

THE LAST PROM

Seks unge mænd kæmper
om skolens mest populære
piges gunst.

De er unge -

De er smukke -

og de har kun et
mål i livet !

All new nightmare
of horror...!

Gruesome!

Spooky!...

SHOCKING

X-rated

Production: Malik Hyltoft.

Screen Play: Malik Hyltoft.

Casting: Malik Hyltoft.

Director: Malik Hyltoft.

Camera: Malik Hyltoft.

Dedicated to Ed Wood
and all the other dinosaurs.

Illustreret af den Berømte Palle Schmidt

GHASTLY!

Instruktørens forord:

Velkommen til "The Last Prom"!

"The Last Prom" er en let enakter i B-films-genren. Som så mange andre B-film er det en gyserhistorie uden egentlig substans, og som så mange andre B-film er den ofte "ufrivilligt" morsom.

Det er naturligvis meningen, at du skal videregive denne morsomhed til spillerne, så de kan være med til at more sig over deres spilpersoners kranke skæbner. Spillerne skal ikke vinde scenariet, men opleve det. Af samme grund bør scenariet spilles systemløst, så ingen dårlige tabere fristes til at redde deres eget skind ved hjælp af en regel-teknikalitet.

Som spilleder i "The Last Prom" ville det være ufatteligt let, at myrde SP'er på stribe, eller lade dem myrde bipersonerne - det er naturligvis ikke meningen. Alle skal helst leve (og lide) så længe som muligt, og faktiske dødsfald bør kun forekomme, hvis de er absolut teatraliske.

På trods af det komiske element skulle der dog være en del reelle oplevelser for spillerne. Især hvis de lever sig ind i SP'ernes personlighed (samt moral og miljø), vil deres verdensbillede allerede fra starten af scenariet blive udfordret - og det burde være interessant for dem at tage stilling til, hvordan deres personer forholder sig til det.

Hamstrung High School
235 Wood Drive C2654 Hamstrung Ohio

Prom Time Table

- 17.00: Kavalieren møder op på pigens bopæl med passende køretøj.
- 17.15: Kavalieren præsenteres for pigens forældre. Pigen modtager sin blomst i forældrenes nærvær.
- 17.30: Parret kører mod Hotel Royal - standsmæssigt.
- 17.45: Parret ankommer til Hotel Royal og entrer stilfuldt.
- 18.00: Gallamiddag.
- 20.00: Dans. Kavalieren forventes at danse størstedelen af sine danse med sin udvalgte partner.
- 23.15: Festkomiteen udråber festens flotteste kjole.
- 23.30: Festkomiteen udråber festens flotteste par.
- 23.45: Sidste dans.
- 24.00: Kavalieren eskorterer sin partner sikkert hjem.

BEWARE!

Malik Hyltoft er efterhånden gammel i gårde, og har bl.a. været medforfatter på rollespillet *Viking*. *The Last Prom* blev til på Fastaval 96's scenarie-maraton, hvor forfattere skulle skrive et scenarie ud fra emnet "kappestrid" - på 24 timer.

FEAR!

Spiller Quiz

Uddeles til alle spillere og besvares inden SP'erne fordeles.

Marker følgende udtalelser på en skala fra 1 til 10.

Ingen tal må genbruges.

Du bør udtale dig som en SP - ikke nødvendigvis som dig selv.

1. Jeg er glad for at jeg ikke er et skravl. Man kan ikke have respekt for sig selv som mand uden at være i form.

Karakter:

2. Pigerne er fascinerede af mig, fordi jeg bevæger mig som en tiger og er rank som en red wood.

Karakter:

3. Der er ikke den pige, der ikke bliver blød i knæene ved synet af en diamantring.

Karakter:

4. Når det kommer til stykket, har piger ingen respekt for en fyr, med mindre han er klogere end dem.

Karakter:

5. Der er ikke noget så pinligt som når man ikke ved, hvad man skal sige til en pige - det er heldigvis aldrig sket for mig.

Karakter:

6. I virkeligheden leder alle piger efter en mand der kan give dem status - jo mere man ser ud til at ville blive til i fremtiden, jo mere interesserede er de i en.

Karakter:

SP'erne fordeles efter svarene:

Highscore 1: Running back
Highscore 2: Base ball pitcher
Highscore 3: Millionær Jr.
Highscore 4: Science club president
Highscore 5: Debate club president
Highscore 6: Borgmester Jr.

Da du som spilleleder naturligvis ikke kan forvente, at spillerne fordeler sig jævnt over de 6 udtalelser må du tildele rollerne efter bedste evne og skøn hvor tingene er uklare.

