

**WHAT HAPPENS ON THE HOLODECK
STAYS ON THE HOLODECK?**



HORROR PAT HOLODECK

HM
1/9

Horrordeck - Horror på holodecket

What happens on the holodeck, stays on the holodeck...



Ide: Christian Iversen og Denise Brødløs Færge

Tekst: Denise Brødløs Færge og Ferdinand Brødløs

Layout og grafik: Denise Brødløs Færge

Tak til:

Spiltesterne: Emil Toftgaard, Søren Fredsgaard, Nicki Boe, Pernille Guldbrandt, Christian Pedersen

Sparring: Christian Iversen, Danny Meyer Wilson, Kristian Brødløs Færge, Ferdinand Brødløs og alle spiltesterne

Gennemlæsning og kritik: Mikkel Bækgaard

Rolleportrætter: Signe Sønderhousen

Cover: Henrik Maegaard

Til Horrordeck medfølger der en lille scenariekasse, hvor du finder følgende:

- Et eksemplar af scenarieteksten
- Rollekort
- Malertape
- Div. små materialer til effekter
 - Skriveredskaber
 - Papir
 - Klokker
 - Bog
- Sorte sække

indhold

. Indledning	4
. Målet med scenariet.....	4
. Overblik over scenariet	5
. Det fysiske spil	5
. Rammen vi spiller indenfor.....	5
. Oversigtstegning	6
. Miljøet	7
. Når det virker - sådan læser/kører I scenariet.....	7
. At dominere rummet.....	7
. At tro på scenariet	7
. Rollerne	8
. Spilleleder - Fortællerstemmen	8
. Spilleleder - Birollen.....	8
. Rolle 1 - Løjtnant Yurick	9
. Rolle 2 - Junior Løjtnant Bardico	9
. Rolle 3 - Maskinmester zh'Dhaven.....	9
. Rolle 4 - Dr. Fairweather	9
. Rolle 5 - Kaptajnløjtnant Patal/Pelac	9
. Rolle 6 - Maskinmester Wu.....	9
. Rolle 7 - Løjtnant Schumager.....	9
. Rolle 8 - Kaptajnløjtnant Jazol/J'ebuso	9
. Jeres ansvar og jeres virkemidler som spilleledere	9
. Stemningsmusik.....	10
. Mørkt tøj.....	10
. Diverse ekstra materialer.....	10
. Chok effekten.....	10
. Reloading program	11
. Point of No Return	11
. Kronologisk gennemgang af	12
. spilforløbet	12
. Briefing	12
. Casting	12
. Workshop	12
. Scene - for et øjeblik siden... ..	12
. Spil	13
. Debriefing	16

Indledning

Horrordeck omhandler en gruppe unge officerer, ombord rumskipet USS Edgar, som regelmæssigt mødes til en drink og et spil kort. En dag falder snakken på frygt, om det at blive bange, og i den forbindelse får Pelac/Patal nævnt at h/n aldrig har været bange. Ingen af Pelacs/Patals venner kan få denne oplysning ud af hovedet. Alle har prøvet at være bange på et tidspunkt - i kritiske situationer kan det nærmest føles som noget af det mest menneskelige.

Vennegruppens leder, løjtnant Yurick, overtaler gruppen til at mødes ved holodecket, hvor de beder computeren om at lave et holodeckprogram, der kan hjælpe dem med at få svar på deres spørgsmål - Kan en vulcan blive bange? Efter lidt tid er programmet klar, og gruppen træder indenfor i en ny og ukendt verden.

Pelac/Patal er af racen Vulcan, en race som fra en tidlig alder, lærer at undertrykke deres følelser og fokusere fuldt ud på logik, da de mener at deres race ellers vil udrydde sig selv, da de før har ført krige over det.

Horrordeck er delt op i tre sektioner; 1. workshop, 2. spil og 3. debriefing.

1. Under workshoppen skal I sammen med spillerne forberede spillokalet til spil, spille en kort scene og gennemgå en lille øvelse.
2. Spillet foregår over en enkelt scene, i et klassisk haunted house, med monstre, uhyggelige lyde og diverse effekter, som I som spilledere sætter i spil.
3. Som afslutning, bruger I lidt tid med spillerne på at snakke om de gode oplevelser i spillet, så spillerne forlader jer med godt humør.

Hvis du har set Star Trek The Next Generation eller har adgang hertil (Netflix), vil afsnit 3, sæson 2 og afsnit 12, sæson 6 give et hint om inspirationen bag scenariet. Hvis du har set Star Trek Voyager eller har adgang hertil (Netflix), vil karakteren "the Doctor" give en rimelig god ide om inspirationen bag computerens "personlighed", som den ene af jer skal spille.

Målet med scenariet

Horrordeck er et ubehageligt horrorscenarie, med et twist af sarkastisk humor. En venskabelig udfordring går galt og udvikler sig i en tragisk retning, fyldt med tab, frygt og sorg.

Derfor er det vigtigt at I som spilledere, husker at både briefe og debriefe jeres spillere, så de ikke går derfra, med alt for mange negative følelser (lidt er selvfølgelig forventet, ud fra scenariets tema).

Under spillet starter spillerne ved døren til et stort gods, omgivet af en mørk skov, på en kold, våd og stormfuld nat. Efterhånden som de bevæger sig rundt mellem rummene, begynder de at finde ud af, at ikke alt er som det ser ud til at være. Rum som de har været i, er anderledes når de vender tilbage til dem; I skal få spillerne til at stille spørgsmål som "Var det ikke spisestuen der var her før?" og "Hvor blev køkkenet af?"

Hvis du har spillet Mansion of Madness 2nd ed., kan I prøve at forestille jer dette brætspil, som et semi-live scenarie; så har I en rimelig god ide om, hvilken stemning scenariet skal spilles efter.

