

APPROVED  
BY  
BRANDVAGTEN

Villa

# Clichélla



"Så dybt, at sjælen græder"  
- Klaus Meier Olsen

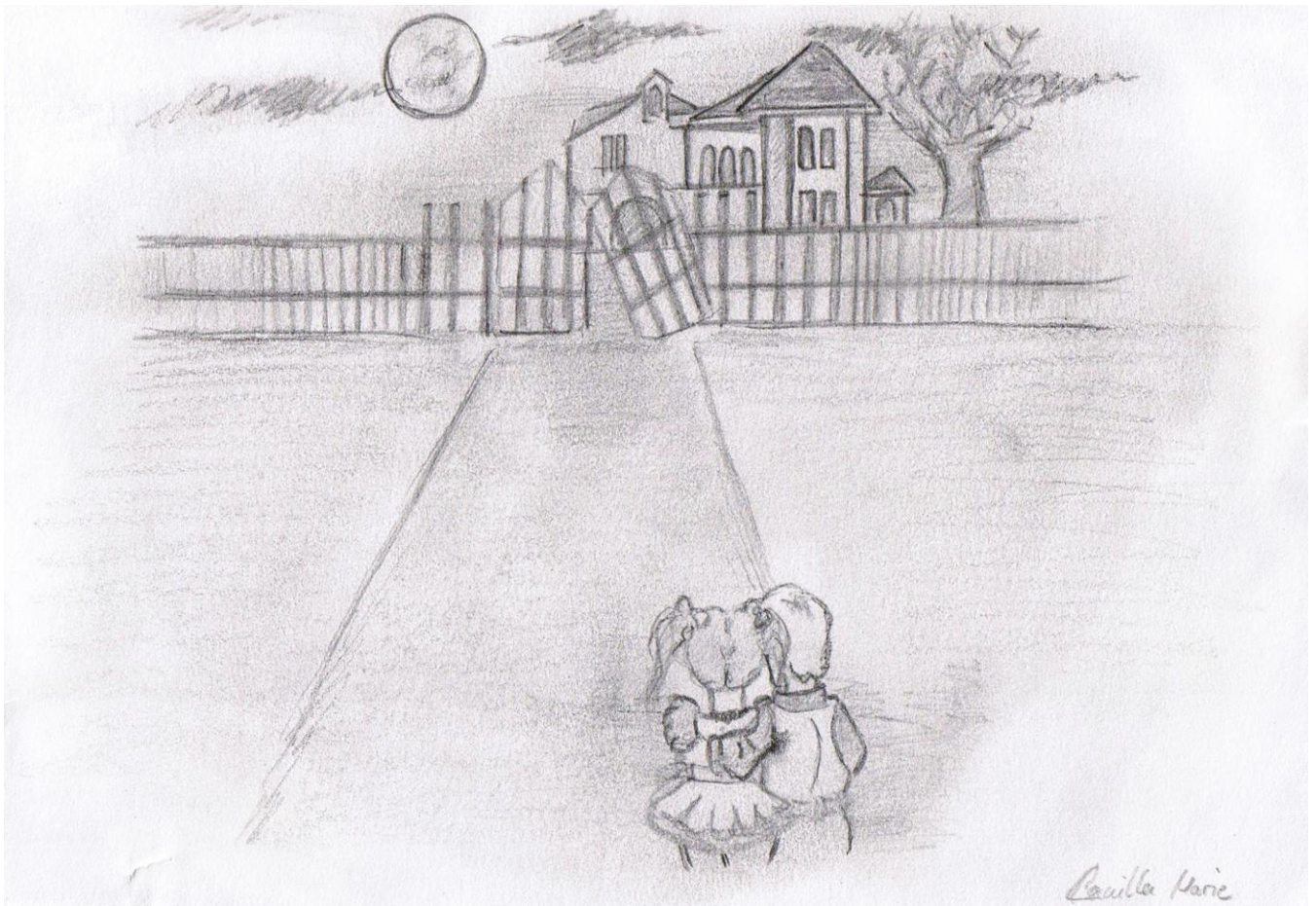
"Jeg bliver orkfarvet af misundelse - hvis  
bare MIT debut-scenarie havde været så godt"  
- Kristian Bach Petersen

"Høhø, patter"  
- En Dirtbuster

"Jeg vil gerne have en brækspand nu"  
- Tommy, uskyldig ungdomsskole elev

"Fuck jeres socialrealisme"  
- Forfatterne

En splatterkomedie til Fastaval 2010  
Af Anders Skov & Milton Felice Brambati Lund



Tak til:

Emilie Sohl Lausen for tegninger af rollerne

Majbritt List-Jensen for tegninger af NPC'ere og enkelte roller

Julie Kiær Jensen for korrekturlæsning og hjælp til tekstopbygning

Camilla Marie Jensen for pyntetegninger

Bjarke Johansen for flere pyntetegninger

Øl, kage og dødsmetal for konstant moralsk opbakning under processen

## Blodigt indhold



Side 1 – Introduktion



Side 2 – Spilmekanik



Side 3 – Handlingen kort fortalt



Side 5 – NPC'erne



Side 8 – Scenariehandling

† Side 8 – Akt 1

† Side 9 – Akt 2

† Side 10 – Akt 3



Side 13 – Huset



Side 25 – Klichépoint-liste



Side 26 – Liste over dødsfald



Side 27 – Rolleliste



Side 29 – Resume af spiltest



Side 32 – Karakterark til uddeling



Side 47 – Tabel til klichépoint



# Villa Clichélla

**Splatterscenariet, hvor body-count'en kører hurtigere end plottet.**

## INTRODUKTION

Tak for at du har valgt at spillede scenariet "Villa Clichélla". Det skal tidligt gøres klart, at det her er et blandet humor- og gyserscenarie. Hvorvidt det kan blandes, er op til spillederen, og det er ham der balancerer det bedst muligt. Vi foreslår midtervejen, der går ved de ekstreme splatterfilm, såsom "Død Sne", flere af Rob Zombie's film, "Texas Chainsaw Massacre" osv., hvor den ekstreme splat går hånd i hånd med humor og gys.

For at spillet netop ikke skal være et klassisk horror-scenarie, hvor en person bliver sindssyg eller forfulgt af en morder gennem flere timer, er der i dette spil mange roller for hver spiller. Når morderen har tømt cheerleaderen for de obligatoriske 20 liter blod, går spillet videre, og spilleren får sig en ny rolle, f.eks. "The token black guy", og er fri til at dø igen.

Som navnet siger, spiller scenariet i høj grad på klichéerne ved gysere og splatterfilm, og arbejder med et system, kaldet "kliché-point". Det system kommer vi til undervejs. Men selve konceptet med klichéer er vigtige lige nu. Humordelen i Villa Clichélla ligger også i de roller man kan spille. De er overfladiske, stereotype og lægger derved fuldstændigt op til spillerens egne fordomme om den gældende rolle.

Eksempler kunne være sportsidioten, goth-tøsen med fascination for det onde, den gode politibetjent osv. Spillerne får kun et småt papirstykke med tegning, stereotyp og grund til at være med i spillet. Der er intet navn på karakteren, ingen baggrund omkring livshistorien og heller ingen personlighed at tage højde for – spilleren skal lade sin egen opfattelse af stereotypen være hvad han spiller. Derved gives der et velkendt spil, men med sjove ekstremer. Det bidrager også til at man ikke knytter sig til en karakter, og har lettere ved at se det sjove i at blondinen bliver spiddet af en lysekrone.

Scenariet foregår i et forladt og hjemstøgt hus, og inkorporerer skurkene fra 4 forskellige retninger i splat og gys:

- The evil mastermind (Set i bl.a. SAW-serien)
- Den psykotiske og uforklarlige morder (Set i f.eks. Halloween og Texas Chainsaw Massacre)
- Spøgelsesbarnet (Set i f.eks. The Ring, The Grudge og utallige andre gysere med spøgelse i)
- Monsteret (Fra de ældre monsterfilm, og nyere, f.eks. "Godzilla" og "Cloverfield")

Spillet går i denne klassiske gyser-setting ud på at lade tre grupper af mennesker udforske huset og opdage hemmelighederne. Der er en forbindelse mellem bagmanden og næsten alle andre gyserelementer, men når spillerne opdager hvem bagmanden er, inden husets ondskab opsluger dem?

Scenariet åbner for mange spændende måder at dø på, og går ikke i overhængende grad ud på at løse plottet, men også at udforske genren, udfordre klichéerne og have sjov med de dumme stereotyper, der må opleve deres sidste nat i et hus de nok ikke skulle være gået ind i.

Det skal hertil siges, at scenariet er meget frit og en stor del af scenariet er gruppens bevægelse rundt i huset og rollernes interaktion med hinanden, på samme måde kan rollerne spilles meget forskelligt, alt efter hvordan spillerne fortolker stereotyperne, det er derfor meget muligt at de korte scenarier bliver meget forskellige og du skal derfor ikke frygte at afvige fra det der står heri, hvis du synes det passer bedre. På samme måde er antallet af dødsfald meget variabelt og ligeledes måden spillerne dør på. Der ligger en

liste med diverse ideer man kan bruge, men benyt endelig dine egne ideer hvis du vil – det gør det blot sjovere at snakke med andre der har spillet samme scenarie senere.

Med scenariet her, ligger der en brændt CD med musik til relevante scener, og som stemningsmusik generelt.

## **SPILMEKANIK**

Kliché-point som nævnt ovenfor, er et system der kan hjælpe spillederen med at finde ud af hvem der skal dø og hvornår. Systemet er ikke synderligt svært, og bygger på de ting som ALTID sker i gyserfilm – såsom "Hvad var det" – "Det var nok bare vinden!", når det tydeligvis er morderen.

Mange ting i gysere er klichéer, og mange af dem er ting som karaktererne altid skal gøre, bare fordi det ligger lige for. Men sådan behøver det ikke være i Villa Clichélla – hvis den letteste udvej benyttes, gives der kliché-point til synderen. Næsten alle har set gyserfilm, og næsten alle kender derfor de hjernedøde begivenheder der gentages igen og igen på lærredet – det kan undgås. Derfor går dødsfaldene ud over de spillere, der følger de velkendte stier. På de tidspunkter, hvor skurkene træffes, eller hvor spillederen synes at spillet trænger til lidt blod, pilles karakteren med den højeste score i kliché-point fra med et dødsfald.

Rent praktisk fungerer det ved at spillederen har fået en tabel med spillerne, og for hver kliché der udføres, sætter spillederen en streg. Hvis det ikke er åbenlyst at en spiller skal dø, fordi de ikke tilfældigvis vælger selv at hoppe ud fra 2. sal, kan de dø af mere "tilfældige" veje. Hertil er der en liste med forslag til sjove dødsfald bagerst i scenariet.

Hver gang en karakter er død, slettes pointtallet, og han kan begynde forfra med at få point.

Systemet er ironisk. Det er lavet for at give filmbranchen igen, for ikke at være opfindsomme nok, men da genren er splatter**komedie**, vil du højst sandsynligt erfare, at spillerne smører tykt på med klichéerne – det er fint, scenariet er netop en pastiché over dette og en konkurrence om flest dødsfald er sjovt.

Rollerne er fyldt med stereotyper, og hvorfor skal de så ikke lave kliché-handlinger? Komediedelen kommer i, når spillerne i sidste ende sidder og konkurrerer om at deres rolle får den mest makabre ende, og genren bliver der gjort grin med alligevel.

Stop ikke spillerne i det, det driver uden tvivl spillet og stemningen videre. Lad dem konkurrere, forklar deres dødsfald i detaljer, og lad dem opsøge dem åbenlyst. Opfordr dem til at lægge deres uddelte karakterark i bunker, og konkurrere om hvem der har den højeste body count osv.. Det bidrager kun positivt til genren.

Eksempler på klichéer kunne være at dyrke sex, læse op fra dæmoniske bøger, stjæle fra døde mennesker, foreslå at de skal dele sig, osv.. Der findes en liste over forslag, som kan benyttes til reference, hvis en spilleder skal bedømme hvorvidt der skal tildeles point. Listen er bagerst i scenariet.

Systemet skal således ikke styre spillet, men er vejledende og lægger grunden for spillederens bedømmelser.

Hver kliché der begås idømmes 1 point, men du kan i hårde tilfælde give 2 point, hvis du synes. Du bestemmer selv hvor ofte spillerne skal dø, de scriptede dødsfald er ret få, så find et tempo der passer dig og dine spillere. Derudover skal det bemærkes at sorte roller automatisk dør for andre – uanset klichépoint (i denne sammenhæng, får Wiggen endelig sit ønske om at være sort opfyldt).

## **HANDLINGEN KORT FORTALT**

### **- LIDT OM BAGGRUNDEN OG HUSET**

Den onde bagmand har slået sig ned i et gammelt hus i Massachusetts, USA, og af grunde som kun gyser-forfattere kan komme på, begynder alt ondt at flokkes til huset. Bagmanden har tidligere myrdet sine tvillinge-døtre, og har sikkert også haft pædofil omgang med dem. Spøgelsespigerne drages således til ham, men han har en magisk amulet der beskytter ham fra dem, og de hjemsøger i stedet huset.

Monsteret er der ingen forklaring på - hvorfor eksisterer King Kong f.eks.? Men det bor i kloakken i huset, og er højst sandsynligvis fulgt med den onde bagmand. Morderen er den eneste der ikke er regnet med af bagmanden, og er den ubekendte faktor. Han er tilfældig og psykotisk, og dukker op i huset for at slå folk ihjel og er ikke med i planen. Inden handlingen har bagmanden naturligvis en plan. Planen i sig selv er ikke nogen moralsk belæring eller andet, det er en simpel sadistisk udfordring til mennesker. Han elsker den udfordring der er i at gå rundt i blodbadet, se folk lide, men ikke blive opdaget. Vil han opdages? - Måske.. Ellers ville han ikke lægge spor, såsom Wackoen, ud. Der er ingen udfordring, hvis der ikke er lidt odds imod ham.

Huset er tilbage fra uafhængighedskrigen, og er selvfølgelig bygget på en gammel indianer-kirkegård. Huset er oprindeligt ejet af en gammel mand som døde for ikke for længe siden, og har testamenteret huset til sin arving (Arkivaren). I huset har bagmanden bragt en sindssyg med sig af uransagelige grunde. Den sindssyge er blevet tortureret og er i fangekælderens.

