

Det raslende spøgelse

Bidrag til Vandrekonkurrencen III på RPGforum.

Der var en gang et hus, og det hus lå på galgebakken, og i det hus boede der en familie, og deres 12-årige søn spillede rollespil i kælderen under huset, netop der hvor galgen havde stået. Det gik familien ilde. En nat under en frygtelig storm, hvor drengen sad i kælderen og tegnede sine dungeons på ternet papir, slog lynet ned i taget, og huset brød i brand. Familien nåede ud, på nær deres søn, som forsvandt i flammerne. Hans lig og hans Dungeon Masters Guide blev aldrig fundet. Familien flyttede fra stedet, og kommunen valgte i stedet at bygge en ny og moderne folkeskole på bakken. Nu hjemsøger sønnen galgebakken, og man kan altid høre hans komme, da den varsles af hans raslen med terninger.

Sådan lyder fortællingen om rollespillerspøgelset, som søger jævnaldrende børn til at gennemføre sine dungeons, og gennemfører de dem ikke på en nat, så skræmmer han livet af dem. Sådan lyder i hvert fald historien blandt skolens elever, og i nat vil en flok snige sig ind på skolen for at bevise deres mod over for hinanden, for de er i hvert fald ikke bange for noget spøgelse ...

Dette er et scenarie for fire spillere og en spilleleder. En spiller skal spille hovedpersonen, spøgelset Thomas, og de andre spillere har hver sin flok på tre elever, der skal bevise deres mandsmod denne nat, og vove sig helt ind på skoleinspektørens kontor og derefter ned i fyrrummet i løbet af spøgelsestimen. Målet i spillet er for tre hold af elever at turde blive på skolen og møde spøgelset, og målet for spøgelset er at blive fri ved at få nogen til at spille hans dungeon-eventyr til den lyse morgen.

Til at spille Det raslende spøgelse skal I bruge et sæt spillekort og en håndfuld terninger.

At spille Det raslende spøgelse

1. Læs teksten igennem, find kort og terninger frem og få fire af dine venner til at komme på besøg en mørk og stormfuld aften til rollespil
2. Læs intro-teksten højt for spillerne. Det er rammen for jeres spil. Præcis hvor og hvornår i Danmark fortællingen udspiller sig, er ikke vigtigt, men jeg kan afsløre, at det sker på en skole ikke langt fra jer.
3. Fordel rollerne. Begynd med at give Thomas, spøgelset, til en spiller. Dernæst fordeler I de tre hold af elever til de tre andre spillere. Det er vigtigt, at I er opmærksomme på, at spille først og fremmest handler om Thomas, og han derfor er direkte eller indirekte til stede i alle scener.
4. Læg terningerne hen til Thomas' spiller. Fordel og bland kortene og anbring kortene midt imellem jer, og forklar spillerne hvorledes Det raslende spøgelse skal spilles.

Spilleets struktur

Der er tre typer af scener i scenariet. Der er mellemscenerne, kaldet Spilleders vandrende blik, der er Mødet med Thomas, og der er Flashback-scenerne.

Mellemscener: Spilleders vandrende blik

Disse scener er fortællingens kit. Det er ved hjælp af disse at historien bindes sammen, og de er

både vigtige og svære at spille.

Forestil dig et kamera, som svæver hen over skolen, ned gennem dens gange, ind og ud af klasselokaler. Nogle gange passerer kameraet en gruppe elever, som er ved at snige sig ind på skolen, nogle gange zoomer kameraet ind på eleverne, og vi har mulighed for at overheøre brudstykker af deres samtaler. Rastløs driver kameraet rundt på skolen, og det eneste som fastholder det et sted, det er når spøgelseset varsler sin ankomst med terningers raslen, og eleverne stopper op, lyttende til den uhyggelige lyd.

Det er det, du skal gøre med din fortællerstemme. Beskriv de forskellige dele af skolen, bevæg dig rundt på den, og bevæg dig fra elevgruppe til elevgruppe. Giv spillerne mulighed for at fremvise deres elever gennem brudstykker af dialog, når du passerer forbi dem med din fortælling. Det er først, når Thomas varsler sin ankomst, at du stopper op og følger handlingen.

