

Den sidste Aften

<p>Oh, I get by with a little help from my friends Oh, I get high with a little help from my friends Mm, i gonna try with a little help fom my friends <i>The Beatles: "With a little help from my friends"</i></p>	<p>Into the night I cry out I cry out your name Into the night I search out I search out your love Night so dark where are you? Come back in my heart So dark So dark <i>David Lynch: "Into the night"</i></p>
---	--

Et scenarie af

Mikkel Bækgaard

Elmevej 29

9460 Brovst

98 23 19 20 - MB@net.dialog.dk

System: Systemløst

Genre: Horror - drama

Vigtigste inspirationskilder: Stephen King's "De dødes By", David Lynch's "Twin Peaks"
og Ask Aggers "Midnight Blue"

Credits

Historie og personer: Mikkel Bækgaard

Handouts: Mikkel Bækgaard og Jonas Breum Jensen

Tegninger: Jonas Breum Jensen

1. gangs testspillere: Lars Holm Sørensen, Jonas Breum Jensen, Lise Josefsen Herman,
Thomas Hwan Høegh Andersen og Mikkel Kofoed Larsen.

Tak til: Mine forældre, mine venner og Lars Konzack for usædvanlig stor tålmodighed.

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Forord	Side 3
Indledning	Side 4
Baggrund	Side 6
Om scenariet	Side 9
Forrest's edge	Side 14
Susans hus	Side 17
Første del - Nutiden	Side 23
Anden del - Fortiden	Side 34
Tredje del - Fremtiden?	Side 37
Bipersoner	Side 40

Bilag	I alt sider
Ark med personlige forhold	1
Ark med hændelsesforløb	1
6 karakterer	18
Susans dagbog - handout 1	3
Avisartikel - handout 2	1
Breve til spillerne - handout 3-8	6
Tegning af gravsten - handout 9	1
Susans afskedsbrev - handout 10	1

Forord

Puha! Så er jeg endelig ved at være færdig med dette scenarie. Det har efterhånden taget lang tid. Det skulle egentlig have været færdigt til den første februar, men det blev det ikke. Jeg troede da, at scenariet ikke nåede at blive færdigt til Fastaval, men takket være Lars Konzacks umådelige tålmodighed har jeg fået godt med ekstra tid. Det er altså hårdt, når man har brugt januar på at lave liverollespil, og samtidig har haft hovedrollen i mit gymnasiums skolekomedie.

Her er altså resultatet. Jeg håber du kan lide det, og glæder dig til at køre det - det gør jeg selv. Husk på stemningen og beskrivelserne. Sørg for at spillerne bliver spillet op mod hinanden, men vigtigst af alt - sørg for at de morer sig. Vi ses på Fastaval '98, men du er selvfølgelig altid velkommen til at kontakte mig.

Mikkel Bækgaard

18. marts 1998

I ndledning

Intro

Ben drejede den store Mercedes ned ad sidevejen. Et skilt viste 2 kilometer til byen. Han ville være fremme om 5 minutter - han manglede bare lige at komme igennem skoven, så kunne han se byen. Mørket var ved at sænke sig over New-England, men det generede ham ikke. Som lille havde han været mørkeræd, men ikke længere - en mand på 43 år var ikke bange for mørke.

I lyset fra bilens lygter kunne han se skoven fare forbi, og han tænkte på de mange stunder han havde tilbragt derinde. Det var mærkeligt. Han havde ikke sat sine ben i byen siden den dag for 25 år siden. Ikke at det gik ham på, men alligevel? Hvad mon Susan ville? Han havde mødt hende en enkelt gang over en kop kaffe siden dengang, og nu skrev hun, at det var vigtigt, at han kom.

Ben tænkte tilbage på den sidste aften, de havde haft sammen. De var 8 venner, som var færdige med highschool, og skulle til at uddanne sig diverse steder. Det var deres afskedsfest. De havde drukket tæt, og pludselig fandt Joachim noget hvidt pulver frem, som de skulle prøve. Normalt ville Ben aldrig tage den slags, men den aften var noget andet - han havde nok været for fuld. Han huskede ikke ret meget mere fra den aften, men næste morgen blev de alle konfronteret med det frygtelige... Joachim var blevet fundet i floden, hvor han øjensynligt havde druknet sig. Dette var Ben's sidste indtryk fra byen. Samme dag rejste han til Boston for at studere.

Skoven hørte op, og for neden af bakken kunne han se byen. Han passerede skiltet med påskriften "Welcome to Forest's edge - Nice to see you". Det havde ikke forandret sig det fjerneste, og resten af byen lignede også sig selv. Ben kørte ned ad hovedgaden, og da han kom til hotellet, der også lignede sig selv på en prik, svingede han ind på dets parkeringsplads. Han fandt en tom plads, hvor han stoppede vognen. Han trådte ud og gik i retning af indgangen - han måtte hellere booke sig ind, da Susan havde skrevet, at besøget godt kunne trække ud...

Synopsis

Dette er et scenarie, der handler om det at vende tilbage og indse det, man troede, forlængst var glemt og fortrængt. Det handler om det udadtil perfekte venskab, der under overfladen viser sig at have mange flere nuancer og sider, end nogen nogensinde havde forestillet sig. Det er et scenarie, der faktisk handler om det at komme videre efter en ubehagelig oplevelse og lære af den istedet for blot at fortrænge den - glemmer man, kan de slemme ting dukke op til én langt værre senere i livet.

Scenariet handler om syv gamle venner, der mødes efter at have været skilt fra hinanden i 25 år. Sidste gang de, mødtes var, til den afskedsfest, de holdt, da de var færdige med gymnasiet. De havde oprindeligt været 8 i deres klike, men morgenen efter festen skete der det forfærdelige, at Joachim blev fundet druknet i den nærliggende flod, hvor alle troede, at han havde taget livet af sig, da han ikke kunne få en af pigerne i kliquen.

I virkeligheden var der sket det, at Joachim var blevet myrdet af vennerne, der alle på nær Susan hadede ham. Den eneste grund til, at de lod ham være med i kliquen var, at Susan faktisk syntes ganske godt om ham. Ingen af morderne huskede noget næste morgen. Drabet var blevet udført, imens de var høje af stoffer - ingen af vennerne ville i normal tilstand så meget som drømme om at begå mord, men stoffer bringer ens inderste og mest fortrængte følelser frem i en.

Joachim er aldrig rigtig død, men hans sjæl blev fanget i en mystisk dimension, hvor han har planlagt en hævn over vennerne. Han har efter 25 år kontaktet Susan, som han elskede, og fået hende til at kontakte vennerne, så de kan holde en gensynsfest. Under denne fest vil Joachim påvirke vennerne, så de efterhånden kommer i tanke om, hvad der i virkeligheden skete denne aften for 25 år siden.

Aftenen for festen danner scenariets tidsramme, og i løbet af spillet skulle gamle og nye konflikter mellem vennerne gerne komme frem til lyset, så de til sidst ikke aner, hvem de kan stole på, og begynder at overveje sig selv og sin egen rolle i spillet - måske er man ikke så perfekt, som man tror. Disse intriger samt en kriminalhistorie om nogle mystiske lig fører til sidst vennerne ind i den dimension, hvor Joachim har opholdt sig, og her vil det endelige opgør mellem det fortrængte had og kærligheden vennerne imellem stå.

Baggrund

Mordet

Som det fremgår af introen, personbeskrivelserne og synopsen gik vennernes afskedsfest bestemt ikke, som den burde. Vennerne, der havde holdt sammen hele vejen gennem gymnasiet og flere af dem også før, var blevet studenter, og det var blevet tid til at skilles. Den lille landsby Forrest's Edge kunne ikke længere give dem den udfordring, de behøvede for at komme videre i livet. De var nød til at uddanne sig. Som afslutning på barndommens og venskabets trygge kår og for at fejre begyndelsen på en ny æra, valgte vennerne at holde en afskedsfest. Festen blev holdt hos Susan, der boede nogle kilometer uden for byen i et lille hus. Susan ville blive i byen, for at blive sygeplejerske i en af nabobyerne, og derfor var det på en måde hende, der skulle vinke farvel til sine venner.

Festen blev holdt en af de sidste dage i september 1972. Sommeren var ovre, og efteråret havde så småt taget sit indtog. Vennerne mødtes til middag, og herefter begyndte øllene at komme på bordet. Det var en god fest, og alle morede sig. Et stykke ud på aftenen begyndte Susan og Tom at kysse hinanden. Så snart Joachim så dette brød han totalt sammen. Han begyndte højlydt at græde, og skreg hvad han dog havde gjort siden Susan ikke ville have ham. Dette ødelagde meget af den gode stemning, og der var meget stille i stuen herefter. En halv time senere fandt Joachim noget hvidt pulver frem, som han ville give de andre som undskyldning for sin opførsel. De tog det alle, og resten af aftenen husker ingen hvad der egentlig skete. Vennerne blev lynhurtigt enormt høje af stoffet, og den onde stemning blev endnu værre, efter at Tom og Susan forsvandt ovenpå for at nyde samværet alene. Joachim brød igen sammen, og de flippede nu ud på ham. De havde ikke længere deres følelser under kontrol, og de begyndte at slå på ham. Inderst hadede alle på nær Susan nemlig Joachim, og nu havde de ingen vilje til at stå imod deres vrede. Efterhånden udviklede slagsmålet sig, og til sidst havde de banket Joachim så meget at han mistede bevidstheden. De slæbte nu Joachim fra væk huset og ud til vandfaldet, hvor de smed ham ud. Herefter gik vennerne tilbage til huset, hvor de kort efter faldt i søvn - næste morgen huskede ingen af de fem, der havde været med i drabet noget, og da liget blev fundet, var

alle sikre på, at der var tale om et selvmord. Dog havde alle en eller anden mystisk skyldfølelse, men ingen tænkte videre over den. Samme dag forlod alle på nær Susan byen, og de nåede ikke engang at overvære begravelsen. Alle var nedtrykte, men alligevel lettede over at komme væk. Alle de nye indtryk skubbede ligesom tanken om Joachim i baggrunden, og snart efter skænkede ingen af vennerne ham en tanke - kun Susan, der dagligt besøgte graven og græd over en af sine bedste venners død.