### **- HANDLINGEN**

Handlingen er delt op i tre hold og begivenhederne udfolder sig ikke helt i kronologisk rækkefølge; deltagerne spiller altså sideløbende med nogle af deres andre karakterer. Spillerne kommer til at opleve begivenhederne i følgende rækkefølge: gruppe 1 som er en gruppe tilfældige mennesker (se oversigten over holdene) kommer ind i det hjemsøgte hus. De er der af forskellige grunde og har forskellige mål. Her opdager de en masse uforklarlige ting; blod fra vandhanerne, kradse-lyde fra væggene og andet. De møder både bagmanden og den sindssyge, hvor bagmanden udgiver sig for at være fanget der ved uheldige omstændigheder, og virker særdeles rar og troværdig. På et tidspunkt holder spillerne op med at få udleveret nye roller når de dør (hvornår, er beskrevet i selve scenarieteksten) og resten af gruppen skaffes hurtigt af vejen hvorefter man fortsætter til gruppe 2. Hold 2 er en gruppe af entusiaster, der kigger på gamle huse og er fascinerede af det okulte og mystiske. De er gået herind før gruppe 1, men en dør smækkede bag dem og de er fanget i et lille rum i huset da hold 1 dukker op. Hvad det første hold oplever som uforklarligt er således hold 2 der forsøger at komme ud, og flere gange mislykkes fatalt. Da de endelig slipper ud, finder også de bagmanden og galningen.. De dør gradvist som de spiller på klichéerne, og nogen af dødsfaldene skyldes morderen og spøgelseset, andre er skjulte mord af bagmanden. Hold 2 har mulighed for at overleve, hvilket forklares ved den specifikke scene, og gør de det, hører vi ikke mere til dem foreløbig.

nu dukker hold 3 op. Hold 3 passer tidsmæssigt til at komme efter gruppe 1 og 2. startrollerne i gruppe 3 er en tilkaldt politistyrke med krisepersonel. Det er denne gruppe, der undersøger hændelserne hele vejen igennem, opdager mange af hemmelighederne, og når ned i bunden af tårnet, hvor klimaks foregår, da de forfølges af monsteret fra kælder til tårn. Her må de vælge om de stoler på bagmanden eller galningen, da de kan vælge at ødelægge amuletten, hvilket medfører bagmandens død og skaffer dem ud, eller stole på den løgnagtige og karismatiske bagmand og lade hans plan spille til ende. Dør han, hjælper spøgelseset dem med at flygte som tak, og huset falder sammen, mens spillerne flygter.

## GENREN SPLAT

Spilgenren er som nævnt splatterkomedie og gyserpastiché, og nogle hints til spillederen, til at spille genren hensigtsmæssigt kan kort opridses her:

- ❖ Beskriv koldt og køligt dødsfaldene der sker. Det er vigtigt at dødsfaldene kommer i fokus, og at de ikke kun beskrives kort eller overfladisk. "Du bliver stukket med en kniv" er ikke splatter-agtigt nok, da det ville være et antiklimaks i forhold til i hvor høj en grad, scenariet lægger op til ens karakters voldelige bortgang. Forsøg hellere med f.eks. "En kniv rammer dig i ryggen, og du mærker endnu tre stød i ryggen, mens blodet fosser ud. Du smager blod og dine ben giver efter, men før du rammer gulvet er du død"
- ❖ Beskriv derefter den blodige og gruopvækkende situation visuelt for de spillere der ser mordet ske, for at malke dødsfaldet fuldstændig - de skal mærke, om ikke frygten, så hvor forfærdeligt det går for sig. En scene som ovenfor, ville derfor eksempelvis kunne beskrives som "Du hører et lavmælt skrig, og da du vender dig om, ser du morderen stå og dolke din veninde tre-fire gange i ryggen med et intetsigende udtryk i ansigtet. Blodet flyder ud fra de åbne sår, og morderen ænser dig knapt, mens han skalperer den afdøde Cheerleader". Beskrivelserne kan være for korte, men også blive for lange - se om du kan finde balancen, så det ikke går over i fotografisk gengivelse - fantasien skal gerne bidrage ligeså meget som din fortælling.
- ❖ Spar ikke på blodet eller indvoldene. Hvis du kender til anatomi, så brug det endelig!
- ❖ Sanseindtryk er vigtige op til farlige sekvenser. Ligesom musikken stiger, op til skræmme-scenerne, og hjerte-banke-lyden sætter ind, så bliver det også sådan i spillet. Lugte og lyde bygger stemningen op, men gør det gerne på de rigtige tidspunkter, så det ikke sløver spillet unødigt, hvor der ikke er behov for det.

Benyt dig om muligt af musikken du har fået; nogle scener virker ekstra godt med lidt lyd på begivenhederne.

## NPC'erne

Bagmanden og Galningen er de to centrale NPC'er og er de eneste spillere der kommer til at have andet end enkelte korte samtaler med. De er, ligesom resten af rollebesætningen, heftigt baseret på stereotyper men afviger ved at der, i modsætning til spillerrollerne, er skrevet en rolle så du ikke selv skal digte dem ud fra et koncept. Hvor meget tid spillerne bruger med dem, er i høj grad op til dig og deres interaktioner med de to. Ud fra vores 4 spiltests, bliver det ikke videre meget, da spillerne ofte glemmer dem eller råder dem til at prøve og finde en vej ud. Derudover vil de i nogle scener, luske væk fra spillerne (det vil i så fald stå i scenarieteksten)

### BAGMANDEN (Mr. Nice guy)

*"Hah, nej nej.. Spøgelser? Monstre? Jeg tror fantasien løber af med jer.. Men nej, man ved jo aldrig - ellers ville de ikke have noget at lave film over"*

Baggrunden for manden kendes ikke, og han kalder sig for Jim Froy. Hvorfor han er i huset vides heller ikke, men han er tydeligvis sadist og psykopatisk. Han er far til to tvillinge-døtre - begge dræbt i en hændelse han stod bag, efter at han forgreb sig på dem.

Bagmanden skal spilles som en "nice guy" han skal skabe tillid blandt spillerne og få dem til at føle sig trygge når han er med og forsøge at skabe mistillid til Wacko'en. Hans input til gruppens gøren og laden skal virke rationelle og logiske, ganske simpelt som den bedste løsning, og hans sadistiske og psykotiske træk skal naturligvis ikke vise sig - ellers var der ingen bagmand i det. Hvad han ikke havde regnet med, er den personlighedsforladte Jason-klon og der skal gerne have en effekt. Bagmanden fingerer måske empati ved nogle dødsfald og ulykker, men holder generelt hovedet koldt og giver gruppen fornævnte tryghed. Da Jason-klonen kommer ind, begynder hans rationelle og rolige tilgang til situationen at forsvinde da hans mesterværk er ved at gå i stykker. Han bliver mere og mere nervøs og det skal gerne kunne ses, dog ikke så kraftigt at det er åbenlyst.

Af udseende ligner Bagmanden en rar familiefar, lidt op af dage, omkring de 55 år og med lidt mave. Han er 1.75 høj, har brune øjne, gråt hår og er begyndt at blive tyndhåret. Han er klædt i en tweedjakke, fløjlsbukser og hyttesko. I bund og grund ligner han en vildfaren familiefar.





## **GALNINGEN (The Wacko)**

*"Han ved det! Han har set det ske før det gør! I ser ormen i æblet og inviterer ham ind i haven!"*

Galningen ved ikke hvorfor eller hvordan han er endt i villaen, han kan intet huske fra før han vågnede fastspændt i kælderen. Han lystre ikke noget særligt navn, giv gerne et nyt hver gang spillerne spørger og undlad efterfølgende at reagere på det (eller reager på et navn der bestemt ikke er ham).

Galningen skal spilles som netop det, en galning. Begynd gerne at skrig og råbe når dine spillere mindst forventer det, gerne på grund af uvigtige detaljer eller endnu bedre, fuldstændig uden grund. Du skal gerne virke utroværdig eller potentielt farlig. Galningen er overbevist om at det er Bagmanden der er, ja, bagmanden og han har ret han har bare ingen beviser. Spil på det og anklag ham (dog ikke for meget til at starte med, det sænker bare spillet unødigt) gerne for at stå bag diverse uheld (uden at gå i detaljer) eller for at være skyld i "det" (uden at sige hvad det er) eller at være ond osv. altså anklager uden reel substans. Dine reaktioner skal gerne være upassende, udover førnævnte skrig kan du f.eks. begynde at grine på højst upassende tidspunkter, omkring dødsfald og andre ulykker f.eks. Kort fortalt, Galningen ved der er noget galt og hvem der står bag det, men hans sindssyge forhindrer ham i at få det kommunikeret effektivt ud til spillerne. Spil ham med paranoia og usammenhængende tale, så kører den godt derfra. Ligesom spillerne skal du som spilleleder bare køre på stereotyperne og fordommene. Hvis du nogensinde har spillet Vampire med en meget kedelig og stereotyp Malkavian (eller et andet scenarie, hvori nogen spiller sindssyg baseret på dårlige klicheer og fordomme) kan du med fordel hente fra den oplevelse. Det vigtigste er at du får galningen til at virke som en tvivlsom hjælp, men ikke overdriver det så meget at spillerne fuldstændig dropper at høre på ham i sidste scene.

Galningen er høj og ranglet, omkring 1.90. han har kort hår (4-5 mm.) og er som sagt meget tynd. Han har blå, intenst stirrende øjne og er klædt i en spændetrøje som er gået op, altså lange slaskende ærmer, derudover et par iturevne cowboybukser slutteligt har han bare fødder.

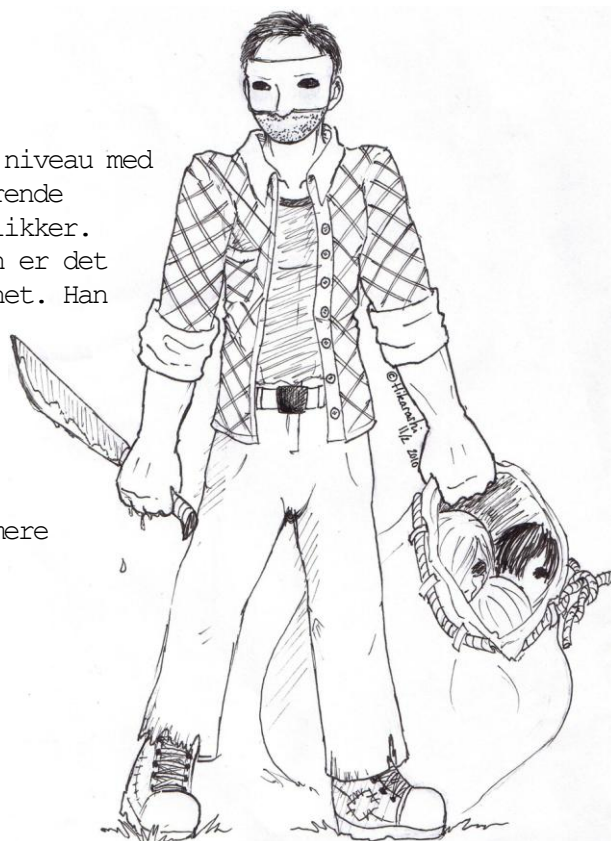


Disse to roller er de to vigtigste NPC'er og udgør rygraden af spilgruppens interaktion med andre end spilpersoner. Andre roller spillet af spillederen beskrivelsen ved scenen. Derudover er der "monster"-rollerne, der følger nu. Med undtagelse af pigespøgelserne er det ikke muligt at snakke med skurkene. ligesom det sjældent lykkes at føre en længere samtale med gode gamle Jason Vorhees eller Michael Myers er det heller ikke en mulighed her.

### JASONKLONEN (Big guy with a knife)

"...."

Jasonklonen er, som navnet antyder, en skurk på niveau med Jason Vorhees. En stor mand med en kniv, imponerende råstyrke og en ligeså imponerende mangel på replikker. Bemærk at han er wildcardet i fortællingen, han er det element i villaen som Bagmanden ikke har medregnet. Han har en højde på 2,10 meter og en imponerende skulderbredde. Han er iført en rød og sort skovhuggerskjorte, cowboybukser og vandrestøvler samt en maske. Han slæber rundt på en sæk med afhuggede hoveder hvis indhold gerne skal vokse kraftigt under scenariet og en "kniv" (der i hænderne på normale mennesker nærmere er en machete).



### TVILLINGERNE (The creepy children)

Disse to tvillingepiger, er hvad der er tilbage af Bagmandens børn. Begge døtre huserer nu i villaen som spøgelser, holdt i skak af bagmandens magiske amulet (men også kun lige). De to piger ligner hinanden til forveksling, med den undtagelse at den ene piges kjole er smurt ind i blod, og hun bløder (heftigt og konstant) fra skridtet. De to piger er trods deres udseende meget forskellige. Den blodige pige er ond og er ude på at myrde spilpersonerne, mens den "rene" pige er god og vil forsøge at hjælpe spilpersonerne (hun er altså et godt virkemiddel til at lokke spillerne i den rigtige retning). De to piger blev i sin tid druknet i et badekar og er derfor knyttet til vand, de dukker som følge heraf op i lokaler der passer til dette (køkkenet, bryggerset osv.) De to piger ser som sagt identiske ud, de ligner 8-årige piger klædt i hvide kjoler. De har mørkt hår og sideskilning, holdt fast med et lille hvidt hårspænde. De to piger er ret blege, men adskiller sig ellers ikke fra den normale opfattelse af hvordan en lille pige ser ud.



## MONSTERET

Det uforklarlige (og sultne) monster skal I selvfølgelig heller ikke snydes for. Monsteret dukker op i kælderen og vil igennem scenariet jage spillerne rundt i villaen.

Monsteret er grønt og skællet med røde øjne og enorme arme (Tænk lidt á la en gorilla, med skæl og kløer) og en stor mund med spidse tænder. Det er sultent, frygtindgydende og ikke noget man vil spises af – heltmod fra enhver spiller anden end vikingen kan således frarådes!



## Scenariet

### Akt 1: Tilfældighedernes spil

Scenariet begynder med **Arkivaren**; hendes bedstefar har testamenteret et gammelt hus til hende, og hun skal køre derud fra sit arbejde. Hun kører med en kollega for at gøre turen lettere, der er langt, hun er ikke meget for at køre selv og kollegaen har lidt bedre forstand på ejendommens værdi – arkivaren ønsker ikke at flytte, blot at sælge arven. Kollegaen er en personlighedsforladt npc og der er ikke meget umiddelbart spil her.. De skal bare vælge at sætte sig i bilen og køre af sted. Meningen med scenen er at spillerne skal have mulighed for at begå deres første kliché, hvis arkivaren ikke bevidst vælger at kigge på bagsædet (hvilket hun nok ikke gør) dukker der en skikkelse op bag i bilen og dolker kollegaen ihjel, da de nærmer sig huset. Det eneste arkivaren når at se, er kniven der glimter i månelysen, så hører hun kollegaens skrig og kører galt da hun bliver distraheret af hændelsen. Da arkivaren vågner, er hun kørt frontalt ind i springvandet foran villaen, kollegaen ligger død ved siden af med en kniv i halsen og bilen er fyldt med blod, foran hende ligger nu den kæmpestore villa.

Forsøger arkivaren at ringe til politiet, går opkaldet igennem, men de eneste svar hun får er lidt knitren og støj, hvorefter telefonen løber tør for batteri. Det er altså uvist, hvorvidt politiet ved noget.

Herefter ankommer **Cheerleaderen** og hendes **Quarterback**-kæreste. De er småfulde og leder efter et sted at knalde. Imidlertid kan de ikke benytte egne hjem – hos Cheerleaderen venter et strikst forældrepar og hos Quarterbacken venter en horribel bror han på ingen måde kan vise frem (han er rollespiller).

Enter **The Token Black Guy**: Negeren kommer gående, på vej rundt i sit hood for at se om alt er som det skal være. Da han ser quarterbacken og cheerleaderen gå ind i huset, når han frem til at sådan et par blegfise ikke skal vandalisere hans hood og beslutter at holde øje med dem.

**De to indbrudstyre** har bemærket, at den store villa har været forladt utrolig længe, men ser møbleret ud – ergo må der være noget at stjæle. De kommer ind via det åbne vindue i stueetagen (14) som (selvfølgelig) blæser i bag dem.

