

Dr. Frank

Et soap-splat-scenarie skrevet til Fastaval '94 af
Malling Ungdomsskoles rollespilshold



Dr. Frank-scenariet foregår i påsken. Foråret er på vej, og de fleste træer har fået knopper, selvom det stadigvæk er koldt. Historien foregår på Ingeborgsminde, en lille, men driftig privatklinik på Nordsjælland. Livet på klinikken er som pillet ud af en lægeroman; Der er sanseløs spænding og romantik, kærlighed og intriger. Men ligegyldigt hvor galt det går, er Dr. Frank altid på pletten, klar til at hjælpe.



Indholdsfortegnelse

At køre scenariet	s. 2
Gennemgang af scenariet	s. 2
Baggrund	s. 3
Klinikken	s. 3
Tidsplan	s. 5

Selve scenariet

Personalemødet	s. 5
Akut indlæggelse	s. 6
Den unge pige	s. 7
Politiet	s. 8
Linnette dør	s. 8
Negeren mistænkeliggøres og dør	s. 8
RockerMorten på besøg	s. 9
Danidalægens ulykkelige forfald	s. 9
Strømsvigt i blodbanken	s. 10
Kort forklaring om blodtyper	s. 10
Diverse ting og sager	s. 11
• Den lille pige og springvandet	s. 11
• Den mystiske fremmede	s. 12
• Liget i vaskerummet	s. 12
• Primadonnaens elektrochok	s. 12
• Den gamle dame	s. 13
Personalefesten	s. 13
Afslutning	s. 14
Talen	s. 14

I tilfælde af kamp	s. 15
Bipersoner	s. 15

Appendix:

Dagsorden til personalemøde
Oversigt over spilpersoner til master
Flowchart
Spilpersoner
Stå-på-bordet-og-vise-hvem-hinanden-er-skilte

Dette scenarie er primært skrevet af: **Jakob Kirk & Jakob Ebbensgård**

Redigering og opsætning: **Mette Finderup**

Derudover tekst og ideer af: **Jakob, Jacob, Jakob, Janus, Anders, Magnus, Michael, Kristoffer, Lasse, Mikkel og Mette.**

Særlig tak til:

"Den berømte" Palle Schmidt for tegninger af spilpersoner.

Anja Kristensen for at indtaste scenariet igen til brug på internettet.

Denne udgave af "Dr. Frank" er re-layoutet til internettet i 2004. Teksten fremstår som i den oprindelige udgave fra '94.

At køre scenariet

Dr. Frank er på mange måder en glad gang rod. Der er ganske vist et plot, men de stakkels spillere har ikke umiddelbart det store at sige til at ændre noget, selvom det ikke er sikkert, de nogensinde opdager denne begrænsning. Der er en masse scener, som det er op til dig at vælge til eller fra, og du er meget velkommen til at afvige fra disse og/eller lave dine egne. Vi bliver ikke fornærmede; vores største intention var, at folk skulle have det sjovt.

Vi vil anbefale dig at læse spilpersoner og bipersoner, så du føler, du kender dem grundigt. De er scenariets rygrad og giver et godt materiale at lege med.

Stemningen skifter meget gennem scenariet. Først er den a la soap-opera. Du bør under det indledende personalemøde opbygge illusionen, at dette rent faktisk drejer sig om et gennemført sukkersødt lægeromans-scenarie. Brug bipersonerne til at få spillerne til at snakke meget med hinanden. Både om glæder og sorger, og lidt sladder om deres små kærlighedsaffærer.

Som scenariet skrider frem, skifter billedet. Der kommer en mere og mere dystre stemning over scenariet efterhånden, som du lader Dr. Frank miste grebet om sin fantastiske hjerne (men hvis du er sej, lader du soap-stemningen blive liggende under det hele). De lange gange, du i scenariets start beskrev som lyse og lattermilde, synes pludseligt mørke og øde. En dør, der smækkes, kan lyde utroligt højt og skræmmende. De hvide gardiner med blomsterne på stuerne (patienterne har brug for frisk for luft, mens de sover) giver pludseligt sære raslende lyde fra sig o.s.v. Til sidst ender det hele i kaos. Prøv at få den sidste scene til at blive et inferno af action. Vær opmærksom på, at alle spillerne laver noget. Brug evt. rockerne til at sætte gang i sagerne.

Pligter. Du kan altid holde spilpersonerne fast på deres daglige pligter og pasning af patienter – men lad det ikke gå ud over spillet. Arh hvorfor skriver vi det her – det ved du jo godt – du er jo en fremragende spilleder, hvem du end er ...

Gennemgang af scenariet

Det hele starter på den lille klinik, Ingeborgsminde. Klinikens personale sidder til møde, hvor der bl.a. diskuteres miljøskraldespande, vagtplan, svind i medicinskabet (morfin, ketogan og lignende muntre stoffer) og den kommende firmafest. Mødet afbrydes pludseligt af en hasteindlæggelse. Der er sket en trafikulykke. Offeret er en smuk, ung pige, der lider af hukommelsestab. Den samme nat dør pigen (selvom hun var både smuk og rimelig rask aftenen før), inden spillerne finder ud af, hvem hun egentlig er. I hendes håndtaske er der diverse blindspor, der ikke rigtig fører til noget.

Om morgenen fortæller en lille pige, der er indlagt (og som går i søvne) om et mareridt, hvor hun så en mørk mand gå rundt på gangene den forgående nat. Spillerne vil formodentlig tænke på den neger (se Bipersoner), der netop går rundt på gangene og fejer. Undersøger de sagen, finder de ud af, at han er tidligere pusher på samfundsarbejde. Han kommer fra Angola og taler dårligt dansk. Han findes samme dag død af en overdosis. Da der igen om natten bliver stjålet medicin, forsvinder mistanken til negeren formentligt.

Den følgende dag braser en rocker ind på klinikken og forlanger at tale med den døde pige. Han opfører sig meget sleskt og upassende, men Dr. Frank får ham dysset ned og fortæller ham, at hun desværre er død. Da rockeren erfarer dette, går han i vrede og råber om lægesjusk og hævn.

Om formiddagen den tredje dag gribes Danidalægen (se Bipersoner) i at stjæle medicin fra skabet. Danidalægen går amok og stormer ned gennem gangene, mens han råber og skriger. Han løber ind i Dr. Franks kontor, der ellers er forbudt område for alle andre end Dr. Frank selv, og låser døren. Hurtigt kommer Dr. Frank løbende og låser døren op. Der opstår tumult, da Dr. Frank træder ind på kontoret, og det kulminerer ved, at Danidalægen kaster en urne efter ham. Urnen rammer ikke, men smadres mod dørkarmen. Dr. Frank bliver meget vred og smider

Lykke er noget, man somme tider finder, når man leder efter noget andet (Coco Chanel)

resolut Danidalægen ud fra klinikken og lukker sig inde på sit kontor resten af dagen.

Nu begynder den romantiske stemning at krakelere, og der bliver mere og mere dystert. Der kommer en periode, hvor der sker mange mystiske mord og andre skummelheder. Der er en del forskellige scener, du kan spille efter behag (eller lave nogle selv). Hvis spillerne forsøger at kikke i journaler, finder de ud af, at de er forsvundet fra sekretærens kontor. Sideløbende med dette begynder Dr. Frank at blive mere og mere mystisk og usammenhængende. Hvis spillerne bryder ind i Dr. Franks kontor, finder de de forsvundne journaler. Journalerne viser, at ingen af ofrene er døde af deres dårligdomme! Desuden har alle ofrene blodtype B, men det lægger spillerne sikkert ikke mærke til.

Firmafesten, der blev endeligt planlagt på personalemødet, foregår den 5. dag. Der er en meget trykket stemning under middagen. Efter hovedretten rejser Dr. Frank sig op og holder tale. I talen fortæller han den tragiske om sin afdøde kone, og videre om hvordan han nu har som eneste mål i livet at forhindre, at en sådan ulykke skal ske igen. Dette vil han gøre ved at myrde alle med den "uheldige" blodtype: B.

Efter talen stormer han ud af kantinen, og kort efter vil spillerne begynde at kunne høre skrig fra patientgangene. Det er Dr. Frank, der er begyndt at arbejde hurtigt på sin mission. Det vil hurtigt udvikle sig til en jagt rundt på klinikken. Som ekstra krydderi kan rockerne dukke op i slutscenen og gøre forvirringen total. Scenariet ender med, at Dr. Frank begår selvmord, bliver dræbt af spillerne eller bliver spærret inde på en tosseanstalt. På grund af denne tragiske og grusomme slutning vil alle spillerne lide af psykiske mén resten af deres liv. Men mindet om den fantastiske Dr. Frank lever videre.

Baggrund

Bag denne grumme fortælling ligger den tragiske historie om Dr. Franks smukke unge kone Ingeborg. For fire år siden døde hun alt, alt for ung af en fejlagtig blodtransfusion. Hun havde blodtypen A Rhesus Negativ, men fik tilført blodtypen B og døde som følge deraf af en blodprop. Fru Ingeborg Frank ventede lægeparrets førstefødte, og denne dobbelte tragedie tog umenneskeligt hårdt på Dr. Frank. For at være sikker på at ramme den skyldige i denne tragedie, fyrede Dr. Frank alt personale. Officielt gik klinikken i betalingsstandsning som følge af Dr. Franks sorg, men nu kender du den virkelige sandhed. Til ære for sin afdøde elskede ændrede han klinikkens navn fra "Berlinge-klinikken" til "Ingeborgsminde", og han stillede hendes urne på sit kontor og pyntede væggene med billeder af hende. Kontoret er nu et sygeligt gravmæle, hvor Dr. Frank ofte sidder og mindes de lykkelige timer, de havde sammen, men han mindes også hvordan hun døde, og derfor har Dr. Frank gennem disse 4 år opbygget et sindssygt had til alle med blodtypen B, for hvis de ikke havde eksisteret, var hans kone ikke død. Hidtil har han klaret at undertrykke sin sindssyge, men da han ser den døende smukke unge pige, der ligner hans afdøde kone så utroligt meget, kan han ikke klare det mere. Han må simpelthen ud med noget af sit had. Derefter går det slag i slag, indtil han bliver fuldstændig vanvittig.

Klinikken

Ingeborgsminde-klinikken ligger i det skønne Nordsjælland. Der er fredelige omgivelser og utroligt naturskønt. Selve klinikken er flot arkitektonisk anlagt og glider smukt ind i billedet. Der er en lang indkørsel med store egetræer på begge sider. Bygningen er i mursten, der er malet hvide og der er fladt tag. Det indre af klinikken er meget hvidt og klinisk, som det jo hører sig til. Gangene er brede, så det er let at køre rundt med en seng. Rundt omkring langs væggene står parkeret løbehjul, så personalet hurtigere kan komme rundt uden at trætte sig for meget. Gangene giver også en anseelig rumklang (som senere kan bruges til at fremkalde en uhyggelig stemning). Det hele er meget rent og pænt, og tingene er altid på deres plads. Klinikken er delt op i tre dele.

Nord: Her ligger normalt de patienter, der kun er indlagt i et kortere tidsrum.

- Værelse nr. 4 og nr. 5 er klinikkenes to operationsstuer. Det er her alle de redskaber (skalpeller, drop o.l.), der skal bruges til operationerne, befinder sig. Her er også narkoseudstyr og lign.
- Værelse nr. 1-3 og nr. 6-8 er firemandsstuer. Her ligger ofte de patienter, der lige har overstået en operation eller skal til at gennemgå en. Her ligger det stakkels trafikoffer Linnette, indtil hun ånder ud. Fiskehandlerens kone ligger også på denne stue, så det er nok her de finder fiskehandleren (se under afsnittet Den mystiske fremmede).
- Rum 9 er et almindeligt toilet med bad. (Handicap, selvfølgelig)

Syd: Den sydlige del af klinikken rummer alle de patienter, der har ligget der et godt stykke tid. Det er her Dr. Franks kontor ligger, og på denne afdeling er der altid ekstra ryddeligt.

- Rum nr. 1 er vagtstuen for hele klinikken. Det mest karakteristiske for rummet er den store tavle med en vagtplan for hver måned. I hjørnet er der selvfølgelig et lille køkken, hvor det er muligt at brygge kaffe og the eller forberede en færdiglavet ret i mikrobølgeovnen. Dette rum virker også som samtaleværelse for de nyankomne patienter.
- Værelser nr. 2-4 og nr. 7-10 er stuer med plads til fire. Her hænger kunst på væggene, og der er altid friske blomster. Her ligger bl.a. Amalie Marie. Her ligger også den gamle dame Valborg, der nærmest ustandseligt spreder hygge. Den AIDS-ramte Michael er også til at finde her, skønt han helst holder lav profil.
- Værelse nr. 5 er Dr. Franks kontor. Der hviler nærmest en hellig aura omkring kontoret, og man nærmer sig kun med største ærbødighed. Dr. Frank tilbringer meget af sin tid herinde, specielt når han skal løse problemer.
- Rum nr. 6 er et almindeligt toilet med bad.

