

Paradox, NY - Con2-version

Den udgave af *Paradox, NY* du sidder med her, er skrevet til Con2 og blev afviklet den 2. februar, 2019. Det er et i det store hele færdigt scenarie med nogle uslebne kanter. Noterne her er baseret på erfaringer fra Con2 og almindelig bagklogskab og kan forhåbentlig hjælpe med at slibe de sidste knaster ud hvis du er interesseret i at køre det.

Det er et scenarie der er mere afhængigt af spillederens styring, og de udleverede kort fungerer i højere grad som input til stemning og intrigespil end oprindeligt tænkt (se boks). Men spiltesten var en succes, og spilleder Tereses praktiske løsninger forbilledlige, så tag og læs hendes referat (vedhæftet: *Noter fra spiltest*).

Hvis du er interesseret i at køre denne version, vil jeg gerne vide det, og jeg vil sikkert også gerne producere et sæt kort monteret på pap, farveprint etc. Jeg besvarer også gerne spørgsmål:
munkholt@gmail.com

Overordnet

Nøgleordene for scenariet i denne version er stemning og rollespil.

Stemningen skinner forhåbentlig igennem i scenarieteksten, men også breve, møder med lokale og de udleverede kort (se herunder) medvirker alt sammen til at skabe en foruroligende stemning der langsomt bliver mere skræmmende. Alle kneb gælder i et gyserscenarie, så spil på alle de strenge du kan komme på – isoler spillere, hvisk i ørene, brug jumpscare, få karaktererne til at tvivle på deres egen fornuft. Pacing er lidt en kunst, og den endelige timing er noget der afgøres i spillokalet, men mit råd er at have tillid til at lade de små ting bygge sig op og så først for alvor trykke den af i klimaks. Undgå action, for det er meningen at karaktererne skal *forhandle* for deres liv, ikke *handle* sig ud mareridt. Der er scener der kan udvikle sig voldeligt, og det er fint, så længe du ikke fokuserer på hvem der slår og rammer osv., men i stedet på selve volden, chokket og folks reaktioner.

Med rollespil mener jeg mere specifikt at lade spillerne spille deres karakter. Der er ikke noget system, så det er op til dig og spillerne i fællesskab at beslutte udfald og sætte ord på oplevelserne. Spørg ind til følelser – bring det der foregår i knolden på dem, i spil. Brug de få bipersoner der er, til at give modspil. Men nok så vigtigt, lad karaktererne intrigespille mod hinanden. De er i en isoleret setting, i en liv eller død-situation og med et konkurrence-element. Det er bare med at puste til de latente konflikter det giver. Det er ikke vigtigt at alle overlever – tværtimod. Spiltesten udviklede sig til semi-live, og det er bestemt en mulighed.

Vision vs. produkt

I den oprindelige idé var der et klarere vekselspil mellem udviklingen af reklamen og udforskningen af Skinnenet. Men det var svært at skabe en spændingskurve i efterforskningen hvis man samtidig skulle afbrydes af pitch-sessions. I det øjeblik Crawford forsvinder, er grundlaget for at hygge sig med kreativt gruppearbejde væk. Jeg fandt heller aldrig en god (mekanisk) løsning på hvordan karaktertræk kan omsættes i konkrete handlinger. Jeg har dog ikke helt opgivet af finde et spildesign der kan drive den oprindelige vision, så hvem ved, måske kommer der en dag en ny udgave.

Udlevering af kort

NB: Whittis landhandel

Det er faldet ud af scenarieteksten at familien i havecentret hedder *Whitti* (det står dog i Buds brev).

Der er mange kort, og det er ikke sikkert du får dem alle sammen i spil. Det kommer ikke i spiltesten, og det fungerede fint alligevel. De tjener først og fremmest til inspiration, og hvis spillerne løber med bolden, skal du ikke pinedød bryde flowet for at uddele kort. Kortene med de sorte bokse er naturligvis mørke/negative træk eller komplikationer. *Mørke drømme* og *Hitsingle* har en for- og bagside; de skal enten klistres sammen eller udleveres samtidigt. Her følger lidt flere tanker om hvordan kortene kan implementeres.

Karakterskabelse

De kort du lægger frem fra starten, er: *Stilling*, *Darling*, *Karaktertræk1* (Bonvivant osv.) og *Hitsingle*. Du kan også give dem *Rygte1* (Arbejdsnarkoman osv.) og allerede her tage hul på intrigespillet.

Rygte1

I løbet af del 1 (under eller efter brainstorm) kan du lade spillerne koble et *Rygte1* (Arbejdsnarkoman osv.) på hinanden; brug evt. Crawford til at pirke til rænker og jalousi.

Mørke drømme

Jeg vil anbefale at håndtere disse kort som i spiltesten: Lad spillerne individuelt gengive hvad de drømmer, og hvordan de reagerer på det. Drømmene bliver også nævnt i forbindelse med stjernebikkerten. Tanken er her at den der kigger, ser lyset/meteoren komme, men tonet afhængigt af hvad man har drømt. Så for den der har haft mareridt om visioner, er Skinnets komme Rumrejsen 2001-agtigt og måske endda ledsaget af yderligere visioner. For den der drømte undergang, vil det være et tegn på dommedag ledsaget af en fornemmelse af h/n har sat slutspillet i gang ved at se i kiggerten. (Hvis de kigger *inden* drømmene, kan du (for dig selv) vælge en drøm for spilleren, lade den indgå i beskrivelsen af hvad de ser, og så give dem den udvalgte drøm om natten).

