Fabulerende Animalske Beretninger og Elementære Læresætninger

Et scenarie af René Toft

Indhold

Indledning	3
Råk'n rål for begyndere	4
Spilsystem	5
Baggrund	6
Lokation: Dysterbyskov	7
Gøhundene	8
Hjælpemiddel: P.I.N.G.V.I.N.	9
Scene 1: Kontoret	10
Scene 2: Gaden	12
Intermezzo 1: Ravnemor	14
Scene 3: Løvens Hule	15
Scene 4: Baggyden	17
Intermezzo 2: Baggården	19
Scene 5: Mosen	20
Scene 6: Rævehullet	23
Intermezzo 3: Kings of Dog Town	24
Scene 7: Gennem Byen	25
Scene 8: UGLE Inc.	26
Karakterer	29

F.A.B.E.L. er skrevet af René Toft til Viking Con 2015

Scenariet er under Creative Commons

Alle fotos er under Creative Commons

Billeder fra Flickr af f'lgende brugere: Tjflex2, Vicki DeLoach, Tambako The Jaguar, Mario Granberri, Marat Assanov, Todd Robbins, Audrey, Marylin Peddle, Illusive Photography, Cassie Randall, Krista Baltroka, Urban_Mongoose, Groman123, Doug Brown, Gareth Williams, Pandiyan V, Elizabeth Tersigni

Indledning

Først og fremmest tusind tak fordi du vil spille mit scenarie F.A.B.E.L. Har du tænkt dig at være spiller, skal du nok slutte med at læse nu, men hvis du er en af de der super seje spilledere, så læs trygt videre.

F.A.B.E.L. er som forsiden forklarer det en forkortelse af *Fabulerende Animalske Beretninger og Elementære Læresætninger*, hvilket er noget af en mundfuld, og egentlig også noget vås. Det var hvad man sagde en fabel var i gamle dage. Historier med dyr, der agerede som mennesker med indbygget morale og læresætning. Man skulle blive klogere på livet når nu ræven dummede sig eller Løven blev for smart. Sådan er det ikke i F.A.B.E.L.

For F.A.B.E.L. er først og fremmest en langt ude fåk'd op historie om nogle agent hunde der smadrer sig vej gennem en skov for at få has på et superskurke egern. Rimelig dumt og fjollet, men forhåbentlig også meget meget sjovt og ikke specielt fyldt med læresætninger. Men hvis spillerne efter endt spilgang er blevet klogere, så er det også okay. Det betyder ikke du har gjort noget forkert, bare at spillerne har misforstået noget.

Råk'n rål for begyndere

Dette er et råk'n rål scenarie. Hvis du ikke har stødt på den betegnelse før, så dækker den over en hovedet under armen amok action, hvor der ikke bliver sparet på krudtet eller de dumsmarte bemærkninger. Det er stiv pik og håret tilbage, attitude, guns blazing og en vished at det i 9 ud af 10 tilfælde vil gå galt. Og at det er helt okay.

Som spilleder betyder det at man skal sætte i vist tempo. Det er okay at dvæle i visse scener, men når der er action scener (som der vil være en del af), så skal folk ikke have lov til at nøle og debattere i en halv time om hvorvidt den plan er bedre end den anden. Peg på en spiller og sig "HVAD GØR DU?" og tæl så ned fra 5, eller noget tilsvarende for at presse spillerne, hvis de ikke fatter at de har travlt og splitsekunderne tæller.

En anden god mulighed er musik. Det skal være intenst, sejt og noget med attitude. Selv plejer jeg at bruge tidlig Raveonettes, Baby Woodrose og Tremolo Bear Guts. Men Rage Against The Machine, Queens of the Stone Age, AC/DC eller andet gedigen rock er mindst ligeså fedt. Eller måske soundtracket til Mad Max: Fury Roads. Find hvad der virker for dig. Og husk noget afspille på.

Spilsystem

Spilsystemet i F.A.B.E.L. er meget simpelt. Hvis spillerne ønsker at gøre noget vildt i en eller anden situation, så skal de slå en seks-sidet terning. Slår de 6 går det super mega fedt og slår de 1 går det helt ad helvede til. 4 og 5 er moderate successer og 2 og 3 er knapt så heldige forsøg (læs failure). Forsøger de sig med noget der ligger inden for deres ekspertise felt (se karakterer) eller langt ude for hvad de burde være i stand til, så kan de få enten plusser eller minus til deres slag. Det er helt op til spillederen, hvordan det bliver bedømt. Hvad vigtigt er, er at når de har slået og resultatet foreligger, så er det op til spilleren og ikke spillederen at tolke, hvordan det går galt eller godt.

Baggrund

Vi befinder os i Dysterbyskov, et grumt og skummelt sted i den allerede mørke fabel verden Dystopia, hvor Egern superskurke fra den grumme forsamling S.K.Y.G.G.E. (Sammenslutningen af Kriminelle og Yderst Geniale og Grumme Egern) regerer underverdenen med benhård pote. Det almindelige dyr tør knapt gå uden for sin hule efter mørkets frembrud af frygt for at blive overfaldet af deres håndlængere eller endnu værre kidnappet og blive transmogrifiseret om til en af deres frygtede G.R.U.M. Soldater (Grimme Ræderlige Umulige Monstre). De er så godt som umulige at slå ned i ærlig kamp (eller uærlig for den sags skyld), men heldigvis er der ikke så mange af dem endnu. Det siges nemlig at det er en meget bekostelig affære at kreere disse overdyrlige soldater. Jo, S.K.Y.G.G.E. er toppen af den kriminelle fødekæde og under dem kæmper Ni Liv, Kings of Dog Town, Hells Crocs og andre grupperinger om brødkrummerne fra de riges bord.

Nogle af eneste der direkte tør bekæmpe S.K.Y.G.G.E. og alt hvad de står for er D.A.W.G. (Dødsens Alvorlige Wildern Gøhunde). De er Dyster Skovens frihedskæmpere, Dystopias eneste undercover superhelte. Men det er en hård kamp og mangen en modig gøhund må gå til grunde i deres kamp for at hjælpe de stakkels undertrykte dyr fra S.K.Y.G.G.E.s skygge.

Og det er her vores Scenarie tager sin start.