Joachim

I virkeligheden døde Joachim aldrig rigtig. Godt nok døde hans krop, men hans sjæl blev fanget i mystisk tidsparadoks, der tilfældigt stod åben denne aften. Her kunne Joachim holde sin sjæl, og siden han ikke kunne finde hvile, før hans mordere blev klar over, hvad de havde gjort, måtte han have hævn.

Paradokset er en slags dimension, men tid eksisterer ikke som et begreb, og derfor valgte Joachim 25 årsdagen for mordet, som den dag hvor hævnens time skulle komme. I paradokset kunne tiden uden problemer skrues frem og tilbage, og til tider også ændre tiden for folk i den fysiske verden. For nærmere information om dette mystiske sted se senere.

Joachims hævn går ud på, at han langsomt vil gøre spillerne klart, hvad de har gjort, og til sidst konfrontere dem med deres egne handlinger direkte. Han har i drømme kontaktet Susan, som han har fået til at invitere vennerne til gensyn. Dog uden at hun er klar over, at hun er blevet manipuleret - hun tror, at det er hendes egen idé. Joachim vil gennem en række syner køre spillerne op mod hinanden, og derved fremprovokere konflikter og intriger. Langsomt skal det gå op for spillerne hvad, der er foregået, og derved få dem til angre. Husk på, at Joachims sjæl først får fred idet, at morderne er klar over, hvad de har gjort.



Om scenariet

Struktur

Scenariet er delt op i tre grundlæggende dele. I den første del mødes spillerne, og de hygger sig i Susans hjem. Efterhånden som aftenen skrider frem, begynder nogle af spillerne at høre underlige lyde. Lydene synes at være brudstykker af slagsmål og skrig, og flere af spillerne skulle gerne blive mistænksomme. På et tidspunkt foreslår Susan at de skal besøge Joachims grav. Hvis spillerne tager med på kirkegården, opdager Susan, at inskriptionen på gravstenen er blevet ændret til et mystisk digt om Joachim. Herefter følger flere syner og omkring midnat skulle sagen gerne ligge så nogenlunde klar for spillerne, der gerne skulle være dybt uenige om hvem der har begået mordet og hvorfor. Nogle har måske end da inderst inde mistanke til sig selv. I første del bliver spillerne også konfronteret med politiet, idet der er blevet fundet nogle mystiske lig i skoven. Disse lig stammer i virkeligheden fra den dimension, hvor Joachim er fanget, hvor nogle fortabte sjæle er sluppet ud, og kan opleves som nøgne personer, der ikke holder sig i live længe.

Første del slutter med, at der ved midnat banker på døren. Udenfor står en politimand, der påstår at han efterforsker et mord på Joachim Parker. Folkene i huset er alle mistænkte, og han forventer, at ingen af spillerne forlader huset før morderen er udpeget. Den, der forlader huset, vil blive tiltalt for mordet. Herefter slår et lyn ned, og alt lys i huset forsvinder.

I anden del er spillerne blevet transporteret tilbage i tiden til festen i '72. Når spillerne igen får tændt lyset, opdager de, at huset er forandret. Det bærer præg af fest, og efterhånden bliver de konfronteret med sig selv. Sandhedens fulde sammenhæng går selvfølgelig op for spillerne, da de sandsynligvis overværer mordet. De kan forsøge at gribe ind, men dette vil føre til forfærdelige konsekvenser, idet de derved griber ind i deres egen fortid. Til sidst i anden del, finder spillerne frem til en indgang til det mystiske tidsparadoks, hvor de kan trænge ind og forsøge at rette op på de mange mystiske hændelser.

Tredje del foregår inde i tidsparadokset. Her møder de Joachims sjæl, og alt efter spillernes handlinger slutter konflikten. Måske bliver hans sjæl frelst - måske ikke.

Stemning

Når spillerne har valgt at spille dette scenarie, er det fordi, de har læst introen samt set genren. I dette tilfælde har jeg sat betegnelsen horror/drama. Dette har gjort, da jeg føler, at disse to etiketter passer bedst på dette scenarie. Der er mange uhyggelige elementer heri, og der skal lægges stor vægt på de mystiske spøgelsesagtige episoder. Der optræder ingen direkte blodige eller skrækindjagende scener, men hele situationen skulle gerne virke uhyggelig.

Ligeledes har jeg kaldt scenariets genre for drama, idet personernes udvikling og indbyrdes forhold er en af de væsentligste faktorer i spillet. Jeg lægger meget op til, at spillerne skal bruge meget af tiden på rollespil og diskussioner, og derved skabe nogle intriger. Det kan være svært at acceptere, at man er morder, og det er langt lettere at skyde skylden over på de andre, men til sidst opnår alle spillerne erkendelsen af, hvad de har gjort.

Når man kæder de to genrer sammen, håber jeg på, at der opstår en meget trist stemning, hvilket gerne skulle komme til udtryk i alle dele af scenariet. Vejret er selvfølgelig dårligt, og belysningen er begrænset. Alle små klicheer, der skaber en mystisk og trist stemning, kan bruges.

Som vigtigste inspirationskilder har jeg angivet tre ting. Den første er Stephen Kings "De dødes By" (Salems Lot). Hvis du har læst denne bør du tænke på landsbymiljøet heri, når du beskriver byen for spillerne. Husene er bygget i typisk træ-new-england stil. Skoven ligger tæt op ad byen. Generelt alt det, der er typisk for Stephen King. Som anden kilde har jeg nævnt Twin Peaks. Herfra kan jeg ikke nævne noget direkte, men hele stemningen er meget inspireret af denne geniale TV-serie. Også den måde politiet optræder i dette scenarie er inspireret herfra, men også fra ting som x-files og Millennium. En god idé er at skaffe soundtracket til Twin Peaks, da stemningen i musikken fuldstændig rammer den stemning, jeg gerne vil have frem i scenariet. Den sidste inspirationskilde, jeg har angivet, er Ask Aggers geni-streg "Midnight Blue". Jeg indrømmer blankt at historien om Joachim er meget inspireret af dette, og stemningen i slutningen af "Midnight Blue" rammer meget den stemning, der er i dette scenarie.

Et par ting, du skal huske, når du kører dette scenarie er, at alt, hvad der bliver sagt, kun bliver sagt til de personer, der er til stede i scenen. Det vil sige: Træk folk udenfor, hvis

de gør noget, de andre ikke ser, eller hører noget ikke alle hører. Dette sætter let gang i intrigerne, og snart mistænker folk hinanden for diverse mystiske ting, når de ikke længere kan holde styr på, hvad der foregår. Små sedler kan også være en god idé, da nogle så nemmere fatter mistanke til hinanden, og også selv vil være med i showet.

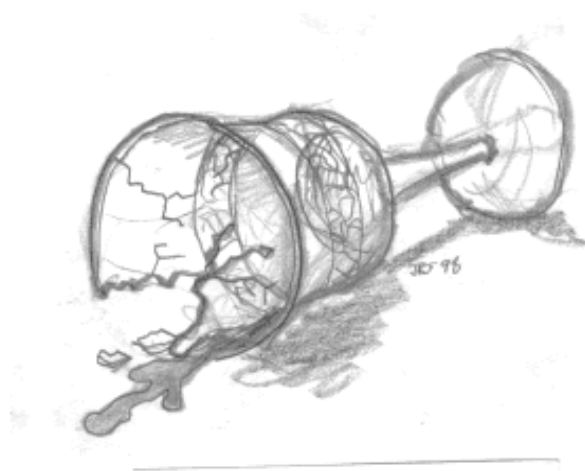
Effekter

Der er masser af små ting, der kan gøre spillet en til større oplevelse, og fremme den triste og dystre stemning, som jeg har nævnt ovenfor. Jeg kan selvfølgelig nævne en masse handouts, men disse vil blive forklaret senere. Ligeledes vil også senere komme med forslag til ting, der kan fremme de enkelte scener. I dette afsnit vil jeg kort nævne nogle ting, der kan gå igen i hele scenariet.

- Mørke. Måske er det unødvendigt at nævne, men jeg gør det alligevel. Stemningen er som sagt meget trist og dystre, og derfor skal scenariet selvfølgelig spilles i så lidt lys som muligt. Et par enkelte stearinlys ville være gode. Helst i en lysestage - det giver et mere fornemt look. Spillerne er trods alt til middagsselskab.
- Musik. Som du sikkert ved, er musik noget af det vigtigste, når der skal skabes den rette stemning. Musikken skal ikke være sådan, at spillerne egentlig lægger mærke til den, men bare indgå som en naturlig del af spillelokalet. Jeg kan nævne følgende titler, som gode til dette scenarie: "Music from Twin Peaks" er simpelthen et must. Dele af soundtracket fra "Shine" - ikke det hele. Musikken fra computerspillet "Dungeon Keeper" - CD'en kan afspilles i en almindelig CD-afspiller. Et mystisk technonavn kaldet Scorn samt diverse ambient-techno plader. Jeg vil prøve at skaffe noget af det på bånd til selve connen, men ring lige forhør dig hos mig, inden du tager afsted.
- Påklædning. Tag noget tøj på, der udstråler autoritet og overblik, og som du samtidig føler dig veltilpas i. Husk på at vennerne er inviteret til middagsselskab hos en de ikke har set i mange år. Et jakkesæt ville passe fint. Foreslå eventuelt spillerne

at klæde om efter de har fået deres person udleveret. Det kunne jo være, at de havde noget tøj med, der passede til personerne, hvilket ikke skulle være så svært i dette tilfælde. Mændene kan sagtens nøjes med et jakkesæt, og mange af de spillere, der skal med til banketten, har medbragt et sådant. Er du en pige, kunne det være en god idé at tage noget tøj på, som ville passe til Susan, da meget af tiden går med at spille hendes rolle.

