



TINTIN

og den Forsvundne Spilleleder

Et spilleleder- og scenarie-løst scenarie
af Anders Skovgaard-Petersen

Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Velkommen

Dette scenarie opstod på baggrund af to hændelser i min rollespilskarriere. Det første var en række forsøg jeg gennemførte med spillelederløst rollespil i slutningen af halvfemserne. Det andet var en ide der opstod over et krus øl på Fastaval 98. Her blev jeg og Jakob Bondesen enige om at lave et Tintin-scenarie til Fastaval. Ideen var af den slags som dukkede frem når vi mødtes, gerne i følgeskab af larmende musik, øl i maven og gentagne udbrud af ”Vi skal bare lige...”. I efteråret 2001 tog vi ideen et skridt videre, da jeg til et møde i Drømmenes Fæstning samlede en entusiastisk flok af Danmarks mest talentfulde rollespil bag projektet. Vi aftalte at lave en forfattercirkel. Vi ville skrive scenariet sammen via e-mail. Ideen lød god, men virkede ikke. Det hele kig i stå et sted mellem mit manglende overblik, Merlins mailbox, Laus nye mailadresse og Frederiks travle hverdag.

Samtidig var jeg begyndt at tænke over det der spillelederløse rollespil igen, og så slog det mig, i en blanding af guddommelig inspiration og dovenskab, at jeg skulle lave Tintin-scenariet om til et spillelederløst rollespil.

Spillelederløst rollespil?

I spillelederløst rollespil er der ikke én person som har ansvaret for at styre historien. I stedet deles deltagerne om at argere spilleleder. Det er i familie med fortællerrollespil, men i modsætning til rent fortællerrollespil er fokus er ikke på at genfortælle en historie men på at udleve den. Ligesom i normalt rollespil har man en rolle, der sammen med de andre deltageres roller lever sig igennem en række oplevelser. Der er bare ikke noget fast scenarie at gennemleve, eller nogen spilleleder som har ansvaret for at finde på. Deltagerne er fælles om det på godt og ondt.

I rollespil som ”Theatrix” leges der med at give spillerne medindflydelse på historiens gang. De har lov til at komme med input på lige fod med spillelederen. Han er der dog stadig som garant for en vis sammenhæng. Erfaringerne viser at der er behov for en sådan, men jeg ville gerne væk fra spillelederen, så derfor måtte jeg finde en anden måde at give historien den rygrad der forhindrer den i at kollapse eller løbe løbsk. Spillerne skal være ualmindeligt dygtige og tolerante for at kunne klare sig uden.

Det jeg endte med var et system, hvor de forskellige ansvarsområder en spilleleder normalt har, fordeles ud på deltagerne. Den enkelte spiller har ansvaret for at sørge for sammenhæng og logik indenfor sit område, uden at forhindrer de andre i at komme med input. Systemet giver, når det virker, det spillelederløse rollespils frihed for deltagerne, kombineret med en spilleleders overvågning. Du er altså ikke den eneste spilleleder på scenariet, men deltager som de andre med en rolle og et ansvarsområde.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Hvorfor Tintin?

For snart 3 år siden sad jeg og chattede på det nuværende **ofir.dk**'s site. Jeg havde først været inde og spamme deres sex/rollespils-forum, hvor jeg konsekvent spurgte de fremmødte latex-slaver om deres THAC0. Den slags er jo sjovt et stykke tid, hvorefter jeg besøgte et almindeligt chat-rum. Her oplevede jeg et spontant chat-baseret Tintin-rollespil opstå. Først loggede en mand sig på som Rastapopoulos, og før man kunne sige "Lusede Landkrabber!" var rummet fyldt med personer fra Tintin-tegneserien. Jeg var selv Tournesol og Nestor, og der var sågar en som spillede Møllenberg (han tog sig af dørklokker og telefonen). Med jævne mellemrum loggede der nye chattere på, som efter at have kigget sig omkring et stykke tid loggede af igen. Det elektroniske rums udgave af en ikke-rollespiller som forvilder sig ind på Fastaval.

Tintin-tegneserierne er kendt af de fleste og elsket af flere. Hovedpersonerne er nemme at hitte ud af, plottene følger nogle klassiske linier og tematikken er til at tage og føle på. Man ved hvilke modstandere, hjælpere, konflikter og løsninger der hører hjemme i et Tintin-album. Derfor er det ideelt som introduktion til spillelederstøttet rollespil. Det er svært at gå i stå når man i så høj grad ved hvad der virker.

Tintin-historierne er også både fyldt med action, drama og humor. De er fleksible nok til at man kan dreje dem som man vil. Fra krimigåder, over gys og gru, til slapstick-lagkagehumor Tintin er leveringsdygtig i det hele.

Historiens start er givet af mig på forhånd, men både handlingen og slutningen er op til deltagerne i fællesskab. Vi ved at Nestor har fået foræret en tur med krydstogtskib i Middelhavet af Kaptajn Haddock for tro tjeneste. Vi ved at Bjævermose har skaffet billetterne billigt fra en svoger som arbejder i et shippingfirma og derfor også er med. Vi ved at de to hemmelige agenter Dupont og Dupond er på skibet for at overvåge en mulig smuglerring. Vi ved at skibet sejler ud fra Marseilles havn. Herfra starter historien.

Note: Alle billeder i scenariet er © Casterman / Fondation Hergé. Rettighederne til alle citater fra de danske udgaver af Tintin haves af Jørgen Sonnergaard. Brugt uden tilladelse...



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Fortælleskelettet

Med Fortælleskelettet deles en normal spilleders ansvar ud på deltagerne, så de i fællesskab har fuld kontrol med historien uden at den mister for meget fokus. De har hver især ansvar for en del af fortællingen. Inden for dette ansvarsområde har de det sidste ord, men det er ikke kun dem som må bestemme. Deres job er at sikre den røde tråd. Til hjælp har de en række forskellige værktøjer.

Ansvarsområderne er; **Worldmaster** (ansvarlig omverdens reaktion på begivenhederne), **Plotmaster** (ansvarlig for at plottet hænger sammen), **Foemaster** (ansvarlig for fjender og modstandere), **Friendmaster** (ansvarlig for venner og andre bipersoner), **Xmaster** (ansvarlig for overraskelse og plotvendinger) og **Endmaster** (ansvarlig for slutningen).

For at ingen skal køre fast er hvert ansvarsområde udstyret med en liste af gode ideer eller typiske elementer der passer til en Tintin-historie.

Din rolle

Der er en væsentlig ting du skal vende dig til før vi går videre i teksten – du er ikke spilleleder på dette scenarie. Du er vært, arrangør, eller noget... men også samtidig deltager!

Du skal fortælle introduktionen, men ellers spille en rolle og udføre et ansvarsområde på lige fod med de andre deltagere. Du har blot et overordnet ansvar for at forklare reglerne for de andre og afgøre evt. uenigheder. Det er bedst at du tager jobbet som Bjævermose/Xmaster eller Haddock/Endmaster, da det er de to mest krævende opgaver. Du er den eneste der har forberedt dig, så derfor er du bedst rustet til at hjælpe hvis folk ikke rigtigt kan komme i gang med historien, men lad være med selv at køre hele løbet.

På en måde kan man sige at det ikke helt er spillederløst når en person har mere ansvar end de andre, på den anden side er det nødvendigt, at der er styr på tingene, når man ikke kender dem man skal spille med.

Du kan forberede dig ved at læse så mange Tintin-albums som muligt, og tænke over hvordan de er bygget op og hvad de typisk indeholder. Du kan også finde mange oplysninger på nettet. Specielt er www.tintin.com god til nogle hurtige oplysninger, men også det danske Tintinologisk Selskabs hjemmeside er god. Jeg kan også anbefale de gamle Tintin-kasettebånd, hvis du kan få fat på dem. Mange kommunebiblioteker har dem. Tegnefilmene er næstent også seværdige.