Forsøger nogen af dem at gå ud, er døren selvfølgelig låst. Den er samtidig urokkeligt solid. Vinduerne er ligeledes panserglas.

Gruppen i akt 1 er ikke sammentømret som i de andre 2 akter, så lad gruppen gå rundt og udforske huset og rollerne spille op til hinanden. Det er sandsynligt at spillerne vil meta-game lidt, for at mødes og samtidig instinktivt holde sammen idet de mødes - og det er fint, lad dem endelig gøre det. Som sagt er akt 1 til for at spillerne kan vænne sig til stilen i scenariet og more sig med at fyre dårlige klicheer af samt dø på diverse drabelige måder.

Nærmer spillerne sig kælderens, så lok dem endelig derned ved at lade dem høre nogle lyde (ting der vælter, døre der lukkes, en stemme, hvad som helst) så de finder **Wackoen**. Han sidder spærret inde i fugleburet i torturkammeret, befrier spillerne ham, deler han ikke meget anden information end at noget er galt i huset (hvilket spillerne sandsynligvis godt ved) og nogle sætninger om at der er en ond mand til stede, som man ikke bør vise tillid. Snak gerne usammenhængende og uden større mening, hvis spillerne er optaget af noget andet, benytter han muligheden til at snige sig væk.

Nærmer spillerne sig køkkenet, så lad dem gerne høre nogen der skramler rundt eller dæmpede råb, så de undersøger det og finder Mr. Niceguy. Han forklarer at han så nogle mærkelige skikkelser i det forladte hus og besluttede sig for at undersøge det, han ser en underligt udseende fyr (giv evt. et par hints som tyder på at det er wackoen) som han følger efter, det næste han husker er en skarp smerte i hovedet og så vågnede han og var låst inde i forråds-kammeret. Han takker høfligt spillerne for at have befriet ham og vil, ligesom Wackoen, luske væk ved først givne lejlighed.

Når spillerne så småt begynder at opspare kliché-point, eller de laver en handling der bare er for åbenlyst indbydende til at de skal dø, så lad dem dø på bestialske måder, og giv dem nye roller.

Når du synes der er gået nok tid med dette, sætter du morderen (jasonklonen) ind og slagter gruppen en efter en uden at give dem nye roller. brug gerne andre dødsfald også, for at variere det (brug genstande i de lokale de gemmer sig i, for eksempel).

Hvis spillerne på noget tidspunkt når 2. sal, dukker morderen op inde fra tårnet, og jagter spillerne nedad igennem huset igen.

### **Erstatningsroller og deres grundlag for at være i huset:**

**Machofyren:** Vil have cheerleaderen for sig selv og synes at Quarterbacken er en svans.

**Babysitteren:** Barnet hun babysitter, har sparket en bold over mod villaen, da bolden ikke er at finde i haven, går hun ind for at finde den. (se bort fra at det er sen aften/nat)

Derudover, så tag de roller du synes er sjove fra "wildcard" sektionen af rollelisten, indtil du synes akten har varet længe nok.

## **Akt 2: Hobbyokkultisterne går i aktion**

Gruppe 2 er en sammentømret flok mennesker, med en interesse for det okkulte. Deres tilgang til det er forskellig, men de har alle en interesse i det okkulte og det overnaturlige. De har i årenes løb været ude at se mange hjemsøgte huse, slotte og lignende sammen og villaen her er blot næste destination. Desværre gik døren i baglås bag dem, da de kom ind i lokalet og de er nu i gang med at skændes om hvis skyld det var.

Akten starter mens de står og skændes. Hvem var den idiot der ville ind i lokalet? Der er jo ikke andet end et gammelt maleri og hvad skal de nu gøre? Lad dem gerne råbe af hinanden og komme med nedladende, hånlige kommentarer om de andre. Når deres indbyrdes spil går død i det eller når du synes det er tid, spotter en af tvillingerne (gerne den med flest klichépoint) et løst bræt i gulvet, da han undersøger det nærmere, løber der et vandrør under gulvet, dog er der tilsyneladende abnormt meget plads omkring røret og det lader til man måske kan komme videre ved at følge det. Lad ham forklare dette til gruppen eller

forsøge at følge det, men inden han gør reelle fremskridt, får han en lysekroner i hovedet. Lysekronen spidder ham lodret ned igennem kraniet og fast til vandrøret, hvorefter liget og lysekronens vægt forårsager et større hul i vandrøret. Det fosser ud med blod, som begynder at løbe ned i vandrøret. Gå gerne i detaljer med hvordan hans hoved (eller resterne deraf) ser ud. Udover at skabe et grusomt billede (som satanisten måske finder fascinerende) har lysekronens fald rystet døren løs, i hvert fald kan gruppen nu komme ud.

Fra et nærliggende værelse(24) hører de imidlertid en højlydt snorken, inde i lokalet ligger en hjemløs mand og sover (Det er den afdøde tvillings nye rolle). Da spillerne går ud på gangen igen, ser de Wackoen og Mr.Niceguy rulle ned af trappen, i færd med at slås om en eller anden genstand som de ikke kan se under råb som "det er min! Giv mig den!" og "du skal ikke skade nogen, giv mig den!". Det ender med at niceguy putter tingen i lommen, da spillerne nærmer sig. Undersøger de nærmere hvad det var, vil han vise dem en mobiltelefon (den virkelige genstand er en lille detonator, det skal spillerne dog selvfølgelig ikke opdage). Hvis spillerne efterfølgende snakker med de to, vil Wackoen forklare at niceguy er farlig og ikke må have dims, mens niceguy vil forklare at det jo blot er en mobiltelefon, hvorfor den er farlig? Det ved han da virkelig ikke, manden er jo tydeligvis sindssyg.

Kort efter får Wiccaneren en mystisk fornemmelse, om at der er noget vigtigt i retning af køkkenet og hun kan mærke noget fra køkkenet når de kommer derhen. Hvorvidt wackoen, niceguy eller begge to følger med, er op til dig ud fra hvordan mødet mellem dem og spillerne forløb. I køkkenet er der en mærkelig lugt (gas, men fortæl ikke spillerne dette) og idet en af dem går ud for at undersøge det antænder noget i køkkenet gassen, så det eksploderer. Er Wackoen i nærheden vil han grine lidt, inden han slår over i gråd og overvældende sorg. Niceguy vil reagere bestyrtet og overrasket, men dog rationelt i stedet for at sætte sig og tude. Send rollespilleren ind for at erstatte offeret for gassen.

Efter rollespilleren joiner så lad spillerne vandre rundt i huset efter forgodtbefindende.

Herefter, skal vikingen sendes ind og gruppen skal konfronteres med Jason-morderen. Hvorvidt du vil sende vikingen ind og så lade gruppen møde morderen eller lade gruppen møde morderen først og lade ham komme til undsætning, er op til dig og hvad der passer bedst ind. (Omkring Vikingsens entre skal det siges at det er fuldt ud muligt for ham at smadre døren, dog vil monstret dukke op herfra, hvis nogen efterfølgende forsøger at forlade bygningen)

Hvad end du gør, er vikingen den eneste der er i stand til at gøre en forskel. Går vikingen i kamp med morderen, vinder han (lad dog morderen få en værdig ende, ved at slå en spiller eller to ihjel først - så brutalt som muligt). Er vikingen en kylling, fortsætter morderen med at slå gruppen ihjel, indtil monstret blander sig i kampen ved at overfalde og dræbe morderen (efter 2-3 dødsfald). Herefter fortsætter det hvor morderen slap, med at slå spillere ihjel. Sker dette, slutter akten her.

Vælger Vikingen at gå i kamp, vil Mr. Niceguy dukke op og takke vikingen. Han virker utrolig lettet og glad og siger at han har fundet en udvej, via tårnet. Målet er selvfølgelig at spillerne skal følge med ham, men gør de ikke det, sker følgende: Monstret dukker op og går til angreb på spillerne og slår en af dem ihjel, hvorefter wackoen dukker op og kaster sig over det. Mens monstret er distraheret, vil bagmanden fortælle at 2. etage er for smal til at monstret kan forfølge dem deroppe, samt igen nævne at man kan komme ud den vej. Idet de indvilliger i at følge ham, slutter akten.

### **Akt 3: HSI: Horror Scene Investigation**

Gruppen i akt 3 er et politihold (samt krisepsykolog og en præst, til at hjælpe overlevende) og kastes lige ind i handlingen. Akten starter med, at de ankommer foran villaen. På vej op mod villaen, kommer de forbi to hjemløse NPC'er(en af gangen, vel at mærke), som forsøger at komme i kontakt med dem.



Hjemløs #1 virker fuld og lugter – han er tydeligt hærgt af tilværelsen som hjemløs, han taler i tåger og mumler inden han udbryder "Når alt virker mørkest, så kig mod stjernerne". Herefter kigger han op mod himlen, lyser op i et tandløst smil og falder i søvn mens han mumler "hils lige min ven derovre".

Hjemløs #2 står oprejst og slingrer lidt, hvis gruppen antaster ham trækker han en motorsav frem og massakrerer den med flest klichépoint (beskriv gerne lyden af kød der flåses, knogler der flækker og indvolde der vælter ud og rammer jorden). Forsøger gruppen at kalde efter backup, hører de knitren og uforståelige stemmer. De ved altså ikke om opkaldet er modtaget, men er nødt til at fortsætte.

Villaen er i den tilstand som de tidligere akter har efterladt den i, ligeledes ligger ligene de samme steder, så forklar gerne hvordan de ser blod, lig osv. hvor det nu er relevant. Meningen er, at det fra de nye rollers synspunkt skal virke fuldkommen vanvittigt hvad der foregår her i huset.

Lad dem udforske stuen og kælderen så længe du synes det er sjovt og der er spil til det. Herefter ser gruppen en lille pige (tvillingen UDEN blod på kjolen) løbe rundt om et hjørne (hun er, uvist for spillerne, på vej mod bryggerset (29)). Følger de efter hende, når de at se glimt af hende der smutter om hjørner, indtil de føres til bryggerset. Inde i bryggerset, finder de pigen liggende i en balje, vold-dolket med blod ud over det hele. Når de vender sig om for at forlade bryggerset, står en identisk pige (den onde tvilling, denne gang), dog i live – tilsyneladende, i en vandpyt i døråbningen iført en blodpletet kjole, med lidt blod omkring munden.

Forsøger nogen fra gruppen at komme i kontakt med- eller røre ved pigen, vil hun tage fat i vedkommende og hive dem med ned i gulvet, igennem vandpytten. Sekunder efter, eksploderer et vandfald af blod og indvolde op af vandpytten og giver væggene en flot rød farve.

når gruppen kommer ovenpå, bemærker en i gruppen noget der glimter fra højen omkring træet (33). Det viser sig at være en guldamulet. Amuletten er oval, med en blå sten i foran og kan åbnes. Indeni er der to identiske billeder, af den lille pige de mødte tidligere (tvillinger, monstro?).

Herefter braser monsteret op fra trappen nedenunder og hektisk jagt går i gang (sæt Leech jar på). Det er muligt at sløve monsteret midlertidigt, alt efter hvad spillerne finder på, men det er ikke muligt at dræbe eller besejre monsteret. Gør det tydeligt for spillerne, at den eneste udvej er op. Monsteret jagter spillerne ned af gangen mod lemmen til loftet, når de kommer op, får de en lille breather mens monsteret kæmper sig op. Herefter intensiveres jagten igen, ned gennem det aflange loftsrum mod vindeltrappen til tårnet. Jagten skal køres hurtigt og hektisk, for sammen med musikken at give et stressmoment, handler spillerne for langsomt, så tøv ikke med at slå en enkelt eller to ihjel undervejs. Når spillerne kommer ned i bunden af tårnet ser de følgende:

Wackoen og Niceguy der skændes

Den lille pige der står og kigger på dem

Et reb der fører op til et stort bur oppe i toppen af tårnet, med en stor spids pig i bunden. Rebet er bundet fast til væggen, ved enden af trappen.

Monsteret kan slås ihjel, ved at lade buret falde ned i hovedet på det (hvilket lykkes, hvis det forsøges). Hvis de ikke handler, når monsteret ned til dem, kaster sig over en af spillerne og begynder at æde vedkommende, hvorefter Wackoen kaster sig hen mod rebet og bider det over så monsteret får buret i hovedet, bliver spiddet og dør.

Efter folk er faldet til ro, spotter Wackoen amuletten og skriger op om at den skal ødelægges (var den ikke synlig på den der havde samlet den op, er den kommet frem under jagten eller der er gået hul i det tøj der skjulte den eller lignende). Niceguy insisterer i stedet på at spillerne overrækker amuletten til ham.

Her følger en dialog mellem wackoen og niceguy, begge spillet af spillederen. Gør brug af forskellige positioner og stemmeføring for at vise hvem der siger hvad, men humlen i skænderiet er, at wackoen skriger højt og voldsomt om at amuletten er ond, at niceguy ikke må få den og at den skal ødelægges hvis de ønsker at overleve. Niceguy forsøger først rationelt at spørge indtil hvordan en amulet dog skal kunne ødelægge noget, men bliver mere og mere desperat og begynder at sige HAN skal have amuletten for at redde dem ellers æder spøgelse dem. Pigen siger intet. Henvend dig gerne til spillerne, pres dem, råb af dem, det er nødvendigt at de indser det er en vigtig beslutning hvem der får amuletten, da dette er scenariets klimaks.

På et tidspunkt (når du løber tør for diskussion), begynder pigen at gå hen imod spillerne hvilket nødvendiggør en hurtig beslutning. Der er to mulige udfald

#### **#1: Amuletten gives til Mr.Niceguy**

Hvis Niceguy får amuletten, genvinder han kontrol over pigen, som flår spillerne i stumper og stykker, mens Niceguy triumferende snakker om sit mesterværk af en plan og griner, alt imens han lukker den sindssyge ind i buret så han er klar til at forsøge at undslippe endnu engang. Scenariet slutter her.

#### **#2: Amuletten gives til Wackoen/ødelægges af en af spillerne**

Får Wackoen amuletten, ødelægges han den straks hvorefter Mr.Niceguy skriger. Pigen begynder nu at røre på sig og går hen imod Niceguy, hvorefter hun river ham fra hinanden (blood'n'gore-time) alt imens hun stiller og roligt siger "Du skal aldrig i bad med mig igen, far". Herefter vender hun sig mod spillerne og takker dem for at have befriet hende. Huset begynder at ryste og falde sammen. Pigen beder dem følge hende hvis de vil overleve og synker ned i en vandpyt. Er spillerne for langsomme om at beslutte sig, får en af dem en kæmpe murbrok i hovedet og dør.

Følger de efter pigen ned i vandpytten, vil det i et stykke tid føles som at drukne, hvorefter de dukker op af vandpølen i kælderen. Når de kommer op til stueetagen er det tydeligt hvor hurtigt huset falder fra hinanden, væggene slår revner, ting falder ned og alting ryster. Samtidig begynder portrætterne rundt omkring at græde blod. Da spillerne kommer ud, står der et politihold og tager imod dem, backuppen er dukket op. Der lyder et højlydt brag og huser styrter sammen, oppe ved huset står den lille pige og vinker til dem, scenariet er slut.



