

Paradox, N.Y. spiltest beretning

Spiltestere

Jeg spiltestede Paradox, N.Y. på con2 den 2. Februar 2019 med spiltesterne

Jesper Kofod (Donna), Lasse Skovsgård (Sandra), Anne Vinkel (Michael), Mathias (Gary) og Kat Hedegaard (Lori, medarrangør af Con2). Jeg kender ikke Mathias' efternavn.

Resume

Og det gik fremragende: fire af de fem reklamefolk (Gary døde) lavede en reklame baseret på rumskibe, der hjalp Skinnets ud i verden, og de var forfærdede og skamfulde over, hvad de havde gjort - og deres chef roste dem til skyerne.

Varighed og udeladelser

Spiltesten varede ca 4 timer og blev kørt semi-live. Spillerne brugte nok mere tid ude på gulvet end siddende ved bordet, og det fungerede strålende.

Jeg valgte at udelade nogle scener for at holde et godt tempo, og så er både jeg og spillerne for gamle til at kunne holde til at køre til klokken to. Derfor mødte spillerne aldrig Mitch og Linda, de kom ikke op til radiomasten, og de fik ikke set Club Paradox Lake - til gengæld var der en meget intens scene ved, i og ude på søen.

Jeg fik aldrig spillet kortene med bagsiden af rygterne, fordi jeg ikke helt kunne finde en måde at bringe dem i spil på. Kortene med Skinnets tilbud til spilpersonerne - tredje trin i karaktertræks-tretrinsraketten - kom ikke i brug, fordi vi havde en hel fantastisk live klimaksscene (mere om dette senere), hvor det ikke ville have været naturligt at begynde at dele kort ud.

Handlingsreferat og GM tricks

Her kommer en mere detaljeret gennemgang af, hvad spillerne foretog sig, og hvilke tricks og gerninger jeg benyttede mig af for at skubbe scenariet i retning af en snigende horror stemning.

Jeg havde fundet en Spotify liste med hits fra 1966

(<https://open.spotify.com/playlist/1H3QVJOGj3TnlkthA4waRA>) som kørte i baggrunden i starten af scenariet.

Vi startede med at byde spillerne velkommen og læse foramtalen højt (som altid).

Så fulgte karakterbygning. De forskellige kort-elementer fungerede fremragende, og spillerne blev meget hurtigt tændte og gav sig til at rollespille, så jeg faktisk måtte klippe hårdt nogle gange for at komme i gang med startscenen.

De fik lov at vælge frit mellem 6 kort, så også den der tog sidst havde en reel valgmulighed:

- Navneskilt
- Job
- Karaktertræk
- Hitsingle (utrolig meget snak her :-))
- Darling (alle ville have Sex!)

Så spillede vi ankomsten til Briar Point og brainstorm om reklamen. Spillerne snakkede løs, tømte barskabet og lagde groft an på hinanden og Crawford. Masser af dejligt rollespil.

Efter brainstormen dikterede jeg, at de talte lidt sammen på to-, tre- og firemandshånd om den karakter, der ikke var til stede i scenen. De skulle sammen enes om 1-2 rygter, som den fraværende havde, og så fik den person, der blev talt om, selv den endelige afgørelse om rygten f.eks. var Ener eller Outsider.

Så gik de i seng. Jeg slukkede og tændte hurtigt for lyset og råbte af dem - jumpscare virker! Herefter fik de Mørke Drømme og fik lov at vågne op og solo-rollespille, at de fortalte hvad de så, mens de andre spillere så på, sådan at alle kunne vide, hvad der foregik - og så fordi din prosa i de mørke drømme er virkelige lække og skræmmende og fortjener at blive delt.

Om morgenen fik spillerne udleveret bagsiden af deres Karaktertræk. Misbrug og Afhængighed gav sig straks til at sidde på terrassen og drikke sig i hegnet vha indholdet af barskabet, mens de andre ledte efter Crawford.

Efter en masse renden rundt og råben af hinanden begav spillerne sig ned mod Severance efter noget mad over middag. Jeg fodrede dem løbende med forskellige former for uhyggelige syn. I Severance mødte de Don, som rablede om bymennesker og regeringskonspirationer og lovede at komme og reparere deres bil. De købte ind hos Norma, læste brevene fra Bud og Emily (især det sidste skræmte dem ret meget) og fandt Normas mand liggende død på sofaen, mens hun kaglede om, at hun nok skulle få ham begravet lige om lidt.

Herefter tog de hjem, fik noget at spise og faldt lidt til ro. De blev enige om, at de bare skulle klare den, til bilen var repareret, og så kunne de komme hjem til New York og sige til deres chef, at alt var godt. Og egentlig var her jo meget pænt, så nu ville de gå ned og bade.

På vejen ned at bade fik de Mysteriet i Paradox kortene. Spillerne var lidt usikre på, i hvor høj grad de skulle tage sindsstemningerne til sig og rollespille dem. Jeg sagde, at kortene var en slags indtryk og tanker, der dukkede op i deres hoveder, og at de selv måtte bestemme, om deres karakterer prøvede at undertrykke dem eller leve dem ud. På et senere tidspunkt greb jeg ind og dikterede jeg, at Michael kom til sig selv og ikke længere var styret af Hunger alene. Anne spillede Hunger meget samvittighedsfuldt tæt op af kortet, og det var sjovere for hende og bedre for historiens sammenhæng, hvis hun fik lejlighed til at kunne snakke med de andre spillere og lægge planer sammen med dem.

