KAMPEN OM KÆLDEREN

SORTE SØS og JUNKER OLAV præsenterer "KAMPEN OM KÆLDEREN"

et ACTIONSCENARIE af UTH og KJÆR ide & koncept SØS UTH og OLAV KJÆR

tekst SØS UTH illustrationer THOMAS B. NIELSEN

lay-out SØS UTH forside og logo OLAV KJÆR

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1
Hvad handler scenariet om?	2
Forløbet i scener	2
Stemningen	3
Karaktererne	3
Våben	3
Venner	4
Scenariet scene for scene	5
Scene 1	5
Scene 2	5
Mellemscene	6
Scene 3	6
Mellemscene	6
Scene 4	7
Scene 5	7
Scene 6	7
Scene 7	8
Slutning	9
Helte & Skurke	9
Om Redens beboere	9
Om Reden og Verden	9
Om katte	10
Om rotter og tid	10
Om rotte-rollespil	10
Om Rotte-beskrivelser	10
Om rotter i kamp	11
Om beskrivelse at skader	12
Last Words	13

Hvad handler scenariet om?

Dette scenarie er i bund og grund en skamløs hyldest til den rendyrkede action. Plottet er simpelt, scenariet er bygget op via action-scener med plads til rollespil, miljøet er begrænset til et enkelt hus, og bipersonerne - en flok katte og en rotterede - er ukomplicerede. Det hele er beregnet på at give dig et godt overblik og frie hænder til at skabe nerveflænsende spænding og hardcore action. Din store opgave er at beskrive og spille så historien bliver så intens og nervepirrende som overhovedet muligt. Vi har i høj grad lagt op til at du kan trække på de fede action- og spændingsfilm du har set (Fx. Aliens, Die Hard, Lethal Weapon), og at du bruger film-effekter i dine beskrivelser.

Action er livsnerven i dette scenarie. Karaktererne befinder sig i den mest basale situation af alle: de skal kæmpe for deres liv, og overlevelse afhænger ene og alene af deres handlinger. De følelser der opstår under kampen for at overleve - begejstring, raseri, panik, rædsel, blodrus - er nogle af de mest intense man kan få frem i rollespil. Denne intensitet og den voldsomme action bør ikke tynges ned af tunge regelsystemer, så derfor har vi valgt Sturmbanger-reglerne.

Plottet er forholdsvist simpelt: En flok rotter - heriblandt karaktererne - holder til i kulfyret i kælderen under et forladt hus. I stueetagen holder en flok vilde katte til. Parterne har indtil nu ikke haft de store sammenstød - de mødes faktisk kun ude i den tilvoksede have hvor begge kommer for at drikke af den gamle guldfiskedam. Men så lokker den rebelske unge han Klimt, karakterernes store helt, dem med på kattejagt, og bliver selv dræbt i kampens hede. Resten af scenariet omhandler kampene mellem de provokerede katte og karaktererne, som ender med at måtte forsvare deres Rede med ryggen op mod muren.

Forløbet i scener

Scenariet er delt op i forskellige scener, men du skal ikke føle dig bundet af rækkefølgen hvis den kommer på tværs af hvad dine spillere foretager sig - det vigtigste er spændingen og fortællingen! Scenerne er bygget op efter en stigende sværhedsgrad i katte, og en stemning der skal stige til den ender i et klimaks. Igen har vi actionfilm som forbillede. Mellem scenerne har vi gjort plads til rollespil, og kommer med forslag til opsamling af løse ender. (Spillere gør sjældent hvad der står i scenariet de skal...)

Scene 1: Start. Karaktererne bliver mere eller mindre trukket afsted.

Scene 2: Den første kamp - heroisk og forholdsvis nem. Eventyr, spænding og sejr!

Scene 3: Vendepunktet - lederens død. Karaktererne er nu på egen hånd.

Scene 4:Introduktion af ukendte katte. Panik. Karaktererne er nu i defensiven.

Scene 5: Overraskelse: Katte kan åbne døre. Rotterne er ikke mere sikre i kælderen.

Scene 6: Den store kamp i kælderen. Klimaks. Rotterne forsvarer Reden.

Scene 7: Trængt op i den sidste krog. Katte kan også bruge våben (skumslukker).

Scene 8: Afslutningen - karaktererne smides ud af Reden pga. deres kattejagt.

Stemningen

Som i enhver rendyrket actionfilm skal stemningen gerne være en passende blanding af useriøsitet og blodig alvor. Der skal være både hysteriske grin og neglebideri, sved på panden, panik og crazy humor i løbet af scenariet.

Stemningen i starten er heroisk og dramatisk. Det er tju-bang action i bedste Dødbringende Våben-stil. Kattene er onde og dumme og skurkagtige, og rotterne er de udødelige helte der giver kattene hvad de har fortjent. Men efter det store vendepunkt hvor deres fantastiske leder Klimt bliver dræbt begynder det at blive ubehageligt og stemningen skifter til katastrofe og panik. Karaktererne bliver langsomt tvunget i defensiven, og ender med at kæmpe desperat og panisk for deres liv, tvunget op i en krog.

Karaktererne

Hvorfor rotter??! Jo, fordi en rotte-karakter ikke lægger op til det store psykologiske rollespil og fordi de er nemme at forstå og sjove at spille - det giver maksimal plads til oplevelse og fortælling. Ved at gøre karaktererne til rotter skærer vi »ind til benet« af dramaet og slipper for besværlige ting som karakterernes uddannelse, politiske orientering, dybdepsykologiske konflikter etc. De forskellige konflikter i karaktererne er basale ting som hvem der skal bestemme og interessen for det modsatte køn, og for at give mulighed for indlevelse har karaktererne arketypiske personlighedstræk såsom hidsighed, tænksomhed, dominans etc.

