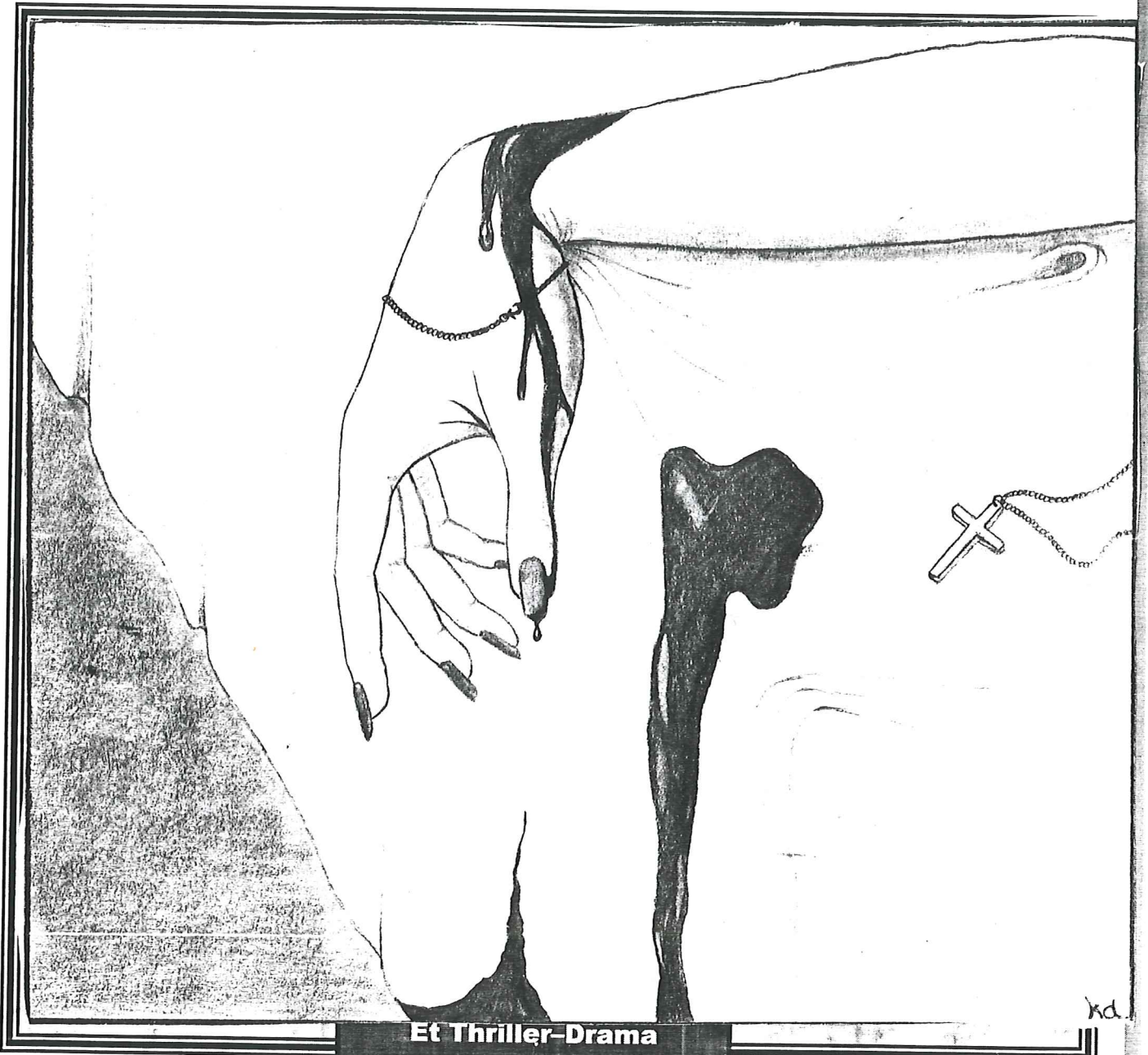


Blodig Silke

TELEVISION HAS BROUGHT BACK MURDER INTO THE HOME
- WHERE IT BELONGS
- ALFRED HITCHCOCK



Et Thriller-Drama
Af Andreas Lieberoth

kd.



Blodig Silke

Et Psykologisk Thriller-Drama
til Fastaval '99
af Andreas Lieberoth

INDHOLD

FORSIDE (AF KIRA DYHR)	
INDHOLD & CREDITS	I
INTRODUKTION	2
ROLLERNE	3
ORD TIL SPILLEDEREN	5
SCENERNE	7
SCENE 0 'BLODIG SILKE - PROLOG'	8
SCENE 1 IND I NATTEN	9
SCENE 2 EVAS HJEM	11
SCENE 3 BLODIG SILKE	12
SCENE 4A MITSY'S LOUNGE	14
SCENE 4B SPRINGGATE SCHOOL FOR GIRLS	17
SCENE 4C COPKILLER UNDERSØGELSER	21
SCENE 5 MORPHUS - FILMS EXCLUSIVE	22
SCENE 6 REGNSKABETS TIME	23
SCENE 6+ 'BLODIG SILKE - EPILOG'	25
ANDRE SCENER	26
ANDRE HÆNDELSER	28

APPENDIKS I - SEDLER

APPENDIKS II - EN VILDLEDENDE TERNING

KARAKTERER:

CHING-MEI DIAO, MELISSA LAMBIE

PATRICK LYNCHÉ, CHAZ CAPELLI

MAXEMILLIAN WESTMOORE, ALEC THOMPSON

DET OFFICIELLE

Har du spørgsmål, ris, ros eller gaver, så kontakt mig endelig. Min adresse etc. er:

Andreas Lieberoth
Sadolinsgade 155 kld.
5230 Odense M
Tlf. 6612 5099
supergnu@hotmail.com

Scenariet er udarbejdet under stærk inspiration fra diverse film, fiktion og scenarier. Sammenfald vil derfor forekomme. Disse er ikke ment som udfordringer.

Fotos er brugt uden tilladelse - Hvis nogen har ondt i røven over det, er det bare synd!

Rettigheder til systemet tilhører undertegnede, men brug det bare....

Layout er lavet i Word '97

Jeg vil gerne tilføje at jeg er villig til at gå i seng med alle medlemmer af bedømmelseskomiteen, etc., for at modtage en pris...

EN TAK TIL...

Ask for nogle glimrende foredrag og oplæg i tidens løb ("Husk hjerteligt at takke oplægsholderne på de forfatterkurser..." - egotripper). Jacob D.J. for altid at have bakket mig op, og have tiltro til mine evner.

Ole Kofoed, min tidligere dansklærer, for at opmuntre mig til at skrive, og hjælpe mig til at blive bedre.

Samt: De mange venner der er kommet med små forslag - I ved selv hvem I er. Korslække Ungdomsskole for at give mig penge for at spille rollespil, og udvikle dette i samme hug, og mine elever for konstant at minde mig om, at spillere er dummere end vådt bølgepap.

Jeg vil også gerne takke min vidunderlige kæreste Kira, for at sidde halvnågen på mit skrivebord da jeg burde have skrevet scenariet færdig, og ikke mindst for at have tegnet en fabelagtig forside.





Introduktion

Normalt er der i rollespils-scenarier klare linjer imellem helte og skurke. Spilleren befinder sig i en af de to roller, og er udmærket klar over hvilken. Hvis de ikke er klar over det, pensler scenariet det ud for dem, og tvinger dem til handlinger der sætter dem i en af båsene. Som regel er det ikke spilleren der træffer valget, da forfatteren dikterer hvad der skal ske – i bedste fald fortæller hvad der sker indirekte.

I dette scenarie skal spillerne gøres til skurke. Rollerne er detaljerede, og består i forskellige typer udskud fra forbrydermiljøerne, men ingen deciderede utysker. Vi går ud fra at alle er herrer over deres egen skæbne, og at *alle* bipersoner er imod spillerne på en eller anden led, i en verden uden retfærdighed.

Scenariet er en særlig udfordring for dig – spillederen – da du for en gangs skyld arbejder direkte imod spillerne. Din eneste og mest fornemme opgave er, at provokere de ellers pæne mennesker i spillegruppen, til igennem deres roller, at foretage sig modbydelige ting, der normalt vil virke kvalmende og moralsk forkastelige. Spillerne er herrer over deres egne handlinger, og når de går fra spillelokalet, er det vigtigt at de ved, at det var deres egne handlinger der resulterede i scenariets udfald- og for en gangs skyld er det sandt.

Historien i scenariet har intet lineært forløb, eller fast slutning. Jeg har inkluderet de scener som jeg anser for sandsynligt vil forekomme, og som jeg mener er brugbare. Historien kan dog nemt bevæge sig ud over dette, og det er vigtigt at du er forberedt på lidt af hvert, og kan improvisere dig igennem de situationer der vil opstå, uden at bevæge dig ud af scenariets ånd.

Ideen bag scenariet er som sagt, at få spillerne til at gøre nogle frygtelige ting. Der er en grundlæggende mordforbrydelse, men denne er i og for sig irrelevant, selvom scenariet antageligt vil ende med at en af spillerne bliver hængt op på den.

Alle spillerne har et tilhørsforhold til den hensynsløse gangster Lenny (skylder ham stort, og frygter/hader ham). Denne giver dem den grundlæggende opgave: Find ud af hvad der er blevet af hans elskerinde Eva. Det vil ikke være svært at finde frem til et lejet hus, hvor pigen findes død – voldtaget, tortureret og myrdet sammen med et par lige så døde mænd og en 12årig pige. Øjensynligt er hele miseren blevet filmet. Herfra går det hele så slag i slag, med at identificere de døde, og undersøge hvem der har stået bag. Alle spillerne har, igennem deres roller, grund til at tro at de havde noget med denne modbydelige forbrydelse at gøre, og i takt med at de provokeres til at gøre amoralske ting, graver de deres egen grav – hvis de bukker under. Derudover overvåges spillerne konstant, og den/de af spillerne, der gør de fæleste ting beviser over for sig selv, de andre, og overvågerne at de er den skyldige. Til sidst viser det sig at de alle er med i en Snuff-Pornofilm uden at vide det.

Stilen i scenariet bør være meget mørk og frastødende a'la David Lynch, Clive Barker, Millenium og diverse Film Noir. Den største inspirationskilde til scenariet er *Lost Highway*, og hvis du ikke har set den, foreslår jeg at du gør det hurtigst muligt: Det er en kanon film, og den vil give dig en god idé om stemningen. Scenariet finder sted i en tilfældig amerikansk storby – formentligt San Fransisco, en gang i de tidlige 1990'ere. Miljøet er natklubber og andre overklassesteder, der kun frekventeres af folk der er kommet uærligt til deres rigdom, og de der ønsker at mænge sig med sådanne. Sæt David Bowie, Golden Palominos eller Soundtrack'et til en hvilken som helst David Lynch film på, når du læser scenariet.

"Hvad er Snuff?"

Jeg er nogle gange blevet konfronteret med dette spørgsmål, når jeg har snakket om scenariet. Snuff er den mest modbydelige type pornografi der kan tænkes. Ikke nok med at den ofte involverer børn og dyr, men hele idéen er, at aktørerne dør/slår hinanden ihjel i løbet af filmen – i virkeligheden. Se også Lynch's *Lost Highway*.





ROLLERNE

Karaktererne er alle rimeligt lange, og forsøgt holdt i en objektiv stil. Det er ikke meningen at rollerne skal være hæmmende for spillerne, eller diktere den måde de skal handle på – de er simpelthen et værktøj for spillerne til at manipulere historien. De består af to sider: En side med personlighed/evner, der er helt grundlæggende, en side med baggrundshistorie, og lidt om den forgangne weekend der først udleveres efter første scene er overstået.

Rollerne er følgende:

Ching-Mei Diao, Tidligere Triadeluder

Hun stak af fra det bordel hun var blevet importeret til, og var lige ved at blive fanget da Lenny reddede hende. Hun har arbejdet for ham som eskort for folk Lenny vil høre hemmeligheder fra, og som hans personlige bolledukke, siden. Ching-Mei forbarmede sig dog over en 'kunde', og fortiede skadende oplysninger om ham, der ellers ville have været meget gunstige for gangsteren.

Kan spilles af hvem som helst, men gerne en asiat eller pige med sex-appeal.