Når spillerne har modtaget hver sin SP uddeler du invitationsbrevet og tidsplanen for The Prom til dem, fortæller dem, hvad de ønsker at vide om Eloise, svarer på spørgsmål, og lader dem lave, hvad de måtte ønske af forberedelser til udvælgelsesaftenen.

Synopsis

Seks unge mænd (SP'erne) bliver inviteret til Mr. Secablos hus fredag aften en uge inden skoleballet - The Prom. De har alle samme mål; de ønsker at eskortere Mr. Secablos datter Eloise til The Prom. Eloise har inviteret dem alle til en venskabelig kappestrid om, hvem der skal have æren.

På stedet vil de seks håbefulde unge mænd ikke møde Eloise, men derimod hendes to kusiner (der er diametralt modsætninger). De vil forstå af sammenhængen, at deres opvarten af disse kusiner er afgørende for Eloises valg.

De to kusiner er faktisk Eloise i forklædning (naturligvis uigenkendelig), og hendes formål med invitationen er ikke at finde en bejler, men at slagte disse seks unge pragteksemplarer af menneskeracen, så hun og hendes kannibalistiske husholdning kan leve af dem i det kommende år.

Da dette i sidste øjeblik går op for SP'erne skifter formålet med historien naturligvis øjeblikkeligt til at slippe levende ud af huset, hvilket naturligvis kun kan lade sig gøre ved at man kommer igennem stort set samtlige værelser og møder alle beboere indtil flere gange.

Dramatis Personae:

Mr Secablo

(Eloises far)

Mr. Secablo er stor, bred, skaldet og ret intimiderende af udseende. Ingen i byen ved, hvad han laver; men det må give godt, for han har købt det store gamle hus Waldhaus i udkanten af byen kontant, skylder ikke nogen i byen noget og har tre biler i garagen.

Rygterne siger at Secablo-familien er adelige flygtninge fra Ungarn eller et eller andet lille europæisk land og at de lever af familieformuen, men rygterne siger så meget.

Faktisk hedder Mr. Secablo slet ikke Secablo, og han er ikke Eloises far. Han hedder Igor, og har for længst glemt sit efternavn. De sidste 150 år har han været Eloises (Katarinas) tjener og tro følgesvend.

Igor er langsomt opfattende, langsomt bevægende og ufattelig stærk samt nærmest usårlig.

Eloise Secablo

(Skolens smukkeste og mest populære pige)

Eloise er 17, sød som sukker og et sikkert bud på at blive ballets dronning til The Prom.

Eloise flyttede til byen sammen med sin far for knapt et år siden, og blev næsten øjeblikkeligt skolens mest populære pige. Hun har et lillepigeagtigt udseende og går altid meget tækkeligt klædt. Men hun er spændende at snakke med, altid interesseret og synes altid at gøre de rigtige ting for at holde sig populær.

Faktisk hedder Eloise Katarina von Gstadt, hun er ikke 17, men nærmere 217, og hun er heller ikke sød som sukker. Som leder af en lille sekt af menneskeædere, har hun rejst verden rundt de sidste 200 år og ernæret sig på kødet af de sundeste og værdigste unge mænd hun kunne finde, hvorved hun og hendes følge har opnået "evigt" liv.

June 8, 1956

Waldhaus
Hamstrung, OH

Kæreste

Jeg er rørt og smigret over, at De har inviteret mig til at være Deres partner ved skolens afslutningsfest på Hotel Royal. Nu da vi er seniorer er det jo sandelig vores store aften.

Desværre er De ikke den eneste, der har tiltænkt mig den store ære. Jeg er ganske overvældet og forvirret over den store interesse i lille jeg, og derfor har min fader foreslået, at jeg inviterer jer alle på besøg hos os i Waldhaus denne nærmeste fredag klokken otte, så både han og jeg har en chance for at tale med jer alle, hver især.

I vil også få lejlighed til at møde mine to kusiner, der er på besøg hos os denne sommer. Min fader og jeg håber naturligvis, at De ville være så galant at eskortere en af dem til festen såfremt jeg imod min forventning ikke skulle se mig i stand til at lade Dem eskortere mig til festen.

Mine hengivene hilsener,

Eloise Secablo

Bernice Harbinger

(Eloises grimme kusine)

Bernice er 19, sød som sukker og grim som arvesynden. Det vil være en vanære uden lige, at eskortere hende til The Prom.

Bernice stammer fra New Haven, og kender ikke nogen i byen. Mr. Secablo forventer, at en af SP'erne inviterer hende med til The Prom.