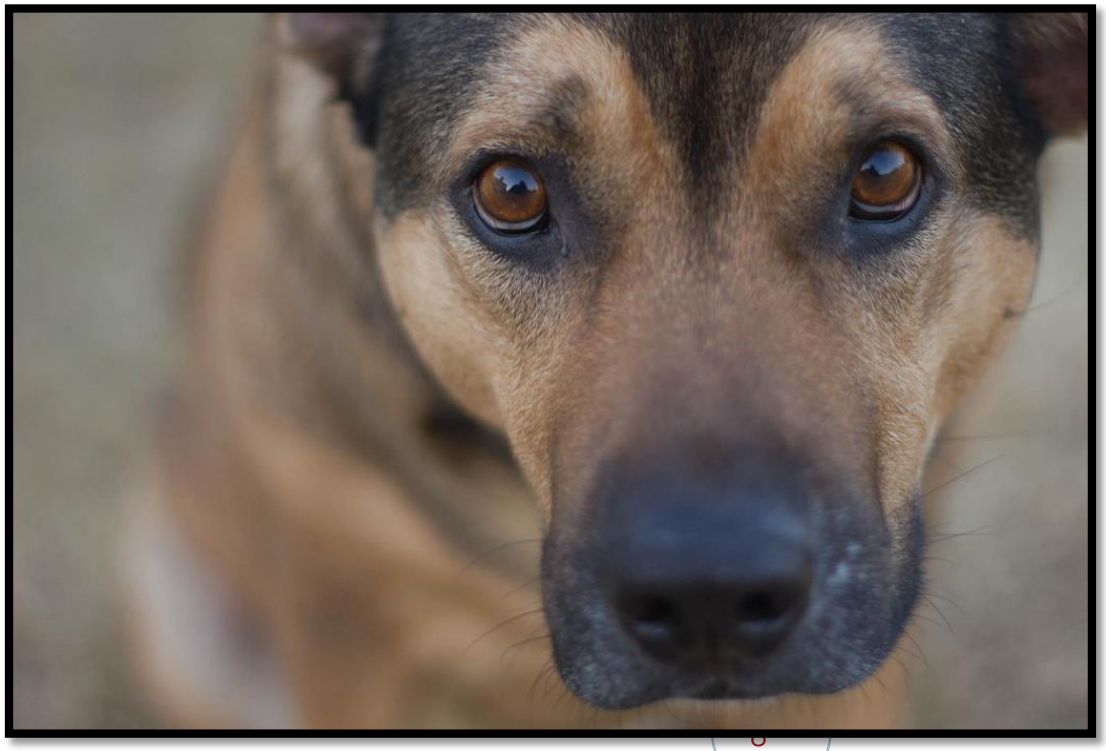
Lokation: Dysterbyskov

Dysterbyskov er et dystert sted, ikke kun af navn. Der er en sprudlende underskov af ræve med rønnebærboder og luderbikse, halalslagtede insekter og pisfulde ravnemødre med deres æg på slæb. Det er skummel skov blandet med betændt storby i græshøjde for hvad der ellers lige er af dyreliv. Alt hvad du kan finde af dyr, det er der. Der er regnorme tiggere, psykopatfugle, Elefantpushere og tigerjunkier, gorillaudsmidere ved byens in steder, og komutter man kan få lov at rage lidt på yveret.

Dystopia og Dysterbyskov er et spraglende levende sted fyldt med dyr i alle mulige og umulige afskygninger. Du har som spilleder fuld carte blanche til at opfinde NPC'er i et væld. Jo mere crazy jo bedre. Selv om det er en skov, finder du hurtigt ud af at alle dyr er velkommen, så hvis du synes der skal være en hæler krokodille eller en alfons orangutang, så er der det. Punktum.

Gøhundene

Spillerne spiller topseje D..A.W.G. agenthunde og det er en broget flok ledet af schæferhunden King, der allerede har mistet sin kone (brændt ihjel) og søn (kidnappet) i kampen mod S.K.Y.G.G.E. Killer er en psykopat tæppetisser der har det mere med at gø end bide. Spot er gadekrydset der har øret til jorden og ved hvad der sker. Buller er soldaten der har det rigtigt fint med at få at vide hvad han skal gøre, for han er ikke det skarpeste træ i skoven. Sidst men ikke mindst er der Misser, der som navnet antyder er en kat, men en kat der foruden at være sin egen også er sprængstofekspert. En umage gruppe der skal arbejde sammen, hvis de skal have en chance for at tage kampen op mod S.K.Y.G.G.E.



Hjælpemiddel: P.I.N.G.V.I.N.

Hvis spillerne fåkker op på noget som helst tidspunkt (og det gør de da), så er der altid muligheden at bliver reddet af en eller flere medlemmer af **P.I.N.G.V.I.N.** (Pænt Intellektuelle og Nautiske Godter med Vinger, Ildsjæl og Næb), en gruppe super pingvin agenter, der selv mener de er for lækre. Og de er da også hotte, specielt fordi de har alle de rigtige moves og får det hele til at se legende let ud. De holder øje med D.A.W.G. og slår til når der er mest brug for, men er også sindssyg arrogante omkring det. They are the shit and they know it. De smutter hurtigt efter de har disset spillernes manglende evner *"I ude hvor i ikke kan bunde, drenge, overlad det hellere til de professionelle"* (eller lignende).

Scene 1: Kontoret

Det er er indtil videre en helt almindelig slidt dag på kontoret. Alle venter bare på at telefonen ringer med information om jeres næste mission, der måske bliver jeres sidste. Livet som en D.A.W.G. agent er hårdt og gennemsnitsalderen er ikke mange hundeår.

I sidder på kontoret og bruger tiden på jeres måde. Killer kaster en bold som Buller igen og igen og igen gladelig henter med sit savlende gab. King kommer med nedsættende kommentarer om Spots herkomst (lad gerne Kings spiller komme med eksempler), mens Misser nedstirrer telefonenen, og forsøger ved tankens kraft at få telefonen til at ringe.

Telefonen ringer.

Det er hovedkontoret. **S.K.Y.G.G.E.** har stjålet prototypen af en transmogrifmaskine fra et af **D.A.W.G.s** centrale laboratorie. Maskinen er et dødsensfarligt våben under udvikling, der i de forkerte hænder kan betyder en katastrofe for alle frie folk. I de rigtige folks hænder kan det være våbnet der vender den dystopiske bølge til noget smukt. Det er den eneste af sin slags der kan af-transmogrificerer allerede transmogrificerede individer.

Gruppen mod ud på gaden for at høre efter ledetråde. Der er tre gadesmarte informanter som plejer at have øret til skovbunden.

1) Det er tigger regnormene, der vil gøre alt for lidt beskyttelse fra Psykofuglene.
2) Der er Psykofuglene der vil gøre alt for en regnorm.
3) Og så er der Fast Eddie, skildpadde og narkoman, yderst velinformeret stikker og notorisk løgner.

