

X-Rated X-Mas

**- en future-gothic horror-punk komedie
af Mads L. Brynnum og Esben Sejer Pedersen**

Indholdsfortegnelse

- 0.0 Forfatterens forord
- 1.0 Foromtale
- 2.0 Synopsis
- 3.0 Mens vi venter
 - 3.1 Ideen med scenariet
 - 3.2 Scenariets opbygning og system
 - 3.3 Komedie, socialrealisme, cyberpunk eller ..?
- 4.0 En guide til fremtiden
 - 4.1 I denne søde juletid
 - 4.2 Det skulle ske i de dage
- 5.0 Scenerne
- 6.0 Bipersoner
- 7.0 Leksikon
- 8.0 Handouts (oversigt)
- 9.0 Personer til X-Rated X-Mas
- 10.0 Flowchart (eller mangel på samme)
- 11.0 De sidste ord

0.0 Forfatterens forord

Så har endnu et julescenarie set dagens lys. Siden sidste år, hvor vi præsenterede den hyggelige historie "Et Juleæventyr" er der sket meget. Vi har haft valg, eksaminer, sommerferie og så selvfølgelig jul - og vi må jo nok indrømme, at tiden ser anderledes ud. Ikke nødvendigvis for den jul, som inspirerede os til det tidligere scenarie, men mere for det danske "rollespilsmarked". Det er blevet hipt at være mørk, ond og dystert, og har man lange tænder er man bare ekstra rå.

Nu kunne det være oplagt til dels at give dette scenarie et budskab. Et budskab, der siger, at vi er trætte af al det tragiske pis. Men det er ikke tilfældet! Vi er tossede med at rende rundt i sorte slængkapper og snakke om eksistensens pine kontra ikke-eksistensens gru og føle os hippe. Vi ælsker det simpelthen og bliver sikkert ved lidt endnu.

Men hvis dette scenarie ikke er en kommentar til den danske rollespilsværld, hvad er det så? Forhåbentlig bare noget så simpelt som en god historie. For det er vel det, det handler om - den gode historie altså? Det håber vi i hvert fald.

Og så forresten tak til de spillere, der godvilligt sagde ja til at spille et halvfærdigt scenarie på Confekt, tak til vores tegner Søren Hepsgaard, tak til folkene på forfatterweekenden, tak til Kaptajn Sejr og AE, tak til Lars Konzack for hans store tålmodighed og på forhånd tak til de spilledere, som (forhåbentlig) vil køre scenariet. Tak, tak, tak!!!!

1.0 Foromtale

Så er det jul igen, og så er det jul igen.

I denne søde juletid, hvor julesneen som bekendt falder hvid, er der en masse trængsel og alarm. Det er koldt og man må gå sig varm, og far kommer hjem med fyldte lommer. Overalt i

byen hænger gran, pynt og lygter. Alle folk har travlt med at planlægge den kommende højtid og alt er dejligt.

MEN!

Pynten er af plastic, som først nedbrydes om fire milliarder år, granet er dyrket i petriglasskåle på biolaboratorier, far er ansat på livstid i en diktatorisk mega-corp, kulden skyldes atomvinteren og julesneen er farvet i interessante farver af radioaktivt udslip. Ih, hvor er det dejligt, det er jul.

Året er 2020, mega-coorporations sidder på alt, der ligner magt, vold er dagligdag, alle er halvt robotter og helt sindssyge. I denne vanvittige verden er der ikke længere plads til risengrød og sødsuppe. Det handler om kapital og magt. Kun i denne ene, korte måned om året standses firmaernes indbyrdes krige til ære for den store forbrugsfest. Hjerternes fest er blevet til gavernes fest og hygge og mandelgaver er kun sagn for små, uvidende børn.

Velkommen til et julehelvede.

2.0 Synopsis

I en ikke alt for fjern fremtid er alt, hvad der bare ligner magt blevet overtaget af helt igennem skruppelløse, multinationale selskaber, der konstant ligger i regulær krig med hinanden. Det lyder som klassisk cyberpunk, men der er en vigtig forskel.

I december måned er der officiel våbenhvile, så alle kan fejre "Gavernes Fest" i et forbrugsorgie af dimensioner og måske for en kort stund glemme alle hverdagens problemer. Men det handler ikke længere om næstekærlighed, ænder, hygge eller en lille dreng med tophue og en blå elefant - det handler om *forbrug*.

Det er i denne ramme, at vi finder vores (anti)helte. Umiddelbart synes de som endnu en gruppe desillusionerede subsistensløse nuller, men virkeligheden er en lidt anden. De er nemlig nisser! Problemet er bare, at de effektivt har fortrængt det.

Scenariet starter ud i ordinær cyberpunk stil med corporate-fyre, runs og bioteknologi, men kort efter løbet er sat igang opdager spillerne (og med dem den onde, onde concern Bionic Robotics inc.) deres sande identitet, og en vild jagt går ind. For på en gang skal spillerne undgå at blive reduceret til endnu et reklamefremstød for BR og samtidig forsøge at afdække sandheden om julen. En sandhed som er gået tabt i anerne.

Som antydnet i titlen er scenariet en future-gothic horror-punk komedie, og det vil komme til at bære præg af det. Undervejs i jagten vil spillerne støde på elementer fra alle de nævnte genrer før de endelig finder sandheden og redder julen ... måske.

3.0 Mens vi venter

Følgende er en samling afsnit om alle de ting, som skal siges før vi kan gå igang med selve scenariet og den dertilhørende baggrund. Meget vigtige ting, og Julemanden ser, hvis du springer dem over.

3.1 Ideen med scenariet

Au! Der fik I os! For hvis sandheden skal frem, kan man godt sætte spørgsmålstegn ved, om dette scenarie har en ide af en eller anden art.

Vi kunne selvfølgelig sige noget smart om, at det her scenarie er et manifest mod den kapitalistisk forbruger-jul, hvilket det vel på en måde også er. Men det er i bund og grund lige så meget et forsøg på at lave noget andet, end det vi lavede med "Et juleæventyr" på sidste års Fastaval. Det var hyggen og mors hjemmebak i højsædet, nu handler det om lidt andre værdier. Eller måske snarere mangel på samme.

Vi har valgt at lave en fusion af nogle af de rollespilsgenrer, som er meget oppe i tiden. Dvs. Call, Vampire, cyberpunk mm., og vores håb er, at man derved får en helt unik stemning frem, som ikke tidligere er set i dansk rollespil.

Nej, i virkeligheden handler det nok mere om, at der i rollespil er en tendens til, at det hele skal være så mørkt og dystert som overhovedet muligt. Så hvorfor ikke tage konsekvensen og gøre det mest hyggelige i verden - julen - til noget ondt og sort?

3.2 Scenariets opbygning og system

Lad os lige starte med at gøre opmærksom på, at scenariet - fuldstændig i overensstemmelse med moden inden for dansk rollespil - er baseret på at kunne køre uden regler. Og når så det er sagt, så lad os lige indskyde, at der selvfølgelig *er* regler med. Det drejer sig først og fremmest om spillerpersonerne, der er bygget op omkring Basic-Roleplay systemet. Men vi vil da også opfordre spilledeerne til at (mis)bruge nogle terninger - det er nu een gang sjovest, hvis man får lov til at lege lidt med de herlige, manglefarvede klumper.

Med hensyn til opbygningen har vi satset på en forholdsvis løs sådan. Undtagelsen herfra er de første par scener samt, selvfølgelig, slutscenen. Ideen er, at spillerne gennem de første scener skal komme på sporet af det, som de vil finde i slutscenen. Og resten af scenerne skal så kunne "besøges" efter forgodtbefindende i en vilkårlig rækkefølge og heller ikke nødvendigvis dem alle. Der vil ved alle disse "løse" scener være en kort forklaring på, hvordan spillerne kan ledes frem til dem.

Her er det måske værd at nævne lidt om, hvordan scenerne er bygget op. Før hver enkelt er der nemlig en kort prosa-tekst, som kan lede tankerne hen på gamle dages D&D-scenarier. Ideen med dem er *ikke* (vi gentager, ikke), at de skal læses op. Deres formål er simpelthen at formidle den *stemning*, som vi gerne vil lægge i scenen. Bagefter denne beskrivelse kommer så det egentlige formål med scenen, meget pædagogisk indledt med et kort afsnit kaldet *formålet med scenen*. Her står alt det, som er relevant for *handlingen*, og de med **fed** mærkede ord findes i de relevante afsnit senere i scenariet (f.eks. i persongalleriet). Dette gælder af hensyn til overskueligheden kun i de forskellige scener samt afsnittet **I en mørk og dystert fremtid**.

Det kan forresten i teorien godt lade sig gøre at køre scenariet kun ved hjælp af delen med de praktiske oplysninger, men vi vil bestemt ikke anbefale det. Uden stemningen ryger en hel del af ideen bag scenariet.

Til sidst skal det lige siges, at vi har lavet en del mere eller mindre kanonfede handouts, som man med god samvittighed kan smide i hovedet på spillerne. Med de fleste af dem er det imidlertid sådan, at de kan findes lige præcis dér, hvor du som spilledeer finder det passende. Om de finder en besked fra den overordnede til den underordnede på det ene eller andet kontor er vel ligegyldigt. Med andre ord burde det ikke være nødvendigt at slæbe spillerne igennem alle scenerne.

Men bortset fra det kan vi - som altid - kun opfordre spilledeere til at improvisere som gale - det er vel ikke kun forbeholdt spillerne.

3.3 Komedie, socialrealisme, cyberpunk eller ..?

Her dukker så et af de store problemer op. Da vi testede scenariet (sådan gør man nemlig, hvis man er hip og med på noderne inden for dansk rollespil) fandt vi nemlig hurtigt ud af, at det meget, meget nemt druknede i plat og underlødige komik. Ikke et ondt ord om det, men det var - jvf. **ideen med scenariet** - ikke lige det, der var meningen. Vi ser derfor to muligheder.

1. Tag konsekvensen og vær fjollet! Lad ideen være en idé, og brug tiden på at råbe "modstand

er nyttesløs”, “hände hoch!” og hvad du ellers kan finde på. Det er ikke så forfærdelig future-gothic horror-punket, men det er enormt morsomt.

2. Drop noget af humoren. Lad goons være onde, SS endnu ondere, overmal lokalets vægge med obskøn grafitti og smid en død hund i hjørnet. Sørg for, at komedie-delen kun kommer frem, hvor den er nødvendig og eventuelt i navnene. Rendyrk den håbløse stil.

Vi har ingen anelse om, hvad der er bedst, men den første er helt sikkert den sjoveste, og så kan tendensen inden for dansk rollespil være temmelig lige gyldig.

