



Sandhed
eller Konsekvens

RLYEH PRÆSENTERER

ET TEENAGEGYSAF MIKKEL BÆKGAARD

SANDHED ELLER KONSEKVENS

STARRING PIA – KATRINE – JAKOB – SØREN –
CAROLINE OG CASPER

FØRSTE DEL AF UNGDOMMENS TRILOGI

EFTERFULGT AF JANNES DAGBOG OG YOU BETTER GO NOW...

Sandhed eller konsekvens

*Et systemløst
teenagegys-/intrigescenarie
af Mikkel Bækgaard*

Jakob sparkede bandende til stenen, hvorefter han løftede sin væltede cykel og tog et blik på skaderne - satans - hjulet var bøjet, så han kom ikke meget længere på denne måde. Han måtte hellere ringe til sin far, og få ham til at køre sig de otte kilometer ud til hytten. Han stak hånden i lommen og ledte efter mobiltelefonen - endnu engang - Satans. Han havde glemt sin livsvigtige mbiltelefon. Arrig og temmelig frustreret begyndte han at gå. De andre måtte finde sig i, at han kom lidt for sent.

Ude i hytten ventede de andre. De var alle kommet, og de ventede nu kun på Jakob. Stemningen var trykket efter skænderiet i sidste uge. De kunne dog få talt ud, og det var det, denne aften var beregnet til. Det var Pias idé, at det skulle foregå i den forladte skovhugger hytte. Det var en god tradition, de havde med at tale tingene igennem på neutral grund. Desuden havde hun jo en bagtanke med denne hytte - en bagtanke, de andre nok skulle finde ud af.

Et scenarie om en flok ganske almindelige teenagere med ganske almindelige problemer – det ved de bare ikke selv.

Tekst, idé, personer og layout
Mikkel Bækgaard

Tak til
Lea Weinreich
Jonas Breum Jensen

Spiltestere
Jonas Breum Jensen
Katrine Winther
René Andersen
Jesper Taasti Rømer
Anders Vestergaard Mortensen
Anders Eggert Krag

© 1999 - 2005 Mikkel Bækgaard

I ndledning

SANDHED ELLER KONSEKVENNS er et systemløst horror/intrige scenarie for 5-6 spillere. Scenariet er lavet således at det kan spilles på mange forskellige måder og i mange forskellige stemninger, således at oplevelsen bliver, som du ønsker at den skal blive.

Scenariet handler om en flok almindelige teenagere, der er blevet uvenner til en fest ugen forinden. De har for længe siden aftalt, at hvis de nogensinde skulle blive uvenner, skulle de mødes på neutral grund og tale tingene igennem. Pia, der føler, at hun har ansvaret for vennernes sammenhold, har derfor taget initiativ til, at tingene skal tales igennem. Hun har sendt de andre venner et brev, hvor hun har skrevet, at de skal mødes i en skovhuggerhytte langt ude i skoven lørdag aften. Her skal de nu få tingene på plads, så venskabet kan fortsætte som før.

Hun har en eller anden underlig ide om, at vennerne holder bedre sammen, hvis der kommer en ydre trussel, der påvirker dem, som det ses i så mange gyserfilm. Hun har derfor fået nogle rollespillere, hun kender, til at komme og skræmme vennerne ude i skoven.

Ud over rollespillerne er der også en flok narkodealere på spil i skoven, der har en aftale med Søren, som vil købe noget amfetamin af dem. Banden har fundet ud af, at politiet er i

hælene på dem, og derfor er de ekstremt paranoide denne aften, og der skal ikke meget til, før de trækker deres våben og forsvarer sig.

Som drivkraft for spilpersonernes interne intriger er der også en mystisk ånd på spil, som jeg blot har valgt at kalde „Intrigen“. Den lever af had og intriger, og derfor har den udset sig vennerne som sit næste offer. Ånden vil igennem scenariet forsøge at spille personerne ud mod hinanden især igennem Caroline, hvis halskæde den har taget bolig i.

Stemning

Scenariet var oprindeligt tiltænkt at være en provokation af de moderne teenage-gys som „Scream“ og „I know what you did last summer“, men jeg er nået frem til, at det faktisk kan spilles på rigtig mange forskellige måder, med forskellige aspekter af historien i højsædet.

Der er tre meget oplagte måder at spille scenariet på. Hvilken en af disse, du vælger, er helt op til dig selv som spilleleder, men personligt foretrækker jeg den meget alvorlige og triste udgave. Her er der tale om et dybt psykologisk drama, hvor hovedvægten mere er lagt på følelser og intriger end egentlig horror.