## HUSET

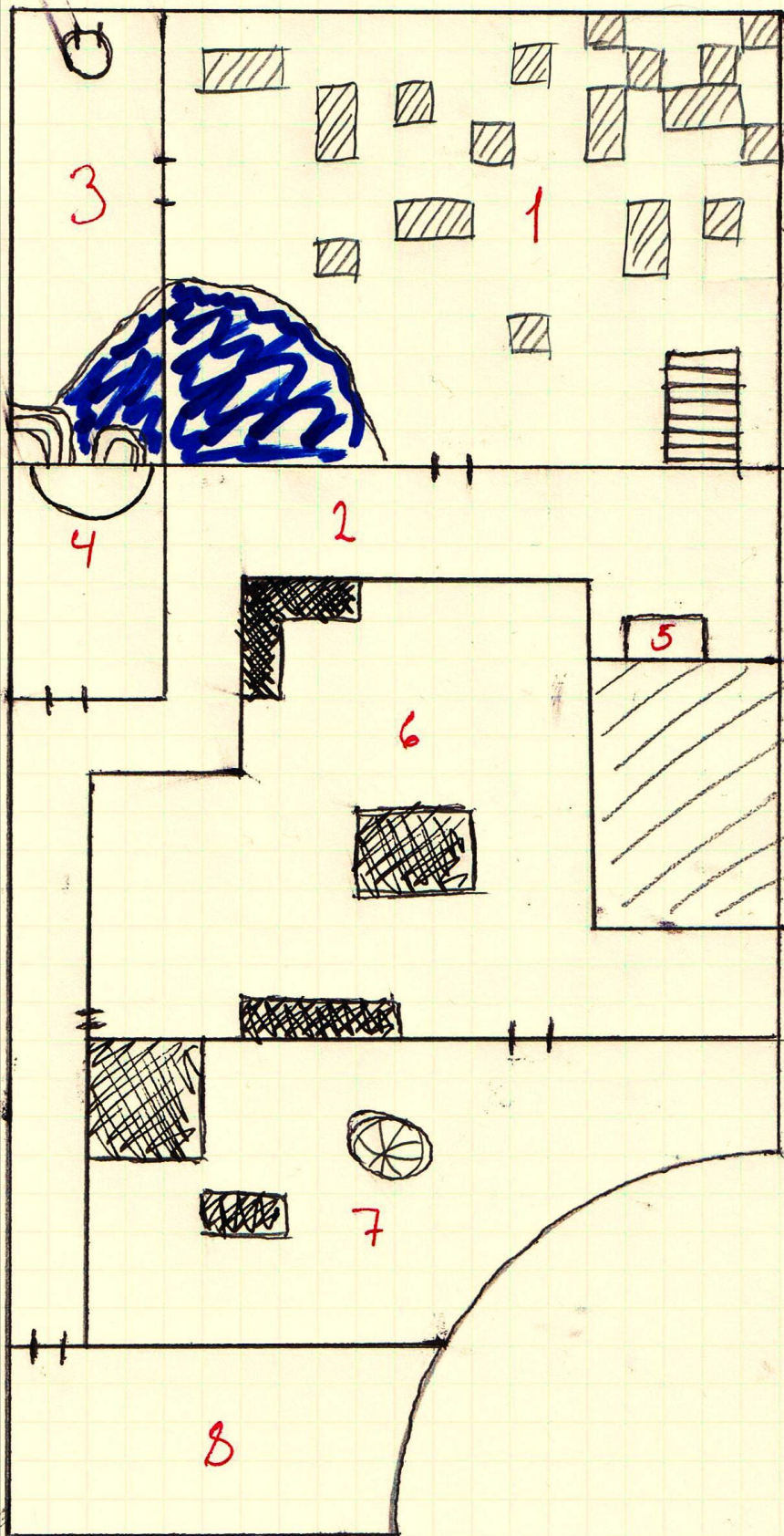
Det hjemsøgte hus er hovedelementet i hele scenariet, og i stedet for at skulle forklare alle lokalerne under scenerne, vil alle lokaler være listet op her med numre som en oversigt, således at der hurtigt kan slås op og finde ud af, hvad der findes i det enkelte lokale. Du er relativt fri til at bidrage til hvad der bør være i det enkelte lokaler, men ud for de plotkritiske elementer vil der være et udråbstegn, så spillederen kan skelne, derudover er der et kors ved alle de ting der kan medføre død, hvis spillederen ønsker det. Kortene der følger herefter, kan sagtens udleveres til spillerne så de kan navigere - der står kun plotdetaljer på selve opslagene.

Huset består af en ret omfattende kælder, stue-etage, første sal og anden sal, samt et tårn.

Som princip, er huset opbygget, så kælderen indeholder arbejds- og diverse lokaler, stue-etagen er den funktionelle del og indeholder beboelse, 1. sal er afslapning og 2. sal er loftet med pulterkammer og den eneste vej ind i tårnet. Tårnet er et klassisk rundt tårn, hvor det kun er på bunden at ting sker.

Udenfor huset er der en fontæne, og en enorm have. Der er en japansk have og pavillon samt mere i haven.

kælderen



## **KÆLDER**

### **1 - Hovedrummet i kælderen.**

Oversvømmet i den ene ende, brugt til opbevaring af gammelt ragelse.

- I kasserne er det muligt at finde gamle dukkehuse, dukker, slidte bamser og andet legetøj for børn.
- ! Pølen i lokalet har iskoldt vand, der virker langt dybere end gulvet tillader. Hvis de forsøger at svømme ned i det, lammes de højst sandsynligt af kulden, og spøgelsespigen vil holde én nede. Pølen er hendes værested.

### **2 - Lang, flisebelagt gang**

- Her står fyret (5), ellers ingen bemærkelsesværdige ting.

### **3 - Kloakrum**

- Der er varmerør der går ind i badeværelset, og en kloakrist.
- † Kloakristen fører "ud", men dernede huserer monsteret. Enhver der går derned møder en brutal skæbne, og monsteret vågner.

### **4- Badeværelse i kælderen**

- Rummet er parfumeret og der ligger rosenblade - det lugter herligt, og varmt vand er allerede i spa-badet midt i rummet.
- † Bader man i spa-badet, dukker den lille pige op og dræber vedkommende blodigt.

### **5- Fyret**

- † Et dybt fyr, hvor den rare lille pige gemmer sig. Kravler man langt nok ind i fyret til at snakke med hende, er den onde lille pige der, og smækker og tænder fyret.

### **6 - Hyggestue/Observationslokale**

- Et hyggeligt sted med sofaer, borde og tæpper på gulvet. Der er frugtskåle på bordene og behageligt lys.
- Der ligger en nøgle på bordet i midten af kammeret
- Der er et stort vindue ind til torturkammeret (7)

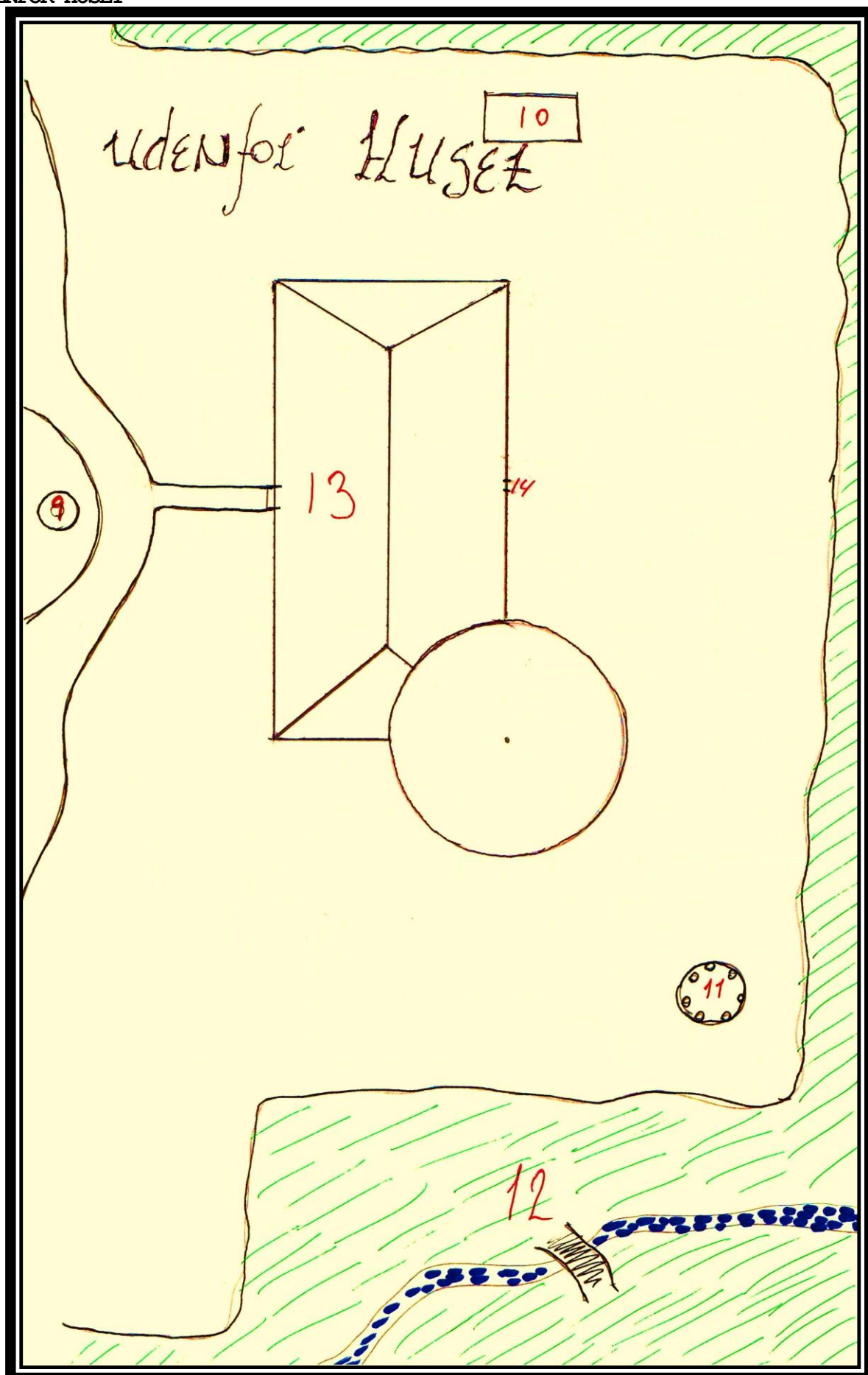
### **7 - Torturkammer**

- ! Herinde er galningen i et forstørret fuglebur. Han kan låses ud med nøglen. Bliver han ikke låst ud, kommer han ad ukendte veje ud selv.
- Der er masser af torturinstrumenter, og andre sadistiske instrumenter - kun fantasien sætter grænser for, hvad spillerne kan finde derinde.

### **8 - Private study**

- Et gammelt kontor med reoler, skrivebord og falmede, gule familie billeder.
- En gammel, læderindbundet bog indeholder gamle skitser og dæmoniske aftegninger. Det ser ret latterligt ud, og teksten står på vestligt alfabet, men lyder som volapyk.
- † Læser de af bogen, gives der klichépoint, og monsteret i kælderen vågner og møder dem på vej op.





9 - Fontæne, udsmykket med engle og svaner

10 - Haveskur med hækkesakse og græsslåmaskiner.

- Gemmer man sig her, er der klart et klichépoint at uddele.

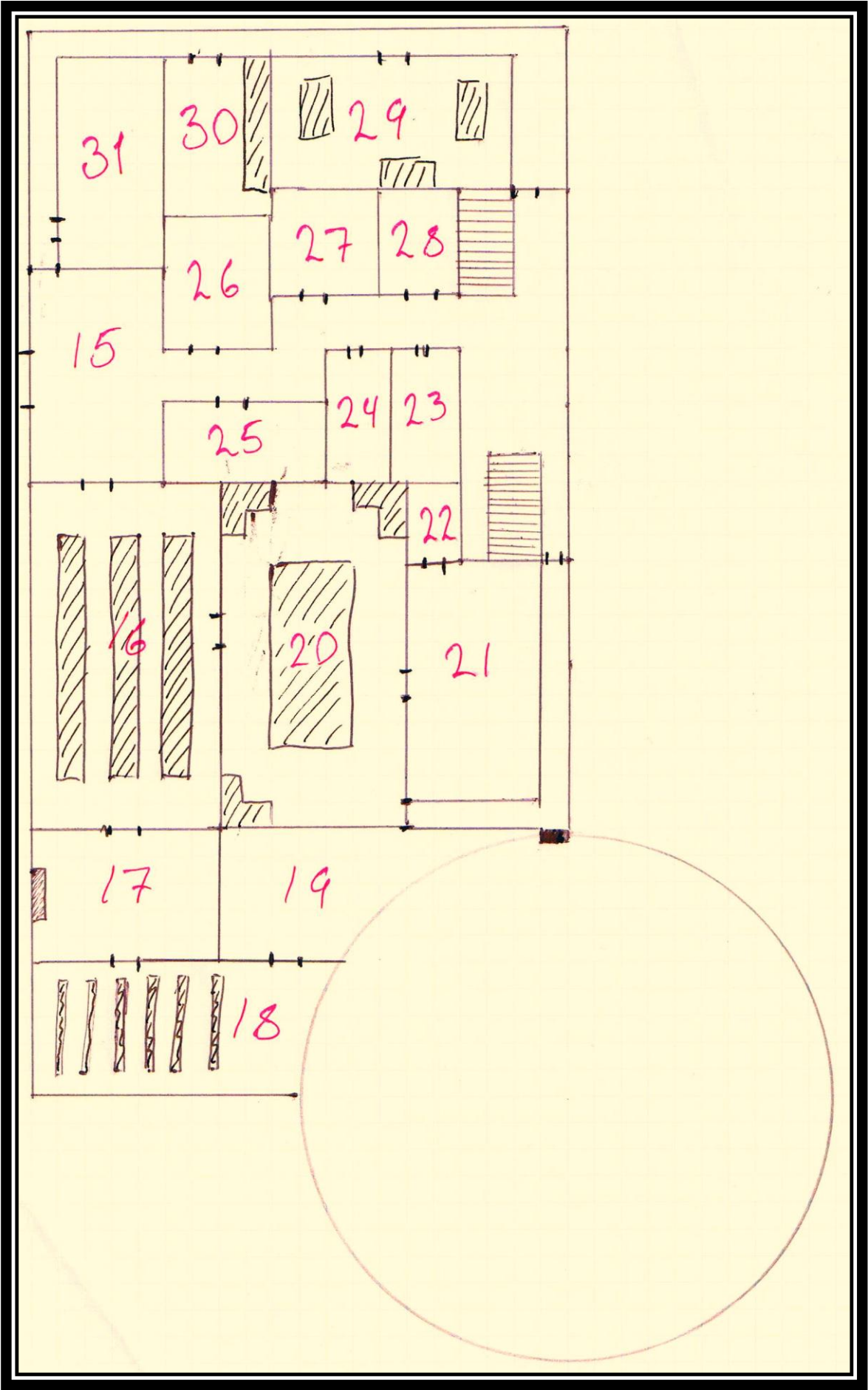
11 - Pavillon med eføy-planter, lavet af træ

12 - Miniskov med japansk have, bro, en lille å og sjældne træsorter

13 - Selve huset

14 - Et åbent vindue der fører ind til rummet med trapperne (Se stueetagen)

- Her kommer tyvene ind i huset i første akt.