Melissa Lambie, Sanger/skuespillerinde Wannabe

Melissa kom til Frisco, med store drømme om at blive sangerinde eller skuespiller, men endte som stripper på en sleazy bar, som Lenny ejede. Siden blev hun gift med en velhavende boligmagnat, som gangsteren introducerede hende for. Melissa er narkoman og afviste Lenny i sin tid, hvilket han ikke tog pænt. Han har aldrig fortalt hendes mand om hendes tidligere job – en ting manden og hans familie ikke vil tilgive.

Skal enten spilles af en blondine, eller en forsagt, inaktiv nørd.

Patrick Lynche, Narko-afhængig læge

En lovende ung mediciner, der bare ikke kunne klare presset som læge, og arbejdede sig fra beroligende midler, over hvad han kunne finde på hospitalet, til de hårdere stoffer. Disse hjalp Lenny ham med at skaffe, imod en tjeneste i ny og næ: Patrick skaffede kemikalier fra hospitalet til designer-drugs og hvem-ved-hvad-ellers for gangsteren, og lappede hans folk sammen, hvis de var sårede. Patrick har bollet Eva fast i snart et halvt år.

Skal helst spilles af en ledertype eller stille intelligent fyr.

Chaz Capelli, Korrupt Politidetektiv

Chaz begyndte at tage imod bestikkelse allerede som gadebetjent – det gjorde alle andre jo, og efterhånden som han arbejdede sig op igennem rækkerne, først i sædelighedspolitiet og siden drabsafdelingen fortsatte han med at tage imod. Han har dyre vaner, og på et eller andet tidspunkt blev hans korruption opdaget. Han arbejder nu for interne affærer på at skaffe beviser mod Lenny. Disse skal skaffe ham ud af kniben. Han drikker som en hver god panserkliché bourbon og kæderyger.

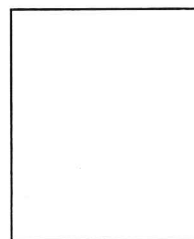
Skal spilles af den ældste mandlige spiller, helst en ryger (giv ham smøger, hvis ikke).





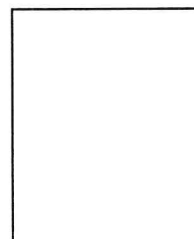
Alec Thompson, Småforbryder

Alec voksede op i Friskos dårligere kvarterer. Han havde en almindelig barndom med en enlig mor, småkriminalitet med gutterne osv. Med tiden begyndte han at pushe lidt og lave større indbrud osv. På et eller andet tidspunkt var han dum nok til at bryde ind i Lennys hus. Gangsteren lod ham leve, men Alec har arbejdet for ham siden med at samle penge ind fra de større pushere. Han har dog taget nogle til sig selv, og ud over det har Eva forsøgt at få ham i seng en gang, men han kunne ikke. Skal helst spilles af en kvik, flabet fyr med karisma. For guds skyld ingen briller!



Maximilian Westmoore, Advokat og hustrumorder

Max Westmoore er et sørgeligt tilfælde af et forspildt liv. Han brugte hele sin ungdom i sydstaterne på at skaffe en fin, dyr uddannelse, men blev aldrig lykkelig selvom han havde penge nok. Hans 2. kone gjorde ham så gal, at han kvalte hende – han har haft flashbacks om hændelsen siden. Lenny hjalp ham af krogen, og har afpresset ham til at tage sig af de lyssky regnskaber siden. På det sidste har Max overført nogle af de beskidte penge til en bankkonto, for endelig at flygte til Mexico eller Canada. Kan spilles af alle, men helst en bebrillet, ikke for ung mandsperson.



...

Karakterernes fælles referenceramme er som sagt, at de alle har en forbindelse til gangsteren Lenny, som de skylder en stor tjeneste, af en eller anden årsag.

De har alle sammen noget, som de for hver en pris vil holde skjult for Lenny, da det ville betyde døden for dem, hvis han fandt ud af det.

Hvem ved? Måske har han opdaget det hele, og det er grunden til at de udsættes for de mange uhyggelige ting i scenariets løb? Oven i hatten har de alle en 'blank spot', på det tidspunkt hvor, og en eller flere af dem, har højest sandsynligt været med til at lave Snuff-filmen, hvor Eva og de andre blev slået ihjel.

Alle karaktererne har myrdet på et eller andet tidspunkt, undtagen Melissa og Patrick, der sig føler sig skyldig i at skaffe stoffer ud på gaden, og fumle et par operationer, der slog patienten ihjel.

I løbet af scenariet vil der være forskellige elementer, der er designet til at provokere en specifik karakter. Disse er forklaret nærmere i den enkelte scene, og det er vigtigt at du husker disse, og overvejer hvordan du kører dem bedst overfor den enkelte spiller. Det er derfor essentielt, at du sætter dig grundigt ind i karaktererne, og husker de forskellige faktorer i dem – og lad det ikke være venstrehåndsarbejde. Karaktererne er det næst-vigtigste, efter spillerne!





ORD TIL SPILLEDEREN

Scenariet starter med en scene midt inde i historien. På dette tidspunkt skal spillerne kun have den grundlæggende karakter udleveret.

Spillerne har i princippet ingen som helst indvirken på handlingen endnu, men det er en meget god måde at slå stemningen an. Det eneste denne lille sekvens indebærer er, at du beskriver scenen *Blodig Silke* i den lejede villa, og lader spillerne foretage sig lidt småting. Herefter udleverer du side XXX til XXX af karaktererne, og begynder fra starten af scenariet med indgangsscenen hos Lenny, osv.

Hvad regler angår, er der næsten ingen, og spillederen skal *aldrig* rulle terninger. For at vedligeholde illusionen af, at det ikke er spillemesteren eller scenariet der styrer spillerne, anbefaler jeg dog at du lader spillerne rulle en terning, når det er relevant. Du kan også køre scenariet helt systemløst – valget er dit. Regler for systemet En Vildledende Terning, findes som bilag til scenariet – du kan evt. give dem til spillerne, så de kan se hvordan det hænger sammen.

Sedler

Selvom det er brugt før, kommer du indimellem til at uddele sedler med oplysninger til spillerne hver især. Dette er fordi de alle karaktererne har forskellig indgangsvinkel til sagerne, og vil opdage forskellige ting der har betydning for dem hver især. Det ville tage et år og en dag at spille scenariet, hvis alt det 'hemmelige' skulle håndteres udenfor døren med hver enkelt spiller. På denne måde kan hele scenariet spilles inde i lokalet. Lad ikke spillerne gå udenfor for at snakke, eller sende dig/hinanden sedler. Alt skal foregå åbenlyst. Appendiks II er disse sedler, inddelt efter karakter og scene.

Hvordan man læser et scenarie 1.0

Det er vigtigt du sætter dig grundigt ind i scenariet, og jeg håber derfor at du har fået det tilsendt i god tid. Nok er scenariet ikke et manuskript, men en opskrift med råd og vejledning til hvordan du og spillerne skaber en god historie, men det giver dig ikke ret til at sjofle mit arbejde.

Læs scenariet igennem en gang fra ende til anden. Læs så karaktererne, og tag lidt tid til at tænke over det. Læs derefter scenariet en gang, og tag noter, eller understreg de steder, du mener er vigtige at huske.

Hvordan man bedst kører dette scenarie (efter min mening)

Sæt dig ordentligt ind i karaktererne og historien, så du ikke behøver slå op lige midt i det mest spændende. Lær scenariet nogenlunde udenad, og gør historien til din eger. Læs gerne den næste scene der kommer, mens spillerne taler indbyrdes. Glem ikke noget, bare fordi du ikke vil slå op i scenariet, men sørg for at gøre dette diskret. Lad være med at diskutere handlingen med spillerne. Tal ikke med dem om scenariet, hverken før, under eller efter det spilles – det ødelægger mystikken. Hvis en spiller spørger "Hvordan skulle vi have gjort, der hvor..." eller "Hvordan hang det egentligt sammen med...?", skal du bare smile kryptisk, og snakke udenom.





Stemning

Du ved bedst selv, hvordan du skaber en god stemning til gyserrølespil, men husk at dette hverken er Call eller Vampire. Et forslag kan være, at du går til lokalet 20 minutter før og sætter fyrfadslys i en klynge på gulvet. Derefter forlader du lokalet, og læser på scenariet i brædspilsområdet. 10-15 minutter efter periodestart, kommer du lettere forvirret, ind i lokalet, og siger at du er blevet sat til at køre scenariet i sidste øjeblik, da den anden Spilleleder ikke er dukket op. Det giver spillerne en idé om at det er *dig* der kører scenariet, og ikke scenariet der kører dig, da du tydeligvis improviserer dig halvt igennem.

Det er et absolut must at du skaffer en ghettoblaster eller discman med højtalere. Find noget laid back, men stadig skummelt musik. Jeg anbefaler soundtracks til David Lynch film (Lost Highway / Twin Peaks), David Bowie, Golden Palaminos, og det meste jazz eller swing, men alt undtagen klassiske gysersoundtracks kan bruges.

Lad gardinerne være trukket fra. Det gør det nemmere, at associere til de virkelige liv, og ikke et klasseværelse på en skole.

Få spillerne til at sætte deres stole op i en rundkreds, og placer nogle stearinlys i midten. Lad dem stille deres navneskilte foran sig. Sæt dig som en del af kredsen, men med et bord skråt bag dig, som du kan lægge scenariet på.

Sørg for at folk har noget af drikke. Ikke plasticflasker. Tag nogle passende glas med. Forslå at i henter nogle øller (eller sodavand) i caféen, eller medbring dem selv. Hvis du er rigtigt sej køber du en flaske billig whisky, og tager den med, sammen med nogle glas. Tilbyd spillerne at de kan købe sig ind i den for 20-30 kr. De vil næppe sige nej, hvis du virker autoritær/pædagogisk nok.

Grunden til dette er, at folk løsner op og bliver mere implisive hvis de får lidt at drikke – bedre mordere.

Gentagelser / Fortællelser

Der forekommer nogle ting i løbet af scenariet, der bør virke ens. Sammenfald imellem karakterers tidligere gerninger, og frem for alt huset. Det lejede hus, Lennys villa, XXX og XXX, beskrives på næsten samme måde, og spillerne bør få indtrykket at der er noget skummelt i pejsestuen på dem alle. Ligesom en del kvinder i scenariet (en af karaktererne inklusive) falder ind under den samme grundlæggende beskrivelse. Kom eventuelt til at kalde dem Eva, ved en fejl selvfølgelig. "Nej, det er jo ikke hende. Hun er jo død...ikke?"

Du bør også 'komme til' at sige ting. Eksempler er at sige *Mord* i stedet for *Mor*, *Kvæle i retten*, i stedet for *Fælle i retten*, osv. I det hele taget skabe associationer til mord. Benægt dette for hver en pris.

