laserstråle, bryder en voldsom alarm, og fem minutter efter står der to vagtfolk med to glubske hunde i biblioteket. Så hvis de ikke væk inden der, enten gennem det hemmelige panel eller væk fra huset, så bliver de fanget. De bliver bragt for politiet og deres forældre kommer og der en masse ballade. De kan senere vende tilbage til huset, men det er besværligt.
Men skulle de udløse alarmen, så er det smarteste at løbe hen og åbne det hemmelige panel og forsvinde den vej.

Scene 9

Skurkenes hovedkvarter
Ungerne står nu i en gammel tunnel. Den er kold og fugtig og helt mørk, så hvis de ikke har noget lys med så må de famle sig frem.
Men efter en 10 minutters gang kan der svagt anes lys. For enden af tunnelen er der et kæmpemæssig grottekompleks. I det første store rum de kommer ind i står en togvogn på nogle skinner som fører ind i væggen. I et rum lidt ved siden af står en kamphelikopter af mærket Apache. Det vil sige den er stor, og har en del våben på sig. Man skal hen og kigge i rummet før man kan se hellikopteren. Et andet sted står noget der ligner en kontrolpult. Der er en del døre, og en af dem står åben. Der inde fra kan høres stemmer.
Inde i rummet sider en 20 mænd og hører på en der ligner deres leder. Ungerne kan let genkende ham, det er Flemming, vagtlederen fra bankdirektørens villa. Han fortæller de andre om deres plan. I mens børnene hører efter stiller der sig to vagter og siger ”Hrm.. hrm.” Børnene bliver nu taget til fange. Dog kan enkelte undslippe eller der kan være der er nogle der holdt vagt, De nåede så bare ikke at advare de andre først. Deres walkie-talkier virker ikke i grotte-komplekset.

Skurkenes plan
Skurkene vil sende en førerløs vogn med dynamit ind på Københavns Hovedbanegård og i det toget rammer den første forhindring (en væg) sprænger den i luften og ødelægger halvdelen af banegården. Det skal ske midt under programmet Godaften Danmark på TV2 som bliver optaget på banegården i den del der vil blive ødelagt. Programmet starter kl. 18.30. Den kendte danske politiker Jacob Asmussen er med i programmet, for at blive interviewet om hans plan der kan stoppe den amerikanske præsident George Bush i at angribe Irak, men samtidig kan få Iraks præsident Saddam Hussein afsat fra magten ved hjælp af en non-militær aktion.
Da skurkene tilhører den danske afdeling af AWPTA (All WorldPower To America), er de ikke interesseret i en fredelig løsning. Så den eneste måde at gøre det på er at sprænge Asmussen i luften og få det til at ligne en Al Qaeda aktion.
Desværre for Peters far er han bodyguard for Asmussen, og det er Peter godt klar over.

Scene 10

Til fange
Ungerne sidder nu i en lille celle. Der er ret mørkt og kun en slidt 25 watts pære lyser rummet sparsomt op. I celledøren er et lille kighul, hvor man kan se at skurkene er ved at pakke sammen og forlade grotten. Og ikke lang tid efter ungerne er blevet smidt i cellen sætter skurkene gang i togvognen fyldt med dynamit.

Der er ikke meget tid for ungerne at flygte, og det kan gøres på flere måder alt afhængig af hvad situationen er.

Hvis alle ungerne er fanget så er mulighederne så ledes:

1. Alt ustyr er taget fra dem (det ligger lige uden foran døren). Det eneste der ikke er taget fra dem er noget sprængstof-tyggegummie (hvis de har det med). De kan så bruge det til at sprænge døren op med. Spillerne skal spørge om de stadig har tyggegummiet. De skal ikke have det fortalt.
2. Hvis de roder cellen igennem så kan de finde en løs sten. Kræver opdage/undersøge rul. Hvis de fjerner den får de mulighed for at fjerne flere, og så dukker der en lille gang op de kan kravle ud af. Den føre op til en ventilationsrist 2,5 meter over jorden ude i det store grotterum. Risten kan sparkes op. Kræver styrke rul.
3. Eller noget andet der virker logisk og genialt.