Mødet med spøgelses-scener

Denne scene består af to halvdele. Den første er mødet med Thomas, den anden handler om samtalen med Thomas.

Thomas nærmer sig – raslende terninger

Når spilleders vandrende blik bevæger sig gennem skolen, kan Thomas vælge at rasle med sine terninger. Det betyder, at han er nær! Den eller de spillere, som reagerer på lyden (f.eks. ”Shh, hvad var det!?”), kan få et besøg af Thomas. Spøgelsesspilleren og spilleder er nu fælles om scenen.

Den udvalgte spiller fordeler sine elever mellem sig selv og de to andre spillere. Spøgelsesspilleren vælger hvorledes Thomas langsomt og uhyggeligt manifesterer sig, og spilleder assisterer med stemningsbeskrivelser. Eleverne kan interagere med scenen, og målet er at få skræmt eleverne bedst og mest muligt. Når Thomas manifesterer sig helt over for dem, afgøres det, om en af dem stikker af (er elimineret). *Er der kun en elev tilbage på hele skolen, så vil eleven ikke flygte angst fra spøgelseset, og I fortsætter til den anden halvdel af scenen.*

Hvis ingen af eleverne stak af, så fortsætter scenen. Thomas er nu manifesteret, og han kan fortælle eleverne om sig selv, om sin tragiske skæbne eller om sit rollespil. Efter en passende tid, når Thomas har haft mulighed for at tilbyde dem at spille rollespil, eller de selv har tilbudt det, så trækkes der kort, og udfaldet af scenen afgøres.

Hvis spillerne har heldet med sig, så slutter scenariet her med at Thomas spiller rollespil med en eller flere af dem til den lyse morgen. Hvis det fejler, så går noget galt i forhandlingerne, og Thomas forsvinder bort. Spilleder lader atter sit blik vandre over skolen.

Mekanik: Spillekort

Ved spillets start skal kortene fordeles i to stakke. Den ene trækker spillerne fra, og den består af klør, hjerter og ruder. Den anden stak består af sparkortene, og den trækker Thomas fra. I begyndelsen er de laveste kort ikke med i stakken. For spillerne har kortene værdien 1-13 (es = 1, konge = 13), for spøgelseset har kortene værdien 2-14 (es = 14).

- Ved 9-7 elever på skolen – Thomas trækker fra en stak med kort fra 9-14
- Ved 6-4 elever på skolen – Thomas trækker fra en stak med kort fra 6-14
- Ved 1-3 elever på skolen – Thomas trækker fra en stak med kort fra 2-14

I slutningen af hver ”runde” i spøgelsesscenen, trækker man et kort og vender det om.

- Hvis eleven spilles bange eller angst: minus 2 fra kortets værdi
- Hvis eleven spilles overmodig og dumdristrig: minus 1 fra kortets værdi

Spilleder afgør tvister.

Er der tre elever på holdet, trækker hver spiller et kort. Er der kun to elever på holdet, så trækker ejeren to kort, og vælger det bedste. Er der kun en elev på holdet, trækker ejeren tre kort – og må enten vælge et kort, eller tage værdien

af de to laveste kort, hvis dette giver en værdi på 13 eller mindre.

Den første halvdel: Mødet med Thomas

Er kortets værdi en lavere værdi end spøgelsets, så flygter en eleven. Hvis to eller flere elever har en lavere værdi end spøgelsset, så vælger ejeren, hvilken rolle som flygter. Hvis ingen flygter, går man til scenens anden halvdel. Hvis en flygter, spilles der en flashback-scene. Den allersidste elev klarer altid denne runde, dvs. hvis de otte andre elever er blevet elimineret, så vil den niende elev automatisk klare denne konflikt og gå videre til næste runde.