4.0 En guide til fremtiden

I det følgende præsenteres - det siger vel egentlig sig selv, men vi må hellere bøje det i neon, skære det ud i pap og plante det i karse - noget baggrundshistorie. Det er helt op til dig, hvor meget af det, du vil præsentere for spillerne.

4.1 I denne søde juletid

Forestil dig en verden af beton. Forestil dig bilerne, der jager af sted, smoggen, der river i dine lunger, lyden af geværskud i blokken ved siden af, og millioner af stemmers klageskrig. Forestil dig en verden, hvor ghettokrig, atomregn, cyberimplants og kæmpebyer ikke bare er et element i halvdårlige film noirs. Forstil dig alt dette. Prøv at lukke øjnene og mærk stanken i næseboerne, forureningen, der ligger sig som en hinde over din hud, og hør støjen, der truer med at gøre dig vanvittig.

Forestil dig så, at holde jul! Det virker ikke, vel? Og det er heller ikke meningen.

Dette scenarie foregår i en ikke alt for fjern fremtid, hvor økonomien - og derved magten - styres af kæmpekonger. Alle som hobe, selv de virkelig store kanoner, vier deres liv til en koncern og forsvarer den, som var det den nærmeste familie - hvilket det stortset også er. Afhopning straffes med døden, og kun de subsistensløse og nonkonforme lever uden for en corporation's relativt sikre havn. Der er mange af den slags, systemet kan jo ikke bruge alle.

Samfundet styres af markeds kræfterne. Markeds kræfterne styrer samfundet. Og een gang om året er der officiel våbenhvile mellem de store virksomheder, for der fejres den inkarnerede kapitalismes helligdom: forbruget!

Denne fest har haft mange navne. Solhvervs-festen, Frelserens fødseldag, Hjerternes Fest og nu, **Gavernes Fest**. For det er jo i virkeligheden det, det længe har handlet om, ikke? De gamle vikinger glædede sig over, at de snart kunne dyrke jorden og derved genskabe *forbruget*, en tradition, som blev adopteret af de kristne, da de adopterede vikingerne. Og op igennem tiden har det så udviklet sig. I takt med sekulariseringen af samfundet, blev også denne fest sekulariseret. Det gik op for folk, hvad der virkelig talte. Forbruget igen. Forbruget legemliggjort i gaverne. Ih, hvor er det dejligt det er jul!

Denne udvikling kom som et hårdt slag for de fleste af nisserne. Der var selvfølgelig enkelte - deriblandt **Simon Nisse**, som tidligere havde hjulpet **Magasins** kapitalistiske julemand til magten for en kort stund - der var gået over til fjenden, og som nu frydede sig ved at se menneskeheden svælge i forbrug. De var få i tal og eftertragtet bytte blandt virkelige nisser.

Hårdest var det for den lille gruppe af nisser, som endnu ikke var blevet integreret i menneskenes samfund. Langsomt, da de så deres livsgrundlag vitre, fortrængte de verden, og forsvandt til sidst helt. Sådan gik det med tiden de fleste. Berøvet al mening med deres eksistens måtte de til sidst give op.

Men rundt omkring vedblev enkelte grupper af nisser at kæmpe for julens bevarelse. De bibeholdt mindet i deres hjerter og førte en desperat kamp for at få lov til det. De fleste af disse

grupper holdt dog ikke længe. Mange sank - ligesom de fleste andre nisser - ned i dyb armod og sorg, for siden helt at forsvinde, mens andre gradvist blev nedkæmpet af de pengehungrende, og stadig voksende, multinationale selskaber og de få renegater, som hjalp dem.

I dag eksisterer kun en meget lille mængde nisser. Endnu færre lever i frihed. Størstedelen endte som reklamemateriale for de store firmaer, enkelte gik over til **renegaterne** og dømte sig selv til et liv i mørke. Men der er som sagt få, uendeligt få, som stadig lever på fri fod. De har kun kunnet overleve ved konstant at benægte deres natur og leve i skjul. De lever en ussel tilværelse uden mening og holdepunkter, og har efterhånden gjort det så længe, at kun smertefulde glimt er det eneste, de erindrer fra tiden før **Udgangen**.

4.2 Det skulle ske i de dage

Det var den store og temmelig slemme koncern **Bionic Robotics inc.** (i folkemunde BR), der stod bag den horrible udvikling, som julen gennemgik. Ikke dermed sagt, at de alene kan drages til ansvar, selve udviklingen i samfundet talte for, at denne kurs var uundgåelig, men det var BR, der stod bag den handling, der for alvor tippede vægtskålen.

BR bortførte **Julemanden!**

Det var denne nedrige dåd, i øvrigt genneført takket være en lille gruppe **renegater** anført af **Simon Nisse**, der for alvor kastede nisseverdenen ud i fortvivlelse og glemsel. Men **Julemanden** lever endnu. I de skumle, dårligt oplyste kældre under **Bionic Robotics Bygningen** holdes han fangen og udsættes for unævnelige eksperimenter, hvis eneste formål er at nedbryde ham og derved gøre ham anvendelig for markedsføring.

Det er her, vores (anti)helte kommer ind i billedet. Som nævnt i synopsen kommer de nemlig på sporet af både deres fortid og det faktum, at der engang kun var een eneste julemand - **Julemanden**. Og som de nisser de nu een gang er, vil de jo nok prøve at finde ham.

Så meget for plottet. Det var egentlig blot ment som en tilbygning til synopsen. On with the show.

5.0 Scenerne

Vi har valgt kun at give scenerne navne. Ideen er, som nævnt tidligere, at de fleste af dem skal kunne køres i vilkårlig rækkefølge. I øvrigt henvises der til det afsnit om spillets opbygning, som du forhåbentlig allerede *har læst* for en mere dybdegående kommentar omkring scenernes opbygning.

De tre første scener er de eneste, der har numre, og som "skal" komme i en bestemt rækkefølge. Se i øvrigt **flowchartet**.

Scene I - I sidder på en kro, nej værtshus, nej bule, nej hul ... okay, I sidder et sted, hvor man kan drikke hjernen ud

I sidder samlet omkring stambordet i jeres stamhul. Foran jer på bordet står 6 flasker med soyaekstrakt-øl - noget forbandet ulækkert stads, men man bliver fuld af det. Og i har god grund til at ville være fulde.

Stedet er selve indbegrebet af ordet "snask", og det håbløse forsøg på at peppe stedet lidt op ved hjælp af et par grønne, bleggrønne, planter, gør kun det hele endnu mere trøstesløst. Men bedre bliver det ikke for folk som jer, der ikke er tilknyttet et stort selskab og derved har adgang til de dyre in-klubber.

Dog er der en klar fordel ved stedet. For julepynten, hvis plasticagtige kunstighed skærer jer i

hjertet, har ikke gjort sit indtog på dette sted. En oase i julehelvedet.

Formål med scenen - spillerne tilbydes et job, som de har al mulig grund til at acceptere.

Som de sidder der ved bordet og tæller deres sidste spareskillinger kommer **Yakumotho N'twang**, en skruppelløs og pengegrisk corporate-fyr hen til spillerne. Han har - ikke overraskende - et job til vores helte. Et job som de har desperat brug for.

Sagen er i virkeligheden ret simpel. De skal bare trænge ind i den lille virksomhed **Onkel Buck ltd.**, finde en lille cd og så aflevere den i en nærliggende postkasse. Han vil til at starte med tilbyde dem en pæn sum penge (halvdelen nu, resten bagefter), og hvis de tøver også et pænt faretillæg. Faktisk vil han betale dem stort set, hvad det skal være, men det behøver de jo ikke få at vide.

Siger de ja til jobbet vil han forklare dem, at de burde kunne klare opgaven gennem bluff og ved højlys dag, da firmaet ikke har et særlig voldsomt sikkerhedssystem. Han vil desuden fortælle dem, på hvilket konter osv. de kan finde disken. I virkeligheden en ret nem opgave, som giver usandsynligt gode penge.

Og selvfølgelig er der også noget galt. I virkeligheden skal spillerne bare være en afledningsmanøvre. Et andet (og åbenbart mere pålideligt hold) skal samtidig bryde ind og stjæle firmaets interne koder, og cd'en spillerne får fat på indeholder intet andet end en demoversion af Duke - Skyd dem i småstykker XI.

Scene II - Onkel Buck ltd.

***Onkel Buck ltd.** er et forholdsvist lille firma, der har sin bygning et stykke vej fra det attraktive centrum. Smoggen herude er tykkere og mere kvælende, trafikken mere tæt og antallet af sociale tilfælde indtil flere gange større. Her er der ikke råd til SS (Sanitacion Service).*

Selve bygningen er ikke videre velholdt og bærer tydeligt præg af i flere år at have været placeret i slummen. Skudhuller og grafitti dækker væggene, og i stedet for de dyre spejlglasvinduer består facaden af brudsikkert stål.

Indenfor hersker imidlertid den sædvanlige atmosfære af arbejdsomhed, travlhed og stræben. Det er julemåneden, og det øger aktiviteten i dette lille firma, der i følge folderne ved indgangen producerer elektronisk legetøj "som vor far lavede det".

Forhallen domineres af to opadgående trapper og nogle elevatordøre, og så en kæmpe skranke, som - sammen med et par bredskuldrede herrer, der i anledning af årstiden har et par klokker placeret på jakken over pistolen - spærrer for al videre færden.

Nu må det briste eller bære.

Formålet med scenen - spillerne tages til fange under deres indbrud på firmaet. De kan eventuelt falde over et **relikvie**, som de ikke umiddelbart kan relatere til.

Det er **pigen ved skranken** man skal henvende sig til, hvis man vil videre. De to **goons** kan - tilsyneladende - kun svare med enstavelserord eller brutal vold.

Det skal helst være temmelig nemt for spillerne at komme videre i bygningen, og faktisk også at finde cd'en. Men selvfølgelig skal det gå galt lige så snart de fjerner den fra kontoret. Lad alarmerne hyle, og smid nogle **goons** i hovedet på dem, men lad dem endelig ikke erfare, at de er blevet snørret af **Yakumotho N'twang**. Giv dem en ordentlig omgang tæsk og et indtryk af, at de

kunne have klaret den. Er de meget heroiske kan de eventuelt slippe væk fra bygningen og (måske) kolliderer med den anden gruppe, men i sidste ende skal de fanges. Life's a bitch, men sådan er det.

Læg i øvrigt mærke til, at du kan lægge det første **relikvie** ind allerede i denne scene. Lad det røre ved noget dybt i dem, men giv dem endelig ikke tid til at tænke for længe over det.