Den første måde er at spille meget på scenariets uhyggelige sider og den mørke klichéfylde skov omkring spil-

Fem eller seks spillere

Som du måske har bemærket, har jeg skrevet at scenariet kan spilles af fem spillere i stedet for seks. Det fremgår af introen, at Jakob kommer noget for sent. Dette har kun indflydelse på plottet, hvis der kun er fem spillere. I dette tilfælde bliver Jakob ikke uddelt til at starte med. I stedet kan du lade en af de andre spilpersoner blive dræbt af narkodealere i løbet af spillet, således at der bliver endnu mere paranoia-stemning. Den dræbte spiller får nu lov til at spille Jakob, der ankommer til hytten et par timer for sent.

Jeg vil dog anbefale, at du bruger seks spillere, men det andet kan danne en ny vinkel til scenariet.

Musik

For at skabe den rette stemning i scenariet er musik selvfølgelig en uundværlig faktor. Stemningen er meget trykket og trist, så musik der passer til dette kan jeg varmt anbefale. Af egne favoritter har jeg „Twin Peaks“, „Twin Peaks – Fire walk with me“, „Lost highway“ og generelt ambienttechno. Derudover kan mere uhyggelige cd'er som „Bram Stokers Dracula“ og musikken fra „Dungeon Keeper“ anbefales. I slutningen er det måske en ide med noget smukt, men også meget trist musik – igen er „Twin Peaks“ et must, selvom de fleste kender den.

lerne. Her skal du tænke meget på klassisk horror og bruge alle de ting, der skaber en uhyggelig stemning. I denne udgave vil spillerne nok arbejde meget sammen mod den fælles „fjende“, hvad det så end er. Denne udgave er ikke tænkt morsom, men mere som en ironisk kommentar til teenagegysergenren med alle dens klicheer, som den mørke skov, en forladt hytte og en flok unge mennesker, der er forsamlet.

Den anden måde er at spille scenariet meget morsomt og sørge for, at alle klicheerne er så tydelige og tåbelige som overhovedet muligt. Spillerne spiller selvfølgelig deres roller derefter og en vis grad af naivitet og tåbelighed belønnes rigeligt – generelt alt det der kendetegner „dårlige“ gyserfilm som „Evil dead“ (undskyld til alle fans af netop denne – det var blot et eksempel).

Den tredje måde, jeg vil nævne, er at køre scenariet som hård psykologisk intrige, hvor spilpersonernes forhold, konflikter og personlighed kommer i højsædet. Denne måde kan sagtens blandes med horror elementerne, men meget af uhyggen kommer til at ligge i den intense stemning, der uden tvivl opstår, når spilpersonernes sandheder skal frem i lyset. Her kan der virkelig bruges triste effekter og den mystiske ånd kommer til at spille en afgørende rolle i spilpersonernes forhold. Sørg for, at stemningen bliver meget trykket og intens, så spillerne kan identificere sig med den ubehagelige situation, som deres personer er i.

Tema

Scenariets tema skulle være temmelig klart, ligegyldig hvordan man vælger at køre scenariet. Det handler selvfølgelig om venskab og det at være en ganske almindelig teenager i Danmark og for den sags skyld resten af verden. Alle spilpersonerne er selvfølgelig utroligt narcissistiske og selvcentrerede, og de føler alle, at netop deres problemer er de største i verden.

Overfor deres individuelle og personlige mål står resten af vennerne og gruppen som helhed. Det er nu blevet tid til, at sandhederne skal frem, så venskabet kan fortsætte og være baseret på ærlighed og tryghed i stedet for had og undertrykte følelser – frygtelig moraliserende, men du behøver absolut ikke at råbe denne præmis ud til spillerne. De har nok ikke så svært ved at regne den ud. Det, der er det væsentlige i scenariet, er egentlig ikke så meget „moralen“, men derimod beskrivelsen af venskab og de personer, der optræder i scenariet. Det er mit håb, at spillerne kan genkende meget af personerne og situationen i sig selv, og dermed spille deres roller overbevisende – en slags „aha, sådan har jeg også haft det...“-oplevelse.

Baggrund

Skænderiet

Baggrunden for denne historie er, at de seks venner var til fest i sidste uge. De blev alle godt fulde og flere af dem røg også noget hash. Pia og Jakob, som har været i kærester i et års tid blev uvenner, da Pia var godt træt af, at Jakob endnu engang var ekstremt fuld og skæv. De diskuterede lidt og fuld, som Jakob var, slog han ud efter hende. I den efterfølgende forskrækkelse bad hun ham om at skride ad helvede til. Jakob tog dette ret ilde op, og satte sig derfor ind i et soveværelse, hvor han kunne sidde og tænke lidt alene kun i selskab med en flaske gin. Det gik hverken værre eller bedre, end at den intrigante Caroline havde set det lille optrin og satte sig ind for at snakke med Jakob.

Der gik ikke lang tid, før Carolines plan var lykkedes. Hun ønskede at forføre ham og derved se, hvor meget Jakobs og Pias forhold kunne holde til. Snart efter lå de og kyssede på sengen. Caroline, der godt kan lide at gå til yderlighederne, begyndte for sjov at kradse Jakob i ansigtet med sine lange negle. Hun synes, det er sjovt at prøve den slags, og Jakob tændte vildt på det i sin brandert.

