

Vid vägens ände

Gunnar Söderberg

Jag som skrivit scenariot heter Gunnar Söderberg och håller vanligtvis i Rollspelsbaren på LinCon, men har skrivit för konventet förr (från Drakar och Demoner till fjolårets rollspelsturnering i Neobunnies). I en lite sen stund anmälde Andreas Hedström att han inte skulle hinna skriva sitt scenario till LinCon, varpå jag tog och prövade att skriva ett scenario utifrån den text Andreas hade sänt in till foldern. Med tiden blev det ett scenario som kanske inte hyser de största likheterna med foldertexten, men jag hoppas att ni ska få roligt med det i alla fall.

Historien är i korthet som följer: en grupp människor bor på ett litet skithotell på gränsen till den amerikanska ödemarken. Det kommer en grupp gangsters och tar kontroll över hotellet, där de har för avsikt att vänta på en person som de ska överlämna en stulen sarkofag till. Han dyker upp, men kistan visar sig vara tom. Gangstrarna flyr och saker börjar bli konstiga. Folk blir successivt mer psykotiska och till sist brinner hotellet ned. De överlevande är utelämnade åt en storm tills morgonen kommer.

Det hela är mer ett skräckscenario än ett kultscenario, systemet har fått ge vika för att inget ska kännas säkert. Det är också meningen att spela på psykologisk skräck så mycket som möjligt och på bästa skräckfilmsmanér visa så lite av eventuella monster som möjligt. Ofta så förlorar man den uppbyggda spänningen när man visar monstret eller bekräftar att något är övernaturligt, så därför är den här historien skriven för att varken bekräfta eller förneka att det sker något övernaturligt. Det hela inleds också med en bit som mer är ett deckardrama än skräck. Låt folk komma in i sina roller medan historien med gangstrarna pågår och försök att lyfta fram skräckaspekten först efter att man konstaterat att en mumie är försvunnen.

Vad som egentligen händer är upp till dig att bestämma dig för (eller lämna öppet). Antingen kan det vara så att det finns en mumie med tillhörande förbannelse och den och/eller dess ande kommer lös, gör folk galna och förstör hotellet. Eller så kan det bara vara så att hotellet håller på att kollapsa och gör det just den här kvällen (mycket på grund av stormen) och detta gör att folk blir för stressade och tappar vettet (eller så finns det kemikalier i sarkofagen som kommer ut när den öppnas och successivt driver folk till vansinne). Om du vill göra klart att det är något övernaturligt, spara det till slutet.

Jag har skrivit hela historien och lagt upp den som jag själv helst vill ha saker när jag spelleder, det vill säga att jag har en miljö och spelledarpersoner noggrant förberedda, och sedan har en historia som spelarna säkert kommer förändra. Den viktiga biten är alltså miljön och handlingen är upp till spelarna och dig att skapa. Jag har en lista av händelser som jag skulle försöka få med om jag spelade det här och jag hoppas att du ska få bra användning av dem.

Slutligen vill jag passa på att tacka en del folk; Simon, Jonas, Åsa och Mange som tidigt speltestade scenariots skelett och kom med värdefulla kommentarer. Mikael som inte hann illustrera, men tidigare har gett mig större delen av inspirationen till scenariot. Örjan för illustrationerna. Oskar som började korrekturläsa scenariot och som läste och gav det godkänt. Therese som alltid hjälper till när datorn inte förstår mig. LinCon-ledningen för dess förtroende.

Persongalleri

Herr Mahatma Sandhu

En liten försynt indier som flyttade till USA som utbytesstudent, men misslyckades med sina studier och inte kunde ta skammen. Han har därför valt att stanna i USA och köpt sig ett litet hotell utanför en stad. Han lyckas leva på hotellet, den lilla servering som han har i hotellet och sin bensinpump utanför hotellet, men är djupt deprimerad över sitt liv. Han har tvingats acceptera stora delar av den amerikanska kulturen, även om han inte trivs med det och på sitt eget lilla vis protesterar han. Exempelvis serverar han nötkött, men envisas med att kalla det död ko och hans förråd av drycker är begränsat till det han anser att amerikaner dricker (kaffe, Coca-Cola, Fanta, Sprite, Budweiser och sprit av olika sorter). Det som tynger honom mest är nog vilket bedrövligt klientel han tvingas passa upp på. När han så småningom börjar flippa kommer han att hämnas på dem genom att strypa dem (kanske mumlande ”kali ma”?). Han kommer börja med den lösaktiga kvinnan (Molly) och om ingen gör något åt det, att fortsätta i slumpvis ordning.