Til hver karakter medfølger: en sides beskrivelse af karakteren (ingen tal eller regler), en grafisk oversigt over rotte-sprog, en sides oversigt over karakterens forhold til de andre karakterer og bipersoner (set fra karakteren), samt et navneskilt med portræt, stikord til karakterens forhold til de andre, kamp og katte.

Karaktererne er med en enkelt undtagelse næsten voksne unger fra samme kuld. Deres fælles samlingspunkt er den karismatiske unge hanrotte Klimt, der lokker dem til at gå efter kattene. De er intelligente nok til at samarbejde, lægge planer, tænke og bruge primitive våben - bare ikke fremstille dem.

Glitz - gal albino, undsluppet fra laboratorium, hanrotte
Nøl - praktisk opfinder, har fx. fundet ud af at rotter kan bruge primitive våben, hunrotte
Piler - lille, underlegen hanrotte med mindreværdskomplekser. Drømmer.
Maver - stor, fed, dominerende hunrotte, hvis liv er at spise, sove og spise
Skrømt - cool & tjekket hanrotte, skørtejæger, svaghed: panikker let i kamp.
Stenknuser- krigerisk hanrotte, bersærker, fanatisk katte-hader.

Våben

Nøl fandt for et stykke tid siden ud af, at rotter kan bruge rustne søm, skruer, glasskår og andet som våben. Den ældre hanrotte Klimt tog ideen op, og satte de unge rotter til at træne med de nye våben. Det var egentlig meningen at våbnene skulle bruges mod kattene, men det er mest blevet til snak og pjat. Alle synes det er sjovt at lege Kat & Rotte og udkæmpe drabelige slag mod hinanden, men derfra og så til ligefrem at give sig i lag med de morderiske katte....

Rotternes fjende er vildkattene. De ved kun at der er tre katte, og regner ikke med at der er flere, men i virkeligheden er der hele seks af bæsterne. Kattene holder til i stueetagen,

især stuen og køkkenet, men strejfer også om i haven og udenfor grunden.

Den grå kat - (»Lyskat«) er grim og temmelig dum og doven. Den holder meget af at ligge og slikke solskin på køkkengulvet, og bevæger sig kun nødtvunget uden for huset. Den er ikke særlig god til at slås, og er nem at dræbe.

Den stribede kat - (»Jordkat«) holder til på den gamle fugtskadede sofa inde i stuen. Den er næsten lige så doven som den grå, men vil være sværere for rotterne at slå ihjel.

Den hvide kat - (»Blodkat«) er lederen, og mindst lige så intelligent som rotterne. Den strejfer meget rundt ude i haven, og er sjældent i huset. Den er farlig, meget svær at slå ihjel, smart, morderisk, ondskabsfuld og kan godt lide at lege med sine ofre.

Den sorte kat og **den røde kat** er den hvide kats makkere. De er så sjældent i huset eller haven at rotterne ikke aner de eksisterer. Begge er store, stærke, bidske og meget svære at slå ihjel.

Killingen - er den grå kats unge. Den er lille, nuttet og blød, og i øvrigt hemmeligt ven med Piler.

Venner

Rottereden består af en gammel førerhan, 3 ældre hunner, 2 unge hunner og karaktererne. Ingen af NPC'erne - udover Klimt - vil deltage i kattejagten. De er af den faste overbevisning at man ikke kan ændre naturens orden: Katte spiser rotter, og rotter kan ikke gøre andet end at flygte! Det er tåbeligt, vanvittigt og unaturligt at give sig til at slås med katte. Karaktererne er altså *on their own*.

Skrårk - er den gamle førerrotte. Han er godt tilfreds med tingene som de er, og bryder sig ikke om forandringer. Han vil ikke bifalde at karaktererne og Klimt går på kattejagt, og vil i sidste ende forsøge at skaffe sig af med dem.

Klimt - er den unge, rebelske, stærke, karismatiske hanrotte, som altid tager karaktererne med ud på opdagelse. Han er igangsætter for plottet, og trækker det første korte stykke tid karaktererne med sig.

Fugl - er kuldets mor. Hun har født nye unger og er ikke længere interesseret i sit forrige kuld. Hun vil hverken bifalde eller være interesseret i karakterernes kattejageri.

Mimer - er en gammel hunrotte og mor til de unge hunner Snap og Hak. Hun er kun optaget af Fugls unger, og vil heller ikke interessere sig for karaktererne.

Tåne - er også en gammel hunrotte. Hun er mor til Klimt, men er højgravid og heller ikke interesseret i andet end unger, og bygge redebunke.

Snap - er en lækker, lille, attraktiv hun, som næsten alle hannerne i Reden er voldsomt optaget af. Hun dør inden scenariet nogensinde kommer i gang.

Hak - er også en lækker, men hidsig. Hun er også genstand for stor interesse fra redens hanner. Hun dør sammen med sin søster.

Scenariet scene for scene

Scene 1

Første scene foregår i Reden. Alle rotterne ligger i en stor hyggelig bunke, kun Klimt og Snap og Hak mangler. Der er fred og ro, og en doven stemning hersker. Det er midt på dagen, og det regner udenfor.

Klimt kommer væltende ind og råber at Kat har massakreret Snap og Hak ude ved VådtHul (guldfiskedammen). Hans gennemblødte pels er indsmurt i blod. Der er vild forvirring og panik, men resignation blandt Redens beboere. Der er jo ikke rigtig noget man kan gøre ved Kat - sådan er det nu bare engang.

Ude ved guldfiskedammen ligger de sørgelige rester af de to søde hunrotter. Det er den onde hvide kat der er morderen. Den overraskede Klimt og hunnerne lige netop som han var ved at fortælle den dramatiske historie om dengang han bed den grå kat i halen. Ingen af rotterne nåede at opdage noget før katten var over dem - og så var det for sent!