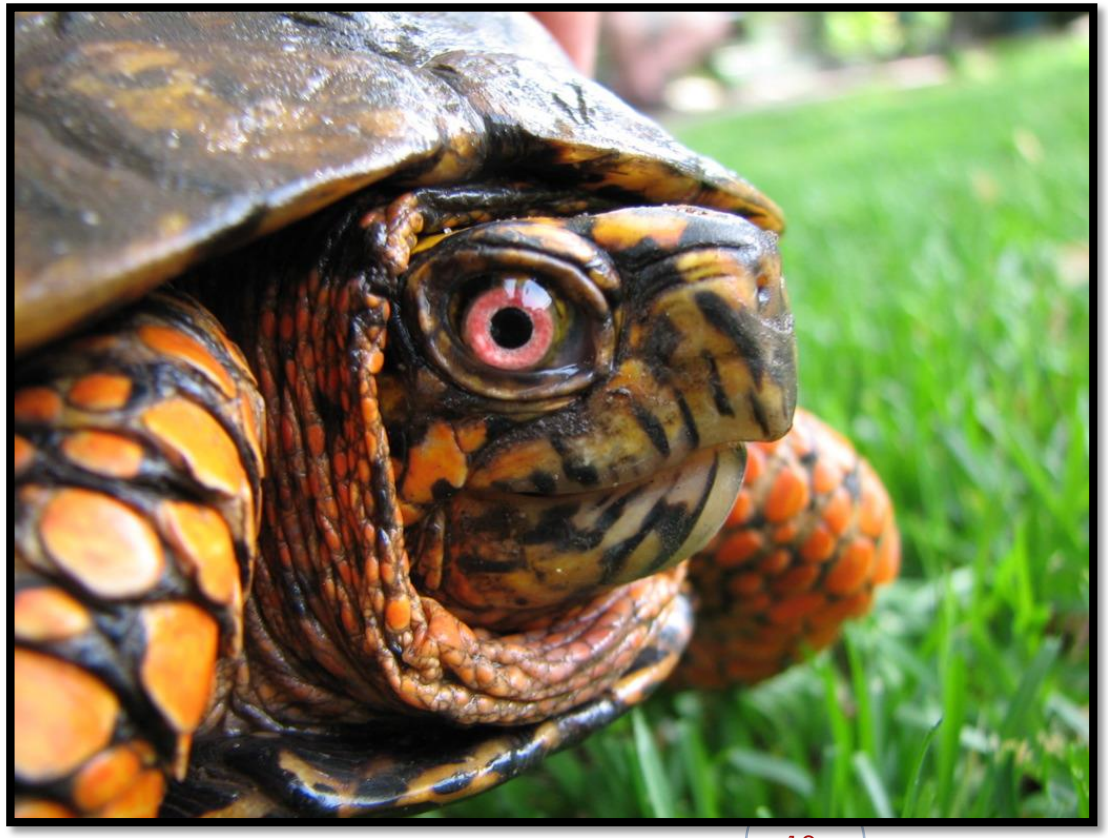
Scene 2: Gaden

Der er flere man kan støde ind i en aften som denne i de skumle dele af byen. Men et godt sted at starte er i **Rendenstenen**. Det er her det stinker af rævepis og uglegylp, kaninlort og våd hund. Det er en her man tager hen når man har glemt konceptet hygiejne og er mere interesseret i falsken eller stofferne og har givet op. Her holder **Tigger Regnormene** til. Tigger regnormene er en folk halvspiste og dybt alkoholiserede og paranoide regnorme, der mener fugle er nogle psykopater, der gør alt for at hakke dem i stykker. Hvilket de så egentlig også har ret i. De vil kun hjælpe hvis D.A.W.G.s viser deres velvilje ved at nakke en fugl eller to.

Psykofuglene er ikke svære at finde. De holder til et træ ikke langt fra regnormene. D.A.W.G.S kan nakke dem eller slå en handel af med dem, for Psykofuglene ved også ting og sager. Og dem kan man vitterligt få til at gøre hvad som helst for en regnorm...

Uanset hvem man vælger at føje, eller afpresse så peger alle mod værtshuset **Løvens Hule**, hvor **Magnus Muldvarp** er usædvanligt rundhåndet i aften.

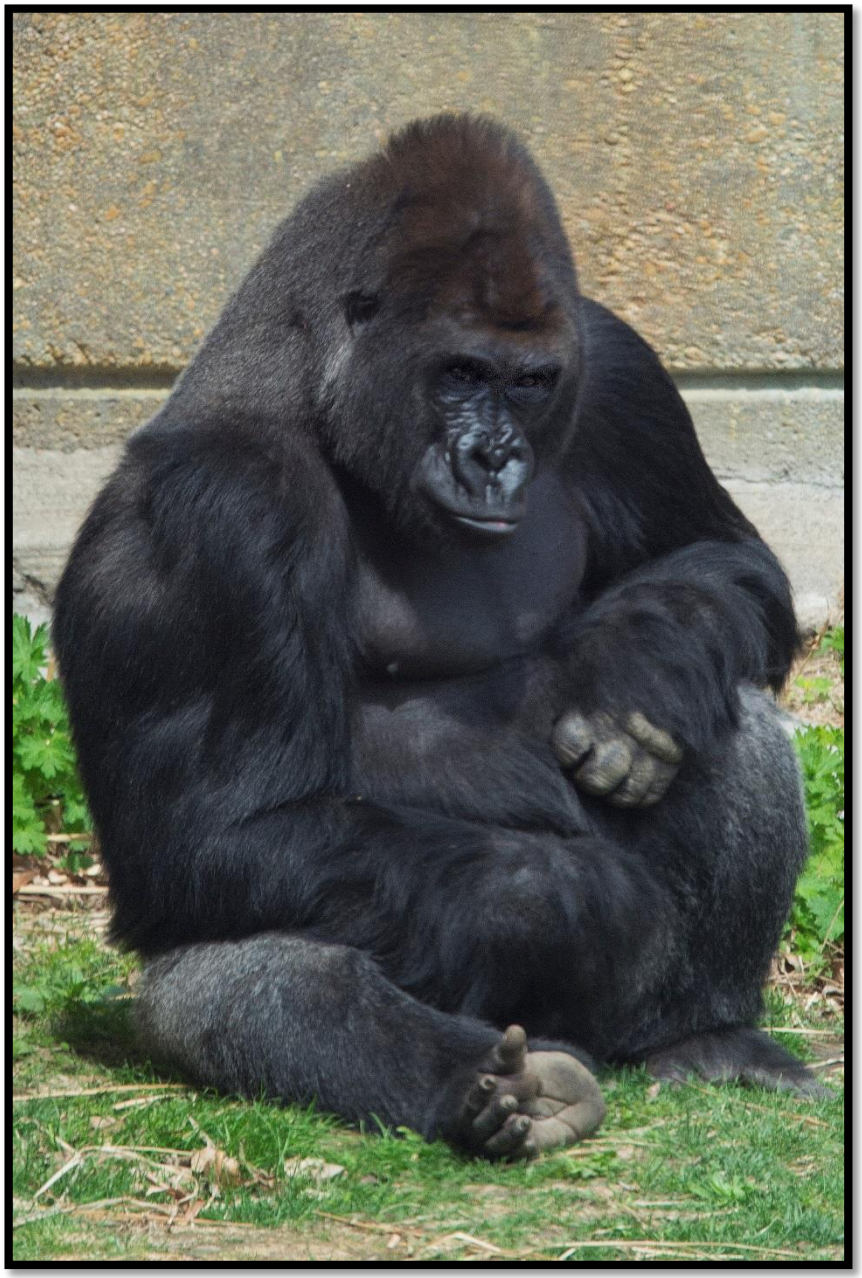
Skildpadden Fast Eddie sidder med sprøjte i armen. Han er en kendt som stikker og notorisk løgner når det passer ham. Så man kan ikke altid regne med det han siger, men der er ingen tvivl om at han altid ved noget. Presser man ham lidt, eller giver man ham det han rigtig gerne vil have - drugs, specielt er det blevet enormt hipster at sniffe knust kattepenis, da det skule give en kæmpe high, som bare er mega mystisk. Og så bliver man enormt kælen. Skildpadden kan fortælle at **Musen Bingo** er lettere nervøs for tiden, som om han er blandet ind i noget lidt uden for sin liga "han er ude hvor han ikke kan bunde", "running with the big dogs" etc... Fast Eddie siger gerne samme ting på flere forskellige måder. Musen er sidst set i værtshuset Løvens Hule.