Bernice er i virkeligheden Eloise/Katarina i forklædning - hun benytter blot rollen som Bernice til at udspionere bejlerne og lege med deres følelser og moral.

Lola Sweet

(Eloises sexede kusine)

Lola er 18, fræk som fransk undertøj og med en flab som en slagtersvend. Der er 100% garanti for skandale, hvis man tager hende med til The Prom.

Lola stammer fra Little Rock, og kender naturligvis heller ikke nogen i byen. Mr. Secablo forventer ligeledes, at en af SP'erne inviterer hende med.

Lola er naturligvis også Eloise/Katarina i forklædning med samme formål.

Mrs Bluith

(Kok og husholderske)

Mrs Bluith er stor og tyk, gemytlig og livsfarlig.

Hun har arbejdet som kok og husholderske siden sekten kom til USA for 36 år siden - og hun er sjovt nok ikke blevet en dag ældre siden da.

Herr. Schehrer

(Gartner og altnuligmand)

Herr Schehrer er tysk, rank tynd og korrekt. Han arbejder altid i haven, og taler kun når han bliver spurgt.

I betragtning af, at Herr Schehrer er 193 år

gammel, og ligesom Mrs. Bluith har boet i USA i 36 år, er hans engelsk forbløffende dårligt.

Blitz

(Herr Schehrers hund)

En dobermann, som den slags kendes og frygtes mest.

Donner

(Osse Herr Schehrers hund)

En schaeffer, som den slags kendes og frygtes mest.

Bejlerne ankommer til Waldhaus

Som på magisk vis ankommer alle seks unge mænd så punktligt til Waldhaus, at de må lukkes ind samtidig (med mindre nogen gør et nummer ud af ikke at være punktlige).

Det er Mr. Secalbo, der åbner døren og byder dem ind. Han er skræmmende, men meget høflig. Han viser dem gennem hallen og ind i salonen og byder på drikkevarer (sodavand eller is-te) og samtaler langsomt, omstændeligt og indstuderet om emner som vejret, bejlernes præstationer i skolen og den røde fare.

Som afslutning siger han, at han vil se, om Eloise og hendes kusiner snart er klar, og understreger, at han forventer at hver enkelt bejler tilbyder at eskortere en af kusinerne til festen, hvis han ikke bliver valgt af Eloise - det er faktisk et krav, for at kunne blive valgt af Eloise.

Da Mr. Secalbo er gået, vil bejlerne have et kort tidsrum til at snuse rundt i. Med mindre de ønsker at bryde alle gæstfrihedens love er de dog begrænset til hallen og salonen, og de vil ikke blive givet tid nok til

Scenariet bygger meget på at man splitter SP'erne op; men ikke spillerne. Det er helt i orden at de oplever hinandens kranke skæbner, de kan alligevel sjældent komme hinanden til hjælp med mindre det er realistisk.

Hvorfor bidrager jeg ikke med et kort til dette scenarie?

Det er fordi et kort ville ødelægge scenariets irreal karakter.

Hvis du havde et kort, og spillerne gradvist fik lov til at tegne et ville mystikken og det uformelle gå fløjten. I stedet for at tegne et kort, så gå ud fra, at SP'erne godt kan finde rundt, der hvor de har været før - de kan altså godt backtrace; men de ved ikke, hvad der venter dem rundt om det næste hjørne.

Der er et utal af både skjulte og synlige trapper, hemmelige døre osv. men bortset fra udtryk som "ovenpå", "i stueetagen" og "i kælderens", kan man ikke rigtig være sikker på, hvor man er.



at opdage noget. Kun at det formodentlig er Eloises mor eller bedstemor, der er afbilledet på det billede, der hænger over kaminen. Hun har heldigvis arvet udseendet fra den side og ikke fra hendes fars.

Første kurmageri

I første kurmageri afprøver Katharina bejlernes æresfølelse og takt.

Kort efter at Mr. Secalbo er gået, kommer Bernice ind i stuen. Beskrivelsen af Bernice bør være grundig og meget lidt tillokkende. Jeg vil ikke binde dig på hænder og fødder i denne beskrivelse, men blot foreslå et par elementer: et krateransigt fyldt af bumser, tyndt tjavset hår, anæmisk bleg teint, tilsyneladende uformelig figur... Det eneste formildende træk er et par klare blå øjne ligesom Eloises.