Den ubehagelige frygt

Det primære mål med *Horrordeck* er at få spillerne til at opleve både fysisk og psykisk frygt. Den fysiske frygt opnår I ved at forskrække spillerne, røre let ved dem og gribe hårdt fat. Den psykiske frygt opnår I ved hjælp af lyde, stemning og når en medspiller begynder at spille på deres "Point of No Return". Mere om dette under

punktet "Jeres ansvar og jeres virkemidler som spilledere" på side X.

overblik over scenariet

Horrordeck følger berettermodelens spændingskurve.

Fordeling af hold

1. Anslag - spillerne får en forsmag på scenariets præmis, stemning, genre, tema og stil. Herefter fordeles spillerne ud på holdene. Se side X.

Workshop

2. Præsentation - scenariets roller og lokation præsenteres for spillerne. Spillerne forberedes på spillet igennem workshoppen. Se side X.

Spillet

3. Uddybning - spillet går igang, og karaktererne gennem søger godset. Se side X.
4. Point of no return - computeren begynder at lave fejl, karaktererne gennem går deres personlige "point of no return". Se side X.
5. Konfliktoptrapning - scenariets indre og ydre konflikter udvikler sig. Presset på rollerne bliver større og større. Se side X.
6. Klimaks - scenariets spændingsmæssige højdepunkt er nået, dog bliver konflikten/kampen IKKE afgjort. Her slutter scenariet. Se side X.

Debriefing

7. Udtøning - scenariet er afsluttet, og der snakkes om gode stunder under scenariet. Se side X.

Det fysiske spil

Scenariet er et semi-live, som spilles på gulvet med hele kroppen. Spillerne skal forberedes på, at I som spilledere, i løbet af scenariet vil tage fat, hive, røre og lignende ved dem. Dette øver i blandt andet under workshoppen.

Al berøring foregår selvfølgelig udenfor badedragtsområdet!

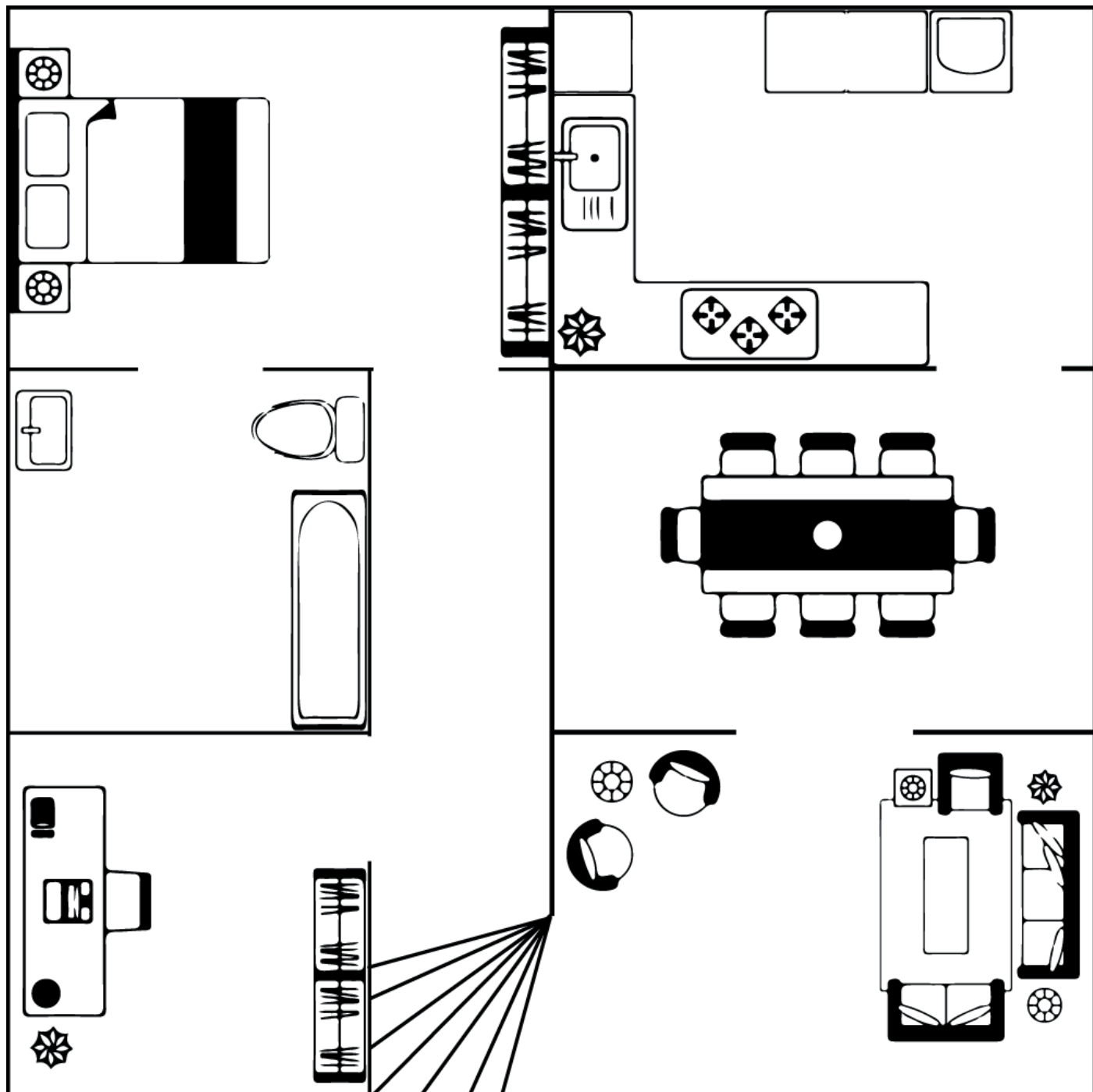
Rammen vi spiller indenfor

"In the beginning, there is darkness – the emptiness of a matrix waiting for the light. Then a single photon flares into existence. Then another. Soon, thousands more. Optronic pathways connect, subroutines emerge from the chaos and a holographic consciousness is born."