Intermezzo 1: Ravnemor

På vej til Løvens Hule støder gruppen på en ravnemor med to æg på slæb, høj på syre, men tager ungerne med, da hun ikke vil miste dem. Der er forsvundet mange unger den sidste tid. Hun forsøger at sælge hundene sine æg og eller sin krop. "Jeg er jo stadig lækker, ik os? Mit næb fejler sgu da ik noget". Hun er en sørgelig eksistens, men hun tror selv hun er super lækker og kommer gerne med forslag til alle de måder hun kan tilfredsstille gruppens medlemmer. "Ja, I andre må da gerne kigge på, men det koster dobbelt…".

Scene 3: Løvens Hule



Løvens Hule er et skummelt skummelt værtshus, hvor man bedst har at holde hovedet lavt. Der er løse poter i luften og blottede tænder for et godt ord. Men alle er velkomne, så længe man ser barsk ud og holder sig for sig selv ellers er der ballade, men det sker som oftest før eller siden. Om man ser barsk nok ud bliver afgjort af dørvogteren **Gorilla Kurt**, der står uden for døren. Han er en noget enfoldig gorilla med en forkærlighed for voldelige småpsykopater. Så ser man ikke barsk ud, så kan man altid spille det. Og en af Gorilla Kurts spidskompetencer er hans manglende korttids hukommelse, så man kan prøve at komme igen og igen indtil man ser ond nok ud. Dyrk det hos spillerne og få dem til at kappes om at se ondest ud med vilde grimasser mm. Specielt Killer skal give den max gas i den her scene.

Indenfor ringer **Magnus Muldvarp** med klokken, og det betyder omgang til huset. Igen. Magnus har som aftenen har skredet frem fået nok så mange nye BFFs, hvilket han nyder i takt med sin stigende brandert. Vil gruppen ham noget, er de velkomne til at stige på BFF vognen eller bruge alternative metoder, for at få

Magnus Muldvarp til at tale over sig. For han har lige tjent kassen og må vide noget om nogen.

Får de hul igennem så fortæller Magnus modvilligt (eller velvilligt alt efter metode) at han sammen med **giraffen Mo** og **næsehornet Benny** , fik penge for at smadre D.A.W.G.S hovedlaboratorie og finde en dims. Mo har vist dimsen endnu. Tror han nok. Men han ved ikke, hvem der hyrede dem. Han fik bare pengene af Mo, så han er glad.

Magnus ved at Benny plejer at spille poker med gutterne i Hells Crocs der holder til nede ved mosen (Scene 5: Mosen).

Er gruppen kommet til Løvens Hule for at finde musen Bingo, eller får spillerne bare aldrig informationerne ud af Magnus eller hvis du synes det er på tide med noget action, så lad den lægge mærke til den lille **mus Bingo**, der med sin lille pote vinker dem hen til sig ovre ved et bord i hjørnet af værtshuset, hvor han sidder og gnaver peanuts. Bingo er nervøs og snakker hurtigt, holder hele tiden øje med, hvem der kommer ind og ud af værtshuset. Han fortæller at han har info til D.A.W.G. og at de skal møde ham i baggyden bag Løvens Hule. Han tør ikke fortælle dem det her. Men det er vigtigt. Han vil løbe i forvejen, men de skal møde ham lige om lidt. Lige om lidt. Vigtigt, altså. Meget vigtigt.

Gå til Scene 4: Baggyden.

Scene 4: Baggyden

Gyden er tom for mus, men til gengæld ligger der tre løver og to tiger junkier og ryster. Tigerne spørger spillerne *om de ikke har en stribe? Bare en stribe til, hund*.

Pludselig løber Bingo ud af et musehul i væggen og hen og hvisker den ene løve noget i øret, så en tiger og så videre indtil Bingo i løbet af meget kort tid har hvisket i alle fem kæmpe kattes øre. Og så rejser de sig op. De blotter tænder og snakker indbyrdes – *så hvis vi nakker dem får vi junk, det var det den sagde, helle for katten, hun er fin, hun er min, jeg er skide ligeglad med fucking katten, jeg skal bare have noget junk* og så videre. Desværre for junkiekattene er de stadig lidt highstrung og ikke de formidable krigere de engang var, så på trods af størrelsesforskellen har D.A.W.G.s stadig en chance.

Bingo bliver for at se jobbet blive gennemført. Fang ham og han fortæller alt om Mo, Benny og Magnus.

Musen er hyret af Mo for at holde øje med Magnus og hans store kæft. Bingo ved også at Magnus, Benny og Mo har stjålet et eller andet et eller andet sted for nogle skumle typer og tjent en shitload af penge på det.

Magnus er i gang med at drikke sin del op (Scene 3: Løvens Hule), Benny er ved at spille sin del op i pokerspil med Hells Crocs (Scene 5: Mosen) og giraffen Mo er sikkert ved at brænde penge af på sin dame i Rævehullet (Scene 6: Rævehullet).