Bob (Robert) McLee

Militär som pensionerats tidigt. Sitter vanligtvis i baren och super, iklädd militärbyxor och ett grönt linne. Fortfarande någorlunda vältränad och med det hår han har kvar i en kortsnaggad frisyr. Han har fått högerarmen ersatt med en protes och försöker intala sig att det är därför han blev pensionerad. Egentligen beror det på att han började dricka efter att han blivit av med armen (i en olycka med en granat). Numer spenderar Bob sin pension på att sitta i hotellbaren och supa. Kommer att dö i en hjärtattack när han blir för upphetsad.

Esau Brown

En lång och smal svart man, gammal jazz- och bluesmusiker som minns femtiotalets rasförtryck, och oftast betar sig mot vita som om det fortfarande pågick. Han är ödmjuk och försynt, tar av sig hatten när han hälsar och tilltalar vita herrn och frun. Han har börjat få reumatism, det tar sig uttrycket att lederna har börjat stelna så att han har fått det svårare att spela, och därför slutat att turnera. Han har växt upp på gården som låg här innan hotellet byggdes, och har återvänt hit för att kunna dö och bli begravnen med sin familj (som ligger begravnen i den förstenade skogen). Reumatismen har tagit hans livsvilja och vanligtvis sitter han tyst i ett hörn och ser på TV. Han kommer under kvällen att bli mer sentimental och börja spela på sin sax och till slut gå ut för att stå och spela tills han dör.

Molly Smith (egentligen Jones)

Trettioårig nedsliten gammal hora, som lever på folk som inte vågar besöka hororna i stan i rädsla för att bli sedda. Hon hamnade här som ung naiv flicka som rymt hemifrån med sin äldre älskade. Han skaffade henne ett rum på det här hotellet så att de skulle ha någonstans att träffas, medan han skilde sig från sin fru. Sedan lämnade han både Molly och frun för en yngre kvinna. Molly vågade inte återvända hem, utan hittade en ny man. Hon var visserligen inte kär i honom, men han sa att han älskade

henne och att de kunde träffas på hotellet medan han bröt upp sin förlovning. Efter två år gifte han sig med sin fästmö och Molly gav upp. Hon hade då varit älskarinna åt två personer, så hon kunde lika gärna fortsätta med det. Efter att ha levt ett par år med enskilda män som betalade hennes leverne hade hon blivit för oglamorös för att kunna upprätthålla den levnadsstilen och började hora på allvar. Nu sitter hon apatisk i restaurangen i väntan på kunder, oftast i någon klänning som var sexig på henne för fem år sedan. Hon kommer bli mer och mer deprimerad under kvällen, försöka gå och lägga sig och eventuellt supa sig till sömns.

Jonas Jones

Man i trettioårsåldern, klädd i jeans och en vit skjorta, har polisonger, brylkräm i håret och alltid en kort cigg utan filter i mungipan. Jonas är sångare i ett garagerockband, vilket var hans sätt att göra uppror mot sina rika och snobbiga föräldrar. Syrran gjorde uppror genom att fly med sin älskade. Nu, tretton år efter att syrran rymde, har Jonas lyckat spåra henne. Igår gick han in på hotellet och upptäckte att hans älskade lilla oskuldsfulla syster Molly hade blivit en sjabbig hora. Han har fortfarande inte hämtat sig från chocken och sitter bredvid suputen i baren och försöker förstå vad som kan ha hänt. Molly har fortfarande inte känt igen honom och han har inte vågat gå fram och prata med henne. Han kommer att sitta kvar apatiskt och röka, röra sig och tala lugnt. Om någon ger honom ett vapen (eller lägger ett nära honom), kommer han lugnt att börja fingra på det och efter ett tag att börja skjuta saker (flaskor i baren, stolar eller buskage)