– The Doctor, 2378

Horrordeck spilles på den scene, som I sætter op sammen med spillerne. Hvorledes scenen skal se ud, kan I se på oversigtstegningen på næste side. Scenen skal for bekvemmelighedens skyld, laves så stor som mulig. Sørg dog for at have omkring én meters plads hele vejen rundt om scenen, som spillederne kan bevæge sig rundt. Væggene på scenen, markeres med malertape på gulvet.

Inden spilstart skal I møblere huset; der er møbler med på oversigtstegningen, men hvis I hellere selv vil møblere huset, eller lade spillerne gøre det, er I selvfølgelig velkomne til dette.





Horrordeck er en stations dramaturgi, dvs. scenariet er bygget op omkring et sted (scenen, tænk haunted house), hvor temaet binder scenariet sammen, i stedet for historien. Den ene spilleder agerer fortællerstemme, hvor det der sker i rummene, ikke behøver at have en direkte sammenhæng. Den anden spilleder agerer biroller på scenen. Spillederne er beskrevet under punktet "Roller".

Jeres formål som spilledere er, at give spillerne en følelse af at huset de gennemløber, er levende. Dvs. hvis spillerne deler sig i to grupper, vil de spillere som fokuserer på overetagen, ikke nødvendigvis opleve hvad der sker på underetagen for de andre spillere, og vice-versa.

Miljøet

Space, the final frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise. Its ongoing mission to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilization, to boldly go where no one has gone before...

- Captain James T. Kirk, Captain Jean-Luc Picard & Captain Jonathan Archer

Horrordeck foregår i en fjern fremtid, i starten af det 25. århundrede, sat i den fiktionelle science fiction verden, Star Trek. At ramme Star Trek stemningen er ikke målet med scenariet, men understøtter blot verdenen der spilles i.

I Star Trek universet følger man typisk en gruppe fra The Federation of Planets, en alliance mellem menneskene og mange andre racer, som udforsker universet. Her lever mange ombord på rumskibe, såsom USS Edgar, hvor dette scenarie foregår. Ombord på de fleste af disse rumskibe, findes der holodecks; rum bygget til at skabe holografiske scener i 4D, som besætningen kan bruge til træning, afslapning og lignende.

Når det virker - sådan læser/kører i scenariet

Horrordeck er ikke skrevet efter hvad der skal ske kronologisk, men efter hvilken oplevelse vi går efter. Som inspiration til selve spillet, er der skrevet forslag til hvad der kan ske i de enkelte rum. Det er dog op til jer som spilledere, om I ønsker at fokusere fuldt ud på "haunted house" stemningen, eller om I ønsker at køre en kort horrorhistorie.

At dominere rummet

Scenariets grundtone er sarkastisk horror; det er derfor vigtigt at I som spilledere, får understreget målet og tonen for scenariet fra starten. Det er jer der styrer scenariet og jer der skal føre spillerne igennem den ubehagelige frygt, og ud på den anden side.

Da tiden for scenariet er begrænset, er det vigtigt at I holder jer indenfor max. tiden for hver del af scenariet. Giv plads til afbrydelser der opstår pga. spørgsmål for at komme videre eller hvis nogen af spillerne ikke vil forsætte. Husk at der skal være tid til en kort debriefing efter scenen.

At tro på scenariet

Det er vigtigt at I ikke blot giver spillerne en følelse af at I gerne vil køre scenariet for dem, men også giver dem en fantastisk (frygtfremkaldende) oplevelse. Tro på jer selv og jeres evne til at køre scenariet, I kan sagtens gøre det og lade det skinne igennem i den måde I vælger at køre scenariet på. Hvis I føler jer usikre er det helt naturligt, men undlad at komme med undskyldninger eller lade jeres spillere mærke det på andre måder. *Fake it till you make it.* - Hvad spillerne ikke ved, har de ikke ondt af.

Rollerne

Herunder finder I hjælp til fordeling af rollerne. Rækkefølgen af fordelingen har ingen betydning. Rolle 6-8 tilføjes kun ved flere end fem spillere, og skal forstås som rolle 1-6 ved seks spillere, rolle 1-7 ved syv spillere osv.

I yderste tilfælde, kan scenariet køres med kun 4 spillere, i dette tilfælde skal scenariet køres med rolle 1, 2, 4 og 5. Desværre fungerer scenariet ikke optimalt uden begge spilledere, men da birollen ikke har behov for at kende en eventuel historie på forhånd, vil en spiller kunne overtage denne rolle.

Undervejs i spillet, må spillerne ikke træde henover de vægge, I har markeret med malertape på gulvet (mere om dette senere). Som spilledere er I derfor de eneste som må gå igennem væggene, for at I kan bevæge jer hurtigt hen til eller forbi spillerne, efter behov.

spilleder - Fortællerstemmen

Som Fortællerstemmen, er det dig der spiller computeren. Dette gør du ved aktivt at fortælle, hvad der sker i huset, hvad rollerne finder, hører, lugter, osv. Det er din opgave, at give spillerne en følelse af en komplet verden. Derudover er det dig der bestemmer, hvor langt computeren vil gå, for at forskrække en vulcan.

Hvert rum har en detaljeret tegning af de fysiske detaljer, men den endelige historie er din! Dit mål er at forme stemningen og give spillerne den oplevelse scenariet går efter. Det er også din opgave at fortælle birollen hvem h/n er og hvor h/n er i/på scenen.

Tilsammen med Birollen, skal I skabe effekter for scenen. I scenariekassen ligger der materialer I både kan lave lyde med og som I kan bruge som props undervejs. Aftalt hvad planen er på forhånd, men i tilfælde af tvivl, er det dig, Fortællerstemmen, som leder scenen.

