

Gnomerne og den mekaniske sirenes tempel

Dette er vejledningen samt instrukser og spilpersoner til Gnomerne og den mekaniske sirenes tempel.

Baggrund

I et hjørne af det ydre plan Mechanus, hvor Lov hersker, ikke langt fra det mere ondsindede Acheron, er et stort tandhjul*, hvor en kult af nedrige, vederstyggelige og manipulerende gnomer bor. De har bygget et vældigt tempel til deres mekaniske sirene, som regerer over dem. Gnomerne drager gennem portaler i deres tempel til andre verdner, hvorfra de kidnapper folk og tvinger dem til at arbejde for sig. Andre fanger er blevet lokket til templet af Den mekaniske sirenes fortryllende sang.

Enhver gnoms drøm er at blive Overkontrollør i stedet for Overkontrolløren, og sidde i tronstolen og nyde sirenenes blik, men det kan gnomen ikke selv gøre. Han er nødt til at lokke, manipulere eller få en fange til at hjælpe sig med denne plan. Bliver gnomen den næste Overkontrollør, giver han altid fangen amnesti og lader denne komme hjem til hjemverden. Imidlertid forsøger mange fanger at flygte, og gnomerne er altid på spring for at tage en fange på fersk gerning i et flugtforsøg.

Nogle gange kalder Den mekaniske sirene alle gnomerne til samling i templet. Her afsiger hun dom over de enkelt gnomer med undtagelse af Overkontrolløren. De gnomer, som hun ikke finder nåde i, og som ikke har nogen til at tale sin sag, bliver kastet i Afgrunden. Hun åbner en portal til en anden verden, hvorfra en hvirvelvind kommer og slynger gnomen i den anden verdens afgrund. Hvor det er henne ved ingen, og ingen ønsker at vide det.

*) Mechanus er en verden af gigantiske tandhjul, hvor hvert tandhjul har et lokalt tyngdefelt, der gør, at man altid kan stå på siden af et tandhjul.

Dette spil er for seks spillere – fire som spiller gnomer, og to, hvis spilpersoner er fanget i denne verden – samt en spilleder. Systemet er oprindeligt tænkt D&D 3,0s og D&D 2nd ed. kosmologi. Ideen er, at to spilpersoner, der er strandet i en anden verden, kan indsættes i scenariet, og her optjene en mulighed for at komme hjem. De andre spillere er i den henseende biroller. For deres indsats bør spilleder love dem en belønning i form af det givne systems erfaringspoint, og en ekstra bonus for dem, der opnår at blive Overkontrollør.

Billeder af Toni Diterlizzi fra diverse Plane Scape-produkter.

Instruks til spilleren

Situation

Din spilperson er fanget i en anden verden. En verden, der består af gigantiske tandhjul på hvis sider, der eksisterer hele samfund. Et af disse samfund består af gnomer, der vedligeholder et mekanisk tempel og dets sindrige maskineri. Templet er dedikeret Den mekaniske sirene, og stedet regeres af Overkontrolløren. Gnomerne har en masse fanger, som de tvinger til at gøre al det tunge arbejde.

Du er en af disse mange fanger, og din opgave er at flygte fra stedet. Du kan enten gøre det alene, eller med hjælp fra en anden fange. Du har også en birolle i form af en medfange, som du spiller i visse scener, når din egen spilperson ikke er aktiv.



Spilleregler

Hvis du har succes med en færdighed, må det næste færdighedsrul ikke være baseret på samme færdighed. I må gerne tale jer spillere imellem om hvilke færdigheder, der skal anvendes, og hvor gode chancerne er for succes.

Klarer du et færdighedsrul, kan en af følgende tre planer forfølges. Hvilken af de tre afhænger af den konkrete sammenhæng.

- 1) Forsøge at finde en flugtrute/gennemføre flugtplan – 5 succeser resulterer i en flugt til din hjemverden.
- 2) Bruge din medfanges flugtplan – 3 succeser resulterer i, at I begge undslipper
- 3) Hjælp en gnom med hans plan – 4 succeser resulterer i, at han bliver den ny gnomkonge, og han giver amnesti, så du kan komme hjem.