Klimt er hævngerrig og fuld af selvtillid. Han vil have ram på kattene, og opfordrer karaktererne til kamp, presser dem evt. personligt (»du tør jo ikke/vi har brug for netop dig/det bliver spændende/hævn over kattene« etc.)

Når karaktererne er med på idéen, holder Klimt en opildnende kamptale for at hidse dem op til at gå ud og slå kattene ihjel sammen med ham.

Stikord til talen:

- Kat er farlig og ond og leger med og æder Rotte.
- Rotte har altid levet fredeligt og ikke generet nogen.
- Rotte er stærkere end Kat hvis den er i flok og samarbejder
- Rotte kan få lange klør ligesom Kat!
- Rotte er heltemodig og tapper og vil vinde over usle loppebefængte Kat.
- Reden må sikres mod Kat - alt for Reden!
- Kat skal dø!
- HÆVN!
- BLOD!

Og så drager karaktererne og Klimt afsted op i huset for at finde katte...

Scene 2

Kør en rimelig lang sekvens med at finde den første kat. Lad der være masser at lusken rundt i vægge og rør, kryben langs paneler, spejden og undersøgen, læggen planer og spillen rollespil. Hvis spillerne er passive og initiativløse, så lad Klimt tage styringen.

Efter et passende stykke tid finder de den første kat - den grimme, grå, dumme kat. Kampen skal være dramatisk, men heroisk og forholdsvis nem, og skal ende med at den onde, dumme, grimme kat får hvad den fortjener.

Kom med malende beskrivelser af katten, dens kamp og død. Dette er første gang nogensinde at rotterne ser en kat bukke under, og for de flestes vedkommende er det også første gang de ser en kat tæt på. Beskriv hvor gigantisk den er så tæt på.

Karaktererne skal gerne gå videre fra denne scene med en følelse af overmod og en smag af heltedåd, eventyr og sejr i munden.

Mellemscene

Rotterne drager videre i blodrus eller vender måske tilbage til Reden for at prale af deres dåd, men der møder de ingen større forståelse, kun bebrejdelser. Skrårk vil skælde dem ud, og Klimt vil sætte sig op mod Skrårk. De vil skændes lidt og bide lidt af hinanden, indtil Klimt vil fortrække med æren i behold og trække karaktererne med sig til den næste kat.

Scene 3

Klimt og karaktererne finder den næste kat - den stribede - som ligger henslængt i sofaen inde i stuen.

Inden de finder katten, introduceres et banebrydende våben: ild! Mens karaktererne leder efter kat nummer 2, skal de finde en gammel tændstikæske med 4 tændstikker i. Glitz ved godt hvad det kan bruges til, og kan sikkert hurtigt få i hvert fald Nøl med på idéen. Det kræver et samarbejde mellem to rotter at få strøget en tændstik - en til at holde æsken, en til at stryge tændstikken. Lad ikke rotterne få for stor fordel ved at bruge tændstikkerne - så fjerner du rædslen og adrenalinen ved kampen.

Gør rotternes brug af ild dramatisk! Lad en af tændstikkerne være en fuser, beskriv hvordan spidsen af tændstikkerne eksploderer når de stryges, antyd at ild kan være ret farligt hvis det kommer ud af kontrol. Katte ved også godt hvad ild er, og vil rent ud sagt ikke være overvældende begejstret for at blive angrebet med det.

Den stribede kat vil være lidt hårdere end den grå at få has på, men første del af kampen skal stadig være tju-hej action. Vendepunktet kommer, da Klimt bliver dræbt. (Kom med en ubehagelig beskrivelse af hans død for kattens kløer). Herefter er karaktererne på egen hånd - deres leder er væk, og de skal selv tage initiativet til at kæmpe videre mod kattene.

Motivationen for at kæmpe mod kattene har indtil nu ret sikkert været Klimts overtalelsesevner, men der er indbygget selvstændige motivationer i karaktererne, som gerne skulle tage over nu.

Piler vil være en helt og skaffe sig en bedre rang i hakkeordenen. Han er træt af at være den mindste. Stenknuser vil kæmpe til alle katte er udryddede - han hader kattene.

Skrømt vil vise sig - det er alle tiders chance for at skaffe sig en god historie at fortælle tøserne. Maver vil hævne Klimts død og sikkert forsøge at overtage lederposten - og det er oplagt at gå i Klimts fodspor. Nøl har mulighed for at afprøve sine opfindelser og idéer - det overskygger hendes trang til at søge i sikkerhed og opgive projektet.

Hvis rotterne går fuldstændigt i panik og opgiver alt, dvs. gemmer sig i Reden og nægter at slås med flere katte, så lad kattene komme til dem. Brug døreffekten (scene 5), når kattene når frem til fyrrummet.

Mellemscene

Et opgør mellem karaktererne om en ny hakkeorden er uundgåeligt. Karaktererne er nødt til at finde ud at hvem der skal bestemme og have løst deres indbyrdes konflikter, før de kan tage nogen beslutninger.

Den tredje kat er ikke at finde før de har afklaret hakkeordenen. Kun hvis rollespillet trækker i langdrag bør du lade katten dukke op af sig selv.

Opsamling: Hvis karaktererne vender tilbage til reden og opgiver det hele, skælder en rasende Skrårk dem ud og siger at nu må de fuldføre hvad de har sat i gang (Han vil af med dem - de kompromitterer hans autoritet - og håber at kattene vil gøre det beskidte arbejde).

Scene 4

Kampen mod den hvide kat. Det skal blive en lang kamp, og efter et stykke tid skal det gå op for karaktererne at katten leger med dem. Den nøjes med at daske dovent, hvor den kunne have flået, og skubber hvor den kunne have knust. Kun efter et godt stykke tid skal det lykkes karaktererne at få såret den hvide kat, men i samme øjeblik der flyder blod mjaver den langtrukkent og højt. Der går et stykke tid hvor intet sker, men så går døren pludseligt op og den røde kat kommer ind (knirkende dør), og den sorte kat dukker ildevarslende op i vinduet.

