

DEN TRETTENDE GANG

Et horrordscenarie til Viking-Con 35 af Anne Vinkel
for fire spillere uden spilleleder

INDFLYDELSER

Dette scenarie skylder sin eksistens til tre ting:

Tsutomu Mizushimas anime-serie Another

Frederik J. Jensens rollespil Montsegur 1244

Og - i kærlig erindring - Studentergårdens IV sal 2005-08

TAK TIL

Min sparringspartner Troels Ken Pedersen

Spiltestere: Lotte Vinkel Hansen, Lærke Hvid Pedersen, Mads
Egedal Kirchoff, Marie Skouenborg & Troels Ken Pedersen

Lotte Vinkel Hansen og Peter Berg Larsen for feedback og nitpicking

Viking-Cons rollespilsudvalg

INTRODUKTION

Det er et af byens gamle kollegier, med høje mure og gamle traditioner og hemmeligheder. Som hvordan der er en forbandelse over den trettende gang på kollegiet, og hvordan forbandelsen vågner nogle år, og hvordan det er de år, folk begynder at dø. Fald, trafikulykker, fejlmedicinering, uheld på uheld, indtil der ingen er tilbage på den trettende gang – eller indtil det stopper.

Den trettende gang er et horror-scenarie om almindelige studerende, der opdager, at de er fanget i en okkult dødsfælde. De kan ikke undslippe kollegiets forbandelse. De kan ikke få nogen udefra til at tro, dødsfaldene skyldes andet end beklagelige uheld. De ved ikke, hvorfor dette sker netop nu for netop dem.

Hver spiller styrer tre kollegianere. I løbet af scenariet vil de fleste af spilpersonerne dø, mens de desperat forsøger at forstå, hvad der sker med dem, og hvordan de kan stoppe det.

NÅR MAN SPILLER DEN TRETTENDE GANG

...spiller man sine tre kollegianere og sætter scener for at finde ud af, hvem de er, og hvordan det kommer til at gå dem. Man lader dem angste over deres grusomme skæbne, prøve at glemme den, prøve at gøre noget ved den, prøve at få gjort og sagt de ting, der er vigtigt, nu tiden er kort. Døden lurker konstant, og man ved aldrig, hvornår den slår til.

I hver enkelt scene spiller man en af sine spilpersoner, eller man tager en fortællerrolle og spreder uhygge over scenen.

Der er en kortmekanik, der bestemmer, hvornår nogen dør

Spillet handler ikke om at overleve, eller om at finde ud af hvad forbandelsen går ud på. Scenariet er sat op, så spilpersonerne i sidste ende vil løse forbandelsen (eller dø i forsøget). Derimod er det spillerens opgave at gøre deres spilpersoner interessante, at gøre scenariet uhyggeligt og at være åbne for selv at blive skræmt.

SPILFORMIDLERENS ROLLE

Som spilformidler har du læst reglerne igennem før I spiller. Du forklarer regler for de andre spillere og er den, der sætter i gang. Derudover spiller du med på lige fod med de andre. Jeg har prøvet at skrive teksten sådan, at alt, du har brug for at sige til de andre spillere, står i drejebogen, men der er nogle detaljer ved kortmekanikken, der kun bliver forklaret i regelafsnittet, fordi der ikke nødvendigvis er brug for at belemre alle med at have styr på dem.

Det er ikke dit job at give de andre spillere en fed oplevelse, eller at gøre scenariet uhyggeligt, eller at få ting til at ske. Eller: De ting er de andre spilleres job lige så meget som de er dit.

En ting, jeg til gengæld håber, du vil gøre, er at lede ved eksempel. Du har haft mere tid til at tænke over, hvordan man spiller scenariet, især hvordan man gør det uhyggeligt og hvordan man sætter gode scener, og du har læst afsnittet med rollespilstips. Hvis du sætter niveauet og kører fuld skrue med at *skabe stemning*, *skabe suspense* og *bruge følelser*, skal de andre nok følge dig.

OVERBLIK OVER REGELHÆFTET

Kapitlet om **Regler** forklarer hvordan grundbestanddelene i scenariet fungerer: Spilpersonerne, scenesætning og kortmekanikken, der afgør hvornår nogen dør.