Desværre besluttede Pia sig for at ville forsones med sin kæreste og gik ind i værelset, hvor hun havde set Ja-

kob gå ind. Her fandt hun ham sammen med Caroline på sengen, hvor de lå og kyssede vildt. Hun blev ude af sig selv, og da hun så Jakobs forrevne ansigt skreg hun højt og løb ud af rummet, for at sætte sig på en stol og græde højt og længe. Her prøvede hendes bedste veninde Katrine ihærdigt at trøste hende.

Jakob var tynget af dårlig samvittighed, men for at glemme sin sorg over Pia, gik han tilbage til Caroline. De besluttede sig til, at de hellere måtte fordufte, og de endte sammen i et legehus på en eller anden legeplads i byen. Her dyrkede de voldsom sex flere gange i løbet af natten for til sidst at falde i søvn. Tidligt næste morgen vågnede Caroline. Hun havde fået det hun ville have, så hun fandt en pind, og tegnede et overrevet hjerte i sandet, hvorefter hun tog hjem. Dette var et symbol på både Jakobs og Pias forhold, men også på, hvor lidt Jakob betød for Caroline.

Tilbage ved festen sad Pia og kiggede tomt ud i luften, da Søren kom hen for at snakke med hende. Hun har aldrig været specielt fascineret af ham, men denne aften var hun sårbar, og for at trøste sig selv faldt hun lige i armene på ham – snart efter var de havnet hjemme hos ham. Pia vågnede som den første, og pludselig indså hun, hvad hun havde gjort. Hun skyndte sig hjem, før Søren vågnede, og låste sig inde på sit værelse.

Hvad er „Sandhed eller konsekvens“?

Hvis du ikke kender legen „Sandhed eller konsekvens“ bør du gå i syvende klasse igen. Nogle kender den som „Sandhed, konsekvens eller procent“, men princippet er det samme. Legen går ud på, at man skal have hemmeligheder frem om de andre, men man risikerer også selv at blive hængt ud.

Det starter med at en af deltagerne spørger en anden, om det skal være sandhed eller konsekvens. Her vælger den anden nu. Hvis han siger sandhed, skal han svare ærligt på et spørgsmål, som bliver stillet fra spørgeren. Bliver det konsekvens, skal han udføre en handling, som spørgeren bestemmer. Herefter går turen videre, og det er nu den spurgtes tur til at spørge en anden, om det skal være sandhed eller konsekvens.

Ganske simpelt og ganske underholdende.

Pias plan

Siden festen har Pia haft det ganske forfærdeligt. Hun har ligget det meste af tiden og kigget ud i luften og tænkt på Jakob, mens hun skiftevis har forbandet ham og sig selv. Hun er stadig inderligt forelsket i ham, og ønsker bare at få ham tilbage. Hun har ikke talt med nogen af de andre, og hun har heller ikke været i skole. Hun har prøvet at ringe til Katrine, men har ikke fået fat på hende.

Pia betragter sig selv, som en form for leder af slænget, og hun føler, at det er hendes ansvar, at vennerne holder sammen. Derudover mener hun, at hun delvist selv har været skyld i al balladen til festen.

For længe siden lavede vennerne en aftale om, at hvis de nogensinde skulle blive uvenner, skulle de mødes et neutralt sted og tale tingene igennem. Pia har derfor besluttet sig for, at vennerne skal mødes lørdagen efter festen i en gammel skovhuggerhytte langt ude i skoven. Det er hendes håb, at det kan bringe hende sammen med Jakob igen. Hun har derfor sendt et brev ud til vennerne om, at de skal mødes i hytten lørdag aften klokken syv.

For at løse op for konflikterne har Pia besluttet sig for, at de skal lege den klassiske leg „Sandhed eller konsekvens“, som vennerne plejede at lege tilbage i 7. klasse. Dette synes Pia dog ikke er nok, til at få vennerne til at holde sammen igen, så hun har også lavet en aftale med nogle lokale rollespillere, om at de skal komme

og skræmme vennerne ude i hytten. Hun er overbevist om, at et godt gys kan få dem til at holde sammen igen. Pia kender disse rollespillere fra den lokale amatørscene, hvor de spiller teater sammen. Hun har selvfølgelig ikke indviet de andre i sin plan.

Sørens misbrug

Søren er på overfladen en stille og måske lidt kedelig dreng. Under overfladen gemmer han dog på ting, som ingen af vennerne kender noget til. Søren er blevet ensom og skriger efter kontakt, da hans bedste ven Jakob efterhånden er ved at glide fra ham. Derudover har han et eller andet problem med at knytte sig til piger, hvilket medfører, at han ofte sårer dem uden egentlig at ville det. Han bebrejder sig selv dette, men ved ikke, hvad han skal gøre. Han har brug for at komme væk. Alt dette har resulteret i, at Søren efterhånden har et heftigt misbrug af amfetamin og ecstasy. Han køber løbende stoffer af nogle lokale dealere, som han mødes med langt ude i skoven, hvor ingen ser dem.