Hvis synet af Bernice har fremprovokeret et par utidige bemærkninger eller reaktioner fra bejlerne lader hun sig tydeligvis ikke mærke af det. Hun er sød, beleven og tilsyneladende intelligent - men når det gælder folks forhold til hendes udseende tydeligvis naiv. Hun vil opføre sig som enhver anden ung (og ærbar) pige, omgivet af potentielle bejlere, og hun vil naturligvis afæske dem løfter om, hvorvidt og hvordan de vil eskortere hende til ballet.

Skulle en eller flere bejlere vægre sig for at udtale en invitation til Bernice vil Mr. Secalbo kortvarigt dukke op i døren og spørge til, om alt er vel, osv....

Denne scene skulle gerne anspore spillerne til at skubbe rundt med hinanden ved hjælp af dialogen - det gælder om at få udtalt sin invitation samtidig med af man fremhæver en anden som en langt bedre kandidat.

Når bejlerne har gjort deres pligt, og scenen er ved at ebbe ud, bliver Bernice urolig, og siger, at hun vil se, hvor de andre bliver af, hvorefter hun lader bejlerne alene i salonen.

Der vil gå ca. 5 minutter før Lola dukker op. Hvordan Katharina kan formå at skifte forklædning på så kort tid, står ikke til at forklare, men kan muligvis hænge sammen med 200 års erfaring - muligvis ikke.

Hvis bejlerne bliver for utålmodige i løbet af disse 5 minutter dukker Mrs. Bluith op med sandwiches og en ny forsyning af drikkevarer.

SP'ernes opdagelser i denne ventetid bør begrænse sig til, at ligheden mellem Eloise og hendes formodede mor er slående, at der vidst nok står en samling scrap-bøger i vitrinen i hallen, og at det lyder som om Mr. Secalbo sidder ude i køkkenet og snakker med kokken.

Andet kurmageri

I andet kurmageri afprøver Katharina bejlernes moral og karakterstyrke.

Efter ca. 5 minutter - på det tidspunkt, hvor det bedst afbryder, hvad SP'erne ellers foretager sig kommer den smækre, forførende Lola ind i salonen. Hun giver en henkastet bemærkning om, at Bernice forsøger på at hjælpe Eloise med at klemme sig ned i kjolen, men går derefter aktivt igang med at bore i, hvad seks så flotte fyre dog ser i en pige så kedelig som Eloise.

Lola flirter vildt og uhæmmet, og selv om det ikke skulle være svært for hende at få afpresset bejlerne de nødvendige invitationer, fortsætter hun ufortrødent - hun vil have mere. Hun vil helst have presset hver bejler til at love noget, han enten ikke kan eller også ikke har lyst til at holde. Det kan være hvad som helst; at få en fattig fyr til at love en diamantring, en rig fyr til at gøre noget hans far vil slå hånden af ham for, afæske en søn af en fundamentalist et halvt løfte om en fræk aftale eller få rektors søn til at love, at smugle spiritus ind til festen og hælde det i punch-bowlen.

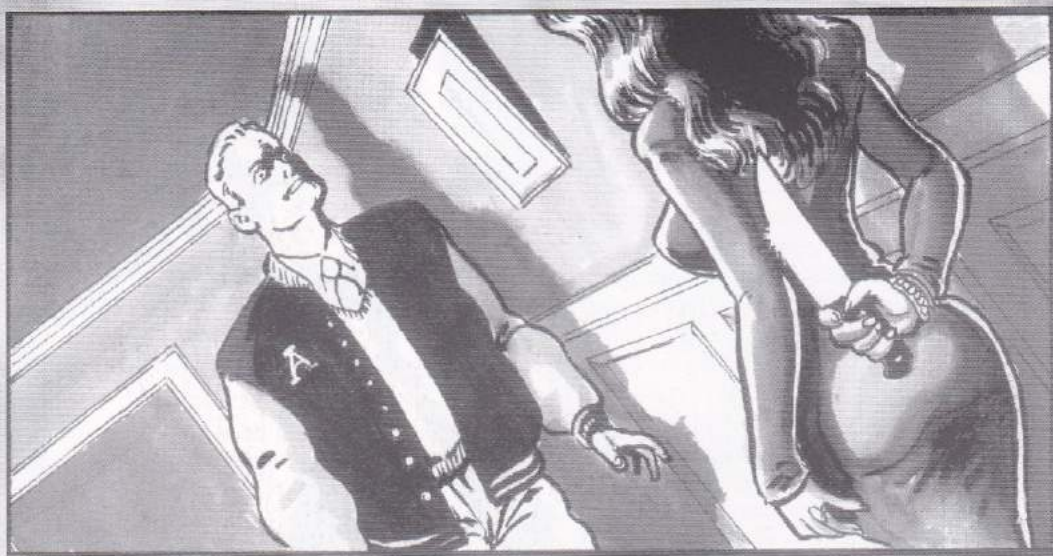
Hvad som helst tæller, og Lola har formerne - og især kropssproget til det. Jeg overlader detaljerne til dig, men især til spillernes fantasi.