Kapitlet **Om at spille Den Trettende Gang** giver rollespilstips til, hvordan man spiller scenariet bedst

Kapitlet **Drejebog** er det, du skal have åbent, når I spiller - det opsummerer reglerne, giver nogle opvarmingsøvelser og indeholder introtekst og afslutningsscene for hver akt.

DET SKAL DU BRUGE FOR AT SPILLE DETTE SCENARIO

- Dette regelhæfte
- Spilpersonerne, udskrevet og klippet ud
- Et spil kort uden jokere
- Et regelhandout til hver spiller
- Handouts til spillere, der er løbet tør for spilpersoner

REGLER

SPILLETS FORLØB

Før spillet begynder

- Opvarmning og regelforklaring
- Fordeling af spilpersoner
- Introduktionsscene

I hver akt

- Bland kortene og læg referencekort for denne akt på bordet
- Læs introteksten højt
- Spil seks scener
- Følg instrukserne for aktafslutning for hver akt

I hver scene

- Træk to kort hver, es er lavest
- Spil et kort hver
- Spilleren med det højeste kort sætter scenen og klipper den
- Spil scenen, indtil scenesætteren er tilfreds

Efter hver scene

- Alle spiller deres andet kort. Hvis der er et es blandt de otte spillede kort, får den spiller, der spillede det laveste kort i første runde, et mærke på en af sine spilpersoner
- Når en spilperson får sit andet mærke, sættes en kort opfølgningsscene, hvor spilpersonen dør
- Discard de otte kort

SPILPERSONER

Der er tolv spilpersoner, tre til hver spiller, plus en ekstra spilperson, Patrick, som dør i introsenen. Patrick tages fra, når der fordeles roller.

Hver spilperson har to felter til markeringer. Som sagt: Ved den anden markering dør spilpersonen.

Hver spilperson indeholder en kort beskrivelse, plus tre spørgsmål. Spørgsmålene er noget, I vil besvare i løbet af spillet, ikke noget, man skal lægge sig fast på i forvejen.

Fordel spilpersonerne ved at lægge tre frem, læse beskrivelsen og skiftes til at tage en. Træk en ny, når der er blevet taget én. Hvis to spilpersoner har en tæt relation, er det upraktisk, at de bliver spillet af samme spiller, så prøv at undgå at det sker. Det letteste er, at folk selv siger, når de har brug for at andre tager en specifik spilperson.

AKTER

Scenariet kører i tre akter. Første og anden akt har seks scener hver, tredje akt slutter, når forbandelsen er hævet eller alle er døde. Hver akt starter med en oplæsningssekvens, der forklarer, hvad regler, der er i denne akt, og kaster lidt mere lys over forbandelsen. Oplæsningssekvensen falder i tre bidder, så det er oplagt at give den til de tre spillere, der ikke er spilformidlere. Spørg gerne, om der er nogen, der helst er fri for at læse højt. Det kan være en god idé at give spillerne et par øjeblikke til at læse teksten igennem, inden de læser op.

Hver akt har en specifik afslutningsscene, der står beskrevet i drejebogen.

Første akt har en introduktionsscene, der tjener til at introducere spilmeknikken og sætte historien i gang. I denne scene tager en af spillerne Patrick. Denne spiller tager også et es og en toer – de andre trækker kort på normal maner. Patrick har allerede et mærke, så når han får sit andet mærke, dør han, og der sættes en dødscene som

opfølgning på scenen. Det oplagte vil være, at du som spilformidler tager Patricks rolle i denne scene.

Tredje akt slutter, når historien er afsluttet, ikke efter seks scener. Der vil sandsynligvis være færre end seks scener i tredje akt, men hvis I skulle komme over seks, så bland kortene og start forfra igen.

