Husk Sovepose.....

Et VP- Scenarie af

Gimle Larsen

Forord.

"Husk sovepose.... " er et scenarie i den lette, humoristiske, horror/splatter genre.
Alle karaktererne er ærketypiske gymnasieelever, som alle der har gået i skole, kan relatere til, og karakterene er derfor nemme at spille og der bør af spillelederen opfordres til godt rollesp

Scenariet udspiller sig, ud over de obligatoriske indledene scener, i den lille svenske ødemarksby Östra Tvåhög og omegn og handlingen er herfor bundet til de bi-personer der er her.

Scenariet er simpelt i sin opbygning og ligefremt at køre.
Det er relativt hurtigt overstået hvis spillerne går til opgaven som var det vigtigt at løse denne. Hvis spillerne i stedet spiller forvirrede og fortabte gymnasieelever, så burde der her være en del underholdning.

For ikke at sænke scenariets hastighed med unødig realisme foreslår forfatteren at kampe køres med det hurtiginitiativsystem der findes i de nye regler.

Husk Sovepose... Synopsis

3. G klasse på kanotur i sverige, alle karaktererne er ærketypiske inklusiv npc´erne (Idrætslæreren går i dårligt siddene Puma træningsdragt).

Folk drikker sig fulde på færgen og der bliver lavet nogle pinligheder (spillerne lærer deres spilpersoner at kende) folk kommer til ødemarken og kanoer lejes og tyren går herefter en dags tid som planlagt.....men så!!! (dam dam da daaa!) begynder det at regne, (pisse ned), de tre bagerste kanoer kommer væk fra de andre og kæntrer lige i nærheden af en lille svensk by ude i de store skove. De seks våde Gymnasie elever redder sig og det meste af deres baggage op på bredden da de ser byen. De går derind for at få tøret tøj og få hjælp. Men! folkene i byen er ikke normale.... Præsten rabler om dommedag.... sagværksejeren rabler om at fælde flere træer osv..... Kun børn en vis gammel mand samt en kvinde i sorg (hendes lille barn er dødeligt sygt af Leukæmi) er normale (men skræmte).

Bag kulisserne foregår følgende: Folk fra byens lille savværk fældede (trods den gamle mands advarsler) nogle træer i et område, som man ifølge en gammel lokal myte, skulle holde sig langt væk fra.

i det område hvor træerne er er nogle gamle (gode) træånder, der om natten kan tage menneskelig form, men om dagen må de tilbage til deres træ (de kan dog kun bevæge sig mellem træer og hermed ikke i landsbyen og de kan kun snakke en ældgammel dialekt som ingen fatter noget af). Disse træånder, som der er otte af står i en cirkel og holder hermed en gammel ondskab (en dæmon af en art) inde (laver en magisk kraftcirkel sammen med de omkringliggende træer).

Da skovhuggerne fældede træer i området fældede de også de en af de otte ånder og der er hermed kommet en lille brist i den magiske cirkel hvorigennem dæmonen, med sin telepatiske kræfter, over længere tid (folk skal påvirkes i ugevis for at de bliver rigtigt rablende) prøver at påvirke byens beboere, til at fælde flere træer (så den kan slippe ud af sit fangenskab).
Dæmonen kan dog kun påvirke folk ved at appelere til folks skygge sider (grådighed, begær, drifter, ingen omtanke for naturen) og kan derfor ikke påvirke børnene og den vise gamle mand, eller kvinden i sorg, fordi hendes tanker er fokuseret på hendes syge barn.

Træ ånderne vil nu forsøge at få spilpersonerne til at hjælpe sig med at holde dæmonen inde, da de jo ikke er påvirkede af dæmonens kræfter endnu

Spillerne skal nu finde ud af, igennem træånderne, som kun snaker oldsvensk, den gamle mand ognogle gamle bøger, at der skal bruges en ny træånd for at holde ondskaben inde og denne kan kun laves ved at ofre et ungt barn (Dam da daaa!) via gamle druidiske ritualer, således at barnets livskræft bliver overført til et ungt træ.
Da igen danske gymnasieelever jeg kender til, vil ofre noget barn (det er dog ikke sikkert, at de ved at barnet, i sin normalform ikke mere vil være til) har jeg indført fornævnte dødligt syge barn (det syge barn kan leve videre som træ ånd, dæmonens kræfter bliver hermed holdt inde, folk i byen bliver normale igen og hele nordsverige bliver ikke en ond og magtsyg dæmons viljeløse slaver!).

For at udføre ritualet skal barnets mor overbevises om at barnet (in some sense) kan reddes, når dette (igennem rollespil er gjort) følger en jagt ud i skoven (om natten) hvor de gale skovhuggere af, for dem uforklarlige årsager, prøver at stoppe heltene (med motorsave), som igen prøver at give barnet til skovånderne som herefter, forhåbenligt inden skovhuggerne skærer heltene til pastrami, færdiggør deres ritual og hermed lukker dæmonen inde igen og på den måde gør folk normale (ingen pastrami!).

Scenariet slutter med at heltene forstår at de har reddet hele nordsverige (og deres liv) og at den nye unge træ ånd takker dem for at have reddet hans liv (på svensk, idet han selvfølgelig endnu ikke har lært oldnordisk) og de bliver fundet af deres klasse kammerater.

Og husk at det er barnet i os der gør os levende (du må godt brække dig).

Under uret.

3. y. (matematisk) fra Århus statsgymnasium skulle i virkeligheden have været i Prag, på tredieårstur, men denne tur blev i sidste øjeblik aflyst, fordi rejseselskabet gik neden om og hjem.
Preben, som er klassens idrætslærer (halvfed med gammel puma træningsdragt og dårligt, seksuel fikseret humor) mente at så måtte de tage på kanotur til Sverige og sådan blev det. Den anden lærer der er med på turen er dansk/klasselæreren klaus, som er en gemytligt venstreorinteret hygsom person, der ryger pibe).

Scenariet starter med, at klassen tager afsted fra Århus hovedbanegård. De mødes under uret (de sidste kommer lallende, 5 minutter før toget går) og det er det sædvanlige syn: Sorte plastsække, 1 1/2 liters colaer, chokoladekiks, kamp med soveposer (maste madpakker), fnisende piger, kogekar, soveunderlag og halvirretable lærere.