Tintin og den Forsvundne Spilleder

Selv har jeg brugt bogen ”Tintin og hans skaber” af Benoît Peeters (dansk udgave ved Ole Steen Hansen, Carlsen Comics, 1988). Specielt til rollebeskrivelserne, hvor jeg til tider nærmest har skrevet af.

Du er selvfølgelig også velkommen til at skrive til mig hvis du har spørgsmål. Jeg er nemmest at få fat på via email: post@bagmanden.dk. Jeg vil også gerne høre hvordan det gik under spillet, hvordan historien forløb og hvilken titel den fik.

Spillederløst rollespil

Det kan være lidt svært at finde ud af hvad spillederløst rollespil er for noget. På nogen områder minder det om almindeligt rollespil, hvor man spiller en person der skal klare sig igennem et eventyr som en spilleder har fundet på. På andre måder minder det om klassisk fortællerrollespil, hvor deltagerne sammen fortæller om begivenheder som typisk har fundet sted. I spillederløst rollespil sker tingene mens man fortæller og man har en rolle som oplever tingene. Samtidig er man dog med til at finde på hvad det er rollen kommer ud for.

Du har sikkert prøvet at improvisere dig frem til et scenarie som spilleder, eller oplevet en spilleder som arbejdede på den måde. Du har sikkert også oplevet en spiller få en god ide som spillederen kunne bruge. I spillederløst rollespil er alle deltagerne fælles om at improvisere sig frem til det scenarie deres roller lever i. Hver af deltagerne har altså to funktioner de konstant veksler mellem: At være spilleder og at spille en rolle.

Følgende eksempel skulle gerne illustrere hvorledes spillet foregår. Når der står en stjerne ved deres navn er det fordi de fungerer som spilleder. Det er kun Dupond, der er Foemaster, som benytter sig af sit særlige værktøj, en *cutscene*. De andre klarer sig uden i eksemplet. Handlingen er flyttet væk fra krydstogtskibet og ombord på Orientekspresen på vej mod Istanbul. De er blevet bestjålet af en lommetyv.

Haddock - Jeg kravler op på taget af toget for at se efter lommetyven.

Dupont * - Vinden er lige ved at rive dig omkuld. Den får dine øjne til at løbe i vand så du intet kan se.

Haddock - Jeg forsøger at holde mig fast mens jeg tører mine øjne med min halsklud.

Dupont * - Det er svært, men du klarer det. Du får øje på tyven der forsvinder ned bag en vogn.

Haddock - Hvilken vogn?

Dupont * - Spisevognen!



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Haddock - Jeg råber til Dupont og Dupond "Skynd jeg! Han er i spisevognen!"

Dupont - Jeg vender mig om...

Dupond - ...og slår hovedet ind i mig! "Klask!"

Nestor * - Haddock har ryggen til lokomotivet og får ikke øje på en lavt siddende gren, på et træ toget er ved at køre forbi.

Dupond - Jeg er kommet på benene og begynder at løbe ned mod spisevognen.

Dupont - Jeg er lige efter...

Tournesol - Jeg er på vej fra spisevognen ned mod de andre, med øjnene halvt lukkede, og pendulet til at vise mig vej. "Pendulet fornemmer en klar fare!"

Bjævermose * - Tournesol brager ind i de to detektiver!

Nestor * - ...i samme øjeblik som Haddock vender sig og ser grenen farende imod sig!

Haddock - Jeg forsøger at gribe fast i grenen

Nestor * - Det lykkes dig at tage fast i grenen. Toget farer forbi under dig...

Haddock - Jeg forsøger at hoppe ned på en af de bagerste ladvogne.

Nestor *: Du lander hårdt og mister bevidstheden.

Dupond *: I mellemtiden henne i spisevognen! Tyven ser sig tilbage, på de to detektiver og Tournesol der ligger i en bunke. Han griner højlydt, og hopper ind på toilettet. Et kort øjeblik senere dukker den pæne forretningsmand fra stationen ud fra samme toilet. Han er lommetyven! Manden bevæger sig undskyldende forbi de sammenkludrede og når kort efter hen til Tintin og Terry. Da Terry får øje på manden begynder han at knurre. (Her bruger Dupond en *cutscene* at forklare at lommetyven nu er forklædt som almindelig passager)

Nestor: "Ti stille, Terry, lad være med at knurre af den pæne mand!"

Dupond *: Manden letter på hatten og går forbi.

I eksemplet optrådte kun Foemasteren med sit ansvarsområder. De kommer nemlig kun i brug når der er behov for det. Hvis for eksempel plottet begynder at blive rodet, kan Plotmasteren holde en pause. Når pausen er slut kan han indlede med et resume, der forklarer hvordan tingene hænger sammen. Foemasteren vil her bringe et nyt element i spil, nemlig den forklædte lommetyv. De andre bruger nu dette til at skabe sjove øjeblikke, selvom deres roller ikke ved hvordan tingene hænger sammen.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Regler for spillelederløst rollespil

Ligesom fortællerrollespil kræver spillelederløst rollespil to ting af deltagerne. Respekt for de andres ideer og at den enkelte er indstillede på at det ikke nødvendigvis er hans version af fortællingen som bliver den endelige. For at folk ikke skal tale i munden på hinanden kræver det også en vis orden, samt et øje for hvornår det er de andres tur til at bestemme lidt.

- 1 – Er noget sagt højt, så gælder det, med mindre man kan lave det om inden for fortællingens rammer. Er en mand død, kan han godt komme til live igen, hvis man fx finder ud af at hans død var fingeret.
- 2 – Respekter andres taletid. Når en er ved at tale, eller tydeligvis har en pointe så må man ikke afbryde for at få sin egen ide ind først. Det handler ikke om at komme først.
- 3 – Respekter og arbejd videre på andres ideer. Gode fortællinger kan opstå på baggrund af noget som umiddelbart virker dårligt.
- 4 – Kun én fungerer som spilleleder ad gangen. Respekter denne.
- 5 – Vær konstruktiv. Man er ikke forpligtet til at tage ansvaret for et element man har introduceret det. Mange sjove situationer opstår når en deltager introducerer et element som en anden bruger til noget helt uventet. Men tænk på om elementet kan bruges af de andre.
- 6 – Sørg for at alle kommer til. De bedste fortællinger er ikke nødvendigvis de højeste.
- 7 – Støt de svage. Hvis en person ikke er helt med, så kast godbidder til ham. Lad ham bestemme udfaldet af en situation eller giv ham kontrollen med en biperson.
- 8 – Ansvarsområderne har det sidste ord i en uenighed indenfor deres område. Men de skal kunne forklare sig.
- 9 – Lad være med at forvente at den ansvarlige tager sig af alt inden for hans område. Hjælp hinanden i stedet for at gøre det svært.

Ansvarsområder

Hver af deltagerne har et ansvarsområde ud over sin rolle. Inden for sit ansvarsområde skal den ansvarlige sørge for den røde tråd. Det er hans job at sikre at tingene hænger sammen og at løse eventuelle konflikter på bedste vis. Han er ikke ene om at levere indhold til området. Den ansvarlige har heller ikke lov til at ændre hvad andre har sagt med mindre han bruger et af sine værktøjer. Han er underlagt de samme regler som de andre deltagere. Alle kan således introducere en modstander, men det er Foemasterens opgave at sikre at der er en sammenhæng i hvem fjenderne er og hvad de laver.

Alle kan også stille spørgsmål til de ansvarlige. Man kan fx spørge Plotmasteren om hvorfor lommetyven stjal pungen, eller Friendmasteren om lommetyven er ansat af oprørshæren. Det er så op til den ansvarlige at besvare spørgsmålet enten indirekte gennem handlingen (man ser lommetyven aflevere det stjalne til en soldat) eller direkte fx via en *cutscene*.

Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Worldmaster (ansvarlig for omverdens reaktioner)

Er ansvarlig for den omkringliggende verdens reaktion på begivenhedernes gang. Alt fra tjenere og teaterpublikum, til bureaukrati, politi, militær og andre officielle instanser. Disse er næsten altid med i et Tintin-album, men på en speciel måde. Politiet er aldrig i vejen for den gode fortælling. De dukker kun op når de kan skabe ekstra ravage i tingene eller klare heltene ud af en presset situation. Hvis Tintin selv kan løse tingene venter han ikke på at politiet skal ankomme til gerningsstedet og samle beviser, og de brokker sig aldrig over at han blander sig. Worldmasteren styrer de personer som er neutrale i forhold til begivenhederne. De kan godt blande sig, men normalt er de der blot for at give kolorit.

Worldmasteren skal minimum en gang i hver scene introducere en ny araber, neger, sømand eller tjener. Disse kan ikke tale noget sprog deltagerne forstår. De taler kun med udråbstegn.

Worldmasteren er i dette tilfælde specielt ansvarlig for krydstogtskibet og besætningen, så længe handlingen stadig foregår ombord. Det er også ham som er hovedansvarlig for at lægge en rute. Det er for eksempel vigtigt fra starten at afgøre om skibet sejler mod øst (til Italien, Grækenland og Tyrkiet), mod vest (Spanien, Gibraltar, Marokko) eller mod syd (Nordafrika, Mellemøsten?). Husk at skibets kaptajn sikkert vil ønske at spise middag med den berømte rapporter og hans ven, kommandørkaptajnen.

Worldmasteren spiller rollen som **Nestor**, der har fået rejsen i gave på sin 60 års fødselsdag.

Plotmaster (ansvarlig for plottet)

Er ansvarlig for at historien hænger sammen med en indre logik. Plotmasteren skal hele tiden forsøge at få hændelserne til at give mening. Til at hjælpe sig, har han sit specielle fortælleværktøj *resuméet*. Plotmasteren kan til enhver tid stoppe fortællingen med en pause. Efter denne har han lov til at komme med et klassisk *resumé* hvor uklarheder forklares. Det som siges i dette *resumé* skal selvfølgelig passe med hvad der er foregået, men ellers er det lov. De andre deltagere har lov til at stille spørgsmål til *resuméet*, hvis der er noget som ikke passer. Plotmasteren skal så forklare sig, så alt hænger sammen inden spillet fortsætter.

Plotmasterens sidste opgave er at finde på titlen på albummet. Når fortællingen er slut og Endmasteren har fortalt epilogen, skal Plotmasteren finde på en titel.

Plotmasteren spiller **Professor Tournesol**, der som en ven af huset også er inviteret med på turen.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Endmaster (ansvarlig for slutningen)

Er ansvarlig for at historien får en god slutning. Ikke nødvendigvis god som i ”lykkelig slutning”, men god som i ”en god historie”. Endmasteren beslutter hvor og hvornår det hele er slut, specielt med henblik på at skabe et dramatisk klimaks. Det er et svært job der kræver sans for den gode fortælling. Til at hjælpe sig med at fortælle de andre deltagere hvad for en slutning de skal arbejde hen imod har Endmasteren et specielle fortælleværktøj. Han kan ”bladere” frem i bogen og afsløre noget af slutningen. Dette skal ske på en tilstrækkelig vag måde, så intet læses og bliver kedeligt. Man kan fx afsløre hvor det foregår og en hændelse fra klimakset

”Jeg bladrer frem til slutningen og kaster et kort blik. Jeg ser en slotsruin, og noget med nogle store fugle. Det lader også til at en eller anden falde ud fra tårnet”

Mere detaljeret skal det ikke være.

Endmasteren har også ansvaret for at fortælle epilogen. I en rigtig Tintin-historien er der normalt en afrunding til sidst, hvor de involverede får deres fortjente belønning. Ofte rundes det hele af med en lille spøg af en slags. Epilogen skal ikke være en lang fortælling. Blot lige nogle enkelte scener der fortæller hvordan det hele endte. Et godt eksempel er i ”Rackham den Rødes Skat” hvor man i epilogen ser Kaptajn Haddock købe Møllenborg, og finde skatten. Eller i ”Koks i Lasten”, der slutter med at Max Bjævermose har inviteret hele sin rallyklub til træf på Møllenborg.

Endmasteren spiller rollen som **Kaptajn Haddock**. Den glade giver og søens mand.

Foemaster (ansvarlig for modstanderne)

Er ansvarlig for modstanderne og deres gøre og laden. Han skal sørge for en vis logik i hvad de foretager sig, og hvem der arbejder for hvem og mod hvem. Foemasteren deler sit specielle værktøj med Friendmasteren, nemlig *cutsscenes*. I *cutsscenes* kan man se hvad modstanderne laver uden at ens rolle ved det. *Cutsscenes* er velegnede til fx at forklare at en biperson introduceret af en de andre faktisk er en fjende. Sådanne scener bruges ofte i Tintin-albums til at skabe spænding. Men ser fx skurken sende jagerfly af sted efter heltene der intetanende rider på kamel. Nu ved læseren noget som Tintin ikke ved. I spillelederløst rollespil er det en god måde at få fortalt de andre spillere hvordan tingene hænger sammen uden at bryde fortællingen. *Cutsscenes* startes ved at siger ordene: ”I mellemtiden...” (ligesom “*Meanwhile back at the ranch...*”). *Cutsscenes* er en god måde at tage ”ejerskab” over en person. Når han først er afsløret som skurk i en *cutscene*, kan kun Xmasteren ændre på det.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Foemasteren er også ansvarlig for evt. forklaringer en modstander kunne komme med hvis han bliver fanget eller har fanget heltene.

Nye fjender introduceres sjældent når historien er ved at nærme sig slutningen. Her bør Foemasteren i stedet koncentrere dig om at få det hele til at give mening.

Foemasteren har rollen som detektiven **Dupond**. Han er hemmelig agent ved det belgiske politi. Hans nuværende opgave er at overvåge en mulig smugler-operation ombord på krydstogtskibet.

Friendmaster (ansvarlig for allierede)

Som Foemasterens modstykke er han ansvarlig for dem som hjælper hovedpersonerne. Friendmasteren kan ligesom hans skygebillede lave *cutsscenes*. Friendmasterens hovedansvar er de grupper der er venligtsindede overfor heltene, hvor Foemasteren tager sig af skurkene og Worldmasteren af de neutrale

Friendmasteren er specielt god til at redde heltene ud af en *cliffhanger* lavet af Xmasteren.

Friendmasteren har rollen som detektiven **Dupont**. Han er hemmelig agent ved det belgiske politi. Hans nuværende opgave er at overvåge en mulig smugler-operation ombord på krydstogtskibet.

Xmaster (ansvarlig for plottwists)

Xmasteren har til opgave midt i det hele at smide plot-vendinger på banen. Han står for det uventede og det som går på tværs af det man ellers er blevet "enige" om. Xmasteren er den eneste som kan ændre på oplysninger de andre ansvarlige er kommet med (for eksempel det man har set i cut-scenes, og ved at blader frem). Det skal dog gøres elegant! Effekten skal være at de man så giver mening stadig, bare på en ny måde. Er en person død, kan det fx vise sig at han har en tvilling. Kan også få bipersoner til at skifte side fra modstandere til venner og omvendt. Mindst en gang i løbet af fortællingen skal Xmasteren forsøge at vende tingene på hovedet.

Xmasterens specielle fortællerværktøj er *cliffhangers*. Han anbringer spillerne i en umulig situation, erklærer at dette er en *cliffhanger* og udpeger den person som skal få spillerne ud af kniben (normalt enten Friendmaster eller Foemaster, men det kan også være en af rollerne!). Der holdes så en tisse- og slikpause, hvor den udfordrede person har tid til at finde en løsning. Når man samles igen har Plotmasteren mulighed for at lave et *resumé*, men derefter er det den udfordredes opgave at få dem ud af kniben.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Xmasteren spiller **Max Bjævermose**. Storbysmart forsikrings sælger, med en svoger i shippingindustrien. Bjævermose har skaffet billetterne billigt og er derfor med på turen. Han anser sig selv mere som en del af "familien" end "familien" gør.

