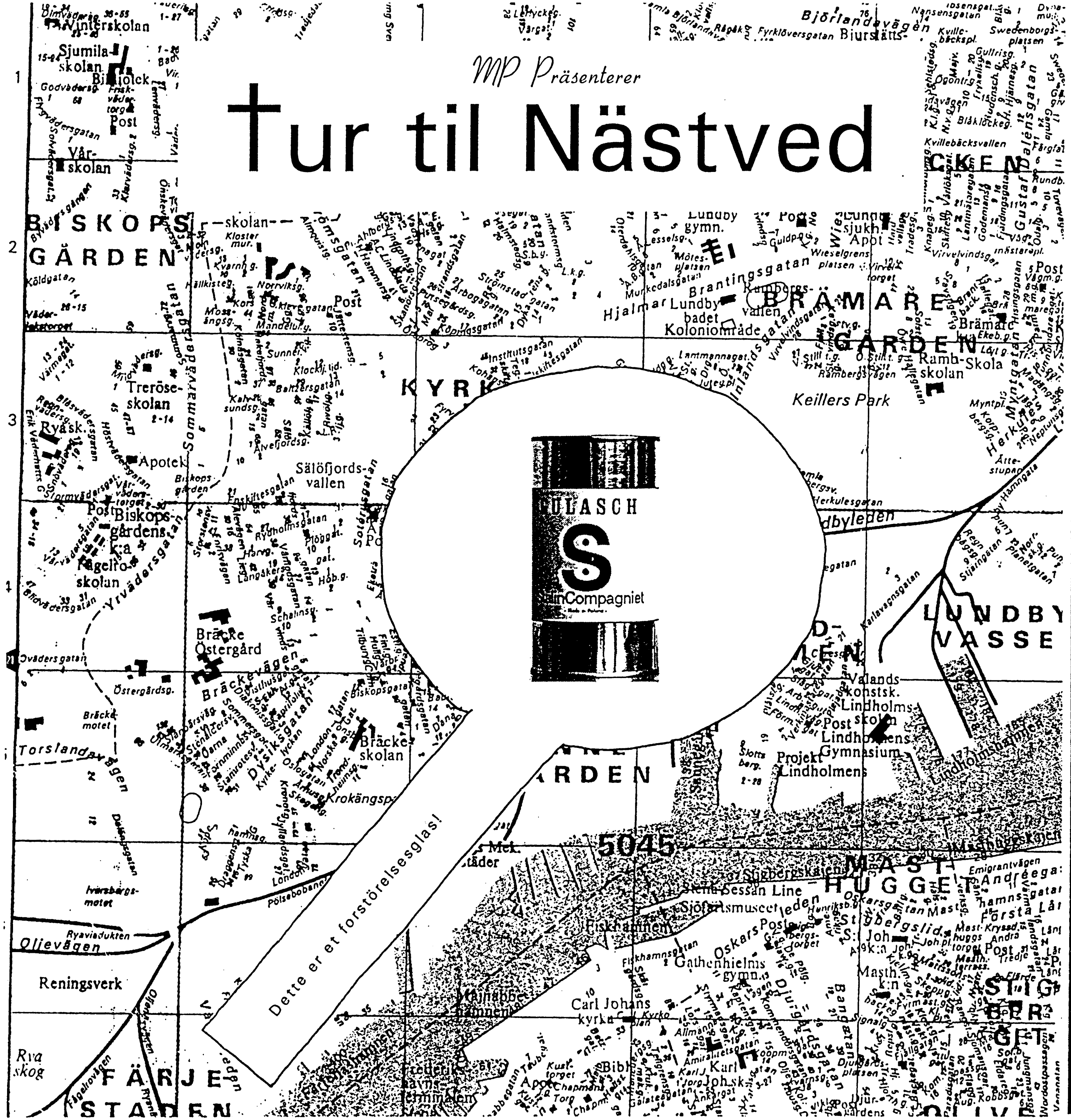
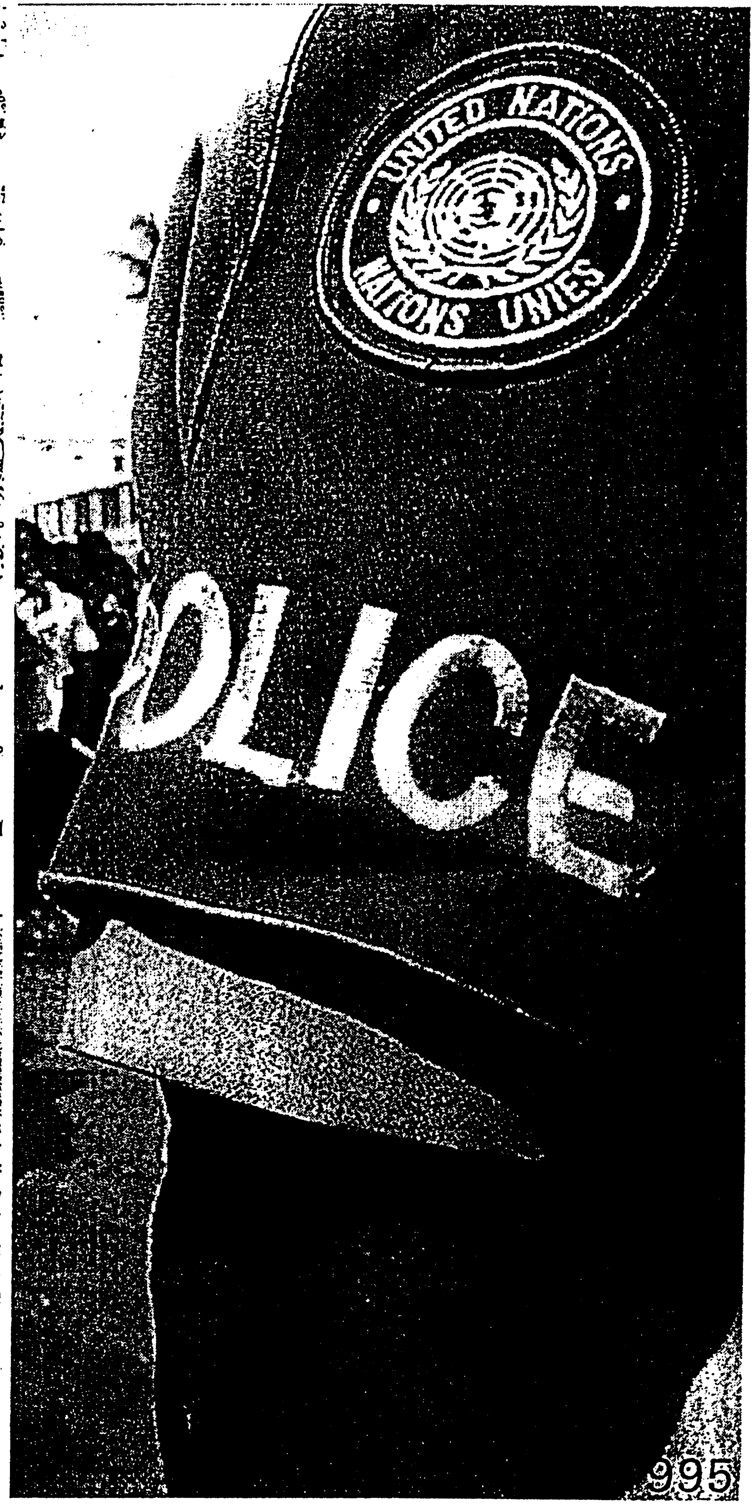
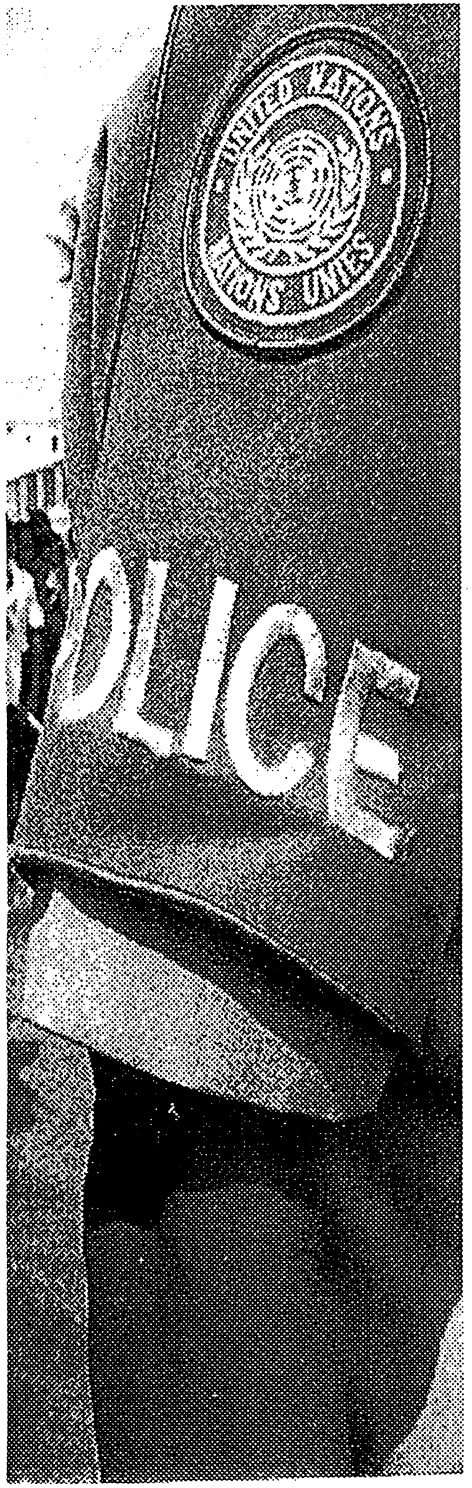
MP Präsenterer

Tur til Nästved







Indhold

Indhold	Side 2	**Sideplots**	**Side 23**
Opbygning	Side 3	Sideplot A: Lige i hælene	Side 24
Prolog	**Side 4**	Sideplot B: Hells Angels	Side 25
Tema m.m.	Side 5	Sideplot C: Kom hjem!	Side 26
Hovedpersonerne	Side 6	Sideplot D: Walkiedrengene	Side 27
Plots	**Side 7**	Sideplot E: Rødekors reklame	Side 28
Sammenhæng	Side 8	**Epilog**	**Side 29**
Plotelement 1: Tur i mørket	Side 10	De ti bud	Side 30
Plotelement 2: Niks pille..	Side 13	Handouts	Side 31
Plotelement 3: Midt i Østersøen	Side 16	Kort	Side 33
Plotelement 4: Polen & Stalin	Side 17	Efterordet	Side 35
Plotelement 5: Tilbage men forsent	Side 20	Karakterer	Side 36
Plotelement 6: Et tilbud	Side 21	Flow chart	Side 40
Plotelement 7: Kort proces	Side 22		

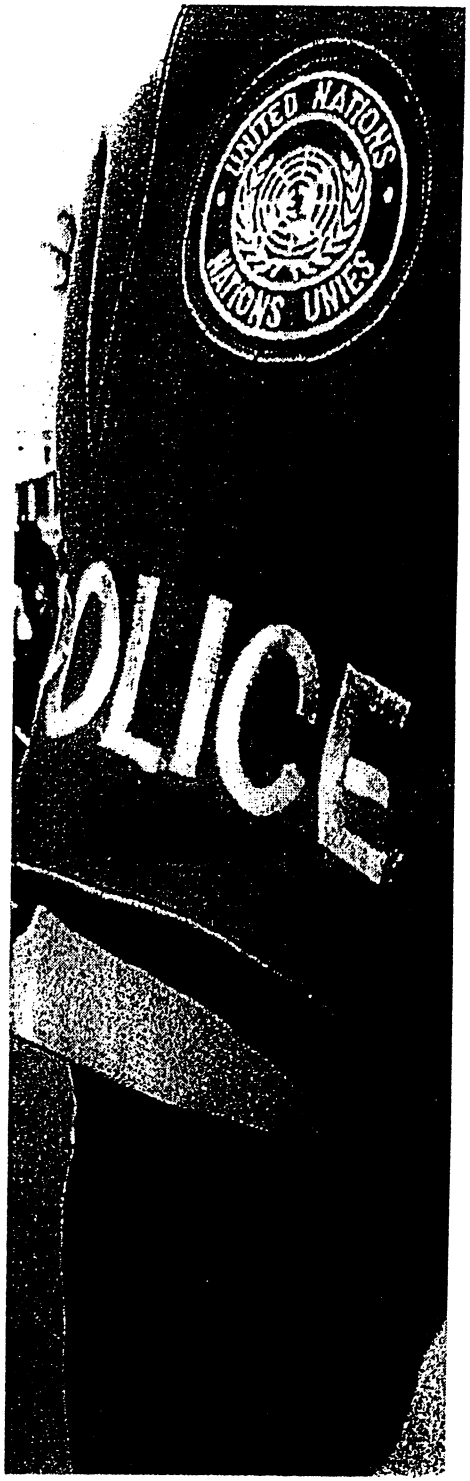
Advarsel! Dette materiale indeholder sekvenser som kan virke frastødende eller generende, idet der flere gange direkte eller indirekte opfordres til brug af sin fantasi. Materialet har på ingen måde med virkeligheden at gøre. Alt indhold er ren fiktion. Alle hændelser og personer er opdigtet og bygger **ikke** på autentisk vidnesbyrd. Hvis man indleder sig på at læse de følgende sider, fralægger jeg mig ethvert ansvar for evt. mentale skader, som f.eks. tankevirksomhed. MP

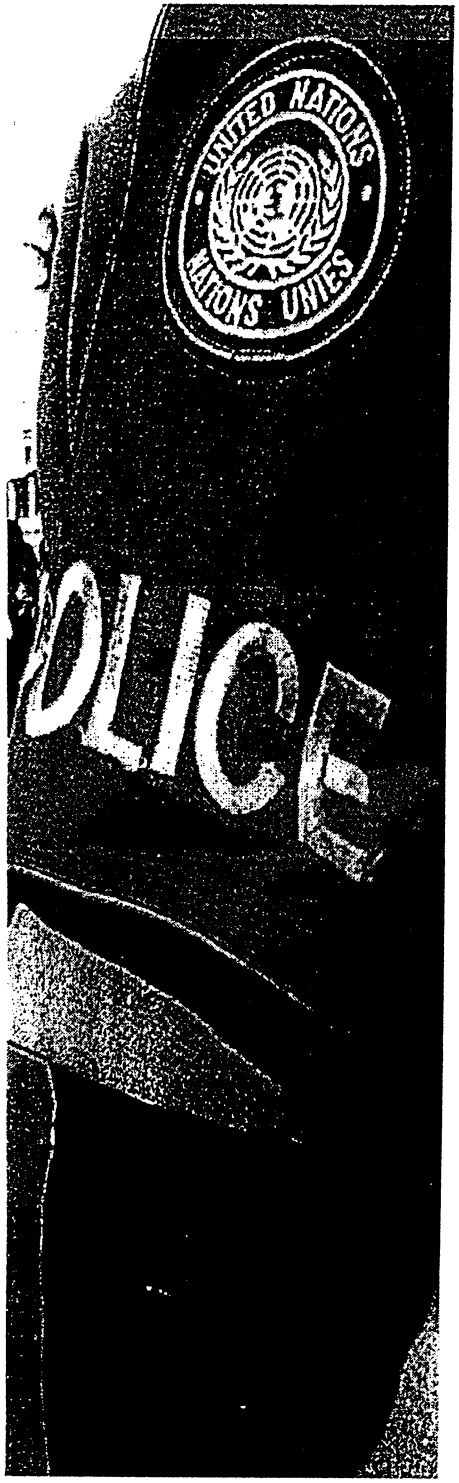
Opbygning

Følgende forklarer hvorfor jeg har anbragt de forskellige elementer i den räkkefölge som indholdsfortegnelsen viser.

- Först kommer den del jeg har kaldt "prolog".Her kan De läse hvad formålet er med scenariet og hvilke hovedpersoner (dem spillerne skal spille) der medvirker i fortällingen. Jeg har delt formålet op i en fölelsesmässig faktor og et tema.
- Dernäst kommer handlingsplottet. Först i grove träk og derefter hver enkelt plotelement. Disse elementer kan sandsynligvis spilles i den räkkefölge de står. Det beskriver hvad der sker rent fysisk. Det dramatiske, der får hovedpersonerne til at handle.
- Som det tredie har jeg nogle **forslag** til sideplots. Det er små "historier" du evt. kan bruge. Jeg har angivet hvornår de passer bedst ind i handlingen, men i princippet kan de bruges når som helst De finder dem brugbare. De kan selv finde på flere sideplots.
- Til sidst kommer epilogen, som består af en räkke praktiske ting - handouts, flowchart, kort mv. Det er krydderiet til scenariet, men retten fungerer også uden. Desuden har jeg skrevet nogle små tips ned til hvordan scenariet "köres" bedst muligt.
- Er der udtryk De undrer Dem over anbefaler jeg, at De läser "efterordet", hvor jeg f.eks. forklarer hvorfor jeg anvender begreber som plot, tema m.m.

860 Danske FN-soldater holder afskedsparade för afrejse til Kroatien. De så jo nydelige ud. Den gang.





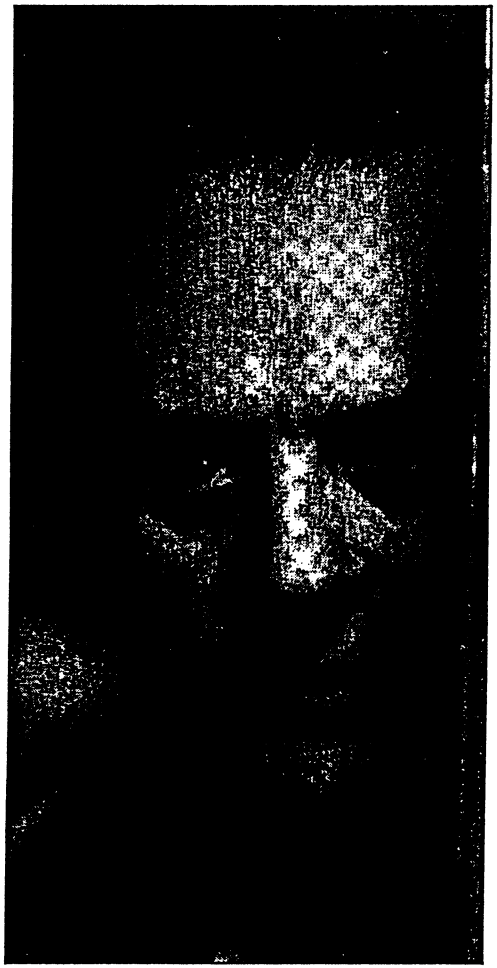
Prolog

Medlemmer af De[illegible] Nationer går ind på at [illegible]
[illegible]sikkerhedsrådets [illegible]ninger, Forenede Na[illegible]

Et scenarie på **4** Pentacon '95 Af Michael Paulsen

Den følelsesmässige faktor

Hvad er det jeg vil? Jeg vil göre hovedpersonerne **nysgerrige**. Til det formål har jeg lavet "Tur til Nästved" - et drama i nutid, hvor der sker en masse. Følelsesmässig skal hovedpersonerne føle sig stimuleret; der skal hele tiden ske noget, der dels giver svar, men også indbyder til nye undersögelser. Jeg vil give folk en fed oplevelse, hvor man i bedste fald kommer "op at köre".



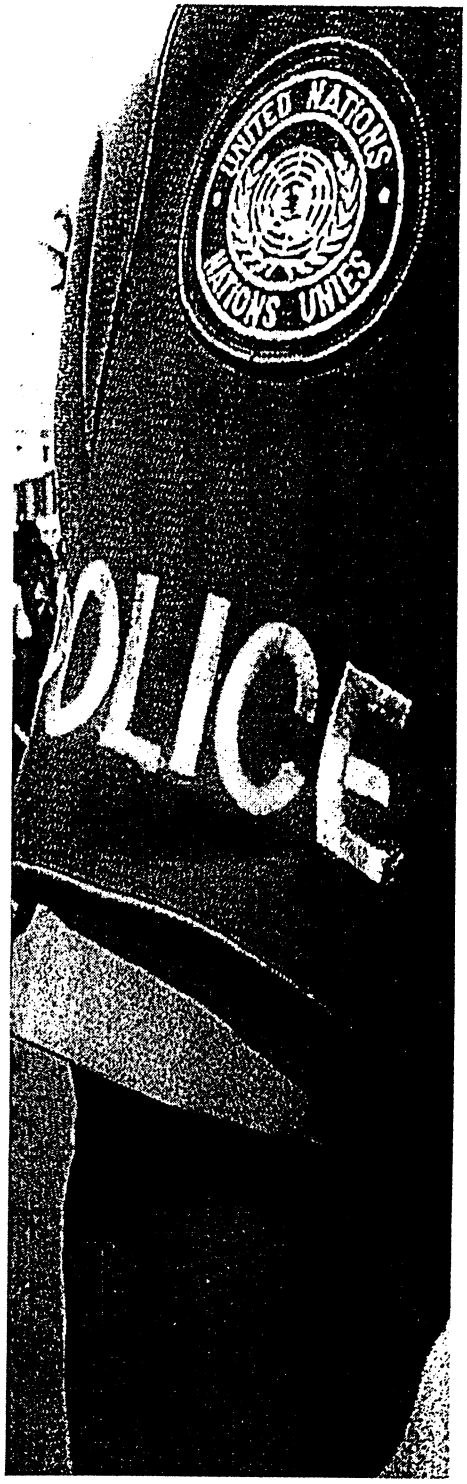
Anthony Hopkins i "The Silence of the lambs" 1990. En film som ikke har inspireret direkte til denne fortälling, men som indeholder mange af de ingredienser jeg har forsögt at lägge ind i "Tur til Nästved".

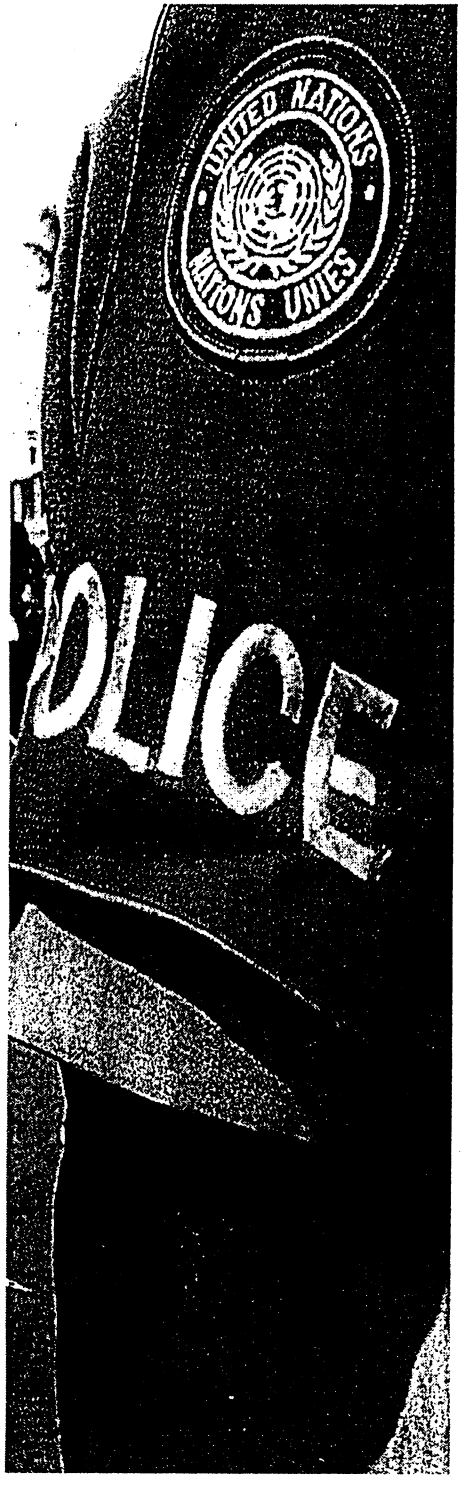
Oplevelsen skal väre unik, dvs. märkelig og anderledes end "hverdagen". Der skal ske mystiske ting og hovedpersonerne skal blive skrämte. Ikke blot for ydre faktorer men også for sig selv. Jeg vil forsöge at åbne for spillernes onde fantasi og gennem hovedpersonerne få dem til at stille spörgsmålet: "**Er jeg virkelig sådan?**". En slags psykologisk thriller er hvad jeg har forsögt at skabe. Gennem "Tur til Nästved" skal hovedpersonerne gang på gang tvivle på sig selv.