Chok Effekten

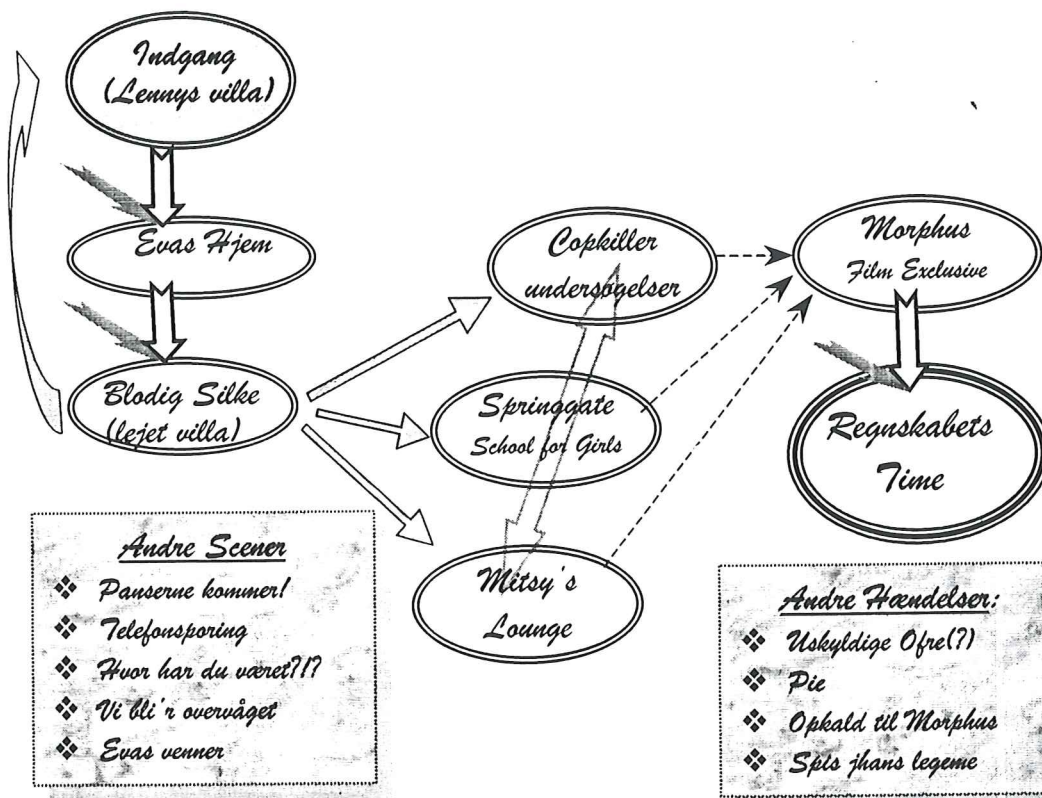
Det er vigtigt at du får spillernes adrenalin til at køre. Det bringer de basale overlevelsesinstinkter op i dem, og kan få dem til at gøre ting, de normalt ikke ville gøre. Råb pludseligt op, både når du fortæller og agerer. Tal hurtigt og hektisk, når noget action sker. Giv dem ikke tid til at tænke. Bare handl. Pres dem, og råb.

Eks.: "Hun vender sig om mod dig, med tårevædet ansigt. Hendes makeup løber ned ad kinderne på hende, som en dårligt malet rockstjerne. Hun strækker bedende armen frem imod dig...[hæv pludseligt stemmen] *Der er en kniv i den. Med et hyl springer hun frem imod dig!!! Hvad gør du? Hurtigt! Kom nu! Hurtigt!!! Hun er svagere end dig. Du bør nemt kunne overvinde hende. Stikker du hende? Hvad gør du? Hun slår dig ihjel, hvis du intet gør!!!*"





SCENER



Scenariet starter med den lille cut-scene, *Scene 0 – Blodig Silke (Prolog)*, der begyndende beskrives i foromtalen. Herefter læser spillerne hver deres dybere baggrundshistorie og en lille novelle hver, om hvordan de er blevet kaldt til Lenny. Herefter begynder selve scenariet med 1. scene.

Fra Lennys villa, vil det mest logiske være, at tage til Evas lejlighed. Her finder spillerne det klassiske spor, nemlig en seddel på køleskabet med en adresse og et tidspunkt Lørdag aften.

Adressen er en villa ved flodens udmunding. Her finder karaktererne Evas lig sammen med tre andre, som karaktererne kender hver især:

- ❖ En lille pige, som Westmoore kender fra en nylig sag, og Melissa fra hendes mands familiefester.
- ❖ En trækkerdreng, som Ching-Mei kender fra et glædeshus, og Alec fra en fejlslagen narkohandel.
- ❖ En detektiv fra interne affærer, som har snuset i Capeilis sager, og stillet spørgsmål om Patrick.

Telefonen i huset er blevet brugt – opkaldene kan undersøges, men det tager tid. Karaktererne giver sig til at undersøge de dodes færden i weekenden, og føres efter mange genvendigheder til et skummelt videoforetagende. Her finder de videooptagelser af sig selv; Nogle i kompromitterede situationer. Efter denne opdagelse, er det på tide at forklare sig hos Lenny. Hvis de forsøger at flygte, bliver de fanget af hans håndlangere. Den sidste scene foregår i Lennys villa ved floden. Spillerne tvinges til at henrette den eller de, der findes skyldige i mordene, efter at have set de uhyggelige snuff-optagelser, og billeder med deres efterfølgende efterforskning og handlinger.

Men nu til selve scenariet...





Scene 0: BLODIG SILKE (PROLOG)

Til denne første scene, skal du kun udlevere karakterernes side 1. Side X-Y gemmer du til bagefter. Lær det nedenstående udenad, eller læs det op. Du vælger selv, men det skal lyde godt, og det skal løbe spillerne koldt ned ad ryggen.

Husk: Nu er det tidspunkt, hvor dine spillere er allermest tændte, og deres opmærksomhed skal fanges!

Der er et kort over huset. Det skal også bruges til alle andre villaer i scenariet.

Intro: "I måtte køre et godt stykke i bælgmørke, efter gadelygterne var ophørt. Det eneste I havde at orientere jer efter, var de bleggule streger på vejen, der først varslede et sving forude, når de pludseligt buede væk fra deres lige linie. I var ved at tage en stolpe eller et hegn flere gange, og nu føltes det godt at komme ud af bilen, og gå op ad trapperne til huset.

...

Hallen er stor, med lyse marmorsøjler, der bl.a. holder en flot trappe oppe. Her er egentlig lyst og venligt, men en sær kvalmende odor, får det til at vende sig i spillernes maver.

Her står nogle få møbler, og nogle...det ligner næsten projektorer, står stillet op ad den ene væg. De kan høre lav musik, et eller andet sted fra.

Midt i billardrummet står et stort pool-bord. der ligger en 6, 7 kugler og et par køer derpå.

Det tomme rum er malet i en behagelig lyseblå farve. En transistorradio på gulvet lige midt i rummet udsender en lavmælt manisk klavermusik.

Stuen er holdt i hvidt. Her er bogreoler, men de er tomme. En del pæne lædermøbler. En rød bane trækker sig fra en dør, over gulvet og hen bag sofaen. Da i checker, ser i en død mand. Han er sort, nøgen og flot, hvis det ikke var fordi hans krop var dækket af knivstik. Hans afskårne lem og testikler ligger i hans mund. Han har langt kruset hår, og det ser ud som om han her kravlet hertil, indtil han blev stoppet af knivstikkeren eller sin egen krops begrænsninger.

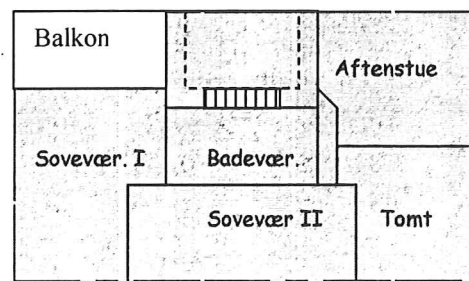
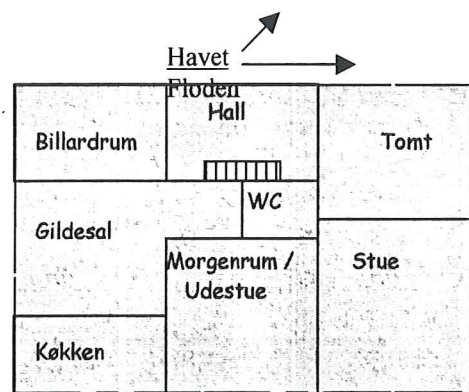
Morgenrummet er stort, med forsatsvinduer ud til den mørke have. Her gror mange planter, men de fleste ser ud til at have set bedre dage. Her står også nogle pæne antikke møbler, og et spisebord.

Køkkenet er tomt, bortset fra elementer, et spisebord og et par blodige knive og en saks i vasken.

Gildesal: Rummet er stort, lige som de andre. Den kvalmende lugt er blevet stærkere, og synet her, hjælper ikke på det. Møbler og ting ligger spredt over det meste af lokalet, og alt; *alt*, er smurt ind i blod på en eller anden måde. Rummet er holdt i lyse behagelige farver og marmor. En ung kvinde ligger på gulvet. Hun er det eneste der ikke er smurt ind i blod. Hendes blonde hår dækker næsten hendes ansigt. Hendes makeup-indsmurte øjne er åbne og blanke. Det er det eneste, der viser at hun er død. En hvid mand ligger over en stol, med sin bare, blege, røv stikkende i vejret. Den er perforeret af adskillige nåle (nogle af dem fra kanyler) og strikkepinde. Der står en stor ståldobbelt seng i midten af lokalet, dækket af et silkelagen.

Her må du tilføje makabre detaljer efter eget valg. Du ved bedst selv, hvordan du kan få noget til at virke frastødende og skræmmende. Lad ikke spillerne checke hvad der ligger i dobbeltsengen (selvom de godt ved det fra foromtalen). Det øjeblik nogen kikker under lagenet, siger du 'cut' og uddeler resten af karaktererne. Gå videre til scene 1.

Der er intet af interesse på førstesalen. Alt er dækket over med lagener. Der er nogle makeuppartikler på WC'et, men ellers intet. Lad ikke spillerne foretage sig for meget – gør scenen hurtig, men malende.





SCENE 1: IND I NATTEN

(Spillerne vågner op efter at have fået udleveret deres komplette karakterer, der beskriver hvordan karaktererne hver især på forskellig vis mister tidsfølelsen, på et tidspunkt i løbet af weekenden. Det sidste der skildres er, hvordan de vågner op fra et mareridt, - hvor det eneste de husker er blodige silkelagner eller noget tilsvarende - og bliver hentet af Lennys håndlangere...)

Lennys villa tilsvarende i ethvert henseende villaen fra scene 0. Spillerne holdes for en hver pris ude fra gildesalen, og morgenrummet er perfekt indrettet med eksotiske planter etc.. Som spillerne ankommer bliver de bedt om at vente i entreen, til de alle er til stede. Herefter kommer en høj bredskuldret fyr i et jakkesæt, og beder dem følge med. På vejen vil de måske lægge mærke til at der er et helt nyt gulvtæppe

Lenny er en mand i slutningen af fyrrerne med tyndt lyst hår og ulastelig tøjstil. Han sidder i en højrygget stol i morgenrummet, og nyder en overdådig morgenmad, med en mand i jakkesæt ved hver dør. Der er ingen stole ved det store bord, så spillerne må enten stå eller sætte sig på bordkanten. Når alle har fundet sig til rette begynder Lenny at tale. Han er høflig, men en anelse syrlig.

Essensen af Lennys monolog er følgende:

- ◆ Han er pissesur
- ◆ Hans dame Eva, er forsvundet
- ◆ Eva har været væk siden lørdag – han ville have givet hende middag som sædvanlig, men hun var ikke hjemme
- ◆ Han tror at Eva har bollet en anden – måske i flere måneder, selvom han ikke har villet tro det
- ◆ Han tror at denne anden er en han kender, og at de to er sammen nu
- ◆ Han aner ikke hvem den anden kan være (men han ser på spillerne)

Lenny vil have spillerne til at finde ud af hvor Eva er, hvem hendes kæreste er (eller hvem der har fået hende væk), og bringe pigen og den skyldige tilbage til ham. De skal ikke bryde sig om at dukke op uden resultater.

Efter denne lidt venlige enetale, fortæller han at han har kaldt en taxa til dem, som er blevet betalt for at køre dem hvorhen de vil. Der ligger nogle ting til dem på kommoden i gangen. Herefter rejser han sig og går ind i gildesalen (formentligt under protester), og hans mænd forhindrer spillerne i at følge efter ham, eller tage nogle andre ruter end igennem stuen og det tomme rum, ud i gangen.

På komoden i gangen ligger:

- ◆ En brun konvolut (den indeholder et meget flot foto af Eva, liggende nøgen på maven på et blåt silkelagen).
- ◆ To Beretta 9mm pistoler (med fulde magasiner), og to lyddæmpere
- ◆ To hånd-stunnere, af den art der slår folk ud ved at give dem 120.000volt

*Pistolerne er ladet med dum-dum kugler, så de er meget blodige, omend effektive
Stunnerne fungerer glimrende, men en person der lammes med dem bliver omgående ramt af et fatalt hjerteslag –
Både Patrick og Capelli ved at den type våben har denne risiko, men ellers er ret sikre.*





5 vad spillerne gør efter at have været hos Lenny er ikke godt at vide. Det er muligt at du kommer til at improvisere lidt her og der, men den overvejende sandsynlighed er at de på et eller andet tidspunkt opsøger hendes bopæl.

