

Synopsis Naturens hævn

Titel: Naturens hævn

Type: Fuldlængdescenarie (kort fuldlængdescenarie eller langt novellescenarie)

Genre: Action → Gyser/Horror/Splatter

Antal spiller: 4, Antal spilledere: 1, Forventet spiltid: ca. 3 timer

Benspænd: Natur/klima og gentagelser

Pitch

Scenariet handler om konflikten mellem naturen og menneskehedens behov. På et meta plan handler det om vores (menneskers) behov for at tage voldsomme handlinger for at redde naturen.

Scenariet har to dele, i den første er action hvor spiller tager rollen som naturen hævner der tilintetgøre et savværk. Den anden handler om de normale mennesker, som arbejder på savværket. Handlingen i del 2 baseret på spillernes handlinger i del 1, men nu i et horror perspektiv.

Fortælling

Scenariet fortæller historien om en gruppe overnaturlige værelser, der angriber et savværk for at hævne den vold som det har gjort på naturen. De ødelægger savværket og massakrerer dem, som arbejder der.

Roller

Scenariet har 8 roller i 2 sæt af 4, rollerne har korte beskrivelser der er skrevet som grove arketyper, der bør give spillerne et udgangspunkt at arbejde ud fra.

Natur-sættet af roller består af en vildmand, en druid, en ulve og en kronhjort. De 4 roller adskilles præmieret ved deres måder at udøve vold på og dermed hvordan de deltager i massakren.

Mennesker sættet af roller består af en maskinfører, formanden, savværkets ejer og en ungarbejder. De adskilles ved deres status, deres relation til de andre folk på savværket og deres relation til naturen.

Struktur

Hele scenariet er opbygget af scener som spillerne og GM'en sætter.

Scenariet opbygget af 4 fire akter fordelt to sektioner samt en epilog til sidst.

1. akt introducerer natur rollerne og fokuserer på at opbygge spillernes harme og vrede over hvad der er blevet gjort ved naturen.

2. akt handler om give forløsning for den vrede og indignation opbygget i akt 1. I akt 2 skal spillerne have det sjovt ved at beskrive de fedeste, cooleste og mest tilfredsstillende scener.

Efter akt 2 er der en kort overgang hvor spilleleder introducerer den by som ligger nærheden af savværket og genintroducerer savværket fra et menneskeligt og mere positivt perspektiv.

Akt 3 introducerer menneske rollerne og fokuserer på at lære dem at kende, således at det bliver mere ubehageligt når massakren begynder.

I 4. Akt sætter GM'en en række scener basset på/gengivene scenerne fra akt 2 men denne gang ser spillerne dem fra de menneskelige rollers perspektiv. Denne akt har fokus på horror/splatter og at skabe tragiske, voldsomme og måske heroiske scener.

Naturens hævn

Oversigt	1
Instruktion til GM	1
Setting	1
Scenariets forløb	2
Kareter	3
Noter	3
Natur Sættet	3
Vildmanden	3
Ulven	3
Druiden	3
Kronhjorten	4
Menneske sættet	4
Maskinføreren	4
Formanden	4
Savværkets ejer	4
Ungarbejderen	4

Oversigt

Instruktion til GM

GM's primære rolle er at sikre, at hver akt har den rigtige i stemning og vækker de rigtige følelser. Dette skal de gøre med at stille spørgsmål som hjælper spillere i den rigtige retning. I beskrivelsen af hver akt er der i samme spørgsmål eksempler¹. Spillerne bør kunne sætte mange scener selv men i akt 4 bør GM sætte de fleste scener ud fra de noter som de har taget om spillers handlinger i akt 2

Setting

Scenariet foregår primært i og omkring et savværk, der ligger inden i en stor og gammel skov. I nærheden af savværket ligger en by hvor de fleste af arbejderne kommer fra, byen er også holdt i live af de jobs som savværket skaber.

¹ Jeg har ikke noget at skrive den lange forklaring af hver akt, men jeg vil fortælle om det til feedback.

Savværket er et stort industrie kompleks flydt med stor maskiner og automatiske sav. Savværkets præcise dimensioner, antal af ansatte og udseende kommer an på spillerne og GM'ens behov.