- **Stemmeføring.** Husk på at stemningen i scenariet er meget trist og dystert. Dit vigtigste middel som master, er din stemme. Så brug den. Tal det meste af tiden med en meget lav stemme. Det gør ikke noget at spillerne skal anstrenge sig lidt for at høre, hvad der bliver sagt. Det skærper bare deres koncentration. Selvfølgelig skal dette foregå med måde, da spillerne også let kan begynde at kede sig. Altså ikke for lavt, men lavt - hvisken kan sommetider også bruges, men husk ikke for meget..
- **Beskrivelser.** Brug meget tid på at beskrive omgivelserne for spillerne. Ligeledes, vær omhyggelig med at beskrive de lyde og episoder, som de kommer ud for. Vejret er også en god ting at fortælle noget om. Efterhånden som aftenen skrider frem bliver vejret gradvist dårligere, og dette kan skabe en dejlig stemning.



- **Spillelokalet.** Indret gerne spillelokalet lidt hyggeligt. Kom der for i god tid, så det er klar, inden spillerne kommer. Tag eventuelt en dug med hjemmefra, til at dække bordet med. Nogle vinglas til at drikke af, ville være meget passende. Det gør ikke

noget, at der er meget tomt gulvplads i lokalet. En åben ryg, er god til at skabe paranoia. Et par intrigeborde (se Jakob Schmidt-Madsens udemærkede artikel “Da Glamour mødte Night of the Living Dead” i Fønix nr 17), hvor enkelte af spillerne kan tale uforstyrret, ville fremme muligheden for rollespil mellem personerne.

Forrest's edge

Sceneriet foregår i den lille by Forrest's edge. Byen er geografisk placeret i det nordlige USA - nærmere bestemt i Maine. Byen ligger et par kilometer fra en stor hovedvej, hvor man kan dreje fra, for at komme dertil. Den har 1000-1500 indbyggere, og de fleste mennesker i byen passer sig selv. Som nævnt tidligere minder byen meget i opbygning og



stemning om f.eks. Salem's Lot fra bogen af samme navn, den klassiske Stephen King by Castle Rock og selvfølgelig Twin Peaks. De fleste huse i byen er lavet af træ, og ser ud som de fleste huse gør i film, der foregår i denne egn af USA. Det vil sige to etager og en lille veranda foran.

Indbyggerne i byen er meget sky og konservative, og er ikke meget for fremmede. De ser smilende og venlige ud, men i virkeligheden er de bange for alt, hvad der kan ændre deres trygge dagligdag. Der skal ikke meget anderledes opførsel til, før rygterne begynder at svirre i kroene, og efter nogle dage går sladderens højt.

Interessante steder i byen

Kirken

Kirken er en af de eneste bygninger i byen, der er bygget i sten. Den er af også en af byens ældste bygninger, og den kan dateres tilbage til starten af 1600-tallet, sammen med de første nybyggere. Den blev bygget som en halvvejs fæstning, for at man havde et sted, man kunne forsvare mod eventuelle angreb fra indianerne.

Kirken er ikke særlig stor, men den er meget hyggelig. Selve kirken ligger inde på kirkegården, der er omgivet af en stor mur. Om aftenen er stedet meget mørkt, og der ligger

et truende skær over stedet. Det er her, at Joachim ligger begravet, og spillerne vil let kunne finde hans grav (se under hændelser for nærmere detaljer).

Præsten er en lille mand ved navn Father Simon. Han bor i et lille hus ved siden af kirkegården, og er villig til at tale om hvad som helst, som spillerne skulle have interesse i. Se afsnittet om bi-personer, for en mere detaljeret beskrivelse af præsten.

Forrest Hotel

Byens eneste hotel ligger ca. midt i byen. Det er en bygning i to etager, med en parkeringsplads foran sig. På et skilt ud til vejen står hotellets navn med store bogstaver, så ingen, der kører forbi, har den fjerneste tvivl om, hvad det er, de passerer. På parkeringspladsen holder kun nogle få biler, hvilket vidner om, at hotellet ikke er det travleste i verden. Her kommer kun nogle enkelte turister, og engang imellem holder lokale firmaer konferencer her.

Der er stor sandsynlighed for, at nogle af spillerne vil indkvartere sig her. Det er et udmærket hotel, og det er billigt. Sørg dog for, at spillerne ikke senere scenariet stikker af hertil. Det er vigtigt at Susans hus, kommer til at fungere som “base” for scenariet.

Politistationen

Byen har ikke nogen egentlig politistation, men den lokale landbetjent Sherif Smith, har et lille kontor i sit hus. Han har åbent i dagtimerne fra 10-14, og uden for sin kontortid, er han ikke meget for at blive forstyrret. Han vil ikke være til megen hjælp, men bliver der begået noget direkte ulovligt, vil han dog undersøge sagen. Når de mystiske lig i skoven bliver fundet (se senere), vil han ikke længere kunne træffes på sit kontor, idet han er travlt optaget af at hjælpe FBI. Han nærer dog en frygtelig mistænksomhed overfor alle fremmede i byen - deriblandt spillerne, idet han ikke husker nogen af dem.

Skoven

Skoven, som byen er opkaldt efter, er en del af de enorme skove, der dækker det meste af New England. Mod syd strækker den sig et par kilometer, før den støder ind i den hovedvej, der går tværs gennem staten. Mod vest strækker den sig flere hundrede kilometer

uden at møde civilisation af betydning.

De fleste af byens børn har leget meget i skoven, selvom de fleste forældre har forbudt det i frygt for, at de skulle blive væk. Skoven har et truende skær over sig, og få meter inde mellem grantræerne, som den mest består af, er der meget mørkt. Der er kun få stier i skoven, og man mister let orienteringsevnen. Efter mørkets frembrud er skoven endnu værre at færdes i, og de fleste holder sig langt væk. Dette bliver forstærket, idet der går rygter om glubske ulve og bjørne, der dog mest er til for at skræmme børnene.

Floden og vandfaldet

Et par kilometer øst for byen, løber der en lille flod. Den har et vandfald ikke langt fra vejen, som falder omkring 15 meter ud over en lodret klippeskrænt. Det var her vennerne slæbte Joachims lig hen, efter de havde begået mordet. De smed liget ud fra toppen, og derved fik de det til at se ud som om, at han havde begået selvmord.

Vandfaldet er meget smukt, og det har et næsten overnaturligt romantisk skær over sig. Her kan man stå i timevis og drømme sig væk fra hverdagen og ud i den frie natur, hvilket mange kærestepar fra byen ofte gør om sommeren.

På trods af vandfaldets skønhed går der mange historier om indianere, der skulle hjem søge stedet, efter de var blevet fordrevet af de hvide. Især ved fuldmåne skulle man kunne se deres sjæle danse i vandoverfladen, men reelt er det nærmere månens lys, der reflekteres i vandspejlet neden for.

Susans hus

Susans hus ligger ca. en kilometer vest for byen lige ud til vejen. Huset er et meget typisk New England hus. Det er i to etager, bygget af hvidmalet træ og med den typiske veranda med en gyngestol. Foran huset og ned til vejen ligger der en lille forhave med en havegang midt i, der fører de ca. 10 meter op til verandaen og fordøren. Bag huset er der en lille baghave, med tilhørende køkkenhave. Bag dette igen ligger skovkanten.



Susan har boet i huset hele sit liv. Efter at de andre flyttede fra byen, blev hun boende, og kort efter døde hendes forældre. Derved overtog hun fuldmagten med det, og valgte at blive boende for at hylde den familie, der havde boet der de sidste 4 generationer. Hun har vedligeholdt huset godt, og det bærer ikke præg af nogen form for alderdom, selvom det er næsten 100 år gammelt.