Den eneste, der kender til Sørens skyggeside, er Katrine, der en dag tilfældigt kom over til Søren for at aflevere en cd til ham. Søren var netop på vej ud i skoven for at købe stoffer, og han spurgte, om ikke Katrine ville med. De to var ikke specielt nære venner, men Søren følte, at der intet skete ved at fortælle hende det – hun ville ikke være fordomsfuld. Han

vidste, at Katrine ikke ville tage afstand fra det.

Ganske rigtigt tog Katrine det ganske naturligt, og gik med til, at tage ud i skoven. Her købte de noget amfetamin, som de tog det sammen. Katrine oplevede denne nye verden som fantastisk, og på en måde følte hun, at hun havde fundet en del af sig selv, som hun aldrig før havde set. Det endte med, at de dyrkede sex i en lysning i skoven, og de vidste begge, at det var det helt rigtige, de gjorde. Det var første gang for Katrine, men hun har intet fortrudt siden.

Både Søren og Katrine har taget episoden med ro, og de er enige om, at den intet har ændret ved deres forhold. De vil stadig kun være venner, og de er ikke forelskede i hinanden. De vil bare ikke indse at forholdet er forandret.

Søren har lavet en aftale med dealerne om, at han skal købe noget stof af dem, den aften hvor han skal ud i hytten. Han har ingen penge på sig, men dealerne kender ham så godt, at han regner med, at han kan få lidt kredit. Desværre er politiet kommet på spor af dealerne, og derfor er de meget paranoide denne aften. De er ikke villige til at give kredit, og slet ikke til at forhandle – de vil for alt i verden ikke ses af nogen, men vil have pengene af Søren, så de har råd til at slippe væk.

Den intrigante Caroline

Caroline har altid været en sød og stille pige, men der har manglet noget i hendes liv. Hun manglede at omgås folk, der kunne forstå hende, og se hende som den hun var. Denne anerkendelse fandt hun, da hun startede på efterskole, hvilket kom til at betyde alt for hende. Skolen gav Caroline et helt nyt syn på livet, og hun udviklede sig til en selvstændig pige med egne ambitioner – sådan ser hun det i hvert fald selv. De fleste andre betragter hende mest som den påtagede alternative tøs, der stadig lever i efterskolens verden, på trods af at hun nu er startet i gymnasiet og er flyttet tilbage til sine forældre.

Caroline er ekstremt intrigant. Ikke fordi hun er ondskabsfuld, men mere fordi, hun mener, at hun er mere end de andre i slænget. Hun er overbevist om, at hun er en form for „dommer“, der har til opgave at teste, hvor meget venskabet kan holde til. Hun har på det seneste udviklet sig til at være temmelig følelseskold og ligeglad med andre – mest af alt fordi hun savner anerkendelse, som hun kun får fra Søren, der er hendes eneste nære ven. Dog ved hun langt fra alt om ham.

Scenariets „skurk“ er en mystisk ånd, der lever af at bringe folk i ufred og af at skabe intriger. Denne ånd har fået øje på Caroline og har fornemmet hvilket potentiale, der ligger i denne påtagede intrigemager. Den har taget bolig i Carolines uundværlige halskæde, som hun ser som et symbol på det nye liv, efterskolen gav hende, og

derfor altid går med. Hun ved ikke, at ånden har taget bolig her, men igennem scenariet vil den vise sig for hende og de andre, og på den måde forsøge at skabe større konflikter, end der allerede er. Dette gør den blandt andet ved, at give Caroline indsigt i ting, hun ellers ikke kan se.

Casper

„Hvor kommer Casper ind i billedet i alt dette?“ Et godt spørgsmål. Casper er nemlig ikke rigtigt involveret i nogle af intrigerne. Han er nogle år ældre end de andre, og derfor er han også en smule distanceret fra dem. Han holder utroligt meget af vennerne, men kan ikke lade være med til tider at ryste lidt på hovedet af dem – f.eks. af episoden med Pia og Jakob.

Casper er den person i scenariet, der gerne skulle have det store overblik og måske forsøge at forholde sig rationelt, når de andre er ved at kamme over følelsesmæssigt. Derudover er

han en person, der ved temmelig meget om de andres følelser, da de andre ofte kommer til ham med deres problemer; han står lidt udenfor, er en flink og rolig fyr og derfor kan man nemt betro ham noget.

Casper kan nemt blive personen, som kommer til at vide det hele, og derfor bliver nøglen til alle konflikterne til sidst. I starten virker han ikke af meget, men det skal nok komme, da han sikkert står med alle kortene på sin hånd, og derved kan bestemme meget af scenariets udfald.