Tintin (og Terry)

Alle deltagerne hjælpes ad med at styre Tintin (og Terry). Det er Tintin som er hovedpersonen, men han er ud over det ikke særlig vigtig for historien. Han er på mange måder en tom og kedelig skal. Nok er Tintin seriens helt, men han er ikke den som tager mest plads. De andre dominerer billedet totalt. Derfor er Tintin ikke en spilperson, men en vigtig rolle alle er fælles om. Alle kan bruge ham til at gøre ting deres egen rolle af en eller anden grund ikke formår. Er Tournesols spiller fx frustreret over aldrig at kunne føre en normal samtale kan han bruge Tintin til at gennemføre et forhør.

Terry er også en vigtig figur, da han kan hjælpe til med at holde historiens tempo i gang. Går det for hurtigt kan Terry stikke af med et vigtigt spor eller blive taget til fange fordi han lader sig lokke af noget mad. Går det for langsomt kan Terry komme løbende med en vigtig genstand i munden eller afsløre en skurk der tidligere har været forklædt.

Hjælp til selvhjælp

Hvert af ansvarsområderne har en liste over elementer der er typiske for hans ansvarsområde og passer til en Tintin-historie. Disse kan man bruge frit undervejs, men man skal ikke lade sig begrænse af dem. De tjener både som støtte hvis man mangler ideer, og som rettesnor for hvad det er for en type fortælling man er i gang med. De er også med til at sikre at to ansvarsområder ikke modarbejder hinanden.

Der er også den store **"Wandering Moments"-tabel**. Her kan man slå 1d100 og få noget inspiration i form af et ord eller lignende. Tabellen skal ikke misbruges. Den skal først anvendes hvis der er tegn på at plottet er ved at køre fast. Det er også en god ide er at lade alle deltagerne rulle én gang på tabellen før spillet starter. Deres ord skal så flettes ind i fortællingen indenfor deres ansvarsområde eller af deres rolle i løbet af spillet.

Desuden er der de to ark med portrætter af skurke, venner og bekendte til Tintin. De giver også god inspiration. De er rare at have liggende på bordet. (og nej, jeg kender heller ikke alle personerne...)



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Hvordan kommer vi i gang?

Først fortæller du som arrangør hvad det hele går ud på og hvordan det fungerer. Det er en god ide grundigt at forklare de forskellige ansvarsområder og deres specielle fortælleværktøjer. Måske du endda skal lade alle karakterarkene gå rundt. Der står ingen hemmeligheder på dem, tvært imod. Tag en snak med deltagerne om deres erfaringer med fortællerrollespil og improvisation og del derefter rollerne ud. De sværeste roller er Haddock/Endmaster og Bjævermose/Xmaster. Dupond/Foemaster og Tournesol/Plotmaster er lidt nemmere at have med at gøre, mens Nestor/Worldmaster og Dupont/Friendmaster er de nemmeste. Giv de letteste til dem som er uerfarne eller på en anden måde ser ud til at ville få problemer med spillederløst rollespil.

Herefter fortæller du prologen. Når den er slut lader du hver af rollerne (inklusive din egen) fortælle hvordan vedkommende ankommer til havnen. Dupond og Dupont fortæller samtidig, det samme gør Haddock, Tournesol og Nestor. Når alle har mødt hinanden og har fundet deres kahytter (som selvfølgelig ligger nær ved hinanden) sejler skibet fra havn, og plottet skydes af med et rul på plotstart-tabellen. Herefter styrer i fortællingen i fællesskab.

Introhistorie

Nestor har rund fødselsdag og har senere samme år arbejdet for Kaptajn Haddock i et andet rundt tal. Det skal fejres, og Tintin er kommet på den ide, at invitere Nestor med på et krydstogt i Middelhavet. Hvad kunne være en bedre gave til en mand som stort set aldrig har forladt sin stilling som butler på Møllenborg, end en sejltur med fuld forplejning.

Det er Tintin, Kaptajn Haddock, Tournesol, Terry og selvfølgelig Nestor som skal af sted. Skibet sejler fra Marseilles en dejlig sommerdag ved middagstid. Man skal være der en time før afgang.

Plotstart

Lad hver person fortælle hvordan (og hvornår) de ankommer til skibet. Når de har fundet deres kahytter og skibet har forladt havnen kan eventyret begynde. Det bruger du **"Plotstart"-tabellen** til. Du kan enten rulle på den og lade skæbnen bestemme hvilket plot i starter med, eller du kan vælge et på forhånd. Det er dit sidste ansvar som arrangør at sætte handlingen i gang. Herefter er du deltager som de andre. Den hændelse du ruller finder formodentlig sted efter middagsmad den første aften. Så er skibet langt nok fra land og deltagerne har lært skibet at kende.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Plotstart-tabel

- 01-10 Tintin eller en af spillernes kahyt er blevet rodet igennem af en skurk, men intet lader til at mangle... Hvorfor bryde ind uden at stjæle noget?
- 11-20 En af spillerne ser en mand falde overbord, men da der efter forgæves redningsaktion holdes mandtal mangler ingen. Hvem er den mystiske mand, og hvem smed ham over bord?
- 21-30 En mand løber ind i Tintin og taber sine ting. Da han er gået, finder spillerne en genstand han har glemt. Da han senere konfronteres med genstanden nægter han at det er hans. Hvorfor? Hvad er det for en genstand?
- 31-40 Dupont og Dupond bliver slået bevidstløse mens de overvåger lastrummet på jagt efter deres smugler. Hvem gjorde det?
- 41-50 Kaptajn Haddock hører to søfolk tale sammen. De er tydeligvis ikke rigtige søfolk. Hvad er de så?
- 51-60 Terry ser sig gal på en fremmed mand, der skælder hunden ud. Tintin undrer sig og beslutter sig for at se manden an. Hvad opdager hen?
- 61-70 Tournesol går omkring med sit pendul da han opdager at nogle af kasserne i lasten er brudt op... Hvad er der i dem?
- 71-80 Skibet modtager et mystisk radiosignal! Fra hvem, til hvem? Hvad betyder det for skibets rute?
- 81-90 Tintin får øje på en gammel bekendt. Hvem ?
- 91-00 Der bryder en underlig sygdom ud. Er det madforgiftning eller et attentat? Hvad har de syge til fælles?

Det som starter et plot i en Tintin-historie er sjældent vigtigt for hvor historien ender. Det er normalt en eller anden tilfældig begivenhed som gør at Tintin rodes ind i noget langt større. Lad hverken plotstarten eller krydstogtskibet være en hindring for fortællingen. Plotstarten kan blot være en tilfældig åbning og man kan altid gå i land når skibet når den næste havn.

Tænk bare på "Koks i Lasten" der starter med at Tintin og Haddock ved et tilfælde render ind i General Alcazar. Undervejs kommer de vidt omkring. Fra hovedstaden i Khemed, via et flystyrt til ørkenen og tilbage til hovedstaden. Herfra på kamelryg til oprørsbasen i bjergene. Herfra med skib, der bliver skudt ned af et jagerfly. Så med tømmerflåde indtil de bliver samlet op af selveste Rastapopoulus' lystyacht hvor der holdes maskerade. Herfra overføres de til et fragtskib hvor kaptajnen er ingen anden end Haddock ærkefjende Alan. Han forlader skibet og i lasten finder Tintin og Haddock en ladning sorte pilgrimme som skulle sælges som slaver. Klimakset involverer den amerikanske flåde og en ubåd. Så bare slå jer løs!



