

Velkommen til Moon Island

Af Alexander B.G Andersen

Om Scenariet

Velkommen til Moon Island, er et systemløst rollespil der bruger forskellige tilfældige udvalgte elementer til at fortælle en historie om unge mennesker og deres møde med en grim og ubehagelig virkelighed der ikke er så virkelig som det tror.

Som spilleleder på dette scenarie vil du indgå i fortællingen og selv komme med historie elementer baseret på både tilfældigheder og spillervalg. I løbet af scenariet skal du som spilleleder styre spillets gang deltage i de scener spillerne sætter op omkring de ting deres karakterer kan "huske" samt sætte rammerne for specifikke scener.

Som spiller skal man være med til at fortælle historien om 4 unge menneskers tur til en fødselsdag på Moon Island der på alle måder ikke ender som de havde tænkt. Som spiller skal du være klare på at fortælle og indgå i opdigtede semi-live historier der bliver udspillet i løbet af spillet samt måske snakke om emner ikke alle ville føle er nemt såsom døden, stoffer og sex.

Foromtale

Det var en vild nat i går, der blev drukket, taget piller og festet til den lyse morgen. Verden snore stadig mens de mange politimænd får samlet sammen på øens gæster.

I det verden igen står stille er vi ikke længere på øen, men i et forhørs lokale hos det lokale politi.

Hovedet er stadig ømt fra i går og de fleste spørgsmål forsvinder i lyden af dit dunkende hoved.

Et spørgsmål kommer dog igennem, et spørgsmål ingen så komme "er det dig der dræbte Jonas Holst?"

Et par sekunder går mens du gentager spørgsmålet i dit hoved "var det dig der dræbte Jonas Holst?"

Hvad?.. dræbte.. What...

Siger du stille men du prøver at genkalde hvad der skete i går, men du kan ikke huske det..

Jo vent, der var vist en stor lynnedslag, eller var det et stjernesud... og hvorfor er det overhovedet vigtigt?

Spillelederens Håndbog

(Vises ikke til spillerne)

1.0 Din rolle som Spilleleder

Som spilleleder i Velkommen til Moon Island, skal du spille rollen som Officer Gilmore samt evt. biroller spillerne vælger at tilføje til de forskellige flashback scener. Samt holde sammen på fortællingerne så du kan bruge detaljer derfra i scener som officer Gilmore.

Som spilleleder skal du også dele forskellige handouts ud, samt sørge for at scenariets få regler og rammer bliver overholdt.

1.1 Den sande historie (må ikke læses af spillerne før slutningen af epilogen)

Sandheden er at der aldrig er begået et mord, men at det hele er et stort socialt eksperiment sat op til at få karaktererne til at indrømme at de eller nogen af de andre har gjort det, de har alle ubevist indtaget hallucinerende stoffer, som har været med til at fremkalde alle disse mærkelige hændelser i løbet af aftenen, i sidste ende har det været en eksperiment der beviser at hvis man præsenterer en masse falske beviser for folk kan man i sidste ende få dem til at indrømme hvad som helst, selv hvis ingen af dem indrømmer det har det stadig været en meget vellykket eksperiment af deres ny test drug.

Både på de skrevne karakterer samt i løbet af spillet vil spillerne få hints til at det hele er sat op, men også at de muligvis kunne være moderen. Det er op til spillerne i sidste ende og vælge at komme frem som morder eller pege én eller flere af de andre ud.

Der er også flere steder det kan gå op for spillerne at det hele er et set op gennem det de bliver fortalt og de tilbud deres karakterer bliver givet undervejs.