Derudover kan det være, at Pia kan bruge ham til at aflede Katrine fra Jakob, idet Casper er forelsket i Katrine. Hvis Pia kan få Katrine til at blive mere interesseret i Casper er der en mulighed for, at hun kan få Jakob for sig selv.

Steder og hændelser

Hytten

Langt ude i skoven ligger den gamle skovhuggerhytte. Det er en gammel træhytte bestående af et enkelt rum. Hytten blev tidligere brugt til, at skovarbejderne kunne finde lidt ly, hvis vejret blev for hårdt, men efter de har fået skurvogne, bliver hytten ikke brugt til det formål længere. I stedet står den tom, og egnens unge kommer der i ny og næ for at overnatte, fortælle spøgelsehistorier osv. Hytten består som nævnt af et enkelt rum, hvori der er placeret et par sofaer, som nogle unge engang har slæbt derud. I den ene ende af rummet er der en kamin, hvor der ligger noget tørt brænde ved siden af – dog ikke nok til hele aftenen.

Uden for hytten ligger der et brændeskur, hvori der er masser af brænde. Der burde være en brændeøkse, men den mangler selvfølgelig af ubestemmelige årsager. Lidt ude mellem træerne ligger der et lille toilet med en spand i. Døren kan desværre ikke låses.

Skoven

Skoven er en stor dansk skov, som den slags er flest. Den består af nærmest alle træsorter, således at den er meget varieret. Generelt er den dog meget mørk og dystert midt om natten. Der er

selvfølgelig steder, hvor der er åbent nok til, at månelysen kan titte frem et øjeblik og danne en romantisk lysætning.

Skoven er meget let at fare vild i, men der fører en lille grusvej fra hytten og de 4 kilometer ud til asfaldtvejen.

Lysningen

Nogle hundrede meter fra hytten ligger den lysning, hvor Søren og Katrine havde sex den nat. Der er et eller andet romantisk skær over lysningen, som er omkring 15 meter i diameter. Månen kommer helt sikkert frem, hvis nogen kommer derind – især hvis det er Søren eller Katrine. En stor ugle vil lette, hvis nogen bliver der et kort stykke tid. Den vil tude en ode til natten, flakse over lysningen et par gange, hvorefter den flyver væk. Uglen har ikke nogen reel funktion i scenariet, ud over den kan skabe en stemning - den er et symbol på det nye forhold, som Katrine og Søren har indgået med hinanden. Hvordan de på en måde er blevet forenet af natten og naturen.

Lysningen kan generelt bruges til at skabe nogle meget smukke og stemningsfulde scener, som kan være fulde af symbolik. Måske kan spillerne også finde en pose med amfetamin, som dealerne har tabt. Dette skal dog først være et stykke inde i scenariet. Amfetaminen kan bruges

Hytten

Hytten er selvfølgelig den totale klichehytte. Har du set film som „Evil dead“, „Fredag d. 13“ eller bare er en smule inde i gysergenren, er du sikkert ganske klar over, hvordan den ser ud. Bygget af tunge træbjælker og ekstremt hyggelig – i hvert fald først på aftenen. Det er helt tydeligt et sted, hvor man burde blive slået ihjel, hvis man har set gyserserier eller har spillet mere end et enkelt horror scenarie.

Skoven

Tænk igen på klassiske gyserserier, der foregår i skove. Det blæser meget, og vinden suser i trætoppene. Efteråret er godt i gang, så der er koldt udenfor. Tænk f.eks. på de store skove i Twin Peaks eller diverse Stephen King film.

til at skabe nogle ganske interessante episoder i scenariet.

Rollespillerne

Pia kender nogle liverollespillere, som hun spiller teater med på den lokale amatørscene. Hun har aftalt med dem, at de skal komme og skræmme vennerne ude i hytten. Planen var, at hun skulle mødes med dem inden, men de er ikke dukket op. Sådan opfatter hun det i hvert fald. De har besluttet sig for at lave sjov med hende, så de gemmer sig blot i skoven og har ikke givet sig til kende overfor hende.

I starten af scenariet er Rollespillernes formål at skabe nogle mystiske episoder, som spillerne kan agere ud fra. Det kommer dog nok forholdsvis hurtigt frem, at det blot er fup.

Mens vennerne leger „Sandhed eller konsekvens“ i hytten fjerner rollespillerne selvfølgelig cyklerne og gemmer dem langt inde i skoven. Derudover begynder de at lave små ting, der skal skræmme vennerne. Ikke det helt store, men et par små uskyldige ting, som at banke på ruderne, og placere en fakkellampe udenfor, så vennerne tror, at der foregår noget okkult. Desværre når rollespillerne ikke at gøre meget, for dealerne finder dem, og i deres paranoia bliver rollespillerne jaget væk – måske bliver en af dem endda skudt. Dette lig finder vennerne selvfølgelig senere.