Dette er en introduktion af nye katte, som rotterne ikke anede eksisterede, og de skulle gerne panikke. (Dette er i hvert fald det korrekte tidspunkt for fx. Skrømt at gå fuldstændigt i panik!)

Når karaktererne flygter - ellers dør de højst sandsynligt, da der nu er tre katte at bekæmpe - følger kattene lige i hælene på dem. Beskriv hvordan kattene netop drejer om hjørner, pludselig springer ned foran rotterne, maser sig igennem dørsprækker, river tapet af væggene, og kommer dundrende ned af gangene mens rotterne flygter. Pres spillerne, lad dem føle den hede katteånde i nakken, vær 2 milimeter fra dem hele vejen, få dem til at panikke fuldstændigt!

Scene 5

Foregår i kælderrum 1. Den hvide kat finder ud af hvordan døren åbnes. Få rotterne til at standse op et øjeblik - de har fuldstændigt mistet pusten efter den vilde jagt, og nu er de jo også i sikkerhed i kælderen. Så bevæger dørhåndtaget sig, og kælderdøren glider langsomt op. Hvis rotterne bliver hvor de er for at se hvad der sker, så træk denne scene ud til en ren gysersekvens. Beskriv i frøperspektiv hvordan den enorme dør langsomt og knirkende går op, og hvordan den gigantiske hvide kat (i modlys) fylder hele døråbningen og et øjeblik står skrævende og betragter de små rotter nede for foden af trappen, hvordan den dovent glider ned mod dem, trin for trin, med de lysende gule øjne fæstnet på rotterne, hvordan de enorme skygger af de to andre katte dukker op bag den. Overdriv, så rotterne bliver mindre og mindre og katten større og frygteligere for hvert sekund.

Flugt til rum 2 foregår via rotternes smuthul oppe ved loftet. Hvis karaktererne går efter vinduet ud til haven kan de nå det, men udenfor sidder killingen. Den bliver lige så forskrækket som rotterne, og vil hvæse, stritte med pelsen etc. Karaktererne kan lige præcis nå at springe ned fra vinduet igen, men lad evt. en af dem blive fanget mellem kat og killing, så den må springe ned på gulvet og pile op til smuthullet mellem benene på katten.

Scene 6

Foregår i rum 2. Her står en reol og et kæmpestort dukkehus (en nøjagtig model af det hus scenariet foregår i) som rotterne skal kravle op over og igennem for at komme op til ventilationsskakten der fører ind til rum 3, hvor reden er.

Skrårk sidder i ventilationsskakten, og blokerer for deres videre flugt - han forlanger at

de skal blive og holde skakten for at forsvare Reden. De kan ikke komme forbi ham, og enhver der prøver vil blive bidt indtil han/hun vender om og tager kampen op. Døren ind til rummet går op, og ind kommer kattene, nu også med killingen lige i hælene.

Det er nu meningen at kampen skal starte i reolen, bevæge sig igennem dukkehuset, og ende oppe ved ventilationsskakten, hvor scenariets klimaks skal komme. Her skal spillerne virkelig føle at de med ryggen mod muren laver »the last stand« mod kattene. Det skal være storslået og episk, men panikken og rædslen skal være overvældende.

Den hvide kat skal dø til sidst (da den er hovedskurken), og hvis rotterne opgiver at forsvare ventilationsskakten og trækker sig tilbage til kulrummet, følger den efter - skakten er stor nok til at en kat kan presse sig igennem.

Reolen er en stigereol, og den er betydelig nemmere for rotterne at klatre rundt i end de tungere katte. Lad kampen bølge frem og tilbage og op og ned på hylderne, idet rotterne hurtigere end kattene kan klatre fra hylde til hylde og balancere på de tynde stivere.

Dukkehuset er stort nok til at en kat kan bevæge sig gennem dets rum og døre, og er møbleret og fyldt med nips og dukker. Verden er nu pludseligt vendt på hovedet - rotterne er større end møblerne, og kattene er gigantiske og fylder et halvt rum ad gangen. Beskriv malende hvordan møbler og nips knuses og ryger til alle sider, når katten følger efter rotterne tværs gennem rummene. Lad de tynde papmaché-vægge vælte og blive sønderflænget, lad rotterne falde over miniaturesofaer og blive viklet ind I små gulvtæpper etc. Lad kattene dø en for en, indtil kun den hvide kat er tilbage. Hvis rotterne holder stand i skakten, skal den hvide kat dø til sidst, men hvis de flygter, skal den overleve og forfølge dem.

Scene 7

Hvis rotterne opgiver kampen og vælger at flygte gennem skakten ind til kulrummet, kommer de - via en kæmpe kulbunke der når op til loftet - ned til fyret hvor Reden er. Den hvide kat vil skride ned mod gulvet i en lavine af kulstykker, luften bliver fyldt med kulstøv, og den ellers så smukke hvide kat er forvandlet til at spruttende, hvæsende sort væsen når den når gulvet. Skrårk bliver hvor han er ved ventilationsskakten, og vil blive dræbt af den hvide kat på stedet.

Straks efter følger den sidste kamp med den hvide kat foran fyret. Det skal være voldsomt ubehageligt og fuldstændigt uoverskueligt - der lugter fælt og ramt af blod - sandsynligvis også deres eget, luften er fyldt med kulstøv der sætter sig i øjne og ører og næsebor og svider i lungerne, hunnerne i reden er paniske og ungerne piber i vilden sky. Der er ikke tid til planlægning eller fælder eller koordinerede angreb - enhver rotte må kæmpe så godt den nu kan under omstændighederne.