Tintin og den Forsvundne Spilleder

Wandering Moments-tabel

Bruges enten en gang i starten, eller når der er behov for det. Rul 1d100 og aflæs resultatet:

1	Kuffert	35	Spand	68	Stor kage
2	Falsk bund	36	Reb	69	Biljagt
3	Lysestage	37	Præst	70	Våbenhandel
4	Diamant	38	Statue	71	Gift
5	Militærkup	39	Hule	72	Manuskript
6	Frihedskæmpere	40	Nedstyrtet fly	73	Kort
7	Kloak	41	Avisartikel	74	Kode
8	Forsvunden Skat	42	Slavehandel	75	Tændstikker
9	Brændstof	43	Tømmerflåde	76	Benzin
10	Hemmelighed	44	Bombe	77	Fly
11	Brevdue	45	Forklædning	78	Hemmeligt
12	Videnskabsmand	46	Fejl	79	Tivoli
13	Fremmed	47	Narkotika	80	Ubåd
14	Antikvitetshandel	48	Sovemiddel	81	Tempel
15	Plattenslager	49	Hypnose	82	Stjerner
16	Teaterstykke	50	Uventet besøg	83	Svamp
17	Museum	51	Cigaretetui	84	Insekt
18	Telefonopkald	52	Gangster	85	Cykelrytter
19	Hat	53	Arvesag	86	Talisman
20	Visitkort	54	Retssag	87	Instrument
21	Biograf	55	Bageri	88	Autograf
22	Stråle	56	Indbrudstyv	89	Jagt
23	Dykkerklokke	57	Forræder	90	Trofæ
24	Fragtskib	58	Knogle	91	Spion
25	Kikkert	59	Hemmelig dør	92	Pistol
26	Skelet	60	Maske	93	Forstørrelsesglas
27	Talende papegøje	61	Falsk skæg	94	Virus
28	Vredt dyr	62	Radioudsendelse	95	Sindssyge
29	Sigøjner	63	Telegram	96	Whisky
30	TV-optagelse	64	Togrejse	97	Luftskib
31	Berømthed	65	Tunnel	98	Baghold
32	Biluheld	66	Låst dør	99	Fælde
33	Kørestol	67	Nøgle	00	Jordskred
34	Flyttefirma				

Nestor (Worldmaster)

Nestor var oprindelig ansat af Brødrene Fugl som butler på Møllenborg, men da Kaptajn Haddock og Tournesol overtog stedet blev han også. Han er den ærketypiske butler med en engels tålmodighed og en dødsengels barskhed når det kræves. Nestor er en haj til at holde balancen med en bakke i den ene hånd, men til tider går det galt, specielt når der er marmorkugler eller rulleskøjter involveret. Nestor er kendt for at have overlevet en rum tid i Abdallahs selskab under affæren med slavehandlen, hvor han da også tabte halvdelen af sin vægt. Men man husker ham også i Enhjørningens Hemmelighed, hvor han faktisk var i slåskamp mod Tintin, da han troede Tintin var en ungdoms-kriminel. Han kan altså slå til når det er nødvendigt. Måske er han stadig lidt flov over denne fejltagelse men den nævnes aldrig.



Nestor bevæger sig stort set aldrig uden for Møllenborg. Men i denne historie er han med på eventyr. Dette er ikke noget han bryder sig om. Han er vant til at selv stå for at opvarte herrerne, men nu bliver han selv opvartet. Og så endda af nogle halvstuderede skibstjenere. Nestor skal altså finde sin plads midt imellem at stadig være butler for Haddock og de andre, mens han selv bliver opvartet og fejret som turens æresgæst.

Det er som en gave til ham at Tintin har foreslået Haddock at de alle skulle tage på krydstogt. Nestor havde både rund fødselsdag og jubilæum i Haddocks tjeneste, hvilket jo skulle fejres. Han har pakket en gigantisk rejsekuffert med alt muligt der kunne blive nyttigt i det fremmede. Den fylder det meste af han kahyt.

Worldmaster

Er ansvarlig for den omkringliggende verdens reaktion på begivenhedernes gang. Alt fra tjenere og teaterpublikum, til bureaukrati, politi, militær og andre officielle instanser. Disse er næsten altid med i et Tintin-album, men på en speciel måde. Politiet er aldrig i vejen for den gode fortælling. De dukker kun op når de kan skabe ekstra ravage i tingene eller klare heltene ud af en presset situation. Hvis Tintin selv kan løse tingene venter han ikke på at politiet skal ankomme til gerningsstedet og samle beviser, og de brokker sig aldrig over at han blander sig. Worldmasteren styrer de personer som er neutrale i forhold til begivenhederne. De kan godt blande sig, men normalt er de der blot for at give kolorit.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Worldmasteren skal minimum en gang i hver scene introducere en ny araber, neger, sømand, tjener eller almindelig udlænding. Disse kan ikke tale noget sprog deltagerne forstår. De taler kun med udråbstegn.

Worldmasteren er i dette tilfælde specielt ansvarlig for krydstogtskibet og besætningen, så længe handlingen stadig foregår ombord. Det er også ham som er hovedansvarlig for at lægge en rute. Det er for eksempel vigtigt fra starten at afgøre om skibet sejler mod øst (til Italien, Grækenland og Tyrkiet), mod vest (Spanien, Gibraltar, Marokko) eller mod syd (Nordafrika, Mellemøsten?). Husk at skibets kaptajn sikkert vil ønske at spise middag med den berømte rapporter og hans ven, kommandørkaptajnen.



Tintin og den Forsvundne Spilleder

Kaptajn Haddock (Endmaster)

Kommandørkaptajn Archibald Haddock er en gammel søulk. Han har sejlet på de syv verdenshave hele sit liv, indtil han med en god arv i lommen kunne slå sig til ro på godset Møllenburg. Før han mødte Tintin var han en decideret drukkenbolt, men nu er han præsident for Marinens Antialkohol-Liga. Et hverv som han dog ikke altid bestrider med lige stor afholdenhed.



Specielt efter at Haddock har bosat sig i Møllenburg har han fået en hang til livets simple glæder. En god pibe tobak foran kaminen og et glas whiskey, eller et spadsertur i skoven. Dette bliver der dog konstant spændt ben for, når eventyret kalder eller hans privatsfære invaderes af gæster som Bianca Castafiore eller Emiren og hans søn Abdallah

Kaptajn Haddock er en farverig figur der på mange måder er Tintins modpol. Han er opfarende og hidsig. Han er glad for at forlyste sig og lader sig nemt lokke på afveje. Han er umiddelbar, mangler eftertænksomhed og lader sig nemt distrahere.

Haddock farer ind i problemerne uden at tænke sig om først hvilket nogen gange bringer ham og Tintin i endnu større problemer. Andre gange er det en fordel.

Kaptajnen er alle mest kendt for sit temperament og sine bandeord. Der er identificeret over 200 unikke skældsord i tegneserierne. Vi bringer et fyldigt udpluk af den danske oversætter Jørgen Sonnergårds påfund:

Abemås, agurketud, analfabet, asfaltcowboy, bacille, bandit, barnerøver, basilisk, bedrager, billige bavian, bisse, bovlamme bladanblander, brandstifter, brutale bilbølle, bums, burgøjer, bæst, bøddel, bøhtosse, bølle, bøllefrø, børste, cykeltyv, desertør, dovendyr, drukkenbolt, egoist, facist, fedtblære, fedtemikkel, fedthalefår, fladpande, flommefede fjollerik, forbryder, forlismand, forlorne tæppehandler, fortidsuhyre, frysefrederik, fyldebotte, gangster, gespenst, grimrian, grobrian, haleneger, hallunk, hulepindsvin, hærværksmand, høvl, igle, ignorant, individ, interplanetariske slørhale, jubeltorsk, justitsmorder, kakerlak, kannibal, karnevalsørøver, klaptorsk, kleptoman, klodrian, klodsmajor, knoldvækst, kryb, krybskytte, krudtugle, kvajpande, kvælstofbacille, kæltring, køter, laban, lakaj, landevejsrøver, landkrabbe, landsforræder, laskefede lommetyv, lejesvend, lemmedasker, lomme-Moussolini, luksusdyr, lumskebuks, lurendrejer, lusepuster, luskebuks,



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

lydpottelus, lystmorder, læderjakke, løjser, makrelslugere, marxist, masse-morder, menneskeffende, menneskeæder, misdæder, modbydelige mide, mordbrænder, morder, motorbølge, møgdyr, pirat, pladderabe, platfodede moskusokse, plebejer, prøjser, pungdyr, pyroman, racist, rottefjæs, sadist, samfundssnylter, sandalsløber, sandloppe, sandmide, sinke, sjofelist, sjover, sjuft, skadedyr, skallesmækker, skamstøtte, skunk, skurk, skvatdragon, skvatmelon, skægabe, slagsbror, slambert, slapsvans, sleske spytlikker, slubbert, slyngel, smugler, smørtyu, snigmorder, snigskytte, snoabe, snog, snydetamp, snylter, sortbørgrosserer, spritbilist, spritter, spruttyu, sprællemænd, spyflue, starut, stikker, stympet, subjekt, superskurk, sut, svamp, svin, svindler, svirebror, svumpukkel, søndagsrytter, søpindsvinefjæs, sørøver, tale-delirist, tamp, tangloppe, terrorist, torskepande, trafikbisse, trompetsnegl, tyrann, tyvekragt, tøffelheld, tøsedreng, udbytter, undermåler, vagabond, vampyr, vandal, vandrotte, vandal, væggetøjsbefængte varulv, varyl, vatnisse, voldsmand, øgle.