Den anden halvdel: Samtalen med Thomas

Er kortets værdi en lavere værdi end spøgelsets, så forsvinder Thomas, og eleverne står alene tilbage. Hvis det er en succes, så slutter spillet med, at Thomas spiller rollespil til den lyse morgen.

Flashback-scener

Når Thomas eliminerer en skole-elev skal der spilles en flashback-scene tilbage til et af de tre forankringstidspunkter: 1) Skoleprojektet, 2) Udfordringen eller 3) Eftermiddagens planlægning.

Flashback-scenerne dækker tre episoder før eleverne dukker op på skolen, og den spiller, som har mistet en elev, må vælge hvilket forankringspunkt, der skal spilles og sætter scenen. Hver spiller må sætte hver af de tre flashback-scener en gang. Hvis en spiller har to karakterer i en flashback-scene, skal overskydende lånes ud til de/den spillere/spillede, som ellers ikke foretager sig noget i scenen.

1) **Skoleprojektet** – der er temaue på skolen, og en flok elever har sat sig for at kigge på de lokale spøgelseshistorier. Under deres forskning kommer de på sporet af historien om spøgelses-Thomas. De hører måske om ham fra de ældre elever, fra de gamle på plejehjemmet, fra kassedamen i Brugsen eller et helt fjerde sted.

I denne scene skal være den elev, som er blevet elimineret, og scenesætteren må vælge to-tre andre elever blandt de resterende otte elever. Scenen skal handle om spøgelses-Thomas.

2) **Udfordringen** – efter temaugen er det blevet kendt på skolen, at der er en vandrehistorie om spøgelses-Thomas, men ingen har endnu turde snige sig ind på skolen om natten for at se, om det er rigtigt. I denne scene kommer to eller tre grupper elever op og skændes, og de får udfordret hinanden til at møde op på skolen ved spøgelsestimen.

I denne scene er den eliminerede elev med, og scene-sætteren vælger hvem af de otte andre elever, som er til stede. Der skal være elever fra to grupper, og medlemmer fra de to grupper skal komme til at udfordre hinanden. Scenen skal handle om spøgelses-Thomas og om udfordringen.

3 **Eftermiddagens planlægning** – en færd ind på skolen skal altid planlægges. Samme eftermiddag, som de skal af sted, mødes gruppen hjemme hos en af medlemmerne, hvor de planlægger deres færd ind på skolen. Hvilken rute, hvilket grej og hvordan skal problemerne løses?

Scenesætteren bruger de tre elever fra sin gruppe, og låner de to af dem ud til sine medspillere. Scenen skal handle om planlægningen og om spøgelses-Thomas, f.eks. hvordan skal man forholde sig til ham?

Roller

Hver elev har en liste på fem træk, hvoraf man skal vælge to træk, som gør sig gældende for eleven. I rollebeskrivelsen skal der ligeledes vælges mellem to træk. Streg den sætning/det ord ud, som ikke gælder for karakteren.

Det er ikke meningen, at en spiller har mere end en rolle i en given scene. De to andre lånes ud til de to andre spillere.

Eleverne fra 6a.

Hanne

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Stædig, fjollet, selvstændig, modig, selvhævdende

Hanne har en skinger/køn stemme, og hun er taget med på spøgelsesturen for at vise drengene, at hun er mindst lige så modig som dem. Hun kan godt lide/ikke fordrage Peter/Mikkel. Hun bor på en stor bondegård/i en lille lejlighed med sine forældre, der er ved at blive skilt.

Peter

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Usikker, bagtalende, modig, retfærdig, hensynsfuld

Peter har to ynge/ældre søskende, som han er rigtig træt af. Han er taget med på spøgelsesturen, fordi han godt tør/fordi han turde ikke lade være. Han bruger en masse tid sammen med sin bedste ven Mikkel/Hanne.

Mikkel

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Venlig, klodset, strateg, nervøs, enegænger

Mikkel klarer sig godt/dårligt i skolen, og hans forældre er meget opmærksomme/ligeglade med dette, og det frustrerer Mikkel uendeligt meget. Han er taget med på spøgelsesjagten for at imponere Hanne/at vandalisere skolen.