Det kan dog tænkes at de vil spørge sig lidt for, eksempelvis på Evas arbejdsplads, baren Blue Nightingale. Hvis dette er tilfældet, gå hurtigt til scenen 'Blue Nightingale', men husk at stedet er lukket indtil klokken 7pm. Spillerne bør ikke få nogle nævneværdige informationer på dette tidspunkt i scenariet, men Eva har måske nævnt Morphus for en af de andre ansatte.

Taxaen kører spillerne hvorhen de vil (chaufføren er blevet betalt rigeligt), og chaufføren, en mand omkring de fyre med mørkt skæg og hestehale, stiller ingen spørgsmål, eller taler med spillerne. Hvis de spørger siger han at han hedder han Joe ("Suhprom – det er græsk" hvis de insisterer på efternavn).

Spillerne kommer ikke videre i scenariet, før enten Patrick eller Alec hoster op med adressen på Evas lejlighed.

Det er ikke usandsynligt at spillerne prøver at stikke af på et eller andet tidspunkt i scenariet. Lige meget hvordan, vil de blive stoppet før de når ud af byen; På togperronen, i lufthavnen eller ved AVIS udlejningen. Lenny har kontakter ved de fleste myndigheder. Panserne eller bollerne der stopper spillerne vil på intet tidspunkt være mere voldelige end højst nødvendigt – helst slet ikke – og de hiver aldrig våben frem. De vil simpelthen gøre opmærksom på at spillernes roller ikke er udfyldte endnu, og bede dem vende tilbage. Mere om dette senere, og du bør forsøge at afværge en sådan situation så tidligt i scenariet.

Ringer spillerne til Lenny, eller forsøger at kontakte ham på en anden led, får de fat i Mr. Mills, hans højre hånd, der fortæller at Lenny er optaget, men at han kan bede ham ringe når han får tid– det sker aldrig.





SCENE 2: EVAS HJEM

Både Patrick og Alec har været hjemme hos Eva, selvom ingen af dem regner med at nogle andre ved noget om det. De har dog ingen måde at komme videre i scenariet, hvis de ikke checker det ud. Om ikke andet kan spillerne vel altid slå Eva Ribaud op i telefonbogen – bortset fra at ingen af dem officielt bør kende hendes efternavn.

Eva bor i en 1.sals lejlighed, som Lenny betaler. Den ligger i en lys bygning, med en trappe direkte op til en lille foraltan ved hoveddøren. Kvarteret er ret pænt, og der er mange politipatruljer, så spillerne må passe på hvad de foretager sig.

Hoveddøren er låst, men både Chaz og Alec har mere end gode forudsætninger for at bryde ind. Inde i lejligheden er alt nogenlunde pænt. Der er lidt rodet med forskellige 'dame-ting' som blade, makeup artikler og en enkelt knaldroman, spredt på bordene, osv. Lejligheden er pænt og lyst indrettet med lædermøbler, glasbord, et stort soveværelse med himmelseng. Der hænger billeder af Eva i mere eller mindre afklædt tilstand over det meste af stedet.

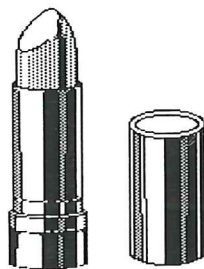
En nærmere undersøgelse kan give følgende resultater:

- ◆ Der er kokain, pot og tilhørende remedier gemt på forskellige steder i lejligheden; Den øverste skuffe i natbordet indeholder bl.a. et spejl med fire parate baner, foruden et par kondomer
- ◆ Evas frakke og taske er ingen steder at finde
- ◆ Der sidder en seddel på køleskabet med "Morphus, søndag 12.30 - 13 Seaside Drive" (se handout)
- ◆ Laver nogen redial (genkald) på telefonen, er der ingen der svarer (se scenen "Telefonsporing").
- ◆ Der er en oversavet pumpgun under sengen

Der er ikke så meget andet at finde i lejligheden, og det gås ud fra, at spillerne opsøger adressen på køleskabet. Hvis de skulle finde på at lave research på adressen eller navnet giver det følgende:

Morphus er ikke rigtigt noget relevant begreb, men de har jo noget med forvandling at gøre. Der er et par firmaer i San Fransosco med navnet, men *det må spillerne ikke finde ud af endnu!!!*

Villaen er lejet, men det vil tage år og dag at finde ud af noget om lejerer – For at finde ejeren skal man igennem adskillige skuffefirmaer for at finde frem til at den tilhører Larry. Hvis spillerne sætter undersøgelser i gang vil de først finde ud af dette hen imod slutningen af scenariet.





SCENE 3: BLODIG SILKE

Spillerne må køre et langt stykke af en øde kystvej for at komme ud til huset på 13 Seaside Drive. De eneste naboer er græsmarker, med skilte der proklamerer grunde til salg, men det store hvide hus knejser smukt overst på en skrænt med udsyn over bugten og en indkørsel med perlegus, som dem man ser på herregårde, hvor bilerne kan køre op til døren og vende.

Hoveddøren er ikke låst, og spillerne får et flashback, som om de begynder fra starten af Scene 0 igen, så snart de træder indenfor. Spil dog scenen fra scene 0 forfra.

De døde:

- ◆ Den blonde kvinde er Eva. Alle spillerne er blevet introduceret for hende på et eller andet tidspunkt, og kan godt genkende hende. Selv i døden er hun smuk, med de store blå øjne stirrende blankt op i loftet. Hun ligger bare på ryggen, og der er ingen tydelige tegn på dødsårsag – (heller ikke med en grundig retsmedicinsk undersøgelse).
- ◆ I sengen ligger en lille pige – ser ud til at være en 12-13 år gammel. Hun er nøgen, og hendes krop er så småt begyndt at vise tegn på pubertetens komme. Hendes hår er langt og rød-blond, og hendes krop bærer tydelige tegn på samleje. Døden er højst sandsynligt som følge af kvælning – men kun Capelli og Patrick vil være istand til at fastslå dette. (evt. med et relevant check.)
- ◆ Den døde sorte fyr er tydeligvis blevet dræbt af knivstik, men det er ikke til at sige om han døde af indre læsioner eller blodtab. Under alle omstændigheder ligger hans kønsorganer i munden på ham – Ching-Mei og Capelli vil have en chance for at vide, at visse forbryderorganisationer symboliserer deres ofres forbrydelser, ved lignende rituelle drab.
- ◆ Den hvide mand har pænt lyst hår. Han ligger over en stol, med måsen over stoleryggen. Denne er blevet perforeret af alle mulige spidse genstande: 5 strikkepinde, 2 kanyler (halvt fyldte med størknet junk), 3 skalpeller fra byens hospital og et uvist antal nåle. Hans hænder og fødder er bundet fast, så han ikke kunne bevæge sig under denne tortur. Han er blevet dræbt af et skud i baghovedet, men ville ellers have udåndet på grund af blodtab.

Her må du udlevere en seddel til hver af spillerne – Se *Sedler ark I*.

Kun Patrick og Capelli er vant til at se denne slags syn, og selv dem vender det sig i maven på. Et par af spillerne vil sandsynligvis derfor blive syge og enten besvime et kort øjeblik eller kaste op. Hvor kort varsel dette sker med, er op til dig.





Andre spor:

Svis man beslutter sig for at tilkalde politiet vil man ikke blive taget synderligt alvorligt i første omgang, men efter en patruljevogn har været ude ved huset og set det frygtelige syn dér, går der ikke lang tid før stedet kravler med pansere. Se scenen *Panserne Kommer!*

Det nedenstående vil ske lige meget hvornår i scenariet spillerne forsøger at få hjælp fra politiet:

Spillerne kommer til at tale godt for sig for ikke at blive slæbt i spjældet, og den usympatiske Sgt. Rollins vil gøre alt for at få spillerne til at dumme sig under et eventuelt forhør, der vil foregå i selve huset. Se hans modus operandi i NPC afsnittet. Efter nogen tid vil spillerne dog, blive sluppet fri, men skygget af et par pansere; Landsdale og Barker, resten af scenariet. Disse vil holde sig på behørig afstand, men gribe ind på et eller andet tidspunkt. Dette er scenen *Vi bli'r overvåget!*

Spillerne vil nok ønske at snuse mere i huset, men der er ikke flere rigtigt relevante ting at finde – der er dog adskillige småting der kan starte teorier og lede dem i den rigtige retning. Her er spor af blod mange steder, og man får en sær fornemmelse af at blive iagttaget hvis man opholder sig i huset for længe

OBS!: Westmoore får under alle omstændigheder en krybende fornemmelse af at blive iagttaget kort tid efter at have set ligene.

Hvis man undersøger projektørerne i gangen – der ser dyre ud, kan du eventuelt nævne - kan man finde serienumre og navn/telefonnummer på et udlejningsfirma. Kontaktes firmaet, kan de fortælle at det pågældende udstyr blev udlejet om fredagen til en mand ved navn S. Morphus. De har en adresse: 18, 35th street, men hvis denne checkes er det byens hospitals lighthouse! S. Morphus har lejet udstyret frem til den følgende torsdag.

De dødes ting ligger smidt i Soveværelse I. Imellem dem kan nævnes:

- ◆ Et politiskilt, tilhørende en John Clement – den hvide mand med den perforerede mås, at dømme fra billedet
Der er også en tilhørende cal. 38. revolver.
- ◆ En skoleuniform fra Springgate School for Girls – nok tilhørende pigen
- ◆ Noget stramt lædertøj, og en taske med håndjern, et par dildoer og andre gode ting
- ◆ En let sommerkjole, som Patrick kan genkende som Evas

Hvis man undersøger S. Morphus er der ingen bosiående i San Francisco eller dennes umiddelbare nærhed der passer det navn.





SCENE 4A: MITSY'S LOUNGE

Mitsy's Lounge er et halvsusket bordel / escortservice. Ejeren Mitsy, og hendes ansatte, er ikke til at få nogle oplysninger ud af med det gode, og scenens formål er at få spillerne til at ty til vold/tortur for at få oplysninger ud af de relativt uskyldige folk, og som følge heraf blive nødt til at slå dørmænd ihjel. Scenen er den nemmeste af scenerne a, b og c, så den skal helst komme som den første af de tre.

Spillerne kan havne i Mitsy's Lounge via forskellige spor, men grunden til at komme her er, at den sorte mand i huset var prostitueret og arbejdede for stedet. Spor der kan føre spillerne til stedet indbefatter:

Ching-Mei kender den sorte fyr som Trevor fra miljøerne, og fra et fejlslagent forsøg på at lave en film.

Westmoore har set en fyr af det udseende komme og gå til/fra Mitsy's

Alec kender ham fra en fejlslagen handel, hvor han pludselig dukkede op.

Hvis disse slår fejl:

...kan Capelli finde ham i politiets arkiver – efter lang tids søgning med venner på stationens hjælp.

Mitsy's Lounge ligger i udkanten af the Castro – 'Frisco's homo/porno miljø. Bygningen i er et gammelt hotel på tre etager i røde sten. Indgangen er naturligvis i baggården, og væggen ved siden af døren prydes af navnet Mitsy's Lounge i lyserøde neonbogstaver.

For at få dørmænd Isiah til at lukke én ind skal man have en aftale, men en sådan er ikke fandens svær at få fat på. (stedets nummer findes på små sedler i de fleste telefonbokse). Ellers kan han smøres til at skrive aftalen i bogen med det samme, eller overtales med gode argumenter. Det eneste der kan få spillerne til at blive afvist for alvor, er at stille nærgående spørgsmål, i hvilket tilfælde Isiah vil sige at han ikke aner hvad de taler om, og smække døren. Isiah er for stor til at døren kan tvinges op, men han *kan* trues med skydevåben.

Under alle omstændigheder fører dørmænd spillerne op af trappen og ind i et en anelse lummert lokale med adskillige sofaer og borde hvor smukke mænd og kvinder hænger ud. Rummet er hotellets bar, og holdt i pisgult og bordeaux, men det er faktisk barokt nok til at have stil. Her er adskillige grønne planter, og en mahognibar pryder den ene væg.