Afsted med toget til Frederikshavn, vente en time på færgen i et dødsygt venteværelse, æde grillmad, slås mere med soveposer, spille kort, terrorisere sin medmennesker med en stor ghettoblaster osv.
Ombord på færgen, finde et sted at være, ingen kahytter (for dyre), dynge af baggage som lærerne passer på, spillemaskiner, vente på at tax free shoppen åbner, myldre ind og købe kæmpeposer M & M´s, dåseøl, vodka, dåsecola osv. Myldre ud og kapre et par borde, mere ghettoblaster, vejret bliver dårligere og færgen ruller lettere.

Folk bliver fulde af deres indkøb og flere bliver syge af kombinationen sprut/bølgegang. Knæk og bræk, falde i søvn i flysædeafdelingen bortset fra nogle enkelte der hærger videre hele natten (og nogen der gør væmmelige, afsporede, ting ved hinanden i et bleskifterum).

Brug som spilleder togturen og færgen til at folk kan lære karakterene at kende. Resten af klassen må spillederen spontant improvisere, da de jo ikke er en del af resten af scenariet.

Her er dog kort klassens navne:

Michael Bræmer - Sportsidiot
Line Mikkelsen - Veninde til Rikke og "sød" pige
Kim Petersen - karrierefyr og dødbider med fast kæreste
Henrik Johansen - Klassens omvandrene jokekartotek
Peter Duelund - Almindelig dreng med sunde interesser: piger, sprut osv.
Anne-mette Kock Sørensen - Stort forbrug af drenge, lille forbrug af lektietid.
Allan Koldby-Larsen - Kan alt med en PC, selvsikker cafedreng.
Susanne Prietzel - Skådesnob med for mange penge.
Morten Sander - lallende med hestehale og funkbas.
Mariann Westphall Hansen - Aerobics, mange drengevenner, køn.
Johan Vidkjær - Fra galten, støjende,lidt udenfor klassesammenholdet, ryger for meget hash.
Bente Hansen - Hjertesorger?, gå til Bente for råd
Tina Barnau Christiansen - Hennahår, Urtete, batik T-Shirt, Doors Plakater, næsering, arbejder i Nephentes.
Patrick Buckhart - Medlem af VU, slips, selvsikker overflade, vimp i virkeligheden, og rige forældre.

I Sverige!!

Klassen ankommer til sverige og bliver (tømmermændshærgede) hældt på en bus, som bringer den langt op i sverige (nogen brækker sig på turen) og de kommer til kanoudlejningen.

Ved kanoudlejningen bliver der, socialt, trukket lod om hvem der skal være i hvilke kanoer. Spillerkarakererne havner sammen i følgende kombination: Alex og Bettina, Arne og Christina, Rikke og Rasmus.

Klassen oplever nu to dages kanotur i sverige, med campering i det fri, dasemad, myg og masser af grantræer samt vand og en occasional sø.

Men! Trediedagen!

På trediedagen begynder det at regne, nej det begynder at pisse ned i lårfede stråler mens klassen er midt ude på en sø. Alt bliver vådt, selv det der pakket ned i sorte plastsække og de stakkels elever må padle længe bare for at komme i åen igen.

Da folk kommer ind i åen, beslutter lærerene at tage mod et motel der ligger af en lidt anden rute, men dette hører eleverne i de tre bagerste kanoer ikke (gæt hvem der i dem!) da de stadig er ude på søen. Hele klassen minus de tre bagerste drejer nu ved en forgrening i åen til venstre i stedet for, som efter planen til højre.

De tre bagerste kanoer (indeholdene spillerkarakterene, hvis du ikke skulle have gættet det) sejler den rute der hele tiden var planen (fortæl spillerne at de ikke kan se resten af klassen, men at det kan være, at de kan ses efter det næste sving).

Karakterene sejler ned af deres rute og rammer efter et kvarter hvor de stadig ikke kan se de andre, ind i en kraftig strøm og bag et sving er der uheldigvis et træ der er væltet i elven og det uundgåelige sker: kanoerne kæntrer og her starter scenariet for alvor.

Baggrunden!

En gang for væmmeligt mange år siden (over 1000) var der en ældgammel dæmonisk kraft der havde tænkt sig at hærge nordsverige efter at være blevet påkaldt ved et uheld.
der var dog heldigvis nogle gamle vise træånder der ikke syntes at nordsverige skulle hærges, og sammen fik de indfanget dæmonen i en magisk cirkel som består af 8 af træånderne som holder kraften stangen men, men de er ikke i stand til at slå den ihjel.

Sådan har det været i mange, mange år og efterhånden er anderne begyndt at kede sig (de står for langt fra hinanden til at spille kort) men har valgt at ofre sig for Sverige (de er svært patriotiske).

Senere har menneskene bredt sig og er i større stil begyndt at fælde træer, til en hvis bekymring for de flinke træånder.

For 70 år siden blev savværket Östra Tvåhög opført sammen med en lille landsby til arbejderne og deres familier og siden har der været ført skovdrift i det område hvor skovåndernes cirkel er og tilsidst (3 uger siden) skete uheldet: en af skovarbejderne fældede en af træånderne og der kom hermed en brist i cirklen.

Denne brist var ikke stor nok til at dæmonen kunne slippe ud i hele sin mægtighed, men dog stor nok til at at dæmonen psykisk kan påvirke sine omgivelser, og dette har den ikke været sen til idet den har gjort den stakkels landsby rablende vanvittig (på nær nogle få individder, men mere om dem senere) og alle skovhuggerne føler en underlig lyst til at fælde træer (selvfølgelig i det område hvor cirklen er!).

Dæmonen har også, for at forhindre folk i at flygte, beordret de første af skovhuggerne, der blev gale, til at ødelægge motorerne på alle biler og ødelægge telefonskabet så der ikke er nogen linier ud der virker.

Dæmonen påvirker folk igennem deres mørke sider (grådighed, had, egoisme osv.) og derfor er nogle individer lettere at på virke end andre og nogle i er fuldstændigt upåvirkede.

Det har taget dæmonen ca 3 uger at påvirke folk i Östra Tvåhög til det sindsygestadie de er i nu og derfor er de kække gymnasieelever ikke i fare lige foreløbig.