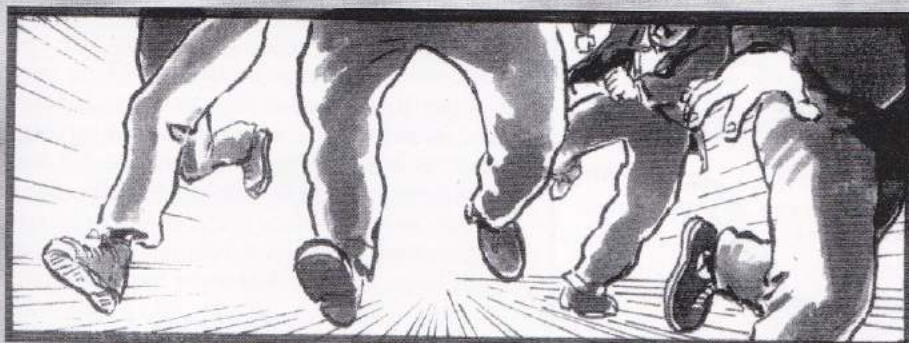
Når det efterhånden bliver umuligt for Lola at undgå selv at love bejlerne noget, eller scenen er ved at ebbe ud, trækker hun sig tilbage og siger, at nu skal hun nok hente Eloise. Hvis bejlerne gør dette for svært for hende dukker Mr. Secalbo op, og beder hende om at gå op og se, hvad der bliver af de to andre piger.



Terryfying!...

You won't be able to see your eyes!!





Afsløringen

Når Lola forlader gruppen bliver der en længere venteperiode. I denne periode er sekten igang med at forberede tilfangetagelsen af SP'erne.

Meningen er naturligvis, at SP'erne skal begynde at blive utålmodige og snuse omkring. Gradvist (selvom de fleste spillere naturligvis er klar over det) skal det gå op for dem, at noget er grueligt galt.

De mest nærliggende måder at opdage, at noget er galt på er som følger:

Familieportræt?

Billedet over kaminen har faktisk en foruroligende lighed med Eloise, og enhver der ser nærmere på det, vil mærke en underlig truende nærvær. De mere vidende SP'er vil have mulighed for at decifrere den gotiske tekst, der står under billedet: "Ekatarina v. Gstadt"

En nærmere undersøgelse af nips og løse genstande i huset vil frembringe en mængde signerede ting og sager - sjovt nok sjældent med samme navn på.

Look at my beautiful dress!

Der står faktisk scrap-bøger i vitrinen (skab med glas i lågen) i hallen. Indholdet er ikke uden interesse, men forhåbentligt ret forvirrende.

Der er en række avisartikler, alle dateret foråret 1920: Den smukke unge grevinde - Ekatarina von Gstadt - ankommer til New York fra det borgerkrigshærgede Ungarn.

Resten af scrap-bogen er en blanding af billeder af smukke unge kvinder, der på en eller anden måde alle minder om Eloise. Billeder af store huse alle forskellige steder i USA. Notitser om forsvundne unge mænd fra lige så mange forskellige steder i USA. Og hist og her - bare skyggen af Mr. Secablo - altid uforanderlig, tilsyneladende uberørt af tidens tand.

Kitchen talk!

Der er ikke langt fra salonen til køkkenet.

En SP, der bevæger sig i den retning vil automatisk komme til at høre stemmer - det er som før angivet Mr. Secablo og Mrs. Bluith der taler sammen. Samtalen er meget sigende:

"Det er en lækker høst i år - de ser unge og friske ud!"

"Har du nu sørget for at ingen kan flygte denne gang."

"Hvem tror du vi skal tage først - ham med brillerne virker lækker."

Spillerne kan naturligvis vælge at bruge disse tegn, til at starte en vild flugt, eller vælge at undertrykke enhver mistanke, for at udvise en til filmen

passende dumhed, der naturligvis bør belønnes.

Fra dette punkt bør scenariet udvikle sig mere eller mindre jagt-agtigt.

Hæsblæsende, frustrerende og alligevel med enkelte stille passager til lidt research, en samtale eller en gruppevækkende oplevelse.