Øst: Dette er afdelingen, for folk, der kræver særlig omsorg. Det er hjemsted for dem, der er i kritisk tilstand (eks. koma) dog uden risiko for tilbagefald.

- Værelse nr. 1-6 er almindelige stuer, hvor man kan finde Hypokonderen, der hele tiden skal have foretaget prøve og tjekkes for, at der ikke er noget galt. Her er også Birger Lohmann med sit irriterende mavesår. På stuen ligger også B-skuespillerinden Hanne, der dagligt skal have ordnet og tilset sine bandager.
- Rum nr. 7 er et toilet.
- Rum nr. 8 er der, hvor patienterne dagligt bliver undersøgt. Her er alt muligt avanceret udstyr, som hører til; og sikkert lidt ekstra, der ser fancy ud, men aldrig bliver brugt.
- Rum nr. 9 er der, al medicinen bliver opbevaret. Døren er altid låst, og det er medicinskabet også. Alle, der arbejder på klinikken på nær KantineBente og negeren, har en nøgle.
- Rum nr. 10 er linnedmagasin; der hvor alt sengetøj og håndklæderne ligger. Her er der også store kurve med beskidt vasketøj, som kun venter på at blive kørt væk. Det sker kun hver tredje dag.
- Rum nr. 11 er køkkenet, der hører til kantinen. Herunder ligger der en lille kælder, et par dybfrysere og nogle hylder med kolonialvarer.
- Rum nr. 12 er kantinen. Her serveres alle dagens retter for dem, der er mobile nok til det. Det er også her personalet spiser (dog ikke på samme tid som patienterne). Der er selvfølgelig specialkost til dem, der har brug for det, og ellers serveres der altid mad fra de rigtige fødevarergrupper.

Lidt syd for hospitalets kantine ligger personalebygningerne. Det er lykkedes Dr. Frank at samle noget af det bedste personale i landet. De kommer fra nær og fjern, så Ingeborgsminde tilbyder dem gratis ophold. Personalet bor der 14 dage i træk, hvor det er deres tur til at arbejde. Så holder de fri i en uge, hvor det er andre der tager over. De bor som regel 4-6 sammen i et hus (det er sikkert smartest at lade spillerne have denne fælles base).

Tid

Scenariet kører fra søndag til fredag. De faste scener udspiller sig ca. sådan:

Søndag: Personalemøde, Akut indlæggelse

Mandag: Linnette er død, Amalies mareridt,

Evt. undersøgelse af Linnettes identitet

Tirsdag: Pusheren dør, RockerMorten på besøg, Danidalægen går amok

Onsdag: Strømsvigt i blodbanken

Torsdag: Diverse

Fredag: Personalefest



Personalemødet

Personalemødet er et småkedeligt møde, der altid finder sted ved udskiftningen af vagtholdet hver 14. dag. Det starter søndag den 27/3 klokken 17.00. Her gennemgås de kommende 14 dages vagtplan og forskellige forslag til ændringer eller forbedringer af miljøet på klinikken.

Dr. Frank byder velkommen med lidt small-talk og byder sine medarbejdere velkommen tilbage til klinikken efter en uges velfortjent fritid "Noget spændende fra den virkelige verden?", og giver spillerne dagsordenen (handout). Mødet afvikles ved, at I tager punkt for punkt. Dr. Frank er naturligvis ordstyrer. På næste side kan du se, hvad Dr. Franks forslag til løsning af hvert enkelt punkt er.

Når du ikke synes, det er sjovt at lege personalemøde længere, afbrydes det brat af Dr. Franks bærbare telefon. Det er en "AKUT INDLÆGGELSE". Dr. Frank udskyder resten af mødet til senere (du kan glemme det eller tage det op senere efter eget valg og dine spilleres glæde ved at sidde i møde og tage pseudobeslutninger), og giver alle spillerne ordre til at følge med. Dette bør tidligst ske ved 5. punkt på dagsordenen.



Dagsorden d.17/3

1. Praktikant
2. Vagtplan
3. Svind i medicinskabet
4. Personalefest
5. Ny gartner
6. Nedsikringer
7. Grønne skraldespande
8. Indkøb af nye senge
9. Bentes frynsegoder
10. Eventuelt

Dr. Franks syn på dagsordenen.

1. Praktikant:

Her præsenteres Jytte Nedergård, der skal arbejde sammen med gruppen de næste 14 dage.

2. Vagtplan:

Denne må spillerne selv lave. Det giver lidt tilfældighed til hvem, der er i nærheden, når de forskellige ulykker indtræffer, men du skal huske, at Dr. Frank, oversygeplejersken og Danidalægen også skal passe ind i den.

3. Svind i medicinskabet:

Der er på det sidste forsvundet morfin og ketogan fra medicinskabet. Derfor skal Asger Sørensen (den ansvarsfulde portør) tælle op to gange om dagen.

4. Personalefest:

Der skal afholdes en påskefest på fredag. Det er spillernes job at planlægge den. På dette tidspunkt i scenariet er alting stadig lægeromansduftende, så du kan sikkert få dem til at gå ret heftigt op i planlægningen. Festen skal foregå i klinikkens kantine (ellers kan Dr. Frank jo ikke komme patienterne til hjælp, hvis der er brug for ham).

5. Ny gartner:

Den gamle pensionist, der har gående på halv tid som gartner, kan ikke helt overkomme sit job. F.eks. lagde Dr. Frank om formiddagen mærke til, at kanten på det lille springvand i haven var helt fyldt med alger (og der kunne jo ske en ulykke hvis det ikke blev ordnet).

6. Nedskæringer:

Klinikken har været i økonomiske problemer og var derfor nødsaget til at lave nedskæringer. Men nu har Dr. Frank løst problemet, han har snakket med sin gode ven borgmesteren, så alt vil komme tilbage til sin ordentlige stand (for den slags skal patienterne jo ikke lide under).

7. Grønne skraldespande:

Der er blevet foreslået, at der skal opstilles grønne skraldespande. Det, synes Dr. Frank, er en god ide, så han har allerede taget initiativ til at få opstillet nogle.

8. Nye senge:

Da mange senge på klinikken er for gamle, har Dr. Frank bestilt nogle nye, de vil komme om en uge ... men synes medarbejderne nu, at det er en god ide?

9. Bentes frynsegoder:

KantineBente ønsker:

- at tage rester med hjem til hunden
- at måtte benytte klinikkens fryser, da hendes egen er i stykker.
- at få en lille vogn til når hun skal handle ind.

Selvfølgelig får hun alle sine ønsker opfyldt. For at Bente ikke skal have problemer med at holde sine og hospitalets madvarer adskilt, skal Asger sætte et skilleværk op i fryseren.

Akut indlæggelse

Det viser sig at være et meget alvorligt trafikuheld. De implicerede parter var en lille damebil med en smuk, ung pige ved rattet og en stor truck, styret af en rutineret polsk lastbilchauffør. Rutineret eller ej, chaufføren gik i chok, da hans truck nærmest maste den lille maskot. Pigen blev forståeligt nok meget slemt tilredt. Desuden fik en gammel mand, der tilfældigvis kom forbi, da ulykken skete, et hjertetilfælde. Alt dette var så alvorligt, at ofrene blev nødt til at blive kørt ind til privatklinikken, der ellers aldrig modtager trafikofre.

Erik Schmidt og Jane Johansen skal hjælpe Dr. Frank med at give førstehjælp til den smukke unge pige – der stadig er mægtig smuk, men lider af meget alvorlige indre kvæstelser. Jytte Nedergård og Asger Sørensen skal prøve at chokbehandle den uheldige chauffør. Tilbage er Morten Zinglersen og Sisser Sjölin. De skal genoplive den uheldige gamle mand med hjerteanfaldet (det øvrige personale kan du proppe ind efter forgodtbefindende).

Under denne scene er alt kaos på hospitalet, Dr. Frank stormer rundt og giver ordrer og er fantastisk. Der kæmpes virkelig for at redde ofrenes liv. Til sidst lykkes det Dr. Frank at trække den unge pige tilbage til livet, og hjertepatienten komme også igennem den værste krise. Den polske chauffør får den nødvendige førstehjælp og kommer til bevidsthed, men han bør have psykologisk bistand af folk, der forstår ham, så han og hjertepatienten bliver hentet af en ambulance og kørt til et større hospital. Efter det hele er overstået, giver Dr. Frank spillpersonerne lov til at slappe af med en kop kaffe – måske kan de sludre lidt mere om firmafesten.

Desuden får personalet besked på at forsøge at finde ud af, hvem den unge pige er, da hun ikke bærer noget ID. Det lokale politi er nogle sløsehoveder, der sikkert først finder ud af det om et par dage, og Dr. Frank ønsker at fortælle det personligt og hurtigt til hendes ulykkelige familie.

Den unge pige

Det eneste spor de har, er pigens taske som ambulancen medbragte (hvis de tager ud til ulykkesstedet (15 min. kørsel) er Falck ved at køre bilerne væk. Inde i pigens bil er der ikke andet end cigaretskodder, tomme slikposer, tomme ølflasker og en masse andet rod. Noget politi lusker dovent rundt og fortæller, at de vil indfinde sig på klinikken snart.

Håndtasken indeholder:

- En høj rød læbestift
- En nøgle mærket "98 HB"

(til en boks på stationen i Hornbæk. Det vil Dr. Frank indse, hvis de går til ham og ikke selv kan indse det)

- En seddel med nummeret 8618-2218 på

Dette er kombinationslåsen til hendes lille smarte og tyverisikrede kuffert, som hendes bror – RockerMorten- har købt til hende hos en hælerven. Hvis spillerne fejlagtigt tror, det er et telefonnummer og ringer op, får de fat i Fastaval-generalen, der er hjemme i lejligheden 5 minutter for at hente en mase ting, der burde have været på Skjoldhøjskolen. Hun er hamrende forvirret og ret stresset, og du kan sikkert få en ganske munter samtale ud af det.

- En mønt fra Angola

Som pigen har fået af en sød neger, hun mødte på "Finn inn"

- En halv pakke Look-menthol

Men hendes forældre ved ikke, at hun ryger, og hun har lige fået kørekortet og maskotten af dem, fordi hun aldrig har rørt en smøg, og det er faktisk ganske trist.

Hvis spillerne tager ind til stationen i Hornbæk, finder de ganske rigtigt en boks, hvor nøglen passer til. I boksen finder de en grøn, slidt sovepose og en elegant kuffert. Kufferten har kodelås af den type hvor der er fire "variable" på hver side af håndtaget. Nummeret på seddelen er koden til tasken. Hvis spillerne får åbnet kufferten med eller uden kode finder de:

- Et joggingsæt i mærket Hummel og et par hvide Sloggi-trusser med blonderkant.
- En Jordan-tandbørste som skifter farve, når man har børstet nok. Den er blå ...
- En pung med 400 kr.
- Tre lægeromaner med titlerne "Dr. Moritz, stærke bånd", "Dr. Moritz, som vordende far" og Dr. Moritz, et sidste farvel".

Disse lægeromaner er typisk trivallitteratur, der handler om kærlighed og kildevand. De er også et lille spor i jagten på scenariets store, onde plot, som nok går hen over hovedet på de fleste.

Spillerne bør ikke finde ud af, hvem denne "mystiske" Linnette Hansen er, før RockerMorten kommer på besøg på klinikken.

Politiet

Du kan lade politiet dukke op, når som helst du vil, i scenariet. De kommer på et eller andet tidspunkt for enten at få Linnette Hansen udleveret til obduktion eller for i det hele taget at finde ud af, hvem hun er, så de kan underrette familien.

Politiet i Hornbæk er så dybt inkompetente, at de nærmest er en kliché. De er mest vant til at nisse rundt og tage sig af bortrøvet sølvtøj og vrede teenagere, der er gået hjemmefra. De er derfor som gelé i Dr. Franks hænder. Han vil kunne overbevise dem om, at pigen er død aldeles naturligt (han bryder sig ikke om, at de skal gramse på det smukke ydre, der et eller andet sted minder om Ingeborg), og at det derfor blot er spild af offentlige ressourcer og deres kostbare tid at flytte hende væk. Med andre ord: der skal en heftig indsats til, før politiet i Hornbæk bliver en hindring for, at Dr. Frank går amok på sine patienter og andet godtfolk!

Linnette dør

Om natten sker der noget fatalt med Linnettes indre kvæstelser. Hun vågner fra operationen og tilkalder vagthavende via den lille klokke og udånder i vedkommendes arme. Scenen er stor og uendelig melodramatisk. Hun hiver efter vejret i små stød. Hun lægger en lille liljehvid hånd på vagthavendes arm for at bremse, hvis der tilkaldes hjælp. Hun vil sige noget. Hun hvisker næppe hørligt: "Ikke politiet" fra de rosenrøde læber, der dufter svagt af forårsnat. Så klamrer hun sig til den vagthavende, og hendes smukke krop sitrer svagt. Hun lukker sine violblå øjne ... for altid.