Fanger gruppen ikke Bingo, så fortæller en af de smadrede kattedyr, at musen arbejder for giraffen Mo, og Spot kan med et heldigt rul hurtig sniffe sig frem til hvor Mo er (Scene 6: Rævehullet).

Intermezzo 2: Baggården

Der er tre bander der kæmper om magten i Dysterbyskov. Det er krokodillerne i Hells Crocs, det er de racerene og meget stolte af det schæferhunde i Kings of Dogs Town, samt kattene i Ni Liv.

Turen videre for gruppen går lige gennem kattene i Ni Livs baggård. Noget man ikke bare vader igennem. Der er altid kattejammerrock og slåskamp. Og en flok hunde er ikke velkomne. Slet ikke. Spilgruppen bliver mødt af en meget stor gruppe baggårdskatte, der er ude på ballade. "Hvad kattens vil I her? Det er vores område, skrid med jer eller i får med fars klo. I har kun et liv, pas på det, vi andre har ni!" Der skal være masser af hvæsen og visen kløer. Og så videre og så videre.

Men lad det gå galt, og måske er det en glimrende lejlighed til at introducere P.I.N.G.V.I.N. Og hvem holder Misser egentlig med i alt det her? Og hvordan reagere de andre katte på at han er med? Og katte er nogle udspekulerede sataner, så når Buller gerne vil i kamp, så er der en kat, der har en bold han driller hunden med "Kom så ta bolden, du vil jo gerne, apport!"

Scene 5: Mosen

Nede ved mosen hænger Hells Crocs ud, en rockerbande der er kendt for deres salg af alle slags dope i nærområdet. Alt fra sure rønnebær (favorit hos rævene) til knust kattepenis eller tørrede og pulveriserede dræbesnegle, der efter sigende skulle give en meget slimet blævrende oplevelse.

Hells Crocs kan ikke fordrage katte, da de er i åben krig med kattebanden Ni Liv. Til gengæld har de det fint med hunde, da de fra tid til anden samarbejder med hundebanden Kings of Dog Town, specielt når Ni Liv stikker snuden for langt frem.

Mosen er Hells Crocs område. Nå de ikke daser i vandet eller laver lyssky forretninger, spiller de poker på bredden. Ligesom i dag. Der er adskillige pokerspil i gang og det er de hårde drenge der er samlet. Det er hvæsende krokodiller, prustende næsehorn, stampende bisonokser, glubske ulve og gabende flodheste. De spiller med musklerne eftersom de ikke er for gode til at bluffe. Området bliver bevogtet af medlemmer af Hells Crocs. Der skal tales for sin syge moster for at komme ind, men hvis man lige har rundsmadret kattebanden bliver de inviteret med åbne arme.

Næsehornet Benny sidder i et intenst slaw poker mod et par krokodiller og en flodhest. Den ene af krokodillerne er lederen af Hells Crocs, **Mister Hvæs.** Han har lidt svært ved at multitaske, men vil samtidig også gerne høre om agenternes heroiske kamp mod de modbydelige katte.

Benny har ikke synderligt lyst til at fortælle gruppen noget som helst og så længe Mister Hvæs mener han er fredet, bliver det svært at ændre på den situation. Der er grobund for en vild slagsmålskamp eller noget forhandling med Hells Crocs "hvis vi fjerner S.K.Y.G.G.E. er byens jeres"-agtigt og Benny vinder alligevel for tit.

Man kan også lade Ni Liv angribe. De er gale i skralden efter den sidste omgang mod agenterne og tager gerne en tur mod Hells Crocs nu vi er i gang. Og går det helt galt er der jo altid P.I.N.G.V.I.N.

Benny kan hvis han bliver presset nok fortælle at det er giraffen Mo fik "transmofferen" og ham alene der sørgede for at aflevere den. Mo er højest sandsynligt på horehuset Rævehullet (scene 6: Rævehullet). Og han kan fortælle at det var Nøddeknækkeren, der bestilte brækket. Nøddeknækkeren er kendt som et specielt modbydelig Egern af en meget væmmelig skole. Han er typen de andre superskurke egern undgår, da han absolut ikke syer nogle midler overhovedet.

Scene 6: Rævehullet

Rævehullet bestyres af **Komutter Bertha** og er et veritabelt horehus. Her er alt hvad hjertet kan begære. Yver i verdensklasse, frække sild, sexede misser og så i den mere bizarre ende bille massage og kvæleslange stranguleringssex mm.

Komutter Bertha er chef for etablissementet. Og med lidt smoothtalk eller smæk kan hun fortælle hvor Mo er. Giraffen Mo er inde og blive kvalt af **Kvæler Kirsten**, og er ikke tilfreds med at blive forstyrret med bukserne nede so to speak. Og han er en vild giraf. Og Kirsten holder sig heller ikke tilbage, da hun er ret vild med Mo. Går det rigtigt vildt for sig, så kommer næsehornet Benny smadrende ind gennem væggen for at redde sin buddy.

Når spillerne har smadret Mo og Benny, hele Rævehullet og hvem der ellers blander sig, så fortæller Mo og/eller Benny at ja, det er Nøddeknækkeren der står bag og han holder for tiden ud ved Uglen, i udkanten af Dysterbyskovs industrikvarter. Uglen er kendt som et super geni ud i det tekniske og mutation, en gal videnskabsugle if there ever was one, og leder af UGLE Incorporated. Ingen ved helt hvad det er firmaet laver, men det er ikke hundekiks, det er helt sikkert.

Intermezzo 3: Kings of Dog Town

På vej til UGLE Inc. støder vores hårdt prøvede agenter på skovens sidste kriminelle bande, den racerene schæferhunde bande Kings of Dog Town. De går meget op i rent blod og er meget verbale omkring dette. De mener selvfølgelige at Schæferracen er det ypperste og naturlige ledere og klogere end alle andre racer, men andre racer er okay, så længe de har rent blod i årene. Det tager dem ikke mange sekunder at opdage gadekrydset Spot, og de begynder med det samme at nedværdigende at spørge King, hvordan han dog kan have en blanding med på sit hold? Et gadekryds, føj!

Lad scenen udfolde sig herfra. Det kan være King forsvarer Spot, det kan være han giver dem ret. Hvad gør resten af gruppen? Skal de slås? Skal de ud i en mano a mano? Det kunne være smukt hvis King udfordrer lederen af Dog Town til en duel og hvis han vinder overtager han gruppen. Find selv på mere.