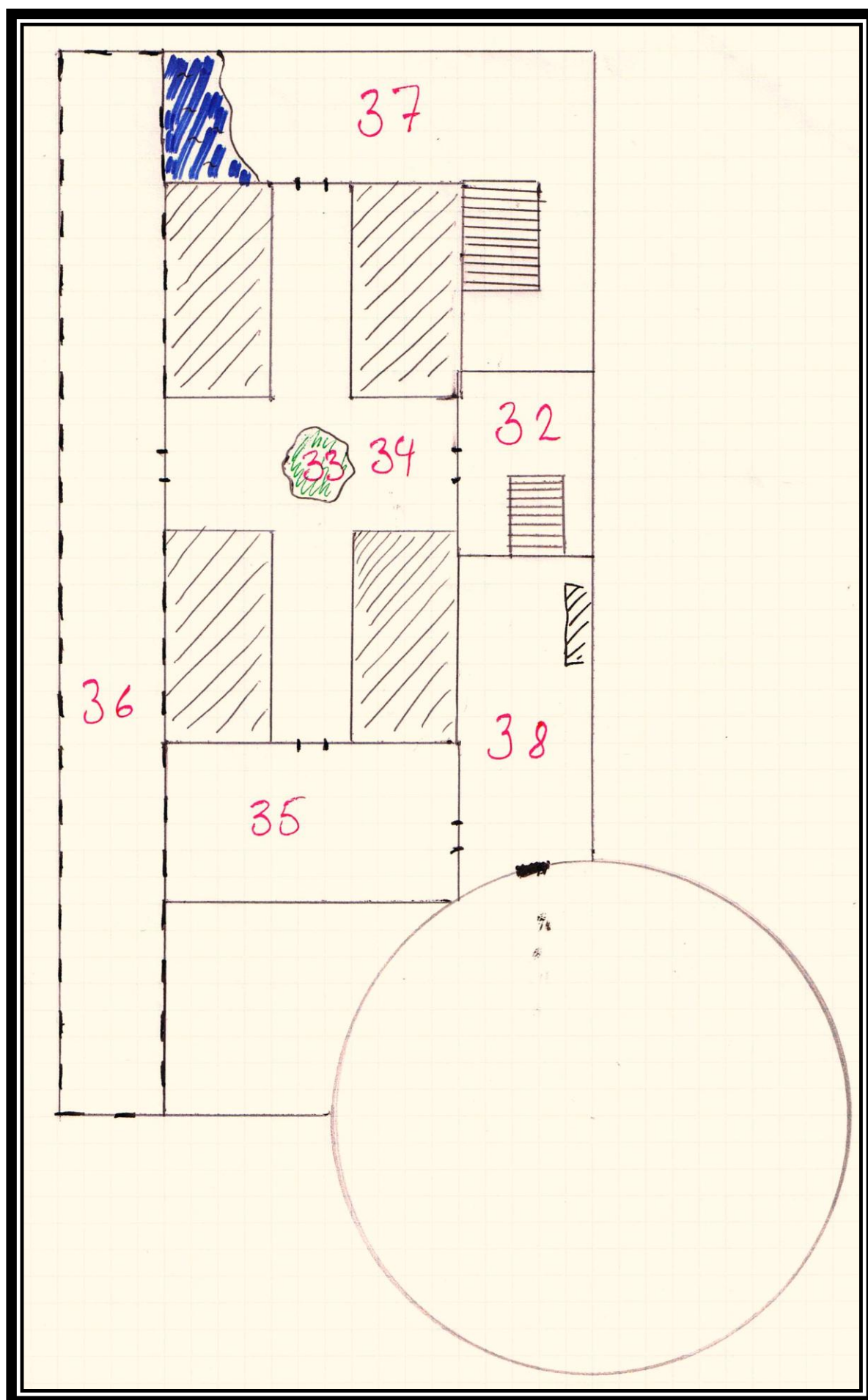
- 15 - En stor, flisebelagt entré. Der hænger en stor lysekrone i loftet.
- 16 - Spisesalen. Der er tre langborde med tændte stearinlys og service på.
- 17 - Hyggestuen. Her er en pejs, malerier, gamle middelaldervåben, og gamle møbler.
- 18 - Et kapel med guldtafler og trækrucifiks. Der er bænke og et stort alter til nadver.
- † Stjæler man fra kapellet er det selvfølgelig blasfemi, og giver enten klichépoint eller et møde med morderen.
- 19 - Et rum til sikringer, vandrør og andre praktiske nødvendigheder
- Her er et godt sted at aflive nogle spillere uset, ledninger kan anbefales.
- 20 - Køkkenet, flisebelagt og ret moderniseret, med køleskab og tre komfurer.
- 21 - Opbevaringskammer til spisesalen og kapellet. Her er ekstra stole, tallerkner osv.
- ! Der kommer bankelyde og utydelige råb fra det tilstødende forråds-kammer
- 22 - Et forråds-kammer med pølser og kød der hænger fra loftet og hylder med mel mm.
- ! Her finder de bagmanden, The Nice Guy, der introducerer sig som Jim Froy. Døren til kammeret er i baglås, og han vil nok følge løst med befrierne efter han er fundet.
- 23 - Et udbrændt rum med en vugge med uro over.
- Der lugter af brændt hår og røg, en skærmlampe for babyer blinker uregelmæssigt i lokalet, og en svag vind, tilsyneladende uden kilde, blæser uroen rundt så den klinger lidt.
- 24 - Et rum med skiltet "Do not disturb" på døren.
- Der er en slidt madras på gulvet, døren er låst i akt 1, og på madrassen ligger en hjemløs mand, der lugter af sved og sprut.
- 25 - Et rum med en gammel seng og et tyndt tæppe over. Meget ubehagelig at ligge på.  
(oplagt sted til en sex-scene)
- 26 - Et fint arrangeret værelse med opredte senge og møbler. Det drypper ned fra loftet og sengen er efterhånden gennemblødt af det.
- 27 - Et vandskadedt, gammelt rum med ukendelige malerier og en gotisk lysekrone med spir.
- ! Herinde er gruppe 2, og for første gruppe er døren låst og de hører ophidsede stemmer derinde fra.
- 28 - Et forladt rum med en gammel pladegrammofonafspiller som eneste inventar.
- Pladespilleren går i gang når døren åbnes, og slukker når døren lukkes igen. Afspil nummeret "Insanity" af Dead by 28 som lyd hertil.
  - † Bliver spilleren i rummet selvom nummeret er længe i gang, dør spilleren brutalt på en mystisk, "tilfældig" måde.
- 29 - Bryggerset i huset. Her er vaskebaljer og masser af hvidt stof der hænger på lange tørresnore.
- † Her er det et ideelt sted at dræbe en spiller hvis denne går igennem labyrinten af hvide lagner; morderen og andre kan let gemme sig herinde.

30 - Et minilaboratorium med udstyr til destillationer og kemiske analyser.

- Der er reagensglas og kemikalier såsom diverse syrer og baser mv. (Overlad det gerne til spillerne at benytte evt. kemisk viden til at finde kemikalier som de kan bruge)  
God mulighed for dødsfald, hvis nogen drikker eller spilder noget.

31 - En foredragssal til udlejning i lokalsamfundet. Her er malerier af borgmestre fra byen gennem tiderne, og masser af stole for tilhørernes skyld.





32 - Opgang til 1. sal. Tapetet er blodrødt med blå slangende streger ind imellem, der buler en smule ud, så det minder om blodårer.

33 - Et 2 m højt, knoklet træ der gror bizart på en høj af muld.

! Højen er ved nærmere eftersyn nedbrudt dødt materiale, der er knogler og gammelt tøj blandet højens materiale. I akt 3 vil man ved nærmere søgen finde en amulet af guld, hvori der er bundet en lok hår og et billede af to piger.

† Beslutter man sig for at grave i højen, får en hånd fat i graveren, og trækker ham ned i højen. Blodet vander nu træet, der synligt opsuger det.

34 - En træbelagt, korsformet gang med udsigt til køkkenet, spisesalen, bryggerset og foredragssalen ovenfra med gelænder ved gangene.

35 - Et musikrum med blæseinstrumenter og gamle violiner mv.. Der hænger billeder af Mozart, Beethoven og andre mindre kendte komponister på væggene.

36 - Atelier.

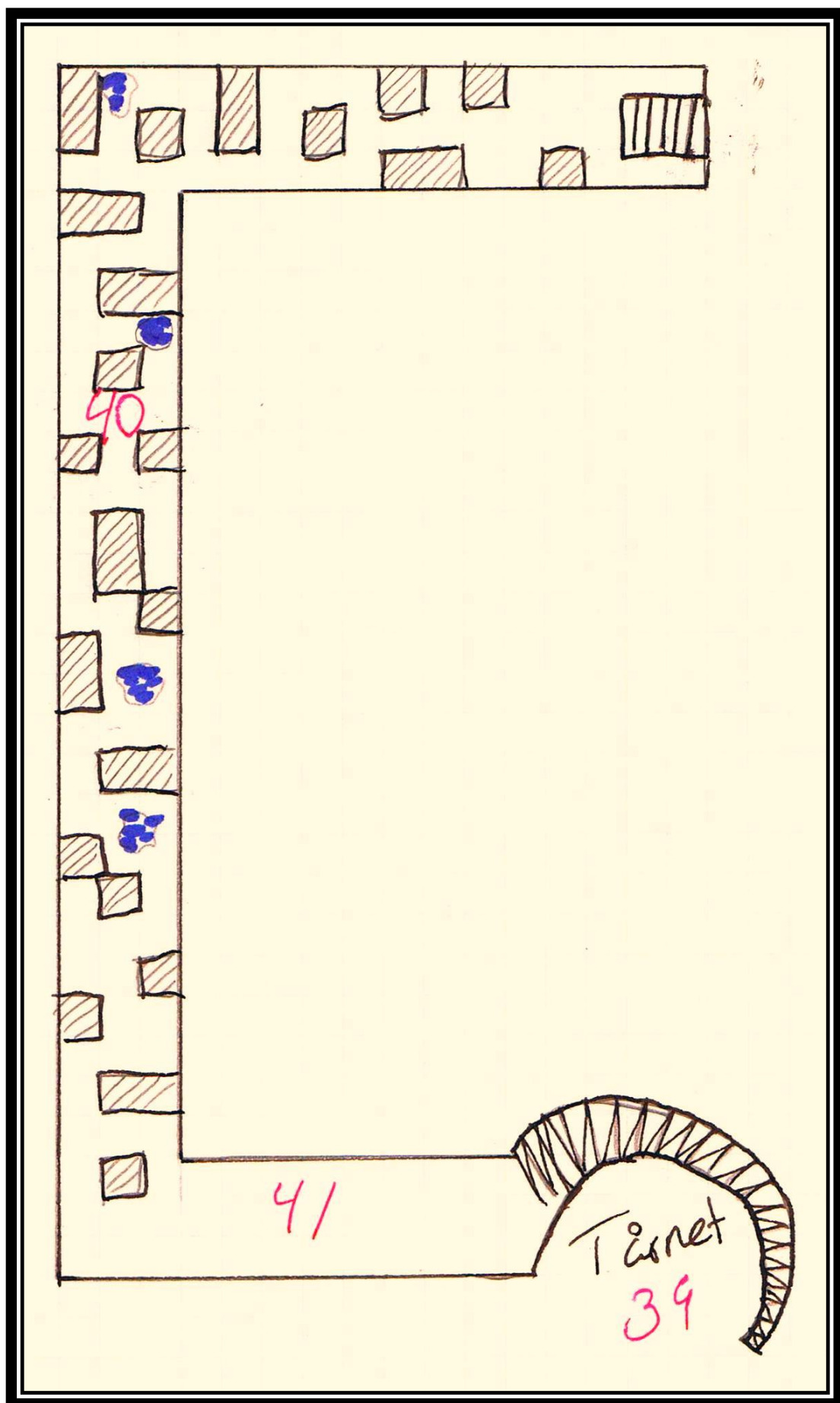
- Der hænger massevis af malerier skiftevis med store, lyse vinduer (Naturligvis af panserglass)

37 - Et rum med lemmen op til 2. sal.

- En del af husets facade er røget her, og det har regnet ind. Forsøger de at kravle ud den vej, venter morderen på vedkommende.

38 - Diabolisk lokale

- Der er indtegnet pentagrammer på gulvet, der er kopier med blod, diverse dyreskeletter pynter hylderne og der er skrevet med ukendt skrift på væggen med blod. Der er diaboliske bøger på gulvet med tegninger af figurerne på gulvet.



### **39 – Tårnet**

- Gammelt faldefærdigt og med laaange vindeltrapper der går ned. I toppen hænger et gammelt bur med en pig forneden. Tårnet er vandskadet, og lugter af mug og fugt.

### **40 – Loftet**

- Består af en lang, kold og våd gang med massevis af kasser med ragelse i
- † Skulle 1. hold komme hertil, vil det være smartest at lade dem finde enten spøgelsespigen der sidder bag en kasse og synger (Ghost twins singing), eller morderen der bøjer sig over en kasse for at gemme sin samling af hoveder.

### **41 – En lang, oplyst gang**

- Gangen er oplyst med petroleumslamper, det er tørt og der er godt trægulv. En trappe fører ned til tårnet, og der kommer lys dernedefra.

Som en lille håndsregning til spillederen, er der her en liste over handlinger og udtalelser der er så klichéfylde, at de utvetydigt medfører klichépoint. Listen kan let bruges som opslagsværk under spillet. (Tallene har ikke noget med hvor mange point de giver at gøre)

### **Klichépoint listen**

1. "Jeg er straks tilbage" for herefter at forlade gruppen
2. udforske mørkt rum uden at tænde lyset
3. Højtlesning af okkulte tekster/bøger mm. (også som joke! Jock typer, beware)
4. Foreslå gruppen deler sig
5. Gå med på ideen om at dele sig
6. Mobning af andre ("Du er jo også en kvinde" "Tsk, hvis du brugte mere tid i motionscenteret og mindre blandt bøgerne" etc.)
7. At lade sig distrahere grundet andres følelsesudbrud
8. Snak om fremtidsplaner (hvis du begynder at snakke om din tid efter "huset" har du ikke nogen)
9. At gå hen til monsteret/morderen osv. for at tjekke om vedkommende nu er død.
10. Tyveri fra de døde (kædereaktion)
11. At snakke om eller referere til gysere (Det her er som i en gyserfilm!)
12. Hvis ting tænder af sig selv og du ikke smutter (Grammofon afspilleren f.eks)
13. At gå i bad
14. Dårilige jokes om situationen
15. Bakke langsomt væk, med ansigtet mod faren
16. Sætte sig og tude over et dødsfald (husk her at uddele kp, hvis de andre bliver distraherede)
17. At indgå diverse væddemål
18. Ouija/ånden i glasset
19. At gemme sig i et skab
20. Indtagelse af alkohol, stoffer eller beroligende medicin

Disse er ting vi har oplevet begået i vores spiltests, laver dine spillere ting du synes fortjener point, så uddel dem endelig. Desuden er du frit spillet til at uddele point hvis du synes en spiller, spiller sin karakter særlig elendigt eller lignende.



