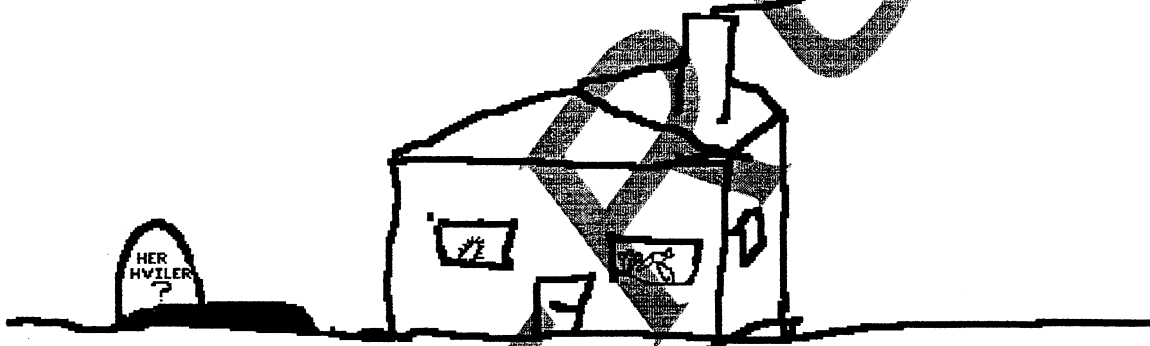


HUSET DET

BLEV VAD

IT



Version 3.0

Et Stumrbanger-Splat Scenarie Til
Spiltræf 96
Af
Jost L. Hansen

Indholdsfortegnelse

Forside.....	1
Indholdsfortegnelse.....	2
Forord.....	3
At Køre Scenariet.....	4
Baggrundshistorie.....	4
Handlingsforløb.....	5
Huset og Dets Beliggenhed.....	5
Bi-personer.....	7
Starten.....	7
Showet.....	8
Splattereffekterne.....	8
The Final Updo.....	9
Efterskrift.....	10
Credits.....	11

Andre con-scenarier af
forfatteren:

Huset Der Blev Vådt ^{Splatter}
(Mytomania Mini-Con 1993)

Én for Alle, Alle for
Én....? ^{Espionage}
(Mytomania Mini-Con II
1994)

Porten til det Glemte Rige
^{Pulp}
(Mytomania Mini-Con III
1994)

De Hensynsløse ^{Western}
(Fastaval 96)

*Flere scenarier under forberede-
delse...*

Forfatterens Selvpor-
træt



Forord

"Huset der blev vådt II" er godt nok en efterfølger til "Huset der blev vådt", men de har ikke noget med hinanden at gøre, udover at de begge er horror-splat scenarier. "HDBVII" er en hyldest til diverse B-gyserfilm, altså splatterne. De film der ligger til grundlag for dette scenarie er trilogien EVIL DEAD (EVIL DEAD I-II og ARMY OF DARKNESS). Det er tre fuldstændige smadrede film. De er virkelige morsomme. Den bedste er II'eren (synes jeg). Et'eren er ikke så god som to'eren og tre'eren. Den prøver at være en lidt for seriøs splatter-film. Men de to andre tager gas på sig selv. For at få den rigtige stemning til scenariet bør du nok, som GM, se filmene, hvort fald II'eren. De er instrueret af Sam Remi og har Bruce Campbell i hovedrollen (ham fra "En Vild I Vesten", den westernserie der kørte på TV2 i sommerferien).

Jeg har valgt at skrive scenariet i Sturmbanger, som er et terningsløst system (jeg håber du vidste hvad du gik indtil), da jeg synes det passer godt til et splatterscenarie (læs afsnittet "At Køre Scenariet").

Det skal siges at det er et kliché-fyldt scenarie.

Jost "Splatter" Hansen

Versionsændring

Det du sidder med i hånden er version 2.0. Forskellen på de to versioner er at i version 1.0, var det meningen at der skulle komme noget godt rollespil ud af scenariet, ved hjælp af "personlige handouts". Jeg blev dog aldrig

færdig med dem, derfor findes de ikke i denne version. I denne version er der dog et læseligt "normalt" handout, som ikke fandtes i version 1.0. Der er kommet læselige personkarakterark til spillerne. Spilpersonerne er blevet ændret en smule. Der er ændret nogle enkelte småting, men ikke det store. Skulle der engang komme en version 3.0 vil de personlige handouts være med.

Denne version vil jeg gerne tilegne Christina Bredgaard Husum for frivilligt at ville spille Huset Der Blev Vådt II.

Versionsændring...igen

Du sidder nu med Huset der blev Vådt II version 3.0 specielt beregnet til Spiltræf 96. Scenariet er oprindeligt skrevet til Mytomania Mini Con II 1994, så det vil sige at det er et re-run. Men faktisk blev scenariet spillet på Spiltræf X 1994 på et uofficielt hold. Så det er faktisk et re-re-run. Nå, nok om det. Forskellen på de to seneste versioner, er som der står ovenfor at de personlige handouts er blevet lavet. Der udover er der tilføjet afsnittet om bi-personer, og layoutet er blevet mere lækkert at se på.

Det var som skrevet min oprindelige ide at lave et splat-scenarie, hvor der skulle lægges vægt på rollespillet. Men de gange det er blevet spillet er det endt i dejlig vold. Og jeg tror helt ærligt ikke at de personlige handouts vil hjælpe særlig meget. Men det gør ikke så meget, da scenariet er relativt kort så man når ikke rigtig at blive træet af at splatte rundt. Brug de personlige handouts hvis du vil, og la' vær hvis du ikke vil.