For at opnå denne effekt indeholder resten af scenariet en lang række fragmenter opdelt i fem grupper (se sidebar) - brug dem efter behov og effekt til at tilpasse farten.

Simple gribere:

Du kan altid benytte en række af simple gribere, når du skal tage dig af folk i en fart. De simple gribere er mekaniske anordninger, som intet normalt hus ville indeholde:

Faldlemme i gulvet, der på en ublid måde fører folk ned i kælderens, i enten låste eller ulåste rum.

Døre, der smækker bag folk, og ikke kan åbnes indefra (foreløbig).

Steder, hvor lyset bare går ud, og det tager en evighed at famle sig frem til en kontakt eller en udgang.

Ting, der falder ned fra hylder, skabe eller vægge og slår folk mere eller mindre bevidstløse.

Det er naturligvis en uskreven regel, at man kun undtagelsesvis gør noget ved folk, der er uskadeliggjort af simple gribere.

Bernice Harbinger:

Bernice er vel uskyldigheden selv. Sådan bør hun i hvert fald virke. En eller to isolerede SP'er vil møde Bernice, som kalder dem til sig. Hun vil binde dem en historie på ærmet, om at hun faktisk selv er taget til fange af hendes onde onkel (Mr. Secalbo), og at hun gerne vil hjælpe SP'erne med at flygte gennem en hemmelig tunnel eller ud over taget, hvis de lover at hente hjælp.

Hvis de lader sig lokke vil hun pludselig smække en dør (helst gitterdør) bag dem, slå en skraldlatter op og efterlade dem låst inde for senere slagtning eller redning af en lidelsesfælde.

Hvis spillerne ikke lader sig lokke, fælder man dem naturligvis bare med en simpel griber.

Lola Sweet:

En isoleret SP vil pludselig stå overfor Lola. Hun vil forsøge at binde ham samme historie på ærmet som Bernice. Hun er næppe lige så troværdig, men den umiddelbare belønning er højest fristende.

Lola vil øjeblikkeligt begynde at belønne sin redningsmand, men så pludselig tøjre ham til en seng eller radiator med håndjern eller efterlade ham et eller andet sted i skjorte og underhylere.

Hvis spillerne ikke spiller med på Lolas spil kan du enten fange dem igen i en simpel griber, eller du kan

Skubbere:

Truende effekter, der bør få folk til at bevæge sig, flygte, gemme sig, og sprede gruppen (så vidt som du måtte ønske det).

Gribere:

Situationer, der får stoppet folk, så du enten får folk flyttet derhen, hvor du vil have dem, får dem fixeret, eller tvinger dem til at opleve den scene du ønsker.

Opdagelser:

Steder eller situationer, der giver spillerne en stærkere fornemmelse af, hvad de er havnet i. Der må gerne være tid til research, læsning osv.

Overraskelser:

Typiske chock effekter. Splatter / gru /

Udgange:

Vejledning i, hvad der foregår, når SP'erne forsøger at slippe ud af huset på forskellige måder.

WEIRD!



lade hende gøre kort proces med et håndkantslag i nakken eller spark i skridtet - ja selvfølgelig kan hun slå fra sig.

Eloise Secablo:

Eloise vil forsøge kun at optræde overfor én SP af gangen. Hun vil helst først dukke op, når SP'erne er ved at få en idé om, hvad der foregår, og så vil hun forsøge at pacificere en af dem. Hun lokker enten med at han kan slippe ud i live, hvis han hjælper med at fange de andre, eller direkte med evigt liv.

Eloise indgår gerne i en længere samtale med den udvalgte, hvis det betyder, at der kan blive fred til at tage sig af de andre bejlere imens.

Eloises største problem er, hvordan hun slipper af med bejleren igen, så hvis hun ikke får hjælp fra en af de andre i huset, eller får bejleren over på hendes side (ha.. ha..) må hun satse på sit held eller pludseligt løbe sin vej dækket af mørke. Samtalerne med Eloise vil derfor have en tendens til at blive ret lange.

Garagen:

Garagen er en dødsfælde i sig selv. Hvis nogen går derind smækker døren bag dem, og de tre biler begynder at gå i tomgang. Hvordan? - Måske går der en ledning op til tændingen fra gulvet, måske er der ingen forklaring. Men alle tre biler er i hvert fald låst, og garageportene er lavet af stål. Eneste vej ud, er at slå døren ind til huset ned med en økse, der heldigvis hænger i garagen.

Mr. Secablo

Mr. Secablo kommer marcherende fremad med en stor brændeøkse. Stor grim og truende. Han løfter kun øksen til angreb, hvis der er nogen, der faktisk ikke flygter eller hvis du lader ham komme bagfra imod en intetanende person.