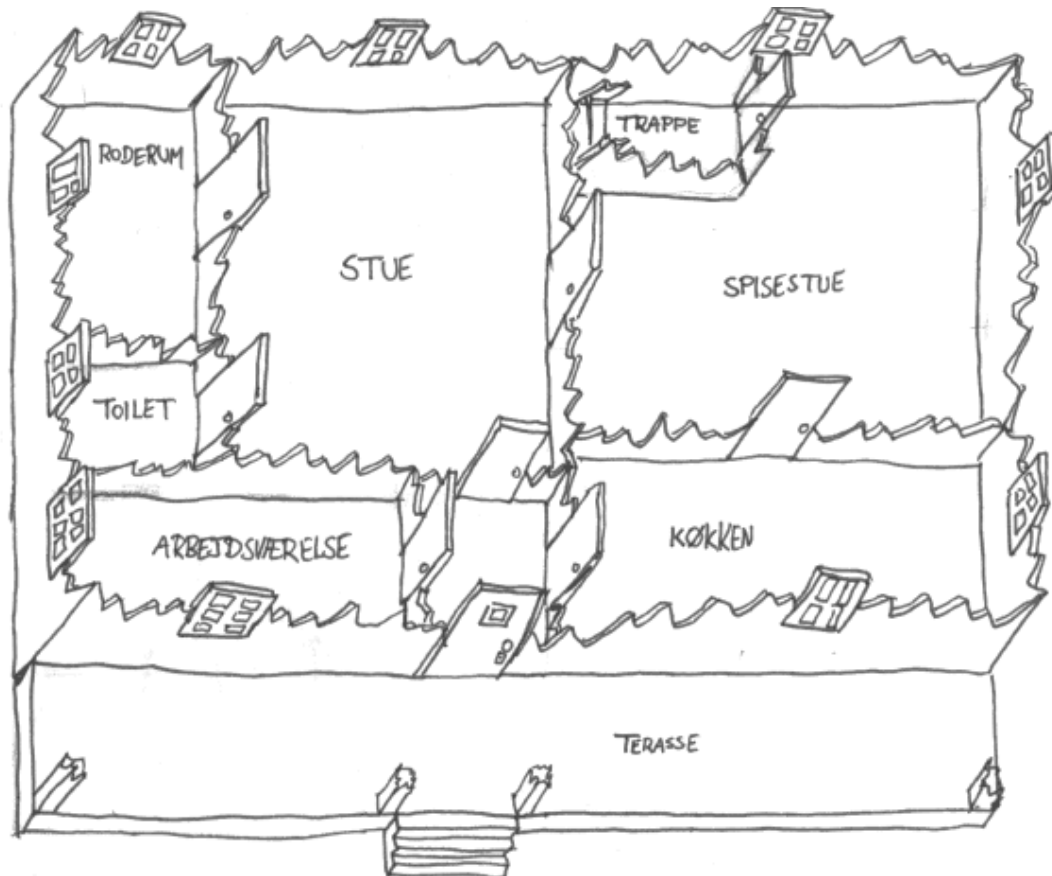
Stueetagen

Verandaen

Huset har den i Amerikanske træhuse næsten obligatoriske veranda. Den er hævet ca. en halv meter over jorden, og det er Susan tilbringer de lange sommeraftener med at læse eller strikke. Der er en gyngestol, samt nogle kroge, der bevidner, at den næsten obligatoriske hængesofa også kan hænges op - den ligger i kælderen, men Susan vil ikke have den oppe uden for sommersæsonen.

Entre

Entreen bliver ikke brugt til andet end at hænge frakker og stille sko i. Der er et rør, hvori der står et par paraplyer, hvis spillerne skulle få den idé, at søge efter sådanne. Der



hænger også et spejl på den ene væg, som måske kunne bruges til noget konstruktivt under en af spillernes syner (se under hændelser).

Arbejdsværelse

I dette rum opbevarer Susan alle de ting, som indebærer det administrative i hendes liv. Man kan finde hendes husholdningsbudgetter, ubetalte regninger og lignende her. På et skrivebord midt i rummet står en skrivemaskine - Susan vil af princip ikke have en computer. I det ene hjørne står et afskyeligt grønt, brandsikkert pengeskab, hvori Susan opbevarer alle vigtige papirer så som eksamensbeviser og værdipapirer samt de få værdifulde smykker, hun ejer. Hun bærer nøglen i en kæde om halsen.

Hvis nogle af spillerne skulle være interesserede kan de finde oversigter over Susans familieforhold, økonomi, kontrakter osv. i rummet, men intet kan bruges til noget reelt i scenariet.

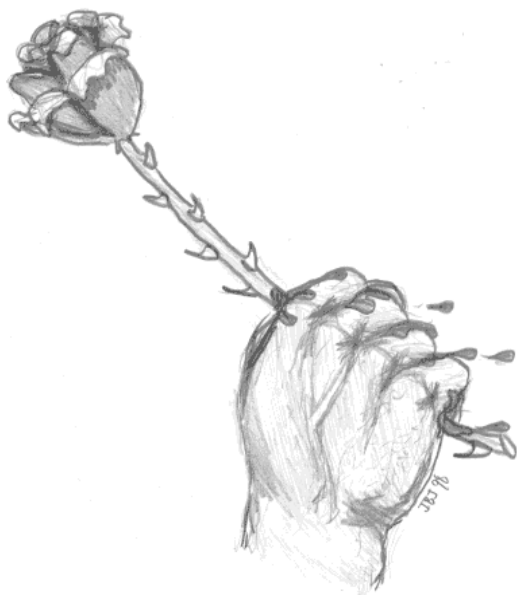
Køkken

Susans køkken er stort og rummeligt. Det er det mest moderne rum i huset, og det er fyldt med alskens udstyr, der kan gøre husholdningen lettere. Under scenariet er det dog meget rodet, idet det flyder med mad og uopvaskede ting. Hvis nogen af spillerne ønsker et våben, kan de her finde diverse knive, sakse og lignende, der kan fungere som dette.

Stue

Stuen er det mest komfortable rum i huset. I midten af rummet står et stort sofabord, der er omgivet af to sofaer og et par lænestole. Rummet har ikke ændret sig meget i indretning siden vennernes afskedsfest. I et hjørne af rummet står Susans barskab, der er ganske vel indrettet, og alt hvad spillerne kan tænke sig af drikkevarer er at finde heri.

På væggene hænger et par malerier, men ellers er udsmykningen sparsommelig, og væggene er ellers kun prydet af nogle tegninger, Susan selv har tegnet. På væggen ind mod spisestuen hænger et stort spejl, der går næsten fra gulv til loft. Dette kunne eventuelt blive gennemsigtigt på et tidspunkt, så man kan se, hvad der foregår inde i stuen - dette ville være godt til at sætte intrigerne i gang. Sådan en episode skal selvfølgelig først ske, når spillerne er begyndt at se syner i forvejen.



Spisestue

I spisestuen er der ved spillets start dækket fint op til selskab. Der er dækket til otte, selvom selskabet kun er på syv mennesker. Susan har valgt at gøre sådan, for at de skal huske Joachim, og betragte ham som en af gæsterne på lige fod med vennerne. Joachims bordkort er placeret for enden af bordet, men i modsætning til de andres pladser, er bestikket her lagt over kors midt på tallerkenen. Foran pladsen er der placeret en rose, der endnu ikke er sprunget ud, men i løbet af aftenen vil

knoppen åbne sig og afsløre en uendelig smuk rød blomst.

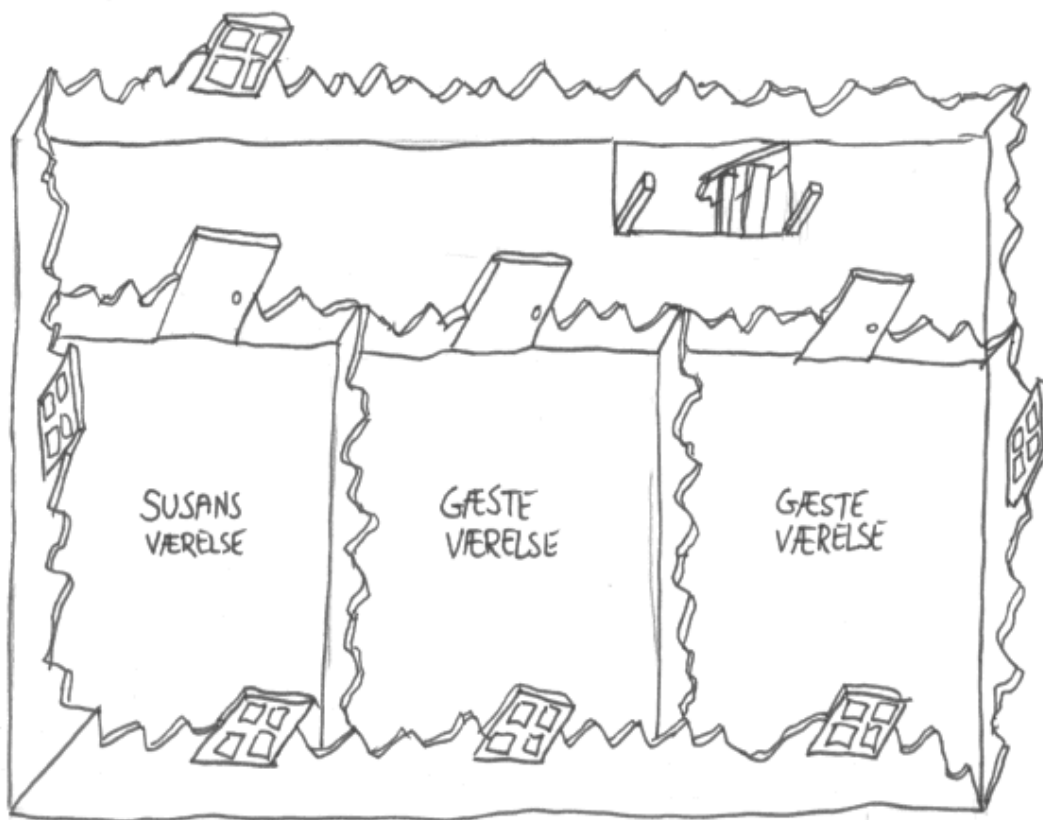
Roderum

I roderummet gemmer Susan alle de ting, hun ikke lige bruger hver dag. Det er f.eks. Støvsuger og rengøringsartikler, men også ting, hun ikke nænner at sætte på loftet, som hendes afdøde fars frimærkesamling og morens broderier. Der er dog ikke noget, der kan have nævneværdig betydning for scenariets gang, med mindre spillerne er meget kreative.