Her mødes nyankomne af Mitsy (se NPC afsnittet). Hun siger i et glat tonefald "Tak Isiah, du kan gå," og henvendt til spillerne "velkommen til – mit navn er Mitsy, og stedet her er mit. Kan jeg byde på noget at drikke?"

Mitsy er i ethvert henseende behagelig og professionel overfor spillerne. Hun behandler dem som alle andre kunder, og nøjes med stilfuldt at insinuere at de unge mænd og kvinder (to mænd, syv kvinder) er hendes udvalg. Mitsy introducerer dem for forskellige af spillerne. Hun vil ignorere eventuelle spørgsmål med småsnak om vind og vejr, og underholde spillerne så længe det er nødvendigt. Hun bliver dog mere og mere slesk og irriterende, og ender – hvis spillerne ikke selv gør noget - med at sige at hun så udmærket forstår at de er generte, men kan regne med 100% diskretion. Der er værelser ovenpå, og de unge mænd og kvinder vil med glæde vise dem stedet. Herefter går hun.

Når Mitsy har forladt lokalet begynder hendes 'ansatte' at lægge kraftigt an på spillerne, og du bør gøre dit bedste for at køre på enkeltpersoner, og få vedkommende overtalt til at gå af sides med de forskellige prostituerede. "Skulle vi ikke hellere gå ovenpå og snakke?" er et gyldent udtryk her.

Hvert ungt menneskes selskab koster 200\$/time – værelse iberegnet, men de går gerne med ud.

Kunder kan få selskab frem til næste morgen til den nette sum af 1200\$.

Specielle tjenester (herunder S/M rummet) kan fås til mellem 20 og 200\$.





Den enkelte sørger selv for at gøre kunden opmærksom på prisen og indkassere. 'Inventaret' af stedet er som følger. Alle er til begge køn:

- ♥ Blade: en flot fyr med mørkt kort hår, markeret ansigt, og masser af muskler. Han er iført en alt for stram skjorte og et par jeans og cowboystøvler. Han er ekspert i at være Mr. Romantic, og tage initiativet. Han går direkte efter Ching-Mei, og er meget pågående. Han vil irritere hende umådeligt meget, og tro hun bare spiller kostbar.
- ♥ Eddie: En let genert men meget smuk sort fyr. Han holder sig i baggrunden, og er 100% bøsse. Han taler med en lettere læspende feminin stemme, og vil gå efter Westmoore. Han kender Trevør ret godt.
- ♥ Sonja: er en høj tynd pige iført et far stramme læderbukser og en sort bodystocking. Hun har kort lyst hår og går med mørk makeup og sølvsmykker. Hun er ret direkte i sin fremfærd, og går efter hvem der kan lide hendes stil.
- ♥ Maggie: kører den Let Generte Teenagepige stil. Hun er 18 og køn med rød-blond skulderlangt hår, tætsiddende sweater og fyldige læber. Hun sender spillerne øjne, som godt kan lede til at tro at hun føler sig skyldig eller ved noget. Hun er dum og naiv, og ved intet om noget som helst. Hun bruger ordene "hvad nu hvis jeg gjorde?" som svar på spørgsmål hun ikke kan eller vil besvare.
- ♥ Leonora: er en sort pige med rastahår, halvgennemgigtig silkeskjorte og lang kjole. Hun går efter Patrick, og har tydelige sprøjtemærker i sin venstre arm, og på indersiden af låret.
- ♥ Fenjol: er en ung pige af mellemstlig oprindelse. Hun taler ikke så meget engelsk, og er blevet importeret via pseudo-legal menneskehandel. Hun klapper i som en østers hvis hun bliver spurgt om noget, og udtrykker sig ellers mest ved sit kropssprog.
- ♥ Evelyn er en slank pige af almindelig højde. Hun har meget blå øjne, skulderlangt blond hår og er iført en let sommerkjole. Hun er meget provokerende og drillende i sin facon. Hun har et lille sølvkrucifix om halsen, og går efter Alec, selvom hun sender Westmoore sigende øjne når ingen kikker.
- ♥ Carmen er en spansk skønhed, og taler med en enormt nuttet accent. Hun er efterhånden oppe i trediverne, men holder sig enormt godt, og er stedets ubetinget smukkeste. Hun går efter hvem der nu bryder sig om hendes stil.

Ingen af de ansatte vil sige noget, men bliver tydeligt underlige når Trevors navn nævnes. De afviser ikke noget kendskab til ham men kommer med ting som "Han er ikke inviteret til vores lille selskab" eller "Ligemeget med ham, lad os se hvad vi har her...". Ingen af dem vil så meget som lytte før de har fået en (eller flere?!?) spiller i enerum.

De kan ikke overtales/bestikkes, men er tydeligtvis utilpasse ved at blive stillet spørgsmål. (*prøv at virk som om de prostituerede skjuler noget når du spiller dem, og træk det hele i irriterende langdrag*)

De bliver skræmte ved trusler om koporlig vold, men anmeldelser rører dem ikke. De har alle været på stationen, men blev hentet af advokaten en halv time senere.

Mitsy selv er at finde i et lille rum ved siden af baren, hvor hun kan se alt hvad der foregår på små skærme. Spillene kan godt luske sig ind til hende, men vil nok skulle igennem et lokale hvor en kunde og to piger på ca. 15 år munter sig. Desuden vil de, hvis de endnu ikke har været i enerum med én, blive stoppet på halvvejen af en af de ansatte, der (lige meget hvad spilleren siger, at deres ærinde på gangen er) vil tilbyde at vise vej, for bare at føre dem ind i et soveværelse og give sig til at klæde spilleren af.

Mitsy vil først forsøge at forføre eventuelle mandlige spillere der kommer ind til hende, men beder kvindelige om at pisse af helvede til hvis de kommer alene.

Hun vil dog skubbe til spillere der bliver pågående, og give sig til at smide ting (vaser, små statuetter, en brevåbner der sætter sig i spillerens øre) efter dem. Få spillene til at gøre hende fortræd!!!

Det er din hellige pligt at sørge for at en eller flere spillere bliver så hidsige, at de tyr til en eller anden form for vold. Hvordan må du selv rode med, men alle de prostituerede er meget sleske og irriterende.





Hvad de kan få at vide i Mitsy's Lounge:

Trevor arbejder skam på Mitsy's sted. Spillerne kan få følgende oplysninger udelukkende ved brug af ondsindet tortur eller vold. Alle på stedet undtagen Isiah er ekstremt smertesky.

- Trevor havde fået mange penge for sine jobs på det sidste. Han ville ikke fortælle hvad han havde lavet, eller hvem hans kunde var. Mitsy overvejede at gøre et eller andet ved det, selvom han lagde de procenter han skulle.

Når spillerne på et eller andet tidspunkt har tyet til ubehageligheder dukker Isiah op med en kølle, og giver sig til at tæve på synderen. Uden ord eller noget som helst. Han går efter at lemlæste, og vil brække den uheldiges arm med det første slag!

Han stopper ikke, og vil følge efter spillerne hvis han kan komme til det. Han har ikke adgang til nogen form for skydevåben. Hvis du bruger terninger i scenariet, er det en skide god idé at bruge dem i denne scene!

Konklusionen vil nok blive, at Isiah bliver slået ihjel.

Hvis spillerne slår Isiah bevidstløs vil han vågne op og forfølge dem, hvilket resulterer i at han dukker op på et eller andet rigtigt upraktisk tidspunkt efter dit bedste skøn.

Efter at spillerne har gjort kort proces med Isiah, hører de et skrig. En af de prostituerede (Maggie eller Leonora) står i døren, og kikker forfærdet på den faldne dørmad. Derefter vender vedkommende sig om og løber, højt råbende på hjælp. (*"Han er død! De slog ham ihjel! Skriiiiiig! Få fat i panserne! Jeg så dem! Jeg så dem!"*)

Spillerne må selv om hvad de gør, men det fedeste ville være, hvis de også besluttede sig for at slå luderen ihjel (ingen vidner!). Hvis de handler hurtigt vil ingen have hørt dem.

Hændelsen på bordellet bør ryste spillerne, og mange af dem vil ønske at komme væk hurtigst muligt. Andre vil måske blive og rydde op. Der kommer ingen pansere. Alle er ligeglade med et skide bordel.

Da spillerne går siger Evelyn "Vi ses, basse!" til Westmoore. Hun vil sige noget lignende hvis nogen slår hende ihjel, og eventuelt bede de andre om at "hilse Maxie".

Forfatteren Siger:

Husk at scene kan tage så lang tid det skal være. Lad være med at jappe den igennem, fordi du vil videre!





SCENE 4B: SPRINGGATE SCHOOL FOR GIRLS

Spillerne kan komme til denne scene ad mange veje, men den mest sandsynlige er formentligt igennem skoleuniformen. Desuden kender Melissa den lille pige i sengen – Hun er i familie med Melissas mand.

Den lille pige hedder Jennifer Briggs.

Pigens forældre er ikke hjemme, hvis man forsøger at kontakte dem. En smule undersøgelser viser at de er i England, hvor faderen skal forhandle åbningen af en europæisk afdeling af handelsfirmaet han arbejder for.

Hvad Melissa ved om pigen:

Jennie selv har gået på skolen i snart to år, og har tilbragt det meste af tiden der. Hendes forældre har kun brugt hende som udstillingsgenstand når 'en sund familie' imaget har været relevant. Hun var en umådelig provokerende lille sæk, og ynder at genere sine forældres kontakter, fordi disse ikke kan tillade sig at hidse sig op.

Det eneste sted man kan finde ud af noget om hvordan Jennie er havnet i huset, er ved at spørge på hendes kostskole.

Springgate er en fashionabel pige-kostskole i et af 'Friscos pænere kvarterer. Den blev grundlagt i starten af dette århundrede, og har en stolt tradition for snerpethed. Pigernes rum opdeles på gange alt efter hvor meget deres forældre betaler, hvilket vil sige at aldersgrupperne er reat spredte. Der er 450 elever i alderen 10 til 19 på skolen.

Skolen selv består af en undervisningsbygning i ægte highschool stil med lockers på gangene, en gymnastiksal med tilhørende baderum. Derudover er der to dorm-bygninger. Den ene har små lejligheder hvor nogle af lærerne (og rektor) bor på nederste etage, en etage hvor de fleste 12-14 årige bor, og en etage med de 14-16 årige. Bygning nr. 2 er langt mere luksuriøs, og hver pige har sit eget værelse, og deler entré/bad med en anden. Her bor de ældste piger, samt de der har de bedst betalende forældre - Jennie boede hér

Skolen er omgivet af en 3½ meter høj mur med pigtråd og glasskår på toppen. Der er en portvagt ved skolens ene indgang 24 timer i døgnet, og om natten er der desuden aktive bevægelsessensorer placeret strategisk rundt omkring. Spillerne vil ikke umiddelbart kunne finde nogen måde at slippe over muren på, uden at binde an med pigtråd, osv. Sikkerhedsforanstaltninger er nødvendige for at holde de 15-19 årige inde, og fyrene ude.

Wår spillerne ankommer til Springgate vil de kunne se at der er en vagt der bemander porten og dennes bom i et lille hus. De kan for så vidt godt forsøge at overtale ham til at lokke dem ind, men de skal finde på noget rigtigt godt, for at manden (der har simple instrukser: "Intet ud, intet ind") slipper dem ind. Opfindsomhed bør dog belønnes. Vagten er en velbygget skaldet mand i en grå uniform, og har en aftaleliste. Med mindre folk ikke har en aftale, er det ikke sandsynligt at han slipper dem ind – heller ikke hvis de kommer med pizza, eller vifter med panserskilte.

Det er muligt at skaffe en aftale med rektoren Ms. La Ba. via telefonen, men ikke helt nemt. For det første tager hun ikke imod nogle dumme udflugter, og afbryder langt-ude samtaler med at undskylde sig, og lægge på. Desuden er spillerne nødt til at få fat i hende i kontortiden (9am – 15pm), ellers vil hun bede dem om at ringe dér.

Hvis man kan komme op med en god grund til at møde hende, vil hun sørge for en aftale om onsdagen. Kun i yderste nødstilfælde vil hun kunne tage imod inden for et par timer. Heller ikke her er polititrusler nok.





Hun vil benægte at Jennie er forsvundet, selvom skolen har hyret en privatdetektiv til at finde hende.