Det er naturligvis ikke meningen, at han skal slå

nogen ihjel (foreløbig), så hvis han slår ud, eller hvis spillerne af en eller anden grund lokker ham i en fælde, må der ske noget de første gange, så legen fortsætter. Jeg foretrækker billige løsninger - Lad lyset gå ud, hvorefter man hører øksen begrave sig dybt i træværket lige over hovedet på en, eller lad ham forsvinde sporløst, når lyset vender tilbage igen. Han kan naturligvis nå at kappe et øre, en finger eller lave en grim flænge, men vent lidt, med at lade ham myrde nogen eller lade dem dræbe ham.

Mrs. Bluith

Hun er ikke meget forskellig fra Mr. Secablo bortset fra, at hun foretrækker store franske køkkenknive og på grotesk vis forsøger at lokke folk hen til sig og indenfor rækkevidde af hendes kniv.

Blitz eller Donner

Herr Schehrer lukker en af sine hunde ind gennem hundelejmen og lader den rende rundt i husets gange. Hundene er store, veltrænede og bidske, men de er kun hunde. De er trænet til at nedlægge offeret og holde vagt over det - eller den dør han er flygtet ind gennem. Hvis offeret ikke lader sig bevogte, bider de til!

Opdagelser:

For at du kan styre spillerne, når de bliver splittet op, er du nødt til at lade nogen af dem lave noget, der tager tid - du kan jo ikke lade dem alle sammen være fanget i kældre o.l.. Her kommer opdagelserne ind i spillet. Giv pludselig en eller flere chancen for at undersøge noget, og hold dem ude af historien indtil den tid er gået, hvorefter du fortæller dem, hvad de har fundet ud af.

Du skal ikke bekymre dig om, hvorvidt de kan høre de andre SP'ers råb om hjælp og tilsvarende - det kan de naturligvis kun, når det passer ind i handlingen - eller hvis denne SP finder på noget smart.

Køkkenet:

Mrs. Bluiths køkken er særdeles veludstyret. Det indeholder et enormt udvalg af store skære- save- og findelingsinstrumenter, samt abnormt store gryder.

Boghylden over det lille bord hun normalt holder pause ved, indeholder en lang række almindelige opskriftbøger og dameblade, men der er to, der er særligt interessante:

Håndbogen "Slagt og udskær eksotisk vildt", der blandt andet indeholder en beskrivelse af den bedste måde at slagte en chimpanse på.

Et lille håndskrevet hæfte på tysk "Hundert-mal Mensch" - der naturligvis indeholder en række opskrifter indeholdende menneskekød - hvis nogen forstår tysk.

Eloises sovekammer:

Sovekammeret er et monument over 200 års historie i Europa og USA. Nips blandes fra alle tidsaldre og et enormt walk-in klædeskab indeholder kjoler fra det seneste århundredes skiftende mode.

I natbordsskuffen ligger Eloises dagbog (på ca 200 sider) som i denne udgave imponerende nok strækker sig tilbage til 1944, uden at hendes skrift ser ud til at have været ændret sig. Tilsvarende imponerende er det, at den er skrevet i et ganske uigenkendeligt sprog (til spillelederens information - ungarsk).

Gruesome....!

Skubbere

Stående i et skab i nærheden, er de resterende 17 bind af dagbogen, der fører historien tilbage til 1758's østrig-ungarske kejserrige.

De fleste ting i værelset antyder desuden, at Eloise ikke hedder Eloise, men snarere Katarina eller Ekatarina.

En SP, der går ind i Eloises enorme klædeskab og begynder en grundig undersøgelse, vil muligvis få lejlighed til at bevidne, hvordan Eloise/Bernice/Lola skifter dragt til Lola/Eloise/Bernice - det er en foruroligende oplevelse, der tager ganske få minutter og på det nærmeste indebærer, at hun krænger et hudlag af og tager et andet på. Denne del-scene kan teoretisk set også bevidnes et andet sted i huset, hvor en SP er inaktiv iagttagelse af handlingen.

Mr. Secalbos værelse:

Er naturligvis ikke lige så interessant, men afslører dog, at hans navn må være Igor - det står i nakken på alt hans tøj, og at han ligeledes er en gammel gut.

Herr Schehrers værelse og Mrs. Bluths ditto:

Nøjagtig samme type oplysninger. Men de har deres rigtige navne.