Östra Tvåhög

Det er muligt for karakterene at bjærge det meste af udstyret, undtaget teltpæle og pløkker samt to padler der er flydt ned af strømmen under kaoset. Alt er vådt, det er koldt og det regner.

Men! der er hjælp i syne, for inde bag træerne ligger den lille svenske skovhuggerbygd Östra Tvåhög hvor der selvfølgelig ma være en telefon og nogle mennesker der kan hjælpe dem.

Östra Tvåhög ligger hundrededе af kilometer fra al form for bebyggelse, civiliserede mennesker ville kalde en by (selv om der er enkelte bondegårde i området).

Hvad de kække gymnasieelever ikke ved, er at Östra Tvåhög har et problem med en ting der ikke skulle være pillet ved.

Byens indbyggere:

Skovhuggere.
20 stk. i skovmandsskjorter, de er generelt overvægtige med stort skæg, lugter af sved og træspåner. Derudover sover de nærmest med deres orange hüskvarna motorsav.
Skovhuggerne er totalt irationelle og har af dæmonen fået ordre til at fælde træer nord for byen. Når de ikke render rundt, i selvsving og fælder træer sidder de og rabler, vedligeholder motorsave, tæsker hinanden eller deres kone eller hvad spillederen nu ellers finder underholdene.
I Kamp er de berserkagtige og uden logisk omtanke (på den måde, kan karaktererne nemmere overleve) og tænker kun på at bruge motorsave eller skovøkser til at hugge folk ned med. de færdes oftest i grupper på 2-4 stykker og om natten render de rundt med fakler (og motorsave). Alle skovhuggerne er mere eller mindre høreskadede af at have rendt rundt de sidste par uger og fældet træer uden omtanke på høreværn.
De er oftest nemme at høre idet de sjældent slukker deres motorsave.

Familierne: Skovhuggernes familer er også rablende gale og flere små børn er døde fordi deres mødre ikke er i stand til at passe dem. Folk har alle former for sindsyge og opfører sig præcist som spillederen synes.

Præsten Hasse Jönson
Hasse er byens præst og han er også blevet rablende vanvittig men på en anden måde.
Han er overhovedet ikke til at tale fornuft med og nu vader han frem og tilbage i gaden, iklædt præsteoutfit og med et kors i hånden mens han forkynder at dommedag er nær og at Satan har vundet.

Göran (svensk for Jørgen).
Göran er en viis gammel mand, der på grund af hans mentale stabilitet ikke er blivet påvirket af dæmonen. Göran ved meget om området og også om lokalhistorien. Göran er ret overtroisk og han kender derfor til sagnene om skogsgråarne. Göran kalder karaktererne hen til sig når de kommer til byen og fortæller dem at folk er blevet vanvittige.
Han kan også fortælle at det skete efter at de begynde at fælde træer i et lille område nord for byen, hvor der står en sten kaldet "Jävlastenen" fordi den ligner en djævel. Göran er vældig flink og vil gerne huse og hjælpe karaktererne. Göran bor i et lille træhus i udkanten af byen.

Dæmonen Gösta Tüöztzaargh! (Gösta er ved at samle kraft til at omdanne sig til en drage, men det er en anden historie) har gjort dem alle rablende vanvittige og alle skovhuggerne er besatte af at fælde træer.

Gösta bor, ganske ufrivilligt, i en stor sten kaldet "jävlastenen" der står ude i skoven (se kortet) og dette er han efterhånden ret træt af (han har været der i tusind år) og han vil derfor, som det første, når han kommer fri, som hævn over Sverige, smadre alle Spritbolaget butikker i sverige, herefter vil han erobre verden.

Gösta har udviklet en meget hadefuld måde at tænke på og dette giver ham ekstra kraft når han skal kontrollere sine skovhuggere (på hans sprog er der 1000 varianter af ordet "dræbe" og ca. 560 af ordet "lemlæste".

Dæmonen kan med sine psykiske kræfter, ikke give så specifikke ordre som er nødvendige til at sende skovhuggerne op til cirkelen.
Han kan kun bruge to ordrer af gangen til et individ. De ordrer skovhuggerne kører på i starten af scenariet er "gå lidt nordpå" og "fæld en masse træer".

Göstas taktik:

Hvis spilpersonerne prøver at forhindre skovhuggerne i at fælde løs vil dæmonen, se gymnasieeleverne som en fare og pudse nogle af skovhuggerne på eleverne. Han vil dog ikke i starten af scenariet bruge for mange skovhuggere på karaktererne, da disse skovhuggere ikke kan fælde træer i den tid.

Hvis karaktererne skulle begynde på ritualet (tager 15 minutter) og hermed lukke cirkelen igen, vil Gøsta først bande en 2000 ord lang sætning og herefter give skovhuggerne disse ordrer "Gå længere nordpå" og "Dræb alle danskere" .

Dette er oplægget til slutscenen hvor spilpersonerne barikaderer sig om natten, med haglgeværer og hvad de ellers har kunne bevæbne sig med og mens en af dem læser ritualet op vil skovhuggerne komme i bølger med fakler og tændte motorsave.
Brug fantasien!
Skovånderne, der jo er lysende og uden fast form, kan bruges til at aflede skovhuggerne og måske på den måde komme ind som en "deux ex machina" og redde en karakter eller to fra saven.
Da der jo også er splatterelementer i dette scenarie, gør det ikke så meget at nogen af spilpersonerne kommer tilskade eller dør (vroooom! vrooom!) i denne scene, men sørg for at belonne sandt heltemod og smarte ideer.

Spilteknisk virker dæmonens psykiske kræfter således at alle der er inden for rækkevidde (ca 3 km) skal rulle et PSI-tjek hver dag en person er under påvirkning af dæmonen og hvis dette ikke klares går man en ned i Egenskaben PSI i en periode der svarer til ens negative succes. Der skal rulles tjek for hver dag og da man jo som regel er påvirket af angrebet fra dagen før bliver det sværere og sværere at klare sit daglige PSI tjek og man bliver hermed mere og mere ustabil. Når ens PSI når ned på nul, er man totalt under dæmonens magt og derfor erratisk og utilregnlig.

Hvis karaktererne prøver at forlade Östra Tvahög, vil dæmonen beordre de gale skovhuggere til at stoppe gymnasieeleverne, da dæmonen ikke er interreseret i at der kommer en masse politi og folk med spændetrøjer og fjerner skovhuggerne.
Lokaliteter i Östra Tvahög.