Spillerne vil få en chance for at snige sig ind, hvis de beslutter sig for at vente på en åbning ved porten. Efter ca. ½ time vil vagten tage imod en besked på sin walkie-talkie, og skynde sig til en af sovesalene. Lidt over fem minutter senere (eller ca. når spillerne er sluppet ind) kommer han og en anden vagt slæbende med en ung mand på omkring de 17, og smider ham ud.

Den unge mand hedder Mark, og var inde for at besøge sin kæreste Chie da han blev opdaget. Han kender et sted hvor pigtråden på murene er i stykker, så man kan komme over på muren fra et træ, og ind. Han er villig til at vise spillerne hvor, hvis de spørger. Desuden delte Chie (16) bad med Jennie. Mark kender kun Jennie kun dårligt – det eneste indtryk han fik, var da hun forsøgte at lægge an på ham. Han var chokeret fordi hun var så ung.

Hvis de ikke benytter sig af denne chance må de vente til de kan få en aftale istand med Ms. La Bar, eller tvinge sig vej ind. Det er ikke umuligt at komme ind på skolens område – langt fra – men man kan ikke bare vade ind.

Sniger de sig ind om natten må de undgå vagten der går runder eller kommer for at checke hvis sensorerne aktiveres. Desuden er bygningerne låst af.

Vagten i buret er ikke umuligt at komme forbi mens han f.eks. går på wc, men lad dem hellere komme ind med Mark.

Forfatteren Siger:

Det at komme ind på skolen er et moment, og ikke en scene. Det skal dog virke som en udfordring at komme ind.

Når spillerne er kommet ind på skolen er det næste problem hvor man skal søge efter svar. Det eneste sted der reelt er noget at finde er hos Jennies veninder, men spillerne skal helst kage lidt rundt på skolen først. Ting der kan forekomme mens de opholder sig på skolens areal inkluderer:

- En pige på 14-15 år opdager spillerne, og spæner af sted mens hun råber på vagten. Hvis spillerne har lov til at være på skolen er det ikke et problem, men hvis ikke...
- En/flere spillere forvilder sig ind i pigernes omklædningsrum, og kan kun finde ét sted at gemme sig, for den flok snakkende piger der kommer fra salen – en dør, der viser sig at føre til lærerens omklædningsrum. Hvad skal man gøre ved den smukke unge idrætslærerinde, der kommer ind og klæder om?
- Westmoore kommer til at stå alene i en gang (om ikke andet efter de andre lige har rundet et hjørne), og ser en pige med skulderlangt lyst hår og et lille guldkors, der står og ser på ham. Hun ligner Eva på en prik. (Men ikke ved nærmere eftersyn for andre end ham selv).
- En spiller overrasker en pige der er ved at klæde om på et mærkværdigt sted. Hun går kold, og angriber den formastelige. Hun har sort bælte (av, av, av!)

Det vil ikke tage lang tid at finde ud af hvor og med hvem Jennie boede, hvis man spørger sig for. De forskellige tilfældige piger vil ikke kunne give mange relevante oplysninger, men de der kendte hende vil fortælle at

"Hun er en lille luder, og lægger an på alt og alle" og

"Hun er en forkælet lille sæk, der hele tiden prøver grænser – hendes forældres penge kan klare hende ud af alt."

Den der kender Jennie bedst er dog Chie – en lidt ældre pige, som hun delte badeværelse og entré med. Adspurgte piger vil lynhurtigt henvise til denne.





Chie tager det at snakke med spillerne som en kærkommen adspredelse, selvom hun er en anelse mistroisk. Hun vil starten med at sige at hun vidste at det vil gå galt, og spørge hvilke ulykker Jennie nu har rodet sig ud i. Hun vil være chokeret hvis hun hører at Jennie er død, men ellers antage at pigen er nogenlunde OK. Hendes grundlæggende opfattelse af Jennie er, at pigen har et alvorligt opmærksomhedskompleks. Hun mistede sin mødom for 6 mdr. siden til en ældre dreng – vist nok en kæreste til en af de andre – og siden har hun ikke været til at styre.

Hun mener at Jennie på en eller anden måde har konstateret at hun kunne få en masse opmærksomhed fra drenge – hun er jo smuk – og har udnyttet dette groft. Problemet er bare, at de eneste drenge hun har haft kontakt med for alvor, er de andre pigers kærester, der har været på skolen i besøgstiden lørdag og søndag eftermiddag. Disse har hun til gengæld lagt groft an på.

Chie har ikke set Jennie siden lørdag eftermiddag, ”*hvor jeg så hende snakke med...*” Her klapper Chie i som en østers, med ordene at hun lovede Jennie ikke at sige det til nogen.

Hvordan spillerne kan få pigen til at snakke videre er op til dem, men igen er det meningen at de skal provokeres til noget væmmeligt!!! (*Hvis en af mændene vil være alene med hende for at afhøre hende, vil hun (selvom hun er jomfru) tilbyde denne sin krop, hvis han vil lade være at gøre hende fortræd. Herefter vil hun fortælle ham alt*) Tag denne scene udenfor lokalet.

Når spillerne har fået Chie til at gå videre, fortæller hun at Ms. La Bar og Jennie havde snakket sammen om et eller andet. Lørdag kom en mand i sort tøj – skaldet og med sort fipskæg – og hentede Jennie. Jennie havde forinden snakket noget om en stor chance, og at hun skulle være med til at lave en film.

Mere ved hun ikke – men hun kendte Jennies vaner godt.

Hvis spillerne roder Jennies værelse igennem vil den ikke finde andet end en masse skolepapirer, og ’pige-ting’. Det eneste af interesse vil være en lille dildo og et visitkort med Morphus Exclusie Films. Kortet har et mobilnummer bagpå: 612-183-3336
Hvis spillerne ringer til nummeret, gå til scenen ’Opkald til Morphus’.

Rektoren Lana La Bar ligger også inde med lidt interessante oplysninger.

Hun vil generelt provokere spillerne hvis de begynder at stille spørgsmål, men sige (den/de hidtil mest brutale) af mandlige spillere kan komme og besøge hende i aften – så kan de tale.

Efter at have fået denne invitation vil de inviterede spillere kunne færdes frit på skolen, uden at blive antastet af vagter.

Ms. La Bars lejlighed er smagfuldt indrettet, og dekoreret med adskillige piske og spanskrør. Hun vil svine sine gæster til i det uendelige, og håbe på at de forgriber sig på hende – hun har ingen trusser under sin lårkorte.

Hun vil bare nyde jo mere ondt de gør hende, men når en af spillerne bliver brutal kommer han/hun til at slå hende ihjel (evt. går pistolen, der bruges til at true, af).

I øverste skuffe på Ms. La Bar’s skrivebord (eller et andet sted spillerne leder) ligger der \$5000 i kontanter, et par nøgenbilleder af Jennie og et par andre piger, taget på deres respektive værelser, og endnu et kort fra Morphus.





Der står navn, alder og værelsesnummer bag på alle billederne.

Jeniffer Briggs - 13 - Værelse H 32
Karen Masters - 15 - værelse nr. A 12 - lige oven på miss La Bar's lejlighed.
Lindsay Bayer - 14 - værelse H 34 - på samme gang som Jennie.
Yoko Tsukino - 19 - Værelse B 5 - Øverste gang i La Bar's bygning

De piger der er fotograferet kan afhøres.

De vil fortælle at Ms. La Bar tilbød dem en chance for at være med i en film, og gav dem \$100 for at få lov til at tage billederne af dem. Hun sagde ikke noget om hvilken type, men kun Yoko og Karen har luret at det må have noget med nøgenhed at gøre. Lindsay er uskyldig og naiv og fatter ikke et kuk.

Karen er en intelligent skønhed, der tager alting som en naturlig del af livet. Hun er nem at tale med, og spillerne bør få en idé om at hun nærmest hælder informationerne ud over dem. (Ægte hjælpsomhed er trods alt ret sjælden).

"Nåh, ja. Hvis man som pige ikke er kræsen, og lønnen passer til arbejdet er det ikke svært at skaffe penge."

Karen kan også fortælle at hun har fået lovning på en prøvefilmning lørdag om 14 dage. Hun vil få \$2000 for at deltage, og er en anelse nervøs.

Produceren – som hun er blevet introduceret for en gang – svarer til den beskrivelse de allerede har fået af Morphus: Stor mand i sort tøj, med sød stemme og fipskæg. Hendes beskrivelse inkluderer dog også langt hår.

Lindsay er en skabet og naiv dulle, der slet ikke er klar over hvor meget hun spiller op til mænd, eller at hun har udviklet nogle former der får dem til at tabe mælet. Hun tror fuldt og fast på, at dette vil være billetten til en filmkarriere.

"Er det ikke fedt? Selvfølgelig skal de bruge nogle billeder – produceren skal jo vide hvad han får. Og så bli'r jeg stjerne!"

Yoko er meget flov over at have ladet billederne blive taget. Hun undskylder sig med at hun ikke havde det godt den dag, og vil ikke tale om det.

"Jeg ved ikke hvad i taler om. Jeg havde det ikke så godt, og... Lad mig være i fred, vil I ikke nok?"

Miss La Bar skulle formidle kontakten næste gang det var relevant.





SCENE 4C: COPKILLER UNDERSØGELSER

John Clement - den sidste døde i huset var panser, og både Capelli og Westmoore kender ham. Capelli fordi manden er den ene og samme IA politimand, som bustede ham for korrupsion, og Patrick har set ham snuse rundt på hospitalet og stille spørgsmål om ham. Men hvad var hans opgave helt præcist, og hvordan er han endt død i huset?

Det er ikke specielt sandsynligt at spillerne giver sig til at undersøge disse ting lige i første omgang, men når de andre muligheder udtømmes kommer de nok til det. Problemet består i at John Clement arbejdede for interne affærer. Det er således ikke lige sådan for en panser som Capelli at snuse i hans papirer.

Clements skrivebord befinder sig i Interne Affærerens kontor på politistationen. Spillerne kan kun få oplysninger om ham ved at spørge sig for hos panser og snitches, og ved at bryde ind og checke hans filer.

Forfatteren siger:

Hvis alt går galt kan Clements' computer hackes, selvom ingen af spillerne er i stand til den slags. Alec kender en relativt habil hacker hvis han kan klare et terningslag for det, men dette bør kun komme på bane hvis spillerne spørger. Han kalder sig selv Ice Rhyder, og kan skaffe oplysningerne for 1000\$. Oplysningerne de vil få er Clement's sidste note i sin computer. Resten er blevet gemt off-line.
"Morphus Eksklusive Films - [adressen på huset] - lørdag 4am."

Kollegerne:

Capelli og Westmoore har begge gode forbindelser i den legale sektor. Hvis de spørger kolleger eller kontakter kan de finde ud af at Clement har arbejdet på den samme sag i månedvis.

Hvad de kan høre fra en adspurgt kontakt kan lyde ca. som følger:

"...Det hele startede vist nok for han blev overført til interne affærer. En eller anden hotshot forretningsmand havde kvalt sin kone - en præstedatter for at det ikke skulle være løgn - men alle beviser var forsvundet eller pegede imod andre blindgyder. Clement var lige ved at have løst sagen, da han blev bedt om at lade det falde. Kort tid efter blev han så overført til interne affærer. Her gav han sig til at undersøge de lokale pansere. Han havde snuset i Lennys virksomheder i det små, men fik besked på at holde op med det. Herefter gav han sig til at checke op på en vis triadeluder, dernæst en læge, en husmor, og afslutningsvis en panser. Han havde vist nok fået et rigtigt godt tip fra en af dem i weekenden, og er derfor efter sigende gået undercover."

Falling:

Det er sandsynligt at dette er den sidste af de tre scener spillerne kommer igennem. Hvis det er, er det vigtigt at spillerne får en oplysning: Adressen til Morphus' studie. Det er denne oplysning der bringer spillerne videre til de sidste to scener, så den må ikke dukke op for spillerne har været på både bordellet, pigeskolen og snuset i Clements sager. Hvis dette *ikke* er den sidste af de tre, må du sørge for at oplysningen bliver bragt på banen ved den sidste scene af de tre. Der er muligheder nok.