Endmaster

Er ansvarlig for at historien får en god slutning. Ikke nødvendigvis god som i "lykkelig slutning", men god som i "en god historie". Endmasteren beslutter hvor og hvornår det hele er slut, specielt med henblik på at skabe et dramatisk klimaks. Det er et svært job der kræver sans for den gode fortælling. Til at hjælpe sig med at fortælle de andre deltagere hvad for en slutning de skal arbejde hen imod har Endmasteren et specielle fortællerværktøj. Han kan "bladere" frem i bogen og afsløre noget af slutningen. Dette skal ske på en tilstrækkelig vag måde, så intet læses og bliver kedeligt. Man kan fx afsløre hvor det foregår og en hændelse fra klimakset

"Jeg bladrer frem til slutningen og kaster et kort blik. Jeg ser en slotsruin, og noget med nogle store fugle. Det lader også til at en eller anden falde ud fra tårnet"

Mere detaljeret skal det ikke være.

Endmasteren har også ansvaret for at fortælle epilogen. I en rigtig Tintin-historie er der normalt en afrunding til sidst, hvor de involverede får deres fortjente belønning. Ofte rundes det hele af med en lille spøg af en slags. Epilogen skal ikke være en lang fortælling. Blot lige nogle enkelte scener der fortæller hvordan det hele endte. Et godt eksempel er i Rackham den Rødes Skat hvor man i epilogen ser Kaptajn Haddock købe Møllenborg, og finde skatten. Eller i det album hvor det slutter med at Max Bjævermose har inviteret hele sin rallyklub til træf på Møllenborg.

De andre spillere kan stille dig direkte spørgsmål om slutningen (ligesom du kan spørge dem om deres ansvarsområder). Dette er så op til dig at besvare spørgsmålet enten gennem normalt spil, eller ved hjælp af at bladre frem i tegneserien.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Husk at det ikke handler om at vinde over de andre deltagere. Du skal, som en del af en god spilleleder, være med til at holde fortællingens balance.

Typiske slutninger i Tintin-albums

Tintin-historier slutter ofte med et klimaks hvor skurkene bliver konfronteret med deres ugerninger og eventuelt arresteret. Ganske ofte hænder det dog at de slipper væk, så de kan dukke op i en ny historie senere.



Professor Tryphon Tournesol (Plotmaster)

Tournesol har boet sammen med Haddock på Møllenborg lige siden affæren med Rackham den Rødes Skat. Han er opfinder og videnskabsmand med interesse for stort set alting. Han har arbejdet med alt fra botanik til astrofysik, fra elektronik til radiæstesi (kunsten at opfatte magnetisk udstråling). Han er både opfinder af skøre ting som bivirkningsfri antabus, fuldautomatiske klædebørste og motordrevne rulleskøjter, til mere praktiske ting som dommedagsvåben, ubåde og rumraketter.

Professor Tournesol er også okkultist. Specielt er han interesseret i pendulering. Han ses altid med sit pendul der kan give svar på mangt og meget.

Tournesol er yderst distret og særdeles tunghør. Han er høflig og venlig, men taler stort set altid ved siden af folk. Selvom han er videnskabsmand er der også plads til drømmerier og sentimentalitet i den lille mands hjerne.

Når Tournesol snakker, er det ofte på tværs af den samtale de andre fører. Han hører ikke hvad de siger og siger derfor det samme selv. Eller også tror han de siger noget andet end de gør:

Haddock *"Helt utroligt! Fabelagtigt! Endnu et offer! Det er for stærkt!"*

Tournesol *"Nej, jeg tror nærmere en lille smule til venstre!"*

Haddock *"Jeg sagde: Endnu et offer! Konservatoren fra Naturhistorisk Museum, Hr. Hornet..."*

Tournesol *"Nå, ikke helt endnu...men det skal nok lykkes!"*

Haddock *"Godt, men læs nu selv! Så går det måske bedre!"*

Tournesol *"Utroligt! Fabelagtigt! Har de læst det her? Det undrer mig! Overskrifterne er da ellers store nok! Nå, men jeg læser det lige højt..."*

Plotmaster

Er ansvarlig for at historien hænger sammen med en indre logik. Plotmasteren skal hele tiden forsøge at få hændelserne til at give mening. Til at hjælpe sig, har han sit specielle fortællerværktøj *resuméet*. Plotmasteren kan til enhver tid stoppe fortællingen med en pause.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Efter denne har han lov til at komme med et klassisk *resumé* hvor uklarheder forklares. Det som siges i dette *resumé* skal selvfølgelig passe med hvad der er foregået, men ellers er det lov. De andre deltagere har lov til at stille spørgsmål til *resuméet*, hvis der er noget som ikke passer. Plotmasteren skal så forklare sig, så alt hænger sammen inden spillet fortsætter.

Plotmasterens sidste opgave er at finde på titlen på albummet. Når fortællingen er slut og Endmasteren har fortalt epilogen, skal Plotmasteren finde på en titel.

De andre spillere kan stille dig direkte spørgsmål om plottet (ligesom du kan spørge dem om deres ansvarsområder). Dette er så op til dig at besvare spørgsmålet enten gennem normalt spil, eller ved hjælp af et *resumé*.

Husk at det ikke handler om at vinde over de andre deltagere. Du skal, som en del af en god spilleleder, være med til at holde fortællingens balance.

Typiske overordnede plots i Tintin-albums

Det er slet ikke unormalt at flere plots væves ind i hinanden i en Tintin-historie. Det er meget sjældent at de optræder alene.

Våbenhandel, slaveri, store firmaers konkurrence blandet ind i politik, opfindelser der falder i de forkertes hænder, udforskning/opdagelsesrejse, redningsaktioner, tyveri, kidnapning, skattejagt, falskneri, smugleri, falsk anklage, arvestrid, politiske sammensværgelser, forbandelser og overtro



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Max Bjævermose (Xmaster)

Max Bjævermose er storbySMART forsikringsSælger. Han bor lige i nærheden af Møllenborg og har en stor familien med kone, småbørn, svigermor og hele balladen. Han er et flokmenneske der aldrig er alene. Om det er hans familie, hans rally-klub eller hans forening af humor-optimister kommer ud på et men der er altid mange af dem og de støjer.

Bjævermose er en gennemsnits-belgier, af den type der går med både livrem og seler. Han er turist af den klassiske type med kamera om halsen. Han har altid en fætter eller en svoger som kender nogen. Han er jovial og påtrængende, og har overhovedet ingen situationsfornemmelse. Han kommer brasende ind i andre folks liv, specielt hos Kaptajn Haddock der hader ham af et godt hjerte.