Eleverne fra 6b.

Miriam

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Leder, dum, tarvelig, snedig, afholdt

Miriam får ofte ros/skæld ud af læreren, og hun pjækker derfor ofte. Hun kan godt lide at være sammen med sine klassekammerater, men hun hader/elsker, at hendes lillebror altid gerne vil være med.

Eva

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Dydig, behændig, ferm, elegant, mobber

Evas forældre skal skilles/giftes, og det fylder meget i hendes hverdag. Hun bruger derfor meget/meget lidt tid på skolen til hendes klassekammeraters vrede. Hendes to bedste venner er Lars og Miriam, og hun har et crush på Lars/Miriam.

Lars

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Stærk, hurtig, dum, tarvelig, medløber

Lars kommer fra en stor/lille familie, og det betyder meget for ham. Han snakker gerne om sine forældre/søskende, og det kan drive omgivelserne til vanvid. Lars elsker computerspil/skak, men han er en elendig spiller.

Eleverne fra 6c.

Emma

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Stræber, stædig, flittig, arrogant, medløber

Emma har en masse/ingen venner, og hun gør sit bedste for at behage sine omgivelser, og hun er derfor med på spøgelsesturen, selvom det skræmmer hende/hun helst vil holde Viggo/Victor i hånden. Hun kan ikke lide eleverne fra de andre klasser.

Viggo

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Stolt, stærkt, trofast, enfoldig, doven

Viggo laver ikke/laver alle lektier. Hans fraskilte mor/far er alkoholiker, og han undgår helst at være hjemme, og han er taget med på spøgelsesturen, da det er et påskud for ikke at være hjemme. Han er forelsket i Emma/bedste ven med Victor.

Victor

Vælg to af følgende fem karaktertræk: Stolt, leder, usikker, misundelig, hensynsfuld

Victor laver altid/aldrig sine lektier, og han bringer derfor mange beskeder hjem til sine forældre, som er ligeglade/vrede over det. Victor vil helst bare være alene/som sin storebror. Han kan godt lide Emma, men er træt af/jaloux på Viggo.

Spøgelset Thomas

Thomas sad i kælderen omgivet af alle sine rollespilsbøger, og han var ved at designe den ultimative dungeon, da lynet slog ned i huset, og bygningen brændte ned til grunden. Thomas omkom omgivet af alle sine bøger. Nu hjemsøger Thomas den folkeskolen, som er bygget oven på ruinerne af hans gamle hjem. Han huserer på skolen hver nat i spøgelsestimen, og han er et ulykkeligt, uhyggeligt og rædselsvækkende spøgelse, der søger at blive udfriet fra sin forbandelse, og det kan hun kun blive, hvis han kan lokke nogen til at spille hans dungeon til den lyse morgen.

Thomas manifesterer sig

Spilleleder laver løbende beskrivelse af skolen. Når du ønsker, at Thomas skal manifesterer sig, tager du terningerne i hænderne og rasler dem. Den spilperson/gruppe, som hører din raslen, kan du hjemsøge. Hvis to personer reagerer, kan du vælge, hvor du vil manifestere dig. Dit mål er at gøre din manifestation som uhyggelig og stemningsfuld som muligt. Du gør det i samarbejde med spilleleder.

Samtalen med eleverne

Hvis der ikke er nogen, som flygter fra dig, så kan du forsøge at over tale dem til at spille din dungeon til den lyse morgen, og derved blive sat fri fra din forbandelse. Thomas anvender typisk en af de to nedenstående strategier.

Thomas' to strategier

”Nørd!” – Thomas snakker løs om sin superseje dungeon, og hvis eleverne kan give udtryk af, at de synes, det er spændende at høre om, og de ikke distraherer ham med deres snak om deres egne, seje karakterer, så kan det være, at der bliver spillet til den lyse morgen?

”Min triste skæbne” – Thomas snakker om sin triste skæbne og truer med undergang, og det, der er værre. Måske indvilliger eleverne i at spille med Thomas, når de hører om hans tragiske skæbne?