1.2 Regler (læses op for spillerne efter alle har udfyldt deres karakterer)

- Spillere må indrømme de er den skyldige i alle scenarie scener de er en del af hvis de føler det passer. De må også udpege en eller flere af de andre som skyldige (står også på spillernes eget skema)
- Uanset resultatet på terningerne skal de bruges i fortællingen af den fortællende spiller.
- Alle fortællinger skal være realistiske så de vil kunne udspilles i en semi-live scene
- Scenerne må gerne indeholde forskellige elementer der kun er virkelige gennem stofferne (eg. En drage der i virkeligheden er et fly)
- Scenariet er bygget på ja reglen og de scener der bliver sat op skal være mulige for alle der skal deltage
- Spilleren kan blive bedt om at påtage sig en birolle i scenen (også Jonas Holst)
- Alle scener skal ikke indeholde alle spillerne eller spillelederen som birolle

1.3 De forskellige sedler

”det kan jeg huske”: disse sedler er givet ud til spillerne i løbet af scenariet og repræsenterer ting der rent faktisk skete som de kan huske som små flashbacks fra aftenen. Fortæl spillerne om disse sedler.

Spillerne får udleveret tilfældige sedler dette skal dog ikke være tydeligt for spillerne.

Sandheden: Disse sedler bliver givet i sidste flashback scene og giver spillerne en stor del information om ting der skete i løbet af aftenen samt hints til at det hele er et set-up.

Disse sedler bliver blot givet ud og ikke forklaret.

Jeg gjorde det (ikke): Disse sedler er det sidste der bliver givet ud til spillerne og de skal nu beslutte sig for om de gjorde det ud fra hvad de og andre spil har fortalt i løbet af scenariet, de har også mulighed for at udpege én af de andre hvis de føler for det.

Dette bliver forklaret til spilleren.

1.4 Terningerne

I disse scenarier bruger vi Story Cubes (terninger) eller piktogrammer til at give spillerne ekstra ting de skal bruge til at fortælles deres historie.

Hvilke billeder/story Cubes der bliver brugt, er op til dig som spilleren.

Hvis spillerne ruller det samme på terningerne, skal de bruge den repræsentere det sammen som den gjorde sidste gang den blev rullet.

OBS: hvis du ikke bruger story Cubes skal du have nok piktogrammer til at give hver spiller 3 valgmuligheder til hver fortæller scene. Ikke brugt piktogrammer kan genbruges.

1.5 Opsætning

Forklar spillerne om hvordan de forskellige dele af scenariet fungerer samt hvad de forskellige ting på deres karakter betyder.

Huskeliste:

Scenariet:

Scenariet er delt op i 5 akter

Fortæller scener

- Piktogrammer
- Virkelighed/fantasi
- Hvem er med?
- ”Det kan jeg Huske” sedler

Flashback scener:

- Spillelederen Sætter scenen ud fra spiller beskrivelse

- Spillerne udspiller scenen
- ”Det kan jeg huske kort”

Scenarie scener:

- Nogle ting er Hemmelige for spillerne

Karakterer:

- Køn er valgfrit
- Navn er valgfrit
- Alder (18-20år)
- Spillerne skal selv finde på deres karakters baggrund (hvem er du?)
- Hemmelig bagside fortæller deres forhold til Jonas

De 4 karakterer deles ud til spillerne (De må ikke se bagsiden) samt 2 tilfældige ”Det kan jeg huske” sedler (læses efter opsætningen er slut).

Alle spillere vælger køn, alder, navn og skrive deres baggrunds historie. Samt læser bagsiden af deres karakter ark uden at vise det til de andre spillere.

Spillelederen læser foromtalen op for spillerne for at sætte stemningen for scenariet hvorefter spiller introducere deres karakterer.

Opsætning slut!

2.0 Akt 1 – Bevis materialer

2.1 Scenarie scene:

Officer Gilmore: Lad os få én ting på det rene, vi ved at vores gerningsmand er i det her lokale, der er beviser nok til at få jer alle indespærret i meget meget lang tid, men lad os nu ikke gå så langt, start med at fortælle mig lidt om hvorfor i var med til festen og hvor i kender offeret fra.

Spillerne fortæller, Gilmore stiller spørgsmål undervejs for at presse spillerne (hvis muligt) til at fortælle mere.