Scene 7:
Gennem Byen

Hvis spillerne slet ikke på nuværende tidspunkt har et clue til hvordan man skal finde frem til UGLE Inc. så kan du give dem et vink med en vognstang og komme videre – "Hov, Spot du får færten af noget mystisk, en ny duft, der minder om en mellemting mellem noget fabriksbygning og mutantfremkaldende atomaffald". I følger dunsten.

Og nu vi har dem på rette vej møder de en rotte familie. Det vil sige det er morrotte og farrotte, der leder efter deres 10-12 unger. De var her for et øjeblik siden. Men så kiggede forældrene væk et kort sekund og så wusch… en lyd af noget stort på vinger og væk var de. De er helt knuste og tigger og beder de store stærke agenter om deres hjælp. Red vores børn! Red dem!

Hundene kan fange deres duft, der også leder dem til Ugle Inc.

Scene 8:
UGLE incoporated

D.A.W.G. er nu tæt på deres mål, men industrikvarteret er et skummelt sted og Uglen befinder sig i det stærkt bevogtede UGLE Incorporated. Det er en kæmpe ildevarslende bygning, højt som et ondt år og ser man op, kan man se at topetagen blinker med skumle grønne og røde lys. Det er tydeligt at det er her det sner.

Bygningen er naturligvis bevogtet og det er naturligvis G.R.U.M. soldater der holder vagtBeskriv dem mega vildt. Det er muterede elefanter med fem stødtænder og 3 snabler og pestramte rotter, der er selvlysende. Og der er en kæmpe stork med fire vinger, der er ved at læsse et kuld rotteunger indenfor. De bliver modtaget i døren af en storgrinende bavian med to hoveder.

Der er flere måder at komme ind. Lad det være op til spillerne, hvordan de har lyst til at gribe det an. Man kan smadre ind med hvad man har (elefanter) eller sprænge sig adgang (her kommer kat i spil), eller gå af kloakken (rotter) eller noget helt fjerde.

Det er nu meningen at man skal tvinge sig adgang til øverste etage (måske hjulpet af P.I.N.G.V.I.N.) og nu står de ansigt til ansigt med

selveste Nøddeknækkeren, der står i Uglens personlige kæmpe laboratorie hvor det syder og bobler af maskiner og kobler og elektriske foranstaltninger og hvad der ellers hører sig til i et skummelt Superskurke laboratorie. Uglen selv kigger skeløjet på de indtrængende men lader sig ikke gå på at forstyrrelser, men fortsætter med at mosle med ledninger. I midten står en simpel lille anordning transmogrifmaskinen, med ledninger ud til de andre store og små maskiner der igen er forbundet med fire bure. Det ene bur står tomt. Et er fyldt med en sagesløs familie af vildsvin, der sidder og ryster i ført hjelme med masser af ledninger på hovedet. Det tredje er fyldt med rotteunger. Det fjerde har et tæppe over sig.

Når først D.A.W.G. kommer ind slår Nøddeknækkeren en ond superskurke latter op MUHAHAHHAHAHAHA og fortæller at D.A.W.G. da lige er kommet til at se hans livsværk manifestere sig. Dette er fremtiden bla bla bla (du fyrer den bare af ud af en tangent men summa summarum er at Nøddeknækkeren vil lave hele Dysterbyskov om til G.R.U.M. soldater på en gang ved hjælp af transmogrifmaskinen), hvorefter Uglen flipper en kontakt og der går strøm, og lyn igennem maskinerne og ned i vildsvinefamilien, der vrider sig i smerte og muterer for sindssygt. Uglen flipper en mere og de søde små nuser 10-12 rotteunger vrder sig i smerte og muterer og vokser sig kæmpestore og selvlysende etc. Bare fyld på.

Men nøddeknækkeren har også en overraskelse til King. Kan han huske sin søn? Ham der forsvandt? Men han er da lige her! Uglen tager tæppet af det sidste bur og voila, Kings hvalp sidder hjælpelyst spændt fast til hjelm og ledninger.

Og nu skal lortet ramme ventilatoren. Kamp og amok.
Nu! D.A.W.G. agenterne skal få fat i

transmogrifmaskinen, smadre vildsvinene og rotteungerne, nakke Nøddeknækkeren og Uglen, der mest af alt trykker knapper for at gøre mutationerne vildere og samtidig redde Kings hvalp fra at lide samme skæbne.

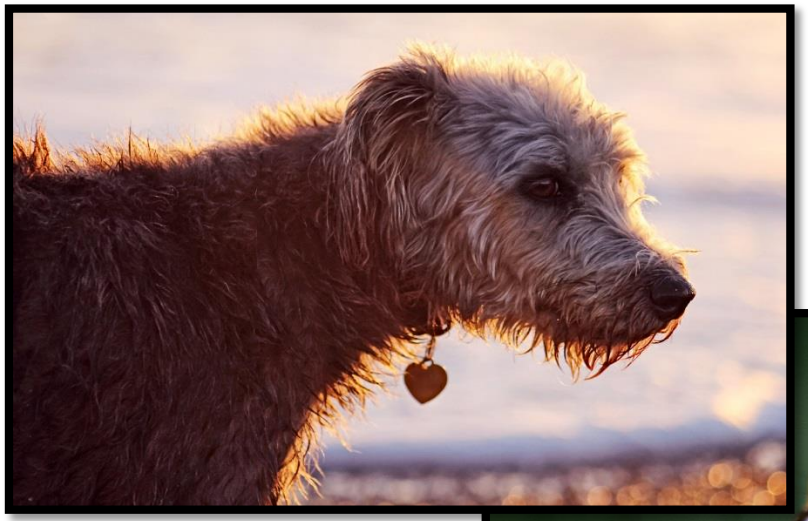
Lad bare kampen gå i agenternes favør lige indtil at det lykkedes Uglen at tænde maskinen en tredje gang og den lille hvalp bliver kæmpestor og vild! Der skal slåsses og kæmpes og bides og vrides og bombes. Der kan kastes med bolde og pinde hvilket forvirrer Buller. Misser kan få lov til at shine med en velplaceret bombe. Killer kan stikke af eller bevise sit værd. Spot kan bacstabbe gruppen hvis de har været nogle svin mod ham, eller han kan lave et dobbeltbluff så det ser ud til at han er på Nøddeknækkerens side og så…