Ved søen sprang Donna i og blev lokket til at svømme mod bunden, til hun næsten druknede. Gary prøvede at flygte i robåden. Vandet rejste sig og rørte ved Loris fod, så hun flygtede op mod huset. Michael (Hunger) og Sandra havde heftig sex i vandkanten. Og spillerne løb i det hele taget vidskræmte og balstyriske i alle retninger. Og bare for at berolige dig: det var ikke action og splat, men udsprang af at karaktererne var dybt foruroligede og en ganske fornuftig reaktion på en stemning af snigende ondskab.

Her tænkte jeg, at nu måtte vi hellere rykke mod klimaks, og jeg ville gerne bringe dem op i huset og ned i kælderen - hvilket ikke var helt nemt. Men sådan er det jo altid med den slags scenarier: hvis ondskaben er et bestemt sted, og man gerne vil have spillerne til at konfrontere den, løber de den anden vej. Men jeg fik dem puffet til at ønske at samles.

Lori kom først op mod huset, hvor Don kom med sin økse og frådede om munden og råbte om byboer, hvorefter han gav sig til at hugge dækkene på deres bil i stykker. Han havde dog sin egen bil stående, så Lori tænkte, at de kunne stjæle den og flygte.

Så fulgte Sandra, som blev mødt på vejen af Norma, der troede Sandra var hendes datter Emily og sprang i døden ud over klipperne, da "Emily" afviste hendes kærlighed.

Herefter fulgte Michael og Donna. Der var nogle fremragende scener, hvor Lori løb forvildet rundt og prøvede at gøre alting og sig selv rent med de skrappeste rengøringsmidler hun kunne finde (Kat havde fået Fobi og valgt bakterier, hvorefter hun også fik "Mysteriet i Paradox er et Mutagen", så hun var helt hylet ud af den).

Til sidst kom Gary op af vejen. Han så Don gå amok på bilen og spurgte, om han kunne finde en god kæp. Med slagordet "Jeg har aldrig prøvet at slå et menneske ihjel!" tævede han Don til døde. Jeg fortalte, at Dons hjerneskal knækkede og viste en hjerne, der var skrumpet ind og havde en hel glat overflade uden riller. Gary valgte at tage en bid af den. Her tænkte jeg som GM, at jeg aldrig kunne få skovlet alle spillerne ind i huset og ned ad kældertrappen på en gang, så jeg erklærede, at Gary faldt død om og trak Mathias uden for på gangen og fortalte ham om Skinnet, dets besættelse af den døde Crawford og dets hensigter om at bruge reklamen til at sprede sig og satte ham til at spille Crawford. Det gjorde han helt, helt fantastisk!

Crawford kom op af kældertrappen, vaklende som et dødt legeme styret af en fremmed ondskab (hvad han jo var) og udbrød "giv mig jeres pitch!". Det hylede de andre spillere helt ud af dem :-). Derefter tog Crawford dem en ad gangen: Mathias vaklede hen mod dem en ad gangen, idet han skubbede klasseværelsets borde til side og fablede om ondskaben bag stjernerne og den hæslige guddom (Mathias kan tydeligvis mere Lovecraft lore end jeg kan!) og greb om deres underansigter og råbte dem ind i hovedet, indtil de en ad gangen havde sagt ja til at sprede budskabet. Da alle fire havde sagt ja, slap Skinnet sit greb i Crawford, og han sank død om på gulvet.

Om søndagen kørte de tilbage til New York, og mandag mødte de deres chef, som roste dem til skyerne. Alle havde glemt, at Gary nogensinde havde levet. Karaktererne sad tilbage med visheden om, at de nu var skyld i, at Skinnet blev spredt til hele Jorden. Og så var scenariet slut.

Observationer

Der er mange kort, og de kommer lidt tæt i starten. Det er nok en god ide med nogle forslag til GM om timing af udleveringen af kort.

“Mysteriet i Paradox er” kortene kan både tolkes som et nyt karaktertræk, der skal rollespilles, eller som en vision, der kommer udefra. Jeg foreslår at skrive noget i scenarieteksten om, at de kan forstås enten som karakterernes egne tanker eller som tanker Skinnet planter. Det former rollespillet på to forskellige måder, og det er nok nyttigt at trække op, hvad de to valgmuligheder betyder for spillernes ageren og handlingen. Du kan diktere som forfatter, hvad du tror er bedst, eller give GM nogle valg om, hvad hun kan gøre.

Jeg fandt aldrig et godt tidspunkt at udlevere bagsiden af rygterne, blandt andet fordi spillet gik mere og mere over til at være live, og det ville afbryde flowet at sidde rundt om bordet og læse.

Jesper filmede vist nok Mathias' vanvidsscene til sidst, og jeg prøver selvfølgelig at få adgang til filmklippet, og hvis der er et filmklip og jeg får det, skal du nok få det at se også.

Ros og tak!

Og så er der vel ikke så meget andet at sige, end at Kat stadig tre timer efter scenariets afslutning, mens vi spillede brætspil, sad og talte om hvor dårlig samvittighed hun havde over at have forårsaget menneskehedens undergang, og hvor klamt det havde føltes i hendes hænder, da teleskopet (det nærmeste slagvåben i slutscenen), pludselig havde føltes varmt, levende og pulserende i hendes hænder, og hun havde fået følelsen af, at noget kiggede på hende ud gennem teleskopet. Det tager jeg selv som udtryk for, at missionen med at opnå en krybende horrorstemning og en følelse af undergang i høj grad var lykkedes!

Mine spillere var fantastiske, karakteropbygningen via kort giver masser af spil, og både Mørke Drømme og Mysteriet i Paradox er utroligt velskrevne og skræmmer spillerne fra vid og sans.

Tak for et godt spil!