Jost L. Hansen

At køre scenariet

Når scenariet skal køres, er det vigtigt at du beskriver handlinger, for det er den måde man spiller terningsløst rollespil. F.eks. skal det ikke være noget ligesom det her:

GM: Du ser en zombie foran dig, den rækker ud efter dig.

SPILLER: Jeg ta'r min motorsav og skærer hovedet af ham.

GM: Du skærer hovedet af ham, mens det står ud med blod. Peter, du ser....

Nej, sådan skal det ikke være. Det skal være som det her:

GM: Du ser en zombie foran dig, den rækker ud efter dig.

SPILLER: Jeg ta'r min motorsav og skærer hovedet af ham.

GM: Hvordan?

SPILLER: Jo, jeg prøver at stikke den op i næsen på ham.

GM: Zombien fægter lidt med armene, men du får placeret motorsaven lige under næsen. Du presser, og du ser hvor let motorsaven går ind i hovedet på ham. Det står ud med kødstykker og blod. Det sviner hele rummet til, men du får en virkelig fed følelse, ved at skærer hovedet i stumper og stykker. Du hiver saven ud, og zombien falder livløs til jorden. Peter du ser.....

Sådan skal det være. Zombier dør godt nok ikke så let, men det var bare et eksempel.

I starten får spillerne udleveret et lille skuespil de skal læse op for hinanden. Spillet starter så og det er fint.

Når den første PC'er dør (hvis de dør), så prøv at gå uden for og spil det. For så kan du fortælle spilleren at PC'eren er blevet til en Zombie, og han har frit lejde til at slå de

andre PC'ere ihjel, for de bliver nemlig også til Zombier. Hvis alle bliver til Zombier slutter scenariet. Der skal selvfølgelig gå lidt tid før den første bliver til Zombier.

Men ellers skal du bare tænke på ALLE de splatterfilm du har set, og tag det bedste (værste..?) fra dem og tilføj til scenariet.

Og brug din sygelig fantasi, som du må have eftersom du har indladet dig på at køre Huset der blev Vådt II.



Baggrundshistorie

For mange, mange år siden, 200 år for at være præcis, levede der en satanisk kult i en hytte på Devil's Mountain. Kulten hed Fuidmjepo (som betyder "Dem som vil opnå størst magt i hele universet" (fedt navn ik')). De var 13 medlemmer og de tilbad den onde Dbneue. Kulten prøvede at få Dbneue til at materialisere sig på jorden, så den kunne overtage jorden. Men det krævede 666 menneskekroppe, og at ceremonien skulle foregå på halloweensnat (jeg synes det lyder en smule Call-agtig). Kulten begyndte så at hente folk nede fra den lille landsby, som lå på den anden side af kløften. Da de havde fået fat på 650 kroppe, begyndte landsbyen at røre på sig. Landsbyboerne besluttede sig for at næste gang, kulten kom for stjæle en krop, så ville de følge efter og slå dem ihjel. De lod en smuk jomfru gå rundt alene i gaderne. De ventede på de kom. Kulten kom også og tog jomfruen, men de tog også 6 andre folk for det var halloween, og ceremonien skulle være den nat.. Landsbyboerne fulgte efter og det kom til kamp i kultens kultrum. Jomfruen og de 6 andre blev reddet og kulten blev dræbt, og smidt ned i deres kæmpemæssige "hul", hvor de 650 kroppe lå. Men lige inden nåede

kultens leder at nedkaste en forbandelse. Den gik ud på at om 200 år på halloweensnat ville et frygtelig uvejr bryde løs, og Jdifm (Dbneue's lillebror) ville komme og tage de 7 sidste kroppe og få kulten tilbage til live, og hjælpe dem med at få Dbneue til jorden. Men det troede folk ikke på så de brændte stedet ned, troede de da. De fik ikke kultrummet brændt ned, da det lå nede under jorden.

Ca. 100 år efter var der en fyr der byggede et nyt hus på det samme sted hvor kultens hytte lå. Han fandt ud af de forskellige ting der var sket på Devil's mountain. Da der herskede så dårlig en stemning i hytten, blev fyren besat af tanken om at Dbneue ville komme. Han forsøgte at skabe evig liv til sig selv ved at dræbe en masse mennesker og murer dem inde i kælderen. Men det virkede ikke. Han ville være der når Jdifm og Dbneue. Tilsidst blev han fuldstændig lallende gal, og begik selvmord da han troede at han ville få evig liv, hvis han ofrede sig selv nede i Kultrummet. Det samme skete for de næste mange der flyttede ind, undtagen den sidste der flyttede ind, han ville ikke have evig liv. Han kunne ikke klare den ondskab der hvilede i hytten. Så var det at vores 7 venner kom...