Negeren mistænkeliggøres og dør

Om morgenen efter at Linnette (trafikofficer) er afgang ved døden, kommer den 6-årige Amalie Marie grædende hen til Sisser. Først er hun umulig få at noget ud af, men med lidt kærlig omsorg fra Sissers side falder hun omsider til ro. Hun fortæller, at hun om natten ikke kunne sove (som så ofte før) og derfor gik rundt på gangene: Pludselig hørte hun nogle underlige, uhyggelige lyde inde fra en stue og gemte sig. Ud fra stuen kom en "farlig sort mand" (dette bør henlede Sissers mistanke til M'Butleu, som hun i forvejen er lidt bange for (for det er din opgave at opmærksom på dette forhold tidligt i scenariet – og i hvertfald sørge for, at spillerne har mødt den gale pusher)).

Undersøges hans baggrund (f.eks. ved at spørge Dr. Frank eller ved at kikke i klinikens arkiv), vil de finde ud af, at han er her på samfundstjeneste efter at være indsat for pushervirksomhed. De finder også ud af, at manden oprindeligt er fra Angola.

Da der igen ved morgenoptællingen er forsvundet morfin fra skabet (det får spillerne kun at vide, hvis Asger husker at tælle op), mistænkes M'Butleu måske også for at stå bag det.

Tirsdag morgen kalder Dr. Frank sammen til et ekstraordinært morgenmøde. Her fortæller han, at de her på klinikken også hjælper andre end de syge. De har nemlig en straffefange ansat i samfundstjeneste, og det var ikke fordi de manglede arbejdskraft, nej det var for at hjælpe ham. De ville hjælpe ham til at komme ud af alle problemerne (hvis du kan få spillerne til at få lidt dårlig samvittighed over deres mistanke, er det fint; for nu vender Dr. Frank på en tallerken): De ville give ham en chance, men han greb den ikke. Han var sunket så dybt, at han ikke var i stand til at tage imod en hjælpende hånd. I længere tid har han stjålet morfin i medicinskabet, og i morges blev han fundet død af en overdosis.

Dr. Frank beder Asger om for fremtiden at blive ved med at tælle medicinen, så man hurtigere vil opdage noget lignende i fremtiden.

En forelsket mand virker ofte latterlig - en forelsket kvinde derimod aldrig (Jack London)

Hvis en eller flere af spillerne var på vagt om morgenen (ifølge den vagtplan de selv har lavet) finder de selv negerens lig. Det ligger inde på en af operationsstuerne i nordfløjen med en sprøjte i armen. Hvis de undersøger sprøjten, finder de ud af, at der har været en rød væske i den og ikke en klar som morfin. Hvis de tilkalder Dr. Frank, vil han tage sprøjten og senere fortælle, at der har været morfin i den. Også her kan du evt. lade politiet dukke op og være inkompetente afhængigt af spillets stemning.

Rocker Morten på besøg

Om morgenen to dage efter den tragiske trafikulykke dukker en rocker op på klinikken. Det er Morten, der er bror til den stakkels afdøde Linnette. Hans manerer og hans påklædning er ikke noget, der falder godt ind i dette borgerlige miljø. Han forlanger at tale med Linnette Hansen, men der er jo ingen, der kender pigens navn. Morten skal imidlertid nok forklare, hvem hun er. Da han finder ud af, hvad der er hændt hende, bliver han først ked af det i et meget kort øjeblik, men så lader han sin vrede gå ud over de andre omkring ham. Han begynder at råbe op om, at han vil se den læge, der udførte operationen, og at han vil retsforfølge ham. Han råber meget højt og er direkte ubehøvlet overfor personalet. Hvis han bliver smidt ud, eller når han forlader klinikken, råber han, at han nok skal hævne sig.

Danidalægens ulykkelige forfald

Men ak! Der forsvinder stadigvæk medicin fra skabet, og i stigende grad. Det er i virkeligheden Danidalægen, der er den skyldige. Han blev afhængig, da han var udstationeret i det mørke Afrika. Omkring kl. 17, lige før spisepausen tirsdag eftermiddag, høres et lille skrig inde fra rummet med medicin. Straks derefter kommer oversygeplejersken løbende ud derfra og hen mod Asger, mens hun råber, at Martin Clausen står og roder i medicinskabet og opfører sig underligt. Lige efter hende kommer Danidalægen susende med et desperat udtryk i ansigtet. Hvis nogen prøver at stoppe ham, vrider han sig fri og fortsætter stormende ned ad gangen, men han råber højt. De andre spillere vil utvivlsomt høre ham, hvorend de måtte befinde sig på klinikken (hvis spillerne ignorerer ham, vil oversygeplejersken råbe, at de bliver nødt til at stoppe ham, inden han river huset ned). Efter en lille jagt ned ad gangene løber Danidalægen ind på Dr. Franks kontor, som undtagelsesvist ikke er låst. Det sørger lægen dog for, at det bliver, så snart han kommer derind. Gør spillerne opmærksom på, at dette er tabuområde, og at de nok hellere må sørge for at få ham ud så hurtigt som muligt, dog uden at bruge vold. Hvis de prøver at snakke ham ud, er han fuldstændig uimodtagelig og laver ikke andet end at råbe og skribe. Døren er af massiv eg og umulig at få op.

Efter lidt tid kommer Dr. Frank løbende med en nøgle. Han låser op, og i det øjeblik han træder ind, bliver en urne smadret mod dørkarmen lige ved siden af hans hoved. Den splintres, og der spredes aske ud over det hele – evt. også ud over spillerne. Dr. Frank er lamslået, og spillerne når lige at få et kig ind i kontoret, inden han går ind til Danidalægen og lukker døren efter sig. Hvis en af spillerne prøver at følge efter, vil han roligt, men bestemt, afvise denne. Inde fra kontoret kan man høre Dr. Frank holde en af de helt store moralprædikener. Det er ikke helt til at høre det, men ord som respekt, medmenneskelig forståelse og ansvar toner igennem. Efter 5 min. kommer de begge ud. Danidalægen går med bøjet hoved, og der kommer en svag hulken fra ham. De går tavse udenfor, hvor der holder en taxi, som lægen bliver kørt væk i. Dette er det sidste, man ser til Danidalægen. Dr. Frank går ind igen og sender folk tilbage til deres arbejde. Han beder også om en kost og et fejeblad til asken. Under det hele er Dr. Frank meget stille. Hvis spillerne senere bringer hændelsen på bane, vil Dr. Frank roligt forklare, at det blev ordnet, så alle kan være tilfredse. Resten af dagen tilbringer Dr. Frank på sit kontor og for en sjælden gangs skyld tager han tidligt fra klinikken.

Hvad er hundrede kys af ét par læber mod at kysse hundrede piger? (Sofus Clausen)

Dr. Franks kontor:

Dr. Franks kontor er meget indelukket. Alle gardinerne er trukket for, og det er, som om ingen har været derinde i flere år. Det er dystert som et gravsted. Væggene er beklædt med brunt tapet, men det er svært at se, for over det hele hænger der billeder af en smuk, ung dame. Også skrivebordet er dækket af billeder. På en hylde på den modsatte væg er der en ledig plads, hvor urnen tilsyneladende har stået (tapetet bagved er afbleget). Der hersker en perfekt orden, og intet er overladt til tilfældighederne. Det minder faktisk mere om et monument for hans afdøde kone end om et kontor. Husk på, at spillerne kun får et enkelt kig derind, inden Dr. Frank lukker døren.

Strømsvigt i blodbanken

Nu, da det begynder at rable for alvor for Dr. Frank, beslutter han sig for, at han vil undersøge, om der eventuelt er "fjender" dvs. flok med blodtype B blandt hans ansatte.

Han sætter sikringen, der styrer strømmen til blodbanken ud af funktion og letter lidt på lågene til diverse frysere for at hjælpe optøningen på glet samt hælder et eller andet kemikalie i, der fremrykker forrådnelsesprocessen. Nødgeneratoren i kælderen sættes diskret ud af drift.

Når en eller anden finder ud af fejlen (evt. under en daglig rutine, eller det kan være den geskæftige Gerda, eller der kan opstå pludselige komplikationer hos een af patienterne), vil der under Dr. Franks ledelse opstå "kontrolleret panik". Der skal måske undersøges, hvad der er sket (strømsvigt: oh en sikring mangler), der skal bud efter nye sendinger af blod, der er HIV-testede, og alle skal for en sikkerheds skyld afgive blodprøve, så man er klar til at tappe den rigtige, hvis der opstår nødsituationer (prøv at gøre dem lidt urolige. Hvis de finder ud af, at sikringen ikke er brændt naturligt over, men ligefrem er fjernet, er det pludseligt sandsynligt i spillerlogik, at der faktisk vil ske en katastrofe senere). Måske er der andet elektronisk habengut, som også kører på sikringen. Hvis du har lyst til at nisse med scenariet og lave enkelte bipersoner selv, kan du plante en baby i en kuvøse eller en komapatient i en respirator eller andet godt, der kan udløse panik efter ønske.

Kort forklaring om blodtyper:

Menneskets blod kan indeholde forskellige variationer af 2 æggehvdestoffer, der kaldes A og B. Man kan have blodtyperne A, B, AB eller 0 (0 = hvis ingen af stofferne findes i blodet). De forskellige æggehvdestoffer kan ikke enes med hinanden: De indeholder antistoffer overfor andre typer. Derfor kan man ikke give tilfældigt blod ved f.eks. operationer, men må tage hensyn til patientens blodtype. Når blodet gennem blodtransfusion fra en forkert blodtype får tilført antistoffer, man ikke kan tåle, dannes der klumper, der kan medføre blodprop og hurtig død. Blodtyperne forholder sig til hinanden således:

- A: Indeholder anti B. Kan ikke tåle type B
- B: Indeholder anti A. Kan ikke tåle type A
- 0: Indeholder både anti A og anti B. Kan hverken tåle typerne A eller B.
- AB: Indeholder ingen antistoffer og kan tåle alt blod.

Ingeborg Frank havde blodtypen A. Ved et uheld fik hun tilført blod af typen B, og hun døde mellem hænderne på lægerne. Derfor hader Dr. Frank nu blodtypen B over alt. Han er i takt med sin stigende sindssyge blevet mere og mere overbevist om, at B er en direkte skadelig blodtype, og at alle der har den bør dø!



Sådan bestemmer du spilpersonernes blodtype:

Når spillerne skal blodtypebetemmes, skal du lade dem slå terninger. De slår med T100 efter AB0-systemet i forhold til, hvordan typerne er inddelt blandt mennesker:

1-42: Type A	(42% af befolkningen)
43-54: Type B	(12% af befolkningen)
55-96: Type 0	(42% af befolkningen)
97-100: Type AB	(4% af befolkningen)

Under den afsluttende fest hælder Dr. Frank sit private onde superserum i velkomstdrinken. Det indeholder stoffet anti-A. De folk der har type B (og drikker den) vil afhængigt af diverse terningerul og spillederens luner falde døde om, eller i hvert fald få det meget meget dårligt ... Men det vil dem med Rhesus 0 også, da de heller ikke kan tåle anti-A.

Hvis du derved får passive spillere, kan du evt. give dem en rocker eller overlevende bipersoner i den store slutjagt ... men vær opmærksom på, at det temmelig sikkert bliver et kaotisk inferno af forvirring og vold, hvis du gør det.

Diverse ting og sager

Det følgende afsnit er en meget blandet landhandel! Læs den igennem og vælg de scener der passer bedst til dig, eller bedre: Til den stemning dine spillere har bragt scenariet i. Improviser; lav dine egne – det er fint med os; der er masser af mennesker på denne klinik, som det kan gå grueligt galt for.

Den lille pige og springvandet

Den lille Amalie Marie bliver fundet død i springvandet, der står ved klinikkens hovedindgang. Hun har tilsyneladende sippet på kanten af springvandet, hvor hun er gledet, og sippetovet har viklet sig om hendes fødder, så hun er snublet. Da hun faldt, fik en anden del af sippetovet fat i statuen, som står i midten af springvandet. Den lille pige hænger nu med benene oppe ved statuen og resten af kroppen under vand ... Ja dette virker ret usandsynligt, men det er så langt, vi skal ud, hvis spillerne skal opleve scenariet, uden at se det stinke af forbrydelse.

I virkeligheden er det Dr. Frank, der har sørget for dette lille uheld. Han har givet pigen sløvende piller og derefter overbevist hende om, at det ville være godt for hende med lidt motion og lidt balanceøvelser. Han ventede derefter på, at pigen ville falde om af udmattelse, men han blev utålmodig og hev sippetovet væk under den lille piges fødder og hængte hende op i springvandet (som er pænt klassisk med trompettruttende, kornfede engle).