Max Bjævermose griner altid højlydt af sine egne vittigheder. *“Og så sagde jeg til mig selv: “Max, nu kunne du passende hilse på den gamle sørøver!” ... og se, hvordan jeg så finder ham, skroget... med forlist fod, ha, ha, ha!”* eller *“Alt I orden... Så er det en aftale!... Jeg kommer med policen om et par dage, det kan jeg forsikre dem for! Ha, ha, ha!”*

Han har altid en plan eller en ide kørende. Han forsøger altid at få andre med på en sag, eller sælge dem et eller andet. Han er typen som til en stor middag kunne finde på at gøre opmærksom på *“At vi jo fint besøg. Bankdirektør Le Febre sidder til bords, giv ham en hånd!”*

Bjævermose har skaffet Kaptajn Haddock billetter til krydstogtet billigt, gennem en svoger som arbejder indenfor shipping. Han har bare ikke fortalt at han også selv tager med på turen. Det opdager de andre først når Bjævermose og hele familien også tropper op i havnen til afgang. For en gangs skyld tager Max dog af sted alene. Han er jo sammen med Kaptajn Haddock og Tintin! Bjævermose anser sig selv mere som en del af ”familien” end familien gør.

Xmaster

Xmasteren har til opgave midt i det hele at smide plot-vendinger på banen. Han står for det uventede og det som går på tværs af det man ellers er blevet ”enige” om. Xmasteren er den eneste som kan ændre på oplysninger de andre ansvarlige er kommet med (for eksempel det man har set i cut-scenes, og ved at blader frem). Det skal dog gøres elegant! Effekten skal



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

være at de man så giver mening stadig, bare på en ny måde. Er en person død, kan det fx vise sig at han har en tvilling. Kan også få bipersoner til at skifte side fra modstandere til venner og omvendt. Mindst en gang i løbet af fortællingen skal Xmasteren forsøge at vende tingene på hovedet.

Xmasterens specielle fortælleværktøj er *cliffhangers*. Han anbringer spillerne i en umulig situation, erklærer at dette er en *cliffhanger* og udpeger den person som skal få spillerne ud af kniben (normalt enten Friendmaster eller Foemaster, men det kan også være en af rollerne!). Der holdes så en tisse- og slikpause, hvor den udfordrede person har tid til at finde en løsning. Når man samles igen har Plotmasteren mulighed for at lave et *resumé*, men så er det den udfordredes tur.

Du kan altid stille direkte spørgsmål om de andres ansvarområder. Dette er så op til dem at besvare spørgsmålet enten gennem normalt spil, eller ved hjælp af en deres specielle fortælleværktøj.

Husk at det ikke handler om at vinde over de andre deltagere. Du skal, som en del af en god spilleleder, være med til at holde fortællingens balance.

Typiske plotvendinger i Tintin-albums

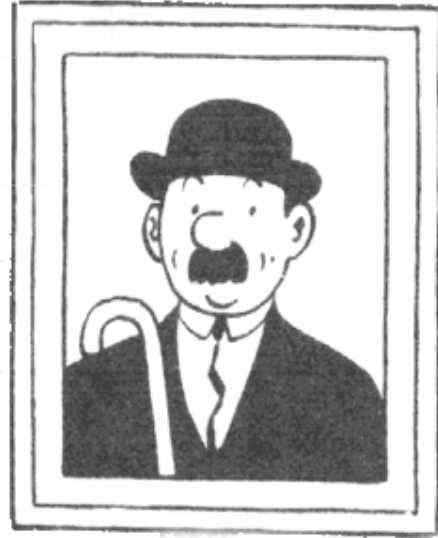
En ven viser sig at være en fjende, en fjende viser sig at være en ven, der er endnu en bagmand bag bagmanden, det som man troede var trolddom viser sig at være videnskab, gerningsmanden er en anden end man tror.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Dupond (Foemaster)

Detektiverne Dupond er hemmelig agent og kriminalbetjent i det belgiske politis efterretningstjeneste. Hans kodenavn er X33 og han arbejder altid sammen med sin makker Dupont (X33bis). De to er ombord på skibet for at overvåge en mand der mistænkes for at smugle antikviteter over grænserne. Manden er dog fuldstændig uskyldig, hvilket primært skyldes at de to detektiver har fat den forkerte fra starten.



Dupond og Dupont ligner hinanden til forveksling bortset fra skægget. De går altid klædt i sort jakkesæt med bowlerhat, med mindre de har besluttet sig for at forklæde sig i nationaldragt for det land de opholder sig i. De har et underligt forhold til Tintin og vennerne. De vil uden tøven arrestere Tintin hvis de tror han er skyldig i en forbrydelse, men alligevel tiltaler de ham som "Kære ven".

De har det med at dukke op overalt hvor Tintin er, og de er sjældent til nogen hjælp. Dupond og Dupont er uheldsfugle og kluddermikler uden lige, og så er de indbegrebet af europæisk bureaukrati, arrogance, snævertsynethed og dumhed. Der er dog ikke en ond knogle i deres krop. De ser sig selv som professionelle problemløbere, men er snarere det modsatte.

Detektiverne taler altid i et forvrøvlet kancellistil. De bytter om på ordene "*Akkurat! Du har haget min tat...altså omvendt!*", de gentager sig selv "*Det er nu min mening, og den er jeg enig i!*" og de taler i floskler "*Med syv segl for munden, det er vores mundheld!*". Mest af alt er de dog kendte for at gentage hinandens sætninger hele tiden "*De glemmer, det er vores job at vide alt!*" "*Jeg vil endda sige: Vores job er at vide alt!*". Her ser man også deres mest brugte vending "*Jeg vil endda sige...*" i brug.

En absolut klassiker er da Dupond siger "*Besyderligt! Min hat er skrumpet ind!*" hvortil Dupont svarer "*Mærkeligt! Jeg har det lige omvendt: Mit hoved synes at være vokset...*"

Dupond og Dupont er regeringsagenter og har derfor adgang til hemmelige informationer. Dem er de dog notorisk ude af stand til at holde hemmelige særligt længe. Det er derfor ofte gennem dem at Tintin får vigtige oplysninger. "*Min ven, hvis de tror, vi agter at røbe, at det drejer sig om handel med flyvemaskiner, så må de tro om igen!*". De kan også til tider tilkalde hjælp udefra i form af militæret eller andre agenter.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Det er vigtigt at du som Dupond får et godt spil i gang med den som spiller Dupont. I skal sammen køre de to detektiver helt ud i tovene.

Foemaster

Ud over at spille Dupond har du også hovedansvaret for historiens skurke. Det er dit job at sikre at der er sammenhæng i hvad de foretager sig om hvem de arbejder for. Du er ikke alene om at styre skurkene, det hjælpes alle om, men du skal hele tiden sørge for at der er en mening bag galskaben. Du skal derfor arbejde tæt sammen med Plotmasteren (der spiller Prof. Tournesol) så jeres ideer ikke modarbejder hinanden.

For det første kan du ligesom de andre introducere og spille bipersonerne når de møder heltene. Derigennem kan du forklare meget om sagens sammenhæng. Her er du ligestillet med de andre.

For det andet kan du lave en *cutscene* hvor du forklarer hvad de foretager sig. En *cutscene* bruges til at give de andre deltagere information som deres roller ikke har. Du kan fx i en *cutscene* forklare hvordan skurkene netop har lukket en tiger ud i den have hvor heltene løber rundt, eller forklare hvordan en person de troede var en ven, modtager penge af hovedskurken. *Cutscenes* startes altid med ordene "I mellemtiden..."

De andre spillere kan stille dig direkte spørgsmål om skurkene (ligesom du kan spørge dem om deres ansvarsområde). Dette er så op til dig at besvare spørgsmålet enten gennem normalt spil, eller ved hjælp af en *cutscene*.

Husk at det ikke handler om at vinde over de andre deltagere. Du skal, som en del af en god spilleleder, være med til at holde fortællingens balance.

Skurke introduceres normalt i løbet af den første halvdel af historien. Herefter kommer der sjældent nye ansigter til. Det hænder dog ofte at en person man allerede har mødt viser sig at være en skurk. Kun Xmasteren kan gå direkte ind og ændre på det du har sagt, og gøre en skurk til en ven.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Kendte skurke i Tintin-universet

Roberto Rastapopolus: Græsk superskurk. Milliardær. Beskæftiger sig gennem sin organisation med alt fra filmproduktion, menneskesmugling og våbenhandel til simpel tyveri. Har adgang til både ressourcer, folk og teknologi. Har tidligere brugt navnet Markis De Gorgonzola.