Tema

Ud fra den önsket følelsesmässige faktor har jeg fundet et tema til min fortälling. Et tema jeg holder meget af, men som De måske ikke er enig i. Temaet kan formuleres som påstulatet: **Frygt eller angst fremkalder den mörke side i folk.** Hvis vi bliver bange handler vi anderledes end ellers, og ofte ondt. Tränges vi op i en krog forsvarer vi os. Går vi ned af en mörk skummel gade er vi ekstra på vagt over for miljöets personer. Kommer frygten op i os er vi parat til at gribe til metoder, som vi ellers aldrig ville godtage.

Måske er De som sagt ikke enig. De kan nemt forme scenariet i en anden retning, og det vil väre helt OK. De skal blot väre opmärksom på, at jeg finder historien gör sig bedst, hvis man har dette tema i baghovedet. Er De enig med mig i temaets gyldighed er det Deres opgave at få printet det ind i spillernes hoveder via spillet.





Hovedpersonerne

I dette scenarie har jeg lavet fire hovedpersoner, men jeg har også en anden idé. Nemlig at spillerne spiller sig selv. Hovedpersonerne er fire rollespillere, der beslutter sig for at opleve noget af det samme i virkeligheden, som i rollespil. Da jeg prövespillede scenariet fik spillerne lov at väre sig selv. Det fungerede over alt forventing, idet alt samtale blev "in the game" og derfor virkede naturlig. De skal altså välge om I skal bruge de fire konstrueret hovedpersoner eller om hele gruppen skal spille sig selv. De fire konstrueret hovedpersoner er:

Markus Böm

Denne mand er et ordens-menneske. Han vil sätte alt i system. Hans hjerne består af små kasser inde i större kasser inde i... Der skal ledes og fordeles. Markus vil have overblik og bestemme, helst så han selv tror at de andre ikke ligger märke til dette. Hans normer er de eneste rigtige. Selvsikkerhed er hans mellemnavn, og han skriver gerne under på "sine" värker. **Et image**, et pänt look og altid parat til dybe samtaler med kvinder, der helst skal väre äldre end ham selv. Markus er intelligent.

Preben Höjlund

Ansvarlös tekniker. Ledelse og forgangsmand - Nej tak! **Opmärksomhed** er dog en anden ting. Den vil Preben godt have. Han er en nörd. Elsker at rode med små dimser og få pärre m.m.m. til at lyse. At skabe mystiske ting, som han stolt kan vise frem. At lytte til underlig musik, som andre fasineres af. For Preben er smart. Preben beundres. Preben er städig. Har han sat sig noget i hovedet står det ikke at ändre. Psykopater til eksempel. De skal simpelthen ha' en kugle for panden. Preben er intelligent.

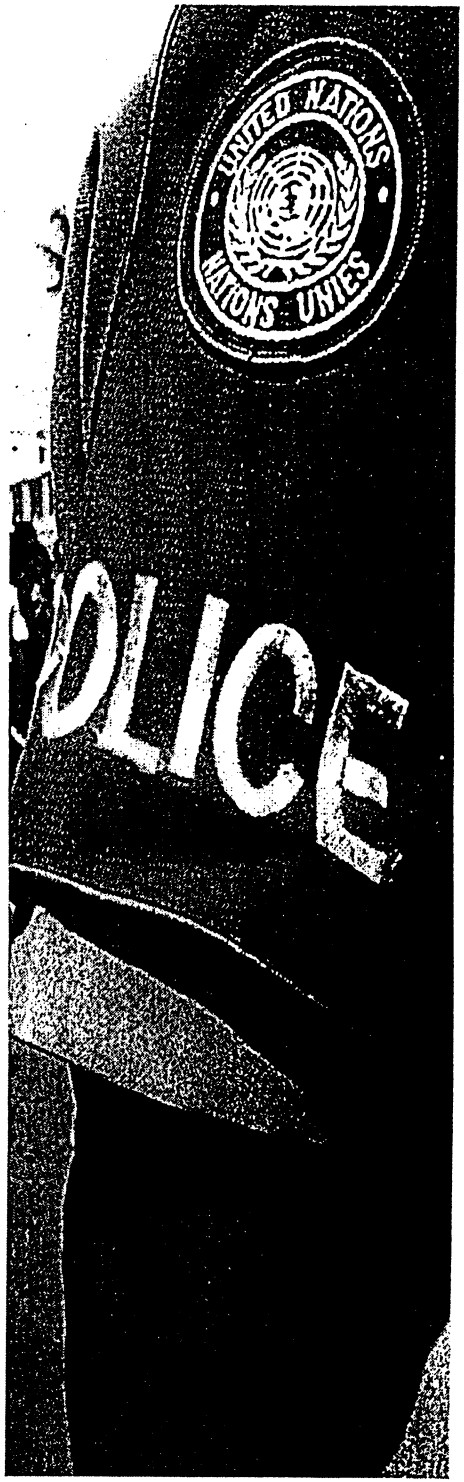
Peter Hansen

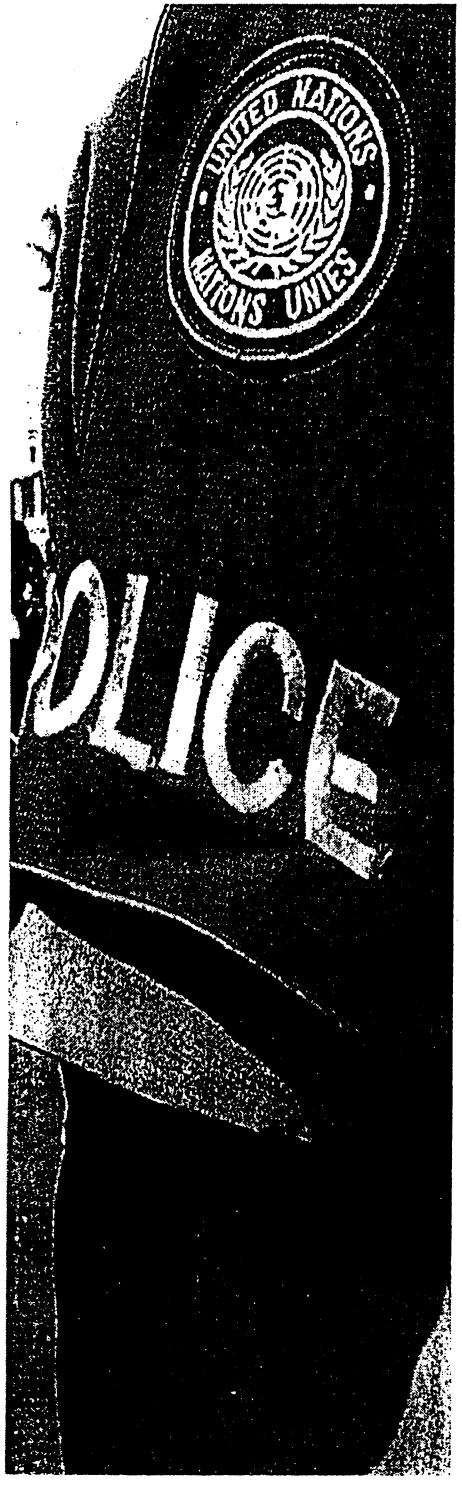
Skal noget ordnes så gör PH det. Han er **handlingens mand**, ikke den som driver den af med tidsspild. Han tager ansvar, får tingene gjort grundigt, men også hurtigt og effektivt. Peter söger forklaringen målrettet. Problemer er til for at löses. Han er ikke bange for at tage chancer, men vil have ryggen fri. Vil ikke göre unyttige ting, som senere kan skade ham. Fanatisk er Peter dog ikke. Hans motto er "Ikke en regel uden undtagelse". Peter er intelligent.

Pia Thomsen

En kvindelig Don Juan. Livet er spil, måske et rollespil.. Alt skal pröves, og det er ikke kun forskellige former for sex der her tänkes på. Pia leger. Hun leger särlig godt med mänd, som hun drejer omkring sin lillefinger efter behag. Hun er selvbevidst, elsker at **väre i centrum**, og har det bedst sammen med andre mennesker, der kan lide hende. Hun vil have sin vilje for en hver pris. Pia er intelligent.

Citat fra Riget, hvor Lars Von Trier udtaler sig om, at man må tage det gode med det onde..!





Sammenhäng

Ydre plot:

En mägtig russisk/polsk mafioso kalder sig "Stalin". Via danske forbindelser, FN-soldater og sit Gulasch kompagni sender han et forbudt dödelig kemisk stof til en köber ved navn Arkan. Arkan er en rig international forbryderslyngel som er bosat i Bihac i det tidligere Jugoslavien. Stoffet skal bruges på muslimer, der spiser FN-Gulasch.

Det kemiske stof transporteres i Gulasch-dåser fra "Stalins Gulasch Compagni" i Polen til en hemmelig kälder midt i Nästved. Källderen er en del af gamle ruiner fra 1100-tallet. Netop nu har man fundet ruinerne, da bymidten i Nästved skal laves om. Det giver problemer..

Indre plot:

To rollespillere Peter & Preben får den idé, at de vil tage to andre rollespillere med ud i virkeligheden - for at se om det i rollespil faktisk findes. De to venner er dog lidt bange for at der ikke vil ske noget spändende så de planlägger, at snyde de to andre. De skal komme til at tro at verden virkelig er okkult; det er planen.

De to tager kontakt med historikeren Tage Kaarsted, der netop skal til nogle udgravninger i Nästved (se handout # 1), hvor man har fundet ca. 50 skeletter fra 1100-tallet. Kaarsted er med på at spille de to andre rollespillere et pus på.. turen til Nästved.

Forklaring:

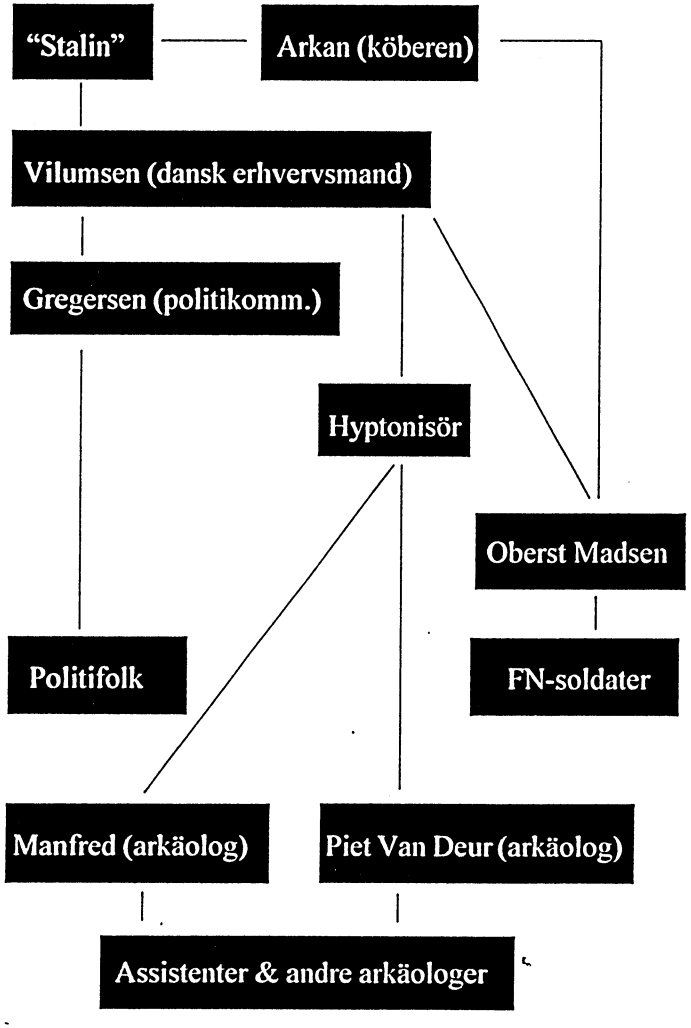
Mens rollespillerne bliver skrämt af Kaarsteds mystiske opträden vikles de ind i Stalins forbudte stoftransport. Gränsen mellem spil og virkelighed vil väre difus. Det hele vil tage sig noget mystisk ud for hovedpersonerne pga. Kaarsteds spil. På et tidspunkt (klimaks) vil de to gå til bekendelse over for de to andre, men hvornår? Sandsynligvis for sent. Spillernes liv trues; de har stukket snuden i en vepserede. De må dö. Som de övrige.

I Nästved finder hovedpersonerne de udgravninger, som de har läst om i avisen. Men de finder mere. De opdager "Stalins" hemmelige lager med Gulasch-dåser, hvor der er gift i. Men *desvärre* fyldes lageret af en sovegas, og når hovedpersonerne vågner ligger de i kister sejlende rundt midt ude i Östersöen. Et skib på vej til Polen tager dem op, og i Polen finder de måske frem til Stalin Compagniet, og måske kommer de tilbage til Nästved hvor skurkene stadig findes, men lageret er väk. En grum historie uden "happy ending".

Komplottet

Stalin Compagniet ledes af en person som du kan göre til hvad som helst. Hovedsagen er, at spillerne aldrig får ramt på ham og aldrig finder ud af hvem han egentlig er med hundrede procents sikkerhed. Det kan väre den rusiske Gotfather eller präsidenten i Polen eller en gammel nazist eller... hvad som helst.

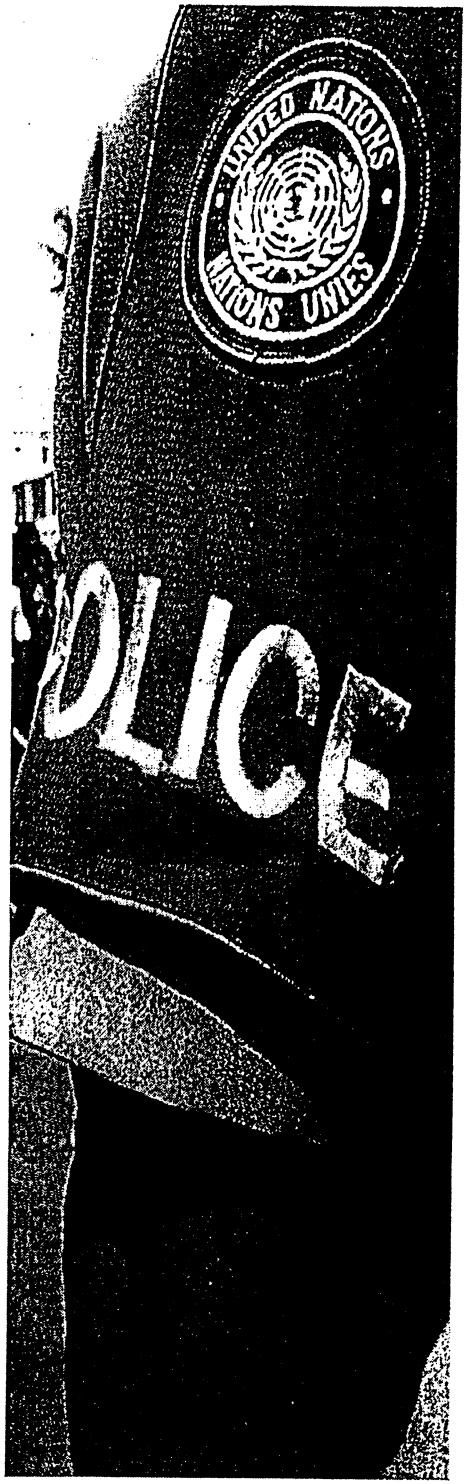
Fortällingen kan "köres" relativt realistisk, som en "splatter" eller et sted midt i mellem. Jeg vil flere gange angive nogle "splatter-sekvenser", som det er op til Dem om De vil bruge. "Stalin" kan i en ekstrem splatterudgave af "Tur til Nästved" väre et monstrum fra Cthulhu, f.eks. Nyarlatotep. De kan så evt. slutte historien med et endeligt opgör med dette väsen, hvor hovedpersonerne selvfölgelig taber.

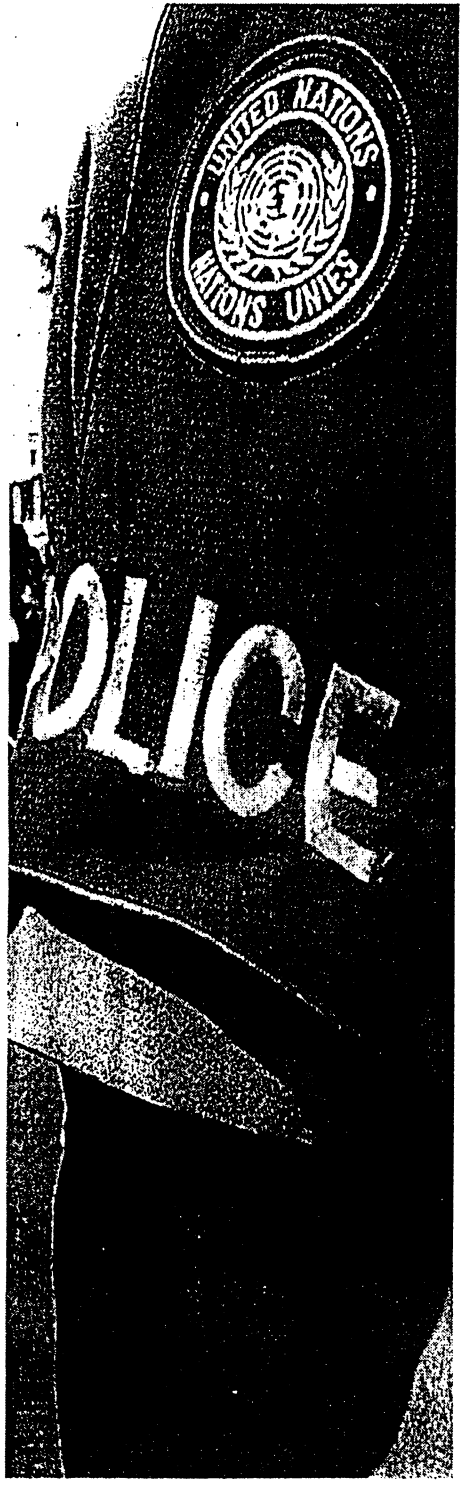


På Stalin Compagniet i Polen leverer man Gulasch-dåser til FN. F.eks. skal en portion til Bihac i Jugoslavien. Den rige slyngel Arkan har betalt "Stalin" for at putte gift i denne portion, som skal gå til muslimerne. Arkans motiv er, at han har fået endnu flere penge fra folk der vil muslimerne til livs. Folk der betaler ham for at forgifte muslimerne.

Transporten af Gulasch går via Danmark. Problemet er, at dåserne bliver checket. Derfor sluses de forgiftede dåser, märket med S med to prikker i, ind i en ladning uden gift netop i Nästved, hvor de gamle ruiner bruges som lager. Dette sörger bla. Oberst Leo Madsen for. På vej til Jugoslavien skal alle de ikke-forgiftede dåser så skaffes af vejen.

Stalins kontaktmand i Danmark er forretningsmanden Vilumsen. Det er ham som har kontaktet Leo Madsen, den lokale politikommisär og en indisk hyptonisör, som skaffer arkäologerne af vejen ved hypnose, vodoo og gift der gör dem sindssyge. Evt. samme gift som i Gulasch-dåserne. Alle på när Vilumsen og Stalin vil dö.





Tur i mörket

Spillet starter med, at De informerer **Preben & Peter** om *deres* plan. At de har kontaktet Tage Kaarsted, som de skal möde på Vejle Banegård (eller en hvilken som helst anden station i Danmark) om aftenen kl. 19.12. At de skal med tog til Nästved, hvor de sammen med to andre venner vil undersöge nogle udgravninger, hvor man for nyligt har fundet skeletter fra 1100-tallet. Vis dem handout # 1. Meningen er at göre virkeligheden lige så spændende som den er i rollespil. Meningen er at snyde to andre rollespilsvenner Pia & Markus til at tro, at det okkulte findes. De har aftalt med Kaarsted, at han skal få de to andre til at tro på dette. Det er planen.

Dernäst fortäller du **Pia & Markus**, at Preben og Peter har inviteret dem med på en tur til nogle udgravninger i Nästved, hvor de sammen skal efterforske som var det i rollespil. Det lyder som en fed tur og de har sagt ja.

Fortällingen kan foregå når som helst. Jeg foreslår den starter fredag den 30. december. Dermed kommer hovedpersonerne til at fejre nytårsaften i Polen.

Det er koldt og det regner/sner. De fire hovedpersoner ankommer til Vejle Banegård, hvor de skal med regionaltoget til Nästved. På stationen venter Tage Kaarsted, der når spillerne kommer taber sin kuffert samtidig med, at han har store problemer med sin paraply. Kufferten går op og diverse mystiske ting välter ud. Skalpel, knive, en mystisk bog om zombier, et kors, glaskugler og hvad Deres fantasi ellers kan fostre.

Tage Kaarsted

Har rejst jorden rundt. Har gravet både i Egypten, Kina og alverdens andre steder. Han hedder Kaarsted og har en glimrende humor og spiller i sin fritid amatörteater. Derfor er han også helt med på Preben & Peters idé, om at han skal spille forvirret, mystisk arkäolog, der virkelig tror på det okkulte. Kaarsted vil sige mystiske usammenhængende ting, og gang på gang forsvinde, men dukke op igen. Han skal virke skummel og lidt farlig. Som en mellemting mellem Docter Lector i "Silence of the lambs" og professor Tynosol i Tintin, der aldrig svarer på det han bliver spurgt om.

Efter mödet med Kaarsted lyder det i Banegårdens höjtaler: "Toget mod Vordingborg er forsinket med ca. 12 minutter, da der er foretaget togskfite pga. maskinfejl. DSB beklager." Et kvarter senere ruller et oldgammelt logomotiv osende og larmende ind på banegården. Det viner og hyler og alt er rög og damp. Hovedpersonerne kan stige på. Inde i toget beklager DSB, at der anvendes et gammelt tog, som af sikkerhedshensyn normalt ikke längere anvendes.

Tur i mörket

På togrejsen er det oplagt, at der skal ske noget. Spillerne forventer det. Kunsten er at finde på nogle händelser, som overrasker. Jeg håber det er lykkes med följende sekvenser.