Undervejs kan der blive behov for at du hjælper birollen med at spille monster; dvs. hvis spillerne har delt sig i to grupper og et monster skal kidnappe en spiller fra hver gruppe samtidig, skal du træde til som monster, for at kunne gøre dette.

Undlad at fortælle spillerne hvornår et monster tager fat i dem, hvis det er meningen, at de ikke skal opdage dette, før det er forsent. Spillerne behøver ikke vide alt, kun det der er essentielt, for at de kan spille deres rolle.

spilleder - Birollen

Som Birollen, er det dig som spille alle biroller i huset, såsom monstre, butleren, en af husets beboere, naboen, osv. Det vigtigste er, at du følger hvad Fortællerstemmen fortæller om din birolle og hvor du er, på det givne tidspunkt.

Hvis Fortællerstemmen f.eks. fortæller spillerne, at de finder en morderisk, kutteklædt figur i soveværelset, så er det en morderisk, kutteklædt figur du skal spille, og du skal stå i soveværelset.

Når Fortællerstemmen ikke har iscenesat dig, er det din opgave at hjælpe med at forme stemningen. Dette gør du bl.a. ved at lave lyde. Du kan lave lyde med flere ting, f.eks. din stemme, banken i bordet, negle på tavlen, kaste eller smide med små ting, osv. Du kan også skabe stemning ved at røre let ved spillerne, f.eks. køre en hånd blidt ned af en ryg, gribe fat om en ankel et øjeblik eller tage nogen i hånden.

Rolle 1 - Løjtnant Yurick

Yurick skal gå til den spiller, som ønsker at være gruppens leder, og den der snakker mest. Yurick er psykiater og er ekspert indenfor konceptet frygt. Han ser folk fra et æstetisk synspunkt, men har en tendens til at være sarkastik.

Rolle 2 - Junior Løjtnant Bardico

Bardico skal gå til den spiller, som ønsker at spille den stille og lidt skræmte type, som ikke siger så meget. Bardico er i et forhold med Dr. Fairweather.

Rolle 3 - Maskinmester zh'Dhaven

zh'Dhaven skal gå til den spiller, som ønsker at spille en lettere arrogant type, men som samtidig ikke accepterer nogen former for løgn og bedrag fra sine nærmeste.

Rolle 4 - Dr. Fairweather

Fairweather skal gå til den spiller, som ønsker at spille gruppens joker. Fairweather er typen der ville være flad af grin, når h/n ser en gyserfilm. H/n er i et forhold med Junior Løjtnant Bardico.

Rolle 5 - Kaptajnløjtnant Patal/Pelac

Patal/Pelac skal gå til den spiller, som ønsker at være centrum for historien. Patal/Pelac fokuserer på logik og undertrykker sine følelser. H/n er den som gruppen er taget på holodecket for at forskrække.

Rolle 6 - Maskinmester Wu

Wu skal gå til den spiller, som ønsker at spille fan af 1920'ers horrorfilm og som generelt er fascineret af 1900-tallet. Wu er gift med Schumager, som h/n har en søn med.

Rolle 7 - Løjtnant Schumager

Schumager skal gå til den spiller, som ønsker at spille den omsorgsfulde moderlige type. Schumager elsker det gamle Asien. Schumager er gift med Wu, som h/n har en søn med.

Rolle 8 - Kaptajnløjtnant Jazol/J'ebuso

Jazol/J'ebuso skal gå til den spiller, som ønsker at spille en lettere aggressiv og nogle gange direkte nedladende overfor de andre i gruppen.

Jeres ansvar og jeres virkemidler som spilledere

For at hjælpe jer med at opnå målet med scenariet, er der flere ting der tilsammen, vil hjælpe jer. *Horror-deck* skal foregå i et mørklagt rum, med uhyggeligt stemningsmusik og en masse effekter. Virkemidler til at opnå den fysiske og den psykiske frygt, er delt op i to dele. Den fysiske frygt opnås med "Chok effekten" og den psykiske opnås med "point of no return". Det vil også være muligt for jer at få spillerne til at intensivere scenen, ved at sige to ord højt.

Mørklægning

I scenariekassen ligger der sorte sække til at mørklægge lokalet I spiller i, i tilfælde af at I ikke kan få det mørkt nok i lokalet, ved at trække gardinerne for og slukke lyset. Malertapen i scenariekassen, kan bruges til at hænge de sorte sække op med

Stemningsmusik

Sørg for at have en form for stemningsmusik under scenariet, som passer til den stemning I gerne vil opnå og/eller historie I gerne vil fortælle. Uhyggelig baggrundsmusik hjælper med at sætte en skræmmende scene.

Vær forberedt til scenariet og hav en playliste på ca. 30 min klar. Brug evt. stemningsmusikken til at markere hvor scenen stopper. Dvs. at når musikken stopper, stopper scenen.

Her er nogle forslag til stemningsmusik:

<https://www.youtube.com/watch?v=xNDiPhVvRZ8> (30 min. sammensat)

<https://play.spotify.com/user/12142992769/playlist/5ssvFlreUyQNiJHoq3NI9f> (vælg imellem flere melodier til at lave jeres egen playliste)

Bemærk: Du skal selv medbringe mobil og eventuel højttaler til scenariet.

Mørkt tøj

Som spilledere vil det være en fordel for jer at have mørkt tøj på, så I er sværere at se i mørket. Hvis I har sko på som er meget højljydte, kan I eventuelt tage dem af, for at gøre det sværere for spillerne at høre når I bevæger dig rundt.

Bemærk: hvis I har problemer med at tage mørkt tøj med til scenariet, så kan et mørkt tæppe eller kappe også bruge. I er også velkommen til at tage fat i mig, hvis I har brug for hjælp hertil.

Diverse ekstra materialer

Herunder er en kort opremsning af de andre materialer i scenariekassen. Ønsker I at bruge andre materialer til at lave lydeffekter med eller sætte i spil, skal I selv medbringe disse.