Da ikke alle dødsfald er hensigtsmæssige til at være morderens, monsterets eller spøgelsernes skyld, er der her også nogle forslag til dødsårsager der inkluderer "ulykker". Brug dem gerne som inspiration til den rigtige lejlighed – jo mere farverige, voldelige og blodige de forskellige dødsfald er, jo mere populære plejer de at blive.

## Idéer til dødsfald

- ✂ Vedkommende får hjertestop
- ✂ Vedkommendes pacemaker stopper
- ✂ spontan selvantændelse
- ✂ Vedkommende falder igennem gulvbrædderne og spiddes på en metalpæl eller lignende
- ✂ Vedkommende falder (f.eks. ned af trappen) og lander på et flækket gulvbræt så han spiddes gennem øjet (kan erstattes med glasskår eller lignende)
- ✂ Et skarpt stykke træ/mursten/lignende falder ned fra loft/væg/andet og rammer vedkommende i hovedet
- ✂ Pludselig blodprop i hjernen.
- ✂ Tidligere på dagen spiste vedkommende nødder som det viser sig han/hun er yderst allergisk over for. Akut allergisk reaktion følger (tænk oppustelse, hævelse af tunge osv.)
- ✂ Vedkommende mærker en kriblen op af sit ene skinneben og mærker et lille bid; man ser efterfølgende en edderkop eller lignende insekt falde ud af buksebenet på vedkommende. Forgiftning.
- ✂ Mister balancen/bliver skubbet og vælter ind i et spejl eller anden glasgenstand med den effekt at vedkommende skærer sig horribelt og forbløder.
- ✂ Vedkommende ben knækker sammen under ham/hende og spilleren bliver spiddet på sin egen lårknogle.
- ✂ Vedkommende begynder pludseligt at hoste kraftigt indtil det punkt hvor han/hun hoster blod ud over alle de nærværende og falder om.
- ✂ Spilleren kaster sig ned i en behageligt udseende lænestol; dog giver fjedrene efter og knækker mens han/hun bliver spiddet på en underliggende spids metalstang
- ✂ Din kræftsvulst i hjernen rammer et følsomt punkt og du besvimer. Da du ikke får øjeblikkelig lægehjælp dør du.
- ✂ Spontan selvantændelse, boom.
- ✂ Herudover, kan du selvfølgelig frit benytte Morderen, monsteret eller en af de små piger hvis det passer ind. Du må også hellere end gerne bruge fantasien.

Her er en kort liste over rollerne i spillet, og en oversigt over hvorfor de er i huset.

## Rolleliste

Her følger en liste over rollerne og en kort forklaring af hvorfor de kommer ind i huset for den gruppe akten starter med, er forklaringen uddybet i scenarieteksten

### Gruppe 1: De tilfældige

**Cheerleaderen** - Leder efter et sted at knalde med Quarterbacken

**Quarterbacken "the jock"** - Leder efter et sted at knalde med Cheerleaderen

**Tyv 1** - Er der fordi han tror der er noget værdifuldt at stjæle i huset

**Tyv 2** - samme som første tyv, de dukker op sammen

**Arkivaren** - har fået et brev om at have arvet huset

**Token black guy** - Spotter Cheerleaderen og Quarterbacken i hans "hood" og antager de vil lave ballade, undersøger sagen.

Replacements:

**Babysitteren** - Barnet hun passede har sparket en bold mod villaen, hun tror den er gået igennem ruden.

**Macho-pumper-steroide-junkie-fyren** - Følger efter cheerleaderen, fordi han vil have hende selv.

### Gruppe 2: Hobby-okkultisterne

startrollerne er alle en del af turen, men af forskellige grunde

**Den "onde" goth-satanist** - interesseret i det overnatulige og det onde

**Wiccaneren** - interesse i ånder og spøgelse

**Psykologen** - Vil undersøge frygt og menneskers tro på det overnaturlige

**Tvilling #1** - generel interesse for spøgelse og ånder

**Tvilling #2** - generel interesse for spøgelse og ånder

**Ejendomsspekulant** - Faker interesse i det overnaturlige for at se om villaen vil være at købe og restaurere, med henblik på at sælge den.

**Den hjemløse** - Ledte bare efter et sted at sove

**Vikingen** - Hører sin ulv Fenris hyle og tager det som et tegn fra Odin, Fenris leder ham til Villaen

**Rollespilleren** - er gået forkert til sit livescenarie, tror faktisk han ER kommet til scenariet

### Gruppe 3: HSI: Horror scene investigation

Politihold, der har modtaget et nødopkald.

**Den Gamle Erfarne betjent**

**Den nye Betjent**

**Krise-Psykologen**

**Præsten (neger)**

**Krigsveteranen (nu politimand)**

**Paramedic**

Replacements:

**Redneck** (den kristne, racistiske texaner med en lidt for stor kærlighed til sin riffel)- så nogle farvede i nærheden tidligere og antager de laver ballade

**Den enormt homoseksuelle privat-sikkerhedsvagt** - han har hørt politiets kald efter backup gennem sin kortbølgeradio og kommer nu til undsætning

**Evt. overlevende fra gruppe 2** - kan bruges i scenen i tårnet (de vil i såfald være dernede, når gruppen når bunden af tårnet)

Ekstra: disse roller er ikke specifikke til nogen akt og kan derfor bruges når som helst, dog bruges flest af dem sikkert i akt 1 da det er her folk får lov at gå mest amok med klichéerne.

**En vildfaren backpacker** - han er simpelthen bare gået forkert

**Den lækre (kvindelige) udvekslingsstudent** - Har misforstået hvordan hun finder vej til den fest hun leder efter og ender derfor i villaen

**Selverklærede ghostbusters x2** - Tror der er spøgelser i huset og vil nu rense det (de passer godt ind i akt 2)

**Brandon Walsh type "the good guy"** - Så udvekslingsstudenten/cheerleaderen/nogen af hunkøn gå forkert og vil nu hjælpe hende, så hun ikke kommer ind i noget smuds

**Vanilla ice "wigger" type (tæller som sort mht. dødsfald)** - Så token black guy gå herind og vil være med, da han lignede en sej hiphopper

**Mexicansk gartner** - Går ind i huset da han er doven og vil undgå at arbejde

**Snotdum musical-aspirant** - Hendes klasse har narret hende til at tro, der er en audition til en musical inde i villaen

**Pizzabudet ("jeg skulle bare levere pizza")** - er på vej for at levere en pizza til villaen

**Jehova's vidner x2** - på vej for at sprede propaganda, da ingen reagerer når de ringer på, prøver de bare at gå ind - det lykkes

**Runaway bride** - Efter at være flygtet fra sit bryllup, leder hun nu efter et tilflugtssted og løber derfor ind i villaen

**Pigespejder (med cookies)** - ringer på for at sælge småkager, da ingen åbner døren, prøver hun at gå ind og det lykkes

## Resume af spiltest

Her er et eksempel på en spiltest, kort gennemgået, så du kan danne sig et overblik over plottet og et muligt forløb.

Akt 1 starter med **arkivaren**, der faktisk sætter sig ind på bagsædet og lader kollegaen køre. De kører af sted, og jeg indsatte i stedet morderen som en blaffer. Han blev samlet op, og myrdede kollegaen kort tid inden ankomst.

**Cheerleaderen** og **Quarterbacken** dukker op og hjælper arkivaren ud, der var 7 spillere, så **musical-aspiranten** blev indsat tidligt og ringer til politiet kort efter. Cheerleaderen og Quarterbacken vælger at dyrke sex på bagsidet af den smadrede bil imens, og fik derfor et klichépoint hver. **The Token black guy** kører forbi scenen i sin bil, og afbryder dem.

Skræmte, løber parret ind i huset, og han følger efter.

**Tyvene** kravler gennem vinduet bagerst i huset, det blæser i, og de vælger at dele sig op (klichépoint). Den ene tyv går mod kapellet og opdager der nogle guldtaavler oppe ved loftet af rummet. Han stabler nogle bænke ovenpå hinanden for at komme derop, hiver en af tavlerne ud med sit brækjern, falder ned og besvimer kortvarigt. Da han vågner, står **morderen** over ham og volddolker, halshugger og korsfæster ham.

**Tyven** erstattes af **machofyren** der hurtigt kommer ind, faktisk før de andre når at komme meget videre i huset. Den anden tyv slår sig sammen med quarterbacken og går ned i kælderen. Cheerleaderen holder sig til Token black guy og musicalaspiranten, da hun finder den sorte mere interessant. De tre går ind i køkkenet og møder **Bagmanden**, der råder dem til at flygte, efter at se glimt af morderen. Arkivaren går ned i kælderen for sig selv. Dernede hører hun stemmer fra fyret, kravler ind og spørger **den gode pige** om hun er alene, hvortil pigen svarer "Min søster er bag dig". Fyret lukkes med et brag, og arkivaren dør i flammerne.

Quarterbacken og tyven finder **wackoen**, men tør ikke lukke ham ud, og beslutter sig i stedet for at finde tyvens makker. De finder ham korsfæstet i kapellet, og tyven løber grædende væk, i armene på morderen der tager sit tredje hoved.

Quarterbacken kravler ned i kloakken, og når lige at udstøde et skrig, inden **monsteret** flår hovedet af ham.

De resterende fire; Cheerleader, Musicalaspirant, Machofyr og Token black guy går ovenpå og finder træet. Nice guy har forladt dem, for at samle resten, og går ned i kælderen.

Machofyren graver ned i højen og forsøger at rive rødderne op. Han river så hårdt, at brædderne under ham giver efter. Han falder en etage og brækker ryggen da han falder ned på bordet i spisesalen. De andre forsætter og finder hullet i huset. Her forsøger de at kravle ud; den sorte firer cheerleaderen ned først, men hun havner i favnen på morderen, der gør det stille af med hende, gør det samme med tyven, da han heller ikke kigger bagud (Klichépoint). Den sorte hopper ned og forsøger at flygte, men hans bukser falder ned grundet hængerøven og guldkæderne, og han stordolkes.

Akt 2 begynder med gruppen i det baglåste rum. Spillerne fortolkede **tvillingerne** til at være nærmest forelskede, og de fik i stedet **Wiccaneren** til at kravle ned i det åbne rør. Lysekronen falder ned og spidder hende, og døren går op. **Den hjemløse** bliver givet til spilleren der mistede wiccaneren. De ser wackoen og bagmanden der slås og ruller ned af trappen, og nice guy tager hvad de ikke ved er detonatoren fra wackoen.

Den hjemløse overtaler **psykologen** til at gå med ham ned i køkkenet, og de to kamphaner følger med. Da psykolog og den hjemløse går hen for at kigge i køleskabet efter mad, uden at lægge særlig meget i lugten (Klichépoint), detonerer bagmanden en lille sprængladning, og de to spillerroller brænder op i et inferno af gasflammer.

Tvillingerne går ned i kælderen, hvor de finder spa-badet, og med deres mere intime natur, går de i bad sammen (Klichépoint), og skrubber hinanden, samt andre intime sager (Klichépoint igen). Det kommer derfor ikke som en overraskelse, da den ene af tvillingerne mærker en let indtrængen i hendes private dele, men da det begynder at være dybere og voldsommere end det er behageligt, beder hun tvillingen stoppe - det viser sig bare, at det ikke er hende. Badsessionen ender brutalt; den uheldige tvilling får revet livmoderen ud, og dør kort efter i smertekramper, blodbad og skrig. **Den onde spøgelsespige** er væk igen.

**Ejendomsspekulanten** løber til og gør hvad han kan for begge tvillinger, men da kun den ene er tilbage, retter han opmærksomhed på hende og trøster hende, og ytrer sin holdning om at

det hele bare virker som en dårlig gyserfilm (Klichépoint).

**Rollespilleren** indsættes som erstatning for den hjemløse, og dukker op til at finde **Goth-satanisten**, der får kastet mel i ansigtet med udbruddet "Iskrystaller, frys!". Goth-satanisten opdigter en fortid som rollespiller selv, og stopper op et kort øjeblik, indtil hun husker hvor latterligt rollespil er, og spytter rollespilleren i ansigtet.

Spilleren af den afdøde psykolog får **pigespejderen**, der banker på døren og bliver mødt af Goth-satanisten der er helt hvid i ansigtet af mel. **Vikingen** kommer kort efter, og bedst som vikingen føler sig provokeret af rollespilleren, dukker morderen op, og går målrettet frem imod dem med sin blodige sæk hoveder.

Goth-satanisten går grassat, og forsøger at blande morderen med tudseblod, og stjæle hans "seje" sæk fra ham. Hun dør i forsøget, med en kniv ned igennem hjerneskallen, og falder om på gulvet som en pervers form for teletubby. Rollespilleren er fortørnet over morderens brug af blankvåben i en rollespilssession, og vil over og belære ham om reglerne i det gældende spil, da han rammes i maven med kniven. Han prøver at bruge blood points til at blood heale (Vampire the masquerade-inspireret), men når ikke at finde regelbogen frem, før hans kranium knuses under morderens støvle.

Herefter går vikingen i kamp, og kløver morderen i to med øksen. Pigespejderen løber skrigende væk og havner i kælderen, hvor et ligeså ubehageligt syn af den ene tvilling møder hende.

Vikingen går også ned i kælderen, hvor de resterende roller mødes og diskuterer situationen, da de hører et brøl fra et andet sted i kælderen, og de finder monsteret på vej imod dem. Vikingen sender dem af sted som en helt, og møder monsteret i hvad der er hans dødsbatalje, hvorefter han rejser til Valhalla.

Resten flygter op ad trappen og møder her bagmanden, der anbefaler at de løber mod tårnet, da monsteret ikke kan nå dem der - Ingen stiller spørgsmålstejn ved hvorfor bagmanden ved at monsteret er efter dem, når han kommer ned fra 1. sal.

De indvilliger, og anden akt slutter her.

Tredje akt starter med gruppen af **betjente** og **krisepersonel**, der ringer op og spørger til deres mission. De får at vide at de skal finde ud af hvad der sker i huset, da de har fået nogle bekymrende opkald.

Gruppen kommer forbi den første hjemløse, og **den strikse betjent** vælger ganske enkelt at skyde den hjemløse i maven, da han tydeligvis er grund til gadeuorden, og sagtens kunne stå bag flere mord (Klichépoint).

Han irtettesættes af **den erfarne betjent**, og **præsten** opsøger nådigst den anden hjemløse, men denne trækker en motorsav og sprætter ham op i en kaskade af blod. Som erstatning for præsten, indsættes straks **den homoseksuelle sikkerhedsvagt**, der på sin kortbølgeradio har hørt gruppens anmodning om backup.

Holdet går ind i huset, og får en del tid til at gå med at undersøge dødsårsagerne for de forskellige lig fra første og anden akt, samt undersøge diverse abnormaliteter, såsom træt og de bizarre måder, nogle er dræbt på.

Efter nogen tid, møder de den gode spøgelsespige, der kalder dem hen for at fortælle dem noget. Men næppe kommer de rundt om hjørnet, før de hører et klynk og finder den gode pige død - igen - i en vaskebalje, mens en blodigt klædt pige går ud af døren den anden vej.

Holdet følger efter hende, og den erfarne betjent beordrer **krigsveteranen** til at samle hende op og bære hende ud i vognen. Han når ikke ud over dørtrinnet, før en rød plamag mærker hans uniform, hans hjerte - revet ud af brystet på ham - rammer gulvet og han falder sammen.