Førstesal

Fra en dør i stuen fører en trappe op på førstesal. Etagen består af en gang, der har vinduer ud til haven samt nogle værelser, der vender ud mod vejen. Ca. Midt mellem gulvet og loftet, begynder væggene at skråne, så loftarealet er noget mindre end ulvarealet. Vinduerne ud mod haven er skråvinduer. Susans værelse

Susans soveværelse er indrettet med en stor dobbeltseng i midten. Hun har ingen kæreste, men hun elsker godt med plads at sove på. Ved siden af sengen er der et natbord,



hvorpå der står et vækkeur, nogle krimier og Susans dagbog (*handout 1*). Ud over natbordet er der et par skabe med tøj i. På væggene hænger der nogle billeder af familien og et af vennerne taget på en ferietur i sommeren '69. I en skuffe under skabet ligger der også en scrapbog, hvor Susan har forskellige avisudklip (*handout 2*), hvor der blandt andet står noget om Joachims død.

Gæsteværelserne

De af spillerne, der ikke har valgt at leje et værelse på hotellet bliver indkvarteret i et af de to gæsteværelser. Susan vil dog selvfølgelig tilbyde dem alle en soveplads. Værelserne er indrettet med en dobbeltseng og en mindre seng stående ved dobbeltsengens fodende. Derudover er der et tøjskab og et lille bord. Disse rum er gode til, at nogle af spilpersonerne kan snakke uforstyrret sammen, da dørene kan låses indefra.

Loftet

En lem i gangen på førstesal åbner op til loftet. Her er der lidt ragelse, men intet interessant, men det kunne jo være, at en af spillerne hører noget deroppe fra.

Kælderen

Huset har en lille kælder på to rum. Trappen der fører op på førstesal, fører også herved. Væggene er af beton, og der er absolut ikke noget hyggeligt ved rummene. De er udelukkende til praktisk brug. Loftet er af træ, og båret af nogle svære egetræsplanker.

Fyr-rum

Trappen fører ned til det rum, hvor husets oliefyr står. Der er meget varmt i rummet på grund af fyret, og der ligger en let muggen lugt der. I dette rum findes også husets HFI-relæ, der bærer præg af at være lidt for gammelt til at være sikkert. Dette er ellers på trods af, at resten af huset er velrenoveret.

Værksted

Susan har et lille værksted, som hun bruger til, at reparere alt muligt. Der er en masse forskelligt værktøj, og en del af det kan bruges som våben.

Haven

Susans have er meget velholdt. Baghaven består af en græsplæne, og nogle blomsterbede. En sti fører fra haven og ind i skoven. Lige i skovkanten, står der et brændeskur, hvor Susan gemmer sit brænde. Ved siden af huset er der også en garage, hvor Susans stationcar holder.

Første del - Nutiden

I de følgende afsnit vil jeg beskrive selve handlingen i scenariet. Den rækkefølge, de forskellige episoder kommer i, er selvfølgelig kun vejledende, idet det kan være, at spillerne gør noget, jeg ikke har forudset. Nogle episoder sker også flere gange i løbet af scenariet, men det vil jeg beskrive under de enkelte tilfælde. Husk på, at det vigtigste i scenariet ikke er episoderne, men spillernes indbyrdes sammenspil og den truende sandhed om Joachims død, der langsomt går op for dem.

N.B. Jeg har vedlagt et ark, hvor scenariets episoder er angivet i den rækkefølge, jeg foreslår, at de skal spilles. Dette skal selvfølgelig ikke følges slavisk, men er ment som en vejledning.

Synerne

Som aftenen skrider frem, begynder spilpersonerne at opleve nogle mystiske syner. Det starter i det små med mystiske lyde, men efterhånden, som aftenen skrider frem, bliver det mere og mere tydeligt, at de drejer sig om Joachims død. Disse syner er Joachims middel til at få spilpersonerne til at indse, hvad der er sket, og derved angre. Til at starte med skal spillerne mistænke hinanden, men til sidst skal de finde ud, at det faktisk er dem selv, der drejer sig om.

Joachim ved godt, hvordan spillerne har fortrængt episoden, og han vil give dem en lærestreg. Ikke ved blot at fortælle dem sandheden, men ved at vise hvordan de fortrænger tingene og nægter at indse, at det er dem selv, der er morderne. Derfor vil han først få dem til at mistænke hinanden, og senere sig selv - hvor grueligt det end er.

Det er vigtigt at huske på, at synerne er individuelle, og spillerne kun oplever dem enkeltvis - det vil sige enten, når de er alene, eller også hører de andre ikke noget. Der kan dog forekomme undtagelser, hvis det passer godt ind i stemningen. Når en spiller oplever et "syn" træk da vedkommende med afsides eller send ham en lille seddel, hvorpå episoden

er beskrevet. Sedlerne skal nok først bruges et stykke inde i scenariet, så spillerne ved, at noget er under opsejling.

Husk på, at synerne er det vigtigste element i selve scenariet til at skabe en uhyggelig stemning, og derfor skal de spilles med høj grad af mystik. Her er antydningens kunst vigtig - lad være med at pensle detaljerne ud, og lad være med at servere løsningen på et sølvfad - sandheden skal langsomt gå op for spillerne, og ikke i løbet af et kvarter eller en halv time.

Nu sidder du sikkert og undrer dig over, hvordan jeg netop har tænkt mig, at disse syner skal være, og derfor vil jeg herunder nævne nogle eksempler på “syn”, som spillerne kan opleve. Du er selvfølgelig meget velkommen til at finde på flere.

- Under middagen får en af spillerne det pludselig dårligt. Vedkommende bliver svimmel af vinen, og går ud for at finde toilettet. Pludselig hører han/hun nogle lyde ovenpå. Det er nogle bump, som om, der er nogen, der slås. Måske hører han/hun også nogle halvkvalte skrig, men undersøger vedkommende det, er der intet mystisk ovenpå. Denne episode kan godt bruges flere gange i forskellige afarter på forskellige personer. Evt. kunne der indgå flere ord såsom “svin”, “du skal fandeme ikke tro, at vi gider dig”, “Nu slapper du bare” og “Vi gider dig kraftedeme ikke”. De udsatte personer kan eventuelt genkende nogen af de andre venners stemmer imellem dem. Det skal dog nok først være et stykke vej inde i scenariet.
- Hvis en af spillerne er ude i haven, kan det være at han/hun ser lys i et vinduerne på førstesal. Pludselig bliver en skikkelse smidt mod ruden, og den bliver rød af blod. Kort efter er blodet væk igen, og lyset er slukket.
- Telefonen ringer pludselig, og i den anden ende høres der en rallende stemme, der beder om nåde. Måske også nogle slag og bump efterfulgt af et skrig....dut dut dut. Denne episode kan godt spilles, når nogle af de andre spilpersoner er ved siden af
- En af spillerne finder måske blod et eller andet sted i huset. Der er måske skrevet noget som f.eks.: “Hjælp mig - hvad har jeg gjort....”, eller “....<et af spillernes navne>”. Der ligger også noget knust glas ved siden - kort tid efter er det hele væk.

- En af spillerne hører et godt stykke inde i scenariet sit eget navn råbt i forbindelse med noget af det støj, der er nævnt ovenfor. Dette skulle gerne skræmme personen rigtig meget.
- Du kunne også sende små sedler til nogen af spillerne, med stemmebeskeder i deres sind. F.eks. "Hvorfor", "hjælp mig Susan" eller "de slår mig ihjel".

De mystiske lig

Efterhånden som aftenen skrider frem, bliver der fundet nogle mystiske nøgne lig i skoven. Disse er fortabte sjæle, for hvem det er lykkedes at flygte fra det mystiske tidsparadoks. Deres sjæle har været fanget, og er nu sluppet løs. De er i live kort tid efter flugten, hvor de vandrer rundt som kroppe med et tomt udtryk i øjnene og uden identitet. Efter ikke ret lang tid dør de.

Gennem hele første del af scenariet kan ligene forekomme til at forvirre spillerne, og der kan pludselig komme et, der endnu er i live og kradse på vinduet eller noget lignende - husk dog på, at det dør lige efter, og de ikke skal opfattes som zombier, eller noget endet fra en dårlig b-film - de skal ført og fremmest virke skræmmende.

Første gang, spillerne konfronteres med dem, er da de har været på kirkegården, og er på vej hjem (se senere).

Før tæppefald

Før selve scenariet starter er det en god idé at finde ud af, om spillerne har forstået deres personer, og når de er klar til at spille start da med at fortælle om venskabet og hvordan festen den sidste aften forløb. Selvfølgelig ikke i detaljer, men sådan at alle lige bliver introduceret for det, selvom det er nævnt i personbeskrivelserne. Fortæl herefter hvordan at de alle sammen har modtaget en invitation til at besøge Susan. Hun har ikke i brevet fortalt, hvad hun vil, men kun at det vigtigt at de dukker op. Udlever et brev til hver af spillerne med invitationen på (*handout 3-8*). Herefter kan scenariet begynde.

Spillerne mødes

Start scenariet med at spillerne mødes en efter en. Nogle kunne f.eks. mødes på hotellets parkeringsplads, og andre uden for Susans hoveddør - det kommer an på, hvor de vil overnatte. Start med at spørge spillerne en efter en, hvad de vil, da de lige skal prøve at spille alle sammen til at starte med, så de kommer igang, og er på med det samme.

Alle spillerne er i bil, så det skulle ikke være de store problem for dem, at nå frem til Susans hus, og de husker selvfølgelig også hvor det ligger. Som idé til starten, læs da introen igennem igen, og brug den som udgangspunkt - det ville nok bedst at starte med Ben.