Hvis spillerne undersøger pigen grundigt, vil de i hendes blod finde stoffet ketogan (stærkt sløvende medicin) i en grad, der vil være nok til at bedøve en pony. Grunden til at pigen ikke faldt om var, at Dr. Frank ikke gav pillerne tid til at virke. Den gamle gartner befandt sig i haven på samme tid, men han er meget nærsynet, så han så ikke andet end en person i en hvid kittel.

Kys er den anatomiske juxtaposition af to orbilais oris muskler under contraction (lægeleksikon)

Gartneren har et svagt hjerte, og han bryder sig ikke om at blive udspurgt. Dr. Frank vil også gå ind for, at spillerne ikke generer gartneren alt for meget, og desuden var det jo et hændeligt uheld. Den lille pige får nogle gange ketogan, men det er kun når hun bliver meget ophidset af sine mareridt. Desuden får hun det i mindre portioner.

Den mystiske fremmede

Dette afsnit er lavet for at forvirre spillerne og føre scenariet langt ud på overdrevet. En eller flere af spillerne vil i løbet af dagen få øje på en mystisk person iført en lang sort frakke og en sort, bredskygget hat. Han vil, så snart en spiller kommer nær ham, forlade stuen i løb. Han vil hele tiden se meget lyssky ud. Det skal lige siges, at det er det samme sted, alle spillerne ser ham, og han vil flygte fra alt, hvad der hedder personale. Hans navn er Elmer Johansen, og han er en ikke særligt mystisk fiskehandler fra den lille landsby Uggerslev, der ligger blot 20 km. fra hospitalet. Han er egentlig bare inde for at besøge sin kone, som er indlagt for blindtarmsbetændelse. Men pga. at han lider af en meget speciel form for paranoia (han tror, han bliver forfulgt af en stime kæmpesild, som vil hævne deres artsfællers død), flygter han, hver gang han ser en hvid kittel (sildene havde kitler på). Når en af spillerne engang får fanget ham og eventuelt overlader ham til Dr. Frank, vil de, efter lidt tids undersøgelse, få hele historien, og så vil Dr. Frank tilbyde manden en seng ved siden af konen samt en nøgle til døren (så sildene ikke kan komme ind).

Dette afsnit åbner muligheden for en jagt ned ad hospitalets gange – måske på løbehjul – og spillerne vil for en tid måske ligefrem tro, at den gale fiskehandler er morderen. Der er jo ikke nødvendigvis nogen grund til, at de fanger ham første gang.

Liget i vaskerummet

Henimod torsdag begynder det at stramme til. Efter dagens middag er overstået, iklæder Dr. Frank sig en ekstra kittel og sniger sig ind til Bente i kantinen. Han tager en kødhammer og kyaser hendes skalp. Så pakker han hende ind i et medbragt lagen og kører hende diskret over i vaskerummet i en vogn sammen med nogle duge. Han regner med, at det forbliver skjult indtil fredag, hvor alt tøjet bliver sendt til vaskeriet. Han sørger også for at efterlade den ekstra kittel, som er alt for stor til ham. Den passer faktisk kun portøren Asger. Det er også ham, den er stjålet fra. Du behøver ikke at gøre spillerne opmærksom på dette, men du bør nævne, at den er meget stor. Men Dr. Franks luskeri går ikke helt efter planen. Noget blod render ud på et af de rene lagner, der er kommet tilbage fra vask. Så næste morgen, hvor en af spilpersonerne er ved at lægge rene lagner på, finder hun et lagen med masser af blod på. Det er jo lidt af et chok; især hvis det er en ung kvinde, der oplever det. Hvis spillerne undersøger sagen, vil det ikke være noget problem at finde liget. Dr. Frank vil faktisk selv foreslå, at de kigger i vasketøjet. At finde liget vil ikke være noget kønt syn. Det vil faktisk have en meget skræmmende effekt. I rummet vil de også finde en reklamekuglepen med navnet SnehvideVask på. SnehvideVask er det firma der vasker vasketøjet. Kuglepennen er endnu et spor, der ikke fører nogle vegne, men der er sikkert en af spillerne, der kan finde noget fornuftigt at bruge den til.

Primadonnaens elektrochok-behandling

Primadonnaen Hanne Nydorf har taget et bad, og som sædvanlig er det et karbad. Mens hun har siddet der, har hun kedet sig og er begyndt at lege med sin hårtørrer. Men hendes fingre var våde og derfor gled hårtørreren ud af hendes hånd og ned i badekarret. Det resulterede i, at hun blev ristet ret kraftigt. Det kan i hvertfald godt se sådan ud, men mon ikke den gale doktor havde et par fingre med i spillet? Spillerne finder hende nok ikke, før de har ledt efter hende i et stykke tid. Eftersøgningen kan næppe foretages, uden at folk finder ud af, at der er noget galt, så der er nok mange af npc'erne der er meget nysgerrige. Men Dr. Frank vil helst have, at det går stille for sig. "Man skulle jo helst ikke ophidse patienterne med dårligt hjerte alt for meget". Hvis spillerne er meget tæt på eller har løst gåden omkring blodtyperne, kan man forvirre dem ved at give primadonnaen en blodtype, der ikke passer ind i billedet.

Den gamle dame

Denne scene er lavet for at give en mere skummel stemning til spillet, og få spillerne til at fatte en smule mistro til Dr. Frank. Scenen bør starte en meget sen aften, ca. kl.23.00, hvor der ingen vågne patienter er, det bør foregå, mens en af spillerne er alene på vagten.

Spilleren vil opdage lys (lys fra pære) på gangen, og mens spilpersonen er på vej for at undersøge det, vil lyset blive slukket. Før spilpersonen når derhen, vil han/hun støde på den gamle dame, Valborg, der er ved at gå væk fra stedet. Spilleren vil kunne høre forsvindende fodtrin. Den gamle dame vil sige, at hun bare skulle hente et håndspejl, som hun havde glemt og bede spilleren føre sig tilbage til stuen. Valborg har arrangeret et møde med Hypokonderen, fordi hun i længere tid har haft mistanke til doktoren og vidste, at Hypokonderen ved noget om doktoren.

Dr. Frank vil samme aften snakke med Hypokonderen, men finder ham ikke på hans stue, men istedet sludrende med Valborg i nogle stole på gangen. Doktoren skjuler sig og overhører deres samtale. Da den slutter, og de to forlader lokalet, venter han og beslutter sig for at myrde den gamle Valborg. Han begiver sig henimod den gamle dames stue. På vejen møder han den vagthavende spilperson, som han overfladisk siger et par ord til, hvorefter han forsvinder i modsat retning af den gamle dames stue.

En time senere vender han tilbage til hendes stue og giver hende en sprøjte. Hun dør straks af et hjertestop, og bærer hende med handsker på ud i haven, hvor han lægger hende i noget buskads for at sløre sporene. Ved næste morgenvækning vil den gamle dame være væk (om ikke det opdages før), og ved længere efterforskning vil hun blive fundet ude i haven. Dr. Frank vil sige, at det vil skade klinikkens omdømme alvorligt, hvis man råber højt om sagen, og at han nok skal undersøge liget og kontakte myndighederne. Han vil fortælle nysgerrige spillere, at den stakkels dame er gået i søvne og har fået et hjertestop i nattekulden.

Vær sikker på, at spillerne ved, at der er noget galt og samtidig tager sig i agt for morderen.

Personalefesten

"Mord eller ej; fest skal der til, og det er netop, hvad vi trænger til, for sammen er vi stærkest" ... Dr. Frank skal nok charme spillerne til at holde ved den oprindelige festplan fra personalemødet i starten. De nærmere omstændigheder til festen planlagdes til mødet, men hvis spillerne ikke arrangerer noget, sørger Dr. Frank selvfølgelig for mad, drikkevarer og oppyntning. Det eneste der ligger fast er, at det skal foregå i klinikkens egen kantine. Hele hospitalets personale er med. Festen forløber ganske normalt, og her vil det være oplagt, at spillerne diskuterer den foregående tids oplevelser og kører lidt soap. Men lige før desserten serveres, holder Dr. Frank en tale, som det jo hører sig til. Denne tale skal du som spilleder rejse dig op og holde. De afsløringer Dr. Frank kommer med, kan naturligvis gøre spillerne chokerede (med mindre de for længst har løst scenariet og sat den gale mand bag tremmer).

Så snart Dr. Frank er færdig med sin tale, braser en flok rockere på brølende motorcykler, ind gennem de store vinduer i kantine. Forrest kører en gammel bekendt af spillerne, nemlig RockerMorten. Dette afleder spillernes opmærksomhed fra Dr. Frank, og i samme nu forsvinder han ud gennem døren. Det næste er totalt kaos. Rockerne drøner rundt på deres store og frygtindgydende Harley'er, mens de ødelægger inventaret. Nogle af dem prøver at fange en af de smukke unge sygeplejersker. Hvis det lykkes dem at få fat i en, kører de væk med hende for at "hygge" sig. De kører rundt på hele klinikken.

Dr. Frank er gået fuldstændig amok. Han løber rundt på stuerne med en morfinsprøjte og en skalpel, mens han sørger for at alle dem, der har blodtypen B, ikke ser morgendagens lys. Rundt omkring på gangene ligger døende patienter, med en sprøjte i halsen, stiksår i maven eller en overskåret pulsåre. Det er de uheldige med den forkerte blodtype, for Dr. Frank er naturligvis meget påpasselig med ikke at dræbe andre.

Før eller siden fanger spillerne Dr. Frank, men det bliver ikke uden kamp, for selv om han helst vil skåne uskyldige, er hans mission vigtigere end alt andet. Rockerne forsvinder af sig selv, når de har hærget hele klinikken og tømt medicinskabet for alt af interesse. Når det hele er ved at være forbi kommer politiet (en fra personalet har tilkaldt dem). De får alles navne og adresser, hvorefter de sender alle, undtagen nogle få der skal tage sig af patienterne, hjem.

Det langsomste kys har for meget hastværk (Thomas Middleton)

Talen

"Det er ved at være den tid, hvor der skal holdes en lille tale. Den tid vil jeg nu bruge til at fortælle en lille tragisk historie.

Ser I. For nogle år siden levede der på Nordsjælland et ægtepar. De levede sammen i fryd og gammen, og ligemeget hvad der skete, klarede de altid skærene. Det gik faktisk så godt, at de besluttede at udvide familien med en af guds vidunderlige små skabninger. Det gik da også meget godt, og konen blev gravid. Men op til fødslen begyndte der at komme små komplikationer, men da konen var meget stærk både fysisk og psykisk, lod det til at gå over.

Endelig oprandt dagen hvor selve fødslen skulle ske. Både manden og konen var meget spændte, og det hele så i starten ud til at gå meget godt. Men det var åbenbart ikke guds vilje at det lille barn skulle leve. Så midt under fødslen brast livmoderen, og lægen blev nødt til at fjerne barnet. Desværre kunne det ikke reddes, så barnet fik aldrig set dagens lys. Moderens blødning var meget svær at stoppe, så hendes mand, der også var læge, besluttede at give hende en blodtransfusion. Det der derefter skete, kan man ikke bebrejde gud, men derimod de syndere, der stod for blodet. Det viste sig at være den forkerte blodtype, så kort efter døde konen af en blodprop.

Dette var naturligvis et meget hårdt slag for manden, og de næste mange år, kæmpede han for at skubbe det i baggrunden, men det er jo ikke let, når man har været vidne til så traumatisk en oplevelse. Det er jo også klart, at man udvikler et ustyrligt had, mod de skyldige. Men også mod alle de små ting der, hvis de havde været anderledes, kunne have sørget for at situationen fik en anden udgang.

Manden levede trygt videre og sørgede for, at det ikke kunne mærkes på ham, at han var tyngt af denne dybe sorg. Men inderst inde var hans sjæl formørket.

På dette tidspunkt hændte der så en anden oplevelse, som mindede om konens død. Dette fremkaldte alle de stygge minder om dengang og udløste en totalt ukontrollerbar reaktion hos manden. Han afklarede sig selv og besluttede at hævne, hvad der var hendt ham, da hans kone og ufødte barn blev taget fra ham. Han kom frem til den konklusion, at hvis den blodtype, som han kone fejlagtigt havde fået injiceret, aldrig havde fandtes, ville hans kone have overlevet. Så I må da forstå at jeg ikke dræbte disse uskyldige af ondskab, men for at redde andres liv, så det der skete for mig, aldrig vil kunne overgå andre."

I samme øjeblik bliver Dr. Frank afbrudt (se scenebeskrivelsen). Afbryder spillerne ham før, lader du bare rockerne dukke op tilsvarende tidligere. Resten af talen kan Dr. Frank gale rundt omkring på gangene.