1. Landbutikken :

Typisk Svensk bjælkehytte, med en lille skranke og hylderen fyldt op med alverdens mystiske ting . Af nyttige ting kan nævnes:

Mad og drikke
Knive og økser
Reb
Lommelygter
Forbindingsudstyr
Tøj (Skovhugger skjorter osv.)
Soveposer
Kompas
Kort
Låst glasskab med receptpligtig medicin (Sovepiller,pencelin og koffein piller osv.)
Ammonition til rifler og haglgeværer (nok)
Aflåst våbenhylde (2 dbl.løbede haglgeværer og1 jagt riffel)
Diverse værktøj (Hammere, save, nedstrygere to motorsave(den ene på el inc. 200 m kabel!!)
Bensin

Indehaverens sexuelt frustrede teenage datter sidder på gulvet og smører sig ind i motoroile (tyktflydene Hydro SAE 20 lugter af mand!!)
Enhvert forsøg på kontakt er nytteløst da pigen er i en heftig blanding af sexuel,dæmonisk og alm. kvindlig trance.
Udenfor forretningen stor ejerens rustne lyseblå velo vap (køreklar!!)
Ejeren selv render rundt i skoven med tomme øjne og fælder træer.

2. LOKAL MUSEET

Igen en typisk svensk bjælkehytte.
I hytten er der et lille støvet lokale hvor turister kan kigge på kedelige ting fra områdets lokalhistorie.

Indhold:
4 støvede glasmontre med:
1 stk sav klinge (den der savede armen af den gamle savværksfører)
Armen (papmache kopi)
23 gulnede billeder af absolut ingen betydning
et stk. obligatorisk elghovede
Spaden der tog det første spadestik til savværket(forgyldt)

i enden af lokalet er der en aflåst dør hvor der står:
Lokalhistorisk Arkiv.

Bag den er der et lillebitte, støvet, rum med en nøgen pære i loftet og nogle træhylder med materiale om områdets historie. Det meste af dette er noget ligegyldigt bras men på en hylde ligger en enlig ældgammel bog der er håndskrevet (kræver et INT tjek at læse). Bogen hedder "Skogans Magi" og omhandler forskellige svenske mytologiske væsener, heriblandt nogle lysende træånder kaldet Skogsråar)en skogsråå, flere skogsråar).
Bogen fortæller at disse ånder bekæmper ondskab i skovene og at disse ånder er smukke lysende menneskelige væsener, uden fast form, om natten og at de om dagen skal tilbage til deres træ for at opsamle energi fra solen. Hvis deres "modertræ" dør, dør den tilhørende ånd også.
Bogen der er tyk og grundig, beskriver i komplette detaljer, et ritual hvor man kan skabe en sådan ånd. Ritualet kræver et ungt træ (træsorten afgør racen af ånden) og et menneske med et rent sind (et barn, typisk) og der skal herefter blandes blod med træsaft, mens at ritualet læses op. (Spillerne kan med denne bog skabe en ny træånd)
Ritualet kræver også at det er nymåne og nat (tilfældigvis er det nymåne). Ritualet tager et kvarter at læse op og det må ikke afbrydes når det først er begyndt (ellers skal der begyndes forfra)

3. Savværket

Savværket ligger 500 meter fra byen, og har altid været livsnerven i byen (alle byens mænd arbejder der (minus den gamle og butiksejeren). Savværket ligger øde hen idet alle byens mænd render rundt i skoven og har en ubændig trang til at fælde træer.
Der er ikke meget af værdi her men de store savværksmaskiner kunne måske give en god setting til en eller anden form for jagt.
Savværket er en 50 gange 20 meter træbygning, med et stort halvtag, som der ligger en masse træ under, i forskellige former for behandlingstadier.

Et 20m langt transportbånd (Den slags bevistløse folk altid ender på) som ender i en stor skarp rundsav,det hele startes på det samme panel på vægen.

4. Byens beboelses huse.

Svenske rød,hvid,gule eller blå malede bjælkehuse med hvide vindusrammer og træflis tag.
Typisk indretning:
Stor hus med alt inventar i træ (se Emil fra lønneberg).
I de fleste af disse huse er skovhuggernes familier der også alle er rablende vanvittige (find selv på diverse underlige adfærdsmønstre).
De eneste personer der er til at tale med er en kvinde, Gunilla hvis 2 årige søn Karl-Gustav er dødeligt syg af leukæmi (Blodkræft) og er hjemme fra hospitalet for at kunne dø sammen med familien (der dog alle undtaget moderen, er rablende). Moderen er så ramt af sorg, at dæmonen ikke har kunne påvirke hende. Meningen med dette barn i scenariet er selvfølgelig at det skal ofres, for at lave en ny træånd.

5. Cirkelen i skoven.

Skogsråarnes cirkel.
Om dagen er her ikke andet at se end træer, men hvis man kigger godt efter (rul et hemmelig OB for karaktere) kan man på syv af træerne, se noget der ligner et ansigt.
Der ligger et nyfældet stort, gammelt, fyretræ der også har et ansigt (dette ser forpint ud). I umiddelbar nærhed af det væltede ligger en stor sten som de lokale kalder "jävlastenen" (det er her dæmonen Gösta er fanget!).

Kommer man til gængæld om natten vil man se syv, smukke, lysende, halvgennemsigtige skikkelser der har en form for total ro over sig. Der er dog en trist stemning i luften og skikkelserne står bøjet over det fældede træ. Fra træet kan ses en svag, svag glød (træet er ikke helt udåndet endnu).
Ånderne vil vifte karakterene hen til sig, og karakterene er ikke bange for ånderne.
Ånderne kan ikke snakke andet end oldsvensk, som ingen i live forstår, så alt kommunikation foregår med fagter (rollespil dette ved at pege på det døde træ, lave en cirkel af 8 småsten, fjerne den ene og pege på det døde træ, pege på jävlastenen osv.)
Ånderne vil forsøge at forklare karakterene at der var en cirkel af otte ånder der holdte en form for ondskab inde og at de nu ikke mere kan kontrollere denne ondskab fordi at der er blevet fældet en ånd. De vil også forsøge at vise at det er derfor at folk i området er rablende.
Herefter vil de prøve at forklare karaktererne (husk det nu! ingen ord) at der skal skabes en ny ånd, men dette er formodenligt næsten umuligt, hvis ikke karakterene har set bogen i lokalarkivet (se noten om dette).