Hvis nogle af ungerne ikke er fanget:

1. Tyggegummiet kan stadig bruges, det vil være sjovest hvis det er dem uden for der har tyggegummiet.
2. Døren kan åbnes fra kontrolpanelet.

Men hvad de end finder på så bliver de nødt til at luske rundt for ikke at blive opdaget. Kræver snige rul.
Et hurtigt overblik siger ungerne at det ikke lige er til flygte fra grotten da alle udgange er befolket. Men de kan komme ind i rummet med helikopteren og flygte der fra ved hjælp af hellikopteren. Niels kan flyve helikopteren. Loftet over helikopteren kan åbnes fra kontrolpulten.
Ungerne kan også blive jagtet herind, og hvis de ikke kan åbne loftet med kontrolpulten, så kan det skydes væk.
Ungerne flyver væk og prøver forhåbentlig at sætte efter togvognen.

Apachehelikopter

Denne helikopter er en sjælden udgave, og det kan Niels se (evt. ved hjælp af et terningrul). Normalt kan der kun sidde to i sådan en helikopter, men da den er specialbygget kan der være 5 voksne, men ungerne kan godt klemme sig ind, så de alle kan være der.
Der er en plads til piloten, to til våbnene og to passagersæder. Den sidste må stå op eller noget.
I virkeligheden findes der vist ikke specialbyggede Apachehelikoptere, og derfor er der ikke noget billede af sådan en, men en rigtig en.

Scene 11

Jagten på togvognen

Ungerne sidder nu i den lede satan af en Apache helikopter. Det er Niels der styre den. Det er tydeligt at han ikke er verdens bedste, han har også kun lært det han har lært via simualtionsspil. Og det kræver nogle flyve helikopter rul. Og klarer han det meget skidt, så træder automatpiloten til og hjælper med at rette op på helikopteren. Kun hvis det virker rigtigt at helikopteren styrter ned, styrter den ned.
Ungerne får efter kort tids flyvning øje på togvognen der raser mod Hovedbanegården i høj fart. Helikopteren er udstyret med en del våben, så det skulle være til at prøve at skyde toget i stykker. Men det er lettere sagt end gjort. Det kræver en masse rul af hvad der nu lige passer bedst i situationen. Det kan være sigte, smidighed eller andre. Og bedst som ungerne er ved at skyde sig

ind på vognen (Niels er ikke rutineret nok til både flyve og skyde, selv om han gerne vil), dukker der en endnu en Apache helikopter op bag ved dem. Det er skurkene der er fulgt efter, og de er noget bedre til at skyde og flyve. Men da det jo er ungerne der heltene kan det godt lade sig gøre at få ramt på skurkene. Men der skal da være lidt kamp og evt. kan en af ungerne falde ud og gribe fat i et af hjulene f.eks.
Alt afhængig hvor meget tid er tilbage eller hvor meget du har lyst til at fortsætte, kan du enten lade ungerne ramme togvognen eller lade den fortsætte ind på Hovedbanegården. Hvor ungerne skal nå ind på banegården og evakuerer den inden toget rammer dets ende punkt.

Toget rammes.
Det lykkes ungerne at få ramt på toget og det sprænger i luften et sted hvor der ingen kan komme til skade. Børnene bliver nødt til at lande da der ikke er meget benzin tilbage. De lander og kort tid efter kommer det brand- og politibiler. Ungerne forklare sikkert hvad der er sket, og deres historie kan bekræftes ved at ikke så langt der fra ligger der resterne af en Apache helikopter, og spredt rundt omkring ligger der bevidstløse skurke (det er jo en børnehistorie så folk kan ikke dø). Ungerne bliver helte.

Toget rammes ikke.
Toget fortsætter ind på banegården, hvilket vil sige at banegården er dødsdømt, da toget ikke kan beskydes længere. Det kører nu i beboelsesområder. Hvis toget bliver skudt til sprængning vil alt for mange uskyldig dø.
Så ungerne skal have tømt banegården for mennesker, og det er relativt nemt. Helikopteren kan sagtens flyve fra toget og komme til banegården i god tid før toget. Men hvordan får seks unger evakueret banegården? Det er nemmeste er simpelthen at beskyde banegårdens tag. Det skal nok få folk til at flygte. Ellers må ungerne lande ved siden af banegården, og ellers få folk ud af banegården. Og det er svært. Umiddelbart har jeg ikke nogen løsning ud over at true med helikopteren. Men spilleres veje er uransagelig og det kan være at de finder på smart.
De kan jo evt. prøve at finde Peters far, og fortælle ham om sagen, og hvis han ser helikopteren er ham meget let at overtale til at hjælpe.
Men hvad de end gør for at få folk væk så er slutningen ellers omtrent som beskrevet i ovenstående afsnit.