Det er vigtigt, at talen bliver holdt som en tale og ikke bare, som om du læser den op. Den skal også være meget personlig, og du skal tænke på, at dette er Dr. Franks sidste chance for at retfærdiggøre sig selv. Starten skal være meget lys og lykkelig, mens det midterste skal være sorgbetyngt. Den sidste del skal være præget af, at Dr. Frank ikke længere kan holde styr på sine følelser. Prøv at øve godt på talen. Den bygger op til klimaks og samtidig er den historiens røde tråd.

Afslutning

I de følgende uger afhøres alle, der har forbindelse med klinikken, og det hele afsløres. Hvis ikke Dr. Frank er død, kommer han på sindssygehospital, hvor han lever resten af sit liv. Ingen af spillerne vil blive retsforfulgt, men de vil ikke være i stand til at leve et normalt liv efter denne skrækelige oplevelse, hvor deres store idol viste sig ikke at kunne leve op til deres forventninger. Dette har forårsaget, at de alle havner i dyb identitetskrise, de aldrig vil kunne komme helt ud af.

Klinikken bliver opkøbt af Mermaidklinikken og bliver deres nye afdeling for hofteoperationer. Deraf kan man lære at intet er så skidt, at det ikke er godt for noget.

Når Vorherre keder sig, kigger han ned på Ingeborgsminde (ingen har nogen sinde udtalt dette citat)

1 tilfælde af kamp

På karakterarkene er spillernes HP og kampevner (undtagen Asgers bokseevne) ikke oplyst, dette er nemlig ikke noget, man normalt bruger på en ordentlig klinik. Hvis det alligevel skulle komme til kamp, er de oplyst her. Kampevnerne må du godt fortælle spillerne, når de får brug for dem, men det er bedst, hvis du selv holder regnskab med HP. For alligevel at fortælle spillerne, hvor alvorlige deres sår er, kan du beskrive for dem, hvordan de har det. Desuden står der også HP og kampevner for de NPC'ere, spillerne kan komme i kamp med.

Brug kun terningerne i den grad, du har lyst.

Bipersoner:



Kamp-stats -bipersoner

Rockerne

HP: 16

Kampevner:

Slag 65 % (1d3+1)

Spark 32 % (1d4+1)

Kaste 31 % (1d2)

Kæde 47 % (1d4 + 2)

Dr. Frank

HP: 14

Kampevner:

Slag 54 % (1d3+1)

Spark 31 % (1d4+1)

Kaste 26 % (1d2+1)

Skalpel 52 % (1d4+3) - i ophidset tilstand. Ellers har Dr. Frank 108 i at bruge skalpel

Danidalægen

HP: 12

Kampevner:

Slag 51 % (1d3)

Spark 26 % (1d4)

Kaste 33 % (1d2)

Dr. Frank 44 år, overlæge og skurk.

Dr. Frank grundlagde og ejer Ingeborgsminde. Den tragiske historie om hans kone og barn (og hans egen sunde fornuft) står beskrevet under "Baggrund". Indvendig er Dr. Frank et inferno af galskab. Denne galskab kommer først rigtig op til overfladen under hans tale til festen sidst i scenariet, hvor han fremstår som det typiske "sindssyge geni".

Dr. Frank er udadtil en superhelt i hvid kittel. Han er en smuk, moden mand med tykt, mørkt hår, klædelige grå tindinger, varme brune øjne, et smil, der skaber tryghed, en latter, der spreder glæde. Han er høj, velbygget og veltrænet. Hans hænder er velplejede og fingrene lange og slanke

Der er båd nok til alle dem, der tror (Steffen Brandt)

Kamp-stats - spilpersoner

Erik Schmidt:

HP: 15

Kampevner:

Slag 52 % (1d3)

Spark 42 % (1d3)

Kaste 18 % (1d2)

Asger Sørensen

HP: 18

Kampevner:

Slag 72 % (1d4+1)

Spark 65 % (1d4)

Kaste 31 % (1d2+1)

Morten Zinglarsen

HP: 12

Kampevner:

Slag 67 % (1d3)

Spark 29 % (1d3+1)

Kaste 43 % (1d2)

Sisser Sjölin

HP: 11

Kampevner:

Slag 48 % (1d3-1)

Spark 23 % (1d3)

Kaste 32 % (1d2-1)

Nive/bide 45 % (ved succes trækkes 15 % fra offerets næste slag)

Jytte Nedergård

HP: 15

Kampevner:

Slag 51 % (1d3-1)

Spark 26 % (1d3+1)

Nive/bide 25 % (ved succes trækkes 15 % fra offerets næste slag)



Jane Johansen

HP: 9

Kampevner:

Slag 51 % (1d3-1)

Spark 23 % (1d3)

Kaste 21 % (1d2-1)

Nive/bide 57 % (ved succes trækkes 15 % fra offerets næste slag)

osv.

Dr. Frank har en rolig, varm og velovervejet, dyb stemme. Han er lynende intelligent og formentlig den bedste kirurg i Europa. Han er naturligvis også en fremragende leder. Han styrer klinikken sikkert uden slinger, og går på én gang op i effektivitet og såvel medarbejdere, som patienters velbefindende. Han er den perfekte kavalier, verdens bedste ven, en glimrende kok, en fremragende tennisspiller osv. Han er sikkert også verdens bedste elsker, men han er stadig 100% tro mod sin afdøde hustru.

ALLE elsker Dr. Frank. Kvinderne drømmer om at gå ture med ham i forårsskoven, og mændene om at blive lige så fantastiske som han. Han har hundredvis af kontakter til kommunale politikere, højtstående politibetjente, bankfolk, bagere, advokater etc.

Dr. Frank har en villa i Aalborg og et sommerhus i Sydfrankrig. Som en del af Ingeborgsminde har han kontor, soveværelse og bad. Disse står til hans rådighed, når han er på klinikken i længere perioder. Dette er privat område, og ingen andre end han selv har adgang hertil.

Fuldkommen lykke består i altid at have noget at ønske (Ingrid Bergman)

Beskrivelse af kontoret findes andetsteds i scenariet.

Dr. Frank er din allervigtigste spilperson. Spil ham overbevisende, og scenariet kører hjem. Husk på, at han kan så godt som alt, og at han egentlig er hamrende ustabil, og derfor også kan finde på hvad som helst – og slippe godt fra det. Dette er ment i bogstaveligste forstand: Hvis personerne f.eks. ringer efter politiet (og du ikke har lyst til at indblande politiet), kan du lade Dr. Frank forklare dem stille og roligt, at han har alt under kontrol, og at de nok skal få besked, hvis noget af betydning for dem dukker op. De vil ikke tvivle på hans ord, men snarere sige "Undskyld ulejligheden" og skynde sig videre. Dr. Frank får chancen for at vise sin styrke allerede i første scene – personalemødet, hvor han overbevisende vil tage hånd om de mest sindssyge problemer.

Ingeborg Frank, afdød hustru. Elsket af alle, der kendte hende.

Dr. Franks kone, fru Ingeborg Frank, er faktisk slet ikke med i scenariet. Hun døde nemlig for 4 år siden, men bor dog stadig i asketilstand på Dr. Franks kontor i sin rosafarvede urne med guldinskriftion.

Hun var i levende live en smuk, intelligent, humoristisk, hjertevarm og helt igennem eeeeeelskelig kvinde med langt lyst hår, violblå øjne og en figur som Elizabeth Taylor havde i sin ungdom.

Udover Dr. Frank er det kun den aldrende sodavandsdirektør, der har mødt hende. Hun spørger ikke, men holder sig pænt i sin krukke (indtil Danidalægen begynder at smide rundt med asken).

M'Butleu Nochatachida, 25 år, samfundsarbejder.

(grundet navnet bedre kendt som "Yo-Man")

Har rollen som blindgyde i scenariet. Spillerne bliver forhåbentligt mistænkelige over ham i forbindelse med trafikofferets død.

Han er en stor, muskuløs neger, der fejer klinikkens gange morgen og aften og ellers tager sig af den lidt grovere rengøring.

Han er egentlig straffefange, der som forsøgsordning er kommet på samfundstjeneste på Ingeborgsminde. (Dr. Frank slog naturligvis gladelig sine døre op for at hjælpe). Hans dom er ikke særlig styg – blot lidt smårapsier og lidt pusher-virksomhed ... M'Butleu har altid funk og soulmusik drønende i sin walkman, og ses ofte med rulleskøjter og kost, farende op og ned ad gangene til fare for alt og alle, når han fejer. Han er altid iført en Raiders kasket, solbriller, en collegejakke og hip hop-bukser med mystiske, afrikanske symboler på.

Hans sprog er dansk med en stærk udenlandsk (afrikansk) accent iblandet engelske ord som: fuck, shit, cool, Yo man osv. M'Butleu er nemlig oprindeligt fra Angola (ja, ligesom mønten og Danidalægen), men det har ikke noget som helst med noget at gøre, udover at gøre ham mere mistænkelig.

Martin Clausen, 43 år, reservelæge med fortid i Angola.

Martin Clausen – i daglig tale "Danidalægen" er stofmisbruger og vil i løbet af scenariet stjæle diverse euforiserende stoffer fra medicinskabet og senere gå amok på Dr. Franks kontor og derved afsløre, at det er et ret mystisk og mistænkeligt sted. Til sidst bliver han slået ihjel af Dr. Frank.

Han er en middelmådig mand med kommunefarvet kort hår, anonyme briller, diskret tøjstil, og en lille, alvorlig stemme (han er først til store armbevægelser og hysteri, da han går amok på kontoret).

Martin var udsendt af Danida (i Angola; det ved Dr. Frank, Bente og Valborg), men han har tyndslidte nerver og tåler ikke at se ulykker og vender alle sine sorger indad. Derfor er han kommet uhjælpeligt på stoffer og rapser i medicinskabet for at afhjælpe sine abstinenser.

Danidalægen er en stille, undselig og venlig mand. Han siger nødigt noget ondt om nogen og er meget anonym i den daglige gang på Ingeborgsminde.

Bente Nielsen, 46 år, kantinedame.

KantineBente ved en del om de fleste. Hun er delvist med for sladder og underholdningens skyld, og dels fordi hun måske omkommer i en køkkenulykke senere.

Bente kører den lille, hyggelige kantine med moderlig hånd, hjemmebagt kage og gode danske, varme måltider. Hun er stor og fra landet – og hendes landlige accent er blevet endnu mere udpræget, siden hun flyttede nærmere storbyen. Hun taler hurtigt og meget ofte i klichéer "Det æ da ells et så møj dæjlig et vejr i dav". "Jammen så spis da din kav... do æ jo så tynd som æ siv". Hun er så frygtelig nysgerrig og har det bedst, når hun føler, at hun ved alt om alle.

Gerda Holmfeldt Sørensen, 57 år, oversygeplejerske.

Gerda Holmfeldt Sørensen føler sig som hele klinikkens strenge moder. Hun er høj, benet, gråhåret, har knold i nakken og har form som et strygebræt. Hun er en joker i scenariet, som du kan bruge til at bekymre sig om de mandlige spilpersoner og genere og hundse de kvindelige med: "De burde altså gå med sweater – og holde op med at ryge" eller "Burde de ikke vælge en lidt mere diskret BH – deres relativt gennemsigtige kittel taget i betragtning ... og medicinskabet trænger for øvrigt til at blive gjort rent". Hvis du har lyst, kan du lade hende dø, som så mange andre i slutningen af scenariet. Hun har sikkert blodtype B ...

Gerda Holmfeldt Sørensen taler med skinger stemme på klingende herlevsk. Hun bruger sin fritid på at læse i patienternes journaler og til at lytte efter, hvad andre taler om, for senere at kunne blande sig.

Hun respekterer Dr. Frank højt. Han er i hendes øjne en dybt moralsk, ansvarsfuld mand. Een af de sidste rigtige mænd af ære. Gerda Holmfeldt Sørensen vil til det sidste forsøge at bibeholde en normal tilstand på klinikken, og hun nægter at se de mange dødsfald som andet end uheldige omstændigheder. Hun ved, at journalerne over de døde patienter mangler, men det har hun sikkert fortrængt.

Linnette Hansen, 20 år, trafikoffer.

Er med i scenariet dels som catch til spillerne, dels for at lede dem på vildspor og dels som den begivenhed, der får Dr. Franks sindssyge til at springe ud i lys lue. Linnette er den pige, der i al hast køres ind på Ingeborgsminde og dør. Hun er søster til nogle rockere, der måske kommer og spørger efter hende.

Hun har langt lyst hår, smukke, blå øjne, og et meget velformet ansigt. Alle, der ser hende, vil straks kunne lide hende. Da hun ankommer til hospitalet, er hun sølet til med blod. Alligevel ser man klart hendes charmerende ydre gennem sølet. Hun er ikklædt stramme stretch-cowboybukser, en sort t-shirt og en lædervest. Hendes eneste replik er "Ikke politiet", hvilket hun ved en kraftanstrengelse får sagt til den vagthavende med en teatralisk dødshvisken, lige før hun går bort. (Det har ikke nogen betydning for scenariet, HVORFOR hun leverer disse famous last words. Måske vil hun beskytte sin bror, måske har hun blot set for mange amerikanske actionfilm ...)