Det er vigtigt, at vennerne ikke ser no-

get til rollespillerne, så det er kun Pia der kender til dem. Hun fortæller sikkert de andre om rollespillerne på et eller andet tidspunkt, men lad ikke vennerne se dem. De har som funktion, at de skal sætte mystikken i gang. På et eller andet tidspunkt bliver rollespillerne så bange for narkobanden, at de flygter ud af skoven uden at advare vennerne – de har alt for travlt med at redde deres eget skind. Om det lykkes for dem at slippe væk er op til dig, for ellers kan de måske bruges senere i scenariet.

Narkobanden

Dealerne er nogle frustrerede unge mennesker fra byen, som desperat mangler penge. De er derfor begyndt at sælge stoffer til nogle af folkene fra byen. Det er mest amfetamin og ecstasy, de sælger, men det bliver også engang imellem til noget hårdere. Derudover sælger de selvfølgelig hash. Dealerne er bange for at blive opdaget, så de lader deres handelssteder med kunderne foregå ude i skoven, hvor ingen kan se dem.

Banden, der består af en 3-4 stykker, har fået et nys om, at politiet er på sporet af dem. Derfor er de blevet ekstremt paranoide denne aften, og de har skaffet sig nogle pistoler, som de har med. De vil stikke af fra området, men de mangler penge, og derfor bliver de nødt til at fuldføre handelen med Søren. Desværre har Søren ingen penge, men han regner med de vil give kredit. Dette vil de selv-

Narkobanden

For at få en ide om den desperate narkobande, kan jeg anbefale en scene i „Twin Peaks – Fire walk with me“ (da. „Laura Palmers sidste dage“), hvor Bobby Briggs og Laura er ude i skoven for at købe nogle stoffer. Her går det hele galt, og det ender med, at Bobby kommer til at skyde en mand.

følgelig ikke, så de vil presse Søren til at skaffe penge, hvilket ikke kan lade sig gøre langt ude i skoven midt om natten. Måske vil Søren forsøge at låne nogle penge af sine venner, hvilket vil afsløre hans problem for de andre.

Dealerne er ekstremt paranoide og forsøger så vidt muligt at gemme sig. Hvis nogen kommer nær dem, vil de forsøge at få dem til at skride. Hvis ikke det hjælper, vil de skyde et advarselsskud op i luften. Hvis Søren tilkendegiver, at det er ham, vil de dog lade ham komme nærmere. De truer ham selvfølgelig til ikke at sige noget om dem til sine venner.

Narkobandens funktion er, at den skal give vennerne paranoia. Pludselig er der nogen, der skyder og måske ligger der en død mand i skoven (en af rollespillerne). Det er ikke meningen, at de skal slå spillerne ihjel, og et stykke inde i scenariet vil banden flygte i deres medbragte bil, hvilken vennerne aldrig finder.

Ånden

Den vigtigste „fjende“ i scenariet er ånden. Ånden er egentlig bare et bil- lede på de stridigheder, der kører mellem vennerne, og derfor har jeg blot valgt at kalde den „Intrigen“. Den er sikkert ond, men på sin egen måde. Den lever af at skabe ufred mellem folk, og jo værre jo bedre. Den vil ikke direkte sige til vennerne, at de skal underkaste sig den, men det bliver sikkert sagt eksplicit. Det er ikke en ånd, man tilbeder – den

skaber blot intriger, ved at give indsigt. Ånden har taget bolig i Carolines halskæde, hvilket hun ikke ved. Den føles blot mere kold og til tider brændende. Herfra kan ånden overvåge vennerne, og følge med i hvad der sker. Den kan påvirke Caroline direkte ved, at hun kan se ting, hun ikke er til stede ved. Ånden fortæller hende det ikke direkte, men hun får en mærkelig indsigt, som hun ikke kan forklare. Hun kan f.eks. fornemme, hvis en anden spilperson føler noget bestemt, eller på mærkeligste vis, ved hun, hvad to personer lige har snakket om udenfor – ikke ordret, men hun kan fornemme, hvad samtalen har handlet om.

„Intrigen“ optræder også fysik i scenariet. Her optræder den som en ufattelig køn pige, der henvender sig til de personer, der er alene – f.eks. på toilettet. Pigen er på vennernes egen alder og er ekstremt køn på en meget uskyldig måde. Hun er klædt i en lang hvid kjole og har langt lyst hår til midt på ryggen. Fødderne er bare, men sætter ingen fodtrin i den bløde skovbund. Generelt skal hun gerne udstråle uskyld og måske en smule sensualitet.