Som næste rolle, får spilleren **Redneck** og kommer hurtigt ind i gruppen, med den grund at hans riffel mindst er ligeså vigtig som en andenrangsperson som en **psykolog**.

Gruppen rapporterer dødsfaldene, og får at vide over radioen at prioriteten er ændret; de skal bare finde de overlevende og komme ud derfra.

På gangen mod trappen, mens den strikse betjent har en ophedet diskussion med den homoseksuelle sikkerhedsvagt omkring reglerne for beklædning, selvantænder den strikse betjent spontant og dør spektakulært.

**Pizza-budet** sættes ind, og da gruppen ikke vil lade ham komme med, da det er for farligt, sniger han sig hemmeligt med efter gruppen.

Gruppen når hen til trappeopgangene, men der dukker spøgelsespigens op bag gruppen og

blokerer vejen tilbage, mens de ser monsteret, smurt ind i vikingens blod, storme op ad trappen imod dem. Gruppen løber op ad trappen, og barrikaderer døren indefra, men det er en stakket frist. Psykologen finder amuletten ved træet og lægger den i lommen. Monsteret bryder gennem døren og får fat i Redneck'en, mens den erfarne politibetjent når at stikke en håndgranat i munden på monsteret, og ofrer sig - desværre ikke nok til at slå monsteret ihjel.

Resten af gruppen løber mod loftet og lukker lemmen, for at sinke monsteret mens de løber videre. De hører monsteret smadre lemmen mens de løber, og mærker ud fra rystelsen i gulvet at monsteret er efter dem igen.

Holdet når hen i tårnet, og starter med at løbe mod bunden. Da de når bunden, afbryder de diskussionen mellem Wackoen og Bagmanden. Monsteret løber mod bunden, men de fanger hurtigt løsningen, og venter til det rette tidspunkt med at lade buret falde, og monsteret spiddes og dør.

Da monsteret er dødt, ser Wackoen amulettens kæde stikke ud af lommen på psykologen og beder hende kraftigt om at give ham den - psykologen nægter. Herefter træder bagmanden til, og forsøger fornuftigt at overtale dem til at give ham amuletten. Redneck'en tager her affære, finder bagmanden mistænsksom og vil have ham til at klappe i - da bagmanden bliver mere desperat af den tilspidsede situation, giver redneck'en ham en kolbe i maven, tager amuletten fra psykologen og kvaser den med foden - bagmanden skriger, da pigen nærmer sig ham, hun river hovedet af ham, og hans indvolde og blod sprøjter ud af halsen på ham. Huset ryster og begynder at falde sammen - pigen beder dem følge hende, men **paramedicen** nægter at følge med, og tager sine chancer i huset.

Resten følger med ned i pølen og dukker op i kælderen. De løber mod døren, som malerierne græder blod og huset falder fra hinanden. Pizza-budet rammes af et faldende bræt fra loftet og nagles skrigende til jorden. Vagten, Red-Neck'en og Psykologen når udgangen, hvor en back-up styrke venter dem.

Huset falder endegyldigt sammen, og fra en vandpyt vinker spøgelsespigen til dem mens hun langsomt fader væk - spillet er slut.

Der blev i denne spiltest brugt meget få roller, fordi gruppen spillede vanvittigt meget (rigtigt godt) karakter-rollespil (specielt i akt 1). Antallet af roller vil være meget variabelt, f.eks. har vi i en anden test været oppe og bruge over 30. Det er blot et eksempel på hvor åbne rollerne egentlig er og hvor langt man kan vælge at gå ned i dem.

Til sidst er der blot at sige, at vi håber dig og dine spillere får en fed oplevelse ud af Villa Clichélla - og endnu engang tak fordi du gider køre scenariet.



### Musicalaspiranten

"Får jeg så rollen hvis jeg gør det?"



Du er blevet bildt ind, at der er audition til en musical inde i huset

### Den Hjemløse

"Spare some change?"



Du er gået ind i huset, for at sove

### Backpackeren

"kom her, Jeg kender en genvej!"



Du for vild og endte i huset da du tog en "genvej" på vej mod det herberg du skulle overnatte på

## Babysitteren

"Ti nu stille Timmy, jeg snakker i telefon"



Du er gået ind i huset, for at finde  
lille Timmys bold

## Ejendomsspekulanten

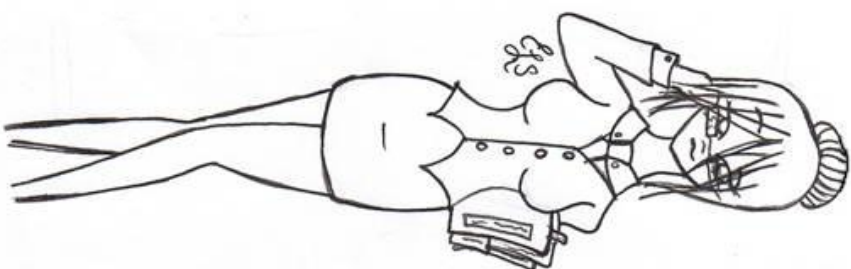
"Ej der jo blod overalt på tapetet og tæppe!"



Du fæker interesse i det okulte, for  
at kunne vurdere ejendommens værdi

## Arkivaren

"Nej, nej, nej det skal under p for paranormalt"



Du har fået et brev, hvori der står du har  
arvet villaen



## The Homosexual Security Guard

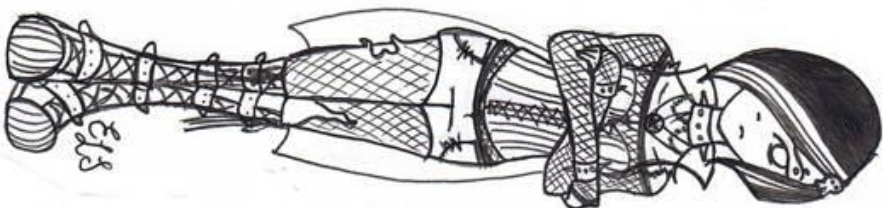
"Jeg bliver vist nødt til at kropsvisitere dig, unge mand"



Du hører politiet på din kortbølgeradio  
og kommer til undsætning

## The Goth Satanist

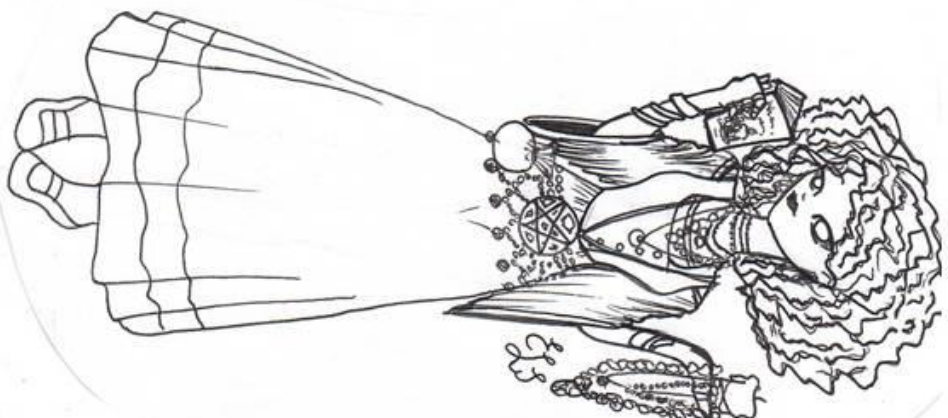
"Den stærkeste overlever, som ved alle andre dyr"



Du er mødt op på grund af din interesse  
i ondskab og ondsinde ånder

## Wiccaneren

"Kan I ikke høre ånderne?  
der er noget helt galt med stedet"



Du er i huset grundet din interesse i at  
snakke med ånder og spøgelser

## Jehovas Vidne

"Altså, unge nu om dage og deres vilde liv med sex og druk siger mig altså bare ikke noget..."



Du er med det andet Jehovas vidne på vej rundt for at sprede guds ord da i kommer til Villaen

## Den Gamle Erfarne Betjent

"Dengang jeg var ung havde vi sgu ikke dna-analyser og hvad ved jeg, se DET var rigtig efterforskning"

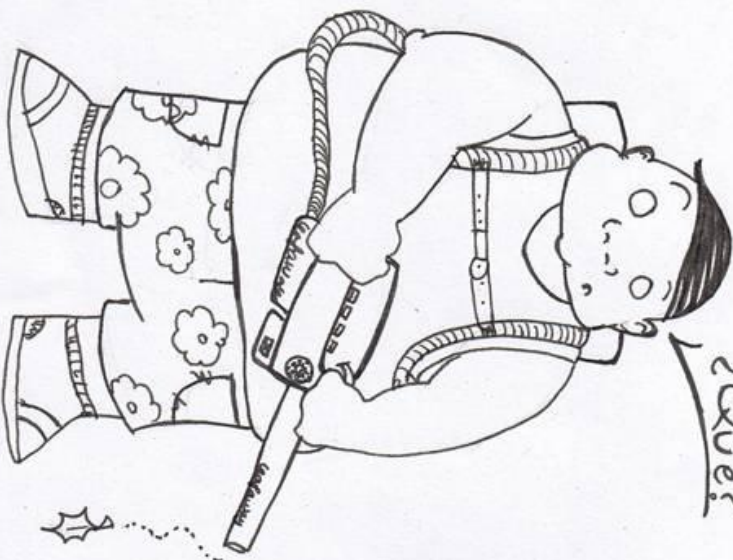


Du er lederen af det redningshold der ankommer til villaen

## Den Mexicanske Gartner

"¿Que? no hablo inglés"

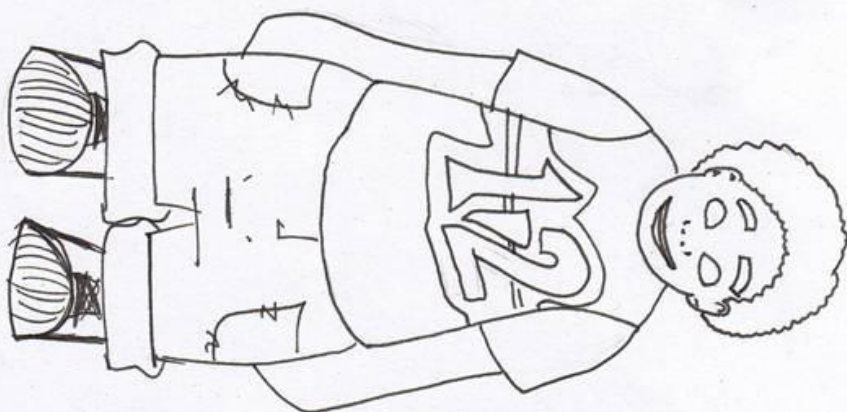
¿Que?



Du sneg dig ind i huset for at tage en lur istedet for at arbejde

## The Token Black Guy

"Get yo white ass outta here"



Du ser alle de skide hvide ballademagere i dit hood og er overbevist om at de kun giver problemer

## Pizzabudet

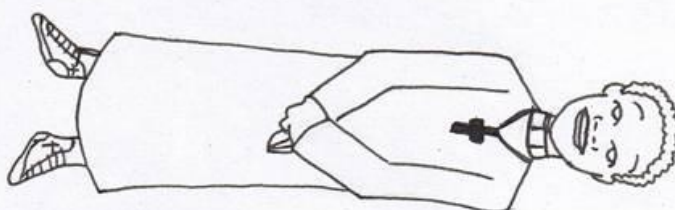
"Jeg skulle jo bare levere pizza..."



Du er på vej hen for at levere pizza til huset

## Praest'en

"And Jesus said... undskyld sagde du noget?"



Du er en del af redningshødet



## Redneck

"An' on the third day, God created the remington rifle..."



Du så politiet ankomme og antager at nogle sorte laver ballade, du vil hjælpe

## Ghostbuster

"Who ya' gonna call?"



Du er overbevist om at der er spøgelser i huset - de skal stoppes

## Psykologen

"Hvordan har du det med det her? hvad føler du?"



Du er taget ind i Villaen sammen med de andre hobby interessede, for at studere hvordan mennesker reagerer over for "det overnaturlige"

## Ghostbuster

"Du må ikke krydse strålerne - det er ægte plasma!"

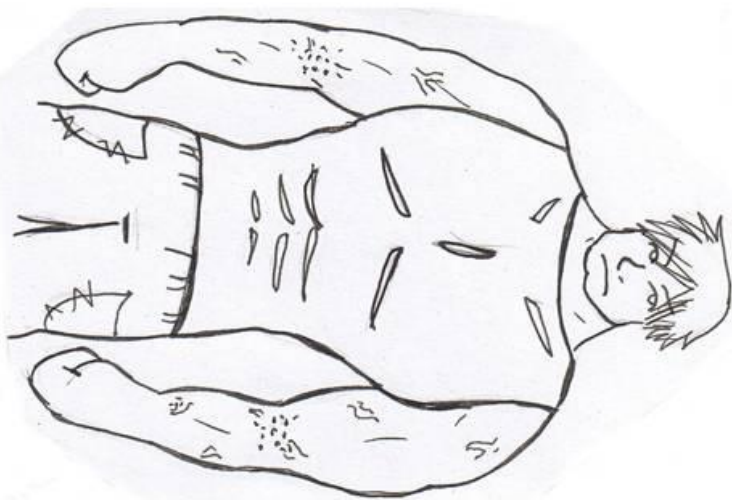


Du er overbevist om at der er spøgelser i huset - de skal stoppes



## Macrofyren

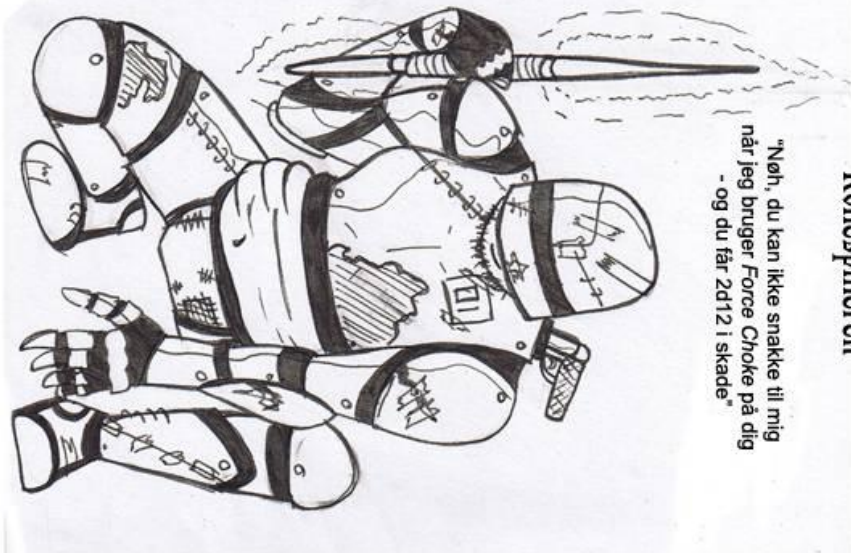
"Langt hår? er du bøs?"