Officer Gilmore: Noteret, fortæl mig så hvad der skete efter i ankom til festen.

2.2 Fortæller scene:

Hver spiller ruller 3 terninger og vælger én der skal bruges som fortæller element.

Spiller 1 fortæller så hvad der ”skete” ud fra de 4 terninger samt evt. ”det kan jeg huske” sedler. De 3 andre spillere må også tilføje ting hvis de har ”det kan jeg huske” sedler de føler de kan bruge (Alle sedler brugt bliver vendt så alle kan se dem og de kan ikke bruges igen).

2.3 Flashback scene:

Spillelederen sætter scenen ud fra hvad spillerne har fortalt samt tilføjer detaljer hvis nødvendigt.

Spillerne og evt. spillelederen udspiller scenen.

Spillerne får udleveret 1 ”det kan jeg huske” seddel hver.

3.0 Akt 2 – Aften forsætter

3.1 Scenarie scene:

Officer Gilmore: Godt så, lad os kigge lidt på hvad der skete lidt senere på aften, vi har fundet en masse beviser på at der er blevet en masse stoffer i løbet af aftenen, og at festen er gået vild for sig, er det noget i har været en del af?

Spillerne fortæller, endnu engang presser Gilmore spillerne til at fortælle mest muligt.

Efter spillerne har fortalt om deres forhold til de mange drugs tager Gilmore spiller 3 til side (de andre 3 spillere forlader rummet)

Officer Gilmore: Okay, ”indset karakter navn”, nu har i jo fortalt en masse og jeg føler ikke rigtigt vi kommer nogen vejene. Så jeg vil give dig et tilbud der måske kan gøre at tingene går lidt hurtigere. Vi er rimelig sikker på at du ikke er den der har begået det her mord, og vi er ret sikker på at én eller flere af dine venner er skyldig. Og når alt

kommer til alt, vil vi bare gerne have en ”syndebuk” så vi kan komme videre efter denne meget tragiske episode. Så hvis du var med til at finde ud af hvem der gjorde det, så kunne vi jo glemme alle de ting omkring ulovlige stoffer, tyverierne og alt det der. Ville det ikke være rart?

Så ”indset karakter navn” Hvem var det, hvem har dræbt Jonas Holt?

Lad spilleren svare, hvis spilleren ikke gider eller bruger lang tid på at svare, så du blot sige at han/hun kan tænke lidt over det og så vil i komme tilbage til det lidt senere, når vi har hørt lidt mere om hvad der skete i løbet af aftenen.

3.2 Fortæller scene

Spillerne bliver hentet og får 3 terninger de igen skal rulle og vælge én hver der skal tilføjes til fortællingen.

Spiller 2 fortæller så hvad der ”skete” ud fra de 4 terninger samt evt. ”det kan jeg huske” sedler. De 3 andre spillere må også tilføje ting hvis de har ”det kan jeg huske” sedler de føler de kan bruge (Alle sedler brugt bliver vendt så alle kan se dem og de kan ikke bruges igen).

3.3 Flashback scene:

Spillelederen sætter scenen ud fra hvad spillerne har fortalt samt tilføjer detaljer hvis nødvendigt.

Spillerne og evt. spillelederen udspiller scenen.

Spillerne får udleveret 1 ”det kan jeg huske” seddel hver.

4.0 Akt 3 – Sandheden skal frem

4.1 Scenarie scene:

Officer Gilmore: Så lad og samle lidt op på det hele (Gilmore gennemgår lidt om hvad der er fortalt). Nu kunne jeg godt tænke mig at komme frem til nogen sandheder (Gilmore tager spiller 1 og 2 til side mens de andre forlader rummet)

Officer Gilmore: okay i 2, vi er ved at løbe tør for toldmodighed, vi har været i gang i flere timer nu, og vi er ikke nået til bunds endnu, så jeg vil gerne give jer en mulighed for at komme ud af det her uden en masse mere bøvl, så er der én af jer der har lyst til at fortælle mig noget jeg gerne vil vide, eller skal jeg bare forsætte vores lille leg til én af jer knækker og fortæller mig hvad der i virkelighed skete?