Hvis en person er alene, vil han/hun sikkert se pigen komme gående ud fra skovkanten, hvor hun vil smile sødt. Hun vil begynde at tale til personen, og sige noget om situationen. F.eks.: „Hvad tror du egentlig, de andre er ude på? Ved du det ikke selv?“. Generelt små kommentarer, der kan afsløre noget om de andre, uden at sige det direkte. Overfor Caroline

Ånden og Caroline

Når ånden påvirker Caroline, således at hun har en fornemmelse af, hvad der sker, hos de andre, kan du benytte dig af små sedler til spilleren, hvori du skriver de fornemmelser, hun har. Dette kan f.eks. være: „Hvorfor snakker de om mig udenfor? Hvorfor mener de, at jeg er intrigant? Hvordan kan Katrine da mene det?“ eller „Hvad mon Pia lavede ude på toilettet? Hvorfor var Søren også med derude? De stod jo og snakkede om festen. Søren er jo nok ikke helt stuere“.

I stedet for at give en seddel kan du selvfølgelig også hviske det til spilleren. Lad dog være med at trække hende udenfor, da vil forstyrre spillet for meget.

vil pigen nok være lidt mere pågående og halskæden vil i løbet af aftenen begynde at brænde mere og mere i hendes bryst – hun vil dog sikkert ikke tage den af lige med det samme, men kan tydeligt fornemme, at der er noget galt med den halskæde.

Åndens funktion er at skabe stemning og mystik i scenariet og være med til at skubbe til intrigerne. Den eneste måde, hvorpå vennerne kan slippe af med den, er ved at stå sammen og erkende hvilke problemer, de har. Der skal ingen okkult bortmaningsscene til eller noget andet klassisk, men en smuk erkendelses-scene kan danne en flot afslutning. Hvis vennerne vælger at stå sammen, ser de blot ikke mere til ånden – eventuelt ser de hende gå ind i skoven, vende sig om et øjeblik, hvorefter den er væk. Generelt vil hun, når hun har talt med en af spillersonerne, vende sig om, og gå ind i skoven. Personen bliver sikkert kort forstyrret af et eller andet, og når vedkommende kigger tilbage mod pigen, er hun væk.

Hvordan kommer vi væk?

Spillerne vil sikkert på et eller andet tidspunkt forsøge at komme væk fra skoven. Det er selvfølgelig ikke så let. Cyklerne er gemt godt af vejen inde i skoven og der er langt ud til hovedvejen. De kan selvfølgelig vælge at gå. Derudover er der ingen af vennerne, der har en mobiltelefon med, der virker.

Er spillerne gode, og kender de bare genren en smule, vil de vide, at man

ikke kan slippe væk i et teenagegyms. Der er sikkert noget, som får dem tilbage i hytten. Ender det med, at vennerne tager hjem på den ene eller den anden måde, uden at have løst deres konflikter, vil de hver især vågne næste morgen, og se pigen sidde på deres sengekant og smile sødt til dem. Dette er selvfølgelig et lille moralsk symbol på de uløste konflikter.

Politiet

Politiet er ganske rigtigt på jagt efter narkodealere, men de vil ikke tage ud i skoven før det er nødvendigt. Det kunne være en udmærket afslutning, at politiet kommer og banker på døren til hytten, og spørger om vennerne har set noget usædvanligt. De er nemlig på jagt efter nogle unge narkohandlere. Der er to politimænd med lange stavlygter og de er selvfølgelig som jyske betjente er flest – ikke videre skræmmende. De vil sikkert tilbyde at køre vennerne hjem oven på den lange nat.

Handlingsforløb

Jeg vil i dette afsnit komme med et eksempel på, hvad der kan ske igennem scenariet, så du har en idé om, hvilke ting, der kan indtræffe. Jeg vil kort beskrive, hvordan scenariet forløb, da jeg spillede det på Horrorcon.

Vennerne blev efterhånden forsamlet i hytten, og snakken gik. Der var selvfølgelig en trykket stemning, da alle tænkte på skænderiet og på Pia og Jakobs forhold.

Pia foreslog, at de legede „Sandhed eller konsekvens“, hvilket de andre tilsluttede sig. Først syntes Caroline det var åndssvagt og barnligt, men til sidst sagde hun ja. Igennem legen kørte hun vildt på de andre.

Pludselig bankede der på ruden, og da de kiggede ud stod der en tændt fakkell udenfor. To af drengene gik lige ud og tjekkede, men blev enige om, at det blot var drengestreger. De fortsatte med at snakke, og Carolines halskæde begyndte at brænde en smule.

Igen bankede det på ruden, og endnu en fakkell stod udenfor. Drengene gik igen ud og tjekkede det hele. Denne gang mere grundigt, men stadig fandt de intet.

På et tidspunkt gik Pia og Casper ud efter mere brænde i skuret. På vej tilbage gik Pia på toilettet, mens Casper gik ind igen. Her blev døren

pludselig åbnet og pigen stod foran Pia, der måbede. Hun kom lettere skræmt tilbage til hytten, men sagde ikke noget til de andre.

Lidt senere gik Søren ud i skoven og fandt lysningen, hvor han også blev konfronteret med pigen. Herefter hentede han Katrine, og de talte sammen længe ude i lysningen. De blev nu begge konfronteret med pigen.