Medpassager:

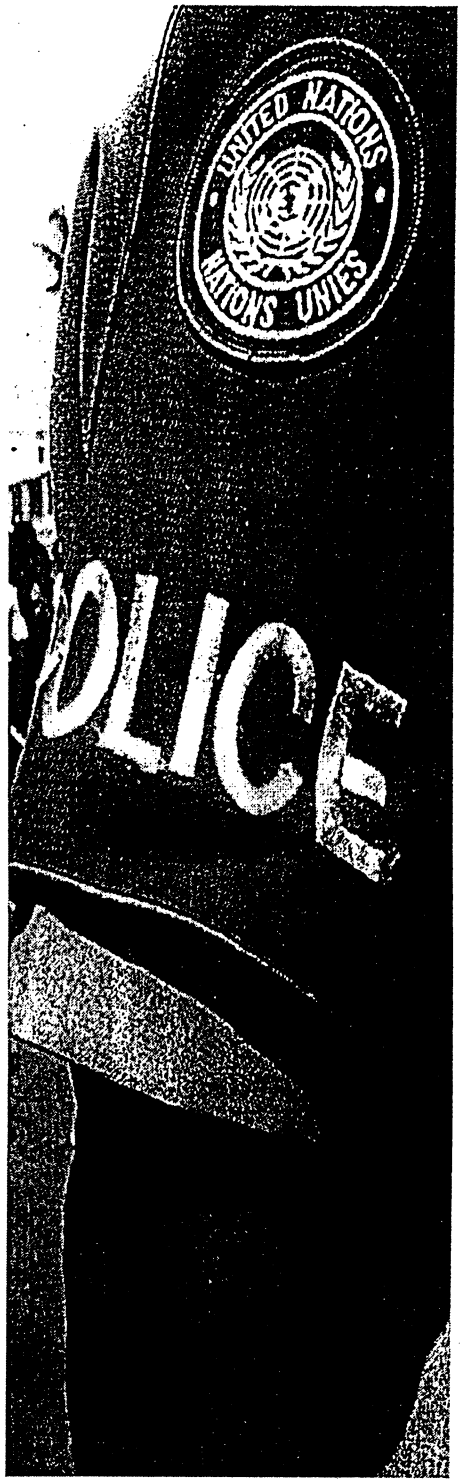
En afrikansk präst kommer ind i kupéen, hvor han hurtig giver sig til at tale med hovedpersonerne. Han vil indlede en samtale om hvor de er på vej hen, hvad de vil med deres liv og hvad de föler for kristendommen. I samtalen vil han komme med små kommentarer, som kan göre hovedpersonerne nervöse. F.eks. kan han sige til Markus, at folk der vil have styr på alt dybest set er bange for ikke at slå til seksuelt. Over for Pia vil han lade hende lege med ham og han vil lade som om hun kontrolerer. På et tidspunkt, hvor han har gjort flere nysgerrige på den ene eller anden måde går han på toilettet. Lidt efter kommer han tilbage, og fortäller at han ikke kan lukke vinduet på toilettet hvor det regner ind. "Er der én der vil hjälpe mig". Hvad der sker med den éne han tager med på toilettet afhänger dels af hvem og hvor realistisk du vil köre scenariet.

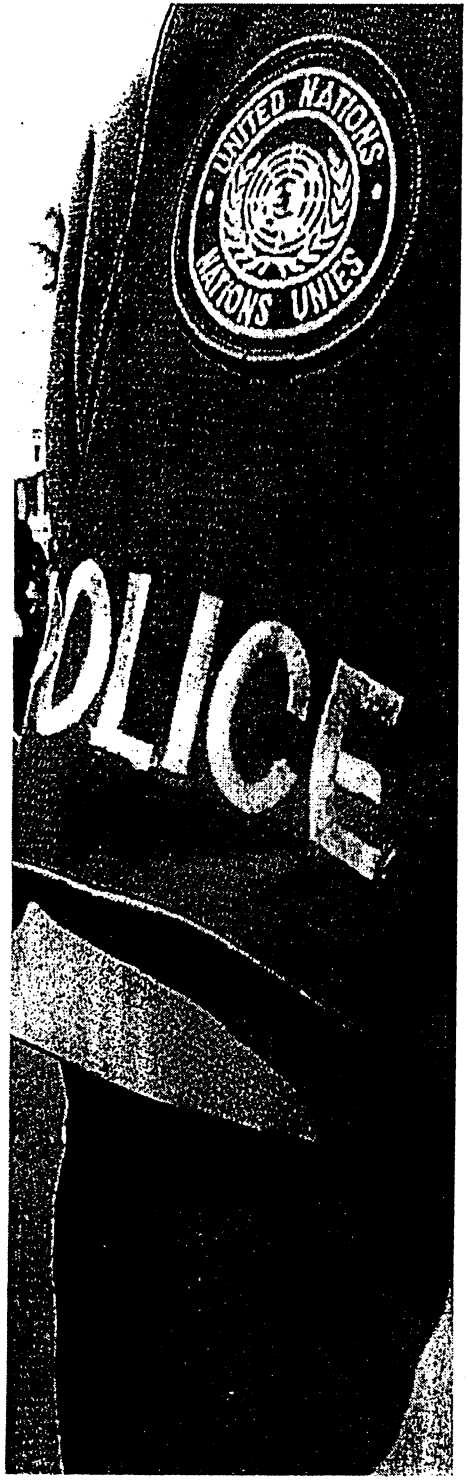
Aroga Calob

Han er et stort bredt smil. Enorme händer og en harmonisk dyb stemme. Han griner og taler höjt. Han er præst fra Nigeria, men i Danmark for at läre hvordan kristendommen forkyndes her. Han er et åbent menneske der gerne vil läre af andre, men samtidig er han mentalt forstyret pga. en nigeriansk heksedokters forbandelse over ham. Han ser ind i folk. Han ser folks fortid og fremtid, men fremstil ham ikke som en spåmand. Han kan ikke lade väre med at komme med sarkastiske kommentarer om folks "skyggesider". Han har fået en ond karma, der skrämmer folk. Det er Deres opgave at spille denne karma.

- Prästen kan väre ekstrem stärk og presse personen ud af vinduet. Fortälle , at han/hun lever forkert. At personen träder på de forkerte fliser. At döden kan vente omkring næste hjörne, hvorefter de kommer til en tunnel. Prästen träkker lige präcis personen ind. Blot en lille afrikansk lärestreg, griner han.

- På toilettet kan der väre spor af et barnemord. Blod i toilettet. En barnesko eller lignende i skraldespanden. Prästen kan samtidig begynde at tale om hvor svärt det er at väre präst. Aldrig må man göre noget forkert. Altid skal man väre moralsk. Han bryder sammen og klamrer sig til personens ben - hulkende. "Mit jeg er fanget af en ond ånd, som en gammel ond heksedokter satte i ham for mange år siden. Bla. Bla..."





Tur i mörket

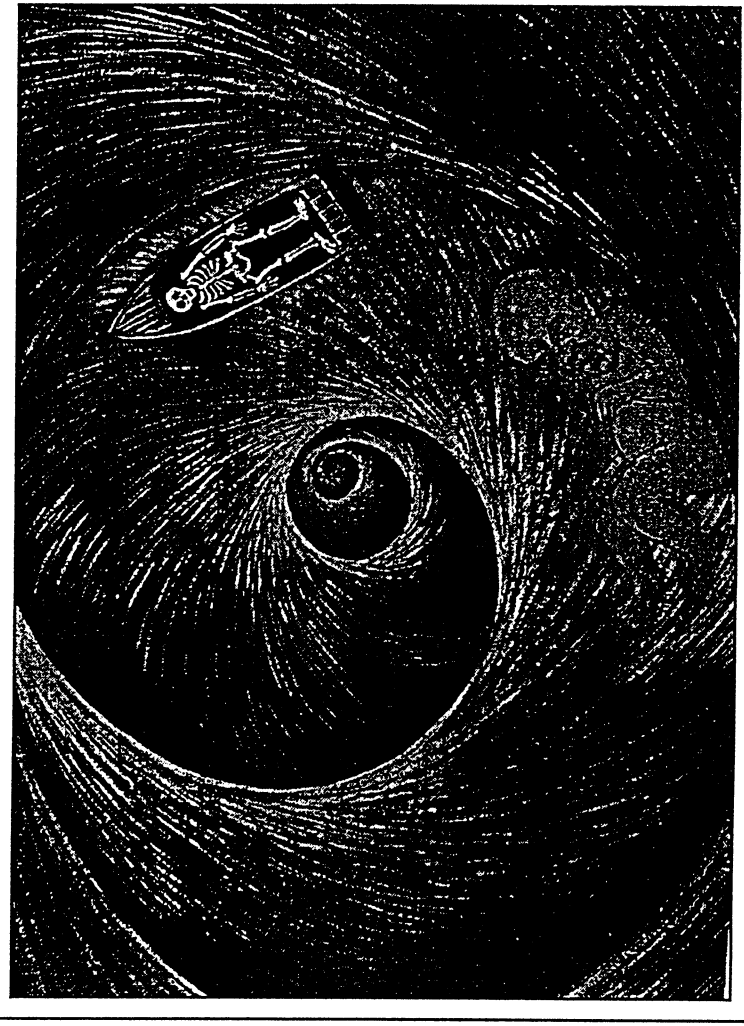
Barnemorderen Kaarsted?:

Som tidligere skrevet vil Kaarsted opföre sig mystisk. Bare klö på. Isär på togturen. Sekvensen med et barnemord kan du enten bruge sammen med den afrikanske præst eller fritstående. Idéen er, at Kaarsted forsvinder fra kupéen og tilrettelägger nogle spor, der skal tyde på en ofring af et barn. Laver evt. et par okkulte symboler på toilettet, eller hvor du nu vil have det. Når hovedpersonerne opdager sporene kommer en konduktör med et brev (se handout # 2) til Peter, hvori det står, at Kaarsted desværre har noget der skal ordnes, men snart kommer tilbage. "Vogt jer for "S'et med to prikker i", står der.

Sagen er, at kolegaen Manfred har ringet til Kaarsted på toget. Der er noget galt i Nästved. Stå af toget, jeg frygter for dit liv. Vogt dig for "S'et med de to prikker", forbindelse afbrudt. Hvis hovedpersonerne läser i en avis, vil de se en artikel om, at den kendte TVmand og historiker Piet Van Deuer er döende (se handout # 3). Forklaring följer i "Niks pille.. på side 1x".

Splattersekvens:

Præsten eller Kaarsted kan virkelig magi. Pludselig er et monster af en art sluppet lös på toget. En anden variation er, at flere af hovedpersonerne får märkelige hallucinationer, når de er alene eller i närheden af enten præsten eller Kaarsted. Disse spiller du direkte så man tror det virkelig sker, mens man er i hallucinationen. F.eks. kan én se et barn i vc-et, hvor halvdelen af kroppen er skåret af. Kaarsted kan også få en samtale fra "hypnotisören" der får ham til at göre "splat-ting".



Stanislav Grof, der har arbejdet videre med den jungske skoles tanker, har psykisk bragt sig selv og elever hinsides dödens gränse ved LSD-forsög. Her har en LSD-påvirket person tegnet oplevelsen af sin egen död og genfödsel.

Niks pille..

Hovedpersonerne kommer til Nästved. Det er aften, det er mörkt og snefnuggene forvandles til vand når de rammer jorden. Da målet for de fire venner er udgravningerne må det formodes, at de begiver sig direkte til de "arkäologiske fund", som findes i centrum af den middelstore sydsjälandske stad.

Midten af Nästved er kaos. Alt er byggerod, huller, murbrokker, store maskiner, plastikbånd og afspäringer. Og mudder. Masser af mudder og vandpytter. Blikplader, stolper, planker, der danner broer over de nybyggede käldrer til det nye indköbscenter der om et par år vil åbne sine porte. Byggefolkene holder juleferie, så alt står indsmurt i slam og grus og ser totalt ufärdigt ud. Körertöjerne er efterladt sködeslöst rundt omkring. Folkene har tydeligvis eflerladt disse midt i arbejdet; i det öjeblilk man har fået fri fredag eftermiddag.

Et eller andet sted på byggepladsen findes den kälder, hvor Stalins folk har det hemmelige lager. Det sted hvor de arkäologiske udgravninger har fundet sted. Jeg har lidt forslag til hvordan dette skal tage sig ud, men da det ikke er särlig väsentlig for historien er det op til Dem at bestemme disse omgivelser, evt. efter hvor og hvordan hovedpersonerne söger.

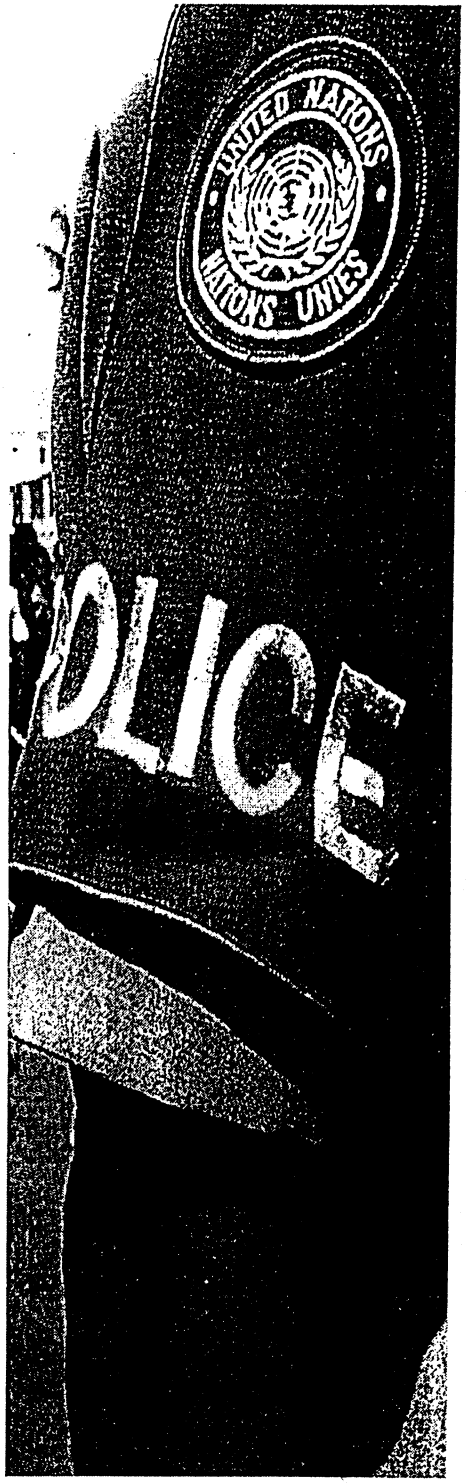
Forslag til det hemmelige lager:

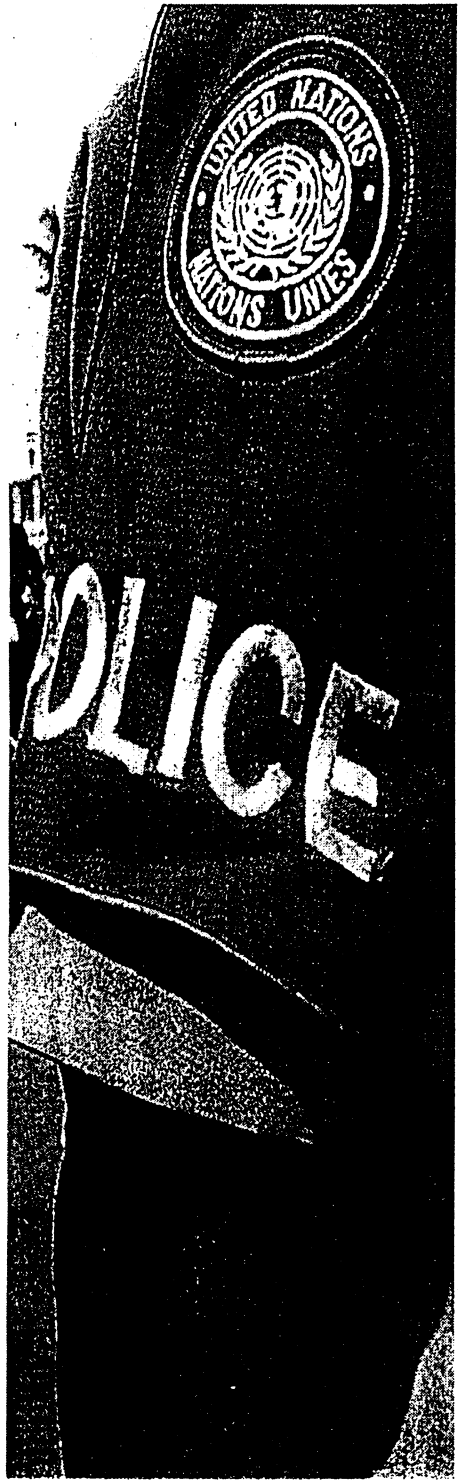
Der er to indgange ned til en stor sal, hvor skeletterne fra 1100-tallet er i. Den ene indgang findes bag en stor sten märket med et S med to prikker. Den anden indgang findes i et skakt man kan se ned i. Ca halvvejs nede i skakten, står en FN-soldat på et "indhug". Han er en af Leo Madsens mänd og bevogter en indgang til lageret. Denne er inde i indhugget, bag et stort FN-flag. Skubber man til den "mur" FN-flaget er på, drejer "muren" rundt og man havner inde i et nyt rum, hvor en smal trappe förer til lageret.

Hovedpersonerne er ikke alene. Politikommisär Gregersen körer rundt i området og holder öje med lageret.

Gregersen, pol.kom.

Han er hård. Magtsyg og skulle väre endt som en Hitler eller bödel i et torturkammer. Til gengäld er han blevet "sharif" på Nästved politistation. Han er 48 år, bor i en stor villa og er mere korrupt end en italiensk politiker. På overfladen er han en pän mand, men i visse kredse er hans babariske metoder frygtet og agtet. Han er sadist, egoist og vil göre alt for penge, blot summen er stor nok. Skal spilles som Gene Hackman spiller shariffen i "The Unforgiven". Som en led sydstatssharif, der kontrolerer sin by; hvor ingen tör stille op mod ham. Hans Gregersen er politikommisär i Nästveds polikorps..





Niks pille..

Hvis hovedpersonerne bare lidt uvarsomt snuser rundt, vil Gregersen og hans hårde mænd slå til. Hvis en af hovedpersonerne på et tidspunkt er bare lidt alene vil de snuppe denne og före ham - hvor brutalt er op til Deres smag - til politibilen og videre til politistationen.

Den indiske hyptonisör er også i området. Hvis han opdager, at vores fire venner snuser rundt, vil han lokke dem til lageret med et par spor, lyde etc. via skakten. FN-soldaten vil sove på sin post. Han vil väre umulig at vägge. Hovedpersonerne står altså med et stykke sovende FN-soldat, og hans våben. Ved siden af ham er en tom konserversdåse, som selvfölgelig er en Gulasch-dåse märket med et s med to prikker i. Planen er, at når de fire eller evt. tre hvis Gregersen har taget sig af en af dem, kommer ind til selve lageret vil hypnotisören lade en sovegas fylde rummet.

Den indiske hyptonisör

Når man kommer fra Indien og har hår der stritter en halv meter ud i alle retninger må der väre noget galt. Det er der også. Manden er sindssyg. Han lever af at göre andre ilde; sindssyge, dräb, tortur mv. Jeg tänker på den mystiske pilegiftmand i Tintin Albummet "Det mystiske öje" eller en anden lige så grum person i albummet "Faroes Cigarrer". Läs disse igen. Han behersker hypnose, woodo, magi og andet österlandsk "pjat".Han siger aldrig noget forståligt, går rundt i korte busker og fryser ikke. Han er også fakir og dermed yderst svär at göre det af med.

Kaarsted er jo heller ikke ude af historien. Han skulle jo også til udgravningerne og hans nysgerrighed får ham til at söge dertil. Om hovedpersonerne skal möde ham er op til Dem. Hans skäbne er dog besejlet. Han skal lige som de fire ende i en kiste skvulbende rundt midt i Östersöen.

Hvis Deres fantasi **ikke** tilhörer noget fra et tomt skrivebord er det ikke noget problem og skabe lageret og udgravningerne via. improvisering. Jeg vil i hvert fald ikke bruge fem sider på at beskrive en "Dungeon" midt i Nästved. Der er en stor sal med en masse skeletter der ligger fint spredt ud over det hele. På hver skelet hänger en lap, hvor der står et nummer og andet arkäologisk krims krams. I den store sal er en åbning ind til en ny sal, som er selve lageret.

Når hovedpersonerne er kommet ind i lagerrummet bliver åbningen til en väg. På god gammeldags mekanisk manér. I rummet står en masse kassser - alle har märket S med to prikker i. Alle er fyldte med konserversdåser med gift i. Lad hovedpersonerne bräkke en kasse op, för de langsomt begynder at falde om. Derefter er "Niks pille" slut!

Niks pille

Næste gang hovedpersonerne slår öjnene op, er det i kister midt ude i Östersöen. Hvis Gregersen har taget en person med til stationen, vil denne person efter et langt hårdt psykologisk forhör (giv den alt hvad De kan!) lide samme skäbne som de övrige i lageret, blot på et kontor. Altså vågner denne også op midt i Östersöen. Under forhöret kan hyptonisören evt. komme og hjälpe til med lidt tortur, mens Gregersen savler södt.

Mange muligheder:

Hvor lang tid plottet "Niks pille" tager både i spilletid og realtid afhänger dels af Deres evne til at improvisere og skabe stemning og dels af hvad spillerne gör. Plottet er åbent, og der kan ske mange sjove ting, som ikke er til at forudsige. Hvad gör vores "helte" f.eks. med den sovende FN-soldat, som ikke er til at vägge, men har åbne öjne med sindssygen tegnet i dem?

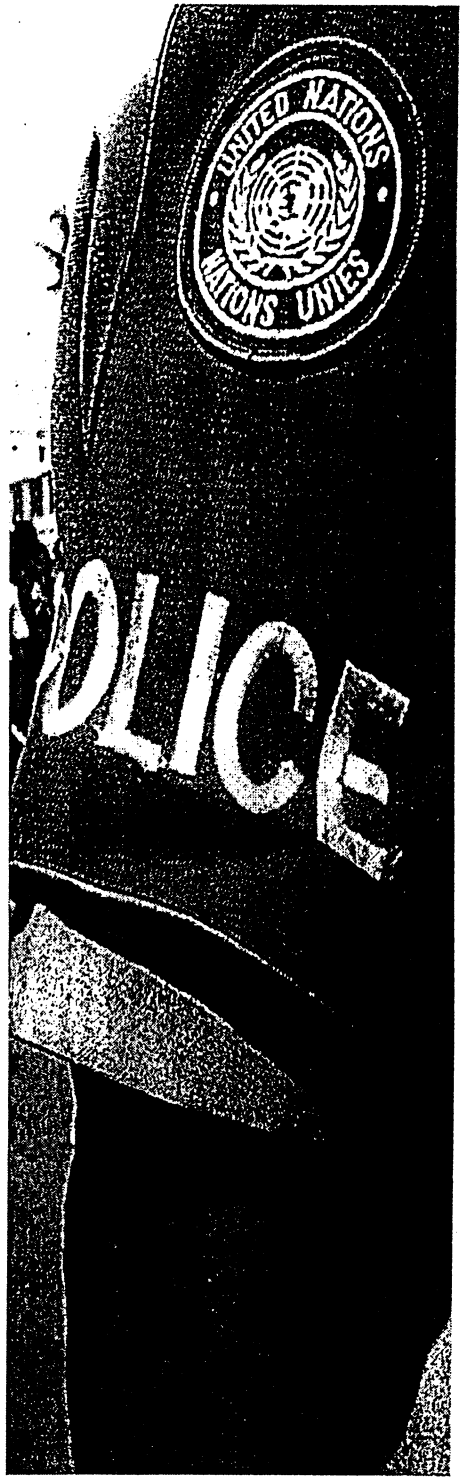
Tager de på sygehuset? Her kan der f.eks. väre en overläge som står i när forbindelse med enten Leo Madsen eller Gregersen. En overläge der håndterer de mange ofrer, for enten hyptonisören eller giften i Gulachdåserne, på en lukket afdeling. F.eks. er flere arkäologer, der i blandt TV-manden Piet Van Deuer, indlagt på denne afdeling. Kaarsteds ven Manfred er der også.