Du vil have Cheerleaderen selv, Quarterbacken er en svans, og du har set hende gå ind i villaen du sætter efter for at erobre hende

## Rollespilleren

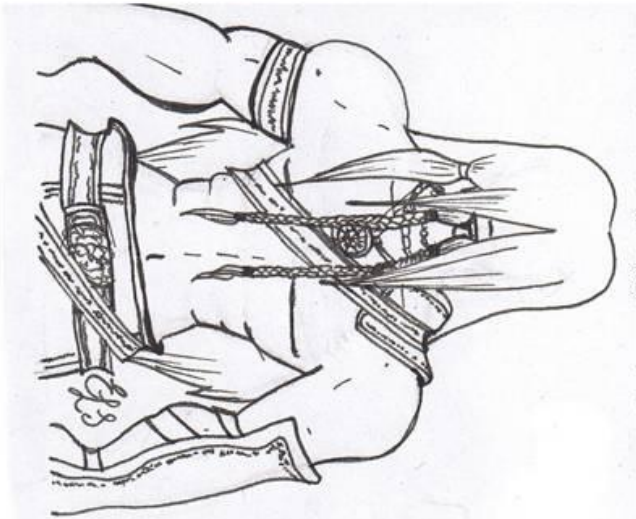
"Nøh, du kan ikke snakke til mig når jeg bruger Force Choke på dig - og du får 2d12 i skade"



Du er på vej til Sci-Fi live, men ender i Villaen Du ved det ikke og tror det er her scenariet foregår.

## Dikungen

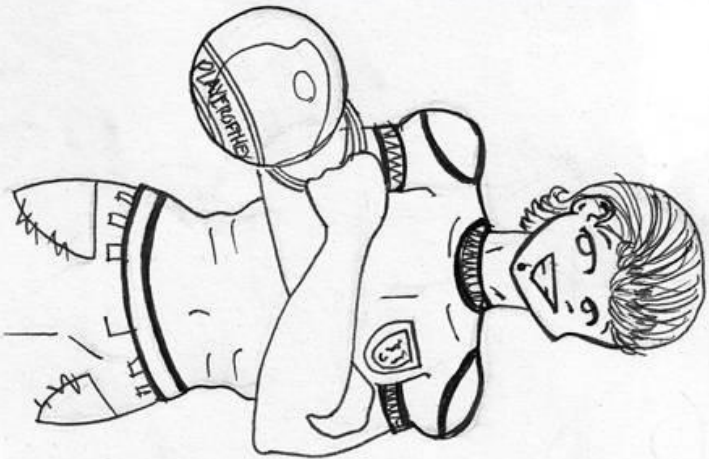
"Bragesnak, nidding. Hvis ikke Thor lukker munden på dig, gør min økse"



Din ulv tuder - et tydeligt tegn fra Odin og du braser efterfølgende ind i huset med stridsøksen klar

## Quarterbacken

"Det minder mig om dengang jeg lavede 3 touchdowns... bla bla sejr... bla bla.."



Du er gået ind i huset for at knalde din kæreste (Cheerleaderen)

## The Runaway Bride

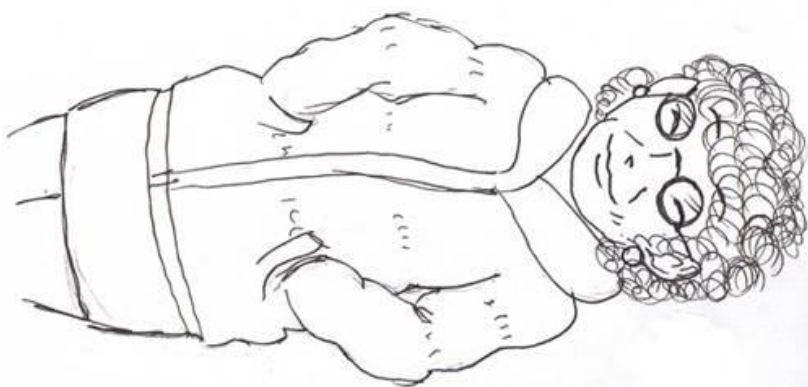
"Hulk hulk... snøft snøft... klynk klynk"



Du er flygtet fra dit bryllup og er løbet ind i huset for at være alene

### Jehovas Dine

"Jamen, hvis jeg nu bare må læse lidt af den her bog højt for dig"



Du er ude at sprede herrens budskab og kommer forbi villaen på din rute

### Den Ængste Trolling

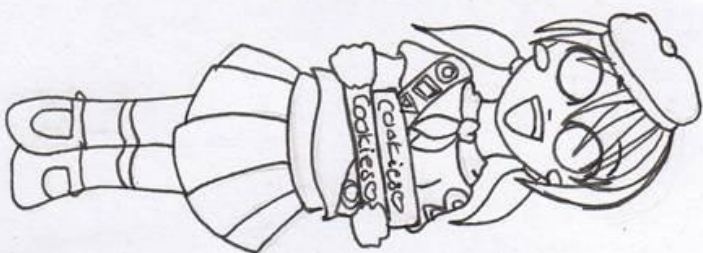
"Ej hvor er du modig søs! men du er jo også den store"



Du er fascineret af spøgelse  
og det overnaturlige  
- og så vil du gerne gøre søster stolt

### Pigespejderen

"Hvis jeg sælger 3 kasser mere får jeg et nyt duelighedstegn!"

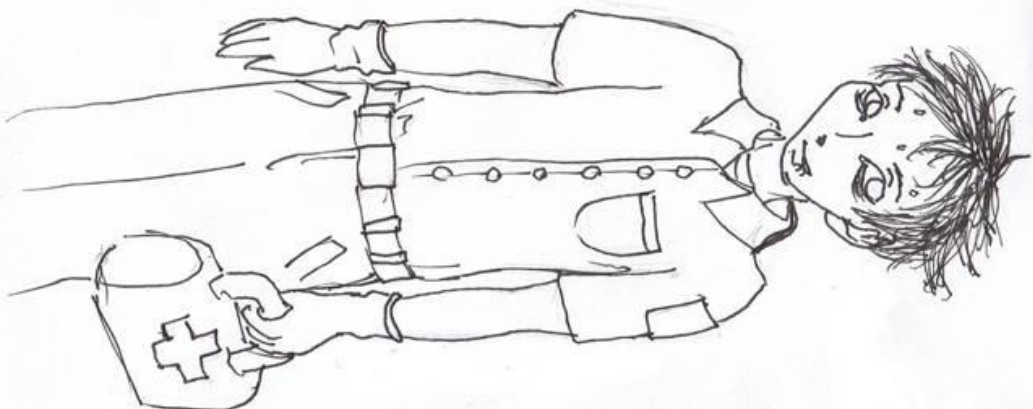


Du SKAL have det  
duelighedstegn!



### Paramedic

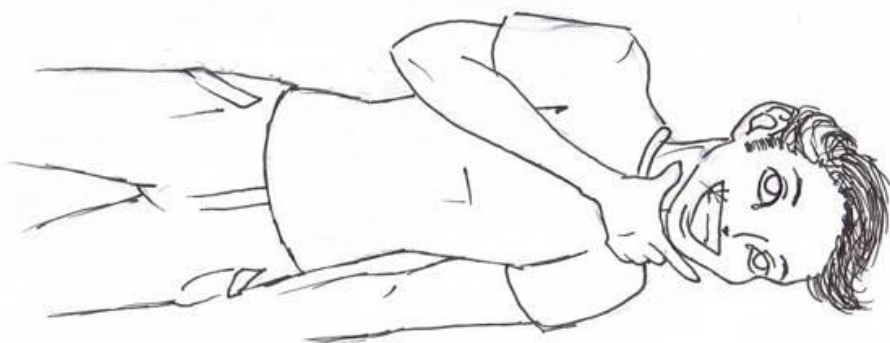
"Skal jeg lige kigge på det der?"



Du er med som en del af redningsholdet i tilfælde af tilskadekomne

### Bedstemors Dreem

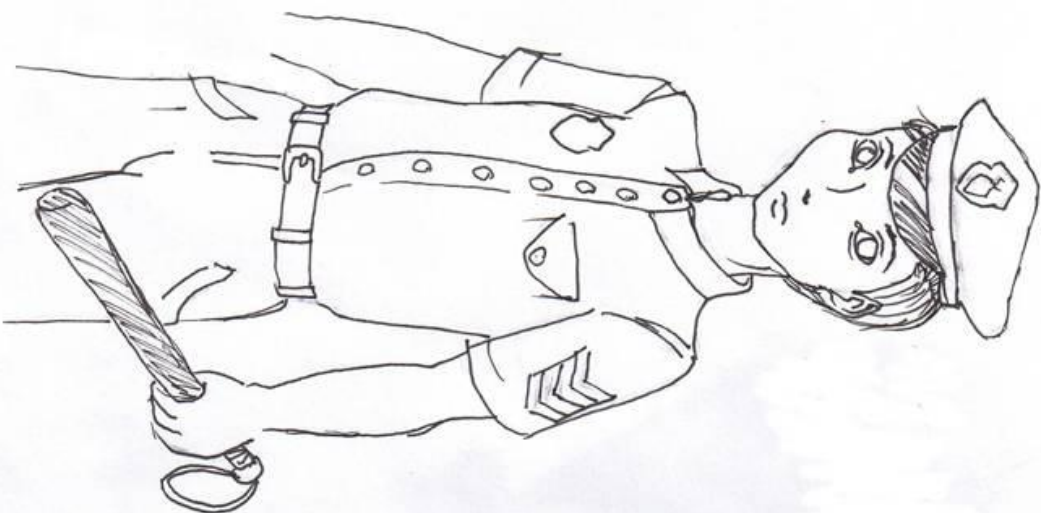
"Nej, nej, det er slet ikke et sted for en ung pige som dig - skal jeg ikke følge dig hjem?"



Du har spottet en ung kvinde gå ind i huset og kommer til undsætning da hun ikke bør være (alene) i et mørkt, forladt hus

### Den Strikse Betjent

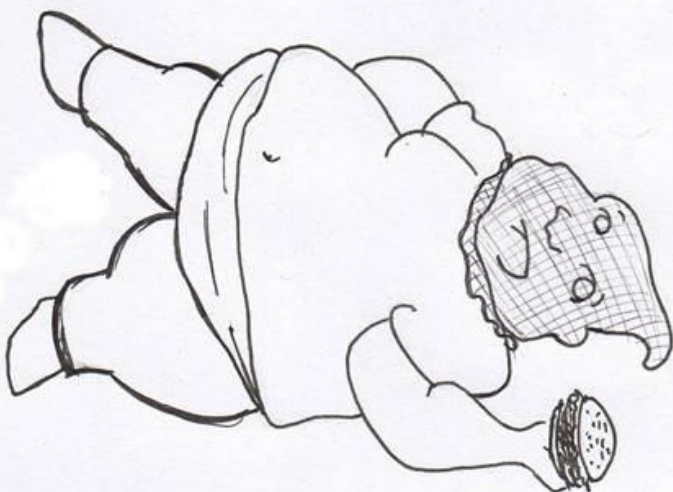
"Nu kører vi den efter bogen - se paragraf 34!"



Du er med som en del af det redningshold der rykker ud til villaen

## Tyd

"Øøøhhh.... har du set mit brækjern?"



Du er gået ind i huset sammen med din makker  
for at stjæle eventuelle værdisager

## Den Aeldste Trolling

"Hvor er du sød og godtroende søsi  
men du er jo også den lille"



Du er fascineret af spøgelser  
og det overnaturlige  
- og så vil du gerne opdrætte søster lidt

## Typ

"Shit, der kommer nogen - ned i fryseren"



Du er brudt ind i huset, for at stjæle eventuelle værdigenstande

## Krigsveteranen

"Fuck your fears, son! I've seen shit, i was in Afghaninam!"



Krigsveteran gone politimand i en lille kedelig forstad - nødopkaldet fra villaen er din sidste chance for heroisme - du er klar.



### Cheerleaderen

"Ej er det rigtigt? Oh - My - God"



Du er gået ind i huset for at knalde  
med din kæreste (Quarterbacken)

### Den Franske Udvekslingsstudent

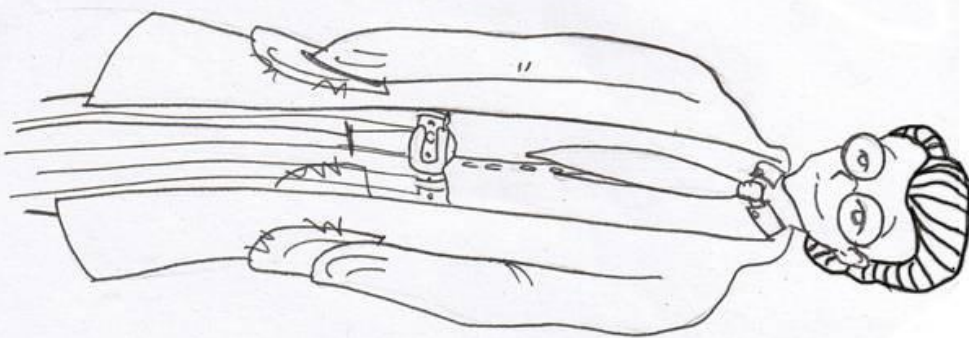
"Where is ze part - Parlez-vous français?"



Du er faret vild på vej  
til en fest og ender  
derfor i villaen

### Krispsykolog

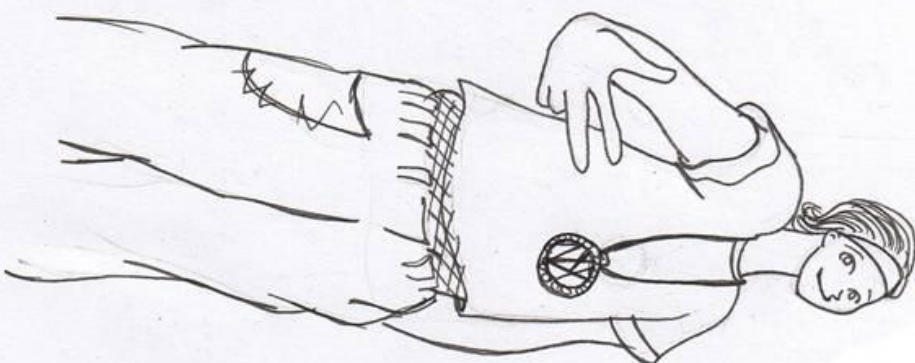
"Fald ned og tag en dyb indånding  
- så snakker vi om det"



Du er med som en del af redningsholdet  
for at berolige og hjælpe de overlevende

### The Digger

"Y'all niggas just hatin' cause I'm gangsta, yo"



Du så en sej sort fyr gå ind i villaen og  
følger efter, i håbet om at joine hans crew

# Klichépoint-tabel

| Rolle | Spiller 1 | Spiller 2 | Spiller 3 | Spiller 4 | Spiller 5 | Spiller 6 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| #1    |           |           |           |           |           |           |
| #2    |           |           |           |           |           |           |
| #3    |           |           |           |           |           |           |
| #4    |           |           |           |           |           |           |
| #5    |           |           |           |           |           |           |
| #6    |           |           |           |           |           |           |
| #7    |           |           |           |           |           |           |
| #8    |           |           |           |           |           |           |
| #9    |           |           |           |           |           |           |
| #10   |           |           |           |           |           |           |
| #11   |           |           |           |           |           |           |
| #12   |           |           |           |           |           |           |
| #13   |           |           |           |           |           |           |
| #14   |           |           |           |           |           |           |
| #15   |           |           |           |           |           |           |
| #16   |           |           |           |           |           |           |
| #17   |           |           |           |           |           |           |