Vent på at spillerne måske fortæller om deres ønsker om at slippe af med Jonas Holst, hvis ikke så smiler du bare og siger *Så må vi jo bare selv finde sandheden*. Hvis de fortæller det, så notere du det bare. Efterfølgende beder dem hente resten af spillerne og forsætter scenariet (hvis de udpeger en af de andre spillere som skyldig tager du den spiller til side i scene 5)

Uanset hvad spillerne har fortalt forsætter du således i scenen.

Officer Gilmore: Når det fik vi jo ikke så meget ud af, så lad os forsætte hvor vi slap (gentager det sidste der skete i historien) hvad skete der så?

4.2 Fortæller scene:

Hver spiller ruller 3 terninger og vælger én der skal bruges som fortæller element.

Spiller 3 fortæller så hvad der ”skete” ud fra de 4 terninger samt evt. ”det kan jeg huske” sedler. De 3 andre spillere må også tilføje ting hvis de har ”det kan jeg huske” sedler de følger

de kan bruge (Alle sedler brugt bliver vendt så alle kan se dem og de kan ikke bruges igen).

4.3 Flashback scene:

Spillelederen sætter scenen ud fra hvad spillerne har fortalt samt tilføjer detaljer hvis nødvendigt.

Spillerne og evt. spillelederen udspiller scenen.

Spillerne får udleveret 1 ”det kan jeg huske” seddel hver.

5.0 Akt 4 – De sidste brikker falder på plads, måske.

5.1 Scenarie scene:

Officer Gilmore: jamen nu har vi snart været det hele igennem, der er bare et par få spørgsmål jeg gerne vil stille ”indset spiller 4s karakter navn”, så hvis resten af jer vil vente uden for imens.

(de 3 andre spillere venter udenfor)

Når ”indset spillerens karakter navn”

Skal vi ikke droppe alt det her snart historie, og så bare komme frem til sandheden?

Vi ved at du har haft en masse problemer med Jonas Holst, og det virker til at være et godt alibi at være med til den her fest og tage sig af det mens alle andre er langt væk på stoffer.

Så har du noget du gerne vil fortælle mig?

Hvis spilleren indrømmer han har dræbt Jonas, takker du og giver spilleren den hemmelige slutning seddel. Hvis han ikke ønsker at indrømme det eller peger på én af de andre, kalder du bare de andre ind igen.

Uanset hvad de gør, går du videre til fortæller scenen.

5.2 Fortæller scene:

Hver spiller ruller 3 terninger og vælger én der skal bruges som fortæller element.

Spiller 3 fortæller så hvad der ”skete” ud fra de 4 terninger samt evt. ”det kan jeg huske” sedler, denne gang skal det dog omhandle tiden omkring hvor mordet ville have fundet sted. De 3 andre spillere må også tilføje ting hvis de har ”det kan jeg huske” sedler de føler de kan bruge (Alle sedler brugt bliver vendt så alle kan se dem og de kan ikke bruges igen).

5.3 Flashback scene:

Spillederen sætter scenen ud fra hvad spillerne har fortalt samt tilføjer detaljer hvis nødvendigt.

Spillerne og evt. spillederen udspiller scenen.

Spillerne får udleveret ”sandheden” sedler.

6.0 Akt 5 – Epilog

6.1 scenarie scene:

Officer Gilmore: Jeg har lige et par ting jeg skal tage mig af før vi forsætter, så i får lige lidt tid til at tænke over tingene og få talt ud.

Lad spillerne snakke lidt om alt der er sket, samt evt. det de har snakket med Gilmore om.