The end.

Tilsidst er alle karaktererne døde eller eller også er cirkelen blevet sluttet igen.
alle folk der har været gale har kun svage minder om de sidste fjorten dage og er meget konfuse i deres hjerner.
Folk begynder at samle de døde op og der bliver hentet hjælp.
Politi, ambulancer og pressekorpset dukker op (heriblandt en blå landrover fra CNN med en stor neger og en muskuløs beharet fyr kaldet Nick) resten af klassen kommer også og alle er glade.

Skovhuggere (Gale)

STR 13
UDH 11
STØ 12
HUR 8
SMI 8
OB 7
INT 5
PSI 3
HEL Nej!

SkB: +3
HP: 34
RT: 2d6+1

Færdigheder:
Motorsav 12
Økser 12
Undvige 6

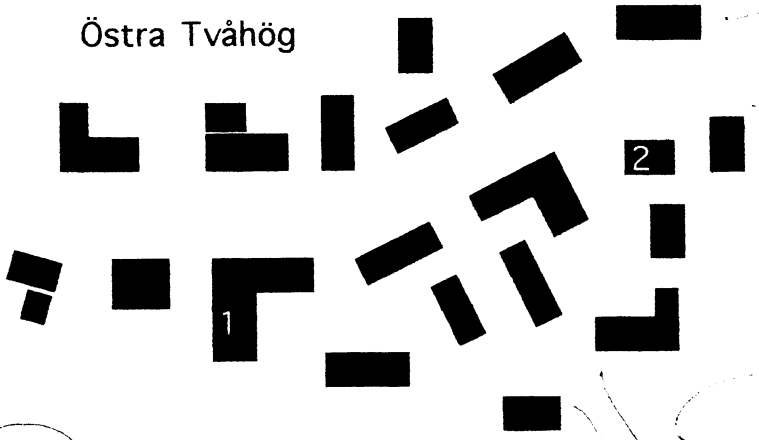
Fordele: Kan overleve en hel del (Zombie-mode)
Ulemper: Berserkergang, Blodrus, Klodsede, Se farlig ud.

Udstyr: Fakkel, motorsav eller økse.

SPILLEDEREN'S KORT OVER ÖSTRA TVÅHØG

MOD ÅLEN

Östra Tvåhög



VÅK →

← MOD ÅLEN

3

Karakterark

Karakter: Rasmus Grønshøj **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
11	10	11	10	10	10	8	9	6	9	11

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+0	8	2d4	11	30		3 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4	0,5	stum	8	5	1d4+3	
spark	1d6	0,75	stum	3	5	1d4+3	
kniv	2d4	0,5	skarp	3	nej	1d4+2	

Fordele	Ulemper
jernhelbred	hader mandag
orienteringssans	småalkoholisk
vaks	brøvtende
	dårlig taber

Kontakter

Udstyr

regntøj
basketstøvler
alm. tøj
standard camping-udstyr (bestik-kogegrej o.l.)
lommelygte
spejderkniv
sovepose
spejderkasket
liggeunderlag

pung
walkman
bånd m. heavy

Færdigheder	
spejdereuner:	
førstehjælp	8
knuder	12
tænde bål i regn	12
lave døsemad	7
finde rundt	10
bygge bivuak	10
gymnasiefag	7
forstå svensk	nej
slagsmål	6
spillebrædtspil	7
modersmål: dansk	14
liste	10
gemme	10
undvige	11
undersøge	10
klatre	13
svømme	11

PearlSals™ Inc.

Rasmus Grønshøj

Blå bog: Rasmus "Grønsag"/"Spejderman" har endnu ikke erkendt at han ikke selv kan drikke en hel kasse elefantøl, selv om han ihærdigt prøver. Rasmus har også et problem med kombinationen af en flaske vodka og spaghetti bolognese (Knæk og bræk ud over den stakkels uskyldige Torben, der endda lige var ankommet til Festen).
Nå, men Rasmus er herudover et kækt friluftsmenneske og spejderleder med hang til dødsmetal. Rasmus har en forbløffende evne til at møde op til timerne i en syvhestes brandert eller med kanontømmermænd (selvom han påstår at han er imun).
Rasmus sære spisevaner omfatter i beruset tilstand også ren bearnaisesause, deodorant, husblas, mayonaise og det der er værre.

Rasmus er kendt for at være ligefrem og meget taktløs, hvilket af uforklarlige årsager har en frastødene effekt på mange mennesker, selvom visse piger bliver charmeret af det.

Særlige kendetegn: Langt brunthår, walkman, sort heavy T-shirt med The Incestors, skovhuggerskjorte, læderjakke og "Bålet" spejder baseball Cap.

Rasmus er en glad dreng, ikke uden intelligens, selvom han ikke er meget for at vise den frem.
Rasmus er vellidt blandt folk, til trods for hans ofte provokerende og pågående humor.
Han har absolut **ingen** situations fornemmelse og kan ofte være pinlig at være i nærheden af.
Rasmus drikker mange øl, (ofte VAP Guld fra Prisy) og hører dødsmetal og hård Grunge rock.
Han er friluftsmenneske igennem 10 år som spejder, hvilket han underligt nok ikke er hold op med, efter han fik langt hår.
Rasmus bor med sine forældre der er skolelærere, og sin to år ungre lillebror Sune, som han tyranniserer, i et hus i Hasselager.
I sin fritid spiller Rasmus til tider rollespil som Blodlet™, SlaugtherZone™ osv. samt spil hvor en masse små tinfigurer, sprænger en masse andre små tinfigurer i luften (kaldet BattleChainsaw 47027).

Rasmus kan ikke døje Christina og hendes falske søgen efter venner og opmærksomhed og viser gerne åbenlys afsky overfor hende (gerne op i hovedet på hende).

Rasmus synes at Rikke er lidt sød, selv om hun er lidt for meget en "fars pige"

Rasmus ser en god ven i Alex som, heldigvis, har lidt humor.