SCENER

AT SÆTTE SCENER

Når man sætter scenen, bestemmer man, hvem der er til stede, og hvad situationen er. Scenariet vinder ved, at man sætter scener ret skarpt og klipper frem til det interessante sted – sæt scenen på det punkt i forårsrengøringen, hvor Mikael og Katrine Marie er lige ved at fare i flæsket på hinanden, ikke ved starten på oprydningen. Scenariet vinder også ved, at man fortæller, hvad man vil med scenen og giver skarpe instrukser ved scenens start – det er okay at fortælle de andre spillere, hvad du vil have deres spilpersoner til at gøre.

Eksempler på scener:

"Simone konfronterer Daniel med, hvorfor han aldrig har fortalt hende om forbandelsen"

"Det er midt om natten, Emma sidder ude på køkkenet og spiser havregryn, og Julie kommer fuld hjem og prøver at tale om deres fortid."

"Mikael og Nicolai spiller playstation på Mikael's værelse. Jeg vil gerne have en scene, hvor vi finder ud af, hvad Mikael egentlig synes om Katrine Marie." Her foreslår Mikael's spiller, at

Mikael har gået om den varme grød hele aftenen, men er ved at samle sig mod til at sige noget "Okay, vi starter lige før han åbner munden"

Det er ikke nødvendigt, at alle har en spilperson i hver scene. Det er sandsynligvis bedst, at de fleste scener kun har 2-3 personer i, og man kan sagtens have scener med kun én person. Spillere, der ikke har en spilperson i scenen, kan tilføje beskrivelser og stemningsdetaljer, eller de kan slet og ret være publikum.

I tilfælde af konflikt, er det den, der satte scenen, der har sidste ord om, hvad der sker. Hvis scenen løber af sporet, kan den, der satte den, spole tilbage og tage scenen om.

AT KLIPPE SCENER

Den, der sætter scenen, har også ret til at klippe den. Det er altid bedre at klippe scener for tidligt end for sent. Som tommelfingerregel klippes, når scenesætteren har fået det, de ville have, ud af scenen. Som spilformidler kan du godt tillade dig at puffe lidt til folk, hvis de er for langsomme til at klippe.

BESKRIVELSE

Alle, men især spillere, der ikke har en spilperson i scenen, kan beskrive og tilføje detaljer. Det er en god måde at skabe uhygge på, eller at tilføje de strejf, der gør scenen virkelig – om det så er lugten af linoleumsgulve, køkkenreglementet på opslagstavlen printet i Calibri eller det første møl, der kæmper sig vej ud af en pose pastaskruer.

Beskriv fodtrin på gangen, når der ikke er nogen. Flakkende lys. Fugle, der flyver ind i vinduet. Fotografier af døde mennesker, ingen har

husket at tage ned. Tunge ting, der står yderligt på en hylde. Ting, der flyder på det øverste trin af stejle trapper. Knive på køkkenbordet, hænder, der bevæger sig tættere på dem. En mærkelig lugt. Lyde fra murene. Lyden af dryppende vand – det må være vand?

Lydeffekter øger uhyggen, især hvis du kan få de andre spillere til at lege med. Knirken, dryppen, susen, knitren, ure der tikker højt i stille rum. Trom med fingrene på bordet for at illudere fodtrin eller regn.

DØDSFALD

Dødsfald sker altid lige efter en scene. Sæt en kort opfølgningsscene, hvor det beskrives, hvordan dødsfaldet sker. Gør det kort, men gør det blodigt.

Og et tip for ekstra stil: Spilleren, der sidder med et es, ved, hvad der kommer til at ske. Det er en god lejlighed til at foreskygge det i scenen. Man kan beskrive, hvordan det blæser op, vinden hyler som en fortabt sjæl (nogen får en tagsten i hovedet den nat), eller lade sin spilperson tale om, at det er for dårligt, folk lader ting flyde på trappen (nogen glider, falder, og brækker halsen).

MEKANIKKEN

For at repetere:

- Før hver akt blandes kortene
 - Før hver scene trækker alle to kort og spiller det ene
 - Den, der spillede højeste kort, får lov at sætte scenen – es er lavest
 - Den, der spillede laveste kort, er i fare
- Efter hver scene spilles de resterende fire kort

- Hvis der er spillet et es, får spilleren, der er i fare, en markering
- Som udgangspunkt markeres en spilperson, der var i scenen.
Ellers vælger spilleren selv
- Efter hver scene discards alle otte kort
- Efter hver akt blandes bunken igen

Som udgangspunkt, hvis den spiller, der får en markering, har en spilperson i scenen, er den den spilperson, der bliver markeret. Hvis ikke, kan spilleren selv vælge spilperson.