Efter et par kaotiske og paniske minutter tager kampen en overraskende drejning. Den hvide kat er mere intelligent som rotterne, og har taget ved lære af deres brug af våben. Den får øje på den gamle skumslukker, der hænger på væggen overfor fyret, og fattes en nedrig plan, river skumslukkeren ned og sætter sig på den, griber strålerøret i munden og prøver febrilsk at finde ud af hvor man tænder. Det lykkes til sidst, og en tyk stråle af flødeskumsagtigt skum vælter ud i fyrrummet. I løbet af få sekunder er gulvet dækket med skum der trænger ind overalt og svider og blinder rotterne, der ikke som katten kan nå op over skumlaget. Rotterne må kæmpe videre i skummet, uden at kunne se hvor katten er, eller tage flugten op i fyret (hvis de kan finde derhen). Den hvide kat er lige i hælene på dem, og kan mageligt nå helt ind i fyret med sine poter. Vær rigtig ubehagelig - lad den få kløerne i en skrigende unge, beskriv hvordan de kæmpemæssige kløer skærer på kryds og tværs gennem den trange rede, og hvordan det store gab fylder hele åbningen og lukker lyset ude.

Slutning

Det skulle gerne lykkes rotterne at overleve og få has på kattene til sidst ved deres heltemodige kæmpen, men hunnerne i Reden har fået nok af de ustyrlige og eventyrlystne karakterer. De meddeler kort og godt karaktererne at nu er de voksne og må lave deres egen Rede og klare sig selv, og smider dem ud af Reden. Scenariet slutter altså med at overlevende karakterer er på egen hånd, og skal til at udforske den store verden

Helte & Skurke

I enhver ordentlig actionfilm overlever helten selvfølgelig til det sidste! Ligesom 30 velbevæbnede tyske soldater tilsyneladende ikke er i stand til at ramme en helt, så lad kattekløer og kattetænder stryge mikromilimeter forbi - lad spillerne føle suset fra døden, men lad deres karakterer overleve så længe det ikke bliver for urealistisk eller for langt ude. Det vigtigste er adrenalinpumpende spænding og nerveflænsende action - ikke karakterernes alt for forudsigelige død! Heltebonus er til for at bevare den fede stemning! Giv især Glitz lange tøjler - heldet følger de tossede, siger man!

Skurkereglen er mindst lige så vigtig for enhver standart-action film: Skurke dør altid i hierarkisk orden - først dør de ubetydelige håndlangere, så dør skurkens inderkreds eller højre hånd, og til sidst omkommer skurken i den endelige konfrontation med helten.

Kattene skal følge samme mønster - først de ubetydelige katte, sidst de farlige og intelligente, allersidst den grumme, hvide lederkat.

Om Redens beboere

NPC'erne er omhyggeligt beskrevet på hvert karakterark, så det er ikke nødvendigt at beskrive dem yderligere. NPC'erne skal ikke deltage aktivt i scenariet - de er med vilje lavet så passive og uinteresserede som mulige, og er kun med som miljø og baggrund. Brug dem til rollespil lige i starten, men koncentrer dig ellers om karaktererne.

Under første del af scenariet (indtil Klimt dør) kører der en indædt kamp mellem Klimt og Skrårk om hvem der skal være leder, men det er ikke noget der skal tage plads fra hverken plot eller rollespil - det er noget der skal foregå i baggrunden. Hvis du vil, kan du evt. lade Klimt forsøge at inddrage karaktererne i konflikten på sin side.

Om Reden og Verden

Oprindeligt holdt den gamle Skrårk og de tre gamle hunner Fugl, Mimer og Tåne til på en nærliggende losseplads (FuldMave) sammen med andre rotter, men så blev lossepladsen lukket (TomMave) og rotterne blev tvunget til at splitte op og udvandre. Skrårk førte sin flok af hunner til huset, og her har de boet lige siden. De unge rotter har med en enkelt undtagelse aldrig været uden for haven, der afgrænser deres verden. De ved at der ligger en TomMave et sted derude, men Skrårk har forbudt sin flok at gå længere end vejen (StinkJord) der går lige uden for huset. Rotternes verden består altså primært af Reden og kælderen, samt gangene og smuthullerne i husets øvrige etager, og haven udenfor.

Om katte

De gamle rotter har set katte før - også tæt på - men det har de unge ikke. Klimt har taget dem med en enkelt gang for at se kattene, og da lå de i sikkerhed oppe på en hylde og iagttog at den grå kat slikkede solskin. Ellers har de unge rotter kun set katte på afstand - ude i haven og måske i huset. Ingen af dem - med undtagelse af den uheldige Stenknuser og den nysgerrige Piler - har nogensinde været tæt på en kat, og er slet ikke klar over hvor store de egentlig er i forhold til rotter.

Lad i starten kattene være en uoverskuelig, mystisk og ukendt trussel, der bevæger sig i den tågede udkant af rotternes univers - de kan tidsnok blive til alt for virkelige dødstrusler!

Om rotter og tid

Rotter kan kende forskel på fortid, nutid og fremtid, men de har ingen objektiv opfattelse af tidens gang. De opfatter tiden ud fra sig selv og hvad de hver især oplever, og derfor afhænger tidens længde af om rotten er travlt optaget af noget eller keder sig. Fem minutter kan være resten af evigheden eller tre hjerteslag, og de kan ikke huske om det er fem eller en dag siden de var ude i haven - alt over et døgn er for problematisk at holde styr på, for de kan nemlig heller ikke tælle.

Som spil-leder kan du bruge rotternes alternative tidsopfattelse til at lave rav i deres planer med. Hvis spillerne aftaler at et angreb skal starte om at øjeblik, kan det nemt ske at halvdelen angriber for tidligt fordi de var for spændte, og den anden halvdel kommer for sent fordi de kedede sig i ventetiden.