Handlingsforløb

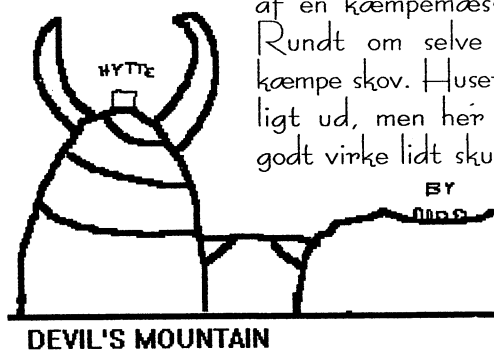
Øh...handlingsforløb, siger du, hæ-hæ. Hvilket handlingsforløb? Så vidt jeg ved er der vist ikke rigtig nogen handling. Det plejer der ikke at være i splatterfilm. Ok, lad mig prøve at ridse handlingen lidt op. Det starter dagen før Halloween. Nogle unge har fået fat på en hytte, langt langt væk. De vil tage der op for at feste og ha' det

fedt sammen. De kommer derop halloweensdag og fester. Efter noget tid begynder der at ske underlige ting (Jdifm kommer), og så vælter det frem med splattereffekter. Sådan kører det resten af scenariet. Jdifm bliver besat af tanken om herske universet, så han vil ikke lade Dbneue komme frem. Så han bruger de 650 lig/zombier til at blive et kæmpe monster. Han bruger ikke spillerzombierne, kultmedlemmerne, selvmords gutterne eller dem der er muret inde (de er ikke blevet dræbt på den rigtige måde). Tilsidst finder PC'erne Jdifm i Kultrummet, og prøver at slås med ham. Men desværre for dem dør de. Men så vågner de op i deres senge og er slet ikke taget afsted i endnu. Fedt!

Der er ingen der må slippe levende fra stedet, da de ligesom ikke kan vågne op fra drømmen så. Brug alle midler for at få dem ned i Kultrummet tilsidst. Hvis det er helt umuligt, så flyt seancen fra Kultrummet til andet sted. Bare det sker.

Huset og dets beliggenhed

Huset ligger som sagt på Devil's mountain. Det vist ikke så svært at gætte sig til hvorfor det hedder som det nu gør. De to horn er to enorme klipper. De streger der rundt om bjerget er en vej. Byen er noget større end på tegningen. Bjergene omkrandses af en kæmpemæssig brusende flod. Rundt om selve huset er der en kæmpe skov. Huset ser rigtig hyggeligt ud, men her i mørket kan det godt virke lidt skummelt. Ved siden af huset er der et lille skur. Huset har et køkken, 3 v.



ærelser, to toiletter med bad, en stue, et bryggers, en kælder med et kontor og et kultrum.

KØKKENET: Det er et rimeligt moderne køkken med gaskomfur. Der står en stor gul gasbeholder bag komfuret. Den er næsten fuld. Der er masser af bestik, tallerkener og glas. Der er alt hvad der skal være i et køkken der med i en splatterfilm.

VÆRELSENE: De er ens alle tre og har kun to senge hver. Der er et klædeskab, og kommodeskuffe med spejl over.

TOILETTERNE: Det to pænt store badeværelser, hvor der karbad i det ene og bruser i det andet. Der er et toiletskab med diverse toiletremedier.

STUEN: Det er fin stue. Lidt gammeldags måske, men ganske hyggelig. Den er rimelig stor. Der er et spisebord hvor der kan sidde 8 personer. Der står diverse reoler med bøger og forskellige pingel-pangel. Der er skabe med fint porcelæn og glas. Der er en sofa og træ lænestol. Der er en kamin, hvor der hænger det obligatoriske kronhjorthovde. Over spisebordet hænger der en lysekrone. Der er ca. 2 meter til loftet. Der står en gammeldags radio ovre i hjørnet, men der er ikke noget fjernsyn. Gulvet er af træ, men der lagt tæpper rundt omkring. Bl.a. under spisebordet, og henne foran kaminen. Og diverse andre steder. Løfter man i tæppet ved kaminen, er der en lem, som fører ned til kælderen. Der sidder en mega hængelås på lemmen.

BRYGGERSET: Det er lige ved siden af køkkenet. Der er fyldt op med diverse kosteskabe og rengøringsmidler. Der står tre gasbeholdere: en tom og to fyldte. Her er en bagdør, som fører lige ud til skuret.

KÆLDEREN: Når man lige kommer ned, så virker det meget pænt. Der er tre

døre, en af dem fører ind til et kontor, og de to andre fører ud til en mindre labyrint, som er perfekt til at fare vild og blive jaget i af diverse monstere.

Kun enkelte nøgne pærer oplyser de våde gange. Alle mulige rør stikker ud af væggen. Gulvet er belagt med vådt slam. Et eller andet sted i labyrinten er der en rist, der fører ned til kultrummet. Flere steder er der muret folk ind i væggen. De kan jo komme frem på passende tidspunkter.

Hvis man løber rundt længe nok, kan man måske være heldig nok til at finde ud af den anden dør.

KONTORET: Det er et lille kontor med skrivebord og et par stole. Væggen er beklædt med bogreoler med masser af bøger. I lænestolen ved skrivebordet sidder der et vammelt lig. Det er ca. fem år gammelt. Man kan se det har begået hari-kiri, da der sidder et kæmpe samuraisværd i maven på liget. Alle der ser dette her får udleveret

personlige handout #2. Ser de det efter at der kommet liv i zombierne, som sker når Jdifm har materialiseret sig) får de udleveret personlige handout #3. I en hemmelig skuffe i skrivebordet, kan man finde en dagbog (arrhghghg, det er det rene Call), handout #1. Den forklarer noget af det som baggrundshistorien forklarer, og så hvordan man muligvis kan fjerne Jdifm.

KULTRUMMET: Kravler man ned i risten så kommer man ned i et kæmpemæssig rum, med et kæmpe firkantet hul hvor der er 659 døde folk. Hvis det er efter Jdifm er kommet, så er de blevet "levende" og prøver på at komme op af hullet. Det lykkes da også for nogle af dem. For enden af hullet er der et kæmpe alter. Der ligger et par lig.