Fejler du et færdighedsrul, slutter scenen med det samme – og vi skifter over til en anden spiller. Du har dog et alternativ. Hvis du sladrer om din medfanges plan til gnomerne, kan du få lov at efterstræbe en af flugtplanerne.

Jeres to spilpersoner vil ikke møde hinanden undervejs i scenariet. I er nødt til at flygte hver for sig. Når jeres spilpersoner ikke er i samme scene, og den anden spiller er aktiv, så spiller du evt. en birolle i form af en medfange, der har en flugtplan.

Instruks til gnomen

Baggrund

Jeres samfund eksisterer på siden af et gigantisk tandhjul. Her har I et stort mekanisk tempel med porte til andre verdener, hvorfra I røver folk til at slave i jeres tempel. Nogle fanger er lokket hertil gennem Den mekaniske sirenes sang. Templet er dedikeret til Den mekaniske sirene. I regeres af Overkontrolløren, og det er enhver gnoms drøm at blive den næste Overkontrollør, og mange gnomer gør et forsøg på at vælte den siddende Overkontrollør. Det gør de med hjælp fra deres fanger, som de lover og garanterer frihed, hvis de bliver Overkontrollør. De gnomer, som ikke klarer sig godt, bliver dømt til Afgrunden af Sirenen.



Den nuværende overkontrollant

Situationen

Dit mål er at blive konge i stedet for kongen. Det kan du kun blive, hvis din plan bliver gennemført. For at gennemføre din plan, skal der rulles 4 *succesfulde skill checks*, men du – som spiller – kan ikke rulle terninger, og du er derfor nødt til at have en spiller, der må rulle terninger, til at foretage skill checksne på dine vegne.

Når en spiller fejler et skill check, slutter scenen med det samme og vi skifter spiller (til en anden, som må rulle med terninger). Vi skifter nu over til en anden spiller, der enten er blevet taget på fersk gerning af en gnom, eller som er fri til at forsøge at flygte.

Når vi *vender tilbage* til spilleren, der fejlede sit rul, begynder scenen med, at vedkommendes karakter er blevet taget på fersk gerning af en gnom – I skiftes til at være den heldige gnom. Gnom-spilleren kan nu forhandle med karakteren om hjælp til at blive konge – dette kan udmunde i et skill check. Er terningesslaget en succes, kan I nu begynde at stræbe efter, at du bliver konge, og du sætter den næste scene. De skill checks, der følger nu, tæller hen imod din plan for at blive konge, og du kan nu hundse med karakteren for at få denne til at foretage flere checks. Hvert succesfuldt check tæller og udløser en ny scene, som du sætter. Fejles checket bliver karakteren taget på fersk gerning af en anden gnom.

Fejles et check, så klipper vi over til en anden gnom. Dvs. hver gang du tager karakteren på fersk gerning, er det først det andet succesfulde skill check, som tæller imod din plans gennemførelse.

Vær opmærksom på, at en succesfuld færdighed må ikke anvendes to gange i træk. I må gerne tale jer spillere imellem om hvilke færdigheder, der skal anvendes, og hvor gode chancerne er for succes. Din plan kan gennemføres henover flere runder, så husk at skrive ned, hvor mange succeser du har fået.

Hvis sirenen kalder jer til samling, så skal man haste til templet. Her vil sirenen afsige dom over den enkelte gnom. Heldigvis kan man tale sin sag eller få andre til at gøre det. Problemet er bare, at det kræver et succesfuldt skill check at få talt sin sag, så kun folk, der kan rulle terninger, kan tale ens sag med succes. Sker det ikke, eller fejler personen, så idømmes man Afgrunden, og man er evigt fortabt. Med andre ord få overtalt en spilperson til at tale din sag. En spilperson kan sagtens tale for flere forskellige gnomer, men hvis en færdighed anvendes med succes, må den ikke anvendes igen (og det kan derfor blive sværere at få talt sin sag, hvis man er nummer to eller tre i rækken).

Instruks til spilleder

Det handler om manipulation. Gnomerne er mestre i manipulation, og de kæmper alle ivrigt om at blive den næste konge. Uheldigvis kan de kun blive det, hvis de kan manipulere andre til at føre sig frem til denne position. Her kommer fangerne ind i billedet, da de mod at blive lovet frihed kan lokkes ind i gnomernes veje. Nogle fanger prøver i stedet at flygte og spillerne har muligheden for enten at finde sig en egen flugtvej eller bruge den flugtvej, som en af medfangerne har udviklet.