Hos Susan

Efterhånden mødes spillerne på den ene eller den anden måde, og de når alle frem til Susans hus. Når alle er kommet, genner hun vennerne ind i stuen, hvor hun byder dem velkommen med et glas sherry. Hun fortæller dem om at hun har valgt at invitere vennerne, men at det skulle være en overraskelse for dem, at de alle ville møde op. Herefter sætter hun sig ned, og de gamle venner har nu rig mulighed for, at udveksle gamle minder. Hvis snakken efterhånden går i stå, Brug Susan til at komme med emner til samtalen.

Middagen

Efter at spillerne er blevet pint lidt med small-talk, lad da Susan byde spillerne til bords. Middagen bliver serveret og den består af tre retter: Marineret laks med asparges, Kalvebryst med vildtsauce og til sidst en oosteanretning. Der bliver selvfølgelig serveret masser af passende drikkevarer, og efterhånden bliver spilpersonere mere eller mindre berusede.

Som nævnt i beskrivelsen af spisestuen er der

Stemningstip

Når spillerne får serveret middagen kunne det være en udmærket idé, at servere et enkelt glas rødvin for dem. Du kunne f.eks. tage en flaske billig vin med hjemmefra, eller hvis du synes, at et enkelt glas alkohol ødelægger stemningen, kan du nøjes med et rødt glas saftvand. Det er også her, at de vinglas, jeg nævnte tidligere, kan komme til sin ret.

også dækket op til Joachim. Hvis samtalen drejes ind på ham, vil Susan forsøge at tale uden om. Det virker som om, hun er nervøs over et eller andet. I virkeligheden vil hun blot gemme dette emne til senere på aftenen. Spillerne vil sikkert også lægge mærke til rosen ud for Joachims plads, som på dette tidspunkt blot er en blomsterknop.

Træk middagen tidsmæssigt efter behov, og ud fra hvor godt spillerne spiller deres roller.

.

Efter middagen

Når middagen er færdig beder Susan spillerne om at tage plads i stuen, og her vil hun servere lidt kage for dem. Det ville passende med et par syner lige omkring til rigtig at sætte gang i scenariet. Dog ikke mere end et par stykker. Sørg for, at nogle af spillerne er mistroiske overfor hinanden, så der kan komme gang i nogle intriger - dog ikke sådan, at spillerne direkte mistænker hinanden for mordet - faktisk skal de på dette tidspunkt helst ikke være klar over, at der har været et mord. Kun at der foregår noget mystisk.

Når du finder det passende at sætte lidt mere fut i det hele, spørger Susan, om ikke de skal tage ind til kirkegården for at se Joachims grav - de skylder ham jo ligesom lidt respekt.

Husk: Det er meget vigtigt at spillerne går med til dette, så lad Susan presse på, hvis de siger nej.

Kirkegården

Udenfor er det begyndt at regne og blæse op. Derfor er det nødvendigt at spillerne medbringer paraplyer eller regntøj. Faktisk skal de føle en vis modvilje ved at besøge graven i dette vejr, men Susan insisterer.

Turen til kirkegården forløber uden hændelser på nær af, at vejret bliver gradvist værre, og når spillerne når frem, er

Stemningstip

Når spillerne finder graven, og de opdager, at inskriptionen er ændret, sørg for at musikken er meget sørgelig. Jeg kan nævne nr 10 på Twin Peaks cd'en "Love Theme From Twin Peaks" eller nr 2 "Laura Palmers Theme", som meget velegnede. Sørg også for at beskrive Susans reaktion meget godt, samt vejret der snart ikke kan blive værre.



det også begyndt at tordne. Inde på kirkegården er der som nævnt tidligere meget mørkt, og der ligger en truende stemning over stedet. Ben er sikkert ikke meget for at gå derind. Giv ham eventuelt en lille seddel, hvorpå du gør opmærksom på hans frygt for mørke. Dette afhænger da lidt af, hvordan han spiller sin rolle. Susan fører an, og går målbevidst hen i et hjørne, hvor hun udpeger Joachims grav for spillerne. Hvis ikke spillerne selv tænker over det, gør da opmærksom på at det er nødvendigt med noget lys for at se graven ordentligt.

Graven ligner de andre grave. Den består af en gravsten omgivet af nogle enkelte blomster. Der ligger en enkelt ny buket røde roser, som Susan fortæller, hun lagde der i går. Resten af blomsterne er næsten visnede. Pludselig bliver hun helt hvid i hovedet, og peger på inskriptionen på stenen. Hun påstår at den er blevet ændret siden dagen før (Udlever *handout* 9 til spillerne). Samtidig flænger et lyn himmelen.

Susan bliver meget oprevet over episoden. Hun bliver bleg, og er kan anes tårer i hendes øjne. Hun ser meget forvirret ud, men spillerne kan ikke få hende til at slappe af. Hun påstår hårdnakket, at der dagen før havde stået: "Vores elskede søn, bror og ven har valgt ikke længere at være i blandt os. Født 21/2 1954. Død 27/9 1972." - ikke andet. For ligesom at tale om noget andet, foreslår hun, at de tager hjem igen og får kaffe - det trænger de vist alle til.

Det første lig opdages

På vej hjem til Susan opdager spillerne pludselig, at noget er helt galt. Ca. midt mellem byen og huset lidt oppe af en markvej lige ved skovkanten holder en mængde politibiler. I samme nu, som spillerne kommer forbi ude på hovedvejen kommer en ambulance uden udrykning, men med tændte blink, og svinger derop. Spillerne kan en se en mængde mennesker, der går rundt i skovkanten med lommelygter, og de kan høre nogle hunde, der gør.

Nærmer spillerne sig, kan de se at der er blevet spændt noget gult tape op i skovkanten, og at hundene leder efter noget inde mellem træerne. De kan se en sort sæk, der bliver båret ind i ambulancen, som derefter kører bort - stadig uden udrykning.

Al denne tumult skyldes, at der er blevet fundet et af de mystiske lig i skovkanten. Politiet er blevet tilkaldt, og hurtigt derefter FBI, der jo har ekspertise på områder som seriemord, som de tror at dette drejer sig om. FBI har selvfølgelig ikke den fjerneste idé om, hvordan det egentlig hænger sammen.

Lederen af efterforskningen er en høj mørk mand, der står og taler sagte med nogle betjente. Han er (selvfølgelig) klædt i en mørkebrun trenchcoat og bærer en cottonhat på hovedet. Han står og noterer ting ned på en blok, mens han ryger på en cigaret.

Hvis spillerne kommer tæt nok på, vil betjentene begynde at udspørge spillerne om, hvorvidt de har set noget mistænkeligt. Politiet fortæller, at der er blevet fundet et lig af en nøgen mand i skovkrattet for en time siden. De ved ikke hvem manden er, men han er ca. 25 år gammel. Andet får spillerne ikke at vide, og det kan ikke lade sig gøre for dem, at få lov til at se mordstedet.

Det er klart at spillerne nu tror, at scenariet kommer til at dreje sig om det mystiske

Stemningstip

Tænk meget i klicheer, når du beskriver situationen med politiet for spillerne. Tænk på tv-serier som Twin Peaks, x-files og Millenium. Tænk på den måde barske politidetektiver ser ud på deri med lange frakker og cigaretter. Husk endelig at beskrive regnvejret, og hvordan politifolkene ser ud til at væmmes ved situationen. Også lommelygternes skær er vigtig at få med.

lig, og det gør heller ikke noget. Lad dem bare være i den tro lidt, men sørg for, at de ikke får fat i nogle oplysninger fra politiet, der faktisk helst skal virke meget ubehøvlet - især detektiven med trenchcoaten er en meget frastødende person. Efter ikke ret lang tid skulle spillerne gerne finde ud af, at de ikke får noget ud af politiet, og derfor tage tilbage til Susans hus.

Situationen tilspidses

Når spillerne vender tilbage til Susans hus, skulle de gerne være klar over, at der er noget galt. De vil måske starte noget efterforskning, som du kan bruge som udgangspunkt for en række syner og andet godt, der skulle bringe spillerne på kant med hinanden. Sørg for at spillerne i løbet af aftenen bliver mere og mere usikre på sig selv, og hvis spillerne er rigtig gode, vil de begynde at gå i forsvarsposition og prøve at krybe væk fra den skyldfølelse, der sikkert rammer dem. Sørg for at spille meget på dette, og til det har du en række værktøjer som f.eks. Susan og synerne. Sørg for at ingen af spillerne med sikkerhed ved, hvad der foregår, men de skal begynde at få en idé om det. Jeg vil ikke beskrive de næste par timers spil i detaljer, men jeg vil herunder beskrive nogle af de hændelser, der måske indtræffer. Husk på at det vigtigste er spillernes interne rollespil - og brug kun det, der er nødvendigt til at skabe stemningen, intrigerne, mistanken og erkendelsen.

Efterforskning

Der er stor sandsynlighed for, at spillerne vil forsøge at finde ud af noget mere om det mystiske lig. Desværre kan de ikke få flere oplysninger på dette tidspunkt. Politiets mund er selvfølgelig lukket med syv sejl, og der er ingen i byen, der har set noget. Spillerne kan eventuelt undersøge skoven, og her er der stor mulighed for, at de finder et lig mere - måske endda et, der er i live (husk dog på, at dette ikke er et splatterscenarie - liget er ikke rådnet eller voldeligt). Bortset fra dette er der ingen spor i skoven.