Karakterark

Karakter: Christina Hofmeyer **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
6	12	9	8	8	8	7	9*	7	15	12 (17)

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
÷2	6	2d6	18	24		2 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4÷2	0,5	stum	6	3	1d4+3	
spark	1d6÷2	0,75	stum	1	3	1d4+3	
spark i skridt	2d6÷2	0,75	stum	5	3	1d4+3	rammer altid i skridt
negle	1	1	skarp	8	3	1d4	÷10 på crit.
hårlak	blænder	–	speciel	8	3	1d4	svier & blænder

Fordele	Ulemper
lykkebringer: håndspejl	ryger grøn lak
rig familie	overfladisk
god kondi	job: jor krøb

Kontakter

+ andres vurdering: 6

Udstyr

regntøj, pink
højhælede støvletter
gummistøvler, pink
standard camping-
grej (Chestik, kage-
grej o.l.)
sovepose
liggeunderlag
lommelygte

pung
lykkebringende
lommespejl
skønhedsartikler

Færdigheder	
jorløreke	15
etikette: snob	10
køre bil	9
danse	13
spille klaver	9
forstå svensk	6
ridning	8
slagsmål	4
litteratur	8
gymnastikfag	7
modersmål: dansk	
liste	
gemme	
undvige	
undersøge	
klatre	
svømme	

PardoSoftware™ Inc.

Christina Hoffmeyer

Blå bog: *Christina er nemt genkendelig i 3Y. på hendes lange (ultra)blonde hår(og de "dyder" der øjensynligt følger med) . Hvad der gemmer sig inden i Christina vides ikke, da hendes forsøg på at sige noget fornuftigt i timerne, oftest obstraheres af hendes totale mangel på lektielæsning, samt det faktum at hun konstant knævrer i timerne så hun ikke har hørt en brik af, hvad læreren siger.*

Hvordan Christina kommer så godt ud af det med lærerne (især de mandlige...) vides ikke men der er mange bud.

Christina ses ofte nede i byen (onde rygter ville sige Downtown!), med solbrændte surfer-slipse-body-sportsvogns fyre på omkring de 25 og dette må ha' været en stor skuffelse for mangt en kæk ung knøs fra århus statsgym.

Særlige kendetegn: Laangt blond hår, lange ben, PINK læbestift og dårlig tøjsmag. samt en tendens til at drikke (for meget) Malibu til sold'erne.

Motto: Hviiin! Fnis!

Christina er den typiske "klassens dumme, blonde, smukke pige" men er efterhånden ved at være lidt ked af, at hun ikke er så god til at vinde andres respekt på andre måder, end igennem hendes udseende og er så små begyndt at tale med dem der ikke er så smukke og solbrændte.
Christina synes at drengene i klassen er nogle drengerøve og vil ikke have noget seksuelt med dem at gøre (hun er typen der kan sige ting til drenge der er så onde, at kun en pige kunne have fundet på dem!).
Christina har en facade hvor hun er glad og charmerende, men virker overlegen og snobbet over for dem hun ikke kan sammen med. Bag hendes facade er hun ret usikker. Hun ved godt at drenge synes hun er lækker, men hendes kæreste er lige gået fra hende, fordi han ikke synes hun havde noget fornuftigt at sige. Det er ved at gå op for hende at personligheden også tæller og at hun faktisk her har en begrænsning.

Christina er ikke, specielt, dum men kommer nogen gange til at spille det.

Christina viser ikke sin usikkerhed for nogen, da hun er bange for at tabe ansigt.

Hun bor på Elsdyrvej i Skåde (et rimandsnobkvarter) hos sine småalkoholiske, men rige forældre.

Christina kan ikke forstå at Rasmus Grønshøj er så grov ved hende. Hun er ved at blive gode venner med Rikke.

Karakterark

Karakter: Bettina Pedersen **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
10	9	9	9	8	10	8	9	8	8	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+0	10	2d6	13	25		3 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4	0,5	stum	2	11	1d4+3	
spark	1d6	0,75	stum	2	11	1d4+3	
kast	spec.	-	kast	8	11	1d4+3	
bendej	spec.	-	kast	5	11	1d4+3	

Fordele	Ulemper
vellidt	overvægtig
lidt cool	lidt stædig
medfølelse	

Udstyr

regntøj
vandresko
gummistøvler
alm. tøj
standard camping-
udstyr (bestik,
kogegrej o.l.)
lommelygte
sovepose
liggeunderlag

pung

Kontakter

Færdigheder	
skære i kød	8
smøre pålægsbuger	7
sælge ting	9
gymnasiefag	10
forstå svensk	8
slagsmål (gely/ors.)	8
husgerning	8
viden: popmusik	8
første hjælp	9
viden: kemi	11
modersmål: dansk	14
liste	10
gemme	9
undvige	10
undersøge	9
klatre	10
svømme	10

PseudoSats™ Inc.

Bettina Hansen

Blå bog: Bettina er klassens glade, støjende pige. Man kan sige at Bettina fylder meget i klassen, men det er også OK.

Bettina er den stolte indehaver af en lille hund (som hun ynder at fortælle om) og et arbejde hos slagteren i Hasselager. Hun er altid med på hvad der foregår i klassen og på ÅSG (for ikke Århusianere = Århus StatsGymnasium).

Bettina er klassens tykke pige og er desværre frygtelig bevidst om det. Bettina er ked af sit udseende men formår alligevel at være glad og munter i de fleste sammenhænge.
Bettina arbejder, som fritidsjob, hos en slagter i Hasselager, hvor hun også bor med sine forældre.
Hun er rimelig flittig i skolen og to gange om ugen træner hun selvforsvar på aftenskolen.
Hun har aldrig haft en kæreste men vil gerne have en, men er meget hæmmet af midreværdskomplekser.
Bettina er god til at samarbejde med folk og er ikke så piget som de andre tøser i klassen (bettina har nosser!).

Hun går ofte på kur men er i virkeligheden glad for god mad.

Bettina er 1 meter og 75 høj og er det der kaldes overvægtig. hun har lyst hår (afbleget og permaet) der oftest er sat op.
Bettina går i løst tøj der ikke fremhæver hendes korpus.