Om rotte-rollespil

Da rotters sprog primært er kropssprog, ikke talte ord (se nærmere i spillerkompendiet under »rottesprog«), skal du få dine spillere til at bruge beskrivelser af deres bevægelser. I stedet for at sige »Jamen, kan du ikke se at jeg har ret - min plan er den bedste, og i øvrigt bestemmer jeg!«, hedder det »Jeg rejser pelsen, stritter med halen rejser mig op på bagbenene og maser dig ned mod jorden - gør som jeg siger!«. Når én spiller vil udtrykke at hendes karakter er bange, nytter det ikke at sige »Jeg er bange!« - det hedder »Jeg spiler mine øjne op og ryster over det hele, min pels er helt flad!«

Jo bedre dine spillere beskriver deres handlinger, jo bedre respons kan du give, og jo bedre og federe bliver scenariet at spille. Beløn godt rollespil - Sturmbanger-systemet er i høj grad afhængig af hvor godt spilleren kan beskrive sin karakters handlinger. Jo bedre spillerne beskriver deres karakterers handlinger, følelser og sindsstemning, jo vildere kan du køre fx. kampe. Hvis spilleren fx. indgående beskriver hvor rasende og kamplysten hendes rotte er, så lad rotten gøre større skade på katten end hvis spilleren bare siger »Nå... jeg angriber«.

Om Rotte-beskrivelser

Beskriv verden i rotteperspektiv! Rotter bevæger sig som regel på jorden, og de ser ikke særlig godt. Det giver ikke det store overblik over terrænet når man bevæger sig rundt, og den vigtigste sans bliver automatisk lugtesansen. Beskriv så meget du kan i lugte og lyde, og giv aldrig spilleren noget overblik - medmindre hendes karakter sidder højt oppe på en hylde og betragter rummet. Rotter er meget dygtige til at skelne de forskellige lugte fra hinanden, og knytter ofte følelser til - lugten af Kat kan beskrives som truende, stinkende af død, ram, skrækindjagende, ubehagelig, svedende, ildevarslende etc.

Beskriv store, åbne rum som ubehagelige - der er ingen steder at skjule sig, og det er svært for rotterne at overskue lange afstande.

Vægge og gulve er trygge, men klaustrofobiske hvis man er i panik - man kan kun se rotten foran sig, man kan ikke sætte tempoet op og det er svært at vende. Det er mørkt og man kan kun orientere sig ved lugtesans og knurhår, høre lyden af sine egne fødder og måske katten få centimeter væk, på ydersiden af væggen eller over sig på gulvet.

Tilpas dine beskrivelser til karakterernes sindsstemning og forhold til situationen - jo mere bange en rotte fx. er for en kat, jo større og mere truende og frygtindgydende vil katten forekomme at være. Det er stort set den samme effekt en film opnår ved brug af baggrundsmusik, vinkler og belysning.

Om rotter i kamp

Kampe skal beskrives set fra rotternes synspunkt - de må ikke være overskuelige! Det er meget forvirrende og svært at bedømme hvad der foregår, umuligt at se om fjenden er døende eller ved at vinde, umuligt at overskue hvad de andre laver. Kom ikke med »oversigtsbeskrivelser« som »du er der, du er der, katten er så og så såret, den gør det og det«. Skift mellem de forskellige rotters oplevelser af situationen, men giv dem kun overblik over situationen når der ikke er kamp og knald på, og de har tid og overskud til at orientere sig. Split dine beskrivelser op i detaljer - tal om poter og ben og øjne og hale i stedet for hele katten, og brug lugte og lyde til at beskrive hvad rotterne oplever, hvad der foregår omkring dem.

Eksempel på kampscene:

Piler: "Jeg løber hen mod katten for at bide den i halen!"

Spil-leder" Du spurter alt hvad du kan ud under sofaen, hen mod kattens ben, får et glimt af Stenknuser der hænger fast i øret, og så bliver du ramt af et svidende slag i ansigtet. Du tumler hen over gulvet, kommer op at stå, virrer med hovedet for at klare hjernen og stirrer ind i et par gigantiske sammenknebne gule øjne. (Katten vendte sig pludseligt, og Piler blev ramt af halen). Noget stort kommer susende ude fra siden! Maver, du undgår med nød og næppe kattens hale, men så må du springe for livet da et bagben pludseligt ryger bagud og plantes i gulvet et knurhårs bredde fra dig! (Katten gik et skridt bagud for at kunne lange ud efter Piler).

Piler: »Jeg kniber øjnene sammen og springer hurtigt frem!«

Spil-leder: »Du lukker synet af de gule øjne ude og kaster dig blindt frem! Du kan mærke noget blødt der lugter af kat, og så rammer du noget hårdt. Dine ører fyldes af hvæsen og snerren (Piler kastede sig frem, direkte i hovedet på den overraskede kat).

Piler: »Jeg bider!«

Spil-leder: »Dine tænder synker ind i kød, din mund fyldes af varmt blod, du hører at vræl lige under dig der næsten flår dine ører i stykker det giver et voldsomt ryk, du tror næsten din nakke knækker, dine fødder slipper gulvet, du mister taget og flyver gennem luften. Maver, du må springe for livet igen, da bagbenet lige pludseligt flytter sig igen!« (Piler smækkede tænderne sammen om kattens snude!)

Det er vigtigt at variere kampscenerne, for ellers går scenariet meget let hen og bliver en hjernedød repetition af de samme slagtescener! (Omtrent samme spændingsniveau som »American Ninja 4«) Skift mellem åben kamp, rekognoscerings - og planlægningsscener, og snige-scener. Varier konfrontationerne mellem nærkamp, flugt, og jagt. Gør kampen

overraskende, giv den et twist. Lad katten foretage uforudsete manøvrer: springe op på et bord og springe ned mod rotterne derfra, dreje lynhurtigt, lad den rejse sig en sidste gang når karaktererne tror den er død etc.

Brug filmiske effekter som slow-motion, still-billeder, realtime, zoom, og perspektiv i dine beskrivelser.