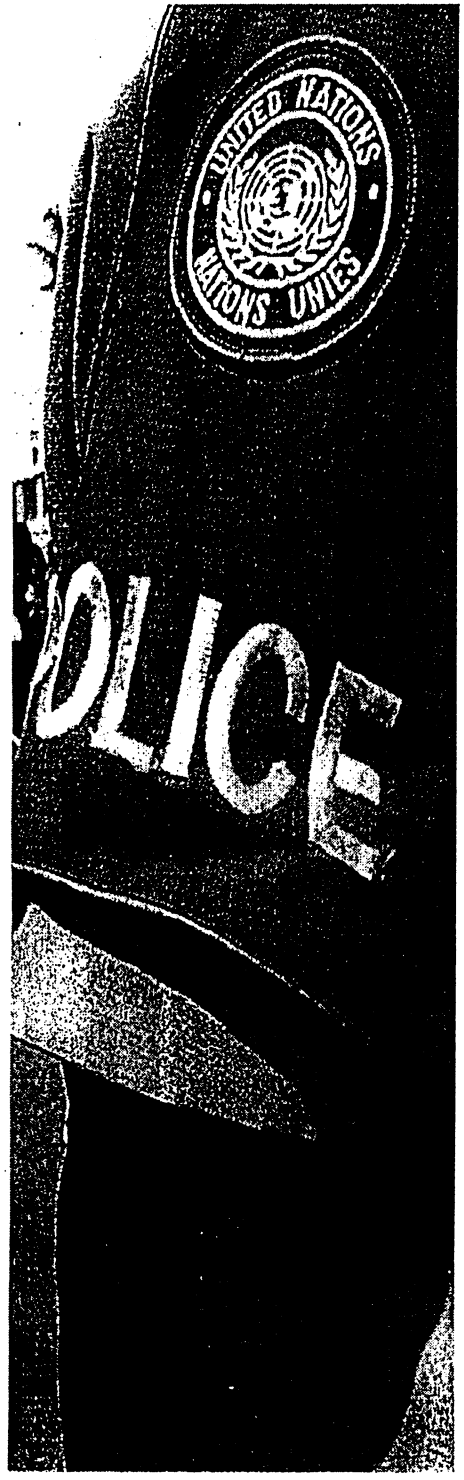
Det er heller ikke til at forudsige om hovedpersonerne indlogérer sig på et hotel, hos en ven i Nästved Rollespilsklub eller noget helt tredie. Dermed er det heller ikke til at forudsige hvor lang tid dette plotelement tager.

Splattersekvens:

De kan anvende ret så meget splat i dette plot, hvis det er det De vil.Udgravninger, skeletter, gal hyptonisör, FN-soldater, sindssyge arkäologer og en sadistisk politikommisär. Blot disse ingredienser bör sätte fantasien i gang. At undersöge en grav er ikke sjovt. Det er uhyggeligt. Du skal give det indtryk (stemning), at hovedpersonerne beväger sig fra nutid og ned i fortidens dysterhed. Der er vådt, mörkt og masser af muligheder for at påvirke spillerne psykisk. Händer, ting der ändrer sig, mystiske lyde - skvulp & skridt. Skeletter der flytter på sig, eller direkte går amok. Det bedste er en undertone af vold, uden at den kommer til udtryk. "Noget" findes nede i bunden af den för omtalte skakt. Noget eller nogle beväger sig rundt i byggepladsens mange skjulte gange og dybe huller.Som om det vrimler med liv, man ikke ser, men märker.

På hospitalet kan der også ske en masse. Tänk på Lars Von Triers "Riget", diverse Call of Cthulhu scenarier eller HP Lovecraft-noveller. En lukket afdeling, omvandrende sindssyge arkäologer, lig, sygelig overläge og risikoen for at blive späret inde.





Midt i Östersöen

Stalins mänd er ganske vidst ude efter magt, penge etc., men de er ikke onde dämoner. Derfor dräber de ikke de fire unge hovedpersoner, men lader dem vågne i kister midt ude i Östersöen. Som De husker blev de fire ofrer for hyptonisörens/Gregersens sovegas. Hovedpersonerne er blevet transporteret via. et af Stalins skibe, der netop sejler i Östersöen.

Hovedpersonerne er i hver sin kiste. Tage Kaarsted er også med. En efter en vågner de og kan löfte låget på deres kister. På när evt. våben og andre store ting er de ikke blevet berövet.

Brug ikke ordet kiste, Östersöen mm. men lad dem selv opdage hvad det er de "sejler" rundt i og siden hvor de er. Det er nat, og i måneskäret kan de kun svagt se hinanden. Problemet er i förste omgang at få kontakt med hinanden. F.eks. kan De lade en eller to komme langt väk fra de andre.

På et tidspunkt, hvor de fryser, er våde, trätte og vinden suser, mens regn/slud er tiltaget kommer et enormt lys mod dem. Spillerne ved sikkert godt at der er tale om et skib, men beskriv det alligevel som om det er noget stort og farligt. Sät deres fantasi i gang. *Desvärre* er det et skib. En färge på vej til Polen, og hvis hovedpersonerne kämper voldsomt med at göre opmärksom på sig selv, vil de blive taget op. Personalet taler polsk, men kan også tysk og evt. lidt svensk, da ruten går fra Karlskrona i Sverige til Gdansk i Polen.

Kaarsted vil på dette tidspunkt blive väk. Hvis **Peter & Preben** fortäller til de to andre om deres aftale med Kaarsted kan arkäologen väre hyptoniseret. Meningen er nemlig, at han nu skal gå rundt og male "S'er med to prikker i" overalt. Dels på skibet og dels i Polen. Det kan skramme hovedpersonerne, hvis de finder disse S'er, f.eks. uden for deres kahyt eller senere på de steder de färdes i Polen. F.eks. på motel, hvis de indlogerer sig på et sådan.

Splattersekvens:

De kan lege lidt videre med tanken, om at skibet ikke er noget normalt skib, men et sted hvor ondskaben bor. Ud fra dette kan De selv finde på et subplot på skibet; f.eks. med opklaring af nogle mord eller en konstant forfölgelse og död omkring hovedpersonerne indtil de kommer i land. Pas dog på, at sideplotet ikke overtager historien.

Polen & Stalin

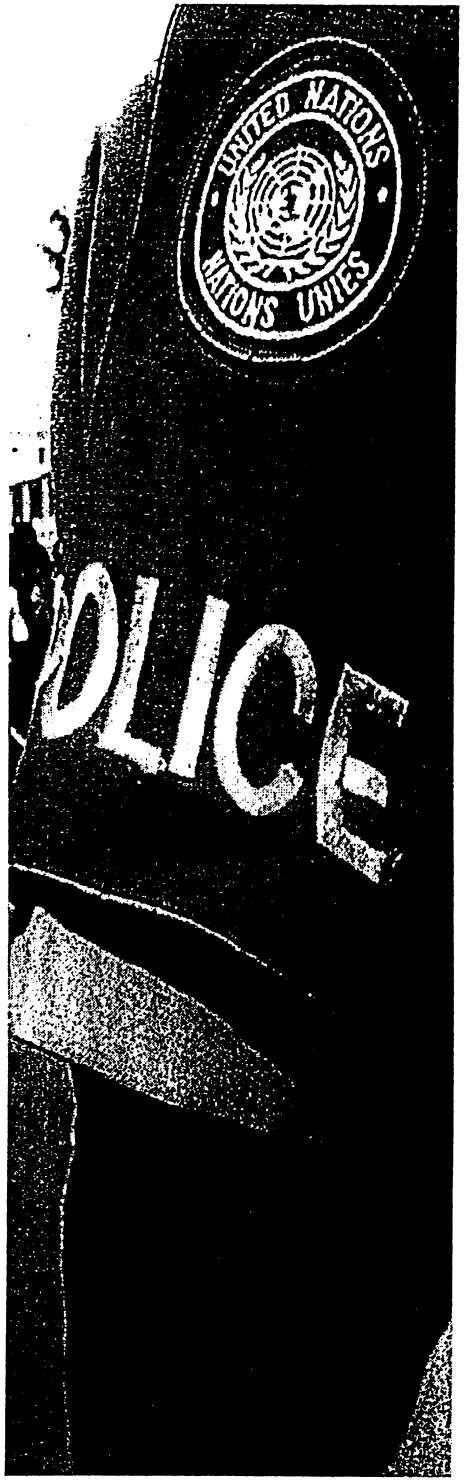
Dette plotelement er yderst löst. Det afhänger til fulde af hvad hovedpersonerne foretager sig når de ankommer til Gdansk. Egentlig kan de jo blot tage hjem til Danmark. Men de har nogle spor, der bör få dem til at snuse lidt rudt i dette postkommunistiske land:

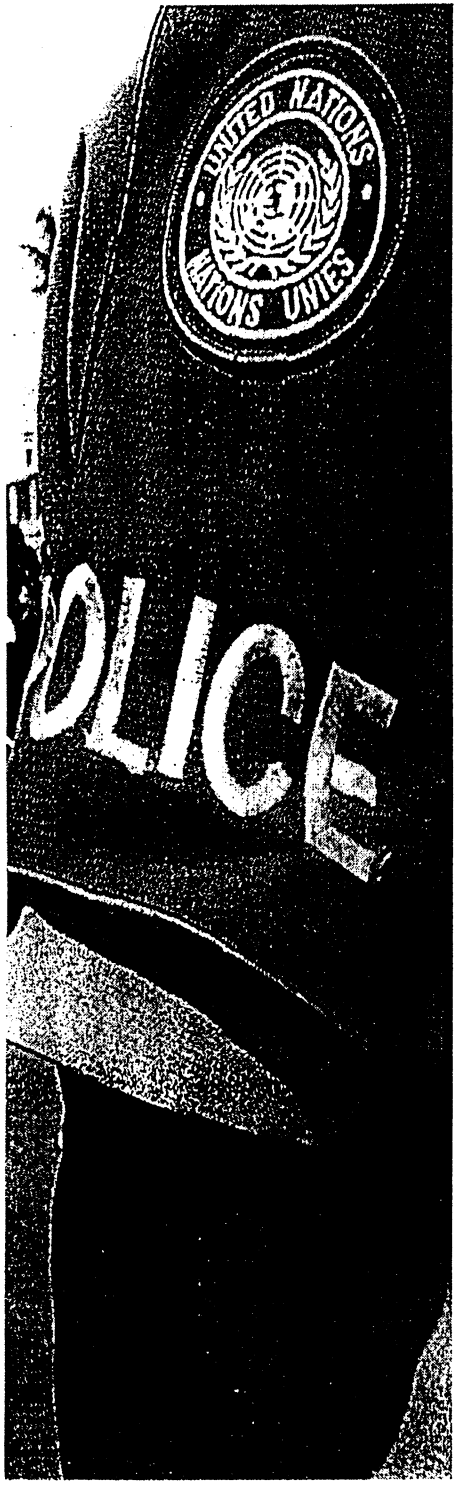
- På konserversdåsen står StalinCompagniet og "made in Poland"
- De finder "S'er med to prikker i" malet rundt omkring på vägge og gulv
- Ser glimt af hyptonisören eller dansk bil

Alle disse spor samlet vil sikkert virke for sögt og overdrevet. Derfor er det Deres opgave at fornemme om der er behov for et spor eller flere. Formålet er blot at få hovedpersonerne til at snuse lidt rundt i Polen og helst (men ikke nödvendigvis) finde frem til StalinCompagniet.

redsbärere: dbyggerne det tidligere ugoslavien plever FN- oldaternes lstedeværelse om deres vsforsikring, to: Morten angkilde/ olfoto

Skibet ankommer til Gdansk tidlig på dagen (se vedlagt kort over Polen). Lidt over hundrede km. väk findes byen Augustów, hvor StalinCompagniet ligger lidt uden for. Ikke langt fra den rusiske gränse. Jeg har en masse idéer som De kan bruge, f.eks. hvordan StalinCompagniet ser ud. Men plottet er beregnet til improvisering fra Deres side.





Polen & Stalin

Et klimaks:

Hvis hovedpersonerne finder ud af hvor fabrikken ligger og tager ud til den, vil de på vejen blive nöd til at tanke benzin. Enten på vej derud eller på vej "hjem". På benzintanken ruller en bil med danske nummerplader også ind. Ruderne er tonet, men hyptonisören (som de jo har set för) träder ud sammen med to store stärke mänd. hyptonisören vil bruge sine evner på en af hovedpersonerne, hvis han ser dem. Flå personen halvt ind i den sorte bil, hvor Vilumsen også er. Her bliver hovedpersonen påvirket så han "vil hjem for en hver pris sammen med de andre". Eller sagt på en anden måde: Han vil ikke tillade de andre at fortsätte efterforskningen. Om vold bliver nödvendigt vil han også bruge dette som middel. Vi har altså en spändende situation. Hvordan vil de andre takle dette. Den påvirket må **ikke** väre Preben, da hans person kan väre spändende som opinion til den påvirket.

NB: I de polske butikker kan man få StalinCompagniets gulasch, men dog ikke forgiftet og dermed ikke med de to prikker i s'et.

StalinCompagniet:

En gammel fabrik fra kommunismens tid, men köbt af "StalinInvest" i 1992. Består af en stor höj fabrikshal med fire etager over og en kälder under. Källderen er det eneste som er moderniseret, mens resten er noget bras på när maskinerne. Området er indhegnet med pigtråd, med ström i. Döde dyr ligger langs hegnet. Der er et vagthus og tilstödende hundehus. På toppen af fabrikken har man placeret et skydetårn, hvor en helikopter står ved siden af. Biler med tonede ruder står uden for. Også en dansk bil.

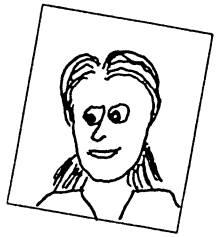
Fölgende er löse idéer:

- En robbot sidder som chef. Den ligner et menneske, men det er blot en maske. Evt. flere masker. Kommer hovedpersonerne ind til denne kan det blive rigtig sjovt. Hvis du er mere til splat end teknologi kan du lade robbotten väre et afskyligt monster.
- Der findes flere steder papirer på, at StalinCompagniet leverer mad til FN. Evt. også computerfiler. Disse kan relativt nemt findes.
- Vilumsen er på "forretningsbesög" i källderen når hovedpersonerne ankommer. Her findes Stalin også. Husk at disse to ikke må dö. I splatterversionen er Stalin et udödelig "monster".
- En hemmelig hal, hvor resterne af produktionen af det giftige stof findes. Der er kasser og markater, hvor der står "S med to prikker i". Ellers er der blot normale "S'er" i den övrige del af fabrikken.

Polen & Stalin

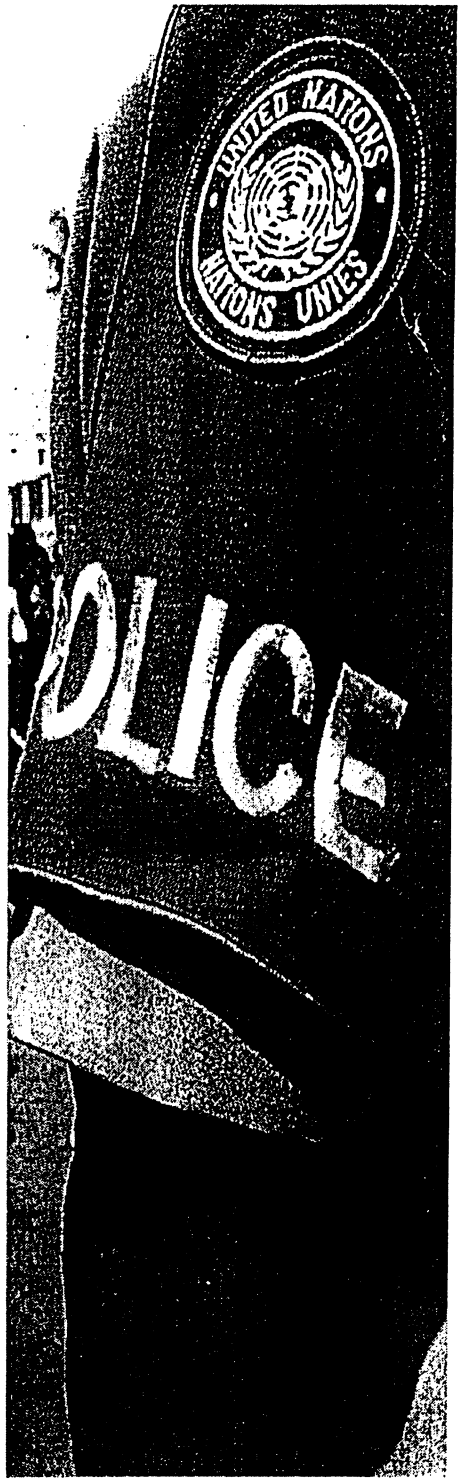
- Nogle personer skal de fire selvfölgelig også möde. Efterretningskvinden VilkijaTzcianka har fået sig selv ansat på fabrikken som rengöringskvinde. Hun er polsk födt, men siden kommet til Danmark, hvor hun nu arbejder for PET. Hende kan hovedpersonerne "löbe ind i", så de kan få lidt hjälp. Bedst er det at hun dör eller bliver sindssyg inden de fire er helt sikker på om hun har talt sandt.

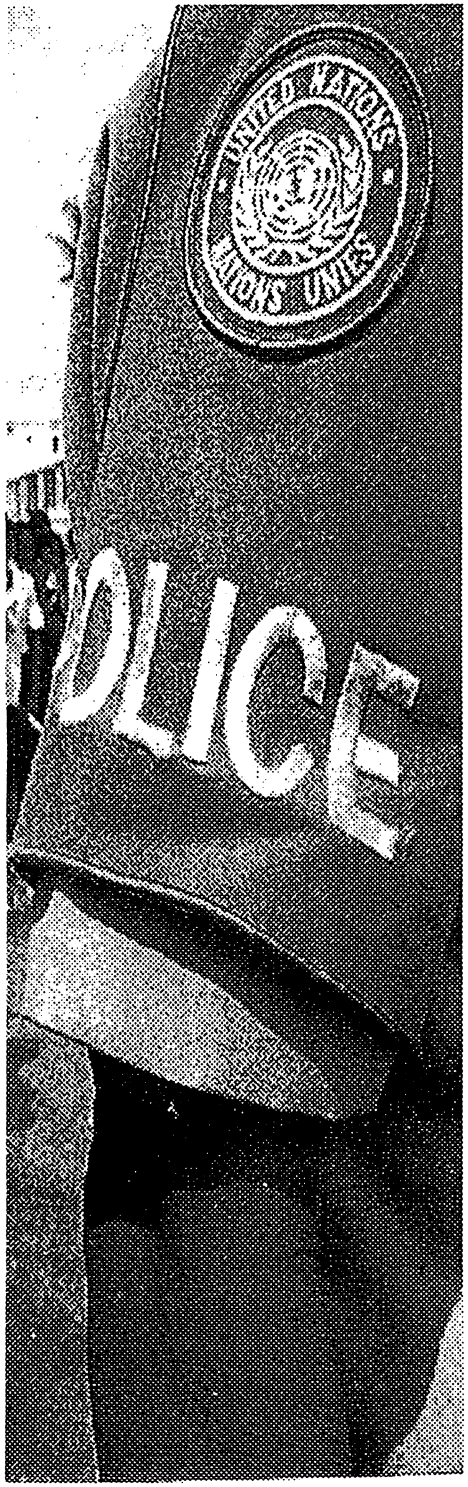
VilkijaTzcianka:



Hun er lille og spinkel. Hun er snu. Umiddelbart virker Vilkija ikke alt for kvik, men hendes hjerne er skarp og hun tilhörer den intelligente elite. Vilkija er ganske enkelt James Bonds efterfölger. Kvindelig charme, og evnen til spille dum når det behöves har gjort hende til en af PETs bedste spioner. 38 år er hun, og har en affaire med sikkerhedschefen Petri Srem på StalinCompagniet. Han er indfanget i hendes klör, og dermed kan hovedpersonerne sikkert også få gläde af ham. Egentlig er Petri loyal over for Compagniet, men han er fört bag lyset af Vilkija.

Hvis hovedpersonerne bliver for länge på fabrikken eller i området bör De indlede en jagt på dem. Start med blide mordforsög og lad så graden af seriös vold stige. Hvis De spiller historien som en thriller bör fabrikken fremstilles som et sted styret af maskiner og med menneskelig forfald. Maskinerne har overtaget alt styring, og evt. er menneskerne slet ikke mennesker men maskiner med "masker" på. Hvis De derimod foreträkker splatterversionen skal De droppe denne tankegang, og lade fabrikken väre en gammel borg, med en ondskabens kälder, hvor det ultimative onde styrer sine slaver.

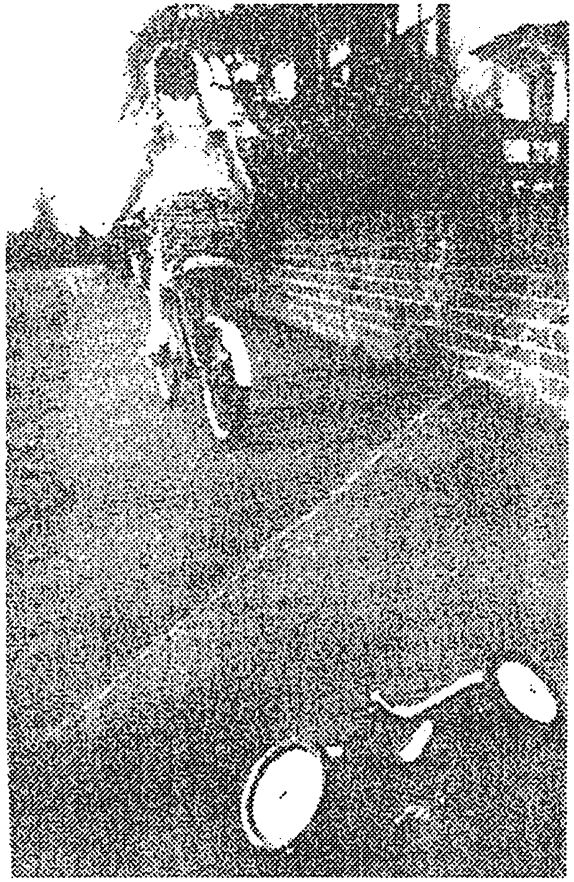




Tilbage men for sent

Lageret er væk. Hovedaktørerne har vasket hænderne, arkæologerne er stadig sindssyge. Dele af plottet fra før de tog af sted er stadig gældende, alt efter hvor meget de nåede at gøre i plottet "Niks pille..". Spillerne føler nu et tomrum, hvor de ikke rigtig ved hvad de skal stille op.