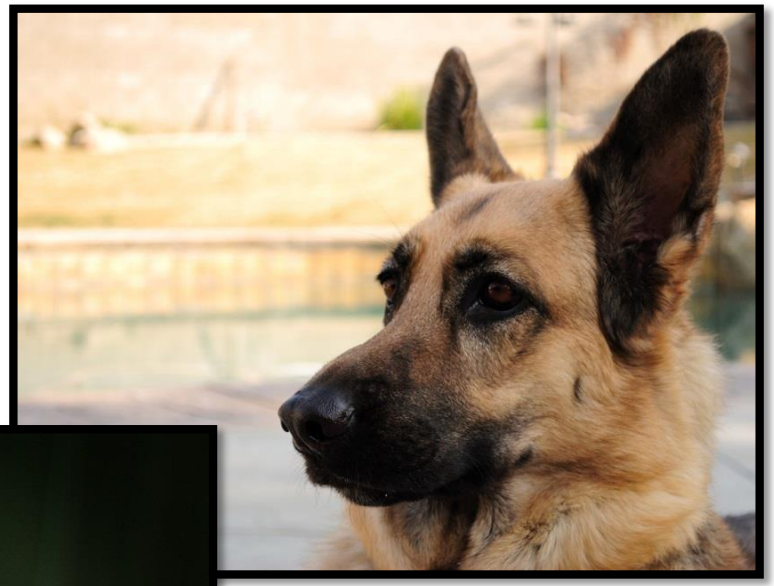
Og husk er de virkelig virkelig pressede så er der altid P.I.N.G.V.I.N., der kan redde dagen og tage alt æren.

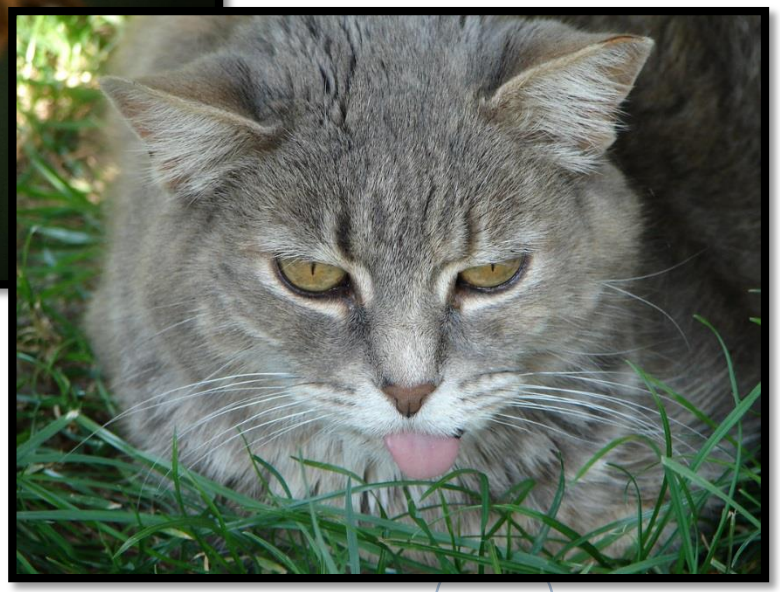
Efter kampen er der ikke meget scenarie tilbage. En god slutning er måske at Nøddeknækkeren slipper afsted med eller uden transmogrifmaskinen, men hvis agenterne får maskinen har de en mulighed for at omtransmogrificere mutanterne de har mødt på deres vej. Og så vil der være ro i skoven lidt endnu. Lige indtil Nøddeknækkeren eller et andet modbydeligt egern krydser D.A.W.G.s vej.

Kaboom.

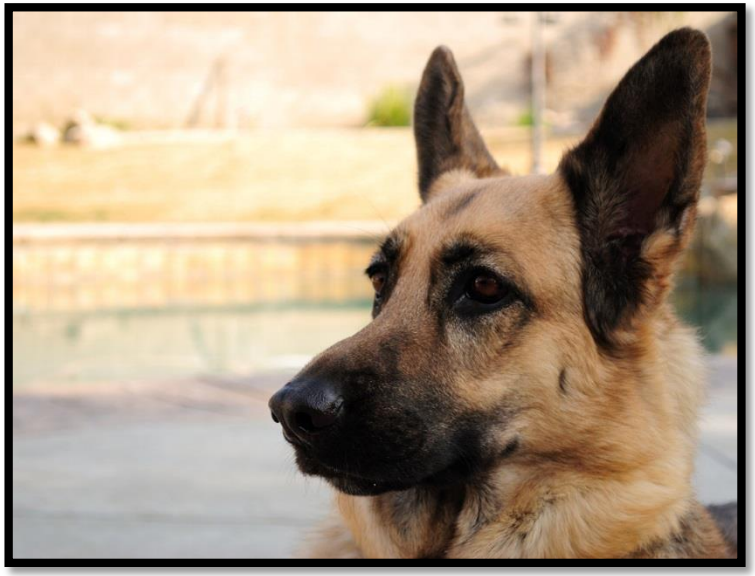
Karakterer







King (aka Schæf)



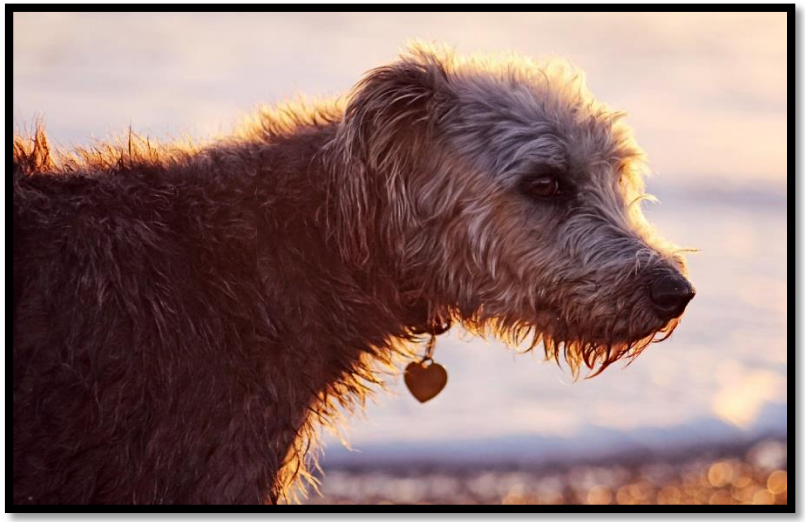
Schæferhund og gruppens ubestridte leder.

Du er Schæferhund, total veltrænet og en født dræber og leder. I den rækkefølge. Du valgte at blive D.A.W.G. agent efter SKYGGE kidnappede din hvalp og dræbte din tæve, ved at brænde hende inde i jeres hundehus. De fandt kun aske tilbage. Så SKYGGE skal ned med nakken koste hvad det vil, specielt Nøddeknækkeren, den øverste af Skygges super kriminelle top egern, da han helt sikkert er ansvarlig for din ulykke.