Amalie Marie Knudsen, 6 år, patient med hjertefejl.

Vil måske blive slået ihjel af Dr. Frank ved springvandet i parken senere i scenariet. Amalie Marie har store, brune øjne, langt mørkt hår, er lidt buttet og har en lys hud, der får hende til at se ud, som om hun er lavet af marcipan. Hun er lige så sød, som hun ser ud og er derfor elsket af alle på klinikken. Ikke mindst af Valborg og Claus Jensen.

Amalie Marie ses ofte futtende hen ad gangene klædt i en blomstret pyjamas, store Mickey Mouse-hjemmesko og med en slikkepind i hånden (som hun temmelig sikkert har fået af Valborg eller en af sygeplejerskerne). Hendes stemme er meget spæd grundet den alvorlige hjertefejl. Hun har ofte mareridt og går småhulkende rundt på gangene i søvne om natten. Hun har tit gæster; både de rige forældre og de rige forældres ligeså rige venner. Forældrene insisterer på, at deres lille rose bliver kaldt Amalie Marie, og de retter konstant på den stakkels lille pige for at få hende til at opføre sig så sødt og damet som muligt.

Valborg Littauer (kaldet Mormor), 87 år, hoftepatient.

Valborg Littauer er velhavende enke efter den højt agtede, afdøde mand, Hr. Grosserer Jürgen Littauer. Begge af jødisk afstamning. De mødtes under krigen i koncentrationslejren i Treblinka. Efter krigen var følelserne for det tyske fædreland ikke de varmeste fra grossererens side, så han udvandrede til Danmark med sin frue.

Det hårde ophold i koncentrationslejren gjorde, at Valborg ikke selv kunne få børn, men grundet sin hjertevarme og sit evigt tilgivende sind, blev hun kendt som "hele gadens Mormor", og dette tilnavn hænger stadig ved.

Nu har hun besluttet at bruge lidt af sin formue på en ny hofte, da den gamle var slemt plaget af slidgigt. Ventelisterne på de almindelige hospitaler er kilometerlange, og der ville hun jo også "bar' tag' pladsen op, for en knap så velschillet shtakkel med knap så mange Geld. Jeg har jo Geld til for mig selv at betaale". Som sikkert gættet taler Valborg med et pænt stænk tysk accent og ordstilling.

Valborg er meget frisk for sin alder og deler gladelig sine uanede mængder af Werthers Echtebolcher ud til alle – især den lille Amalie Marie. Der er altid et væld af blomster på hendes bord, og hun holder omhyggeligt øje med alle kortene, så hun aldrig glemmer at takke nogle af de venlige givere. Desværre for den gamle kone, har hun den forkerte blodtype: B. Derfor mener Dr. Frank at hun skal dø og slår hende ihjel få dage før, hun skal udskrives (se afsnittet "Diverse ting og sager").

Birger Lohmann, 52, patient med mavesår.

En evindeligt vranten, utilfreds og krævende patient, der kan kræve opmærksomhed, når dine spilpersoner får tåbelige ideer. Birger er kommunaldirektør i Sorø. Der tales meget om nedskæringer og udrensning over hele linjen for at højne effektiviteten. En sådan udrensning ville formentlig betyde, at Lohmann blev fyret på gråt papir. Han er særdeles inkompetent, men har altid været dygtig til at se ud til at have styr på det hele og til at herse rundt med andre, så de ikke turde andet end at føje ham. Han er inderst inde godt klar over denne manglende kapacitet, og det har givet ham akut blødende mavesår. Derfor er han her. Lohmann har selv betalt for dette ophold, og han er særdeles opmærksom på at få så meget for pengene som muligt.

Jens Johansen, 67 år, hypokonder og tidligere sodavandsfabrikant.

Jens Johansen er primært formidler i scenariet. Johansen har været indlagt på klinikken i 5 år. Han er uhelbredelig hypokonder og har penge nok. Han har heller ikke nogen familie af betydning, så han betragter Ingeborgsminde som sit egentlige hjem. Han er en lille, trivelig herre med halvs kaldet isse. Han tager sig spontant til et sted, det gør lidt ondt eller humper lidt ekstra, hvis han føler, at nogen ser på ham. Han er tilbøjelig til at føre enhver samtale ind på sygdomme. Men han er også den eneste, der har ligget her så længe, at han rent faktisk har mødt Ingeborg Frank og kan fortælle om hendes fantastiske væsen og hendes sørgelige endeligt ("Hun omkom jo i barselsseng ... Stakkels kvinde og barnet døde også ... Vist noget med en lægefejl") Han kan også fortælle om Dr. Frank, der tog et halvt års orlov for at komme sig over sin sorg og derefter vendte tilbage, fyrede alle ansatte på klinikken og omdøbte den til Ingeborgsminde.

Hanne Nydorn Hansen, 56 år, skuespillerinde.

Hanne er en primadonna. Hun er indlagt for at få foretaget såvel fedtsugning som diverse afarter af ansigtsløftninger. Hun er aldrig kommet til at spille andet end biroller, men det forhindrer hende ikke i at være en primadonna af rang. Hun har en skinger og meget gennemtrængende stemme, og hun ynder at le højt med, hvad hun selv anser for, "melodisk røst", der dog i virkeligheden lyder mest som en krage. Hun er en overfladisk og forfængelig dame, der ynder at lægge an på alle mænd, så snart hun får chancen for det. Hendes egen mand, der er den 5., hun har været gift med, kommer et par gange om ugen med blomsterdekorationer, der er så overdrevne, at de ligner båretbuketter til en begravelse. Han er en bleg, ung bankmand på ca. 25 år.

Michael Bretlau, 33 år, bladredaktør, patient med HIV-smitte.

Kan evt. blive en medhjælpende tænketank for spillerne, hvis de kan finde ud af at tackle hans underlige tankebaner. Michael Bretlau er en velplejet mand, der ikke er specielt smuk, men til gengæld dufter dyrt og har den sjældne evne at blive ved med at se velplejet ud selv efter 3 dage i en hospitalsseng. Bretlau er en succesrig bladredaktør fra København. Han er bisexuel og er blevet smittet med AIDS en ubetænksom aften på druk i det indre København og et besøg i H.C.

Ørstedes parken. Han har ladet sig indlægge for at deltage i et forsøg, som MÅSKE kan mindske risikoen for at sygdommen går i udbrud. Han har ikke fortalt sine venner om sygdommen og får derfor ikke besøg. Bretlau tænker meget over meningen med livet og døden og ses ofte siddende i sin housecoat og kigge ud på landskabet, mens han tænksomt ryger en smøg. Han er ovenud tjekket i sine vaner og manerer. Han kan godt virke og tale lidt vel affekteret og feminint, men der sidder et usædvanligt godt hoved på ham. Det kortsletter dog lidt for tiden, fordi alting sættes ind i hans store indre diskussion om en eventuel mening med livet.

Nille Løth, 42 år, bløder, der har fået fjernet blindtarmen.

Nilles rolle er frem for alt, at hun er gift med en halvgal fiskehandler (den mystiske fremmede). Hun ligger til observation en uges tid på klinikken efter en veloverstået blindtarmsoperation, fordi hun som bløder kan komme ud for uforudsete vanskeligheder.

Nille Løth er en lille og undseelig dame, der har meget travlt med ikke at være til besvær. Hun er typen, der først ringer efter personalet, når hun er i reel panik. Hun taler med en lillebitte stemme uden meget liv i. Hun ved godt, at hendes mand er ved at komme ud på et alvorligt sidespor, men ønsker ikke at belemre nogen med problemet. Brug hende til at kickstarte scenen med blodbanken, hvis anden eller bedre åbning af den ikke dukker op: Hvis hun først af uransagelige grunde begynder at bløde, skal det gå stærkt!

Morten, Brian og Johnny, 25, 23, og 21 år, rockere.

Rockerne er medlemmer af den lokale bande "Det beskidte dusin". Deres rolle i scenariet er at tilføre lidt action, samt løse nogle spørgsmål omkring den døde pige med hukommelsestab. Først i scenariet vil Morten dukke og spørge efter sin søster, som vist nok er indlagt her. Senere vil han komme igen og spille sej med sine rockervenner.

Morten: Linnettes bror er høj, ranglet, bleg, har langt rødt hår med pandebånd. Han går med nittearmbånd og cowboyjakke. Han er særdeles ucharmerende, og det er en gåde, hvordan han kan have så smuk en søster. Generne er blevet særdeles uretfærdigt fordelt i den familie. Han er slesk og tror, han er gevaldigt sej – især, når der er nogle venner, han skal vise sig overfor.

Brian: Mortens ven er lille og småfed. Hans hud er fedtet, og hans lange lyse hår slasker tæt ind til hovedet. Han går i lædervest og bar mave. Hans slidte cowboybukser er så lave i taljen at man kan se det meste af hans røv, når han bukker sig. Måske er der en masse undskyldninger for ham at finde i hans barndom, men resultatet er i hvertfald, at han er gennemført egoistisk, hård i kæften og ret ondsindet. Morten er hans leder. Han gør alt, hvad han siger.

Johnny: også Mortens ven. Er på bunden en flink fyr, der bare er kommet ud i noget snavs. Den evige medløber. Han har stort, krøllet, kommunefarvet hår med pandebånd og går i slidte cowboybukser, lædervest og Guns & Roses t-shirt. Han siger ikke ret meget og vil måske stikke af, hvis lokummet brænder for alvor.

Opsummering af bipersonerne i scenariet:

Personale:

Dr. Frank: en usædvanlig fantastisk person, der desværre bliver sindssyg. Han kan alt, han ved alt, han er cool og kan finde på hvad som helst (og det meste af det vil lykkes).

Ingeborg Frank: Dr. Franks afdøde hustru.

M'Butleu Nochatachida ("Yo-Man"): Pusher i samfundstjeneste på klinikken.

Martin Clausen: Stof-afhængig Danidalæge.

Bente Nielsen: Kantinedame.

Gerda Holmfeldt Sørensen: Syrlig oversygeplejerske.

Patienter:

Linnette Hansen: Trafikofferet der sætter gang i Dr. Franks galskab.

Amalie Marie Knudsen: Millionærdatter med hjertefejl.

Valborg Littauer: Gammel, rar jødisk dame, der bliver offer for Dr. Frank.

Birger Lohmann: Vranten kommunaldirektør med mavesår.

Jens Johansen: Hypokonder og sodavandsfabriksdirektør, der har ligget på klinikken i årevis.

Hanne Nydorn Hansen: Falleret skuespiller med primadonnanykker.

Michael Bretlau: Rig homofil med HIV.

Nille Løth: Kone til en underlig fiskehandler. Er bløder med nyligt fjernet blindtarm.

Samt:

Morten, Brian og Johnny: Lokal rockerbande, Morten er trafikofferet Linnettes storebror.

Derudover kan der optræde diverse underlige personer i scenariet. Det er ikke folk, vi har givet nogen speciel rolle i scenariet, og de er derfor ikke skrevet ind. Det kan være et par andre læger og sygeplejersker eller rengøringsfolk på klinikken. Det kan være skraldemænd, eller måske finder dine spillere på stædigt at opsøge eller ringe til diverse personer. Disse personer er det helt op til dig at lege med. Du har frit spil; nedenfor står en lang række navne, som måske kan hjælpe dig i nødens akutte stund.

Mænd:

Stig Andersen, Steffen D. Andersen, Jens Riis Bojsen, Bruno Christensen, Jacob Senius Pihl, Torben Daarbak Hansen, John Hyllested Jensen, Morten Jensen, Morten Fink Jensen, Kaj Lembke, Lars Gyldendal Nielsen, Holger Nygaard, Hans Henrik Siig, John Skjolden, P. Nicolaj Zibrandtsen.

Kvinder:

Sofie Lene Bak, Huldegunn Borup, Anette Ernst, Helle Folkersen, Anne Katrine Gjerlev, Birgitte Ilsøe, Susanne Jensen, Sofie Lundquist, Jette Pedersen, Valbjørg Steintun, Irene Sticz.

The



End

Hvorfor er lykken så lunefuld, og hvorfor er scenariet så kort?



Oversigt over spilpersoner til master

Sisser Sjölin:

Sød pige ud af stor familie, der leder efter manden i sit liv. Hun er altid parat til at lytte til andre – hvilket desværre til tider får hende overbevist om, at hun helt bestemt ved, hvad andre føler. Hun er små new-ager og en sød pige.

Jane Johansen:

En laber succes pige med hang til mænd og Dr. Frank. Hun har styr på boglige fag, men mangler en vis viden i livets skole. Hun er en fremragende selviscenesætter og en glimrende løgner. Hun er et ret sladrende og overfladisk bekendtskab.