Det kan også være, at spillerne vil lave lidt research på Joachim. I Susans soveværelse er der et par spor (se beskrivelsen). Ellers kan spillerne forsøge, at opsøge hans forældre. Det giver dog ikke resultat, idet begge forældrene er døde, og huset er blevet solgt for flere år siden. Politiet er heller ikke til meget hjælp her. Landbetjenten er travlt optaget

af mordet i skoven, og har derfor ikke tid til at snakke med spillerne. Dog står døren åben til hans kontor, og i et skab kan man finde den rapport, der blev skrevet efter Joachims død. Heri fremgår det, at Joachim havde alvorlige skader, men politiet mener, at det stammer fra faldet. Præsten vil måske også være til hjælp, idet han kendte Joachim temmelig godt (se under personbeskrivelserne).

Et lig mere

Hvis stemningen er ved at gå død, kan du med rette indsætte denne horrible episode. På et tidspunkt, hvor nogle af spillerne er samlet i stuen, hører de pludselig skraben på ruden. De kan se et forskræmt ansigt, der er trykket op mod ruden . Husk at beskrive øjnene, der ingen pupiller har - de er hvide. Kort efter forsvinder det. Hvis spillerne går udenfor, for at undersøge sagen, ser de et lig på jorden. Det er nøgent, men bærer ingen tegn på vold.



Hvis spillerne går ind for at alarmere politiet, vil liget være forsvundet, når de kommer tilbage, og politiet vil ryste grundigt på hovedet over spillernes troværdighed.

Susans selvmord

Efterhånden som aftenen skrider begynder situationens alvor, at gå op for Susan. Hun begynder at indse hvad der skete den aften for 25 år siden, og hun begynder at fornemme Joachims tilstedeværelse. Hun forstår den fejl hun har gjort, ved at invitere vennerne og føler, at historien gentager sig. Hun indser at hendes liv har været forgæves - alt hvad hun har drømt er fortid, og fremtiden er intet uden de venner, hun troede, hun kunne stole på.

Med et ramler hele Susans verdensbillede sammen, og hun beslutter sig for, at den eneste udvej er selvmord - både for at straffe sin egen dumhed, og for at straffe spillerne. Derfor går hun ned kælderens, finder et reb og hænger sig i en af de tunge loftsbjælker i fyr-rummet.

Stemningstip

Når Susans lig bliver fundet, er det en god idé at spille noget meget sørgeligt musik, for spillerne. Mit bedste bud er "Laura Palmers theme" på Twin peaks cd-en (skæring 2). Sæt eventuelt nummeret på et par minutter inden episoden, så musikken er i gang når den indtræffer.

Stemningstip

Når politimanden kommer ind i huset. Sluk da for al musikken. Du kan eventuelt spille episoden delvist live, ved at tage en hat, og hvis du har det, en frakke samt tage en cigaret i munden. Du kan med held gå uden for døren, og banke på, og lad så som, at spillerne sidder i stuen i Susans hus. Du skal selvfølgelig huske at beskrive situationen for dem samtidig.

Når lyset forsvinder pust stearinlysene ud eller sluk lyset i lokalet. Lad spillerne sidde i mørke, indtil de igen får tændt lys. Dette sted ville være et godt tidspunkt at holde pause på. Det er altid godt med en cliffhanger.

På et eller andet tidspunkt, vi spillerne nok begynde at savne Susan, eller det kan være, at en af spillerne har et ærinde i fyr-rummet. Sørg for, når nogle af spillerne finder hende, at beskrive det meget intenst. Når nogen åbner døren fra trappen, er den svær at åbne, idet liget hænger lige inden for døren - dvs at når døren bliver lukket, vil hun svinge hen og ramme den stakkel, der åbner døren. Sørg for at beskrive hendes åbne øjne, og den måde, nakken er forvredet i unaturlig stilling. I hånden knuger hun et afskedsbrev, som hun skrev med usikker hånd, lig inden hun hængte sig (Handout 10).

Slut på første del

Ikke lang tid efter, at Susans lig er blevet fundet, sker der en ny udvikling i historien. På dette tidspunkt skulle spillerne have en mistænke til hvad, der foregik for 25 år siden, og måske en delvis mistanke til dem selv. De skal dog ikke være sikre på noget - husk på at tvivl og uvidenhed er med til at skabe stemning.

På et tidspunkt, hvor spillerne er samlet i stuen, ringer det pludselig på døren. Udenfor

står en mand i frakke og hat på hovedet - i mundvigen hænger en cigaret. Uden at sige noget går han ind og stiller sig i stuen. Hans frakke drypper på gulvet, og efterhånden danner der sig en lille vandpyt under ham. Han skodder cigaretten og tænder en ny. Der er noget mystisk velkendt over manden. Han præsenterer sig som Jack Conner fra FBI. Han siger at der er blevet anmeldt et mord i huset. Et mord på en vis Joachim Parker. De har ingen beviser endnu, men han ved, at morderen er i huset. Han siger, at han vil holde øje med dem, hvorefter han forlader dem. Udenfor høres tordenvejret kraftigt, og pludselig ryster huset i sin grundvold over et gigantisk tordenbrag. Der høres lyden af splintret træ, og i samme øjeblik forsvinder lyset i huset, og den eneste lyd, der høres, er regnen udenfor...

Anden del - Fortiden

Efter at politimanden har været der, og konfronteret spillerne med sandheden, er lyset slået ned, og spillerne er blevet transporteret tilbage i tiden til den skæbnesvangre aften for 25 år siden. Tænk ikke alt for meget på, hvordan det kan lade sig gøre - det sker bare.

Spillerne opdager ikke direkte, at de har flyttet sig i tid. Rummet mærker ens, og det eneste mystiske er en lugt af svovl. De opdager det først, når de får lyset igen. De kommer lige efter at vennerne dengang gik ud for at trække noget luft.

Lyset kommer igen

På et eller anden måde, får spillerne tændt for lyset igen. Det er bare hovedafbryderen, der er slået fra, og nogle af spillerne har også ild på sig. Spillerne skal gerne blive meget overrasket, når de igen kan se noget. Stuen er markant forandret. Sofaen er pludselig blevet ændret, og på sofabordet ligger der en mængde øldåser. Generelt bærer stuen præg af, at der har været fest. Det er tydeligt for spillerne, at hele huset er anderledes. Det hele har et typisk 70'er præg over sig. Du skal ikke fortælle spillerne, at de er kommet tilbage i tiden, men de kan sikkert regne det ud. Husk at understrege at spillerne stadig er gamle.

Situationen - Hvad nu?

I denne del af scenariet er det meningen, at spillerne skal overvære dem selv begå mordet på Joachim. De kan selvfølgelig gribe ind, men det vil få katastrofale følger. Hele deres fremtid vil blive ændret, og det vil jo medføre, at de ikke er der længere til at kunne gribe ind. Derfor bliver hele personens logik revet fra hinanden, og han mærker hvordan fortiden forsvinder fra ham - hukommelsen forsvinder, og det eneste vedkommende kan huske er, alle oplevelser fra før den skæbnesvangre fest. Samtidig bliver sjælen fanget i det mystiske tidsparadoks, og de andre spillere vil se, hvordan kroppen står udtrykkløst tilbage

i den rigtige verden (se senere for beskrivelse af paradokset, og hvad der sker, når nogen er fanget deri).

Hvis spillerne laver noget, som indirekte påvirker historien, så som at banke på et vindue eller lignende, vil episoden dukke op personens hukommelse. Hvis spillerne giver sig til kende overfor de unge venner, vil de unge ikke være klar over, at det er dem selv, de snakker med.

Handlingsforløb

I det følgende afsnit vil jeg i stikordsform beskrive de handlinger, som de unge venner foretager sig efter, at spillerne er dukket op. Spillerne kan som nævnt ovenfor forsøge at forhindre mordet, men det får katastrofale følger.

- Vennerne er ude at gå, og de vender tilbage ca. 10 minutter efter, at spillerne er ankommet.
- Susan og Tom går op på hendes værelse, og Joachim bryder sammen. Han råber vildt og inderligt, og de andre forsøger at berolige ham. Han løber udenfor.
- Ben og William begynder at råbe efter ham, at han da ikke kan tillade sig at gå sådan amok. Sandy går ud for at se til Joachim, selvom hun egentlig ikke gider. Mest af høflighed.
- Sandy kommer grædende tilbage fem minutter efter. Joachim har slået hende, da han ikke gad at snakke med hende. Kort efter kommer han selv igen.
- Vennerne går ind i stuen, og Joachim finder nogle stoffer frem som de tager. Sandy brokker sig, men de andre får hende overtalt. Joachim siger, at det er som en undskyldning for hans opførsel.
- Vennerne tager stoffet, og kort tid efter er de alle høje, men Joachim begynder at

græde igen.

- De andre venner rejser sig, og skælder Joachim ud. De begynder at slå på ham, og sige at han fandeme skal tage det roligt. De sparker ham til han falder, og de bliver ved. Han får rejst sig, og løber ovenpå, men de andre følger efter.
- Ovenpå finder vennerne Joachim og de slæber ham nedenunder, hvorefter de igen sparker. Til sidst mister han bevidstheden.
- Vennerne stirrer lidt forbavset på Joachim, men kort efter slæber de ham ud af huset, og op til Springvandet, hvor de smider ham ud. De står lidt og kigger ud, men derefter skynder de sig tilbage til huset, hvor de lægger sig til at sove. Ingen ser ud til at have dårlig samvittighed.

Efter mordet

Efter at spillerne har overværet mordet, er de sikkert i syv sind med hvad de nu skal gøre. Lad dem bare gå rundt lidt og diskutere, hvad de gør. På et eller andet tidspunkt beslutter de sig nok for at tage ud til springvandet, og se på Joachims lig.