Hvis en spiller er fanget i en løkke af gnom-scener, kan det blive vanskeligt at slippe fri igen. Der er to muligheder. Den ene går på, at afslutte en scene uden, at der rulles terninger, hvilket betyder, at det hele afhænger af samspillet, og på hvorvidt en spiller kan havne i en situation, hvor vedkommende kan bryde fri. Den anden går på, at når spilleren har fejlet et terningslag, så fremkommer du med et tilbud til spilleren: Spilleren kan sladre om sin medfanges flugtplaner og derved gå fri og få lov at sætte sin egen scene, hvor der blandt andet er mulighed for, at samle medfangens flugtplaner op, og fortsætte projektet. Undervejs er der en sekvens, hvor spilpersonen bevidner gnomernes indfangning af medfangen, og hvor de afslører, at medfangen er blevet svigtet af sine egne. På baggrund af skuffelsen transformeres han til en gnom! Når spilpersonen har flugtplanerne, kan du senere introducere en nyankommen medfange, som spørger om de kan flygte sammen ...

Bemærk, spillerne kender ikke alle reglerne, og det er meningen. Nogle er de nødt til at læse sig undervejs. Spillerne må selv regne ud, at de skal gøre 'oprør' ved at nægte at rulle terninger for at komme ud af gnom-løkken. Gnom-spillerne ved ligeledes ikke, at spillerne kan nægte, og at spillerne er nødt til at nægte. Dette kan få en scene til at køre i langdrag, og du kan være nødt til at gå ind og tolke scenen som afsluttet, hvis den kører i selvsving.

Din opgave som spilleder er at puste liv i denne sære verden og dens indbyggere. Du skal desuden holde øje med, hvornår der skal klippes og sættes nye scener, særligt da spillerne ikke har det fulde overblik over mekanikken. Der er et underliggende tema om, at alle gnomerne i virkeligheden er folk, der er strandet i templet, og som siden er blevet omskabt til gnomer gennem skuffelser og svigt. Der er nogle muligheder for at liste denne underhistorie ind i spillet, og det er din opgave at gøre dette, men hold det som et underspillet tema.

At foretage et færdighedsrul

Vidensbaserede færdigheder – høj sværhedsgrad

Sansefærdigheder – høj sværhedsgrad

Sociale færdigheder – middel

Alle andre færdigheder – middel

(sværhedsgraderne er her sat efter, at spilpersonerne er D&D wizards. Intentionen er, at de ikke læner sig tilbage og bruger deres indbyggede kompetencer, men lige så meget trækker på deres sociale færdigheder. Ydermere skal risikoen for at fejle være omkring 1 af 4).

Succesfulde færdighedsrul

Bemærk, at hvis en færdighed bruges med succes, må samme færdighed ikke anvendes lige efter. Det betyder, at hvis en spiller vil rulle fire succeser i rad, skal der anvendes fire forskellige færdigheder. Dette nulstilles, når og hvis spilleren fejler et rul, og scenen skifter. En spiller kan altså bruge samme færdighed fire gange succesfuldt, hvis det er i fire forskellige scener.

Spilleren, der absolut nægter at rulle

Det kan ske, at en spiller opdager, at vedkommende helt og aldeles kan nægte at rulle terninger og derved undgå at ryge i klørne på gnomerne. Her kommer den mekaniske sirene i spil.

Den mekaniske sirene: Sirenen kalder

Når Den mekaniske sirene lader sin røst lyde, sammenstimles alle gnomerne til dom over deres gerninger. Gnomerne bliver opslugt af en hvirvelvind fra en portal (der åbner til en afgrund) og er fortabt, medmindre en fange vil tale gnomens sag. En fange kan tale flere gnomers sag over for Den mekaniske sirene, men når en færdighed bruges med succes, må den ikke anvendes igen, og det kan derfor blive vanskeligt at tale flere gnomers sag. Hvis forsøget fejler, eller hvis gnomens sag ikke bliver talt, så er han fortabt.

Hvis en karakter ikke har nogen gnomer til at genere sig (dvs. gnomer, som hvis flugtplaner, man har bidraget succesfuldt til), så går man fri, og man får lov at vende hjem.