Scene III - Please don't saw my head in halves!

I kommer ganske langsomt til jer selv og lægger aller først mærke til jeres dundrende hovedpine, der truer med at skubbe jeres hjernemasse ud gennem ørerne. Ikke ligefrem en behagelig oplevelse.

Det næste, I lægger mærke til, er, at jeres forsøg på stønnende at tage jer til hovedet slår fuldstændig fejl, da I tilsyneladende ligger lænket til en hård overflade. Herefter strømmer en masse indtryk ned over jer. Borde, lamper, sterilt, knive, flasker, computere, sakse, piller, flere knive, sterilt, kitler, lys, hvidt, skalpeller, sindssyge smil og endnu en gang sterilt.

*Kort sagt, I ligger fastspændt til hver jeres metalglinsende operationsbord midt i et skummelt udseende laboratorium. Denne ved en computer står en smilende **kittelfyr**. Han ser ikke rar ud.*

Formålet med scenen - i et laboratorium i **Onkel Buck ltd.'s** kælder bliver spillerne underkastet en hjernescanning, der skal afsløre deres arbejdsgiver. Bi-effekten af den er, at de pludselig bliver bevidste omkring deres virkelige identitet - nisser!

Kittelfyren skal gennemgå deres hjerner med en scanner. En ubehagelig fætter, der mest af alt ligner en forvokset metaledderkop. Den giver da også nogle interessante påvirkninger af smertecentret. Men ikke kun det, for den gør dem også i et pludselig glimt af erkendelse op for dem, at de er nisser! Desværre bliver **kittelfyren** også klar over dette.

Denne kalder til sine **overordnede** og fortæller dem situationen. Spillerne kan sagtens høre svaret: "Bring dem straks til hovedbygningen, de vil bringe os år foran vores konkurrenter i markedsføringen!"

Nu er **gode dyr** rådne, og hvis ikke spillerne forsøger at flygte, er det fordi de har vat mellem ørerne (eller fordi de er nogle vatnisser - hø hø). Her bør opfindsomhed helt bestemt belønnes. Lykkes det ikke for dem at flygte fra laboratoriet, kan de få en chance på vejen over til de **overordnede**.

Har spillerne ikke fundet et **relikvie** i scenen før denne, bør de helt klart falde over et under deres flugt.

Efter disse tre åbende scener er scenen (eller måske snarere scenerne) spillernes. Gennem opdagelsen af deres nisse-jeg burde de have fået et fandens godt argument til at finde ud af, hvad fanden der egentlig skete med julen. (Se i øvrigt **spillerarkene**, der også giver spillerne nogle ideer til, hvad de forskellige scener egentlig er for nogen). Og desuden burde **relikviet** også bringe dem på sporet af, at julen stadigvæk findes.

Men ellers får de snart en anden god grund. De **overordnede** er nemlig kæmpekoncernen **Bionic Robotics inc.** (BR), der ikke bare vil lade spillerne slippe væk. Gennem hele scenariet skal de jage dem intenst, indtil spillerne pludselig får oplysninger nok til at bytte rollerne om. Se afsnittet **Hunter/hunted**.

Scene - Den regnvåde gade

I går stille og nedtrykte gennem byens gader. Asfalten er våd af regn, der lægger sig som et tyndt lag plastic over jeres sko og spejler verden omkring jer. Julepynt. Overalt er der julepynt. Hjerter, gran, kugler, nisser og alt muligt andet. Julepynt, der tynger jer ned mod gaden og truer med at kvæle jer. Julepynt, som efter alt at dømmes først bliver nedbrudt om 10-20 millioner år. Overalt omkring jer er der mennesker, der iler fra forretning til forretning for at finde den gave, som reklamerne siger, man bør have. Udtryksløse, hastige, ligegyldige og ubehagelige. Indtil flere gange er I ved at blive mejet ned, da I står i vejen for nogle af dem, der vil nå først til kø-tilbuddene. En undskyldning besvares allerhøjest af et svagt grynt.

*Og hvis det ikke var nok, kan man hele tiden se **SS**-bilerne, der anonymt er en konstant del af bybilledet - altid på vagt efter afvigere.*

Formålet med scenen - Der er ikke noget endegyldigt mål, da denne scene mere er ment som en kulisse for nedenstående begivenheder samt andet, som der måtte dukke op.

Storbyen er ikke noget behageligt sted. Det er et sted bygget af mørke, elendighed og forfald. Kigger man nøje efter, er det helt sikkert muligt at finde spor af det gamle København i Storbyen. Men det er det gamle København tilsat en ikke ringe slat **Salvador Dali**, en smule 50'er boligbyggeri og så to mål Bladerunner. Ikke ligefrem et sted, hvor man ville ønske at holde sin juleferie, og nisserne lider da også under det.

Den regnvåde gade skal først og fremmest danne ramme for møder med et par af de interessante personer. Derfor har vi lavet nogle underafsnit til denne scene (de kommer lige om et par linier), hvor vi præsenterer de møder, som kan finde sted.

MIR

MIR er en forkortelse for Men In Red (se beskrivelsen i persongalleriet og i leksikaet). De forefindes på stortset alle gadehjørner og skal forestille at være repræsentanter for den sande **julens ånd**. De vil ikke blot kunne give spillerne en fornemmelse af, at alt ikke er, som det burde være - idet der i følge blandt andet gamle, skumle bøger og **Lille Per** (se nedenfor) kun var een af den slags. Desuden kan de også - eftersom de er ansat af dem - bringe spillerne på sporet af scenariets hovedskurk - **Bionic Robotics inc.**

Her er det dog vigtigt at indskyde (faktisk så vigtigt, at vi ligefrem vælger at springe til et nyt afsnit), at spillerne helst ikke skal kunne få navnet på den *rigtige* arbejdsgiver ud af de menige **MIR**. Lad dem få fornøjelsen af et besøg hos den onde **renegat, Simon Neiss**.

Lille Per

Ved indgangen til en snusket og ildelugtende gyde vil spillerne møde **Lille Per**, som forsøger at tigge et par kroner af dem. Hvis de standser op vil han begynde at brokke sig, og han kan fortælle nogle ret interessante historier om gamle dages jul. Ikke mindst det, at der engang kun var een julemand.

Standser spillerne ikke op er der ikke mindre end tre muligheder (sikkert også flere, vi har bare kun tre med, kværulant!). 1. De må undvære oplysningerne. 2. Han hægter sig på dem. Kan undskyldes med, at han engang har været i **Nisseland** og derfor kan fornemme spillernes sande natur. 3. En af spillerne kan pludselig huske ham (**Lille Per**) fra tiden før **Undergangen**. 4. De møder ham igen senere! Rent teknisk kan vi ikke rigtig lide denne version, da den lugter lidt

meget af, at spillerne får løsningen serveret, men alt andet lige går den ret godt i tråd med resten af scenariet.

Det er i øvrigt vigtigt, at **Lille Per** fremstilles som en temmelig ubehagelig, uhygiejnisk og generende personage, så vil spillerne nemlig være mindre villige til at snakke med ham, og ergo føler de ikke, at sporene bliver serveret på et sølvfad.

For lige at runde af skal det siges, at hovedideen med de to ovennævnte ting er, at spillerne dels skal blive klare over, at noget er galt - nemlig det **Lille Per** fortæller om. Desuden er håbet, at de får lyst til at gå **MIR** efter i trådende.

RECHTS

RECHTS er - som du nok vil finde ud af, hvis du læser beskrivelsen i Lesikon-afsnittet - en julekult. De findes på stort set alle de gadehjørner, som ikke er okkuperet af **MIR**, hvor de deler det nyeste nummer af "Få så fingeren ud!" - deres hellige blad. Men til forskel fra de flinke mænd i rødt er disse kultister ikke anerkendt af **SS** og må derfor flygte over hals og hoved, hvis en af de berygtede, sorte biler dukker op.

Hos denne julekult kan spillerne få vigtig information om tiden, der var før **Undergangen** i form af relikvier, skumle bøger osv. Men ud over det er kulten en sørgelig flok stakler. De minder allermost om en blanding mellem dem, der har for vane at mødes ude i mosen i Cthulhu-scenarier og så Jehovas Vidner. Med andre ord en flok sindssyge fanatikere. (Og her må vi så i den politiske korrektheds navn indskyde, at vi ikke har noget mod Jehovas Vidner generelt - eller kultister for den sags skyld - vi prøver blot at gøre lidt grin med den gængse opfattelse af sådanne personer). **RECHTS** har ikke noget egentligt hovedkvarter, men hvis det passer spillederen kan en fraktion af dem holde til i kælderen under **Bionic Robotics.inc**.

Scene - Men In Red

*I en høj bygning, hvis spejlvinduer reflekterer lyset fra den grøligt lysende sol og sender det ud over det hektiske centrum og alle de "juleglade" mennesker holder **MIR** til. På overfladen en velfungerende socail institution, men det er som om noget lur.*

*I ved ikke lige, hvad I vil finde i bygningen, der foran døren har 3 **goons** placeret, men den tydelige bule under jakken i hjerteområdet kunne være en fin hentydning.*

Formålet med scenen - spillerne skal simpelthen finde så mange sandheder som muligt vedrørende **MIR**. Dette gælder både med hensyn til ledelsen (**Simon Neiss** og **Renegaterne**), ejerskabet (**Bionic Robotics inc.**) og dele af julemandsaffæren.

Det svære skal ikke være at komme ind i bygningen, og for den sags skyld heller ikke at komme i tale med nogle af de lidt mere højtstående personer. Problemet kommer, hvis spillerne dels begynder at rode efter/i skumle bøger, privat post og EDB-systemer som spillere nu een gang har for vane. Og oven i det vil der være en risiko for at ledelsen, hvis spillerne er en lille smule for nysgerrige, kunne finde på at indhente nogle oplysninger og derved skabe uoverensstemmelser i forbindelse med spillernes gåen væk fra bygningen igen. Med lidt andre ord kunne ledelsen (og derved også ledelsens **goons**) finde ud af spillernes identitet og derfor ønske at overgive dem til **BR**.

Vi bør måske lige nævne interessante ideer, som f.eks. **Simon Neiss'** bogsamling på hans store

kontor (et stort æggeformet lokale med udsigt over Manhattan til den ene side og et akvarium med piratfisk til den anden), EDB-filer angående økonomiske transaktioner mellem **MIR** og **BR**, sekretærer, som "lige skal finde noget" og efterlader en computer ledig, et ensomt postbud, som tilfældigvis er tissetrængende osv.

Scene - Dr. Frankenstein, I presume?