Jytte Nedergård:

En pige med ben i næsen, der har travlt med at lære at stå på egne ben. Hun er en meget ligetil og naiv pige, der gerne går på barrikaderne for de små i samfundet. Men hun er så ligetil, at hun ofte tager alting bogstaveligt og dermed kan blive fornærmet over ingenting.

Morten Zinglersen:

Morten er den evige skørtejæger, der samtidig ønsker at være en rigtig helt. Han flirter sig gennem livet og har altid haft det meget nemt. Han er en klods både på løbehjul og hurtigløb i træsko (og til at få læbestift af tøjet), men meget elegant i munden ...

Erik Schmidt:

Erik er egentlig en meget dygtig læge, men hans selvtillid er lig nul. Han ligger under for sin kone og kvinder i det hele taget. Han er konfliktsky og behagesyg og har et eller andet sted lyst til at bedøve sig selv væk fra virkeligheden.

Asger Sørensen:

En bundsolid og ansvarsfuld fyr, der holder meget af at hjælpe andre mennesker, og hader at være sine venner til besvær. Han har store problemer med kvinder, der græder, og blomster, der ikke vil gro mellem hans halvgrønne fingre. Oprindeligt bokser.

**Dagsorden for personalemøde d.17/3
på Ingeborgsminde privatklinik.**

1. Praktikant
2. Vagtplan
3. Svind i medicinskabet
4. Personalefest
5. Ny gartner
6. Nedskæringer
7. Grønne skraldespande
8. Indkøb af nye senge
9. Bentes frynsegoder
10. Eventuelt

Med venlig hilsen - og vel mødt!

Dr. Frank

Du er: **Jytte Nedergård**
Stilling: **Praktikant**
Født: **26. februar. 18 år**
Stjernetegn: **Fisk**



Styrke:	11	Fin-motorik:	8	Udstråling:	12
Intelligens:	10	Udholdenhed:	11	Held:	53%
Viden:	8	Grov-motorik:	10	Anciennitet:	12%

Anatomi	12%
Aerobics	21%
Berolige patient	44%
Binde slips	2%
Biologi	19%
Efterligne Dr. Frank	11%
Forførelse	21%
Førstehjælp	22%
Gøre sig pæn	29%
Hospitalsjargon	17%
Hurtigløb i træsko	51%
Hygiejne/Rengøring	48%
Isættelse af drop	32%
Kemi/Fysik	27%
Kirurgi	0%
Koncentration	69%
Kryptografi	19%
Køre bil	31%
Kørsel med seng	22%

Latin	28%
Liste	41%
Lytte	59%
Lyve	2%
Løbehjul	47%
Medicin	23%
Ordenssans	67%
Politik	71%
Retningssans	54%
Romantisk tale	29%
Se ud til at have styr på det hele	61%
Sladre	21%
Sprøjtebrug	42%
Tåle at se makabre ting	57%
Misforstå alt bogstaveligt	71%
Hænge sig i småting	65%
Klatre i træer	62%
Spille skak	53%
Fiske	48%

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen mod den sande lykke:

Jytte Nedergaard, Praktikant

Jytte er en ret lav pige, der er robust bygget. Hun har langt, kommunefarvet hår, der altid er sat i en hestehale. Når hun ikke er i den hvide kittel, går hun i cowboybukser og ulden islandsk sweater. Hun er 18 år.

Jytte blev født i Hvidovre, hvor hun voksede op i et beskyttet villakvarter. Efter folkeskolen forsøgte hun at gøre op med rollen som den pæne pige og søgte ind på teknisk skole (jern og metal). Hun stoppede hurtigt, da hun fandt ud af, at det nok i den sidste ende var sjovere at arbejde med levende mennesker end at bøje jernrør. Hun søgte ind på sygeplejerskole, men kom ikke ind første gang, og brugte i stedet et år i kibbutz i Israel. Jytte har nu gået på sygeplejerskolen i et halvt år.

I denne og de næste tre uger, er hun i praktik på Ingeborgsminde. Hun føler sig allerede godt tilpas. Hun er blevet sat ind i en masse småting i klinikens dagligdag og har fri adgang til at overvære operationer. Dr. Frank har personligt vist hende rundt på hele klinikken og præsenteret alle patienterne. Han er en utrolig rar, myndig, forstående og klog mand. De talte om alt muligt ud over bare lægegerningen, og han har sagt, at hun endelig skal komme til ham, hvis der er problemer af nogen art ... han smilede så sympatisk, mens han sagde det.

Jytte er af natur meget arbejdsivrig og ambitiøs. Hun prøver at gøre tingene så godt som hun kan, selvom det ikke altid lykkes. Hun ser meget op til dygtige og uddannede folk, og dem er der mange af her på klinikken.

Jytte er aktivt medlem af WWF (World Wildlife Foundation) og IS (Internationale socialister). Hun er typen, der altid er parat med banner og protestråb en lørdag formiddag på strøget, hvis det kan gavne verdens svage.

Jyttes bedste oplevelse:

Da hun var på cykelferie med en veninde gennem Jylland, og de så spækhuggeren i Randers havn.

Jyttes værste oplevelse:

Første dag på teknisk skole, hvor hun ikke alene var den eneste pige i klassen, men også havde det korteste hår, og alle andre sad og diskuterede, hvordan man skifter gearkasse på en knallert.

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at sære andre

Regel nr. 2: Vær glad

Du er: Jane Johansen
Stilling: Sygeplejerske
Født: 18. november. 26 år.
Stjernetegn: Skorpion



Styrke: 8	Fin-motorik: 6	Udstråling: 17
Intelligens: 11	Udholdenhed: 8	Held: 54%
Viden: 9	Grov-motorik: 12	Anciennitet: 31%

Anatomi	25%
Aerobics	65%
Berolige patient	41%
Binde slips	37%
Biologi	19%
Efterligne Dr. Frank	69%
Forførelse	81%
Førstehjælp	49%
Gøre sig pæn	71%
Hospitalsjargon	59%
Hurtigløb i træsko	23%
Hygiejne/Rengøring	42%
Isættelse af drop	65%
Kemi/Fysik	31%
Kirurgi	0%
Koncentration	11%
Kryptografi	22%
Køre bil	21%
Kørsel med seng	49%

Latin	35%
Liste	27%
Lytte	37%
Lyve	61%
Løbehjul	54%
Medicin	56%
Ordenssans	19%
Politik	2%
Retningssans	34%
Romantisk tale	77%
Se ud til at have styr på det hele	64%
Sladre	61%
Sprøjtebrug	43%
Tåle at se makabre ting	9%
Sætte hår	72%
Lægge make-up	67%
Smile varmt	81%
Se medlidende ud	62%
Græde på kommando	53%

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen møde den sande lykke:

Jane Johansen, Sygeplejerske

Jane er af middelhøjde. Hun er blondine (mere eller mindre ægte), solbrun og spinkel – bortset fra hendes store barm. Hun har mælkehvide tænder.

Jane er en borgerlig succes pige fra det nordsjællandske. Hun bestod sin matematiske studentereksamen med glans, og flyttede kort tid efter (næh; ikke noget sabbatår og plukke appelsiner – det er bare spild af tid) til Århus med sin statskundskabs-kæreste Ole. Jane begyndte straks på sygeplejerskolen.

Desværre forlod Ole hende til fordel for en pige, der arbejdede i den lokale videobiks, og det har taget lidt på Janes stolthed. Dels mistede hun sin kæreste, dels hans treværelses lejlighed. Hun havde dog stadig sin lille fikse pigebil – hun er ikke helt sikker på mærket, men den er rød og smart og med stereoradio.

Siden tiden med Ole, kan hun ikke længere tage unge, umodne mænd seriøst ... Men det forhindrer hende naturligvis ikke i at udnytte dem efter forgodtbefindende. Modne mænd er noget ganske andet. Ved mødet med Dr. Frank er Janes ungpigedrømme blomstret op igen. Tanken om at blive overlægefrue er ganske fristende, og nu hvor der er gået 4 år, siden Dr. Frank mistede SIN store kærlighed (som døde ved et uheld), håber hun, at han nu er klar til at tage imod hende. Faktisk lægger Jane ikke skjul på, at hun og Dr. Frank kører noget nært et fast forhold. Hun lægger især ikke skjul på det i al fortrolighed med de kvindelige kolleger over en kop kaffe og en smøg i kantinen ... men egentlig er det vist ikke kommet længere end til en flirt og beundrende blikke på hendes smækre krop.

Janes forgabelse i Dr. Frank betyder – som forelskelser ofte gør – at hun ubevidst har påtaget sig nogle af hans vaner. Hun taler lidt ligesom ham; vender ordene, som han gør, fører måske en hånd gennem håret, som han stryger sine stålgrå tindinger osv.

Janes bedste oplevelse:

Da hun var til pop-koncert med og en fra modelbureauet Scoop kom hen til hende og spurgte, om hun ikke kunne tænke sig at blive prøvefilmnet. Jane sagde naturligvis nej, fordi det jo er vigtigere at have en god, fast uddannelse, men det er nu alligevel ganske rart at tænke tilbage på og dagdrømme lidt over, når hverdagen er grå, og Dr. Frank er til møde.

Janes værste oplevelse:

Var da hun kom hjem og Ole sad og så "Pretty Woman" på videoen for ca. 108. gang. Hun tog sig sammen til at spørge ham hvorfor, og han brød sammen og tilstod hulkende, at det egentlig var for at gøre indtryk på den 17-årige nede i videobutikken, som syntes at "Pretty Woman" var verdens bedste film ... og at han forøvrigt havde bestilt en flyttevogn til at hente Janes ting den kommende weekend.

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at sære andre

Regel nr. 2: Vær glad

Du er: **Morten Zinglersen**

Stilling: **Reservelæge**

Født: **15. oktober. 35 år**

Stjernetegn: **Vægt**



Styrke: 12

Fin-motorik: 10

Udstråling: 13

Intelligens: 11

Udholdenhed: 7

Held: 48%

Viden: 9

Grov-motorik: 8

Anciennitet: 48%

Anatomi 39%

Latin 45%

Aerobics 11%

Liste 19%

Berolige patient 22%

Lytte 35%

Binde slips 51%

Lyve 24%

Biologi 57%

Løbehjul 8%

Efterligne Dr. Frank 64%

Medicin 54%

Forførelse 71%

Ordenssans 67%

Førstehjælp 61%

Politik 53%

Gøre sig pæn 63%

Retningssans 32%

Hospitalsjargon 67%

Romantisk tale 75%

Hurtigløb i træsko 12%

Se ud til at have styr på det hele 43%

Hygiejne/Rengøring 29%

Sladre 54%

Isættelse af drop 42%

Sprøjtebrug 26%

Kemi/Fysik 56%

Tåle at se makabre ting 39%

Kirurgi 14%

Give fortrolige håndtryk 63%

Koncentration 58%

Tandpasta-smil 76%

Kryptografi 39%

Genkende parfumer 35%

Køre bil 54%

Få læbestift af tøj 2%

Kørsel med seng 8%

Løbetræne i naturen 88%

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen mod den sande lykke:

Morten Zinglersen, Reservelæge

Morten er en høj, slank, veltrænet og smuk mand med lyst hår, havblå øjne og et smil som en varm sommerbrise på Limfjorden. Selvom han trækker i den hvide, anonyme kittel ligner han stadig en charmerende dreng, der lige er kommet hjem fra en succesfyldt fisketur.

Han er ud af akademiker-familie. Hans far er professor i kunsthistorie, og hans mor er chef for et kulturmagasin. Der har altid været penge nok, han har altid fået masser af opbakning fra forældrene (som efter 35 års ægteskab stadig elsker hinanden højt), og alting er kommet meget let til ham.

Morten er på én gang en beleven ridder og en håbløs Don Juan. Han vil til enhver tid gøre en indsats for at beskytte de svage og holde døren for en dame. Han vil give sin sidste blodsdråbe for at redde en serbisk flygtning, og han vil operere, til han segner for at støtte sit store lægelige og menneskelige forbillede: Dr. Frank. Dr. Frank er hamrende dygtig, en fremragende leder, en god ven, en charmerende kavalier og frem for alt en mand af ære ... som der ifølge Morten er alt for få af i Danmark.

Morten elsker alle kvinder, og det er nærmest en kraftanstrengelse for ham, hvis han skal lade være med at flirte. Han ved godt selv, at han sikkert vil blive verdens mest troløse ægtemand, så han har svoret, at "han aldrig nogensinde vil binde sig til nogen kvinde". Denne holdning fortæller han sine utallige kvindelige beundrere med sit mest charmerende smil, og derefter føler han sig i sin gode ret til at lege rundt med deres krop og deres følelser, så længe det behager ham: "Jamen jeg havde jo fortalt hende det ... Hun vidste jo, hvad hun gik ind til!"