Egenskaber og karaktertræk: Det hele er sort og hvidt for dig. Egern skal dø og alle der arbejder for dem. Du er en vildern kamphund. Du er af den overbevisning at racerene hunde generelt klarer sig bedre end blandingshunde. De er både klogere og finere. Ikke at du er racist. Det er jo bare fakta.

Om de andre: Buller er en benhård lidt dum fighter, **Spot** en gadeknøw køter af meget tvivlsom herkomst (som du gerne minder ham om ofte), og **Misser** en sprængstofekspert. Og kat. Grrrr... **Killer** er med fordi… tja… en provokerende tæppetisser. Ja, hvorfor er han egentlig med?

Spot



Gadekryds og gruppens informationsekspert.

Du er en blanding mellem golden retriever Lady (mor) og tæppetisseren Ozzie (far). Du ved altid hvad the word on the street er, men din noget tvivlsomme herkomst er altid en kilde til debat. Der er flere der mener du ikke er værdig til at være rigtig Gøhund, men du skal vise dem. Bare vent og se, du skal nok vise dem hvem der er rigtig Gøhund og hvis de ikke fatter det, så kan du altid bare sælge dem ud. Du kender rigelig på gaden til de kommer ned med nakken før de har sagt "Vov".

Egenskaber og karaktertræk: Du kan altid få noget sladder fra dyrene i hakkebakkeskoven so to speak. Men du hader at blive mindet om din herkomst og du er formidabel til at holde et grudge. Og fåkker de andre nok med dig, så vender du på en tallerken.

Om de andre: Schæf er fin, men fin på den, **Buller** er dum men stærk, **Killer** provokerende uden at turde gøre noget ved det og **Misser** er nok den mest kompetent i flokken.

Buller

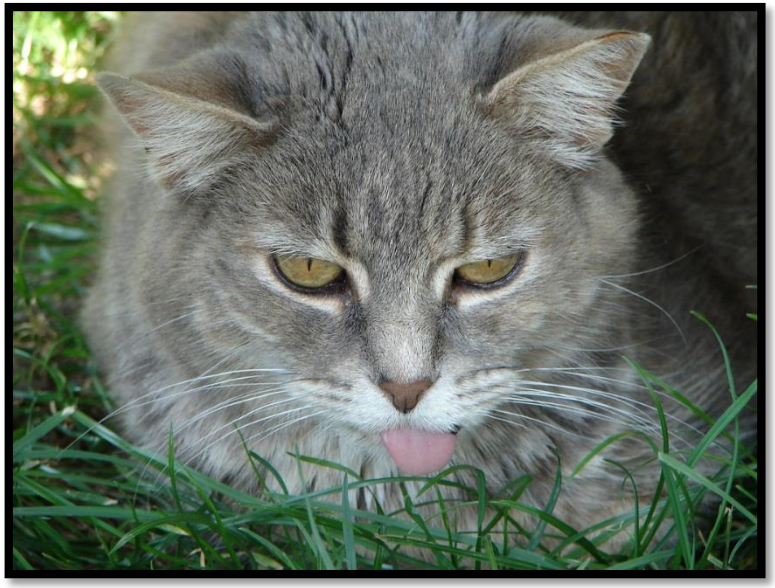
Britisk lavbenet bulldog og gruppens fighter.

Du er er ikke den skarpeste kniv i skoven eller hurtigste træ i... pæneste juletræ... du er ikke helt skarp. Du er typen der gør som du bliver kommanderet til, i hvert fald efter din bedste evne, men desværre har du det også med at blive distraheret rimelig let. Hvis nogen vifter med en bold eller en pind, så har du glemt alt som hvad du lige havde gang i og er helt klar til løbe efter den hvor end den ryger hen.

Egenskaber og karaktertræk: Blodig fighter, der slås til den sidste blodsdråbe, men desværre også meget nem at distrahere, samtidig med at din IQ er i den lave ende.

Om de andre: Schæf er chef og du gør som han siger. **Killer** er din ven, **Spot** er fin nok og **Misser** er en kat... GRRRRRR...

Misser



Kat og sprængstofsekspert.

Du er gruppens kat, så bliver det ikke mere undercover. Du er sgu din egen. Når man arbejder med sprængstoffer er det bedst at arbejde alene, så er det kun dig selv det går ud over, hvis der går noget galt. Og hvor ville du gerne sætte en bombe lige under Nøddeknækkeren, det svin. Endnu mere end du hader hundehovederne, for det gør du. Hunde er bare... dumme. Stik dem en pind og de logrer med halen. Så gennemskuelige. Men de er det eneste der tør tage kampen om, så du tåler dem så længe det varer. Nøddeknækkeren derimod er ondskaben inkarneret. Han skal dø. Det skylder du din bror.

Egenskaber og karaktertræk: Du er ferm med en stang dynamit, en klump C4 eller en håndgranat. Og du har altid noget ekstra i tasken. Men du har meget svært ved at tage imod en ordre, da du er sikker på at det indskrænker din individuelle frihed som kat.

Om de andre: Schæf er dum og firkantet, **Buller** er dum men stærk og **Spot** virker gadekendt nok til at han godt ved hvordan man klarer sig derude. **Killer** er bare psykopat, og du fatter ikke at han overhovedet er med i flokken.

Killer

Tæppetisser og provokatør ekstraordinære.

Du er en vild satan. Du kommer fra en lang tradition af vilde kriger hunde og dødsensfarlige dræbermaskiner. Helt sikkert. Det fortalte din far altid og din far har altid ret. Bare fordi man er lille kan man nemlig godt rive struben ud på selv det største dyr i skoven. Ligesom far fortalte at din farfar Rambo gjorde ved næsehornet Brutus. Du tror i hvert fald slet ikke på næsehornenes version af historien, hvor Rambo endte sine dage som smat mellem Brutus' tær. Nix. Vaskeægte dræbere, det er hvad din familie er. Og hyperaktive. Hyperaktive dræbermaskiner. Præcis som din far har fortalt det.

Egenskaber og karaktertræk: Du frotæller altid vilde historier om dengang din far smadrede [indsæt vilden modstander], og om hvordan du kommer til at gøre det samme… Du er pisse provokerende, men kan egentlig bedst lide at gø højt og så stikke halen mellem benene, når det kommer til kampen. Når det sker, så har du alle mulige undskyldninger om hvorfor du ikke lige kunne slås (hvilket du helst overlader til din buddy Buller).

Om de andre: Schæf er en fin leder, men du synes han ikke kommer i nok slåskampe. **Spot** kender gaden og **Misser** er ferm til sprængstoffer (men en kat for helvede, så man må godt gø af ham) og **Buller** er ham du altid gemmer dig bagved, når det hele braser ned om ørerne på dig.