Klemmt inde mellem to bygninger af ca. 200 etagers højde ligger der en lille og hengemt kælder. Kun få udvalgte blandt gadens afskum ved, hvad den gemmer, og hvem det er, der gemmer det.

*Han går oftest under navnet **Doktoren** og er særlig berømt for let og elegant at kunne hjælpe diskrete runners af med eventuelle "ulykker" - og så betaler han endda for det, hvis der er hardware nok i dem!*

*Det er ned i hans snuskede lille laboratorie, der - til trods for, at det er 100% desinficeret - altid ser beskidt ud, man kommer med sine afdøde problemer eller med ønsker om en ulovlig implant. Det er et underligt sted. For ganske vist er der ingen tvivl om, at hans udstyr er topmoderne, men manglen på rigtig lys og **Doktorens** underlige udseende gør det til en meget ... speciel oplevelse at besøge **Kælderen**.*

Formålet med scenen - Hos **Doktoren** kan spillerne, hvis de ellers er kvikke nok, få oplysninger om, hvorfra eventuelle afdøde **goons** stammer.

Af en eller anden sindssyg grund - mestendels for at få scenariet til at køre - har de fleste større firmaer en tendens til at sætte deres "logo" på alle deres ansattes implants. Denne information, som spillerne i øvrigt helt selv må gætte sig frem til, gør det ret nemt at finde ud af, hvilket firma, der er på nakken af dem. Problemet er selvfølgelig, at de fleste implants sidder i folks hjerner, og at det i øvrigt kræver en specialist at tyde disse "logoer".

Det er her **Doktoren** kommer ind i billedet. Han vil - mod betaling eller gennem en helvedes god forsvarstale - kunne overtales til at hjælpe spillerne. Men her skal det så lige for god ordens skyld indskydes, at han er nøjagtig lige så villig til at "undersøge" spillerne, som han er til alt muligt andet. Med andre ord er han temmelig uberegnelig.

Nå ja forresten, den gode doktor arbejder også med at skabe liv. Det kunne jo blive ... interessant.

Scene - Et julehelvede

"Jingle bells, jingle bells jingle bells rock ah jingle bells rock ah jingle bells ..." lyden af en gammel pop-juleschlager bliver pumpet ud for fuld hammer gennem de enorme højttalere, der er placeret over alt og blander sig med larmen fra sælgere, der med lovprisende ord faldbyder deres varer, mødre, der brokker sig over, at de ikke har penge til disse varer og små, skrigende børn, som partout vil have den pågældende vare. Overalt er der rødt, rødt, rødt eventuelt med et stænk af noget neongrønt, og overalt er der juletræer (af plastic, selvfølgelig), nisser og Men in Red, men det, der for alvor fanger opmærksomheden er et kæmpestort hologram forestillende julens tilsyneladende alfader - Fætter!!!!

Kort sagt, det er en juleudstilling - velkommen til.

Formålet med scenen - ud over at en juleudstilling er en kærkommen lejlighed til at understrege **BR's** korrupperende virke, så kan spillerne måske få nys om koncernens planer om et nyt markedsføringsvåben (**Julemanden**). Eventuelt kan de falde over nogle relikvier og derved

afsløre, at **BR** ved mere om den gamle jul, end man umiddelbart skulle tro.

Har spillerne ikke tidligere mødt **MIR** eller **Lille Per**, så er der her en mulighed. Men ellers er denne scene mest et forsøg på at illustrere den totale kapitalisering af julen, som er fundet sted siden **BR** overtog magten. Men samtidig skal den også give et indtryk af koncernens spindelvævsagtige opbygning og totale kontrol over julen

Scene - Bionic Robotics inc.

I befinder jer pludselig på en enorm plads, og I undrer jer et kort øjeblik over, hvor larmen fra den trafik, der fylder hele gadebilledet blot en blok herfra, er blevet af. Men kun et øjeblik. Snart fanges jeres blik af en enorm bygning, der tårner sig op foran jer. Man kan se den fra stort set hele byen, som et Babelstårn, der modstod Guds vrede.

*Solen spejler sig i de blanksorte vinduer og I lægger mærke til, at dens lys på en gang bliver kastet tilbage forstærket tusind gange, og alligevel suges grådigt ind i bygningens mørke indre. Da I har vænnet er til den skarpe refleksion fra solen fanges jeres blikke af den enorme tre-dimensionelle **Fætter**, der pryder facaden. Fulde af væmmelser bevæger I jer hen mod indgangen, der vogtes nøje af mere end almindeligt svært bevæbnede **goons**, og videre ind i dragens hule.*

Formålet med scenen - I denne bygning kan spillerne måske finde vigtige spor, men ideen med BR-bygningen er fortrinsvis, at den skal være ramme om det endelige showdown.

BR's bygning præges i allerhøjeste grad af effektiv, også når det gælder de ansattes hår. Effektivitet og **goons**. Bygningen er fyldt med dem. Det er selvfølgelig så spillerne har lidt kanonføde at lege med, når de når frem til det endelige showdown. Men de kan muligvis også u gøre en ikke irrelevant stress-faktor.

Der er ikke mange reelle spor at hente i bygningen, men et par **relikvier** forefindes i forskningsafdelingen, og - hvis det passer spillederen - der findes også en kult i kælderens. Det er selvfølgelig en **julekult**, der huserer. Den er ikke vigtig, men måske lidt underholdende. (Vi synes i hvert fald det er en god ide! Og hvis du er utilfreds kan du jo bare skrive dit scenarie selv!).

Læg i øvrigt mærke til, der findes selvstændige showdown-scener (hvis det ord overhovedet eksisterer).

Showdown - The Top of the Cake

I det allerøverste kontor i BR-bygningen ligger der et enormt, ovalt kontor. Kontor er måske ikke det helt rigtige ord, da der hverken findes datamater, skriveborde, arkivskabe eller yellow-labels.

Når man træder ind i rummet lægger man først mærke til de kæmpestore spejlglassvinduer, som indefra giver en udmærket - omend tonet af hensyn til solen, der skinner skarpt her over smoggen - udsigt over BR'koncernens domæne. Eller i hvert fald en lille del af det.

Bliver man ved lejlighed træt af at nyde synet af en himmel, der kun er svagt lilla, kan man begynde at kigge lidt på de tolv stole, der står samlet omkring et sort bord. For det meste er disse stole tomme, men af og til sker det, at hele koncernens bestyrelse samles - det er her det sker.

Den næstsidste ting, man kan lægge mærke til er et lille skilt i stil med dem, man oftest finder på grill-barer og lignende. Det hænger på den ene væg og siger: "Ebernezar var en amatør!"

*Den sidste, men absolut mest markante, er en to meter høj, selvlysende grøn beholder, der indeholder en sygeligt grå hjerne. Det er den, resterne af **Den Store Fætter**, der for alvor styrer imperiet.*

Formålet med scenen - den endelige konfrontation med scenariets hovedskurk.

Skulle nogen være i tvivl er **Den Store Fætter** altså den væmmelige mand ... øh ... personlighed, som har været skyld i alle spillernes (for ikke at nævne alle andre nissers) problemer. Og han er *ikke* typen, som fortryder.

Der er flere udgange på denne scene (de kommer om et øjeblik), men det vigtige er, at spillerne får et par stille øjeblikke til at høre den onde megaskurk, der sviner dem til og fortæller dem sine planer. Den slags hører sig jo til.

Det er vores opfattelse, at det her scenarie ikke lægger op til en happy ending. Det er en rå verden, vores hovedpersoner lever i, og det skulle gerne blive ved med at være på den måde. Vores favorit-udgang er, at netop som de skal til at blæse **Fætter** til himmels, skal han vise dem et billede fra sit laboratorie, hvor **Julemanden** netop nu er ved at få indopereret en hjerne-dims, der vil give BR fuld kontrol med ham. Valget burde ikke være svært, de kan enten blæse **Fætter** af helvede til eller redde **Julemanden** (der er simpelthen ikke tid til begge dele) og hvem kan undvære ham? Problemet er selvfølgelig, at den operation blev udført for flere timer siden. De møder en hjernevasket julemand og må gå ud i den regnvåde gade uden nogen som helst form for håb. Tough luck, men hvem sagde livet var retfærdigt?

Men okay, vil du virkelig gerne, kan du godt lade det ende lykkeligt. Men da det er voldtægt og overgreb mod vores scenarie, får du selv lov til at rode med den idé.

6.0 Bipersoner

Indtil videre gælder dette både de lidt større og lidt mindre vigtige personer. Med andre ord alle andre end spillerne.

De overordnede - er her i scenariet ledelsen i **Bionic Robotics inc.**. For udenforstående vil de i midlertid synes som nogle ret væmmelige typer med hang til lange frakker og små overskæg. De overordnede er bare *de overordnede* for alle deres underordnede, og ingen ved *hvem* de er ("de overordnede? Jamen det er da de overordnede!"). Omtales af og til som *cheferne, lederne eller Dem*.

Citat - "*Sørg for at få problemet ryddet af vejen.*"

Doktoren - han er syg i hovedet. Til daglig leder han en lille klinik (kendt som **Kælderen**), der er specialiseret i at fjerne brugbare organer og implants fra døde kroppe. Disse kan han så sælge videre til de større og lidt mere velsete klinikker med en fed profit (organerne og implants'ne, kroppene ryger til limfabrikken). Og udover det giver klinikken ham de sterile omgivelser han behøver for at dyrke sin anden hobby - skabelse af liv! Faktisk mangler han kun en hjerne og et seriøst tordenvejr, før han har skabt et levende (men ikke nødvendigvis tænkende) væsen.

Han kender et par af spillerne (og de kender ham), og de vil muligvis opsøge ham i løbet af scenariet. Den eneste hjælp han kan give dem er, at han med lidt overtalelse kan finde ud af hvorfra nogle af de implants, som eventuelle nedskudte **goons** render rundt med, kommer fra og derved giver spillerne vigtige spor i retning af BR. Men husk lige, at han er fuldstændig

uberegnelig, pengeglad og ganske almindelig gal.

Citat - "Vi kan jo lige se på det", "Jeg tror sgu, at du bliver glad for den i længden." og "IT'S ALIVE!"

Goons - kunne i teorien være samlebåndsfremstillede, men dyrkes ofte i biolaboratorier. De har som oftest en større biceps end IK, og deres skulderbredde er oftest omvendt proportional med deres evne til at tænke hurtigt. Af en eller anden sindssyg grund bliver de altid klemmt ned i alt for små jakkesæt, der blot får dem til at se endnu mere store og kluntede ud (der var måske svaret). Men trods jakkernes størrelse gemmer de fleste goons et imponerende arsenal. Udover det byder de også på nogle ret onde implants, hvis hovedformål er at lemlæste indtrængere - deriblandt andre goons.