Hvis der er en delt første- eller sidsteplads, afgøres det: Spar>Hjerter>Klør>Ruder

Hvis der bliver spillet to esser i en scene, bliver der givet to markeringer. Hvis spilpersonen i fare kan tage to markeringer, får han to (og dør prompte). Ellers markeres han og en spilperson hos spilleren, der spillede det næstlaveste kort

Hvis der bliver spillet flere end to esser i en scene, er det jo bare fjollet. Hvis det sker tidligt i en akt, gør det resten af akten kedelig, så tag alle bortset fra ét, og bland dem tilbage i bunken. Hvis det sker sent i en akt (femte-sjette scene) så lad ligene falde som de vil.

Hvis I løber tør for esser længe inden akten er slut, så stik fingeren i jorden. Mulige løsninger er: At spille videre og have et par scener, hvor folk ikke dør, at gå videre til næste akt eller at blande esserne ind i bunken igen. Gør, hvad der virker bedst i situationen.

Hvis nogen spiller et es før scenen tæller det stadig.

HVIS NOGEN MISTER ALLE SINE SPILPERSONER

Efter man mister sin sidste spilperson, spiller man stadig med, og man trækker kort og spiller om retten til at sætte scenen. Hvis man spiller det laveste kort og får et mærke, går mærket videre til den, der spillede det næstlaveste kort.

Der er to handouts med forslag til spillere, der er løbet tør for spilpersoner. Begge åbner muligheden for, at man kan introducere NPCer. Andre spillere kan være tilbøjelige til at glemme at caste den spilpersonslose spiller i scenerne, så det er fint, hvis man er lidt mere aggressiv med selv at introducere personer i scenen, end den generelle spilstil i scenariet understøtter.

Jeg anbefaler, at handoutsene bruges, hvis nogen mister sine spilpersoner allerede i anden akt. I tredje akt er spillet for fremskredent.

OM AT SPILLE DEN TRETTENDE GANG

GØR DET UHYGGELIGT

SKAB STEMNING:

Når du sætter scener, og når du fortæller detaljer i scener, så mal et billede af utryghed. Lampen over køkkenbordet laver en lille ø af lys, mens mørket omkring bare bliver tættere. Vinden rusker i tagstenene. Spildte granatæblekerner falder på gulvet som bloddråber. Kast et øjeblik spotlightet på de steder, tidligere dødsfald skete, og de ting, der forvoldte dem. Vinduet er stadig knust. Gulvet lugter stærkt af

rengøringsmiddel, og man kan næsten ikke se blodsporene mere. Nogen har sat den forbistrede morter op på hylden igen.

Gør ting velkendte, men med noget galt. Gå efter de mest trygge ting, solskin, fødselsdagsflag, TV-avisen og børnelatter, og smid noget forkert ind, eller smid dem ind som baggrund for de forkerte ting.

Og når du fortæller en dødsscene, så gør det kort men grusomt. Blod over det hele. Forvredne lemmer for foden af trappen. Et øje, der stirrer glasagtigt ud af et smadret ansigt. Lugten af svedet hud.

SKAB SUSPENSE:

Hvis du sidder med et es, så fortæl ting ind i scenen, som kan slå nogen ihjel. Læg et pludseligt fokus på alle de små dødelige detaljer ved en almindelig kollegiehverdag. Og gør for resten det samme ind imellem, når du ikke sidder med et es, bare for at psyche de andre spillere.

Giv indtryk af, at din spilperson ved noget, noget der skræmmer dem eller giver dem en fornemmelse af magt, eller noget uudtaleligt og forfærdeligt. Lad det gerne være lidt vagt, og vær ikke bange for at smide bolde op i luften uden at vide, hvordan du har tænkt dig at gribe dem. Det kan være, scenariet ender med at modsige din spilperson senere hen. Det er ok.