For hver gnom-karakter, man fravalgte at tale for, skal man modstå Den mekaniske sirenes straf. For hver afvist gnom (men ikke fejlet forsøg) laves et saving throw – for hvert fejlet rul får man et gnom-aspekt. Ved fire aspekter er man fortabt (hver spilperson kan sagtens have bidraget til alle fire gnomers forsøg på at blive den næste konge, og derfor have afvist fire gnomer hver), da man transformeres til en gnom.

Antal fejlede saving throws

- 1) Huden får en grålig lød og bliver en tand ru.
- 2) Hænder bliver større, negle mere som kløer, kæber bliver kraftigere og munden grovere.
- 3) Kroppens træk bliver grovere og mere kantede, samtidig med at den trækker sig sammen, og man bliver lavere. Stemmen bliver mere rå.
- 4) Transformeres til en gnom. Kan kun undsættes ved at blive kidnappet hjem til sin gamle verden, og der modtage en remove curse-spell.

Hvis det er anden gang, at sirenen kalder folk, tælles de tidligere fejlede saving throws med.

Gnomer, der er blevet opslugt af afgrunden, erstattes af nye gnomer, så spilpersonerne fortsat plages af fire gnomer. De nye gnomer ligner de gamle gnomer ...

Gnomnavne: TikTok, NikNak, TikTohk, TikTik, TikTak, KniKna, KanNik, NakKin

Medfanger: Baniel, Aswabiel, Meghisto, Beezelba

TikTok, Gnom

Kontrollant af 3. orden, kuglerammens magister af 4. række, matematiker af Det ypperligste selskab for Tandhjulets drift stiftet i omløbsår 24675 efter Pinslernes æra.

Stolt, ærekær, arrogant og overset. TikTok sparker 50 års frustrationer nedad på dem, som ikke hurtigt nok kan blive forfremmet til noget over ham, eller som ikke hurtigt nok formår at flygte. TikTok er blind for sine svagheder og blind for, hvorfor det er hans lod at være slavepisker ved Den mekaniske sirenes maskintempel.

TikToks mest skattede ejendele er hans meget smukke samling af kuglerammer. Hans foretrukne våben er en pisk, som han svinger med ondskabsfuld ekspertise.

Mål: At blive overkontrollant i stedet for overkontrollanten og sole sig i Den mekaniske sirenes velsignede blik. Dette kan kun lade sig gøre ved at få nogle af fangerne til at gennemføre ens plan for at blive overkontrollant.

Den præcise plan må du selv finde frem til. Det bliver noget med rænkespil og manipulation, og noget med at manipulere folk til at gøre dig til overkontrollant i stedet for den siddende overkontrollant.



NikNak, Gnom

Kontrollant af 3. orden, urskivens kontrollør af 2. række, matematiker af Det ypperligste selskab for Tandhjulets drift stiftet i omløbsår 24675 efter Pinslernes æra.

Stolt, ærekær, arrogant og overset. NikNak sparker 50 års frustrationer nedad på dem, som ikke hurtigt nok kan blive forfremmet til noget over ham, eller som ikke hurtigt nok formår at flygte. NikNak er blind for sine svagheder og blind for, hvorfor det er hans lod at være slavepisker ved Den mekaniske sirenes maskintempel.

NikNaks mest skattede ejendele er hans meget smukke samling af kuglerammer. Hans foretrukne våben er en pisk, som han svinger med ondskabsfuld ekspertise.

Mål: At blive overkontrollant i stedet for overkontrollanten og sole sig i Den mekaniske sirenes velsignede blik. Dette kan kun lade sig gøre ved at få nogle af fangerne til at gennemføre ens plan for at blive overkontrollant.

Den præcise plan må du selv finde frem til. Det bliver noget med rænkespil og manipulation, og noget med at manipulere folk til at gøre dig til overkontrollant i stedet for den siddende overkontrollant.



TikTohk, Gnom

Kontrollant af 3. orden, regnestokkens tjener af 3. række, matematiker af Det ypperligste selskab for Tandhjulets drift stiftet i omløbsår 24675 efter Pinslernes æra.