Materialer til at lave lydeffekter og spil med

Der er diverse små materialer til at lave lydeffekter med i scenariekassen. Bl.a. skriveredskaber, papir, klokker og en bog. Materialerne kan også bruges som props i spillet.

Malertape til at markere vægge

Til at markere rum på scenen, skal I bruge malertapen. Brug borde og stole fra lokalet til at repræsentere møbler i huset.

Chok effekten

Chok effekten går som udgangspunkt ud på, at I som spilledere vil tage fat, røre og hive i spillerne undervejs, alle berøringerne er ment til at skabe uhygge for spilleren. *Alle berøringer foregår udenfor badedragsområdet!*

Chok effekten kan udføres f.eks. ved at tage fat i en spiller i et kort øjeblik, dette kan være en arm eller et ben. Det kan også udføres ved at holde en spiller i hånden et øjeblik, køre fingrene let ned over ryggen eller

en arm.

Taget af monsteret - i stilhed

For at markere, at I som spilleder spiller et monster, som tager fat i en spiller, skal I lægge hånden på deres skulder bagfra, og lave et hurtigt hiv. Herefter skal spilleren forlade scenen i stilhed.

Taget af monsteret - med råb efter hjælp

For at markere, at I som spilleder spiller et monster, som tager fat i en spiller, skal I tage fat om deres håndled, og lave et hurtigt hiv. Herefter skal spilleren følge efter jer, med skrig og råb, imens de spiller på at de kæmper for at komme fri. I sidste ende skal de dog følge med, selvom andre spillere, lykkes at nå derhen.

Taget af monsteret - alene og fortabt

Som hovedregel, skal spillerne altid forblive i én (max to) grupper. Hvis en spiller nogensinde befinder sig alene, skal spilleren råbe, skrike og/eller larme, alt efter hvad de mener deres rolle ville gøre under en kamp mod et monster, som "hiver dem væk fra de andre" og som de med garanti vil tabe.

Hvis de andre spillere når hen til den "fortabte spiller" indenfor kort tid (ca. 5-10 sek.), er spilleren reddet. Hvis de andre spillere **ikke** når hen til spilleren som er i nød, indenfor kort tid, skal spilleren derefter forlade scenen og først komme ind på scenen igen, på en spilleders anmodning.

Som spilledere er det jeres ansvar at få den "fortabte" spiller ind på scenen igen, indenfor meget kort tid.

Til døden jer skiller...

Ønsker I som spilledere, at scenariet skal ende tragisk, kan I indføre en regel om at spillere der bliver hevet ud af scenen (også dem der selv skal forlade scenen), dør. Herefter kommer spillerens karakter tilbage som en kopi, skabt af computeren, tilbage på scenen. Kopien er fyldt med fejl og mangler, så her skal spilleren begynde at spille på sin "Point of No Return", selvom deres sætning ikke er blevet sagt højt.

Når scenen slutter (når holodecket bliver slukket), skal de spillere der er døde, lægge sig ned og spille død.

Reloading program

Hver gang computeren laver en "fejl", reloader den en del af programmet. Når computeren (Fortællerstemmen) kommer med kommandoen "reloader/ing program", betyder det at spillerne skal intensivere scenen.

Point of No Return

Hver karakter har en "Point of No Return". Denne bruges til når spilleren skal "vende deres karakter på hovedet". Dette giver spilleren mulighed for at påføre den psykiske frygt på de andre spillere.

Point of No Return foregår ved at Fortællerstemmen siger sætningen (eller noget der minder om), som står på spilleren rollekort, hvorefter spilleren spiller ud fra det, der står de skal gøre derefter. Alle sætningerne er gentaget under sektionen "spil" på side X.

kronologisk gennemgang af spilforløbet



briefing

Ca. 10 minutter.

Gennemgå kort for spillerne hvad der skal ske i løbet af scenariet. Se “Overblik over scenariet” på side 4.

casting

Ca. 10 minutter.

Horrodeck handler i kernen om at forskrække den person som spiller rollen som Patal/Pelac, men det er ikke ensbetydende med at de andre roller ikke er vigtige for historien. Hver rolle har en forskreven “Point of No Return” (ponr), hvis alle roller når deres ponr, så stopper scenariet her; Fortællerstemmen, beretter hvordan en gruppe vagter får brudt døren til holodecket op, stoppet scenariet der kører og finder alle spillerne (døde eller levende).

workshop

Ca. 35-55 minutter.

Første del af workshoppen bruges på at gennemgå og øve de af virkemidlerne, der er relevante for spillerne at kende til. Det er også under workshoppen at I forbereder rummet (mørklægger, sætter “huset” op osv.)

Gennemgå følgende virkemidler med spillerne:

- Chok effekten
- Reloader/ing program
- Point of No Return

scene - for et øjeblik siden...

Som en del af workshoppen, skal spillerne spille scenen, som foregår før turen ind på holodecket (brug evt. denne scene til at starte spillet). Gruppen er mødt til deres ugentlige pokeraften, hvor løjtnant Yurick hurtigt får sat emnet for aftenens samtale; frygt.

Det er selvfølgelig meningen, at gruppens medlemmer skal ende ud i at blive enige om, at tage på holodecket for at gå igennem et haunted house scenarie, hvor de udfordrer computeren til at skræmme Patal/Pelac.

scenen

Horrodeck omhandler en gruppe officerer, ombord rumskibet USS Edgar, som regelmæssigt mødes til en drink og et spil kort. En dag falder snakken på frygt, og i den forbindelse får Pelac/Patal nævnt at h/n aldrig har været bange. Ingen af Pelacs/Patals venner kan få denne oplysning ud af hovedet. Alle har prøvet at være bange på et tidspunkt - i kritiske situationer kan det nærmest føles som noget af det mest menneskelige.