Slut

Penge, magt og vandpistoler

Christina (Chris)

Styrke: 13
Intelligens:
Smidighed: 10
Helbred: 11
Udseende: 12
Størrelse: 13
Alder: 13

Chris er den typiske pige der egentlig skulle være en dreng. Ikke af udseendet men af opførelse. Hun elsker at lave alle mulige praktiske ting, men også kreative ting. Hun har altid været god til at bygge ting. Det var derfor også hende der stod for at organisere bygningen af detektivklubbens træhytte.
Hun er vild med computere, og bruger meget tid på internettet. Hun er blevet rimelig godt til det med hjemmesider og elsker at designe vildeste sider. Hun er i gang med at lave en hjemmeside til klubben. Det er også hende man går til hvis man skal finde noget på nettet, som man ikke kan finde, eller bare har spørgsmål om computere generelt.
Man kan godt se på Chris at hun er ved at blive en voksen pige, og det er hun ikke så glad for. Af en eller anden grund så tror hun at hvis hun ligner en pige så skal hun også lave pige ting. Så hun gør hvad hun kan for at skjule det. Hun har også overvejet at blive klippet korthåret.
Hun synes det er fest at være med i detektiv klubben, for det er rigtig drenget, og hun håber på de kommer ud for noget rigtigt farligt.

Færdigheder:

Kravle: 50%
Computer: 90%
Gemme: 50%
Løbe: 40%
Springe: 40%
Høre: 45%
Snige: 50%
Undersøge: 60%
Svømme: 60%
Kaste: 40%
Spore: 55%
Overtale: 45%
Lyve: 40%

Specielle færdigheder:

Håndværk: 70%
Tegne/male: 80%

Penge, magt og vandpistoler

Niels

Styrke: 10
Intelligens: 12
Smidighed: 11
Helbred: 13
Udseende: 11
Størrelse: 15
Alder: 12

Niels er den yngste i gruppen, han er kun 12. Men han er meget stor af sin alder, og det er nok derfor han falder så let ind i gruppen.
Niels har en stor lidenskab og det er helikoptere, især kamphelikoptere. Han kan generelt godt lide militæret da hans far arbejder som teknisk sergent og hans storebror er helikopterpilot. Niels' storebror tog ham en gang med op i en helikopter, og lige siden har været elsket dem. Han store drøm er at komme til at flyve sådan en selv. Så han bruger en masse tid på at læse om helikoptere og spille helikopter-simulationer på computeren. Niels er ret overbevist om at han sagtens kunne flyve en helikopter, da han er god til computerspillene. Hans store bror har sagt at spillene er ret virkelighedstro. Moren er dog ikke meget for at han også skal gå den vej, så hun har meldt ham ind i en amatørskuespilsforening, noget han synes er sjovt, men han råber dog ikke helt så højt op om det.
Derudover spiller Niels også fodbold. Også på fodboldholdet er han den yngste, men han spiller stadig en god angrebsspiller.
Niels er noget impulsiv og råber tit og ofte op, men han kommer hurtigt ned igen. Niels har en tendens til at ville gå egne veje, men ser dog op til Peter, der er to år ældre og muligvis er på vej op på det store hold. Han driller ofte pigerne, da han er noget umoden endnu. Men da Peter spurgte om han ville være med i en detektivklub, sagde han straks ja, for det lød vildt spændende.