De kan prøve at gå ned i lageret. Her vil der på et tidspunkt blive afholdt et møde, hvor kun en vil gå levende derfra. Hovedpersonerne kan evt. blot finde de døde. Mødet vil blive afholdt i en kultagtig stemning, hvor alle er i sorte kåber og med elefanthuer på hovederne. Deltagere kan være Leo Madsen, FN-soldater, politifolk og hypnotisøren. Sidstnævnte er den der overlever. I første omgang. Siden bliver han dræbt i politikommissær Gregersens hjem. På grusomste vis.



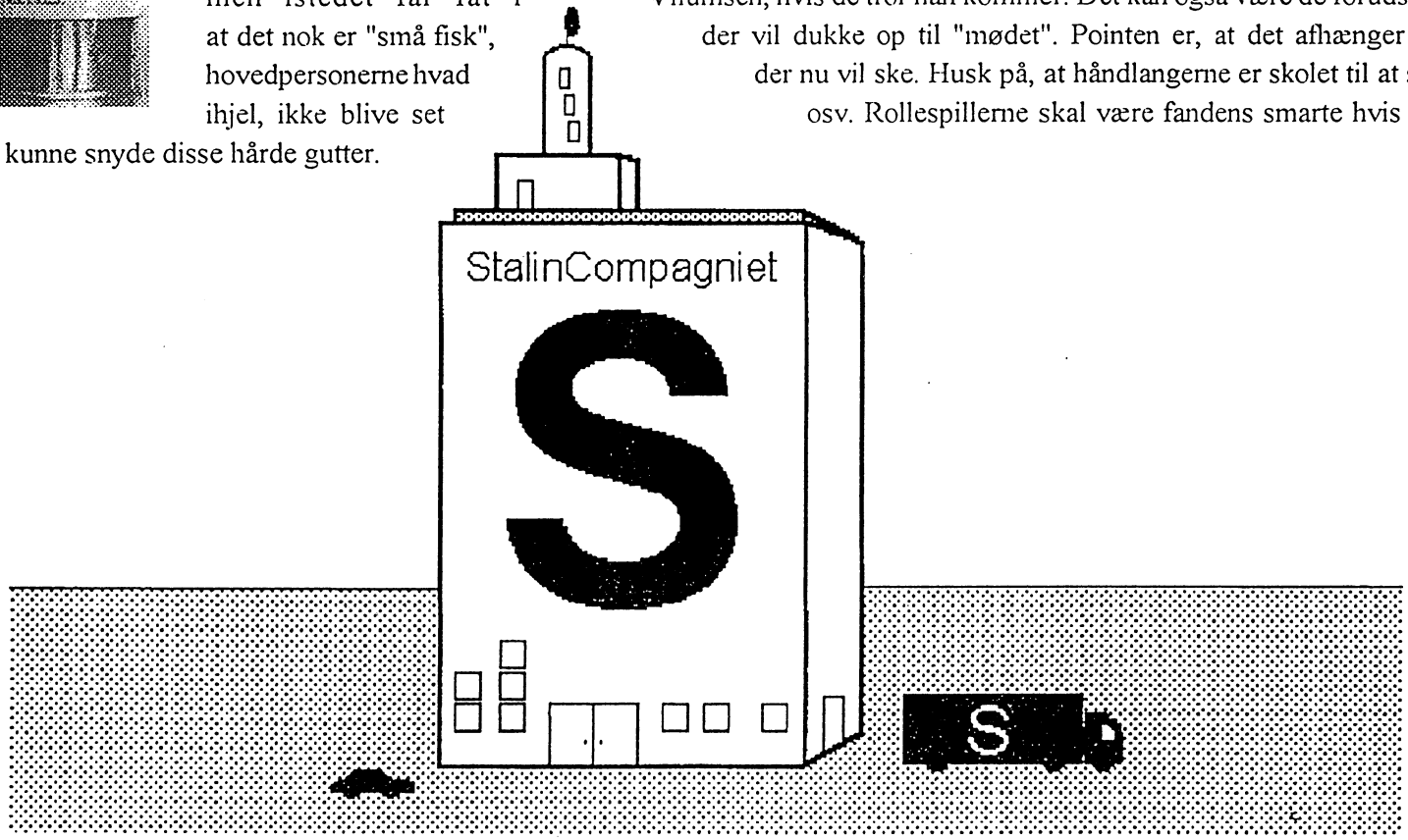
Hvis vores venner besøger Gregersen, vil konen gå rundt i sin sindssyge uden at vide hvad der er sket med hendes mand. På Gregersens arbejdskontor sidder hypnotisøren. Der kommer en frygtelig stank fra rummet og ud under døren strømmer et grønt lys. Når en af vores fire venner åbner døren skal De spille på rollespillerens fantasi. Hypnotisørens arme og ben er skiftet ud med et par støvsugerslanger, hovedet er halvt ætset og lyser grønt. Indvoldene hænger ude på maven. Rollespillerne kan altså nemt tro af dette er et monster der vil spise dem. !

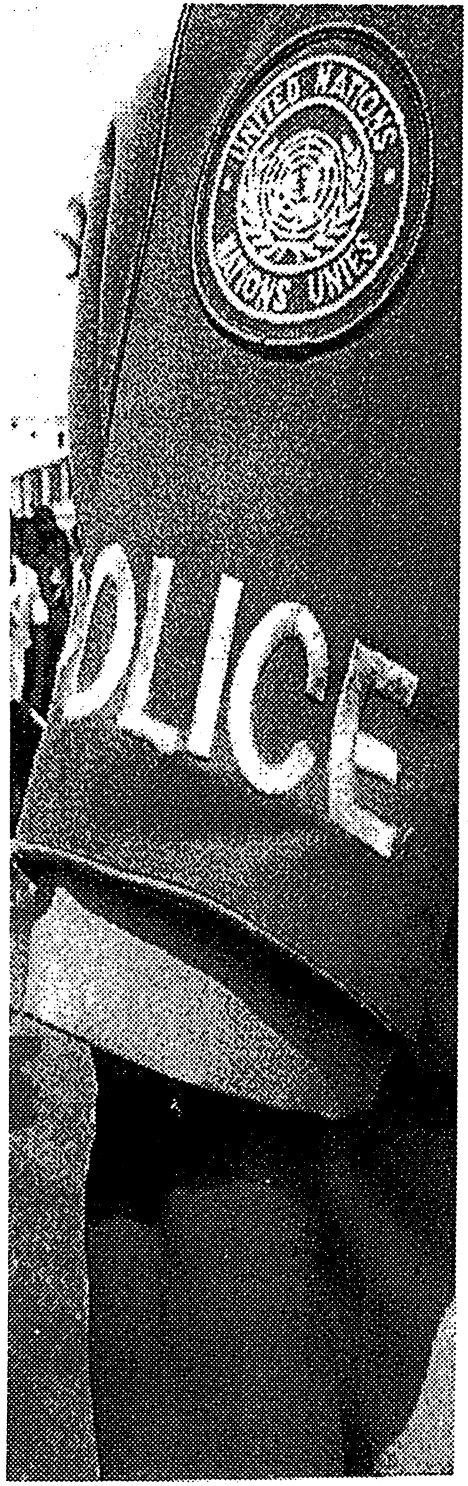
Alt er muligt:

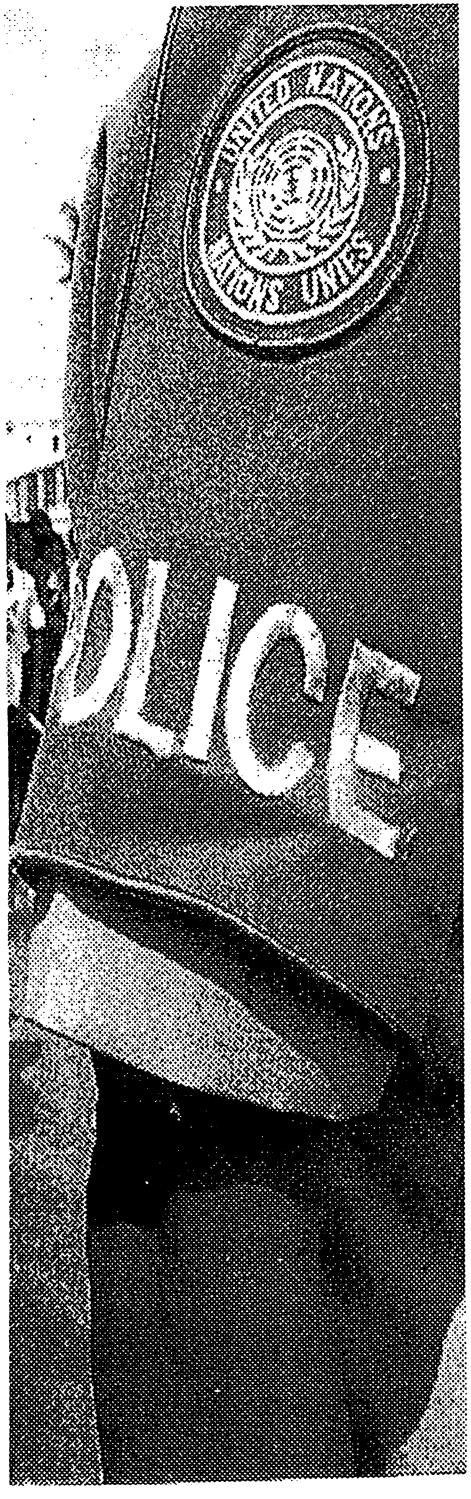
Plottet afhænger nu meget af hvad hovedpersonerne foretager sig. De kan f.eks. blot tage hjem. Så går du blot videre til "et tilbud". Man kan også forestille sig, at rollespillerne vil have hævn. Enten på egne vegne eller ofrene i Bosnien. Da sker en masse, hvor Deres opgave er at lege med. Det er også meget muligt, at hovedpersonerne ikke fatter en skid, men netop prøver på dette. F.eks. er sygehuset et godt spor. Overlægen kan nedbrydes med lidt moralsk "overtalen" og da gå til bekendelse.

Et tilbud

Hvis der er baggrund for, at Vilumsen kan mærke hovedpersonerne puste ham i nakken, vil der komme et tilbud til dem (se handout # 4). Et tilbud der tilbyder eventyr over hele verden, og del i Stalin Compagniets aktiviteter. Et tilbud om penge, spænding, uddannelse og magt. De skal møde Vilumsen personligt i det gamle lager i udgravningerne. Kommer de her er det slut. De bliver ganske enkelt henrettet. Ikke af Vilumsen, men af hans håndlangere. Nogle grumme mænd, som rollespillerne ikke kan stille ret meget op over for. Nu kan det være at hovedpersonerne ligger en snu plan, for hvordan de undgår henrettelse, men istedet får fat i Vilumsen, hvis de tror han kommer. Det kan også være de forudser, at det nok er "små fisk", der vil dukke op til "mødet". Pointen er, at det afhænger af hovedpersonerne hvad der nu vil ske. Husk på, at håndlangerne er skolet til at slå ihjel, ikke blive set osv. Rollespillerne skal være fandens smarte hvis de skal kunne snyde disse hårde gutter.



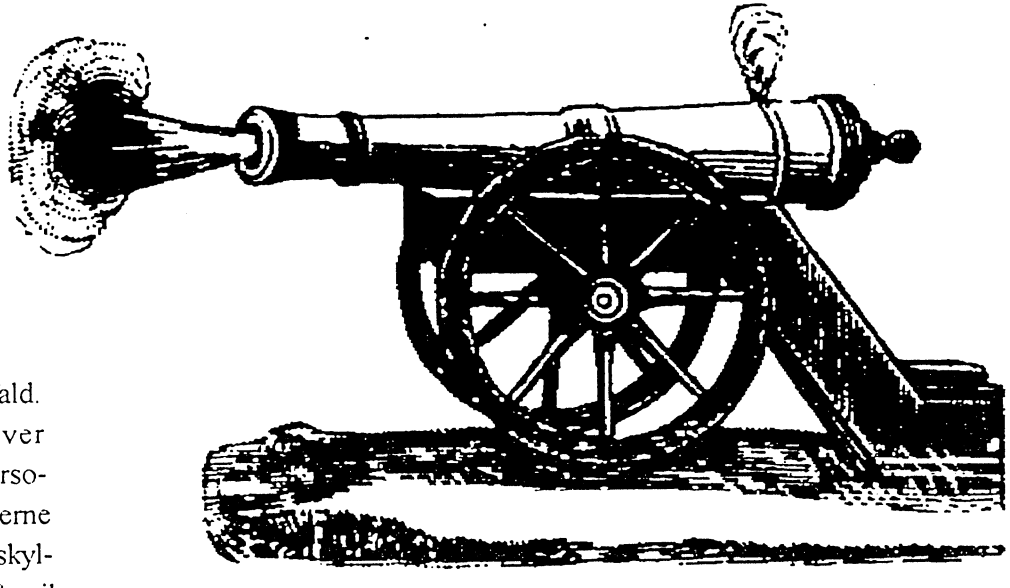




Kort proces

Møder vores fire venner ikke op vil Vilumsens mænd komme til dem. Evt. kidnappe familie eller blot lade en ulykke ske. Husk på, at Vilumsen har forbindelser både i det danske politi og militær.

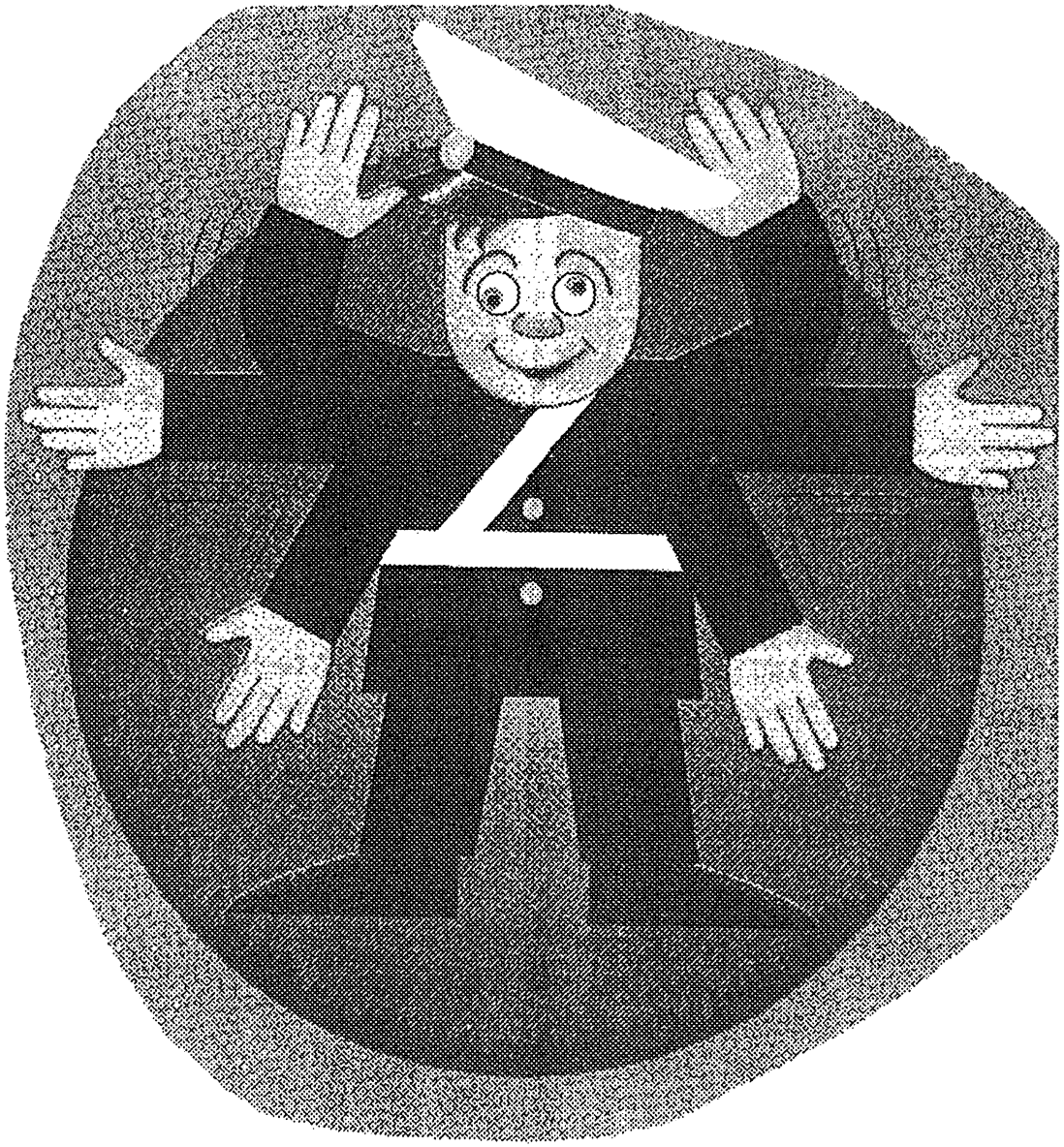
Som SL skal De vurdere om Vilumsen føler sig truet af de unge rollespillere. Kun hvis dette er tilfældet skal det føre til kort proces. Er der andre aktører du har brugt i scenariet som ikke er døde, vil de nu også blive dræbt på den ene eller anden måde. Kun Vilumsen og Stalin overlever. Under alle omstændigheder sidst nævnte.

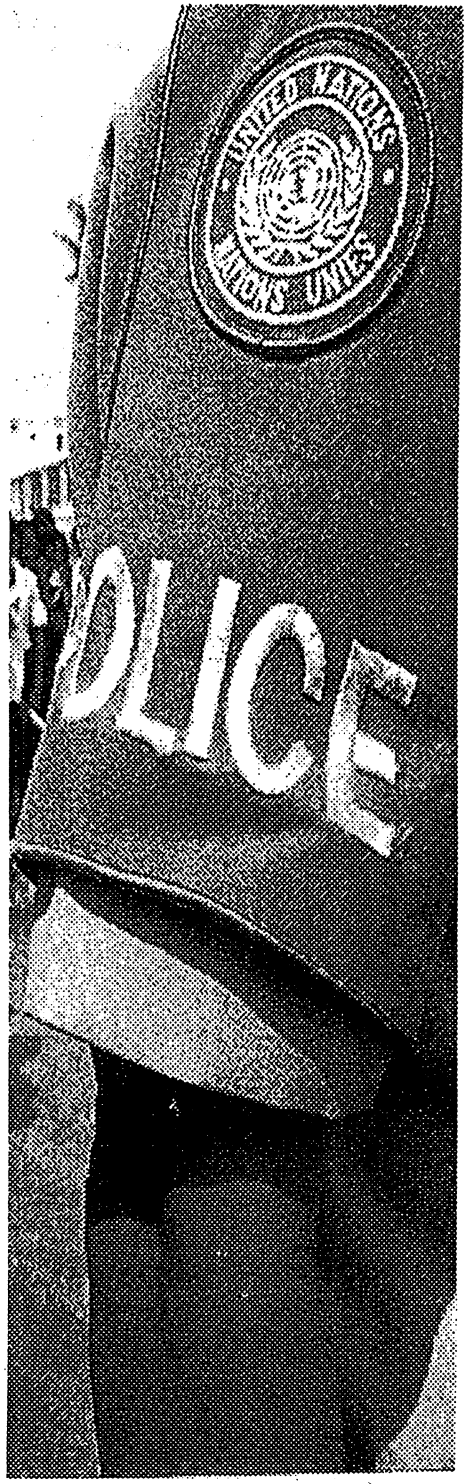


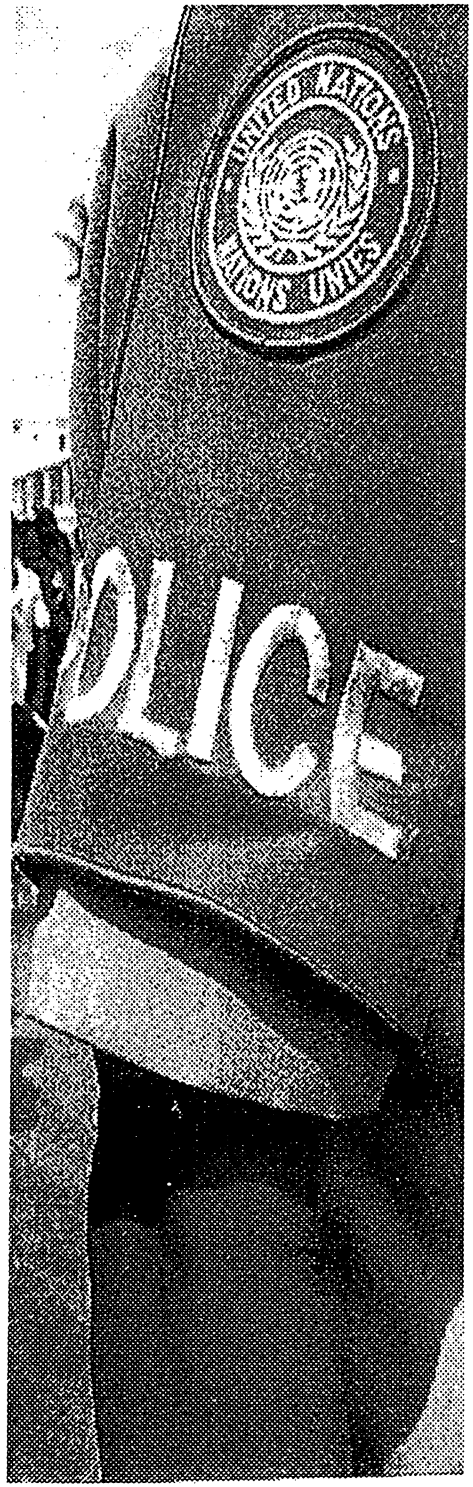
Vilumsen er trods altikke udødelig. Det er Stalin. Dvs. tiden nu er kommet til at dræbe Gregersen, der er flygtet, et par FN-folk, arkæologer osv.

De kan lade hovedpersonerne læse i avisen om de mange mystiske dødsfald. "Politikommissær faldt over kloakdæksel", og lignende. Hovedpersonerne vil nu få at mærke konsekvenserne af deres "leg". Familien bliver ramt. Uskyldige. Dem selv. Hvis de overlever så spil videre. "Juleferien er slut, du skal starte i skole igen..." Sandsynligvis har oplevelserne været så ekstreme, at hovedpersonerne er så hårdt psykisk medtaget, at de ikke kan fortsætte deres "normale" liv. Lad dem selv komme til denne konklusion. Bedst er det, hvis du i scenariet har spillet nogle af dem ud mod hinanden. F.eks. at en har tabt besindelsen og dræbt sin ven, f.eks. i Polen, som effekt af mødet med Vilumsen og hypnotisøren.