SKURET: Det er paradys. Her er diverse splatterfilmsvåben såsom spader, koben, to jagtgevær, save, en motorplæneklipper og en Motorsav plus hvad spillerne kan finde på af geniale ting, som du synes er rimelig.

Bi-personer

Der ikke så forfærdelig mange bi-personer med i Huset der blev Vådt II, men dem der er meget vigtige og utrolige overfladiske. Her er de:

FRANK: Frank er den uskyldige, men til tider noget voldsomme stand-up-komiker, som må lide den første voldsomme død. Franks tror selv han er vældig morsom og kommer med de platteste vittigheder.

Når Frank engang dør, bliver han en zombie der stadigvæk tror han er vældig sjov. Han fyrer vittigheder af når han jager og dræber de andre.

JDIFM: Jdifm er Dbneues lillebror, men som alle andre dæmoner er han ikke rigtig klog. Hver gang en spilperson dør, kan han se Jdifm som en udefinerbar skikkelse. Jdifm fortæller nu at han er spilpersonens nye her sker, og at han skal hjælpe ham (Jdifm) med at få Dbneue frem. Det skal gøres ved at slå de andre ihjel. Men jo flere han får under sin kontrol jo bliver han besat af tanken om at herske universet. Så han dropper ideen om at få Dbneue frem, for selv at blive hersker (han kan desuden ikke bruge dem der bliver slået ihjel, da de skal offres rigtigt).

Jdifm er ond, rigtig ond. Han taler med en ond ond stemme. Han kan tage form som mange forskellige skikkelse, som han kan vise sig i overfor de levende spilpersoner, men prøver at sjule at han er dæmon. Ingen kan se ham i hans rigtige skikkelse, men det er

også bedst sådan, da han er så rædselsfuld at man ville dø af skræk hvis man kunne se ham.

ZOMBIERNE: De er hjernedøde.

Starten

Starten er et lille teater, som spillerne skal spille. Hver spiller får udleveret et eksemplar af manuskriptet. Du som GM spiller Frank.

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)* Jeg keder mig!

KATE: *Ser jeg måske bekymret ud?*

JACK: *Du burde bekymre dig for mig*

KATE: *Over mit døde lig!*

JOSEPHINE: *Hold nu op med at skændes!*

ASH: *Det ville være rart til en forandring.*

LINDA: *Jack har ret. Det er kedeligt.*

JOSEPHINE: *Ja, prøv på at se Frank, han sover.*

ASH: *Det gør han jo altid!*

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY: *Guess what?*

KATE: *Jeg gi'r op!*

JOHNNY: *Jeg har fået den!*

LINDA: *Hvaffer en?*

JOHNNY: *Hytten!*

JACK: *Mener du hyttén?*

JOHNNY: *Jep!*

JOSEPHINE: *Den hytte vi har snakket om de sidste par uger?*

ASH: *Det som vi havde opgivet for et par*

dage siden.

JOHNNY: *That's the one. Vi rejser i morgen.*

JACK: *Det jo halloween. FEDEST!*

KATE: *Jeg må hjem og pakke.*

JOSEPHINE OG KATE: *Det må jeg også.*

ASH (til Jack og Johnny): *Yo! Gimme five!*

(de giver hinanden fem)

JOHNNY: *Frank, vågn op!*

FRANK: *FEDT! (falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack og finder på at de vil lave en practical joke med de andre)

Efter det lille teaterstykke, fortæller du resten af historien, til PC'erne kommer op til hytten.

Næste morgen står I alle klar med jeres bagage udenfor jeres huse. Johnny samler jer alle op og I begynder at køre mod hytten. Inden længe er den første budweiser blevet knuppet op, og Ash begynder at skråle "99 bottles of beer on the wall..." Straks efter tilslutter I andre jer. Stationscaren drøner afsted med 120 km/t på de amerikanske landeveje. Ud af bilens vinduer ryger diverse dåser og cigaretter. På flere hundrede meters afstand kan man høre MEGADEATH's nyeste plade drøne ud af ghettablasteren. Efter flere timers kørsel og flere stop ved tankstationer og adskillige småuheld med bilen, pga Johnny alkoholiske tendenser, ankommer I til hytten sent om aften. Godt beruset begynder I at pakke jeres ting ud.

Lad spillerne lære sin karakter at kende, ved at I laver noget rollespil, hvor de drikker løs og fester. Når du synes spillerne ikke morer sig længere, så lad showet begynde.

Showet

Som det fremgår af spilperson beskrivelsen vil Ash og Jack lave en practical joke med de andre. De vil lade som om en af dem er blevet spist af et monster. Det er jo HALLOWEEN. Efter de har gjort det vil et uvejr bryde løs, og står man udenfor (når uvejret bryder løs) så vil man se to lyn slå ned i de to horn på bjerget. Lynene vil så slå mod hinanden og blive til stor lyn kugle og forsvind ned i skoven. Det var Jdifo der kom der. Efter det begynder splattereffekterne.

Splattereffekterne

Efter rollespillet opdager nogle at Frank (NPCER) er væk. Den sidste der har set ham, kan huske at Frank vist ikke havde det så godt, og at han vist havde bræk tendenser. Kvikke spillere vil nok lede ude på toilettet efter ham. Man vil kunne se lidt væk fra toiletdøren et spor af bræk føre ud på toilettet. Frank sidder skam også her ude. Han sidder på knæ og har stukket hovedet ned i lokummet. Han reagerer ikke hvis de siger noget til ham. Hiver de ham væk vil de opdage (DADA.DA) at hans ansigt er VÆK!!!!!!! Folk der ser dette får udleveret personlige handout #1.