Vennegruppen følges ad til holodecket, hvor gruppens leder, officer Yurick, beder computeren om at lave et holodeckprogram, der kan hjælpe dem med at få svar på deres spørgsmål - “Kan en vulcan blive bange?” Efter lidt tid er programmet klar, og gruppen træder indenfor i en ny og ukendt verden.

spil

Max. 30 minutter



Hvert rum har flere forslag til hvad der kan ske i rummet, men husk at den endelige historie/sammensætning af hændelser er jeres!

Rollernes point of no return (ponr):

Anton/Anita Yurick: "Man kan ikke forstå et system, før man prøver at ændre det"

Emil/Erika Bardico: "Erfaring er den betegnelse, alle mennesker giver deres fejltrin"

Ivano/Idamia zh'Dhaven: "Enhver som ikke har lavet en fejltagelse, har aldrig prøvet noget nyt"

Maximus/Maxima Fairweather: "Sandheden er så mærkeligt beskaffen, at den ikke kan overdrives"

Patal/Pelac: "Døren til forandring åbnes indefra"

Tintin/Tatiana Wu: "For at få kontrol over dit liv, må du lære at give slip"

Ulrick/Ursula Schumager: "Vil du lære dig selv at kende? Så se på hvad du tænker. For du er hvad du tænker!"

Jazol/J'ebuso af huset K'tash: "Døden er en erfaring bedst delt"

scenen stopper automatisk når

- De max. 30 min. er gået
- Patal/Pelac har oplevet frygt
- Alle spillerne har opnået deres ponr

indgangen

I træder ind i husets entré. Gulvet er lagt i et sirligt mønster af forskelligfarvede marmorfliser, som giver genklang, når I går rundt...

I hjørnet mellem trappen og dobbeltdøren til spisestuen, står et lille bord med en bunke breve og papir. Nogle af papirerne er spredt ud over gulvet. Papirerne er en invitation til en fest...

Over sofaen kan I se et stort oliemaleri af en familie, på rammen familiens navn skrevet. Når I flytter på jer, føles det som om deres øjne følger jer...

Potteplantens blade forvandler sig til tentakler og griber ud efter jer, når I kommer for tæt på...

Yderdøren til huset smækker i, og man kan tydeligt høre nøglen der drejes om i låsen, og skridt der bevæger sig op af trappen, men I så aldrig hvem der gjorde det...

I træder ind i husets entré. Det er et stort virvar af rod og støv, møbler der er ødelagt, malerier som er revet itu og en eller anden form for klistret masse der klæber til dørhåndtagene...

spisestuen

I spisestuen er der ikke andet lys end de tændte stearinlys på bordet. Dugen er halvvejs hevet af bordet, og den ene af stagerne er væltet og lysene gået ud. Der ligger ødelagte tallerkener, bestik og glasskår på gulvet...

Op af væggene i rummet, står reoler fyldt med bøger. Tæt på døren til køkkenet, står en radio og spiller sagte. Døren til køkkenet er barrikaderet og der kan ses kradsemærker på dørkarmen...

En henslængt ildslukker ligger på gulvet, den er tom...

I radioen kan der pludselig høres en skratten og en person siger "Hallo...? Er der nogen? Hvis du kan høre mig, så gå IKKE ud i køkkenet! Jeg mener det! Se at komme væk, så hurtigt du kan!"

Fra køkkenet kan der høres larm af gryder, bestik og tallerkener, som rammer væggene og gulvet...

Råb og væsen kan høres gennem døren, (hvis en spiller vælger at åbne døren, ses en mand kravle ud af vinduet, som flygter fra en skygge, som prøver på at gribe fat i ham)

Biblioteket

I biblioteket står et kabinet fyldt med stearinlys, små statuetter af træ, sten, perler og andre mystiske objekter. På en af hylderne står en urne med aske, navnet på urnen er udvisket og kan ikke læses (hvis en spiller smadrer/taber urnen, kan en grædende kvinde høres højlydt, indtil asken lægger sig)

Et monster braser ind gennem vinduet, monsteret indhenter dig, tager fat og slæber dig væk (lad spillerne finde monsteret senere, hvor det brækker en pink, blodig masse op, som muligvis har været en person engang)

Køkkenet

Der står et monster i køkkenet, den vender sig imod jer og skriger faretruende...

En køkkenkniv er boret ned i stegen, som står midt på bordet. Der er blod på knivens håndtag...

En af skabene er barikaderet med metalkæder og hængelås, der kan høres gråd inde fra skabet...

Køleskabet står på klem, og en ildelugtende væske siver ud (hvis nogen vælger at åbne køleskabet og kigge ind, bliver de hevet ind i køleskabet, og lågen smækker i)

Noget gemmer sig bag ovnen (hvis nogen går over til ovnen, finder de en mand, som skutter sig i hjørnet og hvisker "Den kan ikke se mig, den kan ikke se mig, den kan ikke se mig...")

Gangen / Trappen

Kigger man ud af vinduet i trappeopgangen, kan man se pøbelen fra den nærliggende by, de går med fakler, høtyve og andre make-shift våben, de er på vej mod huset...

I gangen står der to massive bogreoler, en robe klædt figur er ved at sætte en bog på plads, figuren råber op, i det den får øje på jer, og flygter ind i soveværelset (og videre ud på badeværelset. Kigger spillerne på bogen, den robe klædte figur satte på plads, ser de at den er dækket med runer, bogen kan af en eller anden grund ikke åbnes)...

En af hylderne på bogreolen er fyldt med scrolls (hvis en spiller tager en af dem ned og kigger, viser den et billede af et solsystem, det er ikke vores)...

kontoret

Nogen tager fat i dørhåndtaget fra den anden side, og rykker i håndtaget (døren er låst)...

Der er et monster på den anden side, som snakker med en gurglene stemme og prøver på at brase igennem døren...