Goons er hverken til at hugge eller stikke i, men til gengæld kan de som regel paralyseres af sætninger indeholdende indtil flere tre-sta-vel-ses-ord. Ja enten det, eller også bliver de bare sure - i så fald er **gode dyr** temmelig rådne.

Citat - "I kan ikke gå ind der!", "HOLDT!", "øæh?" og "Modstand er nyttesløst!"

Julemanden - er selve essensen af **Julens Ånd**, og det er den *rigtige* julemand med stort hvidt skæg (som *ikke* ryger af, når man trækker idet), ølvom og en fuldstændig ikke-økonomisk trang til at forære gaver væk.

Desværre ligger landet jo som bekendt sådan, at han for tiden bruger det meste af sin vågne tid på at blive udsat for temmelig væmmelige eksperimenter - noget som ganske vist ikke begrænser hans lyst til at give gaver og sprede hygge (selvom enkelte nok ville blive flyttet over på **Den sorte Liste**), men det mindsker så absolut hans muligheder for det.

Da Julemanden er repræsentativ for julen er han også på en suspekt metafysisk måde drivkraften bag nissernes natur. Eller måske snarere en naturlig konge, som ganske vist hverken kræver skatter ind eller hugger hovedet af folk, men det er en anden sag - fat dog billedet! For nu at plante det i karse ville det være godt for både julen og nisserne, hvis han slap fri.

Citat - "HO, HO, HO!" og "Hvad ønsker du dig så, min lille ven?"

Kittelfyren - kan bedst sammenlignes med den typiske lejlæge fra Auswitch. Bortset fra, at lejlægen ikke havde skalpeller indopereret i fingerspidserne. Kittelfyren er - trods sin højst tydelige sindssyge - overbevist om, at han tjener samfundets bedste. Samfundet i form af sit firma, vel at mærke.

Kittelfyre har en forkærlighed for det skaldede look, store briller, det at skære i folk (helst uden bedøvelse) samt spontan gnækken.

Citat - "Vi må vist lige kigge lidt på det." og "Viidenskab."

Lille Per - Lille Per var engang en stor stjerne, men de tider er forbi. Han ernærer sig nu primært som posemand og ved at tigge og småstjæle. At han overhovedet får lov til at leve og ikke forlængst er blevet taget af **SS** er et under. Hans udseende minder meget om det, som vi kender så godt fra gamle film eftersom han stadig går rundt i sin sribede trøje, shorts og sin evindelige tophue. Men derudover skal der tilsættes skægstubbe, fedtet hår og mærkbar spritånde. Elefanten har han dog stadig.

Lille Per brokker sig konstant over samfundet og fabler ofte og "dengang, hvor der kun var een julemand." Han er tydeligvis langt ude.

Citat - "Nej vent nu lidt!", "Du har vel ikke [hark] til en kop soya-kaffe?" og "Dengang jeg var

dreng ..."

MIR (Man In Red) - er en ansat hos organisationen MIR (Men In Red). De er ofte kendetegnet ved en alt for stor ølvom, fedtet, gråt skæg, svømmende øjne og kraftig spritånde. De får en latterligt lav løn for at stå og lege julemænd, men det er trods alt bedre end at blive taget af **SS**, selvom man ikke altid kan være sikker.

MIR er som regel ret ubehagelige, de mangler altid et par kroner til en kop kaffe, og de har helt sikkert ikke en dråbe af **Julens Ånd** i sig. Størstedelen af dem har endda kunstigt skæg - i så fald er *det* fedtet og gråt.

Citat - "*Ho, Ho [uden megen entusiasme]*", "*[ud mellem tænderne] Skrub så af din fnatmide!*", "*[haark]*" og "*Gå hen til din mor, og sig du ønsker dig noget stort!*"

Pigen ved skranken - forefindes i ethvert firma og er oftest positioneret i forhallen. Hendes job er ikke - som mange ellers tror - at vise folk hen til andre dele af bygningen, men derimod at holde ligegyldige personer væk fra samme. Til netop dette formål har hun da også mulighed for at tilkalde **goons** efter behov.

Hendes irriterende attitude og gode udseende er som regel de to eneste grunde til hendes ansættelse.

Citat - "*Kan I ikke se, at jeg er ved at lakere negle/læse tv-programmerne/snakke i telefon?*", "*Øjeblik, så skal jeg være der.*" og "*Har I en aftale?*"

Renegaterne - Renegaterne er de nisser, som har vendt sig bort fra julens glæder og i stedet dyrker forbruget og alt, hvad det medfører. Det var takket være dem, at hele BR's komplot kunne lykkes, og af samme grund var de et eftertragtet bytte for de rigtige nisser i tiden omkring **Udgangen**. De ledes af **Simon Nisse**, der igen står under **Den Store Fætter**.

Renegaterne er selve indbegrebet af forbrug. Men under deres skinnende og reklametilpudsede ydre gemmer sig et helt igennem råddent sind. Et sind, som går igen i deres fuldstændig sorte øjne - øjnene er trods alt sjælens spejl.

Citat - "*Julen er gavernes fest!*"

Simon Neiss - se under **Simon Nisse**.

Simon Nisse - var engang en af hovemændene bag et komplot, der skulle skaffe Julemanden af vejen, så Magasins ditto kunne overtage forretningen og derved indoktrinere de små børn til et liv med overforbrug. Dengang slog det fejl, men han tog revance ved at være lederen for den gruppe, der bortførte Julemanden for BR.

Han har tydeligvis en fortid på Børsen og ses oftest iklædt en lang frakke, bordoufarvet jakkesæt og med en mappe under armen (den indeholder blot et eksemplar af Ekstra Pladder og et æble). Offentligheden kender ham som Simon Neiss.

Han er i dag fungerende leder af **Men In Red** og er desuden hovedmanden bag **Renegaterne**.

Citat - "*Jamen, jeg er jo jeres ven!*", "*Hvem? Mig?*" og "*Prøv nu lige at høre her ...*"

SS (Sanitation Service) - en selvstændig organisation (dog ejet af **Bionic Robotics inc.**), hvis formål det er at holde byen ren, pæn og præsentabel. Dette indbefatter dog ikke ting som skraldespandstømning og gadefejning, men derimod indfangning og internering af sociale elementer samt den efterfølgende resocialisering. Hvad mere præcist kendetegner et sådant er helt

op til den enkelte SS'er at afgøre. Dog er det sikkert, at de har en aftale kørende med **MIR**.

Deres folk kører som regel rundt i sorte biler og ynder at gå klædt i lange, sorte læderfrakker og til forskel fra **goons** er de lynende intelligente. Der er desuden en tendens til, at folkene udvælges blandt de tysktalende minoriteter. Organisationens motto er - ikke overraskende - Ordnung muss sein!

Citat - "*Hände hoch!*", "*Min troskab, min ære*" og "*Afvigere accepteres ikke.*"

Den Store Fætter - der har været engang, hvor han var tæt på at være menneskelig. Men det var dengang. Da det efterhånden er nogle hundrede år siden, at hans krop havde sin storhedstid (og så, selvfølgelig, af filmiske og stemningstekniske årsager), er han nu blot en hjerne i en to meter høj, selvlysende, grøn beholder, der står foran de sorte spejlglasvinduer øverst i **Bionic Robotics inc.** bygningen.

Han er indbegrebet af alt, hvad der er ondt, alt, hvad der er materialistisk, og alt, hvad der så meget som kommer i nærheden af, at være forbrug. Han har intet moralsk imod, at små børn arbejder i uran-minerne, men det kan ikke betale sig, da de så ikke har tid til at plage forældrene om nyt legetøj.

Det er selvfølgelig ham, der står bag kidnappingen af julemanden, samt de mange forsøg på at nedbryde ham, så han kan bruges i markedsføringen. Med lidt andre ord er det selvfølgelig ham, som er scenariets onde, onde hovedskurk. Han kaldes også af og til (med ærefrygt og nervøs skulen efter skjulte mikrofoner og kameraer) bare *Fætter* eller *Fætteren*.

Citat - "*Åh, så I er heltene*" og "*Ebernezer var en amatør*"

Yakumotho N'twang - er egentlig overhovedet ikke ond, men bare en del af det store, kapitalistiske og horror-punkede samfund. Han er, selvfølgelig, orientalsk af udseende, har indtil flere implants (som f.eks. en indbygget lommeregner i håndledet og direkte neurolink til Børsen) og er garanteret en fordelagtig pension fra sit firma **Superleg GmbH**. Hvis han da overlever længe nok.

Yakumothos vigtigste funktion i scenariet er egentlig bare, at hyre spillerne til deres første mission.

Citat - "*I ligner nogle, der godt kunne bruge et job ..?*"

7.0 Leksikon

Det siger vel egentlig sig selv. En liste over de med **fed** mærkede ord, som ikke umiddelbart forklarer sig selv, samt et par stykker, der gør det.

Bionic Robotics inc. - BR ejer verden. Ikke bare hvad angår kapital, materialer, råvarer og alt det der, men hele verden. Stort set alle mennesker - ordensmagten indbefattet - er ansat i en bindende livstidskontrakt med enten moderfirmaet eller et af de utallige selskaber, som det ejer. Ikke dermed sagt, at der ikke kan være indbyrdes stridigheder mellem afdelingerne, det bliver der jo nødt til at være af hensyn til de frie markeds kræfter, det er bare BR, der løber med overskuddet lige meget hvad.

Okay, BR har også konkurrenter. Men den eneste reelle er det store og temmelig aggressive **Superleg GmbH**.

BR holder til i et kæmpe tårn af en bygning, som er placeret præcist midt i byen. Her, fra øverste etage, bliver firmaet styret med hård hud af **Den Store Fætter** og hans villige undersætter. Og det var også her fra denne bygning at angrebene mod de sidste rigtige nisser udgik fra.

Den sidste vigtige ting om BR er, at det er selve koncernen, ganske vist ledet af ovennævnte fætter, der er hele scenariets onde, skrappelløse og væmmelige megaskurk. Spillerne skal for alvor lære at hade denne antijulens højborg, hvor man gladeligt stjæler slik fra små børn for derefter at sælge det til dem igen med behørlig profit.

BR - se under **Bionic Robotics inc.**

Gavernes fest - et kæmpe forbrugsorgie som fejres i fællesskab over hele verden i een måned om året. Den er selvfølgelig et levn fra dengang, hvor man stadigvæk fejrede rigtig jul, men den tjener også to andre formål end ren nostalgi. For det første holder den forbruget oppe og hjulene igang, og for det andet giver den folk en falsk følelse af mening med tilværelsen - ikke noget den almindelige borger har mest af.