Det ser ud til at nogen eller noget har bidt ansigtet væk. Nede i lokummet ligger der et par tænder og et øje. Der en lille blodårer i hovedet på Frank der stadig pumper blod ud.

Efter det her er rækkefølgen på de næste splattereffekter ligegyldige. Jeg skriver kun hvad der kan ske, og hvilke personlige handouts de skal have udleveret.

De kan blive overfaldet af zombier nede i kælder labyrinten, personlige handout #3 (det samme som i kontoret).

Træerne udenfor bliver levende og smadrer ruder, personlige handout #4.

Jdifm kan angribe (i usynlig form og på andre faconer) og visse dele af kroppen kan blive besat af Jdifm (dog aldrig hovedet, og aldrig for meget ad gangen på samme person), personlige handout #5.

Møbler og andet inventar bliver levende og gulvene flyder med blod, og de finder blod diverse steder, personlige handout #6.

Hvis de tager ud til broen over til byen, så ser de at den er totalt ødelagt, og man kan ikke komme over, personlige handout #7.

Hvis zombierne kommer op kan de prøve på at sætte ild til huset, personlige handout #8.

Hvis en eller flere PC'ere dør bliver de til zombier (onde, selvfølgelig), og må få lov til at hænge. Hvis en PC'er ser en ven der er stået op fra de døde, så kræver det, personlige handout #9. Hvis der ikke er nogle døde efter lang tid, så lad Frank genopstå, også selv om de har begravet ham.

De kunne eventuelt jage Jdifm ned til kultrummet hvis de er lidt for seje. Så leder han dem ihvertfald på vej.

Hvis de ikke har fundet kælderen, så lad nogle zombier bryde lemmen op og komme op, eller noget i den stil.

Det var nogle små idéer der kunne ske. Der kan selvfølgelig også alt muligt andet. Hvis du har nogle fede ideer, så er det bare om at bruge dem. De personlige handouts må du så droppe eller finde på, til de ting du selv finder på.

Zombierne dør ikke særlig let. Du kan blive ved med at skære/skyde dem, de bliver ved med at bevæge sig, selv om de har fået skåret begge ben af. Den eneste måde at slå den dem definitivt ihjel på er at slå smadre hjernen på dem. Men af eller anden grund kan spillerzombierne klare at få smadret hovedet et par gange eller tre.

The Final Updo

Når spillerne engang har fået mod til sig og fået læst dagbogen fra kontoret, kan de prøve at finde risten ned til kultrummet. Det kan måske blive svært, når de næsten konstant bliver jagtet af Zombier.

Når de så kommer ned i kultrummet bliver de selvfølgelig overfaldet af nogle zombier. Nede i hullet vil de se masser af zombier bliver "rørt" rundt og forme sig til Jdifm's krop (og ligner et eller andet udefinerbart). Det bliver en hård kamp, da de resterende zombier også angriber. Også her hvis en PC'er dør, bliver han til en zombie.

Når der én PC'ere tilbage i live, så beskriv hvordan de sidste livstegn ebber ud. Lige i det hvor PC'eren dør, vågner de alle sammen op i deres seng og har det godt. Bortset fra det faktum at de skal op til hytten når de står op.

Så slutter scenariet.

Efterskrift

Nu må alle spillerne gerne blive skide sure, og vil aldrig nogen sinde spille et scenarie, som jeg har skrevet. Hvis det sker er scenariets

formål opfyldt.

Jeg håber du har moret dig med spillet og at du vil køre et scenarie fra mig en anden gang.



COMING TO A CON NEAR YOU!

Credits

Tak til de forskellige splatterfilm for inspiration. Tak til Christian Lindblad fra Als for at have hjulpet mig med at lave de originale handouts, hvor af jeg har det ene og han det andet. Og tak til ham fordi han frivillig ville være GM, da jeg tvang ham til det. Og tak til mig selv for at have gidet lave det her scenarie. Og må Gud være nådig over sjælene til dem der har kendskab til dette scenarie. AMEN!

Sturmbanger Splat

HANDOUT 1

Den 3. Januar 1895 er jeg påbegyndt Konstruktionen af mit Hus på Devil's Mountain. Gad vide hvorfor Bjerget er kaldt sådan.

15. Juni Huset er endelig færdigt. Det var et hårdt Arbejde, og det har regnet meget.

18. Juni Jeg har hørt Bygter nede fra Landsbyen, at der noget skummelt ved Grunden jeg har bygget Huset på. Jeg leder efter det.

20. Juni Jeg er stødt på en Lem i Kælderen. Den lå under 3 tommer Jord, så der for overså jeg Lemmen da jeg byggede Huset. Neden under Lemmen er der et stort Rum. Det er fantastisk smukt; det er fyldt med Lig. Man skal dog lige vænne sig til Stanken.

23. Juni Jeg har læst om Dbneue, der vil komme og overtage Jorden når der 666 Lig i Kælderen. Men der kun 659.

30. Juni Jeg har læst nogle Bøger på Biblioteket om Kulten Zuidmjepo, der holdte til i Rummet, at om ca. 100 År vil Idifm komme og hjælpe Dbneue til Verden. Det vil jeg opleve, for man kan få evig Magt med Dbneue. Men jeg er jo død til den Tid.