Eksempel på **zoom/slowmotion**: »Den blodsølede pote sejler langsomt ned mod dig, du ser at den yderste klo er knækket, dit hjerte slår med tunge, dumpe drøn og overdøver enhver anden lyd i verden...«

Eksempel på **still-billede**: »Kattens pote hviler let på din bløde, skrøbelige ryg. Dit hjerte stopper med at slå. Du stirrer blindt op imod dens gigantiske gab. Ingen af jer rører sig - I står fastfrosne!«

Eksempel på **perspektiv/still-billede**: »Dit blik følger den stribede søjle op til en kæmpekrop. Når du lægger hovedet helt tilbage og kniber øjnene sammen kan du langt langt oppe skimte knurhår og en mægtig blottet hjørnetand...«

Eksempel på **real-time**: »Katten springer, hamrer ned på gulvet, drejer sig med det samme og åbner gabet, dens kløer hvisler ned over dig....hvad gør du?!«

Det er hårdt at være Spil-leder, når man skal holde styr på både hvad katten og rotterne foretager sig, og samtidig skal kunne beskrive kampen medrivende og åndeløst, så jo mere du får dine spillere med på den subjektive oplevelse af kampen, jo lettere vil det også være at holde stemningen og farten. (Det er en fordel at øve sig på forhånd)

Rotter på flugt ser sig sjældent tilbage - kør dine beskrivelser på lugte og lyde alene. Få spillerne til at føle at kattene er lige bag ved dem, selvom de ikke er det, og giv dem ikke tid til at stoppe op og få et overblik over situationen.

Eksempel:

»Katten kaster sig ud fra bordet, de gigantiske kløer drøner ned mod dig. Det bliver mørkt, du bliver næsten kvalt i stanken af Blod og Kat, dine kløer flår panisk i gulvet for at nå væk i tide, du når ud i lyset, hører braget lige bag dig, gulvet ryster og mere adrenalin pumper gennem din krop. Du løber som en gal, hører lyden af kløer der bider sig ned bag dig, hører Stenknuser brøle af smerte, hører Maver der råber et eller andet, får et glimt af Glitz der fægter med sin nål, når ind under sofaen og kollapser næsten. Dit hjerte hamrer så hårdt at du næsten ikke kan høre andet, din krop ryster, din pels er gennemblødt. Du ligger helt, helt stille og stirrer som hypnotiseret på de kæmpestore katteben der står lige udenfor dit skjul!

Om beskrivelse at skader

Skader er vigtige fordi de giver en følelse af alvor: man kan dø af det! Desuden kan man benytte beskrivelser til at dreje stemningen. Jo mere detaljeret og udpenslet en skade beskrives, jo mere desperate bliver spillerne og jo mere kvalmende og frygtindgydende bliver spillet. Vær aldrig objektiv i beskrivelserne - sig ikke »du har brækket benet«, men beskriv i stedet smerten og følelsen og virkningen »Du ser ned på dit ben, det hænger underligt forvredent og dingler. ... Da du prøver at støtte på benet bøjer det, og smerten skyller gennem dig, får det til at flimre for dine øjne og giver dig kvalme.« Beskriv for spilleren skadens praktiske konsekvenser, hvis rotten ikke kan støtte på et ben eller ikke kan se med det ene øje, og noter dem.

Last Words

Forfatterne vil gerne dedikere dette scenarie til deres rotter: Justin »BZ din kloak«, Chino »ræk mig en finger..«, Rasmus »MIT æg!!!«, samt Squeak »Gik jeg glip af noget ?!« som tak for inspiration, råd & vejledning, en dyb indsigt i rottesprogets finesser, samt et utal af skambidte kassettebånd og sofapuder.

En imponeret tak til Thomas B. Nielsen for karakterportrætter.

Tak til forsøgsrotterne Karsten »Ronnie« Nisbeth, Bjarke »Nøl« Larsen, Anne »Maver« Goul, og Jesper »Piler« Thestrup. Rest in Pieces.

Vi ønsker desuden at takke de visionære mennesker der med sans for voldens æstetik og spænding har skabt inspirationskilderne for dette scenarie.

I piler langs med kanten, i skyggerne.
Hvide flader tårner sig op i vanvittige
vinkler, og langt ude i intetheden kan I
skimte gigantiske ben der forsvinder op i
det skærende lys, bevæger sig langsomt
omkring, rammer jorden med dumpe drøn.
En bitter, skarp lugt river i jeres næsebor,
svider i jeres øjne.
»Det er Nøgenkat!« hvisker Glitz og peger
dansende ud mod de titaniske skikkelser...

»Den Hvide Død« - the sequel.

Kommer til en kælder tæt på dig!

Tabel over rotter og katte

Vejledning: Alle udtryk er i forhold til rotte-gennemsnit.

Stats er for overblikkets skyld! Forhold dig frit til dem. Husk at regelhensyn ALDRIG må overskygge spillets flow. Lad ikke en god plan, heltemodig handling eller dramatisk scene gå i vasken pga. tabellen!