Gode dyr - ja, øh, det er ... gode dyr. I dette scenarie optræder de som regel i en let tilstand af råd.

Julekult - en lille gruppe af sindssyge mennesker, der dyrker en sygelig form for jul, men uden tilstedeværelsen af **Julens Ånd**. De kan bedst sammenlignes med de kultister, som altid får smæk i Cthulhu - dumme, ligegyldige og syge i hovedet.

Julens ånd - denne ånd blev så at sige udødeliggjort i Dickens "Et Juleeventyr" (ikke at forveksle med "Et Juleæventyr") og er siden blevet gjort til repræsentant for alt det, som vi i dag forbinder med jul, hygge og højtid. Det eneste Julens ånd gør i det her scenarie er at mangle. Husk det!

Et Juleæventyr - er et, i al beskedenhed, genialt - nej, lad os bare bruge ordet sublimt - scenarie, som blev skrevet til FASTAVAL 97. I modsætning til netop dette scenarie var Et Juleæventyr spækket med hygge, hjemmebag og dejlig musik samt ikke at forglemme et fængslende og dramatisk plot.

Mange udtrykte forundring over, at scenariet ikke engang blev *nomineret* til en Otto.

Magasin - har forlængst udspillet sin rolle på det internationale marked og er nu intet andet end et levn fra "dengang". Virksomheden spillede dog en ikke uvigtig rolle, da dens julemand forsøgte at overtage **Julemandens** rolle engang i 1996.

MIR (Men In Red) - når julemåneden nærmer sig flokkes de røde mænd på næsten alle gadehjørner, hvorfra de spreder hyggen, budskabet om julen og glæden ved forbrug. Umiddelbart den rene idyl

Men det er egentlig en organisation, som er blevet skabt af **Bionic Robotics inc.** af ikke mindre end tre grunde. For det første er de fleste af dens medlemmer helt igennem sociale tabere, og BR giver dermed et billede af, at de er en god, socialt bevidst virksomhed. For det andet virker MIR som en kæmpe marketingsmaskine, der øger det allerede astronomiske forbrug. Men den vigtigste grund er, at MIR spreder illusionen om, at der findes flere julemænd. Dette er en almindelig antagelse - blandt andet takket være MIR - og BR vil så sandelig ikke gøre noget for at forhindre den. Så er chancen for, at nogen opdager sandheden også det mindre.

Nisseland - et stærkt opreklameret og allerhelvedes kraftigt narkotisk stof, som især er populært

op omkring jul. Af historiske årsager (med andre ord ved ingen hvorfor) siger man ikke, at man er på Nisseland, men *i* Nisseland.

Enkelte personer - heriblandt **Lille Per** - påstår, at de har været i et rigtigt nisseland med rigtige nisser. Disser personer er imidlertid sjældne, da **SS** ikke bryder sig om psykisk syge.

Onkel Buck ltd. - er resterne af et gammelt familieforetagende, der blev startet af ... onkel Buck! Nu er det et forholdsvist lille legetøjsfirma, som udelukkende overlever fordi det ejes af **Bionic Robotics inc.** Det er i dette firma (Onkel Buck altså), at spillerne bliver fanget i starten af scenariet. Men det kan være, at de senere vil prøve at finde ud af noget mere, som f.eks. vedrørende firmaets overordnede (der jo er **Den Store Fætter**).

Reformed Ecclesiary ChrisTmas Society (RECHTS) - en form for kirke, ligesom Scientology er det, der dyrker julen, men lidt i samme stil som visse kutteklædte personager dyrker visse fangarmsglade væsener. En form for **julekult**, ingen tvivl om det. Kirkens medlemmer (kaldet *rechtere*) ses ofte på gadehjørner, hvorfra de uddeler deres blad "Få så fingeren ud", men altså kun, når de ikke er på vild flugt fra **SS**, der - på ordre fra **BR** - finder deres blapren om julen meget foruroligende.

Relikvier - levn fra julen før **Undergangen**. De kan have form af f.eks. kaldenderlys, bøger og glaskugler, men oftest er de små, hjemmelavede stykker julepynt. Alle relikvier rummer en lille smule julestemning og kan derfor være vigtige til at genskabe nissers hukommelse vedrørende tiden før. Af samme grund jages de fanatisk af BR's tilhængere.

Salvador Dali - kendt spansk maler. Ikke bare lidt, men meget, surrealistisk. Det er ham, som er berømt for de smeltede ure. Han er ikke direkte med i scenariet, men lidt kultur skal vi jo viderebringe.

Den sorte Liste - et levn fra tiden før **Undergangen**. Det var på denne liste at de virkelig uartige børn stod registreret, så **Julemanden** kunne være sikker på, at de ingen gaver fik.

SS (Sanitation Service) - se i **persongalleriet**.

Superleg GmbH - er et forholdsvist stort firma og nok den eneste reelle konkurrent til **Bionic Robotics inc.** Det er da også af en udsendt fra dette firma (**Yakumotho N'twang**), at spillerne til at starte med bliver tilbudt et job.

Udover dette skal firmaet ikke spille nogen vigtig rolle. Dvs. ikke nødvendigvis. Det er jo ikke utænkeligt, at spillerne vil forsøge at få hjælp fra en af BR's konkurrenter. Men i den sammenhæng skal det lige nævnes, at den eneste grund til, at det ikke var Superleg, som bortførte **Julemanden**, var, at de ikke fik ideen før det var for sent.

Undergangen - er det blandt rigtige nisser almindelige ord for den periode omkring år 2000, hvor julens sande værdier blev kastet bort til fordel for løgne om forbrug og mere forbrug. Kun få beretninger og julerelaterede ting eksisterer fra tiden før Undergangen. De kaldes **relikvier** og er yderst sjældne.

8.0 Handouts (oversigt)

Generelt om vores handouts kan siges, at de langfra er fyldestgørende - og det er heller ikke meningen. Selvfølgelig vinder vi ikke nogen Otto'er på at sige, at du som spilleder er mere end velkommen til at opfinde dine egne handouts, og at vores stort set kun er ideer, men sådan er det altså. For når det kommer til stykket burde spillerne ikke have svært ved at gætte, hvem den onde, onde skurk egentlig er.

Følgende er en liste over de eksisterende handout, samt et forslag til, hvor de kan findes. Selve handoutsne er vedlagt.

Fragmenter fra Das Weinachts Mysteriis - kan findes i enhver velassorteret, halvokkult bogreol.

Uddrag af Nekrotannenbaum - se ovenfor.

Påkaldelsesformular - kig ovenfor igen.

Internt memo - er fra de Overordnede til de Underordnede og kan derfor placeres i en hvilken som helst virksomhed, som BR har noget med at gøre.

Brev til Simon Neiss - kan f.eks. findes på hans kontor, hos sekretæren eller hos postbudet.

Notat - en hvilken som helst overordnet person kan have denne lille seddel ("post it" seddel) liggende.

Uddrag af BRs forskningsafdelings journaler - hører til i BR's computere under forskning eller noget i den stil.

Intern notits - se ovenfor. Men igen kan det måske også findes på en brevvogn, hos en sekretær eller noget lignende.

Løbesedler fra henholdsvis RECHTS og en juleudstilling - findes på gaden og kan give spillerne et hint om, hvor de skal bevæge sig henad.

9.0 Personer til X-rated X-mas

Med hensyn til disse personer (som er vedlagt) er det sådan, at de får en beskrivelse af deres karakter som den nu en gang er. Når de så "vågner" får de oplysninger vedrørende julen/nissesiden og undergangen. Læg i øvrigt mærke til at denne lille smule om deres nisseside er trykt *på bagsiden* af de vedlagte personark.

Det er også vigtigt at notere sig, at de to beskrivelser ikke skal stå selvstændigt. Nissesiden skal mixes med den reelle personbeskrivelse. Nærmest som en ond personlighedsspaltning.

Læg i øvrigt også mærke til (når vi nu er ved alle tilføjelserne), at der ikke er nogen beskrivelse af personernes indbyrdes forhold. Vi anbefaler, at hver spiller kort præsenterer sig selv og sin position i gruppen.

10.0 Flowchart (eller mangel på samme)

Flowchartet er blevet bortrationaliseret pga. dårlige tider. Man kan også argumentere for - da scenariets opbygning med enkelte undtagelser er ret løs - at det er fuldstændig unødvendigt for den garvede spilleder.

11.0 De sidste ord

Så er endnu et julescenarie overstået, og vi lover hermed, at lade det emne ligge til næste års Fastaval - der er jo så mange andre højtider, der kan laves scenarier om. Hvad med f.eks. et scenarie med den rammende titel: "Attack of the Easter Bunnies" eller "Sankt Hans Mysteriet". Ja, ja, mulighederne er noget nær uendelige, og vi agter så sandelig at benytte os af dem. Men den

tid den sorg.

Til sidst skal vi lige slutte med at sige, at eventuelle spørgsmål, kommentarer, generel tilsvining, donationer, fanbreve med videre skal rettes til en eller flere af nedenstående personer. Og så må alle I læsere have et rigtig godt liv!

Mads L. Brynnum

Esben Sejer Pedersen

Chuck "Bruce" Douglas Gadesamurai

Du lever godt nok fra dag til dag på gaden af hvad du nu kan skrabe sammen, men du har ikke misten din ære eller stolthed. At moralen er røget ud til højre skal ikke forhindre dig i at have lidt værdighed i behold. Og det er når alt kommer til alt netop denne værdighed, der har gjort, at du ikke er sunket helt dybt. Du har kun lige næsen oven vande, men kan stadig ånde.

Du er en af dem, der tydeligst husker, at der var en tid før verden gik af lave og menneskene blev reduceret til dyr. Problemet er bare, at du ikke kan huske, hvordan den tid var. Du ved, at dine begreber om ære og stolthed er levn fra dengang, men alligevel får du ofte en fornemmelse af, at der mangler noget. Det føles af og til som ritualer uden mening.

Men det er din ære, som holder dig kørende. Og din største frygt er, at falde ned på samme niveau som dem, du hver dag ser omkring dig - ikke bare gadens folk, men ofte i højere grad dem, der er ansat i de store firmaer.

I jeres lille hit'n run gruppe er du den, der holder gruppen på rette vej. Det er dig, som sikrer, at I ikke bare godtager en opgave for pengenes skyld, og dig, som alle andre kan støtte sig til, som en klippe i et oprørt hav. Udover, selvfølgelig, at du kan være særdeles effektiv i en "krisesituation".