7. Juli Jeg har fundet en Metode til at få evig Liv: Jeg skal slå en masse Folk ihjel, og trække deres Sjæle ud.

10. Juli Jeg har fået dræbt tolv Mennesker, men det er ikke nok. Hvis jeg nu ofrer mig selv får jeg nok evig Liv. Jeg vil nu gå ned og ofre mig selv i Rummet. Når jeg får evigt Liv vil jeg ikke bruge denne skaldede Bog til noget, så jeg vil hermed kvitere for et jammerligt Liv.

Bruce Campfle

D. 2/9-1994

Jeg har lige fundet denne bog, Det er fuldstændigt forrykt. Det er om 3 uger, jeg må finde en måde at stoppe det på!

9/9-94

Jeg har måske fundet en måde hvordan man stopper det. Man laver en brændende ring rundt om hullet i rummet og tager en af de kister der står ved alteret og kravler op i den. Der kløver man sit hovede med et samurai-sværd og falder ned i hullet. Det skal ske når ham der Dbneue kommer Halloween aften

20/9-94

Jg.. bbbliverrr mere o... sind....sssyg. Se m... skrif... jeg kan ikk... rive mer...! Tag di... sa...mmen. Jeg vvvvilllll ikke le..ve mmerrre. Jeg klllaa...re d... i..ke til hhhhaaaal...llowwwenn. Jeg ta..r mi...t e....get li...v.

FAREWELL CRUEL WORLD!

De Personlige Handouts

til HDBVII

Personlige Handout #1

Jack Jansen	Du føler dit ansigt er beskidt og må vaske det.
-------------	---

Johnny Hanson	Dine tænder er klamme. De skal vaskes.
---------------	--

Linda Pedit	Din makeup er løbet ud.
-------------	-------------------------

Josephine Hartland	Stakkels Frank. Han var så sjov.
--------------------	----------------------------------

Ash Forester	Din mave vender det indvendige ud ad.
--------------	---------------------------------------

Kate Johnson	Det skal tags med noget vodka.
--------------	--------------------------------

Personlige Handout #2

Jack Jansen	Skarpe ting, fy for helvede.
-------------	------------------------------

Johnny Hanson	Fuck, hvor et fallossymbol
---------------	----------------------------

Linda Pedit	Du bliver så underlig træt i benene
-------------	-------------------------------------

Josephine Hartland	Hara-kiri, hvor romantisk. Det var ligesom i den sidste bog du læste om ulykkelig kærlighed.
--------------------	--

Ash Forester	Bøger, bøger, bøger alle vejene bøger.
--------------	--

Kate Johnson	Hvor er dit baseballbat.
--------------	--------------------------

Personlige Handout #3

Jack Jansen	Sidder dit øre nu også fast?
-------------	------------------------------

Johnny Hanson	Klemmer halskæden ikke lidt for meget?
---------------	--

Linda Pedit	Var det din menstruation?
-------------	---------------------------

Josephine Hartland	Næ, hvor smager dine negle godt.
--------------------	----------------------------------

Ash Forester	Hørte du ikke noget oven på?
--------------	------------------------------

Kate Johnson	Hvor var det toilettet var?
--------------	-----------------------------

Personlige Handout #4

Jack Jansen	Træer, træer, TRÆER!!! Er de andre ikke bare træer der har klædt sig ud som dine venner?
-------------	--

Johnny Hanson	Det kunne være fedt med et træben.
---------------	------------------------------------

Linda Pedit	Er trægulvet ikke også levenende?
-------------	-----------------------------------

Josephine Hartland	Bøger er er lavet af papir. Papir er lavet af træ. Bøgerne må være levende. AAAAAAAAAARRRRRGGGGGHHHH!!!!!!!
--------------------	---

Ash Forester	Træer = skov. Skov = forest. Forest = Forester. Forester = Dig. Du er et træ. AAAAAAAAAARRRRRHHHHHHHHH!!!!!!!
--------------	---

Kate Johnson	Dit baseballbat er af træ. Det slår dig nok snart.
--------------	--

Personlige Handout #5

Jack Jansen	Gå væk, dit dumme svin.
-------------	-------------------------

Johnny Hanson	Der er ingen der rør' mig.
---------------	----------------------------

Linda Pedit	Så gør dog noget Ash/Johnny/eller hvem der nu er.
-------------	---

Josephine Hartland	Kommer væggene ikke tættere på?
--------------------	---------------------------------

Ash Forester	Din krop, din krop, hug det af.
--------------	---------------------------------

Kate Johnson	Det her kan ikke passe. Det er noget de andre finder på, de dumme svin.
--------------	---

Personlige Handout #6

Jack Jansen	DER ER BLOD OVER ALT, AAAAAARRRRRRGGGGGHHHER!!!!!!
-------------	--

Johnny Hanson	Huset er levende!!!!
---------------	----------------------

Linda Pedit	FSDIAHSDFOHOFIHIODSFH!!!!!!
-------------	-----------------------------

Josephine Hartland	Det er bare for det her.
--------------------	--------------------------

Ash Forester	Er væggene ikke også levende? Krymper de ikke?
--------------	--

Kate Johnson	FHJUASHFUFHASJKFNASLH!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
--------------	---

Personlige Handout #7

Jack Jansen	Det er de andre der har ødelagt den.
-------------	--------------------------------------

Johnny Hanson	NOÆABOFHSANFOASNFOAFFOSUSJ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
---------------	--

Linda Pedit	Kan du ikke flyve over.
-------------	-------------------------

Josephine Hartland	HJGFBJKBKJJKKGHGHGKHFYT!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
--------------------	---

Ash Forester	GILHGFFFCUKFTDTKDTY!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
--------------	---