Op af væggen står en stor dragkiste, den er låst (nøglen kan findes i en skuffe i skrivebordet, kisten ser umiddelbart tom ud, men hvis nogen undersøger det nærmere, bliver de trukket ned i kisten, og den smækker og låser)

Over skrivebordet hænger et maleri af en seriøs mand, noget lignende kløer, har revet hul i maleriet...

Skrivebordet er overfyldt med stakke af diverse bøger (hvis spillerne kigger nærmere, ser de et papir med hurtigt skrevet notat på: "Hjælp!")

soveværelset

Nogen bag døren siger "password" (spillerne kan enten sige noget eller brase igennem)

Der står en kåbeklædt person i mørket, der drypper blod ned på gulvet under personens kåbe (Vælger spillerne at dræbe personen, taber han en dagger, som kan samles op)

I kommoden ligger der en skarp kniv gemt under tøjet (spilleren skærer sig på kniven)

Der står et skrivebord i soveværelset, hvorpå der ligger en bog, som opslået fylder det meste af bordet (hvis en spiller sætter sig på stolen, kan knirkelyden høres i hele huset)

Der ligger en dagbog på sengebordet, den indeholder "Frk. Kims liv over de sidste par uger", dagbogen er rimelig ny, og er endnu ikke fyldt op...

badeværelset

Der ligger en lille pilleæske i medicinskabet (med kun to lettere gennemsigtige piller, en rød og en blå), og et meget støvet nødblus...

Vinduet står åbent, det blæser kraftigt og regner ind (hvis en spiller vil lukke vinduet, bliver der taget fat i håndledet på spilleren)

Der er bældragende mørkt udenfor, hverken månen, stjernene eller lys fra andre huse kan ses...

Gulvet er dækket med ridser, muligvis fra en stol. Der står en lille kost i hjørnet, med en skraldespand hvor afklippet hår ligger i, sammen med en halvt afbrændt seddel...

debriefing

Ca. 10-15 minutter.

Under debriefing skal I bede hver spiller om at fortælle den bedste oplevelse de havde i løbet af scenariet. Fortæl også gerne hvad I hver især selv følte var den bedste oplevelse.

Husk at efterladet lokalet i en pæn opryddet tilstand, så det er klart til det næste hold. :-)

Loejtnant Yurick



Navn: Anton/Anita Yurick

Arbejde: Psykiater

Race: Menneske (Fra jorden, russisk ophav)

Ikke bange for: Skræmmende lyde

Bange for: Total stilhed

Opmærksomhed: Ofte uopmærksom på sine omgivelser

Viden: Stor viden omkring konceptet frygt (psykologisk)

Sindstilstand: Frygtløs

Seriøsitetsevne: Meget seriøs

Tankegang: Ser folk fra et æstetisk synspunkt

Yurick har altid haft en drøm om at blive skuespiller, men blev presset til at melde sig ind i starfleet af sine forældre. Han bryder sig ikke om stilhed, og taler derfor meget, også med sig selv, for at bryde stilheden. Dette gør at han har en tendens til at tale om ligegyldige ting. Når han kommenterer på ting, nævner han typisk fysiske objekter på og omkring folk, ofte med en sarkastisk sidebemærkning.

Din Point of no Return: "Man kan ikke forstå et system, før man prøver at ændre det": Du har fået et psykisk nedbrud, og "vågner op" med to personligheder. Din nye ekstra personlighed, vil prøve at ødelægge din evne til at tænke rationelt og bliver lige så stille mere sindssyg, efterhånden som spillet kører videre. Du har generelt lyst til at skrive, men vil ikke vise dig frem som en svag person.



JUNIOR LØJTNANT BARDICO



Navn: Emil/Erika Bardico

Arbejde: Astronom

Race: Menneske (Fra kolonien Alpha III)

Ikke bange for: At tage rollen som leder

Bange for: Knuste spejle, sorte katte, osv.

Opmærksomhed: Ser fælder og ulykker over alt

Viden: Kender til de fleste ulykkesfælder (overtro)

Sindstilstand: Overtroisk

Seriøsitetsevne: Går meget op i stjernetydninger/horoskoper

Tankegang: Stille type

Bardico har altid elsket at kigge på stjerner og forsøge på at forstå deres betydning. Det har dog resulteret i at h/n er ret overtroisk og altid render rundt med en lille dåse salt i lommen. Bardico er kærester med Fairweather og h/n er ikke særlig vild med at Fairweather flirter så meget med andre; set fra Bardicos synspunkt, alt der har en puls. På grund af Bardicos stille personlighed, så kan h/n ikke få udtrykt til Fairweather, hvad h/n føler om det.

Din Point of no Return: "Erfaring er den betegnelse, alle mennesker giver deres fejltrin": *Du har fået nok af Fairweathers flirten omkring, og bliver så rasende, at man ikke lyst til at være nærheden af dig. Du snapper af folk når de taler til dig, og har generelt fået nok af hele situationen du står i lige nu.*

maskinmester zh'Dhaven



Navn: Ivano/Idamia zh'Dhaven

Arbejde: Maskinmester

Race: Andorian

Ikke bange for: At sige sin mening

Bange for: At miste sin ære

Opmærksomhed: Fokuserer meget på an-sigtstræk og tonefald

Viden: Meget lille viden omkring frygt

Sindstilstand: Lettere aggressiv

Seriøsitetsevne: Skeptiker

Tankegang: Ærefuld

zh'Dhaven er kendt for at være loyal og trofast overfor sine venner og kolleger, men kan til tider også virke lidt arrogant. H/n tolerere ikke nogen form for løgn eller bagtanker fra sine venner, hvilket gør ham/hende lettere vred, når h/n oplever det. Andorians bryder sig generelt ikke om Vulcans, men zh'Dhaven har lært at acceptere de to, som er i hans/hendes vennekreds.