Tilbage i hytten begyndte Caroline at skabe flere intriger, da hun vidste, hvad de andre snakkede om.

Pludselig hørte vennerne høje råb og så lyset af lommelygter der flakkede. Det var dealerne, der løb gennem skoven. To af drengene forsøgte at indhente dealerne, som de troede stod bag drengestregerne. Dealerne forsøgte at få dem til at holde sig væk, og til sidst skød de op i luften. Her stoppede drengene og gik tilbage til hytten, hvor Pia fortalte dem om rollespillerne. Vennerne blev enige om, at dem, der havde skudt, ikke var rollespillere – det her var for alvor.

Lidt senere, da to stod udenfor og snakkede, kom en af rollespillerne pludselig væltende ud fra skovkanten og faldt om – han var blevet skudt.

Intrigerne begyndte at blusse op, og Caroline fortalte koldt om sin nat med Jakob. Vennerne blev nu enige om, at de ville hjem til en eller anden fest. Desværre var cyklerne

væk, og mens de stod udenfor og diskuterede hørte de en bil hvine og de så dealerne drøne væk i en bil.

Vennerne gik nærmest i panik, men valgte at blive i hytten. Her blev intrigerne spillet ud i og det kom frem, at pigen havde vist sig for dem alle, så de begyndte også at snakke om hende. Til sidst blev de enige om, at de måtte spille spillet til ende og fuldende legen. Nu skulle alle sandhederne frem. Casper havde fundet noget amfetamin i en pose ude i skoven, som han havde vist de andre. Caroline tog noget af det og hældte noget i de andres the. Hun foreslog, at de skulle tage stoffet og spille spillet. De andre satte sig imod. De valgte at fortsætte spillet, men uden stofferne. De fleste hemmeligheder kom frem i den efterfølgende leg.

Dog løj Caroline for de andre og forsøgte at skabe flere intriger. Dette lykkedes dog ikke videre godt, og i stedet rottede de andre sig sammen mod hende.

Det endte med at alle brikkerne faldt på plads og Pia og Jakob fandt ud af, at det hele egentlig mest af alt var en misforståelse. De tog hinanden i hånden og sagde, at de elskede hinanden, og intet kunne skille dem ad. Samtidig spillede mit anlæg det smukkeste violinmusik, og det hele var perfekt.

Pludselig bankede det på døren, og udenfor stod to betjente, der spurgte, om vennerne havde observeret noget mistænkeligt. Vennerne viste dem liget, og til sidst blev de kørt hjem. Næste morgen sad pigen ved sengekanten og smilede sødt...Caroline havde ikke været ærlig.

Efterskrift

Det var så *Sandhed eller konsekvens*. Jeg håber, at du kunne lide det. Dette scenarie er efterhånden en gammel sag med snart fire år på bagen. Jeg udviklede oprindeligt historien til den lille nordjyske kongres *Horrorcon* i efteråret 1999. Her havde alle vi arrangører lovet at skrive et scenarie, som skulle køre som premiere lørdag aften. På det tidspunkt fik jeg kun skrevet spilpersonerne – resten af scenariet improviserede jeg mig igennem, men mirakuløst gik det helt fantastisk, og det står stadig som en af mine største rollespilsoplevelser til dato. Herefter besluttede jeg mig for at skrive det hele ned, og scenariet i sin skrevne form blev første gang kørt på *Spiltræf 2000* i Odense.

Siden den spæde fødsel er *Sandhed eller Konsekvens* blevet et de mest spillede kongresscenarier i Danmark, og det har allerede kørt officielt og uofficielt på et hav af con'er igennem de sidste fem år. Jeg selv har i hvert fald kørt det som spilleleder mindst seks gange – og dertil kommer så de mange, der har kørt det for deres venner efter at downloadet det fra min hjemmeside.

Efterfølgende er nærværende scenarie blevet en del af trilogi, hvor man igennem tre scenarier følger hovedpersonerne fra de turbulente teenageår og frem til studietiden midt i tyverne. Ud over *Sandhed Eller Konsekvens* består trilogien også af det poetiske fortællescenarie *Jannes Dagbog* samt den romantiske komedie og musical *You Better go Now*. Scenarierne er meget forskellige, men har alligevel en del tematiske ting tilfælles.

Og for første gang i scenariets historie er det nu tilgængeligt på Danmarks førende scenarieside, Projekt R'lyeh. Jeg er glad for blåstemplingen og vil i al ydmyghed blot sige.

God fornøjelse; og held og lykke.

Mikkel Bækgaard, 4/4 2005

Mikkel Bækgaard
Aksel Møllers Have 3,1tv
2000 Frederiksberg
50 56 33 90
mikkel@eidolon.dk
www.mikkel.eidolon.dk
www.sandhed-eller-konsekvens.eidolon.dk



WWW.SANDHED-ELLER-KONSEKVENNS.EIDOLON.DK