Kate Johnson	Kan du ikke bukke dem tilbage igen.
--------------	-------------------------------------

Personlige Handout #8

Jack Jansen	NJEAHOAFJFNAAOFAOFOAWOPPPPO!!!!!!
-------------	-----------------------------------

Johnny Hanson	Dine cigaretter, der er ild i dem. Dit lange hår brænder vel ikke.
---------------	--

Linda Pedit	Ild er dejligt. Det er dejligt varmt. AHHHHH!
-------------	---

Josephine Hartland	Der gik også engang ild i det McDonalds hvor du arbejder.
--------------------	---

Ash Forester	Kate's hot, Josephine's hotter and Linda's hottest. YUM!!!
--------------	--

Kate Johnson	Ild er lyst, der må mere ild ud i mørket.
--------------	---

Personlige Handout #9

Jack Jansen	Sejt sminket. Kan du lige så godt?
-------------	------------------------------------

Johnny Hanson	Yo, what a cool dude!
---------------	-----------------------

Linda Pedit	De andre kan være ligedan.
-------------	----------------------------

Josephine Hartland	De andre må være ligedan.
--------------------	---------------------------

Ash Forester	Er det Jack der har sminket det det?
--------------	--------------------------------------

Kate Johnson	Kom og smag mors baseballbat.
--------------	-------------------------------

Huset der blev Vædt II

NAVN	Johnny Hanson
BESKRIVELSE	Ung fyr på 22 år

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Normal	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	L langsom	
HELBRED	Normalt	
VILJE	Stærk	
OPMÆRKSOMHED	Rimelig	

UDSEENDE	Langt sort hår, blå øjne
SOCIALE SITUATION	Arbejdesløs

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Er til Deathmetal	Køre bil	Stinker
Hader kældre	Drikke meget øl	Meget god
Er faldet lidt for Linda, som kommer sammen med Ash	Høre Deathmetal	Suveræn
Sjofel		
Kender de andre fra elmentry school		

UDRUSTNING

ANDET Udstyr

	Ghettoblaster med Megadeath
	Sprut og øl
	En bil
	Pornoblade

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Johnny Hanson

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)*

KATE:

JACK:

KATE:

JOSEPHINE:

ASH:

LINDA:

JOSEPHINE:

ASH:

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY: Guess what?

KATE:

JOHNNY: Jeg har fået den!

LINDA:

JOHNNY: Hytten!

JACK:

JOHNNY: Jep!

JOSEPHINE:

ASH:

JOHNNY: That's the one. Vi rejser i morgen.

JACK:

LINDA:

JOSEPHINE OG KATE:

ASH *(til Jack og Johnny):*

(de giver hinanden fem)

JOHNNY: Frank, vågn op!

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack)

Huset der blev Vådt

NAVN	Linda Pedit
BESKRIVELSE	Ung pige på 20 år. Kommer sammen med Ash

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Svag	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	Hur-smi	
HELBRED	Normal	
VILJE	Lidt svag	
OPMÆRKSOMHED	Rimelig	

UDSEENDE	Ser temmelig godt ud, slank med lange ben
SOCIALE SITUATION	Læser jura på et college

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Hader snavs og skidt	Jura	Dygtig
Hun har tænkt sig at slå op med Ash på det bedste mulige tidspunkt	Drikke øl	Rimelig
	Sminke sig	Rigt. god
Hun er faldet lidt for Johnny	Slå op med Ash	Elendig
Kender de andre fra elementary school		

UDRUSTNING

ANDET UDSTYR

	Makeupudstyr
	Deathmetaltroje (for Johnny's skyld)

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Linda Pedit

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)*

KATE:

JACK:

KATE:

JOSEPHINE:

ASH:

LINDA: Jack har ret. Det er kedeligt.

JOSEPHINE:

ASH:

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY:

KATE:

JOHNNY:

LINDA: Hvaffer en?

JOHNNY:

JACK:

JOHNNY:

JOSEPHINE:

ASH:

JOHNNY:

JACK:

LINDA: Jeg må hjem og pakke:

JOSEPHINE OG KATE:

ASH *(til Jack og Johnny):*

(de giver hinanden fem)

JOHNNY:

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack)

Huset der blev Vædt

NAVN	Kate Johnson
BESKRIVELSE	Ung pige på 20 år

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Rimelig	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	Klodset	
HELBRED	Normal	
VILJE	Lidt svag	
OPMÆRKSOMHED	Meget	

UDSEENDE	Rødt halvlangt hår. Stor af en pige at være
SOCIALE SITUATION	Maskinarbejder

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Mørkerød	Maskinarbejde	God
Genere Jack så meget så muligt	Smadre ting	Rigt. god
Hidsig temperament	Drikke sprut	Normal
Kan godt lide at smadre ting, især når hun er fuld		
Er lidt småforelsket i Ash		
Kender de andre fra elmentry school		

UDRUSTNING

ANDET UDSTYR

	Baseball bat
	Øl og sprut

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Kate Johnson

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)*

KATE: Ser jeg måske bekymret ud?

JACK:

KATE: Over mit døde lig!

JOSEPHINE:

ASH:

LINDA:

JOSEPHINE:

ASH:

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY:

KATE: Jeg gi'r op!

JOHNNY:

LINDA:

JOHNNY:

JACK:

JOHNNY:

JOSEPHINE:

ASH:

JOHNNY:

JACK:

LINDA:

JOSEPHINE OG KATE: Det må jeg også.