Din Point of no Return: "Enhver som ikke har lavet en fejltagelse, har aldrig prøvet noget nyt": Du ser snyd og bedrag overalt og stoler ikke længere på dine venner. Du går fra at været en loyal trofast team person, til at være en af de mest pessimistiske personer, som overhovedet ikke er til at høre på. Derudover så vil du langt hellere lytte til din egen logik og vælger den over for de andre, selvom deres logik i visse tilfælde, kunne være det bedste valg.

Dr. Fairwheather



Navn: Maxmimus/Maxima Fairwheather

Arbejde: Læge

Race: Denobulan

Ikke bange for: Hallucinationer (ser det som en sung ting at hallucinere), bliver ikke videre skræmt

Bange for: Ensomhed/at blive efterladt

Opmærksomhed: Kan nemt aflæse folk

Viden: Medicinsk baggrund

Sindstilstand: Player (polyamorøs), bryder sig dog ikke om at blive rørt ved af folk, han ikke har et intimt forhold med

Seriøsitetsevne: Joker

Tankegang: Elsker at få alt opmærksomheden

Fairwheather er kærester med Bardico, som h/n har været sammen med længe, og så er h/n lun på Pelac/Patal. Fairwheather kommer fra et polyamorøst familiesamfund, hvor hver person har tre partnere (koner/mænd), og det er normalt at flirte med andre. Det er dog almindelig kotume, at man ikke rør ved dem, som man ikke har et intimt forhold til (det er tilladt at have forhold udenfor ægteskabet).



Din Point of no Return: "Sandheden er så mærkeligt beskaffen, at den ikke kan overdrives": Du går i en psykotisk hallucination, og kan kun se dine venner forsvinde væk fra dig, de bliver trukket skrigende væk af monstre, og løber ind i mørket, uden at du kan nå at få fat på dem, osv.

kaptajnløjtnant Patal/Pelac



Navn: Patal/Pelac

Arbejde: Exolingvist

Race: Vulcan

Ikke bange for: Psykisk terror

Bange for: At miste kontrollen over sine følelser

Opmærksomhed: Ekstremt opmærksom på sine omgivelser

Viden: Stor kendskab til meditation og andre følelsesundertrykkende hjælpemidler

Sindstilstand: Undertrykkende

Seriøsitetsevne: Tager alting seriøst (forstår ikke jokes)

Tankegang: Logisk tænkende

Patal/Pelac er blevet udfordret af sin vennekreds, som vil forsøge på at skræmme ham/hende. H/n finder det lettere irriterende, men holder dette skjult. Vulcans undertrykker deres dølelser og viser dem aldrig til andre, ikke engang under intime forhold, da det ses som en skændsel imellem Vulcans.

Din Point of no Return: "Man kan ikke forstå et system, før man prøver at ændre det": Din logiske barriere, bryder sammen, og en strøm af emotionelle følelser får frit spil... (Her kan du f.eks. spille glad, sur, trist, rasende, bange eller et mix heraf)



maskinmester wu



Navn: Tintin

Arbejde: Maskinmester

Race: Menneske (Fra jorden, asiatisk ophav)

Ikke bange for: At tage chancer

Bange for: At miste dem h/n holder af

Opmærksomhed: Bliver nemt overrasket/
skræmt

Viden: Ved meget om det tekniske bag
maskiner

Sindstilstand: Lettere arrogant

Seriøsitetsevne: God til at planlægge

Tankegang: Strategisk

Wu er meget fascineret af 1900-tallet og de maskiner man brugte dengang, især billedrørsfjernsyn og rørradioer. Wu elsker en god horrorhistorie, især sort/hvid klassikerne fra 1920'erne og frem. Wu er gift med Schumager, som h/n har en søn med og som Jazol/J'ebuso er gudfar/mor til.

Din Point of no Return: "For at få kontrol over dit liv, må du lære at give slip": Du ofrer dig selv, for at de andre kan nå væk fra et monster.



Løjtnant Schumager



Navn: Ulrick/Ursula Schumager

Arbejde: Geolog

Race: Halv Vulcan/menneske (Fra kolonien Vulcanis Lunar Colony)

Ikke bange for: At være personen som bliver såret, så længe det beskytter andre

Bange for: At se andre lide

Opmærksomhed: Omsorgsfuld

Viden: Ved hvordan man passer på andre (moderlig)

Sindstilstand: Kan godt vise en smule følelser

Seriøsitetsevne: Meget afslappet

Tankegang: Elsker en god udfordring

Schumager er dybt fascineret af det gamle Asien, og taler og skriver både kinesisk og japansk. Derudover er Schumager specialist i ædelstene. Schumager er gift med Wu, som h/n har en søn med og som Jazol/J'ebuso er gudfar/mor til.



Din Point of no Return: "Vil du lære dig selv at kende? Så se på hvad du tænker. For du er hvad du tænker!": Du går fra at være en de mest behagelige personer at være omkring, til et sadistisk væsen, som nyder at pisse andre af og generelt gøre alt i verden for at folk får det værre end de har det i forvejen.

katajnsløjtnant Jazol/J'ebuso



Navn: Jazol/J'ebuso af huset K'tash

Arbejde: Sikkerhedsofficer

Race: Klingon

Ikke bange for: At dø i kamp (siger ofte "Idag, er en god dag at dø!")

Bange for: At dø af sygdom eller alderdom

Opmærksomhed: Er altid klar til kamp

Viden: Ved en masse om kampteknikker

Sindstilstand: Frygtløs

Seriøsitetsevne: Pligtopfyldende

Tankegang: Æresfuld

Jazol/J'ebuso meldte sig ind i Starfleet, for at bevise overfor sine forældre, at krigen imellem Federation of Planets og Klingon Empire er ovre og at de to nationer nu arbejder sammen. Klingons er lettere aggressive og ser typisk sig selv som bedre end andre racer (hvilket de selvfølgelig er). Jazol/J'ebuso er gudfar/-mor til Wu og Schumagers søn.



Din Point of no Return: "Døden er en erfaring bedst delt": Du går bersærk og forsøger at myrde de andre.