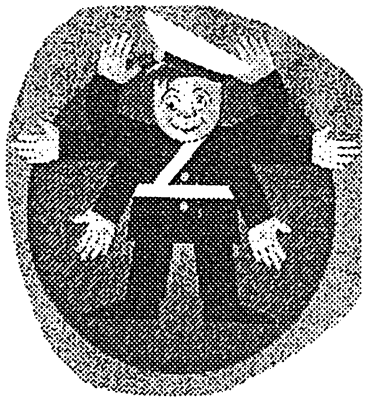
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots







Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots

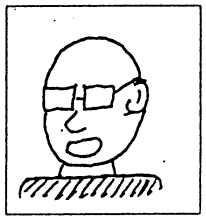


Lige i hælene

Dette sideplot er ikke særlig realistisk, så hvis De har bestemt Dem for at køre scenariet virkelighedstro, kan dette plot ikke anbefales.

En syg religiøs fanatiker forfølger hovedpersonerne. Fordi de er rollespillere. Fordi han tror de er en del af New Age eller andet djævelskab. Det er ikke meningen at rollespillerne skal opdage ham før langt inde i historien. De skal dog føle ved flere lejligheder, at nogen eller noget kikker på dem.

Ole Andersen:



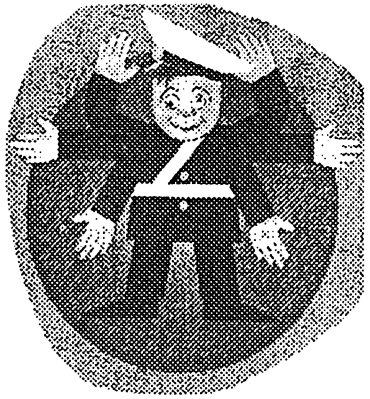
Fanatikeren er håndboldtræner, og klædt i en gammel blå hummel træningsdragt. Går i fodformet sandaler og har store firkantede briller. Hans hår er tyndt og hans vielsesring stor og grim. Ole Andersen hedder han. 40 år og aktivt medlem af indre mission. Han læser og tror på alt hvad der kommer fra Dialog centeret. Mener "New age-besvægelsen" er ved at overtage verden. De sidder på magtfulde positioner i samtlige vestlige regeringer. Rollespil er deres middel til at bondefange ungdommen i deres øst-inspireret antikristelige religion.

Ole Andersen vil gennem hele fortællingen være mod rollespillerne. Intet kan overbevise ham om, at de ikke er de onde. Tværtimod vil han blive mere og mere overbevist om rollespillernes deltagen i sammensværgelsen. Han vil da enten selv eller sammen med andre tilkaldte religiøse fange vores unge venner og sende dem til "lukket hjernevaskning" på vestkysten. Det lykkes forhåbentlig ikke.

Splattersekvens:

Ole og hans religiøse venner har overnaturlige kræfter, så som bortmaning og den slags. F.eks. kan de bruge deres vamle sved til at indfange sataniske personer, som rollespillerne.

Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots

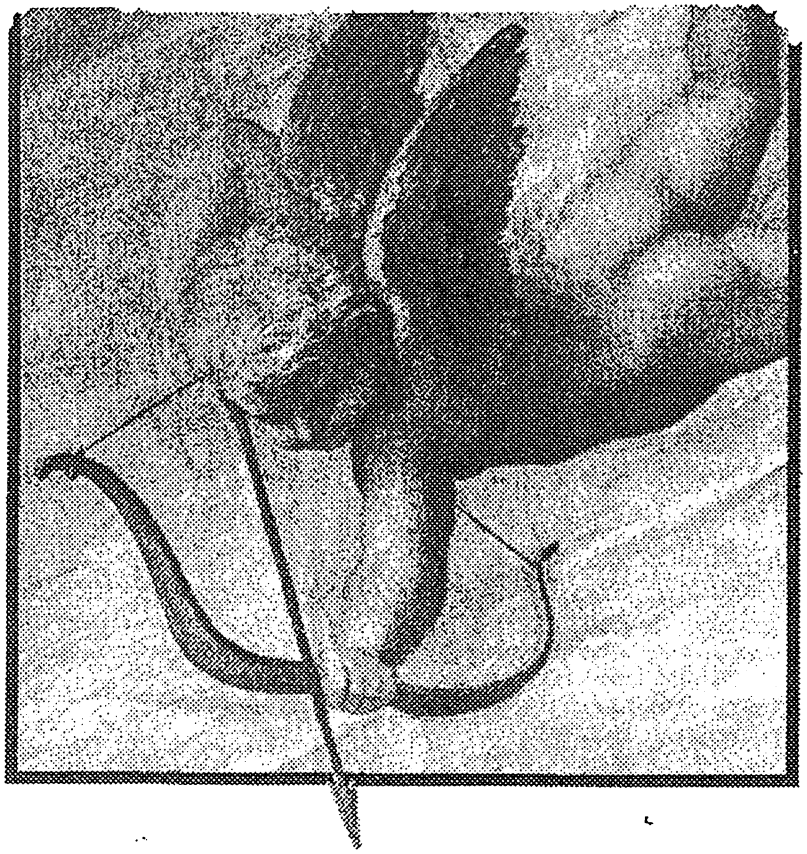


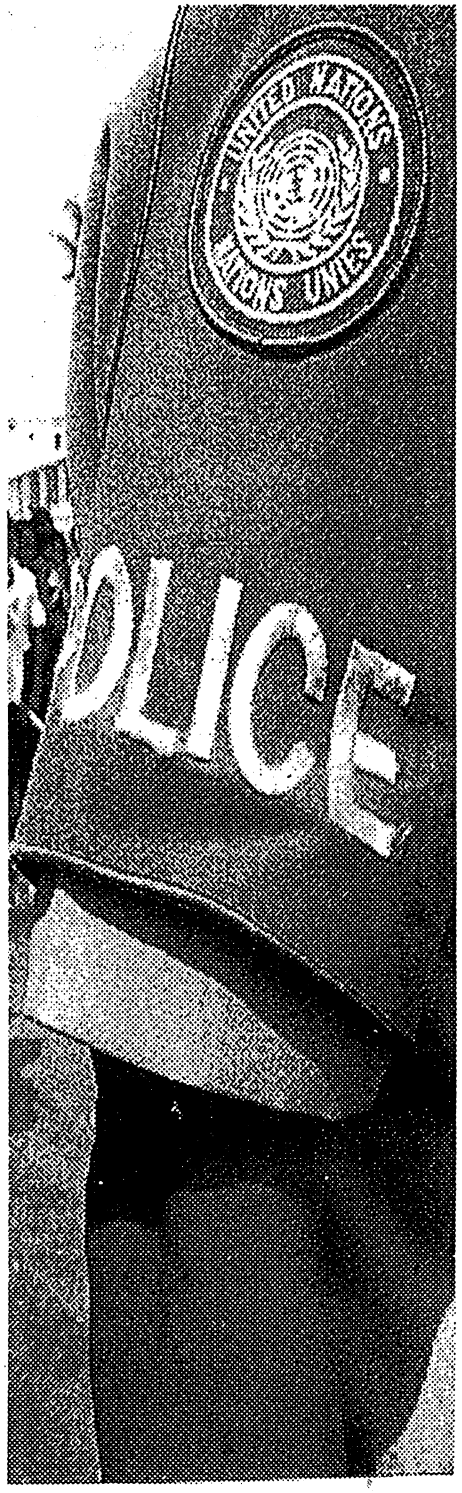
soldater etc. Gregersen kender de også godt. Et dumt svin, der ved flere lejligheder har stået bag razier mod englenes hovedkvarter.

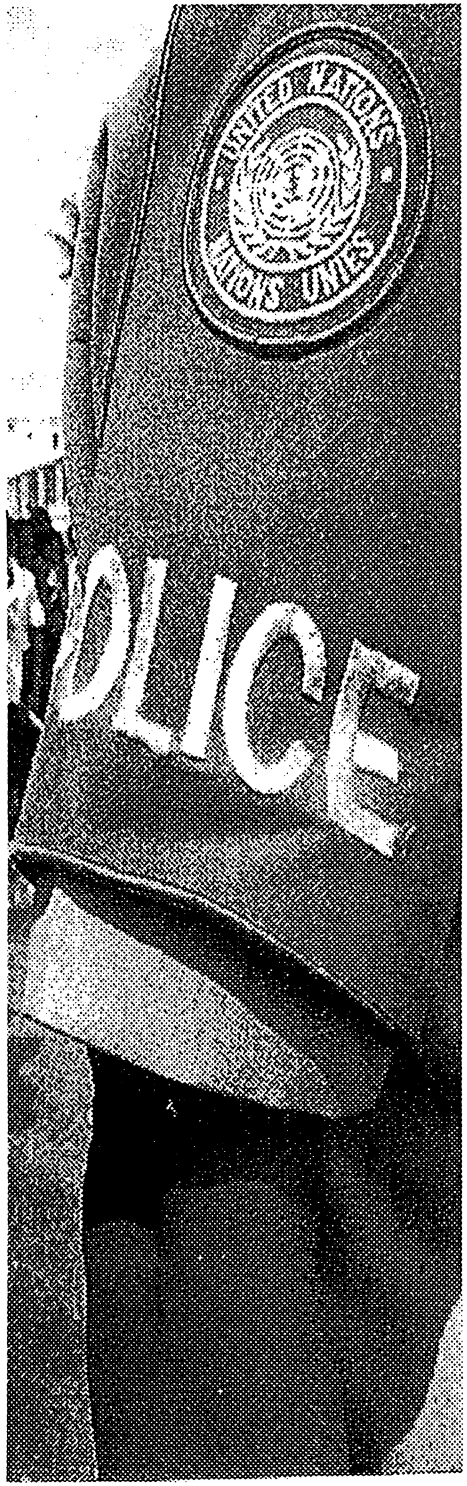
Meningen med dette plot er dels at give spillerne hjælp, men også at "udfordre" deres moral. Pludselig er det dem og Hells Angels mod politi og militær. Hvordan har de det med det? Englene har motorsave, våben og er virkelig barske, men venligè over for rollespillerne. Tager hovedpersonerne mod hjælpen har de stillet sig selv uden for samfundet. De er ikke længere små pæne rollespillere, der passer deres skole. De er kriminelle.

Hells Angels

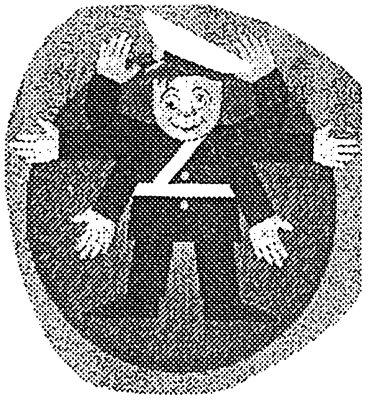
Når (hvis...!) hovedpersonerne får fysiske problemer, f.eks. i plottet "kort proces" kan Hells Angels dukke op på deres larmende maskiner. Englene vil tage hovedpersonernes parti. Især hvis de hører, at de er rollespillere. "Så er vi jo næsten i familie". De opfatter rollespillere som en subkultur-gruppe. Lige som dem selv. De vil hellere end gerne hjælpe mod Vilumsen og hans håndlangere, FN-



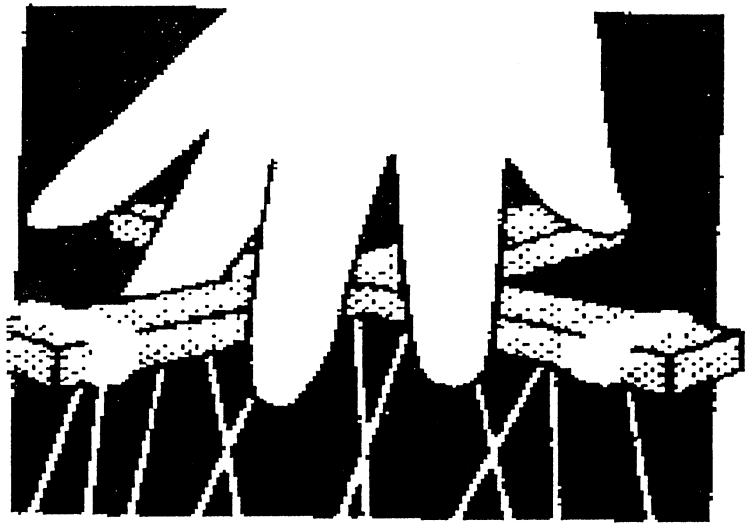




Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots



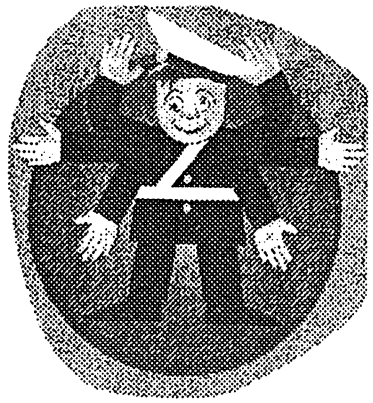
Kom hjem!



Forældrene er bekymrede. Hvis de ikke hører fra deres børn i tre-fire dage, og ingen andre kan fortælle dem hvor "børnene" er, vil de efterlyse vores fire venner. Evt. kommer de på tv, og i radio. Hvis nogen ringer hjem skal der virkelig gode forklaringer på bordet for at de pågældende forældre ikke flipper helt ud. Sandheden tror de sandsynligvis ikke på. Det eneste de vil, er at deres "børn" kommer hjem. NU!

Alt efter hvad der yderligere sker er det op til Dem at overveje hvad familiernes reaktioner bliver. Evt. kan de også tage ud efter rollespillerne. Det afhænger helt og aldeles af hvad der sker, og hvad hovedpersonerne fortæller forældrene enten gennem breve eller mere naturligt pr. telefon.

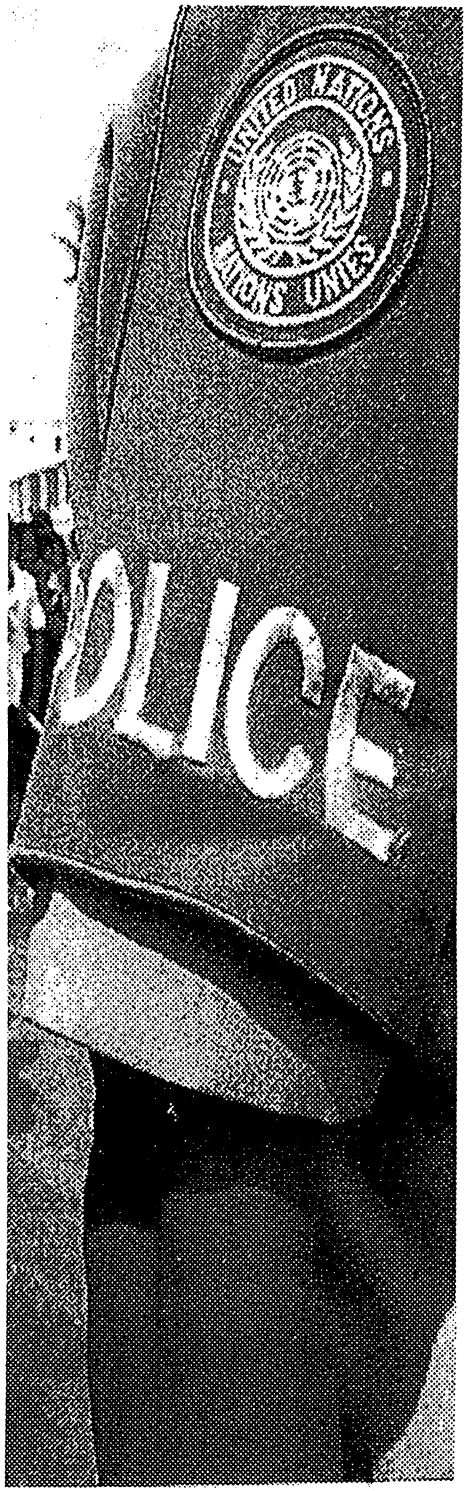
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots

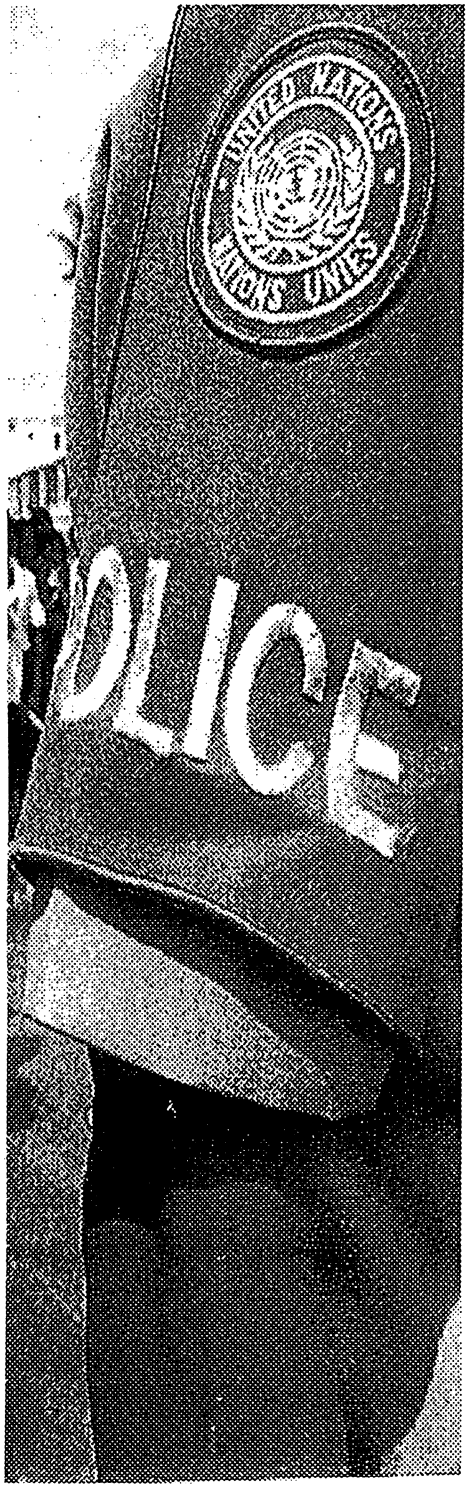


Walkiedrengene

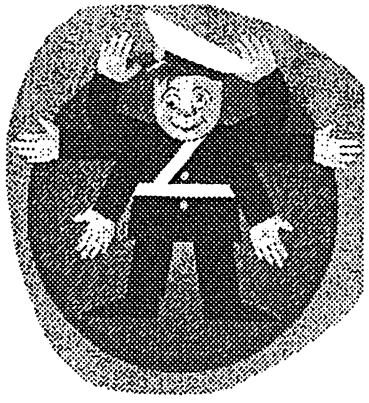
Plottet i Tur til Næstved er ikke helt let at gennemskue for hovedpersonerne. Bagmændene er mægtige, og der er relativt få spor, at gå efter. Hvis det ser helt sort ud med opklaringen og rollespillerne ikke forstår noget som helst, men alligevel prøver at lede lidt på må og få i Næstved centrum, efter de er kommet hjem fra Polen, vil de støde inde i "walkiedrengene". Enten opdager de disse, eller så støder de ind i en af dem i bogstaveligste forstand.

Walkiedrengene er seks drenge på 11-12-13 år. De har set masser af video, og håber de ved at snige sig rundt med walkier kan opdage et eller andet stort. En af dem sidder med en "hovedbase" på anden sal i en lejlighed lige ned mod Næstved centrum. Så han og de øvrige walkiedrenge ved en hel del om hvad der foregår. Men ingen tager dem seriøst. Slet ikke politiet, hvor Gregersen jo styrer begivenhederne. Altså kan walkiedrengene, hvis de bliver overbevist om at rollespillerne er gode, hjælpe dem med informationer. Rigtig mange informationer. De bør dog kun bruge dette plot, hvis rollespillerne ikke selv kan regne ud hvordan det hele hænger sammen.





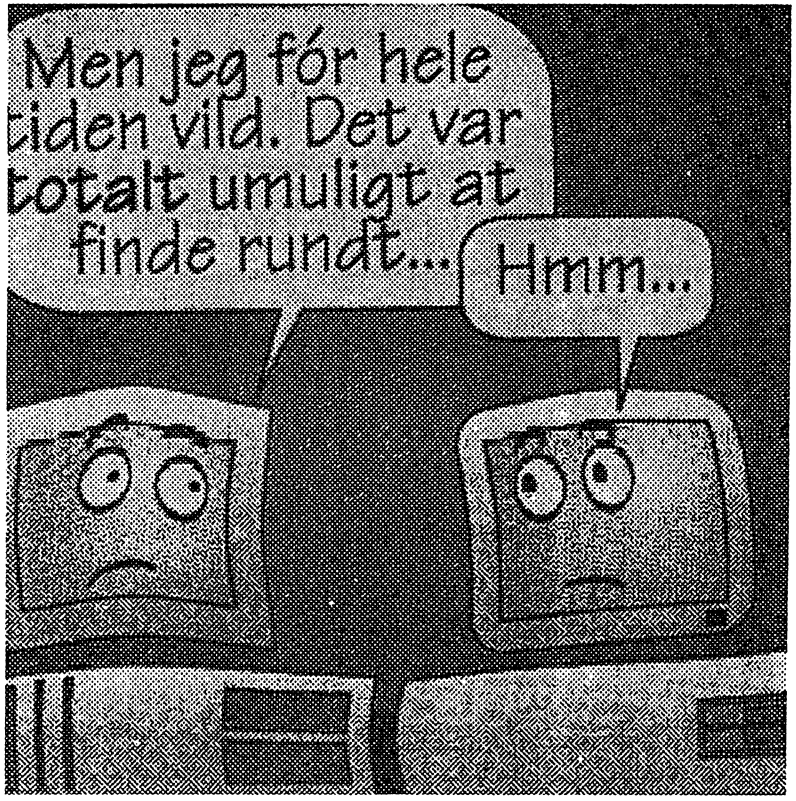
Sideplots
Sideplots
Sideplots
Sideplots



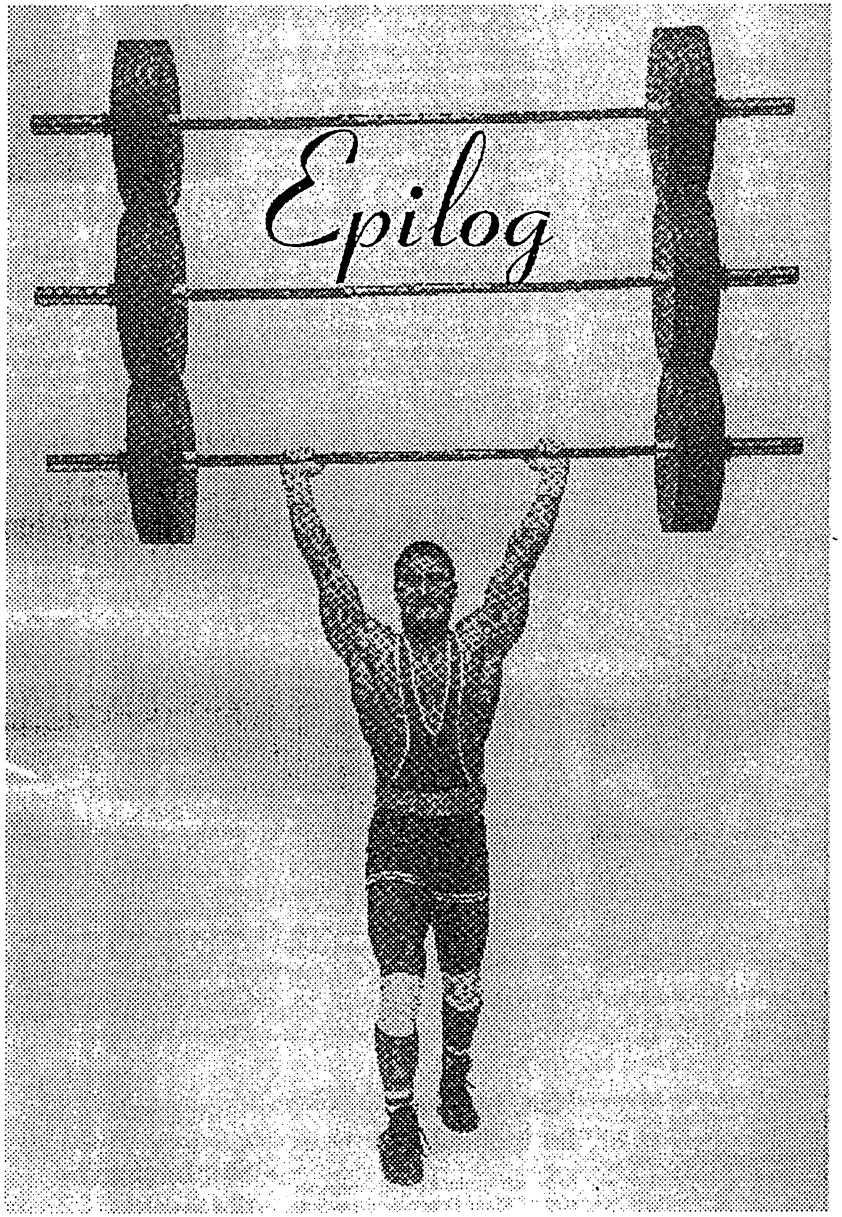
Røde kors reklame

Jeg har læst massevis af bøger, artikler m.m. omhandlende krigen i det tidligere Jugoslavien. Jeg kender folk der har været nede i rædslerne. Alligevel tør jeg ikke lade scenariet slutte i dette land. Jeg tør i hvert fald ikke skrive "sådan er det".. Det er ellers oplagt. Men pga. min angst er dette sideplot blevet et kompromis, og en løsning på problemet.