Giv forbandelsen form. Hentyd til rygter, vandrehistorier og historisk præcedens. Giv den kendetegn - kredsende sorte fugle, fodtrin der kommer nærmere og nærmere, flimrende lys, ord der lægger sig i folks munde uden deres vidende.

BRUG FØLELSER:

Spil din spilperson skræmt. Gør deres vejrtrækning hurtig og staccato. Lad deres stemme knække. Lad dem se rædsler lure rundt om hvert hjørne. Lad dem have et øjeblik, hvor de aner, hvad der virkelig foregår, og ser den fulde rædsel i det. Giv et skrig, hvis lejligheden er der. Angst smitter.

GØR DET INTERESSANT

Sæt scener, du selv er interesseret i, og sæt dem skarpt. Start scenen på det punkt, hvor der skal til at ske noget, som sagt, og sæt scener, der bringer din spilperson i interessante situationer. Hav en idé om, hvad du vil have ud af scenen, og fortæl den gerne til de andre spillere. Og vær egoistisk - det er ikke dit job at lave en scene, hvor alle har noget interessant at lave, men derimod at lave en scene, der giver din spilperson lejlighed til at stråle. De andre skal nok få deres tur.

Omvendt, ind imellem er den mest interessante ting, hvad der egentlig foregår med én af de andre spilpersoner. Hvis det er tilfældet, så sæt en scene, hvor de er nødt til at gøre noget interessant.

Gå efter at besvare spørgsmålene på dine spilpersoner, men træk det lidt ud. Skab tvivl om, hvad svaret bliver, inden du giver det - elsker Katrine Marie og Nicolai faktisk hinanden? Hvad er der med Emma og Julie? Og måske når du ikke at besvare spørgsmålet, fordi der sker noget forfærdeligt først. Det er en del af morskaben.

DREJEBOG

Dette afsnit indeholder trin-for-trin-instruktioner til at spille Den Trettende Gang.

INTRODUKTION

Læs højt eller parafrasér: Den Trettende Gang er et scenarie i tre akter, det er et spillederløst scenarie, og det er et horror-scenarie.

Det handler om studerende som opdager, at der hviler en forbandelse over deres kollegium, og at de allesammen kommer til at dø på grusom vis, hvis de ikke kan stoppe den.

Scenariet sørger selv for, at spilpersonerne finder ud af, hvad der foregår, så det handler ikke om at forstå hvad forbandelsen går ud på. Derimod handler det om to ting: Det handler om at finde ud af, hvem spilpersonerne er, og hvad der kommer til at ske med dem, og det handler om at gøre det uhyggeligt. Vi kommer hele tiden til at sidde og vente på, at spilpersonerne falder døde om, og det er vores fælles opgave at gøre det spændende og uhyggeligt.

OPVARMNING

RUNDESANG

Gå bordet rundt et par gange:

- Hvad tænker I, når jeg siger kollegium?
- Hvad tænker I, når jeg siger uhyggeligt?

Tag én runde, hvor alle beskriver noget, de finder uhyggeligt. Bonuspoint til dem, der får gåsehud af noget, en af de andre beskriver.

SCENESÆTNINGSØVELSE

Disse scener øver i at sætte og klippe scener, og i at tilføje stemning, når man ikke har en spilperson i scenen.

KIRKEGÅRDEN

- Spiller 1 sætter en scene med to veninder, der går forbi kirkegården
- Spiller 1 og 2 spiller veninderne.
- Når scenen slutter kommer der til at ske noget forfærdeligt. Spiller 3 beslutter sig for, hvad det er, og tilføjer beskrivelser i løbet af scenen for at foreskygge det
- Spiller 4 klipper scenen lige før det forfærdelige sker – normalt ville det være spiller 1s job, men vi deler det ud for at gøre ting mere overskuelige

SKOVEN

- Tre venner på skovtur, den ene prøver at wingman'e den anden overfor den tredje. Men hvad er det, der lurder i krattet?
- Spiller 3 sætter og klipper scenen, spiller 1, 3 og 4 spiller med. Spiller 2 foreskygger
- Tag evt. par scener til, hvis I føler behov.