Karakterark

Karakter: Alexander Kleis Öhrmann **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
10	12	10	9	8	9	8	9	7	13	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+0	8	2d4	13	25		3 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4	0,5	stum	8	5	1d4+3	
sparke	1d6	0,75	stum	3	5	1d4+3	

Fordele	Ulemper
rygte: scorefyr	rygte: scorefyr
god kondi	pralende
6. sans	selvsikker

Udstyr

regntøj
snørestøvler
alm. tøj
standardcamping-grej (bestik, kage-grej o.l.)
lommelygte
sovepose
liggeunderlag

pung m. personlige ejendele:
Runde solbriller

Kontakter

Færdigheder

surfe	10
køre bil	8
spille pool	12
fodørelse (score)	14
gymnasiefag	8
etikette: værktøjskort	10
forstå svensk	9
lystsejlads	8
slagsmål	6
modersmål: dansk	14
liste	11
gemme	10
undvige	11
undersøge	9
klatre	11
svømme	14

PseudoSats™ Inc.

Alexander Kleis Öhrmann

Blå bog: Alex alias Don Alex er klassens solbrændte surferfyr og scorekarl. Hvis Alex selv skulle sige det er der ikke meget han ikke kan klare/score/Være istand til.
Alex er nemt genkendelig på hans lille fimsede hestehale og hans evindelige Bedstefartrøjer, samt det faktum at han, altid ser ud som om han lige er vendt hjem fra en charterrejse (for meget cancergril). Don Alex gør meget i caféer og i at spille pool, samt at surfe så her er i det mindste noget han kan. Hvad han ikke kan er at holde sin kæft i timerne.

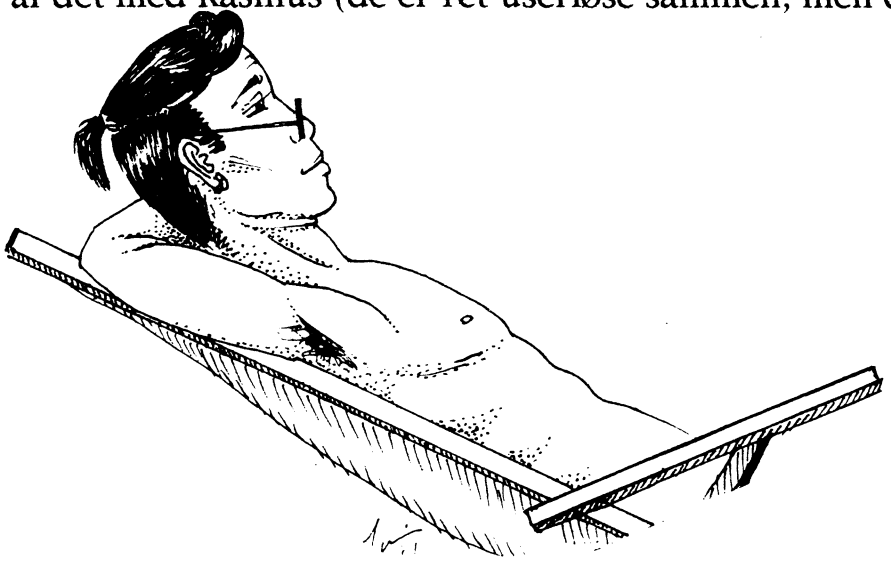
Motto: Så du den babe, jeg nakkede på (find selv et navn på et diskotek) i fredags.

Alexander er en af disse overlegne, støjende personer, der ligesom skøjter hen over de problemer livet kan give, uden at ænse dem.
Alex savner nok i virkeligheden at få sig en fast kæreste og at bremse lidt op og lade sine tanker falde til ro, men istedet går hans liv enormt stærkt, med at gå i byen, prøve at score, surfe, spille pool, holde videoaftener med gutterne osv.
Alex har en kanon høj fraværsprocent i skolen, men han er, som alle gymnasieelever, god til procentregning og ved hvor grænsen går.

Alex går for at være lettere arrogant og en dum skid overfor de piger han har været sammen med og som han ikke gider.
I virkeligheden er han smålun på Rikke (måske fordi hun ikke er den kronisk komplicerede type der skal spille tåbelige magtspil og intriger, som mange af de piger han har mødt har haft tendens til)
Alex er dog vellidt i sin klasse, på grund af sin energi og sin humor der ofte er lettere sarkastisk.

Alex klæder sig i den stil man kan kalde "Gym-Casual" bestående af snørestøvler ell. Converse, lærredsbukser ell. slidte Levi´s samt løse hvide skjorter eller førnævnte bedstefartrøjer. Alex har en stor rund gul ørering i højre øre, mørkt hår i lille hestehale med gelé og meget brune øjne (hvilket han er ubehageligt klar over!).

Alex kommer godt ud af det med Rasmus (de er ret useriøse sammen, men det er også meningen).



Karakterark

Karakter: Rikke Vestergaard Hansen **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
7	10	10	7	8	12	10	11	9	12	11

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
÷2	10	2d4	22	23		2 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4-2	0,5	stum	6	5		
spark	1d6-2	0,75	stum	1	5		

Fordele	Ulemper
svineheld	pligtopfyldende
god opdragelse	naiv
vellidt	moralsk

Kontakter

Udstyr

regntøj
vandresko
gummistøvler
alm. tøj
standardcamping grej (bestik, tage-grej o.l.)
lommelygte
sovepose
liggeunderlag
pung
kosmetik

Færdigheder	
dyretæhle	12
ridning	14
gymnasiefag	12
forstå svensk	14
slagsmål	4
fitbsøgi	5
fransk	10
tværfløjte	9
Gastronomi	8
tegning	10
køre bil	9
modersmål: dansk	16
liste	11
gemme	11
undvige	11
undersøge	11
klatre	8
svømme	13

RoleInSets™ Inc.

Rikke Vestergaard Hansen.