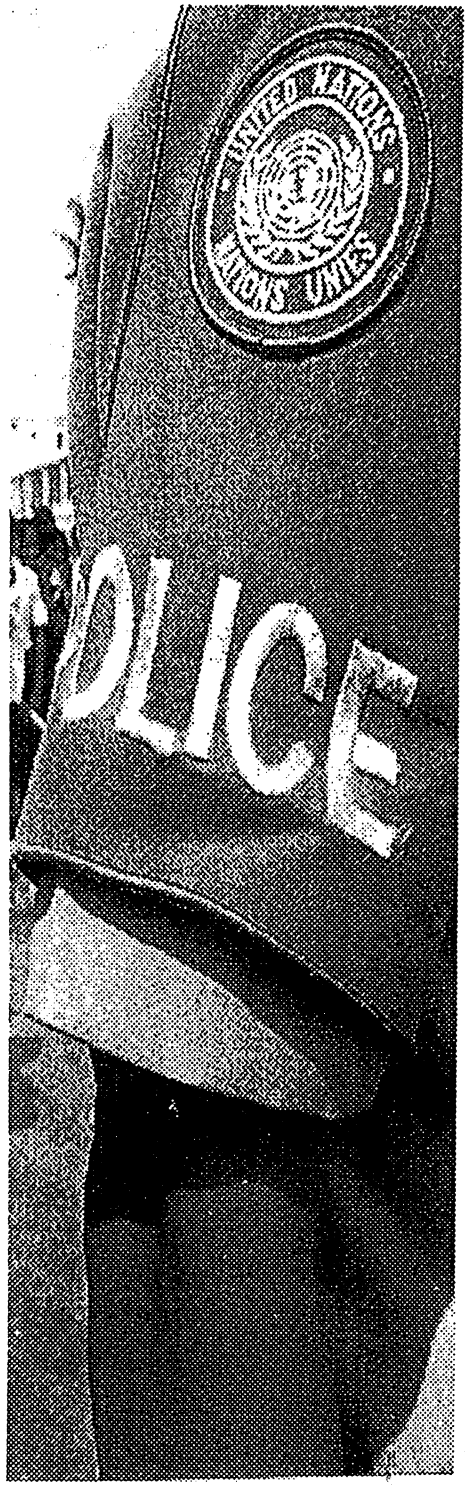
Hvis hovedpersonerne ikke bliver smattet, og stadig har mod på at lege "helte", kan De lade dem falde over en Røde kors reklame (handout 5). I denne står bevægelsen har et akut behov for mennesker der vil dele "nødmad" ud til bosniske muslimer i præcis det område, hvor Stalin Compagniet har sendt sin gullasch til. Vores venner kan altså få lov at dele Stalins lede gift ud og dermed udrydde et enormt område for muslimer. Dog kan man håbe, at de har gennemskuet dette, og deres formål med turen til Bosnien er at finde Arkan og gøre det af med svinet. Eller noget lignende.

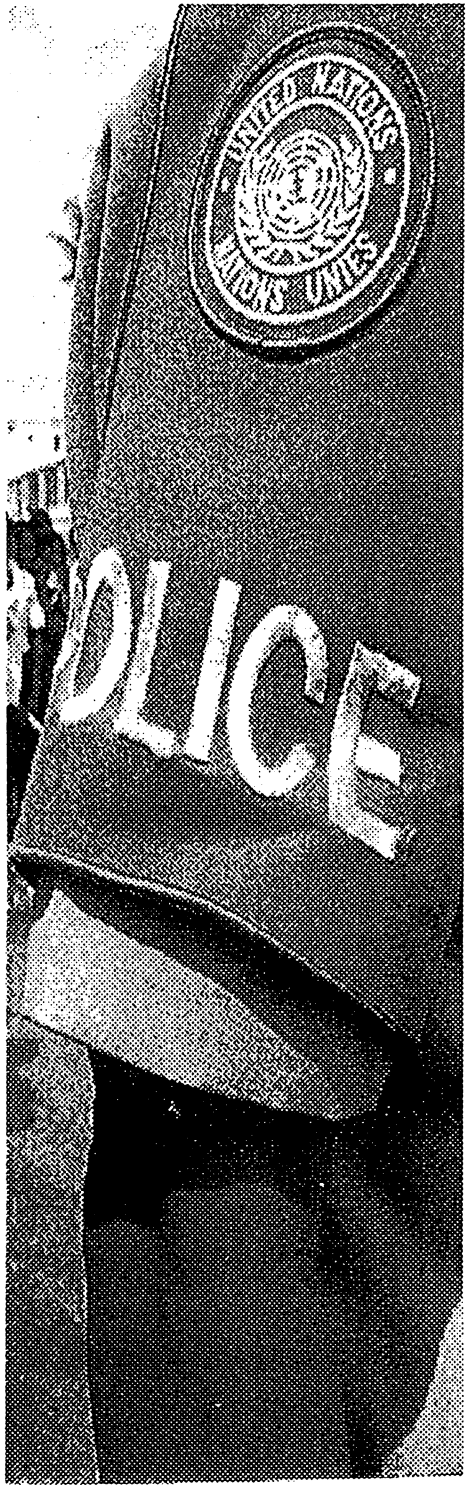


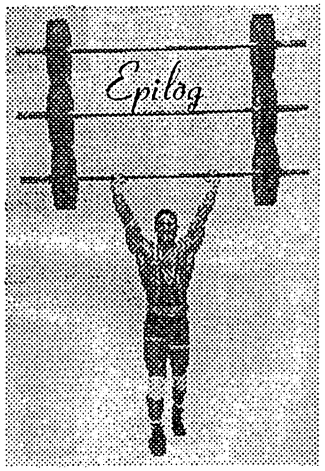
Altså. Rollespillerne kommer til Bosnien. Her vil de blive sat til at køre ud med mad til sultende og psykisk smadrede mennesker. Maden består af gullasch fra Stalin Compagniets fabrik. På dåserne er "S-et med de to prikker"... Netop. Den forgiftede gullasch. Hvad gør hovedpersonerne nu. Siger det til røde kors (her er selvfølgelig også slyngler)? Prøver at finde Arkan eller andre banditter? Mulighederne er mange. Løsningerne er få. Leg med på spillernes idéer, men vær´ ikke blødsøden. Det er krig. Og krig betyder død. Især når Stalin står bag.



Hymmm..







De ti bud

Konsekvent Det er vigtigt at De fra start ligger en linie. Er dette seriøs barsk realisme, eller en splatter i den "bløde" ende.

Frihed Lad hovedpersonerne selv vælge. Det er så Deres opgave at lege med. Hovedpersonerne er de fire rollespillere. Brug dette manuskript som fundamentet til det hus i sammen skal spille.

Læs ikke Meningen med alle disse bogstaver (over fyrre tusinde) er ikke, at de skal læses under spillet. Men derimod før. Husk det. Prøv ikke at lære det hele uden ad, men husk plottet i punkter. Mennesket kan huske ca. syv elementer på samme tid. Og derefter syv underelementer til hver hoved. Osv. På den måde kan De nemt rumme til hele inde i hovedet. Stol på det.

Jeres historie En rollespilsoplevelse skal være unik. Tur til Næstved er ikke min historie. Det er Jeres. SL og spillernes. Derfor former I den som I vil. Inden spillet begynder kan De f.eks. lave ekstra plots og handouts eller ændre på en række ting. Som princip bør dette altid gøres. Altid.

Rekvisitter Find stemningsmusik, passende tøj og forskellige finurligheder til spillet. Tænk kreativt. Disse ting kan ofte forbedre en rollespilsoplevelse med flere hundrede procent.

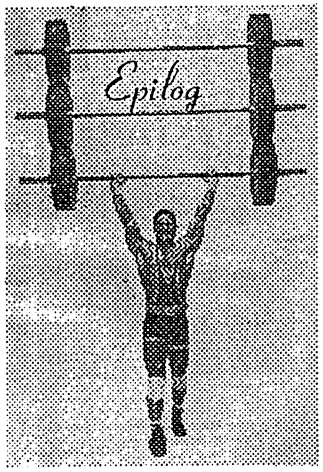
Prøvespil Det er en rigtig god idé, hvis De prøvespiller denne historie inden con'en. Dels bliver De mere sikker i plottet, og dels kan det ikke undgås at der kommer nogle unikke idéer frem. Tænk på at folk til en con kommer langvejs fra, blot for at spille med Dem.

Karaktererne Hovedpersonerne er det vigtigste. Derfor bør De inden selve spillet gennemgå hver karakter med den person, der skal spille den. Vær´ helt sikker på, at vedkommende har forstået sin rolle.

Giv tid # 1 Selvfølgelig skal der ske noget. Helst hele tiden. Men giv historien tid. Tænk over hvordan du fremstiller bipersonerne, så de får dybde og fremstår som virkelige. Kropssprog, talesprog, særlige udtryk og væremåder. F.eks. kan en person som Gregersen bruge flere timer (også i virkelig tid) på at "forhøre" en hovedperson.

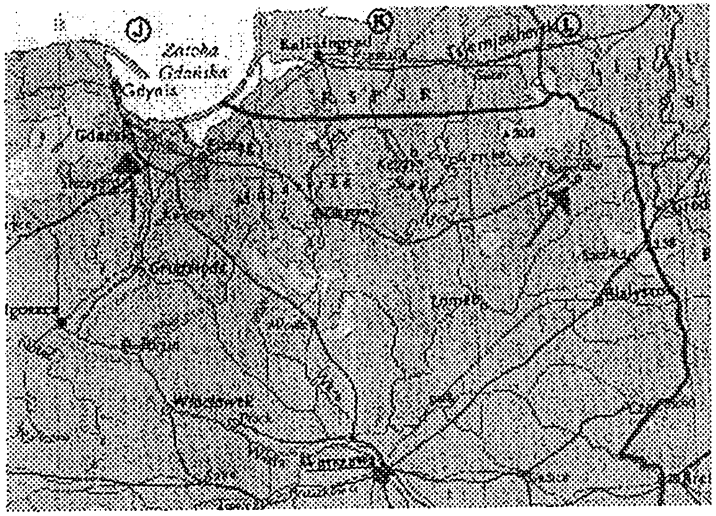
Giv tid # 2 Lad hovedpersonerne tale med hinanden. Så meget som overhovedet muligt. Minst halvdelen af tiden bør gå med dette. Afbryd ikke unødigt. Heller ikke "pinlige pauser".

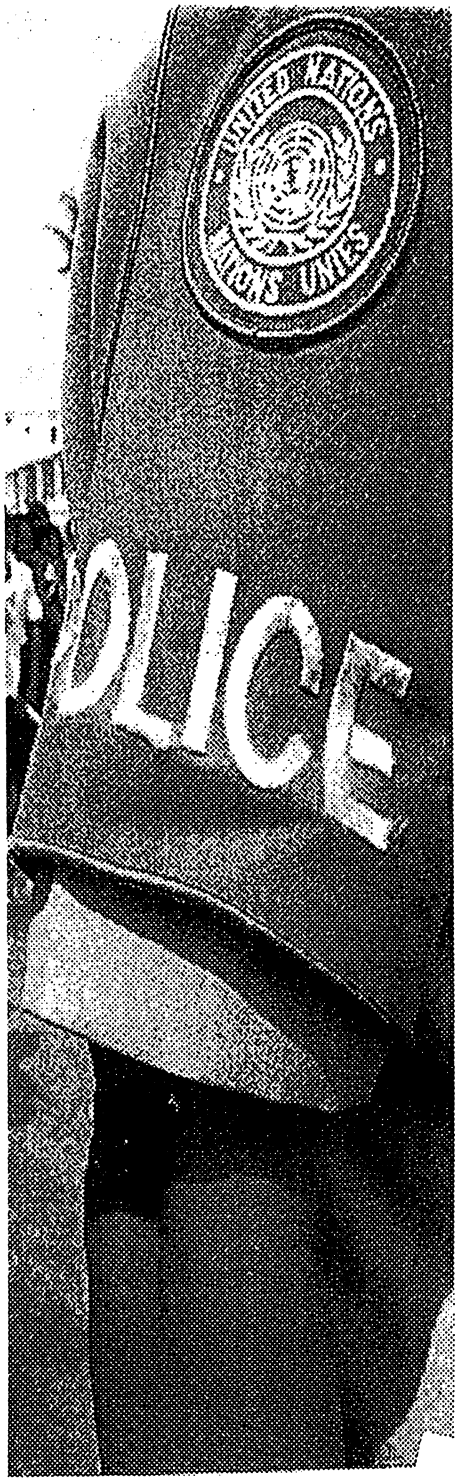
Giv tid # 3 Fortæl og beskriv langsomt. Så lytter man mere intenst. Tænk på at alt hvad De siger (på nær når De spiller en birolle) skal lyde som var det et digt De læste op. Så får ordene større betydning.

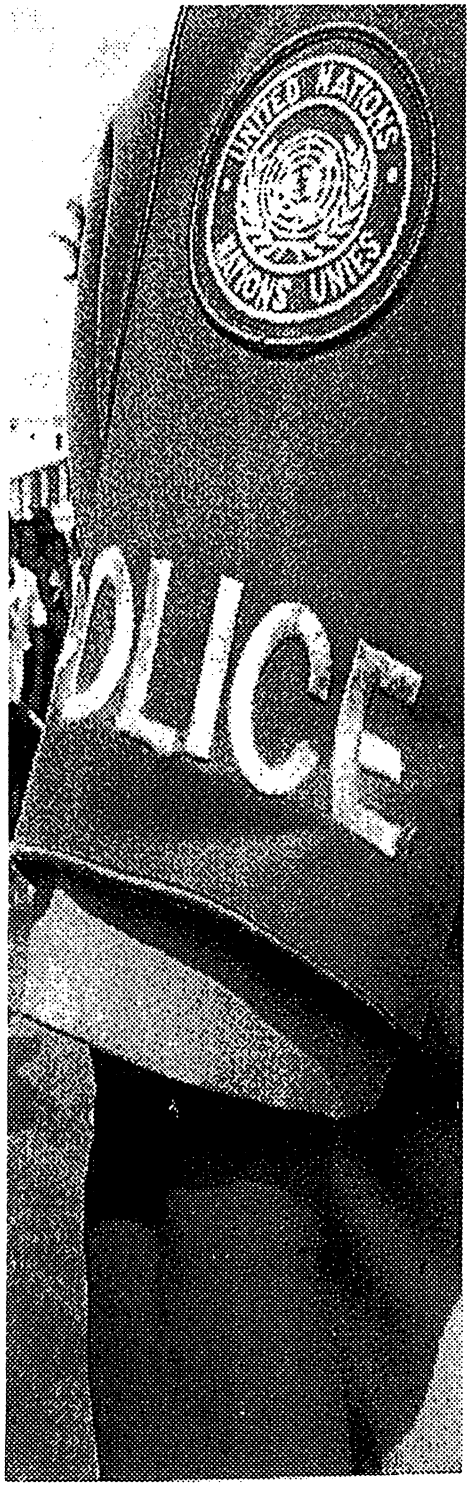

Epilog

Kort

Polen

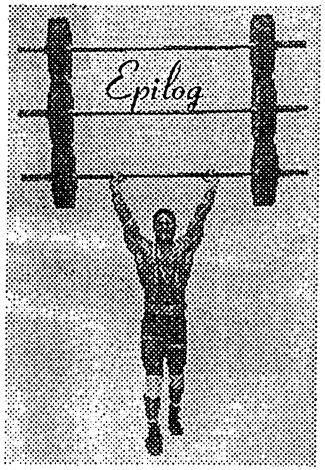

Zatoka Gdańska
Gdynia
Gdańsk
Elbląg


UNITED NATIONS
POLICE



Epilog

RÅDMANDSHAVEN
RINGSTEDGADE
KALBYRISVEJ
STORE RINGVEJ
Herlufsholm Kostskole
Herlufsholm Hjemmet
Herlufsholm Allé
Herlufs Vænge
Centralsygehus
Lille Næstved Skole
Kommunal Administrations Bygning
Grønnegades Kaserne
Museum
Musikskole
Kirke
Bibl.
Kildemarksskolen
Kildebakken
Kaserne
Kroen
Solgaven
Kalbyrisskolen
Stenlængegård
Børneinst.
Skovkanten
Skovgård
Kolonihaver
Skovhøjen
Ellebækken
Anemonevej
Hvedevænget
Kildemarksvej
Skyttemarksvej
Fredensvej
Fixvej
Ellersvej
Gyvelvej
Primulavej
Irisvej
Eranisvej
Snerlevej
Valmuevej
Lupinvej
Rosenvej
Violenvej
Elmevej
Dehnsvej
Egevej
Birkevej
Ahornvej
Lærkevej
Nyelandsvej
Slagelsevej
Bøgevej
Skovvænget
Ny Holstedvej
Dragonvej
Smedevej
Solagervej
Solsikkevej
Pilevej
Stenlængevej
Kløvervej
Ærtsvej
Ved Skolen
Ved Kirken
Ved Voldene
Ved Ringstedbanen
Ved Banelinien
Ved Gartnerivej
Ved Stadion
Ved Kildebakken
Ved Kildemarksvej
Ved Kildemarksskolen
Ved Kildemarksvej
Ved Kildemarksskolen
Ved Kildemarksvej
Ved Kildemarksskolen



Efterordet

Så er det slut. Med at læse. De skal nu vende hele historien på vrangen. Gøre den til Deres. Og så er det tid til at spille. Formentlig en psykodramatisk handlingsmættet fortælling, men gerne også noget helt andet.

På side fem står der så flot om tema og følelser. Plottene lever desværre ikke hundrede procent op til "psykologisk thriller" som der bl.a. står. Der er meget fysisk handling, som er ganske banal. Til gengæld lever både hovedpersonernes og bipersonernes karakteristikker op til målsætningen. Derfor er disse vigtigere end selve plottet. Husk det.

Det er helt bevidst, at der er så få og korte handouts som tilfældet er. Jeg vil ikke, at rollespillet skal drukne i handouts. Som jeg faktisk har oplevet. Man sidder og læser en masse ark papir, læser mellem linierne og ved hjælp af disse mange informationer løser man plottet. Og hvor er vi så? Netop. Det er jo mere brætspil end rollespil.

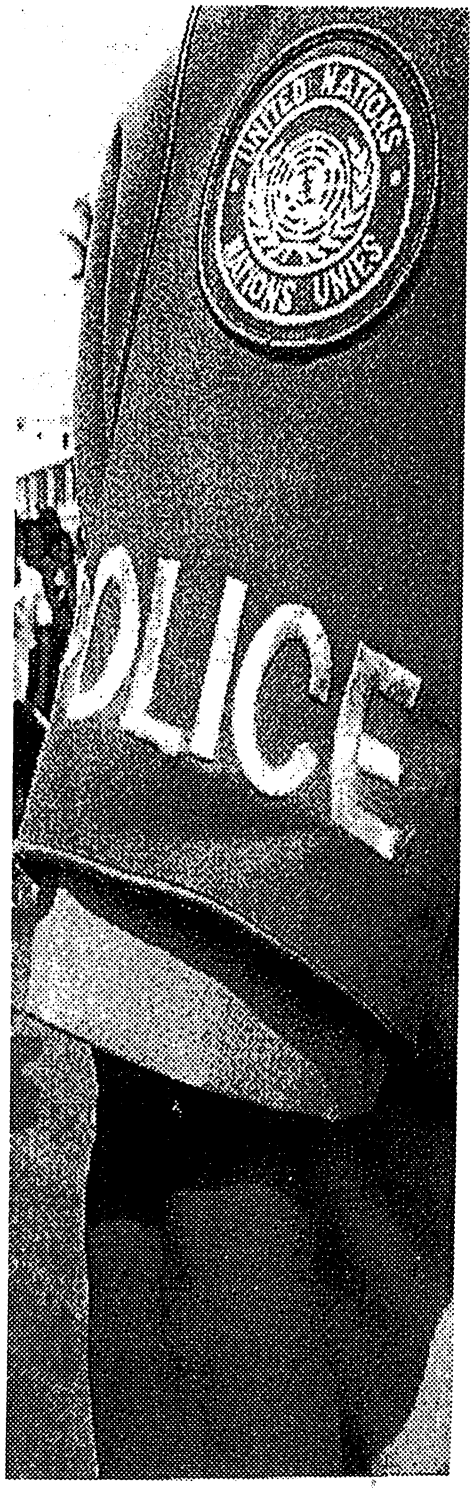
Måske synes De scenairet er sært. At idéerne er mærkelige. For at give Dem muligheden for et indblik i mit ræsonnement, skriver jeg nu de ting som bevidst har inspireret mig til Tur til Næstved: Tintin, særligt "Faroes Cigarer". Et "prøvespil" af fortællingen med Michael Eklund, Kenneth Lund, Niels Stender og Steen Larsen fra Billund. Diverse togturer rundt i Danmark. Avisartikler om det virkelige arkæologiske fund. International politik. Min egen barndom som "walkiedreng", og familie i Næstved. Og sidst men ikke mindst: Livet/rollespil - hvad er forskellen?