ROLLEFORDELING

Fordel rollerne, tre til hver - læg Patrick til side. Husk, at man har scener med de andres spilpersoner, så lad være med at tage to spilpersoner hvis relation du gerne vil se i spil.

Giv hver spiller et regelhandout.

SPILMEKANIKKEN FORKLARET

- Træk to kort før hver scene
 - Spil et kort
 - Højeste kort vinder retten til at sætte scenen – es er lavest
 - Laveste kort er i fare
- Spil de sidste fire kort når scenen er slut
 - Hvis der er spillet et es, får spilleren, der er i fare, en markering
 - Som udgangspunkt markeres en spilperson, der var i scenen. Ellers vælger spilleren selv
 - Discard alle otte kort
- Spilpersoner dør ved anden markering – sæt en kort opfølgningsscene, hvor de dør grusomt og makabert.

INTRODUKTIONSSCENE

Dette er en introduktionsscene, der starter historien op og giver en introduktion til mekanikken. En spiller tager Patrick og et es og en toer – med de kort kommer Patrick til at dø i slutningen af denne scene. De andre spillere tager to kort på normal manér.

Spil scenen som normalt, og sæt en kort opfølgningsscene, hvor Patrick dør.

NU ER SCENARIET I GANG

HUSK

I HVER AKT

- Bland kortene og læg referencekort for denne akt på bordet
- Læs introteksten højt
- Spil seks scener
- Følg instrukserne for aktafslutning for hver akt

I HVER SCENE

- Træk to kort hver, es er lavest
- Spil et kort hver
- Spilleren med det højeste kort sætter scenen og klipper den
- Spil scenen, indtil scenesætteren er tilfreds

EFTER HVER SCENE

- Alle spiller deres andet kort. Hvis der er et es blandt de otte spillede kort, får den spiller, der spillede det laveste kort i første runde, et mærke på en af sine spilpersoner
- Hvis en spilperson fik sit andet mærke, sættes en kort opfølgningsscene, hvor spilpersonen dør
- Discard de otte kort

AKT I

OPLÆSNINGSTEKST

Det siges, kollegiet er forbandet. Ikke det hele, bare en bid af det. Den trettende gang. Den yngste gang på kollegiet, føjet til lidt efter de tolv andre, for måske halvfems år siden. Den eneste gang med tretten værelser. Tretten studerende, som deler et køkken og en bid af deres ungdom og en masse skænderier om, hvis tur det er til at gøre køleskabet rent, og som ikke ved, at de lever på randen af noget rædselsfuldt.

For der er en kollegielegende, der siger, at der hviler en forbandelse over den trettende gang, og engang imellem går den i udbrud, og så begynder folk at dø.

Det ligner uheld, efter hvad historien siger. Det er uheld. Men de bliver ved, når de først er gået i gang. Fald, trafikulykker, fejlmedicinering, det ene uheld efter det andet, indtil hele gangen er død, eller indtil det stopper. Det siges, det nogle gange stopper.

[Giv arket videre til næste oplæser]

Det sker altid på samme måde. Kollegietiden. Den første gang, de bor alene. Madklubber. Den første gæld. Tour de chambre. De første skridt på deres karrierevej. Fællesskab. Den første gang de dumper eksamen.

Det første dødsfald. De ved ikke, at det er netop det. Ikke et enkeltstående tragisk uheld, men det første af mange. De tror, livet går videre nu. De ved ikke, forbandelsen er vågnet.

[Giv arket videre til næste oplæser]

I første akt kan spilpersonerne tale om kollegiets forbandelse - de af dem, der har hørt om den - men ingen af dem tager den helt alvorligt, i hvert fald ikke i samtale med andre. De, der har hørt om den, vil måske prøve at dysse tale om den ned for ikke at sprede panik.

Folk udenfor gangen (hvis de overhovedet kommer i spil) vil ikke tage forbandelsen alvorligt. Forbandelser er ikke virkelige, dødsfaldene er tragiske uheld, vi kan godt forstå, I er traumatiserede, men det er på tide at komme videre.