Mollys kund (Pastor John Doogan)

En okänd medelålders man i kostym och trenchcoat som dyker upp och går upp med Molly på rummet. När sedan sängen hörs, kommer gangstrarna att ta ner honom och Molly, han insvept i ett lakan och mycket upprörd. Han är också väldigt stressad: som präst i staden har han uttalat sig väldigt skarpt mot prostitution och är nu livrädd för att väcka uppmärksamhet. Han kommer försöka fly och därefter bli skjuten.

Boss (Duke Mantee)

Hårdkokt gangster i kostym, med pistol och axelhölster. Kommer att sitta på en pinnstol nära dörren och dirigera folk. Han är redan efterlyst för tillräckligt för att känna sig säker på att få dödsstraff och drar sig inte för att döda. Han kommer snabbt att demonstrera det på första bästa person (Mollys kund). Han kommer sitta och styra rummet fram tills att allt visar sig ha gått snett, då kommer han att ta sina medhjälpare och sticka, övertygad om att professorn är knäpp.

George

En smal herre i gymnastikkläder och ett gevär, en av gangsterbossens underhuggare, obrottsligt lojal och följer minsta vink.

Billy

En fet man i jeans och skjorta, bär på ett automatgevär. Till synes lojal, men kan ha tagit ur mumien ur kistan och gömt den i lastbilen.

Professor Peter Goldenstiern

En kort vithårig och vitskäggig man i kostym. Professor som har blivit utslängd från museet då han har extrema teorier om ockultism (han tror på det). Sedan han en gång var med och grävde ut en egyptisk grav har hans liv blivit sämre (hans fru lämnade honom och fick vårdnaden om barnen, vilket inte är så konstigt när han hade lämnat familjen i ett och ett halvt år för att gräva ut en grav i Egypten). Han är övertygad om att han har drabbats av mumiens förbannelse och att hans liv kommer bli bra igen bara han lämnar tillbaka den, vilket inte museet går med på. Istället har han därför lejt några gangsters att sno den. Han går runt med en väska fylld med pengar som han ska betala gangstrarna med, men har redan gett dem ett substantiellt förskott. I väskan finns även utdrag ur hans dagbok som bl.a. handlar om mumier och förbannelser. Han kommer att se till att det söks noggrant efter mumien och när man inte hittar den kommer han att fly. Om han hindras från att fly kommer han att totalt tappa fattningen och bli galen, hela tiden mumlande något om att allt är mumiens fel.

Mumien?

En stackars död egyptisk arkitekt som kanske går igen, eller ligger utplockad ur sin sarkofag på ett lastbilsflak

Utomhus

Hotelllets utsida

Utifrån ser man hur skröpligt huset ser ut, försök att beskriva det som ett standardmässigt, billigt och sjabbigt amerikansk hotell ur någon roadmovie. På huset finns en neonskylt som lyser upp bokstäverna HOT L (ett strömlöst e mellan t och l), bredvid finns det en skylt som ska lysa "vacancy" eller "no vacancy", men som för tillfället inte lyser alls. Framför huset står en liten bensinpump och på framsidan finns även en veranda med tak över och en ingång som med en sliten skylt det står "Welcome" på.

Bredvid dörren finns en gammal plåtskylt på vilken det står att stället säljer Coca-Cola. Om man går runt huset hittar man på ostsidan en liten köksdörr. På västsidan av huset finns en vindflöjel uppsatt, den rör sig med vinden och låter (knäpper) lite (eller mycket om det blåser mycket). I dagsljus kan man i horisonten ana silhuetterna av stadens skyskrapor. Framför hotellet står två bilar och en Harley Davidson parkerad (de tillhör Jonas, Herr Sandhu och H-D respektive).