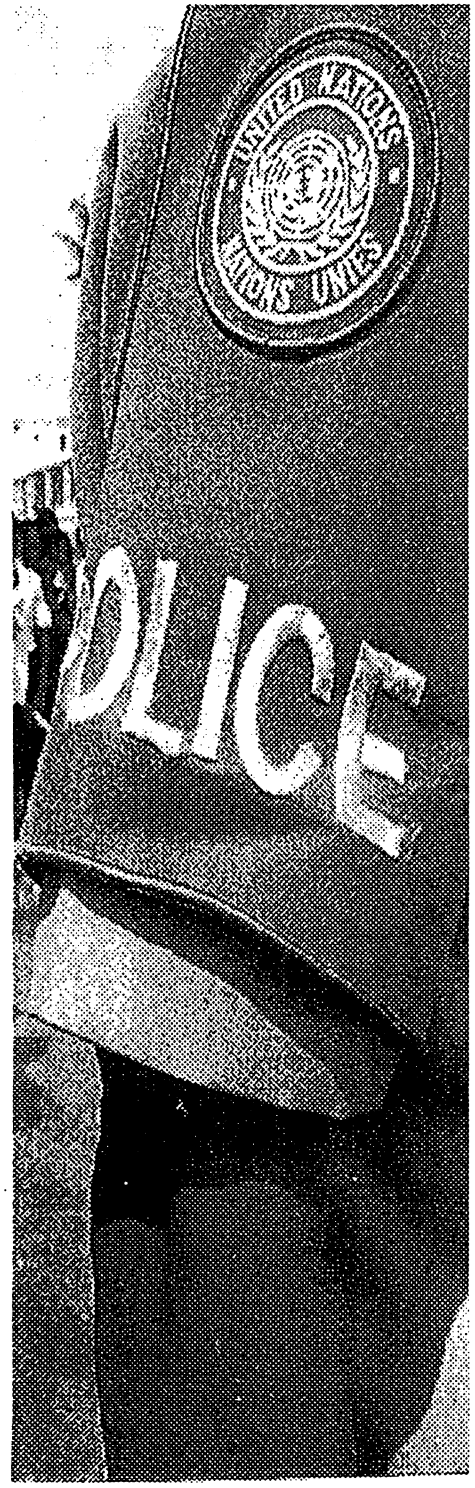
Jeg vil meget gerne gøre "Tur til Næstved" bedre. Evt. lave en forsættelse på historien. Derfor. Lad mig høre om Deres idéer. Gerne skriftligt, men selvfølgelig også mundtligt.

Har De spørgsmål til historien så ring 75 33 23 60 (Lysningen 24, 7190 Billund)

God fornøjelse!

Michael Paulsen (MP).





Markus Bøm, 20 år.

Objektiv beskrivelse: Denne mand er ordensmenneske. Han vil sætte alt i system. Hans hjerne består af små kasser inde i større kasser inde i.. Der skal ledes og fordeles. Markus vil have overblik og bestemme, helst så han selv tror de andre ikke ligger mærke til dette. Hans normer er de eneste rigtige. Selvsikkerhed er hans mellemnavn, og han skriver gerne under på "sine" værker. Et image, et pænt look og altid parat til dybe samtaler med kvinder, der gerne skal være ældre end ham selv. Markus er intelligent.

Hvis korthuset falder sammen, overblikket forsvinder eller folk kommer for tæt på hans jeg, kan Markus blive voldelig, irritabel og angst. En brist i ham kan nemt udløses, hvis nogen siger noget ilde om ham på det forkerte tidspunkt. Måske gemmer der sig en lille potentiel morder i ham. Hvis agressionerne ikke kommer ud på anden måde.

I er fire rollespillere der skal på en tur til Næstved. Noget med en gammel grav i centrum af den sjællandske by. Det er Preben og Peters ide. "Lige som i rollespil. Nu må vi sku´ prøve i virkeligheden". Jo, hvorfor ikke. Du har inviteret Pia med. Håber det kan udvikle (accelerere) jeres forhold.

De andre: Preben Højlund, Peter Hansen og Pia Thomsen

Preben er en underlig fyr. Nej. Ekstrem underlig. En stædig rad der absolut ikke nyder din respekt. Alligevel kan du ikke lade være med at trække på smilebåndet af hans skøre påfund. Han går på teknisk skole og elsker at pille, lytte til underlig musik og se mærkelig ud. En nørd. Men en sjov nørd.

Peter er ikke den filosofiske type, men alligevel kan du lide ham. Han er effektiv og aldrig langsom. På en måde misunder du lidt hans rationelle syn. Han er til at snakke med, og bøje i en ønskelig retning. Han går også på teknisk skole, hvilket gør dig lidt nervøs. Hvordan kan det være, at en klog intellektuel gut som dig kender den slags. O.k. Både Peter og Preben er vel smartere end gennemsnittet på teknisk, men alligevel. De er jo heller ikke dine bedste venner.

Pia, som går på handelsskole, er født med et fabelagtig udseende og en vidunderlig krop. Hun er intelligent, vittig og behagelig selskab. Du kan rigtig godt lide hende. Faktisk så godt, at du er forelsket i hende. Men kan dit ego klare det? På en måde er hun lidt for god. Du skal lige som leve op til hende. Og det er fanme svært. Men det skal selvfølgelig prøves.

Yndlingsrollespil: Systemlost eller GURPS Politisk holdning: Radikal Uddannelse: Gymnasiet, 3.g. matematisk Musik: Intet specielt

Fritid: Motionscenteret, tennis, rollespil, computer Kulturoplevelser: Radioens P1, film, lokalteater, forfatterforedrag, cafëer, private fester

Navn: Preben Højlund, 20 år

Objektiv beskrivelse: Ansvarsløs tekniker. Ledelse og foregangsmand - Nej tak! Opmærksomhed er dog en anden ting. Den vil Preben gerne have. Han er en nørd. Elsker at rode med små dimser og få pære m.m.m. til at lyse. At skabe mystiske ting, som kan vises frem. At lytte til underlig musik, som andre på en eller anden måde fascineres af. Ikke selve musikken, men det at Preben lytter til den. For Preben er smart. Preben beundres. Preben er stædig. Har han sat sig noget i hovedet står det ikke at ændre. Psykopater til eksempel. De skal simpelthen ha` en kugle for panden. Preben er intelligent.

Preben er måske selv en psykopat. For han mener virkelig, at folk der afviger væsentlig fra hans (og alment accepteret) normer bør skydes. Det gælder f.eks. mordere, voldtægtsforbrydere, ham der brugte hunde i sit kunstværk, og mange andre. Og han har ikke noget mod at være bøddel. Preben er den gode, der udsletter ondskaben som en anden filmhelt.

I er fire rollespillere der skal på en tur til Næstved. Noget med en gammel grav i centrum af den sjællandske by. Det er din og Peters ide. "Lige som i rollespil. Nu må vi sku´ prøve i virkeligheden". I har inviteret Markus og Pia med. For at være helt sikker på, turen til Næstved bliver en succes har Peter og dig lagt en plan, der skal snyde de to andre..

De andre: Markus Bøm, Peter Hansen og Pia Thomsen

Markus er lidt for meget. Netop derfor skal han være et ofre for jeres plan. hæ hæ. HÆ! Det er ikke blot fordi han går i gymnasiet. Han har alt for høje tanker om sig selv. Og det er fanme nogle underlige tanker. Dybe samtaler med kvinder, og den slags. Men trods alt. Han er til at stole på.

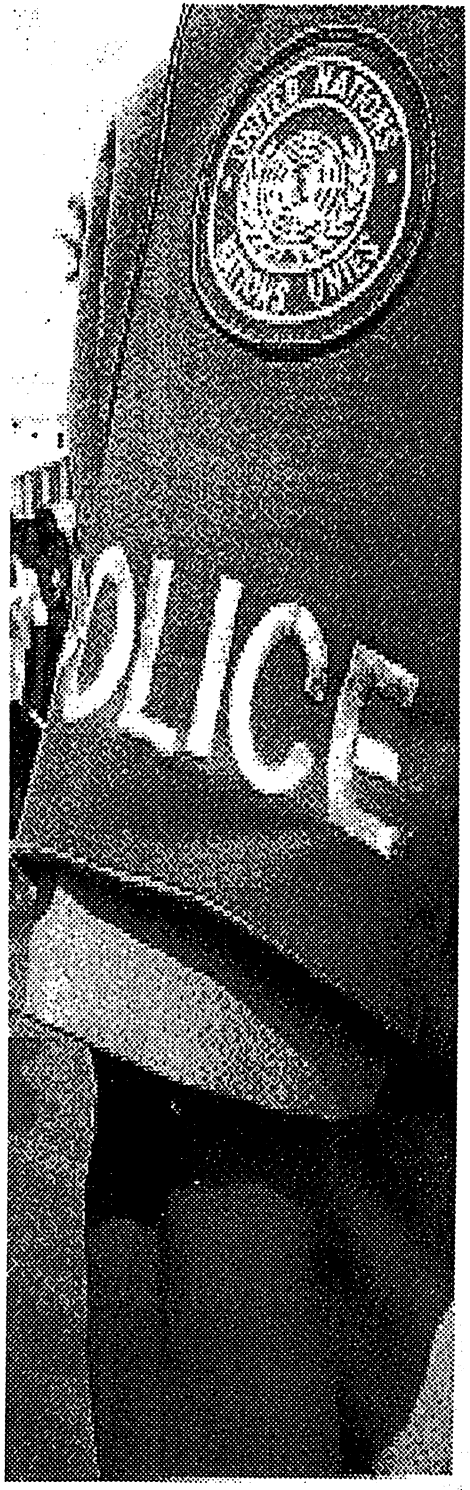
Peter er lige din type. Ikke så meget diskussion. Han handler og er altid med på den værste. Går i din klasse og er også ferm til det med små dimser. Stort set altid i godt humør. Adskillige film har i set sammen i biografen, og det er vel også blevet til en hel del timer ved rollespilsbordet.

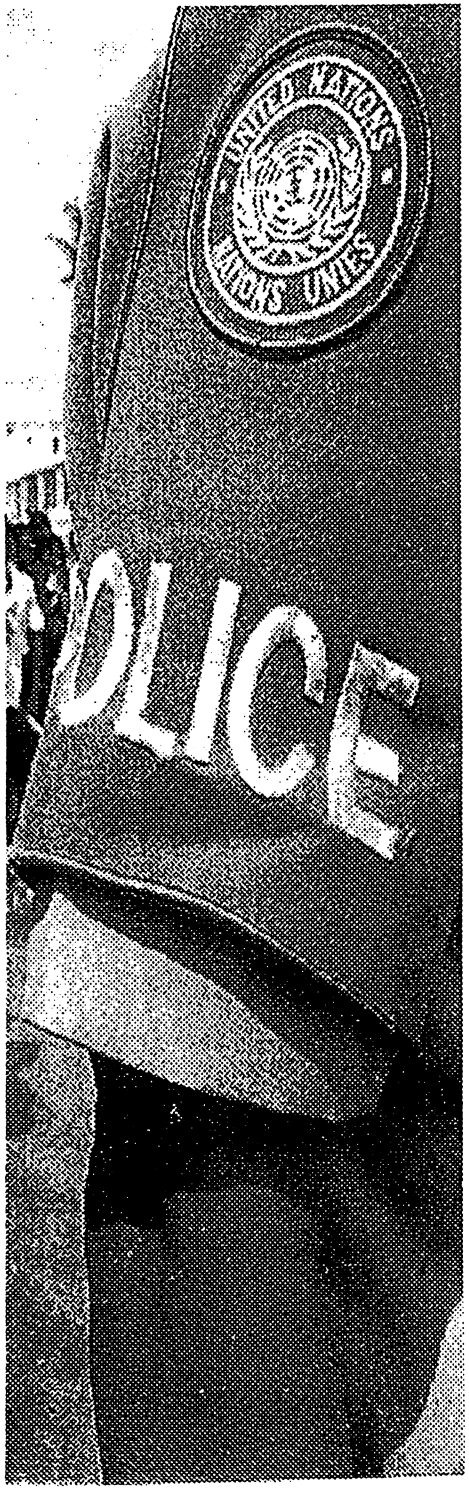
Pia er sød, men du kender hende ikke så godt. Det har hidtil kun været rollespillet i har haft til fælles. Det var Markus idé, at hun skulle med til Næstved. Alle siger at hun ser helt vildt godt ud, hvilket du da heller ikke kan benægte.

Yndlingsrollespil: Call of Cthulhu, "våben, biler og gamle huse" Politisk holdning: Ingen (hil Satan)

Uddannelse: Teknisk skole, tredie år Fritid: Rollespil, computer, skydning, små tekniske ting, sprængstof

Musik: Mystisk musik, lige fra deathmetal til ~~smukke flojter~~ blackmetal Kulturoplevelser: Film og flere film.





Peter Hansen, 19 år

Objektiv beskrivelse: Skal noget ordnes så gør PH det. Han er handlingens mand, ikke den som driver den af med tidsspild. Han tager ansvar, får tingene gjort grundigt, men også hurtigt og effektivt. Peter søger forklaringen målrettet. Problemer er til for at løses. Han er ikke bange for at tage chancer, men vil have ryggen fri. Vil ikke gøre unyttige ting, som senere kan skade ham. Fanatisk er Peter dog ikke. Hans motto er "ikke en regel uden undtagelse". Peter er intelligent.

Under bevidstheden ligger en angst for, at livet skal blive kedeligt. Derfor skal der altid ske noget. Havet kan ikke blive for dybt.. En trang til at gå længere ud end det godt er. Overskride grænser. Denne passion er blevet stærkere og stærkere. Det er blot udfordringerne der mangler. Hverdagen er for normal.

I er fire rollespillere der skal på en tur til Næstved. Noget med en gammel grav i centrum af den sjællandske by. Det er din og Prebens ide. "Lige som i rollespil. Nu må vi sku´ prøve i virkeligheden". I har inviteret Markus og Pia med. For at være helt sikker på, at turen til Næstved bliver en succes har Preben og dig lagt en plan, der skal snyde de to andre.. Det skal blive en fed tur.

De andre: Markus Bøm, Preben Højlund og Pia Thomsen

Markus går i gymnasiet, er til at stole på og spiller rollespil. Men så er det også slut. Manden trænger simpelthen til at slå sig løs. Er alt for forudsigelig. Derfor er det en fed idé at han skal med til Næstved.. Så der kan blive sat lidt fut i ham.

Preben er en af dine bedste venner. Han er fanme mærkelig, men helt i gennem en fin fyr. I går i samme klasse på teknisk skole, og har både teknik, musik, film, computer og rollespil til fælles. Så det bliver til masser at fede timer sammen.

Pia er egentlig en af Markus "venner". Markus er tydeligvis helt vildt med hende. Hun er fantastisk sød, og det gjorde absolut ikke noget hvis hun blev din kæreste. Hun er anderledes end de fleste. Altid energisk og med på hvad som helst.

Yndlingsrollespil:	Hvad som helst	Politisk holdning:	Til højre (borgerlig)
Uddannelse:	Teknisk skole, tredie år	Fritid:	Rollespil, dykning, arbejde, computer, rejse
Musik:	Rockmusik	Kulturoplevelser:	Film, koncerter og meget andet

Pia Thomsen, 19 år

Objektiv beskrivelse: En kvindelig Don Juan. Livet er et spil, måske et rollespil.. Alt skal prøves, og det er ikke kun forskellige former for sex der her tænkes på. Pia leger. Hun leger særlig godt med mænd, som hun drejer omkring sin lillefinger efter behag. Hun er selvbevidst, elsker at være i centrum, og har det bedst sammen med andre mennesker, der kan lide hende. Hun vil have sin vilje for en hver pris. Pia er intelligent.

Hun søger mod det dybe hav, men skulle hun endelig komme ud på det, så bryder hendes verden formentlig sammen. Pia har altid haft kontrol over begivenhederne. Mister hun denne kontrol, mister hun "det" der holder hende fast. Facaden brydes og hendes nøgne "bange jeg" kommer frem. I hysterisk/voldelig form.

I er fire rollespillere der skal på en tur til Næstved. Noget med en gammel grav i centrum af den sjællandske by. Det er Preben og Peters ide. "Lige som i rollespil. Nu må vi sku´ prøve i virkeligheden". Jo hvorfor ikke. Det er Markus der har inviteret dig med. Han er hvis ret lun på dig..

De andre: Markus Bøm, Preben Højlund og Peter Hansen

Markus er vildt flink og tilmed intelligent. Du kan lide, at han er selvsikker og ved hvad han vil. Hvis dine anelser er rigtige, er der mulighed for at han kan blive din. For en tid. Forhåbentlig er han ikke den type der tror på langvarige forhold - "til døden os skiller".

Preben er en underlig lille rad. Du har aldrig set ham sammen med piger, men han er da meget sjov. Du går og spiller lidt op til ham. Bare for sjovt. For at se om han reagerer på det. Eller om han kun har små "dimser" (han går på teknisk skole) og mærkelig musik i hovedet.

Peter er slet ikke så dum. Han er godt nok ikke samme intellektuelle type som Markus, men til gengæld sker der altid noget sammen med Peter. Man kan simpelthen ikke kede sig i hans selskab. Han går på teknisk skole sammen med Preben.

Yndlingsrollespil: Helst uden regler

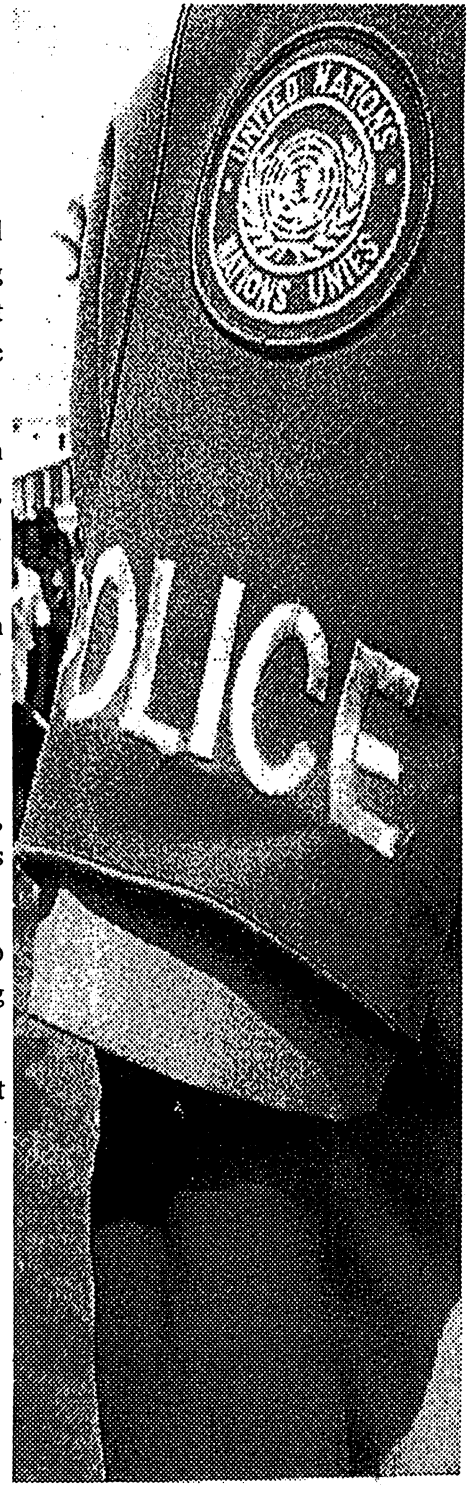
Politisk holdning: Radikal

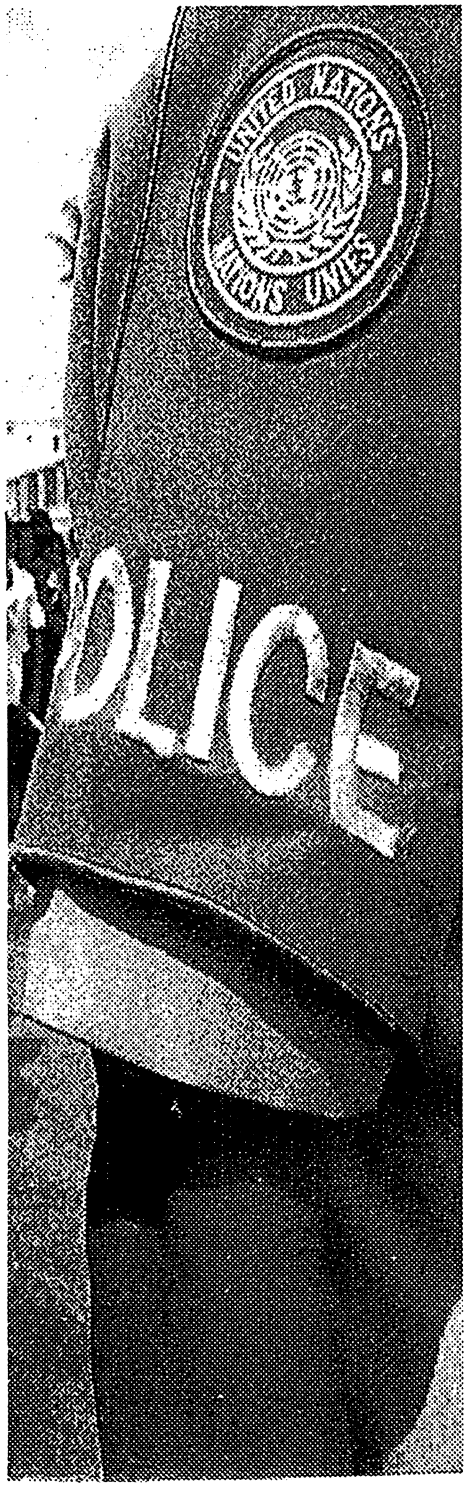
Uddannelse: Handelsskolen, tredie år (valgte forkert: hellere gym.)

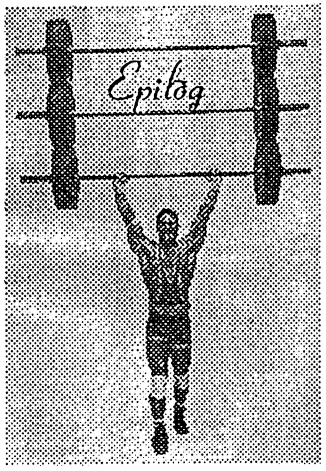
Fritid: Rollespil, musik, gå i byen, bøger

Musik: Musik fra halvtredserne og tresserne

Kulturoplevelser: Caféer, byliv, festivaler, koncerter







How chart:

Start (handout 1)

30. december . Preben & Peters plan . Af sted

Tur i mørket (handout 2-3)

Dårligt vejr . Banegården . Mystiske Kaarsted . Gammelt tog med kupé . Præsten . Barnemord

Niks pille (handout 3)

Byggekaos . Gregersen . Hypnotisøren . FN-soldat . Sygehuset . Hemmelig lager . Fælden

Midt i Østersøen

Kister . Også Kaarsted . Skib . Kaarsted bliver væk . "S'er med to prikker"

Polen & Stalin

Gdansk . "S'er med to prikker" . Stalin Compagniet . Hemmelig hal . Vilkija Vilumsen & hypnotisøren på benzintank

Tilbage men forsent

Lageret væk . Hævn eller opklaring . Kultmøde . Gregersens hjem

Et tilbud (handout 4)

Brev . Møde . Henrettelse?

Kort proces

Mord . Flere mord . Kidnappelse af forældre . Kommer hjem

Sideplots (handout 5)

Religiøs fanatiker . Hells Angels . Walkiedrengene . Forældrene . Røde kors reklame . Bosnien