[Slut på oplæsning]

Spil seks scener

AFSLUTNING PÅ FØRSTE AKT

Tag fire spilpersoner der ikke har været i spil (men én hver). Sæt en kort fortællescene - hvor er hver af dem? Træk et kort hver. Laveste kort er død. De tre andre er markerede.

AKT II

OPLÆSNINGSTEKST

Det siges, det startede med én studerende, på ét af de tretten værelser på den trettende gang. Flittig. Populær. Et lysende eksempel på kollegiets ånd. En lys fremtid i vente. Han hængte sig aftenen efter sin sidste eksamen. Historien går, at man ikke vidste hvorfor. Der var ikke noget selvmordsbrev, kun en krop, der dinglede fra kastanjetræet i gården. Ulykkelig kærlighed måske. Gæld. Eller en anden forklaring: Han havde været lykkelig på kollegiet, og han ville ikke væk.

Det siges, det er netop det, der er galt. Han er der stadig.

[Giv arket videre til næste oplæser]

Det sker altid på samme måde. De begynder at forstå, at det er alvor, at spøgelseshistorier kan blive virkelighed og at man ikke kan flygte fra ting, ingen vil tage alvorligt. De tæller deres døde og ansigterne omkring sig. Hvem er den næste?

Nogle af dem prøver at klynge sig til normaliteten, at mane forbandelsen væk ved at fastholde, at den er umulig. Måske kunne det virke. Hvis ingen troede på forbandelsen, ville den måske ingen magt have. Hvis de kunne få de andre til at tie stille.

Andre insisterer på at prøve at forstå. På at åbne sindet for muligheden af det overnaturlige. På at dette er sket før, og at det er stoppet før. De sidder natten igennem over bunker af papirer fra kollegiets arkiver, gransker gulnede fotos og prøver at gætte, hvem der døde, og hvem der overlevede - og hvorfor.

Og andre forsøger at flygte. Det er dem, det går værst for.

[Giv arket videre til næste oplæser]

I anden akt kan spilpersonerne tage forbandelsen alvorligt og begynde at undersøge den, men de kan ikke formulere en plan endnu. Enhver spilperson, der forsøger at flygte, får et mærke, det øjeblik, hendes planer ser ud til at gå igennem.

Resten af verden - kollegiet, universitetet, politiet - virker ikke til at bemærke, at der er noget mærkeligt. Ingen vil hjælpe. Ingen virker helt til at bemærke, at de dør som fluer på den trettende gang. Alt går videre som om alt var normalt. Det er næsten uhyggeligt...

[Slut på oplæsning]

Spil seks scener

AFSLUTNING, ANDEN AKT:

Beskriv fælles en aften på gangen. Brug max tre sætninger på hver spilperson. Hvor er de? Hvordan ser de ud? Marker alle spilpersoner, der ikke var markerede i forvejen.

AKT III

OPLÆSNINGSTEKST

Der er aldrig nogen, der siger noget om det. Selv ikke af dem, der har overlevet forbandelsen. De af dem, der ved det, og ikke tror, de bare var heldige. Men hemmeligheden er simpel.

Der kun tolv værelser på den trettende gang.

[Giv arket videre til den næste oplæser]

Nogle år er anderledes end andre. De fleste år stemmer tallene. Tretten gange. Tolv værelser på hver. Hundredeseksoghalvtreds mennesker. Men den trettende gang har altid været tæt på døden, og ind imellem flytter en af de døde ind igen. De år er der tretten værelser på den trettende gang, og de år tror alle, det altid har været sådan. Selv den døde studerende tror det. De ved aldrig selv, de er døde. Det er ikke deres fejl. Men de døde kalder på de døde, og når det trettende værelse dukker op, begynder folk at dø.

[Giv arket videre til den næste oplæser]

Den første scene i denne akt er speciel - når I sætter den, skal den handle om, at dem, der er med i scenen, finder ud af, hvad forbandelsen går ud på.

