

1. Arrangörer:
Kontaktperson
Daniel Roos
Daniel Jacobsson

2. Namn: Synergi

3. Typ: Friformsscenario

4. Ett lag per rum med rum nära varandra för att kunna bollas fram och tillbaka, föranmälan

5. Några hundra för kopieringskostnader av scenario när det är färdigt

6. Två pass fredag kväll/natt, ett pass lördag kväll/natt... Eller tvärtom

7. Fyra spelare per lag

8. Ett rum per lag

9. Friform

10. God rollspelsförmåga

11. Blurb: Den bifogade bilden + följande text.

Fyra människors äventyr ut ur det okända.

12. Fyra investigators har blivit ertappade då de följde upp ett hett spår av experiment utförda av utomjordingar med ett mentalsjukhus som täckmantel.

Nu är de själva fast som försökskaniner åt rasen Mi-Go (Fungi from Yuggoth). När scenariot börjar har de sedan en tid kapslat karaktärernas sinnevärld i en egenkonstruerad drömvärld och alla platser i drömvärlden är symboliska referenser till den riktiga världen. Spelarna har inget minne från händelserna tidigare och inte heller vilka de egentligen är. Istället har de skapat nya jag i försvar för att hantera vad som hänt dem. Efter hand kommer spelarna som spelar karaktärerna upptäcka att saker inte är vad de utges för att vara då Mi-Gos värld känns väldigt artificiell och paradoxal. Vid varje tvivel och undersökande får spelarna en flashback av sitt forna jag och kommer också närmare sitt mål att bryta sig ur den falska verkligheten.

För att ytterligare understryka och motivera spelarna till att bryta sig loss så börjar scenariot med att karaktärerna spelar ut slutscenen där de dör i Mi-Gos händer, i en vision från karaktärernas vakna undermedvetna. Efter att ha spelat ut sekvensen vaknar de upp i drömvärlden som om deras vision varit en vanlig dröm. Efter hand kommer de dock märka att allt talar för att de är på väg emot denna händelse och drabbas av panik då till en början känner sig maktlösa inför det de tror vara oundvikligt.

Ett annat motiverande och samtidigt förvirrande moment är när spelarna drabbar samman med de andra spelande grupperna. För att kunna närma sig verkligheten måste nämligen varje karaktär stråla samman med alla sina personlighetsklyvningar som var och en är en bit av personens verkliga personlighet. Vissa egenskaper och bakgrundsfakta har däremot trängt igenom drömvärlden och går igenom i samtliga versioner av karaktärens imaginära jag. Rent praktiskt så får spelargrupperna besöka de andra grupperna när de uppsöker andra karaktärer i spelets drömvärld. De sanna karaktärsdragen och bakgrundsdetaljerna är så starka att det inte kommer ta lång tid innan åtminstone någon spelare börjar ana ugglor i mossen. Om nu denna aning är korrekt eller bara en annan konspiratorisk idé är inte så viktigt, det kommer hur som helst driva scenariot framåt tillsammans med flashbackarna och paradoxerna i miljön.

I den verkliga världens agerande så krävs det slutligen att samtliga spelare av samma karaktär enas i sina agerande, uppstår det konflikter kan de slungas tillbaka i drömvärlden.