Mortens bedste oplevelse:

Han kom gående ned ad gågaden i Århus en regnvåd efterårsdag. En gammel dame faldt om i en sidegyde, hvor hun ledte efter tomme flasker. Morten ilede til hjælp, bar den forulykkede i tørvejr og gav hende hjertemassage. Det reddede damens liv, og Morten stod dagen efter omtalt som "Regnvejrets Ridder" i de lokale aviser.

Mortens værste oplevelse:

Den dag, hvor han trådte ind i kantinen på universitetet som verdensmand, fordi han aftenen før havde nedlagt den bedste sild på holdet, og der blev helt stille i lokalet, hvorefter et helt bord med kvindelige studerende brød fnisende sammen. Midt på bordet stod en kasse øl, og det viste sig, at de havde væddet om, om man virkelig kunne få ham til at danse nøgen rundt med silkeboxershortsene på hovedet, mens han sang: "Love Me Tender" ...

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at sære andre

Regel nr. 2: Vær glad

Du er: **Asger Jørgensen**

Stilling: **Portør/altmuligmand**

Født: **30. april 35 år.**

Stjernetegn: **Tyr**



Styrke:	15	Fin-motorik:	7	Udstråling:	8
Intelligens:	9	Udholdenhed:	12	Held:	42%
Viden:	8	Grov-motorik:	11	Anciennitet:	29%

Anatomi	5%
Aerobics	24%
Berolige patient	29%
Binde slips	5%
Biologi	1%
Efterligne Dr. Frank	35%
Forførelse	29%
Førstehjælp	42%
Gøre sig pæn	43%
Hospitalsjargon	59%
Hurtigløb i træsko	32%
Hygiejne/Rengøring	41%
Isættelse af drop	1%
Kemi/Fysik	4%
Kirurgi	0%
Koncentration	61%
Kryptografi	2%
Køre bil	64%
Kørsel med seng	44%

Latin	2%
Liste	48%
Lytte	31%
Lyve	3%
Løbehjul	42%
Medicin	9%
Ordenssans	68%
Politik	51%
Retningssans	74%
Romantisk tale	19%
Se ud til at have styr på det hele	57%
Sladre	28%
Sprøjtebrug	7%
Tåle at se makabre ting	69%
Bokse	81%
Mekanik	75%
Havebrug	43%
Drikke øl	87%
Tåle at se kvindegråd	3%

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen mod den sande lykke:

Asger Sørensen, Portør

Asger er en stor stærk mand med store underarme, endnu større overarme og en brystkasse på størrelse med et fadølsanker. Han er stærkt behåret over det meste af kroppen (men er begyndt at blive lidt tynd i toppen) og ser derfor ofte ubarberet ud. Står man stille i 5 minutter, kan man nærmest se hans skæg vokse! Han er en yderst venlig, omgængelig, harmonisk og frem for alt tjenstvillig mand. Der står en aura – og en duft- af hårdt arbejde ud fra ham.

Asger er såvel portør som altmuligmand på klinikken. Han fungerer i det daglige nærmest som "ufaglært sygeplejerske", og det er f.eks. ham, der vender de tungeste patienter.

Oprindeligt er Asger fra Torkilstrup på Falster (måske er du fra Falster, men har aldrig hørt om byen ... det viser bare, hvor langt ude og tåbelig en flække den er). Der bor hans forældre endnu. De er begge på efterløn, og Asger støtter dem økonomisk i det skjulte. Han påstår, han kender en slagter, der kan skaffe billigt kød, som han tager med hjem på sine mange ture til forældrene – hvor han også klipper deres hæk, vasker faderens bil og moderens blyndfattede vinduer. I virkeligheden kender han ikke nogen slagter, men han vil nødigt såre forældrenes stolthed.

Asger blev uddannet revisorassistent, da han stadig var et boksetalent. Team Danmark fandt hans læreplads. Desværre brugte han for meget tid på træningen, så hans papirer blev ikke gode nok til senere at få stilling i faget. Nu er han i stedet en vellidt portør under en arbejdsgiver, han respekterer højt. Asger kunne aldrig drømme om at belemre Dr. Frank med problemer eller på andre måder skuffe ham. Dr. Frank, som han elsker og respekterer som sin egen far.

Asgers bedste oplevelse:

For otte år siden vandt han "Falster-open" i sværvægt. Han slog sin modstander ud med verdens smukkeste uppercut. Efter kampen kom modstanderen hen og ønskede ham tillykke og sagde, at det var den bedre mand, der havde vundet. Så gik de senere på værtshus sammen, raflede og drak en heftigt masse bajere.

Asgers værste oplevelse:

Da han ikke blev udtaget til De Olympiske Lege for seks år siden. Han blev så skuffet, at han brugte hele sin sommer på at total-renovere forældrenes have med springvand og stensætninger. Han kunne slet ikke magte at se noget som helst fra konkurrencen – og derfor så han heller ikke Danmark vinde guldmedalje i point-løb. Det har han bitterligt fortrudt siden.

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at såre andre

Regel nr. 2: Vær glad

*Du er: **Erik Schmidt***
*Stilling: **Narkoselæge***
*Født: **7. januar. 33 år***
*Stjernetegn: **Stenbuk***



Styrke: 11

Intelligens: 14

Viden: 9

Fin-motorik: 15

Udholdenhed: 16

Grov-motorik: 7

Udstråling: 6

Held: 32%

Anciennitet: 59%

Anatomi 41%

Aerobics 2%

Berolige patient 17%

Binde slips 63%

Biologi 59%

Efterligne Dr. Frank 41%

Forførelse 23%

Førstehjælp 67%

Gøre sig pæn 38%

Hospitalsjargon 76%

Hurtigløb i træsko 5%

Hygiejne/Rengøring 41%

Isættelse af drop 94%

Kemi/Fysik 92%

Kirurgi 31%

Koncentration 83%

Kryptografi 44%

Køre bil 33%

Kørsel med seng 28%

Latin 54%

Liste 41%

Lytte 67%

Lyve 8%

Løbehjul 15%

Medicin 52%

Ordenssans 67%

Politik 24%

Retningssans 40%

Romantisk tale 35%

Se ud til at have styr på det hele 8%

Sladre 14%

Sprøjtebrug 77%

Tåle at se makabre ting 59%

Afrikansk folkløse 47%

Tale kvinder efter munden 89%

Fejldiagnosticere trods sin viden 92%

Spille skak 65%

Forsvinde i mængden 64%

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen mod den sande lykke:

Erik Schmidt, Narkoselæge

Erik er født på Falster. Han er 33 år, gift (med en bestemt dame, der hedder Verna) og har 2 børn (Louise på 4 og Nina på 2).

De mange kvinder i familien kører hårdt på ham, og han er blevet alt for tidligt gråhåret og har desuden allerede fået måne. Han er høj og mager. Det virker, som om knoglerne stikker frem allevegne, ligemeget hvor meget han spiser. Han lider af fodsvamp.

Da han blev færdiguddannet som læge, meldte han sig som frivillig under Røde Kors og blev sendt til en lille afrikansk landsby i Burundi. Dette vakte hans store interesse for afrikanske masker, og han har en større samling derhjemme. Desværre fik hans selvtillid som læge et grumt knæk i Afrika (se senere).

Derfor er han meget bange for at gøre noget forkert og har opbygget en personlighed, der er en håbløs blanding af at være omhyggelig, indyndende og ekstremt konfliktsky. Det er meget vigtigt for ham, at andre kan lide ham, og han vil typisk følge flertallets beslutning. Han går meget op i, at retfærdigheden sker fyldest, men bryder sig ikke om selv at være den, der får den til at gøre det. Erik ser Dr. Frank som det ultimative forbillede for enhver læge. Han ser op til ham som en hund til sin herre, men holder sin begejstring lidt i det skjulte. Hans højeste ønske er at få en klinik ligesom Dr. Franks, men han er i tvivl, om han kan magte det.

I sin fritid spiller Erik tennis (mest på grund af sin unge yndige træner, og fordi Dr. Frank gør det. Erik har nemlig sjældent helt styr på sine lange arme og ben), spiller skak, læser Sherlock Holmes og ryger store cigarer.

Eriks bedste oplevelse:

Hver gang han er ved tandlægen og får lattergas.

Eriks værste oplevelse:

Da han var udstationeret i Burundi brød en mystisk sygdomsepidemi ud, og 80% af de afrikanske indbyggere fik nogle underlige rød-brune pletter over hele kroppen og døde få dage efter. Erik var ikke i stand til diagnosticere sygdommen og var derfor heller ikke i stand til at helbrede den (han rejste hjem hurtigst muligt og gik i byen med nogle venner og drak sig en heftig kæp i øret. I sin brandert kom han vist nok til at gøre en pige, der hed Verna gravid. Hun insisterede ihvertfald på at de blev gift, så det blev de så ...).

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at sære andre

Regel nr. 2: Vær glad

Du er: **Sisser Sjölin**
Stilling: **Sygeplejerske**
Født: **11. juli. 24 år**
Stjernetegn: **Krebs**



Styrke:	9	Fin-motorik:	12	Udstråling:	16
Intelligens:	9	Udholdenhed:	13	Held:	51%
Viden:	8	Grov-motorik:	11	Anciennitet:	39%

Anatomi	139%
Aerobics	41%
Berolige patient	70%
Binde slips	65%
Biologi	23%
Efterligne Dr. Frank	9%
Forførelse	63%
Førstehjælp	49%
Gøre sig pæn	78%
Hospitalsjargon	67%
Hurtigløb i træsko	12%
Hygiejne/Rengøring	54%
Isættelse af drop	72%
Kemi/Fysik	13%
Kirurgi	1%
Koncentration	46%
Kryptografi	23%
Køre bil	18%
Kørsel med seng	53%

Latin	24%
Liste	13%
Lytte	48%
Lyve	3%
Løbehjul	54%
Medicin	68%
Ordenssans	63%
Politik	7%
Retningssans	19%
Romantisk tale	65%
Se ud til at have styr på det hele	59%
Sladre	51%
Sprøjtebrug	81%
Tåle at se makabre ting	18%
Mene at forstå andres følelser	79%
Finde på gaver	67%
Tyde drømmer	56%
Få nye venner	74%
Se fejl hos Dr. Frank	5 %

Der er tre vigtige leveregler. De er vejen møde den sande lykke:

Sisser Sjölin, Sygeplejerske

Sisser er opvokset så langt ude på landet, at hendes forældre måtte køre hende ind til landsbyen, hvor skolebussen til skolen i den nærliggende lidt større by kørte fra. Hun er den yngste af en børneflokk på 7 ... alle de andre er brødre. Det er både godt og skidt at have så stor en familie. På den ene side har der altid været brødre nok til at slæbe hende med hjem fra kroen, hvis hun blev for fuld, eller til at banke en fyr, der havde brændt hende af, men på den anden side føler hun, at hun altid vil være den lille og at hun aldrig vil kunne finde en kæreste, som de seks brødre synes, er god nok til hende.

Sisser har naturligvis været på højskole – både da hun lige var blevet færdig på gymnasiet og efter endt sygeplejeruddannelse, inden hun blev ansat under Dr. Frank på Ingeborgsminde. På sine højskoleophold har hun fået en stor interesse for det okkulte – ikke sådan noget med pentagrammer og døde høns, men den bløde linje: at sten kan få folk til at få det bedre, at man kan aflæse biorytmer og se, hvordan man skal planlægge sit arbejde, og at astrologi kan vise, om folk passer sammen osv.

Alt i alt er Sisser godt tilfreds med sin daglige tilværelse. Hun har en dejlig familie, et godt job med fast løn og gode kolleger. Det eneste hun savner, er en mand, hun kan elske, respektere og bakke 100% op omkring. Hun siger det nødigt til nogen, men den mand kunne meget vel være Dr. Frank.

Sissers bedste oplevelse:

Hun forærede Dr. Frank et tigerøje (som er en lille gylden sten) til hans seneste fødselsdag. Da hun fortalte ham, at netop tigerøjet hjælper een til at stå igennem store personlige kriser og komme videre med sit liv, smilede han til hende på en helt speciel varm og indforstået måde og sagde: "Tak skal du have Sisser. Du har sikkert ret i, at det er på tide, at jeg lader mig selv leve lidt igen ... Den er jeg virkelig glad for. Jeg vil altid bære den på mig."

Sissers værste oplevelse:

Da Sisser var 8 år var hun ude at lege i haven og fandt en solsort med brækket vinge. Den var meget afkræftet, og hun kunne ikke få den til at tage føde til sig. Den døde i hendes hænder, og det fik hende til at beslutte sig for at blive sygeplejerske, så hun kunne redde andres liv.

Regel nr. 3: Håb, at du bliver forelsket

Regel nr. 1: Gør dit bedste for ikke at sære andre

Regel nr. 2: Vær glad