Adressen kan komme fra forskellige kanaler, men det er ikke usandsynligt at den findes på Clements' skrivebord, eller at spillerne får at vide at Clement har forhørt sig om netop denne adresse.





Adressen er: 701 Lincoln Street

SCENE 5: MORPHUS FILM EXCLUSIVE

Dette er den næst sidste scene. Det er i denne scene at spillerne ikke længere kan være i tvivl om at her er tale om en sammensværgelse af en eller anden slags. Efter at have været på både Springgate, Mitsy's Lounge og snuset i Clements sager dukker adressen 701 Lincoln Street op i forbindelse med et firma: Morphus Films Eksklusive.

Morphus Films Eksklusive eksisterer ikke i nogle registre, men bygningen – en faldefærdig rød murstenssag i nærheden af havnen – er udlejet til en S. Morphus på 35th Street. (se Scene 3: 'Blodig Silke'.) Bygningen er ret neutral, og har tydeligvis været lagerbygning en gang i tidernes morgen. Døren er ikke særligt solid, og prydes kun af en postkasse og et lille sort skilt med "Morphus Films Eksklusive". Alle spillerne får an fornemmelse af at et eller andet mørkt og truende hænger i luften. Døren er låst, men det er ikke umuligt at bryde den op, eller finde et vindue der står let på klem. Bygningen har irgen alarm.

Indenfor er luften tør og sød. Yderdøren fører ind i et lille venteværelse/entre. Væggene i den lille entré prydes af forskellige surrealistiske og ultrarealistiske billeder. Bl.a. tanger et skilderi med titlen "Forever in Dreams" spillernes opmærksomhed. Ved første øjekast er det et forvredet landskab med en kirkegård, men kikker man nærmere efter her motivet et andet: En kvindehals med et blodigt krucifix i en halskæde. De andre billeder har erotiske undertoner, med bl.a. engle og djævle i interessante situationer. Ét billede forestiller et mørkt rum med en åben dør, hvorfra sygeligt farvet lys siver ind.

Videre fra entréen kommer man ind i et kontor. Herfra fører døre til et toilet og et større studie.

På kontoret findes billeder af Eva, Ching-Mei, de tre High-School piger, John Clement og Trevor. Der er også en billedserie mere, men personen på dem er ret utydelig. Her ligger også lejepapirer på nogle projektorer.

Studiet er indrettet med en billig lysbro. Her er også sat en scene op, indrettet som en stue (indrettet præcist som rummet i Scene 3). Sengen og stolen er blevet forsøgt rensset for nyligt, men bærer tydelige spor af blod.

Herfra fører døre videre til et kopirum og et tomt lagerrum.

I kopirummet står nogle videoer og kører. De er ved at overspille en film. Filmen kører på skærmen.

Her må du beskrive hvad spillerne ser:

"Skærmen viser en trappegang. En kvinde står og se nervøst ind i et rum. Kvinden er Eva. En mand kommer ud af rummet. Han kvæler hende. Mandens ansigt er dækket i mørke.

Scenen skifter. Eva sidder i en seng - nøgen. En skygge fælder, som om nogen er ved at gå væk derfra. Eva kigger på noget i sin hånd. Hun ser nervøs ud, men sluger det efter lidt tid. Herefter giver hun et spjæt og falder tilbage.

Scenen skifter. (Her må du indsætte en af de grovere handlinger en/flere spillere har foretaget i løbet af scenariet.)

Scenen skifter igen (indsæt endnu et par væmmelige handlinger.)

Scenen skifter en sidste gang. Spillerne ser sig selv gå ind i den bygning de befinder sig i, og der går nogen tid med kameravinklen udefra uden der sker noget. Så standser en bil, og Mills og tre andre store gorillaer stiger ud.

Den sidste scene skærmen skifter til, er huset fra Scene 3. Eva ligger på gulvet, og kikker skræmt op på en eller anden der kaster sin skygge på hende. Lyden går ud, men hendes læber siger tydeligt "Ikke dig?!"





SIDSTE (6.) SCENE: REGNSKABETS TIME

Dette er scenen hvor alle de ting spillerne har gjort i løbet af scenariet indhenter dem. Dybest set sker der det, at spillerne slæbes op til Lenny sammen med videooptagelsen. De spørges om de har fundet den skyldige, og derefter afsløres morderen via filmen. Den skyldige vil være den der har gjort de modbydeligste ting i løbet af scenariet, og derved bevist overfor sig selv og de andre, at han/hun er morder.

Spillerne når lige nøjagtigt ikke at se morderen på filmen da gangsterne kommer ind i rummet. Mills ser alvorlig ud, og slukker videoen – hvis nogen forsøger at standse ham sætter han en kugle i skærmen lige som morderens ansigt er ved at komme til syne. Han siger i et uanfægtet tonefald at ”Lenny vil tale med jer nu. Han mener at det kan være nok.”

Hvis spillerne ikke følger frivilligt med tvinges de af sted. Mills er ikke bleg for at skyde på dem, men ingen må blive dræbt endnu. De bliver hevet ud i endnu en bil – en stretch limo - der er trukket op foran bygningen. Der er ingen i den, men radioen spiller noget manisk klavermusik.

Forfatteren siger...

Mills og hans følge er bevæbnet med udstyr fra pistoler til kamprifler alt efter hvor genstridige spillerne forventes at være. Mills selv har en skudsikker vest på, men de andre må godt blive dræbt. Hvis spillerne gør for megen modstand kommer der flere gangstere til.

Skulle en eller flere spillere undslippe må du antage at de slipper væk – lige indtil de mærker en shothgun i øret når de runder et hjørne. Spillerne må ikke slippe væk, men de må gerne føle at de har kæmpet for det.

Spillerne bliver kørt af nogle lidt sære veje, så de hurtigt mister enhver idé om hvor de kommer hen. Chaufføren sidder bag skudsikkert glas, men man kan godt tale med ham via et intercom. Det eneste svar de får er at ”De bliver kørt til Mr. Lenny”. (Det er mørkt lige meget om spillerne var ved Morphus tidligt om morgenen)

Spillerne bliver kørt til et stort hvidt hus. De må køre et godt stykke efter gadelygterne er ophørt, og kan se de gule streger på vejen forsvinde bag sig. De bliver kørt op til et stort hus, der smukt knejser på en bakketop, og sender et varmt gult lys fra dets mange vinduer ud over vandet.

De kommer ind i hallen, og føres igennem stuen ud i vinterhaven. Planterne ser ud til at have kendt bedre dage. Møblerne ser dog pæne ud. Der er bredt plastik ud på gulvet under spisebordet.

Lenny sidder i en højrygget stol. Han ser vredt – måske endda forgrædt – på spillerne. Ved hans side står en mand. Han er almindelig af højde men kraftigt bygget med grånet engang sort skæg og hestehale. Han er iført et sort jakkesæt med en gul T-Shirt i stedet for skjorte. Han smiler venligt til spillerne, og vender et videobånd imellem sine hænder. Båndet bærer titlen ”Blodig Silke” med blå skønskrift.

Lenny ånder tungt og ser rundt på spillerne (gør det samme). Dette gør han i lang tid, og ignorerer totalt hvis spillerne siger noget. Gorillaerne har forladt rummet, men man kan høre dem rumstere med et eller andet i rummet ved siden af.





Som på tælling rejser Lenny sig op, samtidigt med at manden med skægget bevæger sig over mod en videoprojektor, og smutter båndet i maskinen.

Lenny rømmer sig, og siger: "Jeres undersøgelser er ikke længere nødvendige. Mr. Morphus hér har været så hjælpsom at komme med en lille ting, der besvarer alle spørgsmål jeg måtte have. Alle. Han ser over på Patrick.

Morphus smiler let, og trykker på en knap på fjernbetjeningen. Den ene væg bliver oplyst af et skærbillede.

En kvindehånd dækket i blod glider ned over skærmen, og titelbilledet "Blodig Silke" kommer til syne.

Scenen skifter og viser nu rummet, og Eva. Eva ligger på gulvet, og kigger skræmt op på en eller anden der kaster sin skygge på hende. Lyden går ud, men hendes læber siger tydeligt "Ikke dig?!?" En hånd glider ned og trykker på et eller andet på hendes hals – sammenføjeingen med kraniet ved rygsojlen. Hun skriger i smerte og falder om. Personen hvis ansigt stadigt er sløret tager sin skjorte af... Scene skifter. Spillerne står og venter i hall'en på Lennys hus...

(her kommer du til i grove træk at beskrive hvad der er sket i løbet af scenariet. Især de brutale ting. Indimellem nævner du at henholdsvis Trevor, Jennie Briggs og John Clement myrdes i lokalet – du behøver ikke at gå i detaljer bare nævn det. Det hele slutter med at de ser sig selv sidde og se på skærmen i vinterhaven)

Scene skifter tilbage til rummet hvor Eva ligger stille. Skyggen er tydeligvis ved at have afført sig de sidste beklædningsgenstande. (Indsæt navne på den/de mest brutale spillere) Bøjer sig ned over Evas krop og munter sig med hendes afsjælede legeme.

Scenen skifter. Lenny trækker sin pistol frem og siger "After the badguy killed all of the underdeveloped characters, the goodguy put a bullet right through his head" og skyder de skyldige i hovedet. . "Cos' in America we like our badguys dead!"

Tilføj følgende hvis Westmoore ikke hører til de døde: Herefter hiver han et lille guldsmykke frem fra inderlommen

og kikker på Westmoore mumler med en hul kvindestemme "We like our badguys dead", og skyder ham i brystet.

Morphus smiler og fader ud.

Television has brought back murder into the home – Where it belongs
- Alfred Hitchcock





SCENE 6+: 'BLODIG SILKE' - EPILOG

Det var så det. Spillerne har været aktører i en modbydelig snuff film, eller også har S. Morphus AKA. djævelen, spillet dem et ondt puds.

Forlad rummet. Snak aldrig mere om scenariet med spillerne.





ANDRE SCENER

Nu troede du at du var færdig med at læse? Beklager. De følgende scener er ting der sandsynligvis vil ske i løbet af scenariet. Dette er dog bare retningslinier, så du kommer nok til at improvisere en del.

Panserne Kommer!

På et eller andet tidspunkt vil spillerne enten gå til politiet, eller lave nogle ulovligheder der er så grove, at de dukker op.

Den betjent de kommer til at arbejde med hedder Rollins (se NPC afsnittet). Han er en usympatisk type, men vil modtage et telefonopkald der gør at han slipper dem løs hvis tingene koger rigtigt over. De når aldrig at blive slæbt med på gården, men vil højst sandsynligt blive afhørt på stedet. Rollins vil stille spørgsmål som:

"Hvorfor gjorde du det?", "Har du slået nogen ihjel for ... Jo du har! ... Jo du har!", osv.

Efter denne logiske gang spørgsmål vil han gå over i noget helt irelevant. "Ved du hvem Charles Garfield er?" "Hvor ligger hans lig skjult?" "og hvor er stofferne?" etc. Komplet ulogiske spørgsmål, der kun er til for at forvirre spillerne. Hvis spillerne skyder etc. på åben gade dukker en dum sort gadebetjent op, og giver sig til at skyde uhæmmet efter dem. Han vil strejfe en af dem, hvilket formentligt resulterer i at de skyder igen – i så tilfælde dræber de en mand med kone og børn.

Telefonsporing

Hvis nogen får checket telefonsamtaler til et hvilket som helst sted, eller trykker 'redial', vil det samme ske: Nummeret der er blevet ringet til er Melissas lejlighed. Trykkes der redial vil man få fat i hendes mand Chester, der siger "Hallo. Hallo? Er her nogen?!?" og derefter lægger på, medmindre den der ringer finder på en god grund til at tale med ham. Han er en ret fortravlet forretningsmand, og virker måske lidt usympatisk. I virkeligheden er han en ret venlig, men meget stresset mand. Han har ikke tid til ævl, og vil ikke svare på dumme spørgsmål. Chester ved ikke noget om noget.

Chester har ikke noget som helst med mordene at gøre, men han vil kunne fortælle sin kone – og kun sin kone -at en eller anden ringede hjem til dem, og hviskede 'We like our badguys dead'. Han vil egentligt gerne have en forklaring, men vil ikke tale åbent om det, og ikke med andre end hans kone.