Stolt, ærekær, arrogant og overset. TikTohk sparker 50 års frustrationer nedad på dem, som ikke hurtigt nok kan blive forfremmet til noget over ham, eller som ikke hurtigt nok formår at flygte. TikTohk er blind for sine svagheder og blind for, hvorfor det er hans lod at være slavepisker ved Den mekaniske sirenes maskintempel.

TikTohks mest skattede ejendele er hans meget smukke samling af kuglerammer. Hans foretrukne våben er en pisk, som han svinger med ondskabsfuld ekspertise.

Mål: At blive overkontrollant i stedet for overkontrollanten og sole sig i Den mekaniske sirenes velsignede blik. Dette kan kun lade sig gøre ved at få nogle af fangerne til at gennemføre ens plan for at blive overkontrollant.

Den præcise plan må du selv finde frem til. Det bliver noget med rænkespil og manipulation, og noget med at manipulere folk til at gøre dig til overkontrollant i stedet for den siddende overkontrollant.



TikTak, Gnom

Kontrollant af 3. orden, tandhjulsoperatør af 9. grad, matematiker af Det ypperligste selskab for Tandhjulets drift stiftet i omløbsår 24675 efter Pinslernes æra.

Stolt, ærekær, arrogant og overset. TikTak sparker 50 års frustrationer nedad på dem, som ikke hurtigt nok kan blive forfremmet til noget over ham, eller som ikke hurtigt nok formår at flygte. TikTak er blind for sine svagheder og blind for, hvorfor det er hans lod at være slavepisker ved Den mekaniske sirenes maskintempel.

TikTaks mest skattede ejendele er hans meget smukke samling af kuglerammer. Hans foretrukne våben er en pisk, som han svinger med ondskabsfuld ekspertise.

Mål: At blive overkontrollant i stedet for overkontrollanten og sole sig i Den mekaniske sirenes velsignede blik. Dette kan kun lade sig gøre ved at få nogle af fangerne til at gennemføre ens plan for at blive overkontrollant.

Den præcise plan må du selv finde frem til. Det bliver noget med rænkespil og manipulation, og noget med at manipulere folk til at gøre dig til overkontrollant i stedet for den siddende overkontrollant.



Medfange Azael

Du kommer fra en anden og mere fredelig verden, men en nat kom en masse gnomerne hærgende og plyndrende ind i jeres verden, og du blev blandt flere andre røvet ind i gnomernes verden for at trælde i deres maskineri.

Du har været her længe nu, og du har tabt forbindelsen til dine fæller, som blev røvet sammen med dig.

Dit mål er at flygte, og du har en plan, men den kræver en hjælper. Du har fundet en anden fange, som virker pålidelig, en af de nye, og planen er, at I sammen flygter og får åbnet portaler til jeres respektive verdener, så I begge kan komme hjem.

Detaljerne i din konkrete flugtplan, må du selv udvirke. Den indeholder noget med at snige sig forbi gnomerne, stjæle og/eller kopiere nøgler til døre, celler og lænker, og finde de rette portaler og få dem åbnet, så I kan komme hjem. For at gennemføre planen skal din medfange undervejs have tre succesfulde færdighedsrul. Hvis en færdighed anvendes med succes, må samme færdighed ikke anvendes lige efter.



Medfange Balriel

Du kommer fra en anden og mere fredelig verden, men en nat kom en masse gnomerne hærgende og plyndrende ind i jeres verden, og du blev blandt flere andre røvet ind i gnomernes verden for at trælde i deres maskineri.

Du har været her længe nu, og du har tabt forbindelsen til dine fæller, som blev røvet sammen med dig.

Dit mål er at flygte, og du har en plan, men den kræver en hjælper. Du har fundet en anden fange, som virker pålidelig, en af de nye, og planen er, at I sammen flygter og får åbnet portaler til jeres respektive verdener, så I begge kan komme hjem.

Detaljerne i din konkrete flugtplan, må du selv udvirke. Den indeholder noget med at snige sig forbi gnomerne, stjæle og/eller kopiere nøgler til døre, celler og lænker, og finde de rette portaler og få dem åbnet, så I kan komme hjem. For at gennemføre planen skal din medfange undervejs have tre succesfulde færdighedsrul. Hvis en færdighed anvendes med succes, må samme færdighed ikke anvendes lige efter.