Når de kommer derud start så med at beskrive scenen, hvor Joachim falder ud over, i langsom gengivelse. Fortæl hvordan kroppen rammer mod jorden, og forklar så hvordan, der kommer et lysglimt da han rammer vandet. Pludselig bliver alt normalt for øjnene af spillerne, og de ser en stor lyskilde, der svæver over vandet. Dette er porten til tidsparadokset, som står åben. Joachims ånd er lige svævet derind, og porten står nu åben til at modtage spillerne. Samtidig med at spillerne ser porten, kommer der en af de nøgne skikkelser ud derfra. Det er endnu en uheldig sjæl, som er sluppet væk. På trods af den nøgne skikkelse, føler spillerne sig tiltrukket af portalen. Sørg for, at de går derind.

Tredje del - Fremtiden?

I denne tredje og sidste del af scenariet bliver spillernes fremtid fastlagt. De er trængt ind i det mystiske tidsparadoks, og bliver konfronteret med Joachims sjæl. Deres reaktion overfor ham afgør, om de kommer til at leve videre eller ej, og om de for evigt skal være fanget af det mord, som de har begået. Vil de være tvunget til evige pinsler, eller vil de slippe væk og skaffe Joachims sjæl fred?

Paradokset

Tidsparadokset kan betragtes som en fjerde eller femte dimension til vores egen verden. Det er her alt ting eksisterer, og ingenting gør. Tid som begreb eksisterer ikke, og det er derfor det kan lade sig gøre at slippe ud i alle tidsperioder. Dog kun når der er blevet åbnet en port.

Paradokset kan både betragtes som himlen og som helvede. Der eksisterer ingen guder der, men alle er guder - ens magt afhænger af ens sjæls styrke. Nogle formår ikke at opretholde sig selv her, mens andre kan bevare bevidstheden om verden udenfor. Et eksempel på dette er Joachim, der er så fast besluttet på hævn, at han kan opretholde kontakten med den fysiske verden. De fleste sjæle, der er fanget her, mister sin identitet, og bliver en del af helheden. Det sker, at det lykkedes en sjæl at flygte, men da den har mistet sin personlighed, optræder den som en identitetsløs krop i den fysiske verden uden sind eller tanker.

Der er ingen fysiske barrierer, men for nye folk opleves den som en tågeagtig grå flade, hvor der er uendeligt udsyn i alle retninger. For en idé til hvordan stemningen er, tænk på "Det sorte Hjemsted" i Twin Peaks, hvis du da har set det.

Spillerne i paradokset

Efter at spillerne er gået igennem porten, bliver de suget ind i paradokset. Her ser

de pludselig hele deres liv fare forbi øjenene på dem, og det hele bliver spillet forfra og bagfra i et stort virvar. Pludselig befinder de sig i den grå verden, og det eneste de kan se, er en tidsløs kopi af Susans hus lidt væk fra dem. Der er ingen have eller omgivelser - kun selve huset. Herinde venter Joachim sin endelige konfrontation med spillerne. Han har brugt sin kraft til at skabe en fysisk verden midt i ingenting.

Inde i stuen sidder han. Han ser ud som den dag, da han døde. Når spillerne træder ind, vil han kigge på dem, og bede dem sætte sig i de seks stole. Susans lig hænger i et reb i loftet. Han rejser sig og går lidt rundt. Han siger ingenting, før spillerne begynder at tale til ham. De vil sikkert begynde at undskylde, at de slog ham ihjel, men det påvirker ham ikke. Han taler kun til deres tanker, hvor han fortæller om sin smerte. Om hvordan han elskede Susan, og om hvordan spillerne faktisk slog hende ihjel ved at dræbe ham. Han forklarer dem, hvordan han nu kan få fred, ved at de ofrer deres sjæle. De får et valg, at lade ham få fred, ved at en af spillerne ofrer sin sjæl til at blive paradokset - resten slipper fri, siger han.

Hvis en af spillerne ofrer sig, opnår Joachim det han vil, at spillerne gør noget for ham. Hvis de gør sådan, vil han lade dem alle slippe ud, og ingen skal pines - det var straf nok at skulle vælge. Hvis ikke nogen melder sig som et offer, vil Joachim vælge dem alle, og han lader dem blive i paradokset i evig pinsel sammen med ham selv.

Slutning 1 - Spillerne bliver fanget

Hvis spillerne ikke ofrer sig, vil de være tvunget til at eksistere evigt i paradokset. Beskriv situationen så håbløs som muligt, og sørg for at spillerne indser deres fejl. Slut med at beskrive det enorme skrig, Joachim kom med lige inden han døde..."Neeeeeeeeeeeeeej".

Slutning 2 - Spillerne slipper ud

Hvis spillerne ofrer en af dem selv, vil Joachim begynde at smile, imens han begynder at fade ud. Han siger til dem, at de har valgt rigtigt. De har vist deres vilje til at ofre sig, og derfor kan de alle slippe ud - de har gjort noget godt for Joachim, der nu kan få fred i sjælen.

Pludselig er paradokset væk, og det er Susans rigtige hus de står i. Det er blevet

morgen, og solen er ved at stå op. De befinder sig i spisestuen siddende omkring spisebordet. Begge bordender er tomme, og den rose der var ved Joachims plads er visnet. Susans bestik er blevet lagt over kors, og på en lap papir står der: "Tak for alt".

Bipersoner

Susan

Susan er klart den vigtigste biperson i scenariet. Det er hende, du skal bruge det meste af tiden på at rollespille. Hun fungerer som en slags katalysator til at få rollespillet i gang mellem personerne.

Efter at vennerne skiltes, var Susan den eneste, der blev tilbage i byen. Hun begyndte på en uddannelse som sygeplejerske, og hun blev ansat på nabobyens hospital. Forældrene døde kort efter, men hun valgte at blive boende i huset, og håbede på, at de gamle venner igen en dag ville samles, så alting kunne blive som før. Hendes liv har ikke været godt siden de skiltes. Hun har levet for fortiden, og ikke for den fremtid hun kunne skaffe sig, hvis hun tog sig sammen. Hun er aldrig blevet gift, men det generer hende ikke - der er ikke nogle mænd, der er gode nok. Hun kunne sikkert hvis hun ville. Susan kan betragtes som symbol på vennernes gode og trygge fortid.



Susan er en sød pige. Hun er (og var) altid villig til at hjælpe. Det er hende, man kommer til, når man har problemer. Hun kan tale om næsten alt, og er ikke den type, der har fordomme. Dog er hun ikke meget for nye mennesker - hun vil helst holde sig til det sikre.

Når du spiller Susan, tænk meget på hende som den pligtopfyldende pige, der gør de ting, man forventer af hende. Det er ikke hende, der normalt starter konflikter, og kan aldrig finde på at skade andre. Hun gør alting vel ment, men ofte bebrejder hun sig selv alle andres fejl.

For overblik over Susans forhold til spillerne se forholdskemaet.

Joachim

Joachim har den stik modsatte funktion af Susans i dette scenarie, idet han symboliserer spillernes dårlige samvittighed. Den fortrængte del af det ellers perfekte venskab. Han er et symbol på intrigen og det had, som ingen tror findes, og de undertrykte følelser, vi alle har.

Joachims plan er selvfølgelig at få hævn, men husk på, at han ikke er ond. Han er blot uendeligt frustreret. Han ønsker kun en ting - at få fred i sjælen, og det kan han kun opnå ved at give spillerne erkendelse.

Grunden til, at spillerne hadede Joachim, så meget som de gjorde, er, at han altid skulle have sin næse i alting. Han kunne ikke acceptere et nej som et nej, og han gik altid over stregen, når han skulle være sjov. Den eneste som kendte det menneske, der gemte sig under den kaotiske og uberegnelige overflade, var Susan. Hun vidste alt om ham, og hun kendte ham så godt, at han havde betroet hende alle sine drømme og intentioner, der ikke kunne blive opfyldt på grund af hans meget jødisk-ortodokse forældre, der tvang ham til streng disciplin hjemme og i skolen. Alt dette vidste de andre venner ikke noget om, og Susan kunne ikke overbevise dem om, hvilket skræmt og ensomt menneske, der gemte sig under overfladen.

Når du spiller Joachim tænk så på den person, der er inderst inde i ham. Han ønsker ikke at skade spillerne - han har selv erkendt sine fejl, men uden deres hjælp, kan han ikke frelses. Han ønsker at gøre tingene om, men det er for sent. Han har forandret sig meget i paradokset, men han kan ikke ændre fortiden.

Father Simon

Byens præst Father Simon kan være til stor hjælp, når spillerne forsøger at forstå Joachim som menneske. Han var sammen med Susan den eneste, der kendte Joachims indre godt. Joachim hadede sin jødiske forældre, og søgte derfor kristendommen og derved præsten. Joachim var tit på besøg hos Simon, der elskede at tale med ham.

Simon er en meget åben mand. Han kan tale med sin menighed om næsten alt, men den meget missionske menighed er dog ikke specielt begejstret for ham, idet han ofte tager

alternative muligheder i brug, for at fange unges interesse for religion. Han holder mange foredrag om det okkulte og om nyreligiøse sekter, hvilket ikke er populært hos de ældre i menigheden. Præsten er 65 år gammel, men virker meget ung i sindet. Han forstår unges situation, og er meget populær blandt de unge, der betragter ham som et forbillede.

Hvis spillerne taler med ham, vil han fortælle dem om sine samtaler med Joachim, og hvordan Joachim virkelig var. Han frygter for hans sjæl og tror, at spillerne er vejen til hans sjæls frelse. Det var jo deres skyld at Joachim tog sit eget liv, mener Simon, dog uden at bebrejde dem noget - han er generelt meget venlig, og man kan ikke undgå at holde af ham.