Nu er det til for hver enkelt spiller til at forklare hvad der i virkeligheden skete den aften, til dette skal de ikke nødvendigvis bruge det er blevet fortalt, men de skal undervejs fortælle hvorvidt deres karakter har begået et mord eller ej, de andre spillere kan også vælge at fortælle at de har gjort det selvom en anden spiller allerede har indrømmet det. Giv dem et par minutter til at nedskrive det samt udfylde jeg gjorde det/ikke kortet der skal vises mens de fortæller deres historie. Valgte er baseret på om spillerne tror

de eller andre har gjort det og skal ikke fortages som deres karakter, men historien skal fortælles som deres karakter.

Når alle spillere har fortalt deres historie, er det tid til at fortælle dem sandheden om det hele.

Det kan jeg huske:
Der var et videokamera både ude og inde, Jonas forklaret det var sikkerheds kameraer.
Det kan jeg huske:
Festen skulle have været for at fejre Jonas Fødselsdag men det var bare en stort drukfest.
Det kan jeg huske:
Jonas var der ikke det meste af aftenen, men han var der hver gang der skulle gives beskeder.
Det kan jeg huske:
Der var fri bar, alt hvad du kunne drømme om, det må have kostet en formue
Det kan jeg huske:
Jeg kendte ikke alle der var med til festen, de fleste var ikke nogen fra studiet
Det kan jeg huske:
De eneste fra studiet var jer og Jonas, alle de andre må være Jonas venner
Det kan jeg huske:
Flere gange i løbet af aftenen blev der leveret både mad og alkohol
Det kan jeg huske:
I dansede rundt om et stort bål og sag fjollede sange
Det kan jeg huske:
I skulle ikke tage nogen gaver med, selvom det var Jonas Fødselsdag
Det kan jeg huske:
I sejlede ud til øen og var de sidste der ankom.
Det kan jeg huske:
Der gik en masse piller rundt og alle var på et eller andet
Det kan jeg huske:
Der var en masse vagter til steder, Jonas sagde de var der for at sørge for festen ikke gik amok, men det gjorde den alligevel-
Det kan jeg huske:
Der kom nogle politimænd forbi i løbet af aftenen, men de gik hurtigt igen.
Det kan jeg huske:
Der var over 50 mennesker til festen, og alle virkede til at kende Jonas.

Det kan jeg huske:
I måtte ikke tage billeder til festen, eller filmen undervejs
Det kan jeg huske:
Der var en betalt fotograf der gik rundt og tog billeder, han må have taget næste 50 af bare jer, han var der bare hele tiden
Det kan jeg huske:
Vi blev vækket tidligt næste dag og ført direkte til politistationen, alle de andre gæster var allerede væk da i vågnede.
Det kan jeg huske:
Der var et par af gæsterne der virkede bekendte, var det fra tv? Det er vildt Jonas kender dem.
Det kan jeg huske:
Vi skulle alle skrive under på at vi var 18 før vi kom til festen.
Det kan jeg huske:
Hverken politiet eller vagterne sagde noget til de mange stoffer der gik rundt, det virkede til de bare var ligeglade

Sandheden:

Efter i kom til øen var alle andre gæster allerede ankommet, i kom med den sidste båd og festen var allerede godt igen, i fik jeres velkomstdrink og sluttede jer til festen.

Kort tid efter i ankom til fest smuttede Jonas og næste gang du så ham meget senere på aftenen.

Du kan huske at de fleste af de andre gæster ikke virkede så fulde og selvom aftenen skred frem af, var der meget få der gik rigtig til bords i alkoholen.

Efter bældansen blev der igen serveret drinks ud til alle uden bestilling.

Alle festede godt igennem og selvom der flere gange i løbet af aftenen kom folk ude fra, både politi og folk med mere mad og alkohol, så virkede det ikke til nogen tog sig af det, i festede bare videre.

Hvad med ham fotografen, hvorfor skulle han tage så mange billeder og hvorfor havde i fået at vide i ikke selv måtte filme eller tage billeder.

Det var en vild aften og du kan kun gætte hvad der skete mellem de ting du kan huske.