Færdigheder:

Kravle: 40 %
Computer: 70 %
Gemme: 40 %
Løbe: 60 %
Springe: 40 %
Høre: 60 %
Snige: 30 %
Undersøge: 50 %
Svømme: 60 %
Kaste: 40 %
Spore: 65 %
Overtale: 45 %
Lyve: 70 %

Specielle færdigheder:

Helikopterviden: 90 %
Helikoptersimulation 90 %
Spilleskuespil: 85%

Penge, magt og vandpistoler

Peter

Styrke: 13
Intelligens: 13
Smidighed: 11
Helbred: 12
Udseende: 15
Størrelse: 12
Alder: 14

Peter er en idealistisk ung mand, der altid gerne vil gøre det rigtige. Han har det dels fra forældrenes opdragelse og dels fra de mange fantasybøger /tegneserier om riddere og lignende, som han læser. Han gør meget ud af at de andres meninger bliver hørt, og han arbejder hårdere end alle andre for at gøre sig fortjent til den plads som leder, som han hen ad tiden har fået, især fordi han er gruppens ældste. Han er 14.
Peters far har haft et detektivbureau, og da han lukkede det for lave et bodyguardfirma fik Peter det meste af det detektivudstyr som faren havde brugt. Han skulle alligevel investere i noget nyt (Peter har fundet ud af hvor det bliver opbevaret og hvordan man får fat på det. Det ser meget spændende ud). Da Peter fik det gamle udstyr fik han ideen til at lave detektivbureauet ”Det Vågne Øje” med sin fem bedste venner.
Meget af tiden der hjemme går med at høre om farens nye job. Hans nyeste opgave er passe på en politiker. Faren fortæller Peter at det er meget vigtigt at man har hjertet med i de valg man foretager. Og indirekte fortæller han at han pavestolt af passe på denne politiker. Peter ved han hedder Jacob Asmussen, og ifølge faren er han en meget god mand. Men Peter ved ikke så meget om politik.
For at få ekstra lommepenge kører Peter med aviser, og derudover spiller Peter en hæderlig men lidt uopsigtsvækkende forsvarsposition på skolens fodboldhold.

Færdigheder:

Kravle: 40%
Computer: 40%
Gemme: 40 %
Løbe: 70%
Springe: 50%
Høre: 60%
Snige:45%
Undersøge: 45%
Svømme: 50%
Kaste: 45%
Spore: 50%
Overtale: 30%
Lyve: 25%

Specielle færdigheder:

Fodbold: 70%
Lederskab: 60%

Penge, magt og vandpistoler

Sebastian

Styrke: 10
Intelligens: 15
Smidighed: 14
Helbred: 12
Udseende: 13
Størrelse: 14
Alder: 13

Sebastian ser gammel ud for sin alder. Han er høj og har ret brede skuldre, at han så ser stærkere ud end han er så en anden sag.
Sebastian er en mindre dreng, der går meget op i diverse naturvidenskabelige principper.
Sebastian har altid godt kunne lide at læse, og noget af det han har fundet mest interessant har været detektiv historier. I sær hvis de på en eller anden måde noget videnskabeligt med i. Så derfor var han straks med på at lave en detektivklub da hans ven Peter foreslog det da han havde fået noget gammelt udstyr af sin far.
Han er lidt kendt som en klogeugle, så for han ikke kun skulle ende bag bøger meldte hans forældre ham ind i en håndboldklub. Han har vist sig at være ganske dygtig til håndbold, hvor hans hånd/øje-koordination og teknik gør det rigeligt ud for hans manglende styrke til at kaste bolden. Han spiller højre fløj, da han er venstrehåndet. Denne fingernemhed har også resulteret i, at han betjener guitaren hæderligt, samt at han er god til trylletricks, en fascination der kom for nogle år siden. Der nogle bøger der mere eller mindre fik Sebastian til at droppe at læse andre bøger. Det var bøgene om den unge troldmand Harry Potter. Sebastian har læst hver af de fire bøger 16 gange og kan ikke vente til den femte kommer. Så derfor har han lært sig par trylletricks. Og han er efter hånden blevet så god til det så det er svært at se det ikke er rigtigt.
Detektivklubben har fået navnet ”Det vågne øje”, og det var Sebastian der blev ringet op af deres første klient. Han havde sat sit nummer på deres plakat. Og I bedste detektivstil noterede han alt hvad han kunne, som han så kan fremlægge for de andre.