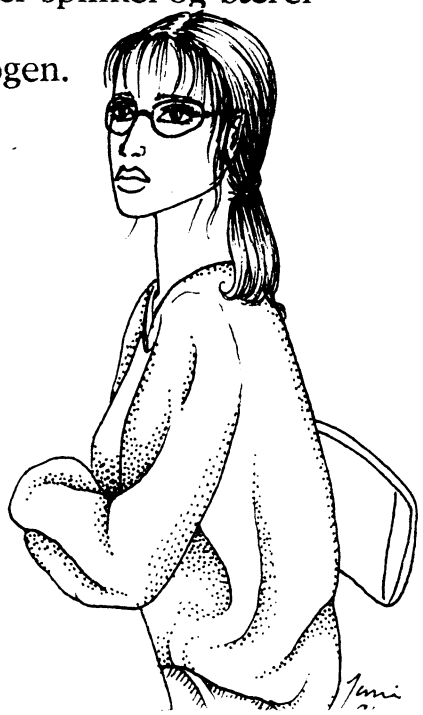
Blå bog: *Rikke er klassens stille og artige type der sjældent gør noget galt, men der var vist noget med ham Thomas S. til sidste sold, hva´ Rikke?*
Rikke er meget glad for sin hest Mulle og snakker gladeligt om den i hvert frikvarter (Når hun ikke læser Hulebjørnens klan eller Min Hest!).
Rikke der ellers er enhver lærers yngling har det sidste år, fået en form for interesse for drenge (eller hvad man nu kan kalde Thomas!). Chok!
Rikke skilder sig ud fra mængden som den der laver mest i timerne og ofte taler (til Læreren!) i timerne).
Rikke ses ofte fnisende sammen med Lisa der jo (som vi jo alle ved) kan fortælle hende, alt om det mandlige kønslem og dets funktion(er). Gad vist om Rikke er begyndt at tage timer?...

Motto: Her er den tyskstil vi skal aflevere i næste uge!

Ynglingsmusik: Thomas Helmig (Bvadr!) og Chopin.

Rikke bor med sine forældre og lillebror (som hun synes er drønirriterende) i et ligusterhækpansret parcelhus i Åbyhøj (det kan jo smutte det skidt!) og har ingen planer om at flytte hjemmefra lige foreløbig.

Rikke har altid været fars lille pige og er først lige for nylig begyndt at studere det modsatte køn, hvilket hendes far ikke er meget for. Rikke er fornuftig og intilligent, men ofte også lidt tilbageholdene og en smule genert, til trods for, at der bag brillerne gemmer sig en rimelig køn pige (det er hun først lige begyndt at opdage). Når Rikke endelig tager et initiativ gennemfører hun sine ideer, blot hun brænder for dem. Rikke er så småt begyndt at få en højere selvværdsfølelse og har en god med det og sig selv for tiden.
Rikke har bag sig en solid opdragelse og en god moral og opførsel overfor andre.
Rikke syne at Alex er lækker, selv om hun ikke bryder sig om hans scorefacade.
Rikke har skulderlangt brunt glat hår (oftest i hestehale), er spinkel og bærer briller.
Hun klæder sig i jævnt kedeligt tøj der ikke provokerer nogen.
Hun er ved at blive gode venner med Christina.



Karakterark

Karakter: Arne Henningsen **Point:**

Beskrivelse

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
8	9	8	10	9	6 (9)	7	13	9	7	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+0	7	2d6	13	28		2,5 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
slag	1d4	0,5	stum	6	3	1d4+3	
sparke	1d6	0,95	stum	1	3	1d4+3	

Fordele	Ulemper
geni	kan ikke svømme
god hukommelse	dårligt syn
god opdragelse	genert
	religiøs

Kontakter

tal i () er uden briller

Udstyr

regntøj
sailorsko
gummistøvler
alm. tøj
standard camping-udstyr (bestik, kogegrej o.l.),
lommelygte
sovepose
liggeunderlag

pung m. personlige ejendele
tykke briller
H.P. lommeregner

Færdigheder	
datalogi	13
lystfiskeri	9
engelsk	12
etikette: jehovas vidne	12
Viden: computer	12
Viden: kemi & fysik	10
gymnasiefag	12
bibelshistorie	14
skogsmål (helst ikke)	4
forstå svensk	12
mekanik	8
modersmål: dansk	18
Liste	9(7)
gemme	9(7)
undvige	10(9)
klatre	9
undersøge	11(9)
svømme	nej

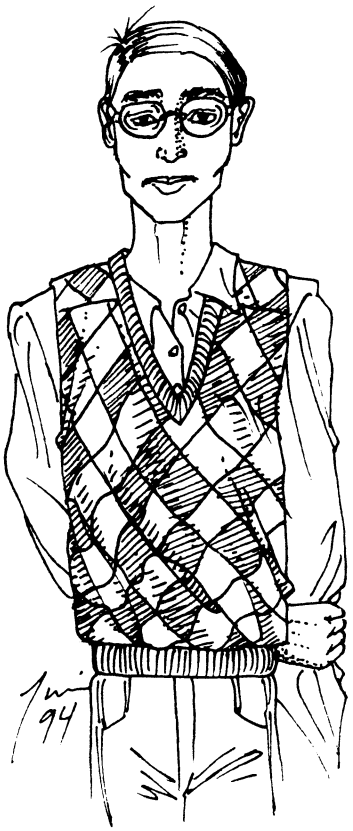
PeardSoft™ Inc.

Arne Henningsen

Blå Bog: Arne er en af den slags mennesker der altid laver lektier, altid møder til tiden og bruger en stor del af sin fritid til at sidde og fedte med sin computer (nej, ikke med at spille strip poker) og programmere i Hyperpascal. At Arne ikke har opdaget det modsatte køn kan skyldes hans dårlige syn (Arne har tykke briller.
Arne bruger gerne sit frikvarter til at diskutere PC eller super-strengs teorien med ligesindede.

Særlige kendetegn: Tykke briller, pomeret sideskilning, dårligt siddene tøj (fra Tøj og sko?) samt mappe indeholdene Blandt andet hans uundværlige HP lommeregner, som han mener kan alt.

Arne er hvad man kalder en nørd. Arne er genert og ret dårlig til kontakt til andre mennesker, men ved til gengæld ufatteligt meget om mange ting.
Arne har en evne til at spontant at få gode ideer og der er en dygtig kommende videnskabsmand gemt i ham.
Arne er opdraget af forældre der er jehovas vidner og Arne er selv troende, hvilket han godt er klar over at folk griner af ham for. Arne er dog begyndt at vakle lidt i sin tro, fordi at verden udenfor trossamfundet er begyndt at kalde.

Arne er faktisk et gemytligt og humoristisk menneske (pæn humor, ingen sjofle vittigheder eller sarkasme), men han snakker sjældent med folk fra hans klasse, både på grund af hans tro, hans umiddelbare væremåde og hans udseende.

Dette er Arne selvfølgelig ked af, og han synes aldrig rigtigt han har fået chancen til at vise sine klassekammerater hvem han egentligt er.