Hvad med det du har fortalt, er det overhovedet sandt, er der overhovedet nogen af jer der faktisk kan huske andet end det her?

Sandheden:

Efter i kom til øen var alle andre gæster allerede ankommet, i kom med den sidste båd og festen var allerede godt igen, i fik jeres velkomstdrink og sluttede jer til festen.

Kort tid efter i ankom til fest smuttede Jonas og næste gang du så ham meget senere på aftenen.

Du kan huske at de fleste af de andre gæster ikke virkede så fulde og selvom aftenen skred frem af, var der meget få der gik rigtig til bords i alkoholen.

Efter bældansen blev der igen serveret drinks ud til alle uden bestilling.

Alle festede godt igennem og selvom der flere gange i løbet af aftenen kom folk ude fra, både politi og folk med mere mad og alkohol, så virkede det ikke til nogen tog sig af det, i festede bare videre.

Hvad med ham fotografen, hvorfor skulle han tage så mange billeder og hvorfor havde i fået at vide i ikke selv måtte filme eller tage billeder.

Det var en vild aften og du kan kun gætte hvad der skete mellem de ting du kan huske.

Hvad med det du har fortalt, er det overhovedet sandt, er der overhovedet nogen af jer der faktisk kan huske andet end det her?

Sandheden:

Efter i kom til øen var alle andre gæster allerede ankommet, i kom med den sidste båd og festen var allerede godt igen, i fik jeres velkomstdrink og sluttede jer til festen.

Kort tid efter i ankom til fest smuttede Jonas og næste gang du så ham meget senere på aftenen.

Du kan huske at de fleste af de andre gæster ikke virkede så fulde og selvom aftenen skred frem af, var der meget få der gik rigtig til bords i alkoholen.

Efter bældansen blev der igen serveret drinks ud til alle uden bestilling.

Alle festede godt igennem og selvom der flere gange i løbet af aftenen kom folk ude fra, både politi og folk med mere mad og alkohol, så virkede det ikke til nogen tog sig af det, i festede bare videre.

Hvad med ham fotografen, hvorfor skulle han tage så mange billeder og hvorfor havde i fået at vide i ikke selv måtte filme eller tage billeder.

Det var en vild aften og du kan kun gætte hvad der skete mellem de ting du kan huske.

Hvad med det du har fortalt, er det overhovedet sandt, er der overhovedet nogen af jer der faktisk kan huske andet end det her?

Sandheden:

Efter i kom til øen var alle andre gæster allerede ankommet, i kom med den sidste båd og festen var allerede godt igen, i fik jeres velkomstdrink og sluttede jer til festen.

Kort tid efter i ankom til fest smuttede Jonas og næste gang du så ham meget senere på aftenen.

Du kan huske at de fleste af de andre gæster ikke virkede så fulde og selvom aftenen skred frem af, var der meget få der gik rigtig til bords i alkoholen.

Efter bældansen blev der igen serveret drinks ud til alle uden bestilling.

Alle festede godt igennem og selvom der flere gange i løbet af aftenen kom folk ude fra, både politi og folk med mere mad og alkohol, så virkede det ikke til nogen tog sig af det, i festede bare videre.

Hvad med ham fotografen, hvorfor skulle han tage så mange billeder og hvorfor havde i fået at vide i ikke selv måtte filme eller tage billeder.

Det var en vild aften og du kan kun gætte hvad der skete mellem de ting du kan huske.

Hvad med det du har fortalt, er det overhovedet sandt, er der overhovedet nogen af jer der faktisk kan huske andet end det her?

Jeg Gjorde det ____
Jeg gjorde det ikke ____

Det var faktisk

Der gjorde det.

Jeg Gjorde det ____
Jeg gjorde det ikke ____

Det var faktisk

Der gjorde det.

Jeg Gjorde det ____
Jeg gjorde det ikke ____

Det var faktisk

Der gjorde det.

Jeg Gjorde det ____
Jeg gjorde det ikke ____

Det var faktisk

Der gjorde det.