Færdigheder:

Kravle: 40%
Computer: 60%
Gemme: 40%
Løbe: 50%
Springe: 55%
Høre: 50%
Snige: 40%
Undersøge: 60%
Svømme: 40%
Kaste: 80%
Spore: 55%
Overtale: 55%
Lyve: 60%

Specielle færdigheder:

Trylletricks: 80%
Guitar: 65%
Håndbold: 75%

Penge, magt og vandpistoler

Signe

Styrke: 11
Intelligens: 13
Smidighed: 16
Helbred: 12
Udseende: 14
Størrelse: 9
Alder: 13

Signe bruger sin tid ligelig fordelt mellem gruppen af venner – hvor hun er begyndt at spille lidt op til Peter og måske Sebastian. Hun mener dog næppe helt noget med det endnu, om end det i forhold til veninderne på håndboldholdet ville være rimelig sejt at kunne sige, at hun var kæreste med Peter. Det med drenge er pludselig blevet meget mere interessant her på det sidste. Nogle af dem kan faktisk godt være ret lækre.
Signe har en tendens til at vælge den laveste del af gærdet så at sige. Derudover er hun lidt af et sludrechatol, der dog er meget charmerende, hvilket gør, at hun ofte kan få overtalt de voksne til en hel del – denne effekt er dog lidt slidt på gruppens forældre, der har oplevet den lidt for ofte.

Gruppen har lavet den her detektiv gruppe, og Signe synes det er ret spændende, især fordi så kan hun vise over Peter og Sebastian at hun ikke er så dum. Hun har flere gange tværet dem i Trivial Pursuit, og hun kan også godt nedlægge drengene i slåskamp. Hun slår dem ikke ned, men hun er utrolig smidig, og kan derfor sno sig uden om alle grebene og så vælte folk omkuld.

Færdigheder:

Kravle: 70 %
Computer: 30 %
Gemme: 50 %
Løbe: 65 %
Springe: 60%
Høre: 40 %
Snige: 55 %
Undersøge: 45 %
Svømme: 40 %
Kaste: 70%
Spore: 40 %
Overtale: 80 %
Lyve: 50 %

Specielle færdigheder:

Håndbold: 80 %
Fintekamp: 70 %

Penge, magt og vandpistoler

Søren

Styrke: 13
Intelligens: 12
Smidighed: 9
Helbred: 10
Udseende: 11
Størrelse: 14
Alder: 13

Søren er en anelse kraftig, hvilket han bliver udsat for utallige kure for – uden held. Derudover har han det med at komme uheldigt af sted uden, at der egentlig er grund til det. Derfor har han efterhånden også lært at lave en spøg ud af det. Søren kæmper en del for at få respekt – for ligesom at dæmme op for den klovnerolle, som han ofte ender i. Derudover forsøger han at tage brodden af de værste ting i hjemmet for at holde forældrene samlet. Han kan godt mærke, hvor det bærer henad. Hans forældre skændes tit, og det er tit noget med økonomi synes Søren. Og det er altid moren der starter. Og det er lidt mærkeligt for man skulle tro faren har styr på det, da han arbejder i Nationalbanken. Og når moren ikke kan få faren til at gøre hvad hun siger, så sætter hun straks Søren til at gøre et eller andet. Som regel er det meget fornuftigt det han bliver sat til, men andre gange er det helt hen i vejret, f.eks. den gang da han blev sat til at sortere morens knappenåle efter farver. Og Søren gør de her ting, han er ikke altid glad for det, men hvis moren kan blive glad igen og han kan sørge for at forældrene ikke går fra hinanden så er det ok.
Søren går til spejder, hvilket han er meget glad for. Han er dygtig til de ting man laver som spejder og har opnået en del respekt. Det har dog holdt hårdt, da han jo er konstant uheldig. Og respekten ryger også engang i mellem.
Søren er kommet med i detektivklubben Det vågne øje, sammen med nogle af sine bedste venner fra skolen, og der er han sikker på at han kan bruge nogle af sine spejderevner, for at opnå respekt.

Færdigheder:

Kravle: 40 %
Computer: 40 %
Gemme: 40 %
Løbe: 45 %
Springe: 40 %
Høre: 65 %
Snige: 45 %
Undersøge: 60 %
Svømme: 50 %
Kaste: 65 %
Spore: 55 %
Overtale: 45 %
Lyve: 50 %

Specielle færdigheder:

Spejderting: 80 %
Vittigheder: 85 %
Mægle: 70 %