Hvor har du været!?!?

På et eller andet tidspunkt render spillerne ind i nogen de kender, ud over dem der er direkte impliceret i miseren. De fleste vil reagere almindeligt, og måske nævne at de har prøvet at komme i kontakt med den spiller de kender lørdag aften eller i løbet af søndagen.

En enkelt spiller – den du mener trænger til mest motivation – vil dog helt tilfældigt rende ind i en af sine bedste venner – en tidligere nabo, Steve. Denne vil kikke virkelig mærkeligt på ham/hende og sige noget i retning af "Du er OK? Jeg var ret nervøs." Spilleren skal så helst spørge hvorfor, og vennen vil svare "Jeg mener det du snakkede om lørdag aften... nej, lige meget." Herefter vil vennen nægte at tale om det. Spilleren vil aldrig finde ud af hvad det drejede sig om, men vil sandsynligvis blive ret provokeret over vennens tavshed. Du må få det til at virke som om Steve ved et eller andet, men ikke vil ud med det, og i sidste ende provokere spillerne til at gøre et eller andet ubehageligt ved ham.





Vi bli'r overvåget!

Denne scene er udelukkende til for at forstærke spillernes paranoia. Mens de står et eller andet sted og snakker, lægger de (med et terningslag?) mærke til en mand der holder øje med dem. Måske lægger de endda mærke til at han hiver et kamera frem, og tager et billede af dem når de ikke kikker. Han er middelhøj med mørkt hår, jakkesæt og lysebrun overfrakke. Når de konfronterer ham viser han sig at være en Journalist ved navn Desmond Banks. Han arbejder for San Fransisco Tribune, og har fået et hot tip om at der er en god historie i spillerne, og hvor de opholdt sig. Han vil være rimeligt kæphøj og uvillig til at besvare spørgsmål om sin identitet, indtil han trues. Han har selvfølgelig pressekort på sig, men hvis spillerne forsøger at få fat i hans tegnebog sætter han sig til modværge. Han er blåbælte i judo, og anser sig selv for rimeligt hård.

Nogle scener senere er det en kvinde der overvåger dem, men hun viser sig at være ganske uskyldig. Hun hedder Audrey Palmer, og er sekretær for en Bloomingdale butiksleder.

Evas Venner

Det kan nemt tænkes at spillerne vil forsøge at få nogle af Evas venner i tale. Det er almindeligt kendt at Eva havde et job som bartender/servitrice på Lennys klub The Blue Nightingale, og dette er det eneste sted hun rigtigt kender nogen. Denne scene handler mest om The Blue Nightingale.

The Nightingale er et relativt stilfuldt sted. Når man kommer ind ad døren er der en garderobe, og en velklædt omend enorm dormand checker medlemskaber/invitationer. Alle spillerne er medlemmer. Inden for døren er baren på venstre hånd, og rummet strækker sig imod højre. I hjørnet for enden af baren er en scene, der deler personaleindgang med barpersonalet. Inden for døren er en masse runde borde, og på væggen længst fra den, foran scenen, er et dansegulv. På den anden side af dansegulvet er toilet dørene. En vindeltrappe snor sig op til en svalegang rundt i kanten af rummet, med kontor og chill-out rum over baren. Chill-out rummet har bløde lædermøbler og er ret varmt. Musikken der spilles er i klassisk film-noir stil. Blue Velvet, Candy Coloured Clown og sløvt swing/jazz med en svag pigestemme ala Julie Cruise hører til de foretrukne.

De fleste faste kunder og alt personalet kender Eva. De er enige om at hun er en meget sød men en anelse forfængelig pige, der udelukkende har sit job fordi hun boller ejeren. Hun er kun på arbejde når det passer hende, og er ikke særligt dygtig.

Cotton Sykes – en af bartenderne – havde en kortvarig affære med hende, men forsvandt pludseligt. Noget med en onkel i Australien.

En af de kvindelige bartendere snakkede mere med Eva end de andre. Hendes navn er Sidney Peters. Sidney kan fortælle at Eva på det sidste var blevet set med en fyr, der vist nok havde introduceret sig selv som Morphus. Han havde snakket med en del af de piger der var på stedet. Er af dem – Christine – forsvandt for tre uger siden. Morphus beskrives som midaldrende med grånet sort hestehale og skæg.

Ingen af de piger der udpeges som at have talt med Morphus vil tale om det. Pågældende er både kunder og ansatte, men de er alle lige uvillige til at sige noget. Du må også her forsøge at få det til at se ud som om de ved noget, men ikke rigtigt vil ud med det. Hvis de udsættes for brutaliteter vil en af dem måske hoste op med et visitkort fra Morphus Films Exclusive. Morphus havde bare snakket med dem om deres erfaringer med at blive filmet. Han siges at have været venlig, omend både skræmmende og dragende på samme tid.

Bouncerne på The Blue Nightingale vil selvfølgelig skride ind hvis der sker voldshandlinger, men de kender Capelli, så han kan slippe af med hvad som helst.

The Blue Nightingale har åbent hver aften fra klokken 7. Pænt tøj er påkrævet, men spillerne vil accepteres med mindre de ligner udskidt æblegrød.





APARTE HÆNDELSER

Dette er også andre scener der kan komme til at foregå i løbet af scenariet. De er lidt mere sære end de andre, og ikke strengt nødvendige. Jeg foreslår dog at du inkluderer dem alligevel, da de fleste af dem er nogen du selv må putte ind, når det passer dig.

Uskyldige ofre(?!?)

I denne lille scene beslutter en eller anden bums sig for at rulle en af spillerne. Overfaldsmanden er komplet skæv, og ikke i stand til at føle smerte. Han vil træde ud af en gyde med en kniv, mens en spiller går forbi, og forlange penge. Hvis spilleren ikke giver ham en pæn klat, angriber bumsen, og holder ikke op før han er pacificeret.

Bums: Fordele: Ingen Smerte, Ynkelig, Gadeviden Ulemper: Skæv, Afhængig

Pie:

Spillerne lægger mærke til en person der står i en gadelygte ikke så langt væk, og betragter dem. Det er ikke til at sige om her er tale om en mand eller kvinde, men vedkommende har blankt, mørkt, krøllet hår. Han/Hun står bare og ser efter spillerne. Hvis de vælger at ignorere vedkommende dukker han/hun bare op igen ved næste passende sted.

Når spillerne på et eller andet tidspunkt beslutter sig for at konfrontere vedkommende, afventer han/hun bare. Når man kommer tættere på kan man stadig ikke bestemme personens køn, men både mænd og kvinder vil kunne være enige om at han/hun er meget, meget smuk. Han/hun er mørklødet, har dybe mørke øjne, og langt sort hår.

Pie vil fortælle spillerne at han/hun observerer dem, for at være sikker på at de er de rigtige. Han leder efter en der hedder Westmoore. Når spillerne spørger om han/hendes ærinde, siger Pie, at han/hun er blevet bedt om at aflevere noget. En samtale med personen vil aflede følgende:

Han/hun hedder Pie

Han/hun har observeret spillerne, fordi han/hun ville være sikker på at de er de rigtige

Han/hun leder efter en der hedder Max Westmoore, og skal overbringe en ting til denne.

Objektet er et lille guld krucifiks i en kæde. Når Westmoore får det, bliver det til blod, der løber ned over hans hånd, og han kan mærke hvordan det løber ned mod hans kønsorganer under tøjet. Her forsvinder det.

Pie vil ikke sige andet om sig selv, end at han/hun kommer lige om hjørnet, og langvejs fra.

Pie vil ikke være aggressiv på nogen måde, og hvis han/hun angribes, vinder angriberen uden problemer. Pie tager dog ingen fysisk skade, og går bare når der gives slip, efter at have afleveret krucifikset.

Når Pie har afsluttet sit ærinde går han/hun om et hjørne, og ind på en kirkegård (som spillerne er ret sikre på ikke bør befinde sig om det hjørne). Her forsvinder han/hun.

Checkes senere er der ingen kirkegård på det sted.

Opkald til Morphus:

Spillerne vil muligvis få fingre i S. Morphus / Morphus Films Eksklusives telefonnummer. Hvis de forsøger at finde ud af hvem det er registreret til, får de navnet S. Morphus

S. Morphus eksisterer ikke i telefonfirmaets arkiver, og har derfor ingen hjemadresse registreret. Hvis man forsøger at ringe op til ham, sker der dog noget pudsigt: En herrestemme tager telefonen og siger, "Hallo?". Hvis spillerne spørger hvem de taler med, vil de hurtigt finde ud af at nummeret har sat dem i forbindelse med Melissas mand Chesters telefon. Han vil undre sig rimeligt meget.





Spis hans legeme:

På et tidspunkt vil en lille mand iført sort jakkesæt med præstekrave og sort hat, komme op til en af spillerne. Han vil se bekymret på den pågældende spiller, og sige: "Jeg har noget jeg må tale med Dem om. Under fire øjne. Han vil indtrængende bede spilleren om at tale med ham. Han siger at spilleren og dennes venner er i yderste fare – Både deres liv og sjæl. Han spørger om de har set Ham, og siger at de må værge sig. Han har mange ansigter, og Hans tjenere er overalt.

Han siger at det eneste de kan gøre er at indtage herrens legeme, og drikke hans blod. De må gå til nadver.

Herefter vender han sig og går. Han fortæller dog gerne at han engang var præst, og at Herren har vist sig for ham i en drøm, og sagt at Han er ude efter dem.

Politiet kender godt manden. Hans navn er fader Joseph Clemente og han anses for lidt af en tosse. Han blev taget af embedet for omgang med en alterdreng.





Blodig Silke

*Et Thriller-Drama
Af Andreas Lieberoth
Til fastaval '99*

Forord

De havde købt et godt stykke, efter gadelygterne var ophørt. Det eneste de havde at orientere sig efter, var de bleggule streger på vejen, der forvarsledt et sving forude, når de pludseligt buede væk fra deres lige linie.

Rummet var stort, lige som de andre. Den kvalmende lugt var blevet stærkere, og synet her, hjalp ikke på det. Ching-Mei gav en kvækkende guttural lyd fra sig, vendte sig om, og viklede ud til badeværelset, hvor de kvalte, hostende lyde, ikke efterlod megen tvivl om hendes tilstand. De andre bevægede sig langsomt ind i rummet, der nu var blevet oplyst af loftslampene, som Westmoore havde fået tændt. Der var meget blod - næsten nyt kunne Patrick konstatere, som han skrævede over en stiksamlers Capelli bandede let, da han trådte på et eller andet skarpt; en blodig hobbykniv der blandt de andre remedier, havde været brugt til at forsage det frygtelige syn. Der var umiddelbart tre lig, alle nøgne. Melissa gav et gisp fra sig, og blev ligbleg, som hun fjernede et silkelagen, for at afsløre endnu et. En lille pige... » røppe ældre end 12 år. Nogen, bundet til den store ståldobbelt seng med hampered og silketørklæder. Hendes tilstand overlod ikke meget til fantasien, om hvad der var handte hende. Alec måtte gøre Ching-Mei selvskab, men nåede ikke til badeværelset i tide.

En thriller drama hyldest til David Lynch og Clive Barker. Frarådes mindreårige spillere og folk med svage sjæle eller stærke moralbegreber.

Blodig Silke er et thriller-drama scenarie om mord, sex, frygt, synd, snuff-porno og de ting der chokerer og skræmmer os i al almindelighed.

Idéen med scenariet er, igennem en masse ydre og karaktermæssige stimuli at manipulere spillerne til at gøre nogle frygtelige ting.

Spillerne skal ikke have nogen tvivl, når de forlader spillelokalet, om at de selv traf de valg der førte til konklusionen på scenariet - nemlig at en eller flere af dem bliver dømt for mord, voldtægt, sodomi og det der er værre...

Scenariet er en mordgåde, hvor alle spillerne i princippet er uofficielle mistænkte - og de der foretager de mest horrible ting, graver deres egen grav, ved at bevise overfor sig selv og andre, at de er i stand til at foretage sådanne handlinger.

Hver karakter har haft en smule hukommelsestab i det tidsrum, hvor forbrydelsen er fundet sted, og de ved derfor kun selv, at de *kan* have været indblandet - de kender overhovedet ikke til de andres position.