Bensinpumpen

En liten bensinpump som står uppställd framför hotellet, på vilken det står det att man ska tuta för service. Ovanför pumpen finns en liten lampa som lyser upp området och tillsammans med neonskylten är den huvudsakliga ljuskällan på framsidan av huset.

Busshållplatsen

En liten skylt som markerar en hållplats och en tidtabell som berättar när bussarna går (mot staden mån-fre 18.30 och lör-sön 10.00 och från staden mån-fre 16.00 och lör-sön 14.00). Bredvid skylten står en liten träbänk utan ryggstöd.

Ladan

En gammal lada som knakar obehagligt mycket i blåst. Dörren står uppbruten på vid gavel (det har den gjort sedan tre år tillbaka då någon bröt sig in och stal herr Sandhus två hästar och den vagn han hade där inne). Ladan är tom och övergiven, så när som på ett gammalt rostigt traktorvrak, garanterat trasigt bortom reparation. Det drar kraftigt i ladan och alla fotspår som skulle kunna tänkas finnas där inne har blåst bort, vilket man gärna kan påpeka för spelarna om de går in där.

Den förstenade skogen

En uppsättning döda, förstenade träd. Mellan dem finns en plätt jord som är lite mjukare än den runtomkring och därför går att gräva i. Här ligger Esaus familj begravd.

Vattencisternen

Står en liten bit från huset. Ser mest ut som en stor tunna på fyra ben. Mellan cisternen och huset går lite rör. Under cisternen får fem-sex sittande personer bekvämt plats. Den är även tillräckligt hög för att man lugnt ska kunna stå bekvämt under den.

Vägen

En asfalterad tvåfilig bilväg som går rakt fram så långt ögat kan se (i öst-västlig riktning). Det ligger hyfsat med sand på den vilket gör den svårare att hålla reda på i mörkret. Längs med vägen finns stolpar med el- och tele-ledningar. På stolparna har det även funnits lampor, men ingen av dem fungerar nu för tiden.

Taket

Ovanpå taket ligger H-Ds målningar utlagda, i många fall också fastspikade. Från taket har man dagtid en bra utsikt och vid vackert väder kan man se stadens profil avtäcka sig i horisonten. Här finns även en åskledare, fastspikad i en träställning.

Inomhus första våningen (bottenvåningen)

Reception/Bar/Biljard

Bottenvåningen har främst ett stort rum, vilket är det man först kommer in i när man besöker hotellet. Rakt in från dörren sett finns en receptionsdisk som omärkligt går över i en bardisk. Bakom receptionen finns en tavla för rumsnycklar, hyllor med spritflaskor och en stor spegel (med Coca-Cola-reklam på). På disken ligger en gästbok, en liten klocka och en ålderdomlig kassaapparat.

Vid bardisken finns det två barstolar. På större delen av rummets golvyta står fem bord uppställda med mellan tre och fem stolar vid vart och ett. I den delen av rummet som är närmast väggen mot framsidan finns ett biljardbord. I hörnet intill biljardbordet finns en TV upphängd på väggen. Till bordet finns två och en halv kö, fjorton nummerbollar (av femton (nummer 11 saknas)), en vit boll, en triangel och en blå biljardkrita. Bredvid bordet står en gammal jukebox och en cigarettautomat.

Bredvid receptionen finns en trappa upp till övervåningen. Rummet lysas upp av en stor taklampa och smålampor längs med väggar och över disken. Vanligtvis kommer det in en hel del ljus genom alla fönster, men de är för tillfället igenbommade med fönsterluckor.

Köket

Ett restaurangkök, förbundet med det stora rummet via en svängdörr. Det finns även en dörr ut till husets östersida. Här finns en hel del mat och dryck, ett stort arbetsbord för matlagning, en stor spis, en minst sagt äcklig fritös och ett gammaldags proppskåp, med uråldriga proppar och en klassisk huvudströmbrytare med spak. Här finns även en städskrubba och ett skafferi om man prompt vill hitta mer dörrar att öppna.