Alan Thompson: Kaptajn, Styrmand og ærkeskurk. Til tider medarbejder i Rastapopolus' forbryderorganisation. Arbejder med smugling og illegal transport.

Puchov: Mystisk leder af forbryderbande. I slæng med Dr Müller.

Dr. J.W. Müller (aka Professor Schmidt og Mull Pacha): Forbryder-leder, falskmøntner og (måske) læge. Arbejder bl.a. sammen med Bab El Ehr og Puchov.

Brødrene Fugl: Skurkagtige antikvitethandlere. Brødrene Fugl blev fængsle i slutningen af Enhjørningens Hemmelighed, men i starten det efterfølgende album hører man at de er flygtet. Har en torn i siden på specielt Haddock der nu bor i deres gamle hus. Nestor arbejdede for dem før Haddock.

Omar Ben Salaad: Købmand fra Bagghar. Bagmand for narkotikabanden "Krappen med de gyldne kløer"

Oberst Jorgejn (aka Boris): Spion fra det totalitære østland Bordurien.

Oberst Sponz: Tidligere politichef i Szohod, nu international skurk.

Gossip og Rizotto: Sladderjournalister fra bladet "Paris-Flash". Vil gøre hvad som helst for at få en god historie i kassen.

Dawson: Korrupt chef for det internationale politi i Shanghai, senere våbensmugler.

Bazil Bazaroff: Våbanhandler

Bab El Ehr: Skurkagtig partisanleder der vil være emir i stedet for emiren i Khemed.

Derudover: Politsoldater, gangstere, lumske firmaer ("Super American Oil", "Golden Oil", "Skoil Petroleum", etc.), fjendtlige agenter, oprørssoldater, onde videnskabsfolk, logebrødre, okkultister og hemmelige selskaber



Tintin og den Forsvundne Spilleder

Dupont (Friendmaster)

Detektiverne Dupont er hemmelig agent og kriminalbetjent i det belgiske politis efterretningstjeneste. Hans kodenavn er X33bis og han arbejder altid sammen med sin makker Dupond (X33). De to er ombord på skibet for at overvåge en mand der mistænkes for at smugle antikviteter over grænserne. Manden er dog fuldstændig uskyldig, hvilket primært skyldes at de to detektiver har fat i den forkerte fra starten.

Dupont og Dupond ligner hinanden til forveksling bortset fra skægget. De går altid klædt i sort jakkesæt med bowlerhat, med mindre de har besluttet sig for at forklæde sig i nationaldragt for det land de opholder sig i. De har et underligt forhold til Tintin og vennerne. De vil uden tøven arrestere Tintin hvis de tror han er skyldig i en forbrydelse, men alligevel tiltaler de ham som "Kære ven".

De har det med at dukke op overalt hvor Tintin er, og de er sjældent til nogen hjælp. Dupont og Dupond er uheldsfugle og kluddermikler uden lige, og så er de indbegrebet af europæisk bureaukrati, arrogance, snævertsynethed og dumhed. Der er dog ikke en ond knogle i deres krop. De ser sig selv som professionelle problemløsere, men er snarere det modsatte.

Detektiverne taler altid i et forvrøvlet kancellistil. De bytter om på ordene "*Akkurat! Du har haget min tat...altså omvendt!*", de gentager sig selv "*Det er nu min mening, og den er jeg enig i!*" og de taler i floskler "*Med syv segl for munden, det er vores mundheld!*". Mest af alt er de dog kendte for at gentage hinandens sætninger hele tiden "*De glemmer, det er vores job at vide alt!*" "*Jeg vil endda sige: Vores job er at vide alt!*". Her ser man også deres mest brugte vending "*Jeg vil endda sige...*" i brug.

En absolut klassiker er da Dupond siger "*Besyderligt! Min hat er skrumpet ind!*" hvortil Dupont svarer "*Mærkeligt! Jeg har det lige omvendt: Mit hoved synes at være vokset...*"

Dupont og Dupond er regeringsagenter og har derfor adgang til hemmelige informationer. Dem er de dog notorisk ude af stand til at holde hemmelige særligt længe. Det er derfor ofte gennem dem at Tintin får vigtige oplysninger. "*Min ven, hvis de tror, vi agter at røbe, at det drejer sig om handel med flyvemaskiner, så må de tro om igen!*". De kan også til tider tilkalde hjælp udefra i form af militæret eller andre agenter.



Tintin og den Forsvundne Spilleleder

Det er vigtigt at du som Dupont får et godt spil i gang med den som spiller Dupond. I skal sammen køre de to detektiver helt ud i tovene.

Friendmaster

Ud over at spille Dupond har du også hovedansvaret for historiens venligtsindede bipersoner. Det er dit job at sikre at der er sammenhæng i hvad de foretager sig om hvem de arbejder for. Du er ikke alene om at styre bipersonerne, det hjælpes alle om, men du skal hele tiden sørge for at der er en mening bag galskaben. Du skal derfor arbejde tæt sammen med Plotmasteren (der også spiller Prof. Tournesol) så jeres ideer ikke modarbejder hinanden.

For det første kan du ligesom de andre introducere og spille bipersonerne når de møder heltene. Derigennem kan du forklare meget om sagens sammenhæng. Her er du ligestillet med de andre.

For det andet kan du lave en *cutscene* hvor du forklarer hvad de foretager sig. En *cutscene* bruges til at give de andre deltagere information som deres roller ikke har. Du kan fx i en *cutscene* forklare hvordan frihedskæmperne planlægger en redningsaktion for at befri Tintin, eller forklare hvordan en person de mente var skurk sender et brev til Tintin der forklarer hvordan de kan komme ind i de hemmelige gange. *Cutscenes* startes altid med ordene "I mellemtiden..."

De andre spillere kan stille dig direkte spørgsmål om dit ansvarsområde (ligesom du kan spørge dem om deres). Dette er så op til dig at besvare spørgsmålet enten gennem normalt spil, eller ved hjælp af en *cutscene*.

Husk at det ikke handler om at vinde over de andre deltagere. Du skal, som en del af en god spilleleder, være med til at holde fortællingens balance.

Vigtige bipersoner introduceres normalt i løbet af den første halvdel af historien. Herefter kommer der sjældent nye ansigter til. Det hænder dog ofte at en person man allerede har mødt viser sig at være en skurk eller det omvendte. Kun Xmasteren kan gå direkte ind og ændre på det du har sagt, og gøre en venlig biperson til en skurk.



Tintin og den Forsvundne Spilleder

Kendte bipersoner i Tintin-universet

Bianca Castafiore: Den Milanesiske Nattergal. Operasangerinde, med speciale i Faust.

Tchang: Forældreløs kineser, ven af Tintin.

General Alcazar: Sydamerikansk præsident, general eller oprørsleder har mange gange krydset veje med Tintin. Han er ikke en udpræget heltetype.

Emir Ben Kalish Ezab: Venlig Khemediansk emir. Far til den uvorne Adallah

Maharajaen af Rawhajpoutalah: Aktiv modstander af opium-smugling.

Sheik Patrasha Pasha: Fan af Tintins eventyr.

Piotr Schyyh: Pilot, først ved det Khemedianske luftværn, senere hos Carreidas-flyselskabet.

Mads og Mette: Børnehelte der aldrig har mødt Tintin men lever i samme univers. Deres far er ingenør, så de kommer vidt omkring.

Oliveira de Figueira: Portugisisk købmand der har reddet Tintin mange gange.

Kaptajn Chester: Gammel ven til Kaptajn Haddock

Derudover: Venligtsindede agenter, Frihedskæmpere, Videnskabsfolk (Philemon Siclone/Ægyptolog, Hector Halambique/Sigillograf, Hippolyte Calys/Astronom, etc.), Logebrødre og Hemmelige Selskaber ("Dragens Orden", etc.)