Scenariets forløb

Antallet er scener vejlede GM'en er velkommen til sætte flere eller faire sålænge alle spiller for nogenlunde lige god plads

- Sektion 1
 - 1. Ark - Intro for Natur karakterer
 - Scene 1-4: Hver af de fire karakterer introduceres og taler om hvad Savværket har gjort mod dem.
 - Scene 5-7: Karakterer hypper hinanden op til at fucke Savværket (og dem arbejder der) fuldstændigt op.
 - 2. Akt
 - Scene 8-15: En samtlige af action scener hvor spillerne beskriver hvordan de tilintetgøre Savværket.
- Mellemspil/overgang
 - en kort overgang hvor spilleder introducerer den by som ligger nærheden af savværket og genintroducerer fra et menneskeligt og mere positivt perspektiv.
- Sektion 2
 - 3. Akt
 - Scene 1-4: Hver af de fire nye karakterer introduceres og taler om hvorfor de arbejder på Savværket og hvilke gode ting det har gjort for dem og deres by.
 - Scene 5-7: Karakterer sidder i kaffestuen og taler om de mest mindeværdige oplevelser de har haft. Det er godt hvis man rekontekstualiserer ting fra Akt 1.
 - 4. Akt
 - Scene 8-15: Karakterer oplever scenerne fra akt 2 og prøver desperat at overleve.
- Sektion 3
 - Epilog
 - Hver spiller beskriver en kort epilog med udgangspunkt i en af deres to karakterer.

Karakterer

Noter

Der er 8 karakterer i dette scenarie (2 sæt af fire), hver karakter har en kort beskrivelse. Alle karakterer i dette scenarie kan spille som både mænd og kvinder, med undtagelsen af Kronhjorten, som skal være en han.

Natur Sættet

Disse figurer er alle mere eller mindre overnaturlige væsener, de to dyr er i stand til tale med mennesker og andre dyr. De er også stærkere og klogere end normale dyr af samme art. Druiden har magiske kræfter og Vildmanden kan bevæge sig gennem skoven som ingen anden.

Fælles for dem alle gælder denne regel: " Hvis spiller eller GM er i tvivl om de er stærke nok til gøre noget, er svaret JA".

Vildmanden

Vildmanden er en klassisk jæger arketype, han lever dybt i skoven uden kontakt til den moderne verden, som han foragter og hader. Han tager fra skoven som ethvert andet rovdyr, men kun så meget som han har brug for. I stor modsætning til de andre mennesker, der udrydder rovdyr af frygt og fortærer bjerge og skove af grådighed. Han er høj og bredskuldret, han er bevæbnet med en bue, et spyd og knive, dog er han også stærk nok til at kunne brække en mand midt over.

Ulven

Hun er enlig jæger, som har mistet sin flok på grund af menneskers haven. Hun er naturens vrede, manifesterede som skarpe kløer og tænder der minder mennesker om hvorfor de frygter natten.

Druiden

Druiden er en magiker med magter over planter og jorden. På deres bud springer planter frem, der kan kvæle en mand og knuse maskiner. Med et slag af deres stav åbner jorden sig og sluger deres fjender eller springer op, i skabe spyd der spidder dem.

Druiden kender navnet på alle træerne i skoven og følger tabet hver eneste gang et falder før dens tid.

Kronhjorten

Kronhjorten er et majestætisk væsen med smuk brun pels og et stort gevir som fugle ofte sidder i. Han er skovens hersker, og alle dyr kommer, når han kalder og følger hans ordre. Han er rasende over hvad menneskene har gjort ved hans domæne og hans undersåtter.

Menneske sættet

Disse figurer er alle normale mennesker på godt og ondt, de har mulighed for at gøre modstand mod de overnaturlige magter som anbringer dem, men de har ingen chance for at vinde over dem.

Maskinføreren

Maskinføreren kører mange af de store maskiner, som skal til for at fælde træer på en industriel skala. Han er flyttet til byen for nogle år siden og synes at det er dagligt at have udsigt til naturen når han arbejder frem for en byggeplads.

Formanden

Formanden har arbejdet på savværket i over 20 år. De kender hver en krog af det og alle dem, som arbejder der.

Savværkets ejer

Savværkets ejer har overtaget det for ca. 5 år siden efter at have arbejdet i storbyen. De har deres kontor på savværket og mener at det vigtigt at have en god relation mellem dem som går i skjorter og dem som går i sikkerhedssko. De ser mest den omliggende skov som råvare, der skal til for at køre deres forretning.

Ungarbejderen

Ungarbejderen har boet i byen hele sit liv og har ofte gået tur i skoven. Dette er deres første job og de er glade for at kunne arbejde i lugten af frisk træ og for at kunne gå gennem skoven til og fra arbejde.