Problemet er bare, at du ikke altid er så klippefast, som andre tror. Du tvivler som tidligere nævnt tit på, at det hele har nogen mening eller værdi. Det *bliver det nødt til at have*, men hvor ville du dog gerne finde den.

Selected skills

- Disembowel people honestly - 84%
- Use firearms (self-defence only) 60%
- Keep promise - 110%
- Harakiri - 90%
- Lie - 06%
- Speak Japanese - 95%
- Kung-fu fighting - 84%
- Kung-fu movie clichés - 42%

Nisseside - som nisse var du lidt af den gamle og konservative skole. Nisser skulle først og fremmest være aktive op omkring jul, og bortset fra det blande sig så lidt som muligt i menneskenes verden. Julen var for dig et fast holdepunkt i en ellers kaotisk verden, og da den pludselig forsvandt i Undergangens rædsler, klyngede du dig til gamle æresbegreber for på den måde at undgå glemslens tåger. Du er ikke sikker på, det lykkedes.

Case "Buffalo" Philips Cowboy

Du er cool, calm, and collected som tre deciliter youghurt og intet kan ryste dig. Måske mest fordi, at du normalt er for høj, skæv, syret eller bare ligeglad til at bemærke det. Ikke dermed sagt, at du ikke lægger mærke til verden omkring dig, dens dårlige sider har bare ikke din umiddelbare interesse, da du sjældent fokuserer (åndeligt, ikke rent synsmæssigt) på noget længe af gangen, men farer lige forbi. Din "afslappede" attitude og 180 i timen er en god hjælp, når det gælder om at overleve i storbyens laveste slum. Og at du samtidig kan nogle ting med computere gør det ikke værre.

Du er godt klar over, at du ikke kan blive ved med at fornægte virkeligheden, men den viden fortrænger du effektivt - det har jo virket indtil nu. Du kan dog mærke, at meningsløsheden begynder at bliver mere og mere markant, og efterhånden er det ikke så meget dagligdagen, men følelsen af savn, du flygter fra.

Du er ved at være seriøst bange for, at dine gennem lang tid opbyggede barrierer er ved at bryde.

I jeres lille hit'n run gruppe er du ham, som klarer hacker-delen. Men derudover har du også en evne til at få selskabet ned på jorden og afstresse situationen - farer og stress bider ikke rigtig på dig. Men når det kommer til stykket er du godt klar over, at det hele er lidt af en facade. Du kan også blive bange, stresset og fortvivlet, men indtil videre har du formået at skjule det ved hjælp af interessante stoffer og fart over feltet. Spørgsmålet er, hvor længe du kan holde til det?

Selected skills

- Hacking - 88%
- Shoot people - 52%
- Do drugs - 97%
- Act cool - 73%
- Party like a madman - 69%
- Hallucinate - 107%
- Find information - 56%
- Rodeo - 42%
- Spot hidden - 02%

Nisseside - at miste julen var for dig et enormt slag lige midt i ansigtet. Inden Undergangen var julen den tid på året, hvor du tillod dig selv at slappe lidt af og tage den med ro. Det var omtanken og selvransagelsens tid, uden den var du pludselig på den. Du klarede skærene ved at bilde dig selv (og andre) ind, at du ikke havde brug for den slags. Du tog fejl!

Ellen "Annihilator" Weaver Solo

Så langt tilbage, som du kan huske, har du været en del af storbyens slum. Det er vær hård mod de hårde, og sådan har det altid været. Storbyen har intet til overs for dem, der ikke kan klare sig selv, og det har du indordnet dig under - med succes.

Men i virkeligheden er du ikke så fantastisk rå. Du har altid haft en følelse af at mangle noget. Du ved ikke hvad, men du har et svagt minde om tid, hvor alting var bedre. Fortrængning er en slem ting, men noget du er fantastisk god til. For din rå facade handler ikke om at være rå, men om, at du er totalt ligeglad. I dine øjne har dit eget liv ingen værdi overhovedet, og det eneste, der driver dig er overlevelsesinstinktet - noget du eftehånden har fået udviklet til det perfekte.

Du bilder effektivt dig selv ind, at du kan lide storbyens bund. Men det er ikke glæden ved livet, men derimod et stærkt ønske om at give Systemet et alvorligt slag, der driver dig de få gange, hvor overlevelsesinstinktet kollapser.

I jeres lille hit'n run gruppe er du ildkraften og problemløseren - vel at mærke de mere praktiske problemer som f.eks. "hvad gør vi med ham fyren der peger på os med en Acme Annihilator?"-problemer. Du er klar over, at din ligegyldighed med hensyn til dit eget liv samt din impulsivitet kan være til fare for resten af gruppen, og af samme grund forsøger du virkelig at holde lidt igen. Men hvad nytter det, når verden ser ud som den gør?

Selected skills

- Kick ass - 97%
- Kick some more ass - 74%
- Kick some fucking ass - 67%
- Act carelessly - 105%
- Look casual - 62%
- Interrogation - 52%
- Surviving numerous wounds and extreme pains - 70%
- Bleed casually - 54%
- Contemplation - 09%
- Shave head - 42%

Nisseseide - Som nisse var du faktisk temmelig meget mere blød, end du er nu. Din impulsivitet (kan man overhovedet sige det) var også en af drivkræfterne bag din person, men ikke på samme selvdestruktive måde. Den pludselig Undergang var et stort slag for dig, og berøvet essensen i livet begyndte du at køre dit selvdestruktive flip. Undergangen stjal din (barnlige) uskyldighed og gjorde dig til et tomt og ødelæggende hylster. Derfor er du splittet, på den ene side ønsker du over alt i verden hævn, men samtidig er du klar over, at hævn ikke giver dig det tabte tilbage.

Patrizia "Black Wolf" Day Shaman

Fysisk er du en del af storbyens værste slum, men åndeligt lever du på et andet plan - i hvert fald en stor del tiden. Du giver ikke meget for den materialistiske verden, men søger værdier andre steder. Nogle vil måske sige, at du lukker øjnene for realiteterne, men der er du uenig. Du ser dem bare fra en anden vinkel.

Alligevel kan du godt se det. Kommunikation med andre planer og kanalisering af dine psykiske kræfter alene ændrer ikke meget på den måde, verden ser ud på - og det er måske derfor, at du føler dig underligt ubetydelig. Du er blot en lille brik i et stort spil, og det piner dig, da du føler, at det ikke altid har været sådan. Der har været engang, hvor det var sande værdier, der satte sit præg på verden.

Du nærer et stærkt ønske om, at finde nogle af disse værdier, men samtidig er du bange for at få endelige svar. For sæt nu, at det viser sig, at der ikke er nogen? Eller at de blot bekræfter, at verden skal se ud, som den gør nu?

I jeres lille hit'n run gruppe er du den tænksomme og rolige type. Og til trods for din kontakt med andre planer (eller måske netop derfor), er det også dig, som gør mest for at holde sammen på gruppen. Det er dig, som er den største inspirator, når det gælder mening - lidt underligt, kan du ofte tænke. For du er ikke den, der har bedst styr på det hele. Snarere føler du, at du er den med færrest holdepunkter og den største fortvivlelse. Hvis bare du kunne få nogle svar ...

Selected skills

- Fry brain - 82%
- Babble in a mystic manner - 90%
- Goat sacrificize - 107%
- Talk philosophy - 74%
- Read intentions - 33%
- Survival in tropic climate - 42%
- Speak Navajo - 56%
- Dress in funny clothes - 89%
- Burn incence - 67%
- IT-communication - 08%
- Use firearms (if talking does no good) - 45%

Nisseseide - julen var for dig i allerhøjeste grad noget åndeligt. Både med hensyn til indbyrdes forhold mellem nisser (og mennesker) såsom venskab og kærlighed, men også i forbindelse med den større mening med det hele. Da julen blev brutalt revet bort i Undergangen, måtte du pludselig til at finde disse åndelige kvaliteter andre steder - i shamanismen - i håb om, at de kunne erstatte det tabte. Du bilder dig selv ind, at det er tilfældet, men når det kommer til stykket er du udmærket klar over, at det ikke er tilfældet.

Wyatt "The Avenger" McKinney Tidligere corporate

Indtil for tre år siden var du fanget i det verdensomspændende, kapitalistiske System. Det er du i og for sig stadigvæk, men ikke mere som en viljeløs dukke. Nu skaber du dit eget liv (eller i hvert fald noget, der minder om det), og lever ikke kun for en dag at kunne indløse Firmaets pensionscheck.

Man siger ikke op fra Firmaet, og teknisk set er din livstidskontrakt endnu ikke udløbet. Du vælger dog at betragte dig selv som værende "fritstillet af egen vilje", og lever nu fra dag til dag i storbyens pulserende slum. Det er ikke noget let liv - slet ikke sammenlignet med dine tre daglige måltider, fast soveboks og pensionsudsigterne (at næsten alle Firmaets ansatte enten døde kort før udbetalingen eller valgte at gå under jorden efter at have fået pengene, lagde man ikke mærke til) - men til gengæld har du en eller anden fornemmelse af mening, som ikke ligefrem prægede dit liv før i tiden - og alligevel, for det er som om, du savner noget. Men om ikke andet kan du lade dig drive af et stærkt ønske om at få ram på megafirmaerne - noget, der virkelig holder dig kørende, når du for fjerde dag i træk ingen mad får.

I jeres lille hit'n run gruppe er du fyren, som har tjek på, hvordan verden er skruet sammen og er derfor det tætteste I kommer på en leder. Du har mærket systemets råddenskab på din egen krop, og har derfor en meget god ide om, hvor man skal skære for at fjerne sygdommen. Men dit konstante hævnønske blandet med en bitter fortrydelse over ikke at kunne leve det glade corporate-liv med lukkede øjne er en farlig cocktail, som nemt kan give problemer.

Selected skills

- Organize - 89%
- Use TI-83 plus plus - 110%
- Bluff - 90%
- Speak office-language - 72%
- Complaining - 54%
- Arguing - 66%
- Use cell phone - 42%
- Handgun - 33% (77% when facing corporate employees)
- Tell jokes - 03%

Nisseside - Selv som nisse har du haft visse organisatoriske egenskaber. Du var altid ham, som hjalp til med at lave maden, købte mandelgaven og sørgede for, at alting gik som det skulle. Det var da også fordi du i forvejen havde disse talenter, at du - i tiden efter Undergangen - blev lokket af renegaterne. Deres strømlinede organisation og klare målsætning facinerede dig, og først senere forstod du, at det var forkert. Du kunne dog ikke slippe helt ud, og som nævnte er det kun tre år siden, at du definitivt brød med kapitalismen og forbrugerjulen.