ASH *(til Jack og Johnny)*:

(de giver hinanden fem)

JOHNNY:

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack)

Huset der blev Våd

NAVN	Ash Forester
BESKRIVELSE	En ung fyr på 21 år. Kommer sammen med Linda

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Normal	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	Rimelig	
HELBRED	L. dårlig	
VILJE	Normal	
OPMÆRKSOMHED	L. uopm	

UDSEENDE	Mørkt hår, lidt bred hage, 1.80 m
SOCIALE SITUATION	Læser på et eller andet college til økonom.

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Bryder sig ikke om små lukkede rum	Økonomi	Dygtig
Er helt vild med Linda	Drikke øl	KSG**
Finder sig selv vanvittig morsom, sjovere end Frank	Løbe Hurtig*	Dygtig
Jack og ham har planlagt et lille show for de andre. Jack er sminkør. Ash skal sminkes død. Og så skal de lave "splat"	Fortælle vittigheder	Expert
Kender de andre fra elmentry school		

* i kort tid **knap så god

UDRUSTNING

ANDET UDSTYR

	Øl og sprut

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Ash Forester

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)*

KATE:

JACK:

KATE:

JOSEPHINE:

ASH: Det ville være rart til en forandring.

LINDA:

JOSEPHINE:

ASH: Det gør han jo altid!

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY:

KATE:

JOHNNY:

LINDA:

JOHNNY:

JACK:

JOHNNY:

JOSEPHINE:

ASH: Det som vi havde opgivet for et par dage siden.

JOHNNY:

JACK:

LINDA:

JOSEPHINE OG KATE:

ASH *(til Jack og Johnny)*: Yo! Gimme five!

(de giver hinanden fem)

JOHNNY:

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack og finder på at de vil lave en practical joke med de andre)

Huset der blev Vædt

NAVN	Jack Jansen
BESKRIVELSE	En ung fyr på 20 år. Prøver at komme ind på en sminkørscole

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Rimelig	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	L langsom	
HELBRED	Stærk	
VILJE	Rim. stærk	
OPMÆRKSOMHED	Meget	

UDSEENDE	Halvlangt lyst hår. Ikke særlig høj
SOCIALE SITUATION	Er amatørsminkør, ellers arbejdsløs

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Bange for rigtig blod.	Sminke	Rigt. god
Han prøver at overvinde blodfobien ved at lave splatterblod	Drikke øl	Normal
Ash og ham vil lave en joke med de andre. Ash sminkes død	Flippe ud	Dygtig
Hader træer og planter		
Kan godt lide at genere Kate		
Er småforelsket i Josephine		
Kender de andre fra elmentry school		

UDRUSTNING

ANDET UDSTYR

	Øl og sprut
	Sminkesager

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Jack Jansen

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)* Jeg keder mig!

KATE:

JACK: Du burde bekymre dig for mig

KATE:

JOSEPHINE:

ASH:

LINDA:

JOSEPHINE:

ASH:

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY:

KATE:

JOHNNY:

LINDA:

JOHNNY:

JACK: Mener du hyttén?

JOHNNY:

JOSEPHINE:

ASH:

JOHNNY

JACK: Det jo halloween. FEDEST!

LINDA:

JOSEPHINE OG KATE:

ASH *(til Jack og Johnny):*

(de giver hinanden fem)

JOHNNY:

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack og finder på at de vil lave en practical joke med de andre)

Huset der blev Vædt

NAVN	Josephine Hartland
BESKRIVELSE	Ung pige på 21 år

GRUNDEGENSKABER

STYRKE	Normal	TEGN DIG SELV
BEVÆGELSE	Svag	
HELBRED	Rim. stærk	
VILJE	Stærk	
OPMÆRKSOMHED	Uopmærk	

UDSEENDE	Kort lyst hår, lille men slank og ser meget pæn ud
SOCIALE SITUATION	Servitrice på McDonalds

SÆRLIGE TRÆK

FÆRDIGHEDER

Bange for skarpe ting	Servere	God
Er forelsket i Ash, som kommer sammen med Linda	Drikke vin	Dårlig
Kan ikke klare stresssituationer	Sminke sig	Udmærk.
Elsker Romantik		
Kender de andre fra elmentry school		

UDRUSTNING

ANDET UDSTYR

	Vin
	Sminke
	Kærligheds Noveller

Manuskript til indledningen af **Huset Der Blev Vådt II**

Rolle: Josephine Hartland

(Ash, Frank, Jack, Linda, Josephine og Kate sidder inde på Ash's værelse. Ash og Linda sidder og holder om hinanden. De andre sidder henslængt på diverse stole og sofaer. Frank ligger og sover i sækkestol)

JACK: *(krøller noget papir sammen og smider det over i papir kurven)*

KATE:

JACK:

KATE:

JOSEPHINE: Hold nu op med at skændes!

ASH:

LINDA:

JOSEPHINE: Ja, prøv på at se Frank, han sover.

ASH:

(alle griner. Med et sprænger døren op og Johnny kommer ind)

JOHNNY:

KATE:

JOHNNY:

LINDA:

JOHNNY:

JACK:

JOHNNY:

JOSEPHINE: Den hytte vi har snakket om de sidste par uger?

ASH:

JOHNNY:

JACK:

LINDA:

JOSEPHINE OG KATE: Det må jeg også.

ASH *(til Jack og Johnny):*

(de giver hinanden fem)

JOHNNY:

FRANK: *(falder i søvn)*

(de unge mennesker forlade lejligheden, tilbage bliver Ash og Jack)