I de efterfølgende scener kan spilpersonerne forsøge at stoppe forbandelsen. I enhver scene, hvor der er spillet et billedkort i første runde, kan man sætte en scene, hvor spilpersonerne finder ud af, hvordan forbandelsen kan stoppes, eller en scene, hvor de finder ud af,

hvem den trettende studerende er. Når de to scener er sat, kan alle sætte en scene, hvor nogen prøver at stoppe forbandelsen.

[Slut på oplæsning]

Spil scener indtil forbandelsen er hævet eller alle er døde

EPILOG

Et år senere. Tag hver spilperson, der stadig er i live, og fortæl kort, hvor de er, hvad de er i gang med, hvordan de ser ud. Martrede? Håbefulde? Stadigvæk bange?

CHEAT SHEET

NÅR DU SÆTTER EN SCENE

- Hvem er til stede?
- Hvor og hvornår foregår scenen?
- Hvad er situationen og formålet med scenen?
- Hvis der er usikkerhed om noget (et udfald af en handling, en ny ting, der bliver introduceret), har du sidste ord.
Det er fint at spole lidt tilbage og gøre ting om.
- **Klip scenen** når den er (næsten) slut, ved at sige “cut”, “klip” eller “tak”

KORTENE:

- Træk to kort
- Spil et kort
- Højeste kort vinder retten til at sætte og klippe scenen
- Husk på, hvem der spillede det laveste kort
- Når scenen er slut, vender alle deres andet kort
- Hvis der er spillet et es, får den, der spillede det laveste kort, et mærke.
- Ved ties er: ♠ > ♥ > ♣ > ♦

CHEAT SHEET

NÅR DU SÆTTER EN SCENE

- Hvem er til stede?
- Hvor og hvornår foregår scenen?
- Hvad er situationen og formålet med scenen?
- Hvis der er usikkerhed om noget (et udfald af en handling, en ny ting, der bliver introduceret), har du sidste ord.
Det er fint at spole lidt tilbage og gøre ting om.
- **Klip scenen** når den er (næsten) slut, ved at sige “cut”, “klip” eller “tak”

KORTENE:

- Træk to kort
- Spil et kort
- Højeste kort vinder retten til at sætte og klippe scenen
- Husk på, hvem der spillede det laveste kort
- Når scenen er slut, vender alle deres andet kort
- Hvis der er spillet et es, får den, der spillede det laveste kort, et mærke.
- Ved ties er: ♠ > ♥ > ♣ > ♦

CHEAT SHEET

NÅR DU SÆTTER EN SCENE

- Hvem er til stede?
- Hvor og hvornår foregår scenen?
- Hvad er situationen og formålet med scenen?
- Hvis der er usikkerhed om noget (et udfald af en handling, en ny ting, der bliver introduceret), har du sidste ord.
Det er fint at spole lidt tilbage og gøre ting om.
- **Klip scenen** når den er (næsten) slut, ved at sige “cut”, “klip” eller “tak”

KORTENE:

- Træk to kort
- Spil et kort
- Højeste kort vinder retten til at sætte og klippe scenen
- Husk på, hvem der spillede det laveste kort
- Når scenen er slut, vender alle deres andet kort
- Hvis der er spillet et es, får den, der spillede det laveste kort, et mærke.
- Ved ties er: ♠ > ♥ > ♣ > ♦

CHEAT SHEET

NÅR DU SÆTTER EN SCENE

- Hvem er til stede?
- Hvor og hvornår foregår scenen?
- Hvad er situationen og formålet med scenen?
- Hvis der er usikkerhed om noget (et udfald af en handling, en ny ting, der bliver introduceret), har du sidste ord.
Det er fint at spole lidt tilbage og gøre ting om.
- **Klip scenen** når den er (næsten) slut, ved at sige “cut”, “klip” eller “tak”

KORTENE:

- Træk to kort
- Spil et kort
- Højeste kort vinder retten til at sætte og klippe scenen
- Husk på, hvem der spillede det laveste kort
- Når scenen er slut, vender alle deres andet kort
- Hvis der er spillet et es, får den, der spillede det laveste kort, et mærke.
- Ved ties er: ♠ > ♥ > ♣ > ♦