Overraskelser:

Overraskelser skal naturligvis komme som chock-effekter undervejs i scenariet. De bør helst afføde et muntret angstskrig fra den berørte spiller - så fungerer begge aspekter af scenariet.

Undlad at bruge overraskelser lige fra starten - så får du fyret dit krudt af lige med det samme. Brug de to singulære overraskelser, lige når panikken skal have det sidste nyk, og brug de genbrugelige, når folk skal blive ved med at løbe, men det er for ensformigt, hvis der ikke sker noget.

Fryserum:

Et sted i kælderens er der et fryserum. Der er tilrimede papkasser, og stålwire med kødkroge på. Længere inde bag nogle kasser, hænger der den øverste del af en ung mands torso på en kødkrog. Resten af hans krop er blevet fjernet med præcise og professionelle snit.

Hvis du mener dine spillere vil værdsætte det, kan du jo lade ham åbne øjnene og stirre på dem, som om han var i live, når de undersøger ham nærmere.

Løs hud hænger eller ligger:

Rundt omkring i skabe og kister i huset, har Eloise gemt sine dragter - de skifter plads hver gang hun skifter udseende, og derfor kan du roligt flytte dem rundt, så længe de ikke bliver ødelagt.

Synet af sådan en dragt burde være rimeligt ulækker, da den på det nærmeste er en menneskehud, der er krænget af, med hår og alting.

Mr. Secalbo bag en dør og andet:

I mangel af andet kan du altid lade Igor/Mr. S. dukke op rundt om et hjørne eller bag ved en dør, som SP'erne er ved at åbne. Det gælder naturligvis også for andre af de farer der er i huset.

Udgange:

SP'erne må naturligvis forsøge at finde en udvej, og lige så naturligt er de fleste udveje lukkede. Her er hvad der sker, hvis de forsøger de forskellige veje.

Tagvinduer:

Herr Schehrer er ude i haven med en riffel - han skyder med glæde imod folk, der forsøger at slippe ud den vej - dog uden at ramme i første skud. Derefter bliver det alvor. Hvis skuddene bliver ved har det dog den fordel, at det vil tilkalde politiet indenfor ca. 45 minutter.

Hoveddør:

Hoveddøren er af massiv eg, forsvarligt låst og nøglen er væk.

De eneste løsninger er: At hugge den ned med en økse - ca. 1 times arbejde, hvis man kan få fred til det. Eller: At finde nøglen, når du mener det er tid at komme ud.

Udenfor døren er der muligvis et par hunde på vagt.

Vinduer:

Ruderne er alle forstærkede blyglasvinduer, så selv om man slår glasset ud kan man ikke komme igennem.

Underjordisk gang:

Der må naturligvis være en underjordisk gang der fører væk fra huset og udenfor grunden; men der er også en underjordisk gang, der ingen vegne fører så ...

Afslutning:

På et eller andet tidspunkt er scenariet slut.

Det er i høj grad dig der styrer hvornår og hvordan. Skal spillerne belønnes for deres anstrengelser, eller vil de hellere myrdes på grusom vis? Afgørelsen bør være en kombination af, hvad du finder mest rimeligt, og hvad spillerne gerne vil have.

Hvis du lader dem finde den underjordiske gang slipper alle de SP'er der er i live på det tidspunkt ud.

Hvis du lader dem gå gennem hoveddøren får hundene og Herr Schehrer nok halvdelen.

Og hvis de skal vente på politiet er de heldige, hvis der er en i live.

3 vanvittige slutscener:

1: Familien Secalbo kommer hjem fra ferie (!!!). De er unægteligt overraskede over de mange uventede gæster, men de vil venligt byde på te og kager, og vise billeder fra ferien. Forsøg på at fortælle dem, at man er fanget af en kannibal-kult, bliver overhørt eller set som pudsige forsøg på at bryde isen. Herefter fortsætter scenariet stort set som før.

2: Onkel Vlad, der holdes fanget i sit laboratorium i kælderen, er igang med at lave et tentakelmonster, så han kan slippe ud. Det eneste problem er, at Onkel Vlad har tænkt sig at bruge SP'ernes fransklærer, Monsiuer Lafayette, til at føde monstrets gen-pol. Her må SP'erne afgøre, om de vil hjælpe den gale videnskabsmand (for selv at komme ud), eller deres lærer; (der lover dem topkarakterer).

3: En sær gammel maskine på loftet blinker og dytter, da en af SP'erne ramler ind i den. Maskinen udsender et signal, der opfanges af flyvende tallerkener. En times tid senere ankommer en eskadrille af dødsstrålebevæbnede UFO'er, og skyder huset i smadder.



THE END