Rotter

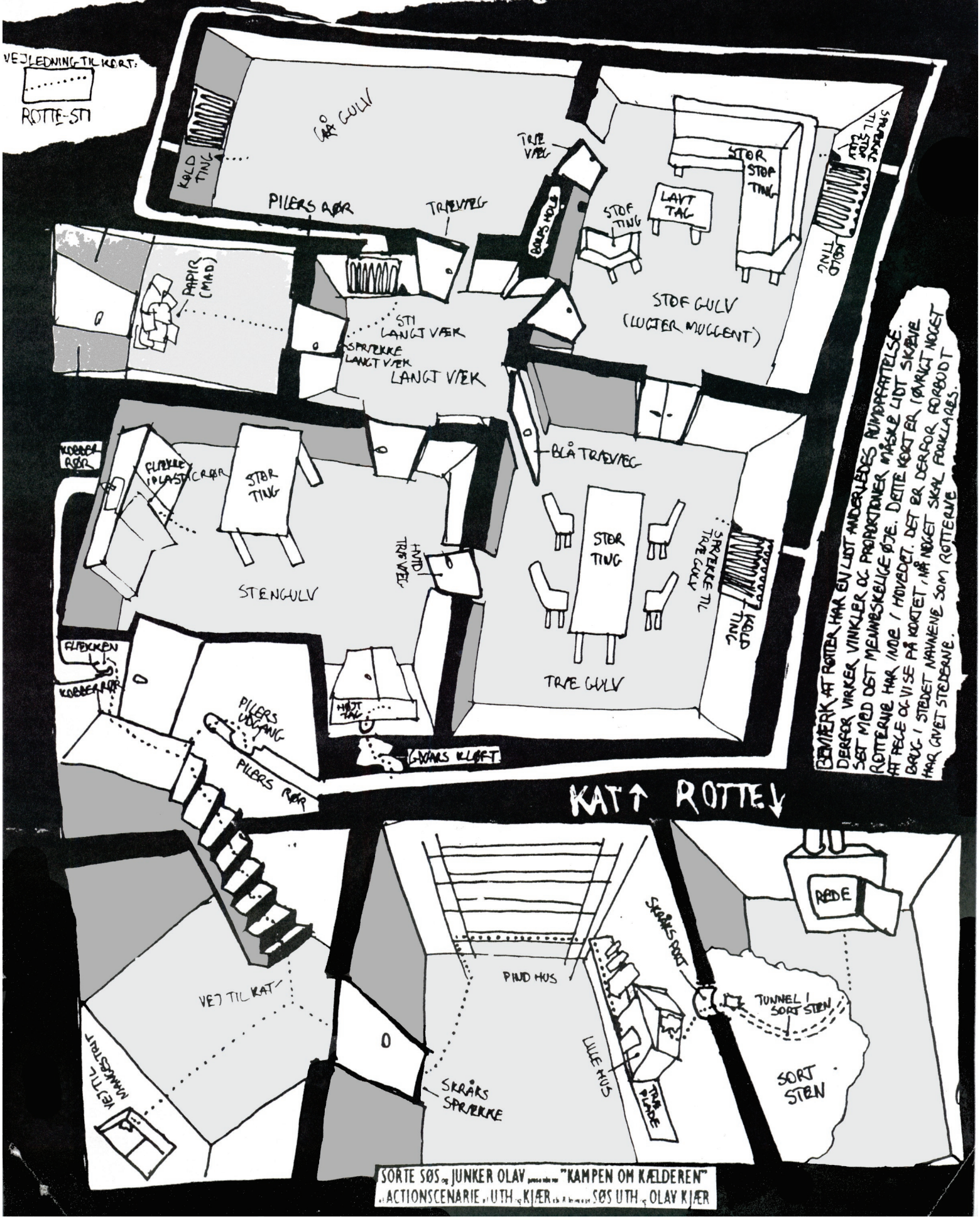
	Løb	**Adræthed/ klatre**	**Gemme/ snige**	**Springe**	**Årvågenhed**	**Kamp**
Piler	Hurtig	God	God	God	God	Svag. Gør ikke voldsom skade. God til at undvige.
Skrømt	Almindelig	God	Almindelig	Almindelig	Dårlig	Blæret, men dygtig. Svaged: Panikker let
Maver	Langsom	Dårlig	Dårlig	Dårlig	Almindelig	Voldsom, stærk. Langsom til at undvige.
Nøl	Almindelig	Almindelig	God	Almindelig	God	Taktisk, ikke overilet. God til våben
Stenknuser	Hurtig	Dårlig	Dårlig	Almindelig	Almindelig	Voldsomme beserkær-angreb. Undviger sjældent.
Glitz	Almindelig	Almindelig	Dårlig	God	Dårlig	Totalt uforudsigelig. Gal, men heldig

Katte

	Løb	**Adræthed/ klatre**	**Gemme/ snige**	**Springe**	**Årvågenhed**	**Kamp**
Grå Kat	Meget langsom	Dårlig	Dårlig	Rigtig god	God	Ikke særligt effektiv. Lidt dum.
Stribet Kat	Meget langsom	Dårlig	Dårlig	Rigtig god	God	Hård, men overkommelig
Hvid Kat	Langsom	God	Dårlig	Rigtig god	God	Kan bruge våben. Leger med sit bytte. Smart.
Sorte Kat	Meget langsom	Dårlig	Dårlig	Rigtig god	God	Bidsk. Ondskabsfuld.
Røde Kat	Meget langsom	Dårlig	Dårlig	Rigtig god	God	Bidsk. Ondskabsfuld.
Killing	Meget langsom	Almindelig	Almindelig	God	God	Ved ikke rigtig hvordan den skal kæmpe.

KAMPEN OM KÆLDEREN - KORT

KORT OVER HUS - BÅDE KATS OMRÅDE OG ROTTES OMRÅDE



BEMÆRK AT ROTTER HAR EN LIST ANDERLEDES RUMOPFATTELSE. DERFOR VIRKER VINKLER OG PROPORTIONER MÅSKE LIDT SKÆVE SET MED DST MENNESKELIGE ØJE. DETTE KORT ER I ØVRIGT NOGET AT FALDE OG VISE PÅ KORTET. DET ER DERFOR FORBUDT ROTTERNE HAR IKKE I HOVEDET. BRUG I STEDET NAVNENE SOM ROTTERNE HAR GIVET STEDERNE.

SORTE SØS og JUNKER OLAV præsenterer "KAMPEN OM KÆLDEREN"
ACTIONSCENARIE: UTH KJÆR og præsenterer SØS UTH og OLAV KJÆR