Karaktertræk2 og Rygte2

Når de vågner dagen efter *Mørke drømme*, er det naturligt at lade deres personligheder tage en mørkere drejning og udlevere enten *Rygte2* (Kontrolfreak osv.) eller *Karaktertræk2* (Misbrug osv.). Det sæt kort du ikke bruger her, kan bruges til at holde gang i intriger/karakterudvikling gennem del 3, evt. som reaktion på *Mysteriet i Paradox*.

Mysteriet i Paradox

Udleveres når karaktererne har bevæget sig lidt rundt omkring Paradox Lake. Du kan enten sætte en scene og dele dem ud på én gang (måske ser de et sært lys over syn og reagerer forskelligt på det; måske bader de i søen og har en ud af kroppen-oplevelse) eller forsøge at finde et godt tidspunkt for hver karakter og knytte det an til en erkendelse/observation af omgivelserne. Det er nødvendigt at træffe et valg: Kortet kan komme som reaktion på de beskrivelser du har givet af dalen (ud fra scenarieteksten), eller du kan lægge det tidligt ud til spillerne og sige, Det her er en fornemmelse der starter svagt, men den bliver stærkere som dagen skrider frem. Det er op til dig/spillerne om Skinnet aktivt påvirker dem, eller de „bare“ fornemmer dets indflydelse på dalen. Du kan også bruge sanseindtrykkene til at minde spillerne om de *Mørke drømme* der stadig

rumsterer i baghovedet, og det kan så igen bruges til at eskalere hen imod udlevering af andre mørke karaktertræk.

Karaktertræk3

Karaktertræk3 (Beruselse osv.) kan kun komme i klimaks som en del af forhandlingen med Skinnet/Crawfords genskin som erstatning for *Karaktertræk2* (Misbrug osv.). Det er naturligvis et negativt kort selvom det ikke har den sorte bjælke. NB: Karaktererne kan også komme af med *Karaktertræk2* ved at rollespille hvordan de erkender og konfronterer deres egen skyggeside, fx ved at undskylde over for en anden spiller eller inddrage deres karakterbrist i reklamen.

Crawford og klimaks

Scenariet er ikke komplekst at køre, for de oplysninger der skal gives, kan falde næsten hvor som helst, og selvom det er dig der sætter tempoet, er det spillerne der skal gøre meget af arbejdet ved at spille deres karakter. Helt kogt ned er handlingen: brainstorm ► stigende fornemmelse af mystik, parallelt med rollespil/intriger ► opgør med Skinnet. Det vigtige spillerne skal vide, er 1. hvad Skinnet er (i hvert fald fornemme faren ved det, ikke nødvendigvis hvordan det tænker) og 2. hvad deres tiltænkte rolle er (= at formulere et budskab der muliggør Skinnets udbredelse). Det første kommer af sig selv, det andet kan godt være nødvendigt at tydeliggøre.

Crawford kan til det formål tjene som jernnæve i en fløjlshandske: Hvis alting kører glat, spillerne intrigerer, og Skinnet hvisker karaktererne i øret, er han mere tilbagetrukket. Er der derimod brug for at tingene bliver sagt lidt mere eksplicit, er han den der kan sætte ord på hvad Skinnet vil, og hvad karakterernes valg består i. I spiltesten afkrævede han én efter én spillerne en *reklame-pitch*, nu! og scenariet blev på den måde skubbet frem mod sin mørke forløsning. Det er vigtigt at spillerne får en chance for selv at formulere reklamen, men ikke at de sætter sig ned og forbereder et nydeligt storyboard og en topprofessionel præsentation – Skinnet/Crawford er fint i stand til at tolke deres desperate skrig og følelsesudbrud, og detaljerne kan de finde ud af på mandag når de er tilbage på bureauet.

I denne udgave spiller reklamen ikke direkte en rolle i del 2 og 3, men det er en god idé alligevel at minde om den. Terese brugte at sige „ligesom i en reklame“ i naturbeskrivelserne, og „I jo er eksperter i at sprede et budskab“ når hun spillede Crawford. Gør det så mange gange som overhovedet muligt for at give spillerne en fornemmelse af, hvad der egentlig foregår, og for at knytte start- og slutscenerne sammen. Det er en skidegod pointe.

Det er ikke strengt nødvendigt at slutscenen foregår i bunkeren, man kan også som i spiltesten lade Crawford komme til karaktererne i huset, ved sendemasten eller hvor det nu passer bedst. De overnaturlige kræfter vil uanset hvad ikke tillade dem at gå nogen steder før Skinnet har fået sit svar.

Mere farve i populærkulturen

Et par dage efter jeg havde afleveret scenariet, blev det annonceret at der kommer en *Colour Out of Space*-filmatisering med Nicolas Cage, fra producenterne bag *Mandy* og instrueret af Richard Stanley.