Grundet din baggrund hos renegaterne føler du nu, at du har et ansvar. Dels rent personligt, at du må sone en bod, men også over for resten af nisseverdenen - kort sagt har du nogle regnskaber at gøre op.

Jonathan "Nowwhat?" Geek Tekno-nørd

Du klarer dig igennem dagen i storbyens laveste slum ved at kunne nogle ting, som andre har brug for. Det er ikke altid lige morsomt eller for den sags skyld moralskt, men det giver - af og til - mad på bordet. Dine evner har gjort dig kendt i underverdenen (og desværre også hos "ordensmagten"), men du er ikke helt sikker på, at du bryder dig om den berømted, du har vundet. Den er på en eller anden måde hul og ligegyldig.

Måske hænger det også sammen med, at du svagt kan huske, at man engang ikke brugte folk som dig til at indoperere metaldele, fjerne dem igen (som regel kun fra døde) og til at lave sindrige ødelæggelsesmaskiner. Og det ville ikke engang være så slemt, hvis der var et *formål* med det hele. Du mangler et mål - udover det, at overleve. Du prøver febrilsk at leve dig ind i dit speciale, og gør hvad du kan for at udvikle og bruge dine evner.

Men der er ikke plads til mening og indhold i den verden, du er en del af. Det handler om at tage den ene dag efter den anden - der kommer muligvis ikke en til.

I jeres lille hit'n run gruppe er du ham, som løser de tekniske problemer. Det kan være alt fra computere over låse til våben. Men det er ikke det eneste. Du har en tendens til at blive fuldstændig opslugt af dit arbejde, og derved kan din iver smitte af på de andre. Oven i det har du en højt udviklet optimisme, når det gælder arbejdsopgaver.

Problemet er bare, at du efterhånden har svært ved at finde optimismen og glæden. Dit arbejde - eller levevej om du vil - er blevet ligegyldig og trist, og du tvivler lidt på, om du gør det rigtige. Det hele er på en måde ... håbløst. Ikke en tanke du bryder dig om, og af samme grund forsøger du da også at skubbe den til side. Det er bare ikke altid det lykkes.

Selected skills

- Fiddle with electronic gadgets - 98%
- Use screwdriver - 87%
- Locksmithing - 56%
- Use firearms - 34%
- Repair firearms - 73%
- Ignore surroundings in favour of a job in progress - 109%
- Fiddle with Commodore 64 - 42%
- Neurolinks and other implants - 64%
- Look cool - 07%

Nisseside - dengang man stadig fejrede den rigtige jul, var du meget glad for den fysiske side af den. Ikke gaverne og alt sådan noget, men mere pynten, dekorationerne, træet og hvad der ellers hører sig til. Det var gennem alt det, at julens sande ånd kom frem. Så det var ikke underligt, at du efter Undergangen fandt en levevej gennem teknik. Men det er helt sikkert *ikke* det samme som før. Hvor der med julen var et åndeligt formål med teknikken er det nu bare koldt og intetsigende. Teknik og "fremskridt" for dets eget skyld - ikke for mennesket (nisserne).

Du nærer en meget stor kærlighed for de fysiske rester af julen, og du håber på, at du gennem dem kan få genskab tidligere tider. Spørgsmålet er bare, om det ikke er for sent?

OPRÅP!!!!

Nu åbner den største juleudstilling
i mands minde!

**Du vil ikke undvære et besøg på denne spektaku-
lære udstilling, hvor du kan opleve nisser, jule-
mænd, diverse bløde dyr og meget, meget mere.**

Be there or be a rectangular, square thing!

Udstillingen varer hele december
måned og er arrangeret i samarbejde
med Bionic Robotics.inc

RECHTS

(Reformed Ecclesiastical
ChrisTmas Society)

1.1 Sandheden er derude

1.2 Det er den altså

2.1 Du kan også lære sandheden at kende

2.2 Det passer!

3.1 Læs om sandheden

3.2 For sandheden er derude

**4.1 Læs "Få så fingeren ud"
for sandheden er i det**

Fragmenter fra Das Weinachts Mysteriis

... og derpå getager man en And, ikke en gehvilkensomhelst Geand, men en Weinachtsand, som man gegennem unævnelige Ritualer har gevorbereitet på den Rolle i die Ritualen des Weinachts ...

Umittelbart geføhr man denne Weinachtsand gespeiser, sollen man imidlerdezeit pågekalde sig de gamle Geentiteter, der geopholder sig i det æteriske Plan. [oversætterens note: det er værd at lægge mærke til, at dette "plan" i andre tekster bærer forskellige navne. F.eks. kan nævnes "loftet", "træets grønne top" mm.] ... ind gekommer alle Gedeltagerne iklædt en rituel Hovedgeklædning i symbolske Farber ... selve Ritualet getager sin Begyndelse i Form af Messen og Tanzen rundt om dem Weinachtbaum ... abgeschluttet med rituel Utgewechslen af Gegaber.

Oversætterens kommentar

Det er svært at forestille sig, at en kult i gamle tider skulle have udført disse barbariske og obskure ritualer, men meget peger på, at det er tilfældet. Ja, det er ikke en gang usandsynligt, at der stadig findes lignende kulter rundt omkring - kulter som dyrker disse ... skikke.

Uddrag af Nekrotannenbaum

Det siges, at der i De æteriske Planer hviler eksistenser, hvis blotte ... øh eksistens, vi knap kan forestille os. Hvad de færreste ved er imidlertid, at man - forudsat man kender de rette Metoder - kan påkalde sig disse eksistensers opmærksomhed og eventuelt afkræve dem hjælp.

Vil man forsøge sig som magiker - hvilket stærkt frarådes - er der nogle vigtige ting, man altid skal huske.

- Det er nødvendigt altid at bære den kultiske hovedbeklædning.
- Før man påbegynder ritualet skal det hellige Weihnachtbaum altid være oplyst af Den æteriske Ild.
- Den messen (se f.eks. nedenfor), hvormed man fremkalder entiteterne, må for alt i verden ikke være hverken melodiøs eller i takt - følgerne kan være katastrofale!

Til sidst skal det dog nævnes, at det muligvis er nemmere at påkalde sig opmærksomheden fra den af De æteriske Planers udsending, der befinder sig her på jorden som Overbringer af Lykken. Dette kunne i hvert fald tidligere gøres gennem P&T.

Et eksempel på en påkaldelsesformular

På loftet sidder Nyarnissotep med sin juledød
Sin juledød, så ond og død
Han gnækker og han spiser og han er ligeglad
for døde sjæle er hans bedste mad

Forfatterne af denne bog frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med de opgivne ritualer og gør opmærksom på, at navnløse entiteter fra De æteriske Planer kan være yderst skadelige for helbredet. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer samt eventuelt udsolgte varer.

Internt memo

Fra: De Overordnede

Til: De Underordnede

Ang.: reklamefremstød

For ganske nylig kom vores marketing-afdeling i besiddelse af emner, der ville have kastet os år foran konkurrenten på markedsføringsområdet. Disse emner ventes at være fuldt analyserede og indlemmet i koncernen i løbet af et par dage, og de kan ligeledes være os behjælpelige med hensyn til det tidligere omtalte emne, som vi endnu ikke er nået til bunds med.

Vi fortæller Jer dels dette for at gøre Jer opmærksomme på den igangværende udvikling, men også for at opfordre Jer til fortsat at udlåne Jeres eksperter på analyse-området til os.

Med venlig hilsen

De overordnede

Min kære Simon Neiss,

Som tidligere informeret var vi netop kommet i besiddelse af emner, der ikke blot ville have været yderst profitable i markedsføringsøjemed, de ville - som svagt antydte - også kunne have medvirket til at knække det problem, som vi har kæmpet med så længe. Undertegnede havde store forhåbninger om, at vi skulle nå at få glæde af disse emner allerede i dette regnskabsår, men nu ser det ikke helt sådan ud. Sagt med andre ord er de gledet af vores hænder!

Dette er selvfølgelig højst beklageligt, og de implicerede parter har da også forlængst lært lektien, og undertegnede vil derfor opfordre dig til at starte en grundig eftersøgning efter disse emner - vi kan stadig nå at slå konkurrenten helt ud i dette år!

God jagt!

Undertegnede

Intern notits fra Forskningsafdelingen

Vi er nu ganske overbeviste om, at vi har fundet på en metode, der vil gøre det førømtalte emne samarbejdsvillig. Der er altså ikke længere brug for de seks andre emner. De vil naturligvis stadigvæk modtages med kyshånd, men de vil nok kun være nyttige i forskningsøjemed - deres værdi med henblik på markedsføring er med de nye opdagelser blevet reduceret til det absolut laveste. Sagt med andre ord vil vi - så snart emnet er blevet underlagt den planlagte behandling - i løbet af ingen tid erobre hele markedet!

Uddrag af Forskningsafdelingens journaler

1. Entry

Emnet viser tydelige tegn på enormt potentiale. Er yderst usamarbejdsvillig. Vi har en fornemmelse af, at der er noget ved ham. Hvad?

2. Entry

Indtil flere fra FA's personel har under observation af emnet "oplevet" en form for felt omkring emnet. Dette "felt" viser ikke udslag på nogen kendte målinger. Emnet er stadig ikke villig til at samarbejde.

3. Entry

En ansat brød igår sammen under en rutineundersøgelse af emnet. Den ansatte begyndte tilsyneladende uprovokeret at græde og snakke meget følelsesladet om, jeg citerer, "de gode gamle dage" og "julens ånd". Citat slut. Den ansatte har fået monteret en mental blokker og er blevet overdraget til SS - problemet er altså ude af verden.

4. Entry

Vi har nu endelig fået defineret det føromtalt felt nærmere. Det viser sig at være af stærk psykisk, empatisk er måske et bedre ord, karakter. Der er potentiale i emnet!

5. Entry

Emnet vil - takket være det felt, der nu er blevet endeligt og fuldstændig defineret - være yderst brugbar for koncernens marketingsafdeling. Vi snakker store sager her. Men emnet er stadig ikke samarbejdsvillig.

6. Entry

Vi er påbegyndt en nedbrydning af emnets psyke. Processen er kompliceret, da vi skal for alt i verden ikke må skade det empatiske felt, der omgiver emnet. Resultater forventes snart.

7. Entry

Store fremskridt. Vi er milimeter fra en løsning, der vil give os fuldstændig kontrol over emnet. Risikoen for at fjerne feltet er minimal. Læg i øvrigt mærke til vores ansøgning om at benytte den nyindviede operationsstue i kælderen.