Herr Sandhus rum

Ett enkelt rum med en liten sovmatta på golvet, en liten garderob och en liten, tjugo år gammal, radio. På golvet finns det högar av studielitteratur (behandlar teoretisk fysik) och massvis av anteckningar (herr Sandhu drömmer fortfarande om att avsluta sina studier). Rummet har till viss del ett lutande tak med trappstegsform.

Inomhus andra våningen

Alla gästrum har en siffra på dörren, och ser likadana ut inuti när det gäller möblering. Möblerna är; en lätt knarrig träsäng, ett litet bord, en taklampa, en för liten garderob och en liten röd bibel. Alla rum har även ett litet fönster med slitna gardiner.

Rum 1 (Bobs rum)

Sängen är ovanligt välbäddad (man kan studsas en krona på den). På bordet ligger ett välskött gevär, ett hölster med en välskött pistol och på en spik på väggen finns en prydlig uniform upphängd på en galge, under står ett par välputsade skor. I garderoben finns några extra linnen och byxor av den typ Bob använder, samt putsutrustning.

Rum 2 (Mollys rum)

Lampan är täckt av ett rött tygstycke, så att ljuset i rummet färgas rött. Sängen är obäddad (och förmodligen utan lakan, om ingen vill utnyttja Mollys tjänster tidigt på dagen). På bordet ligger smink, ett paket kondomer, en spegel, ett par handklovar (ingen vet dock var nycklarna finns) och ett kort på en tio-femton år yngre Molly och hennes familj (den skarpsynte kan känna igen Jonas från kortet). I garderoben finns diverse kläder som ska verka sexiga.

Rum 3 (Valeries rum)

Välordnat rum, med en resväska bredvid sängen och en liten väska (med ett prickskyttegevär i) under sängen.

Rum 4 (Esaus rum)

Sängen är bäddad och allt hänger prydligt upphängt i garderoben. På bordet står en öppen saxofonväska (med eller utan sax, beroende om Esau sitter med den någonstans) och bibeln, vältummad och uppslagen på psaltaren (psalmen "Herren är min herde")

Rum 5 (H-Ds rum)

Målarprylar, färg, penslar och lacknafta huller om buller på bordet och sängen. Ett staffli står lutat mot en vägg. I garderoben finns en stormängd tavlor och H-Ds packning ligger under sängen, då han fyllt garderoben med tavlor.

Rum 6 (Oanvänt)

Ett oanvänt rum

Rum 7 (Normans rum)

Ser tomt och oanvänt ut, så när som på hans väska som står ouppackad i garderoben. I den finns hans kläder och en dunk märkt kemikalier (vad som finns i den är okänt, Norman har blandat ihop det själv).

Rum 8 (Jonas rum)

Sängen är obäddad och det står en bag (med kläder och två limpor cigaretter) i garderoben. På bordet står en bandare och bredvid den ligger en bunt band (med stökig rockmusik).

Rum 9 (Andrews rum)

Beror helt på vad han gör med det.

Rum 10 (Oanvänt)

Ett oanvänt rum

Rum 11 (Oanvänt)

Ett oanvänt rum

Rum 12 (Oanvänt)

Ett oanvänt rum

Toalett

En liten toalettstol, lätt sprucken och ett litet handfat med två kranar, båda med kallvatten.

Dusch

En dusch i taket, ett litet möjligt draperi som skiljer själva duschen från ett litet utrymme med en pall där man kan lägga kläder och handduk medan man duschar. Även här finns endast kallt vatten.

Historien i fullängd (eller nåt)

Detta är vad som lär hända om inte spelarna gör något (eller åtminstone gör något stort). Just den historia ni berättar tillsammans kommer säkert inte så ut så här. Men jag hoppas att mallen i alla fall kommer ge dig en bra uppfattning om vad som spelledarpersonerna (förmodligen) kommer göra och i vilken tidsordning saker (förmodligen) kommer att ske.

Andrew checkar in

Andrew kommer till hotellet, var de andra befinner sig kan du eller de få bestämma. Min rekommendation är dock att du försöker sporra H-D till att vara i restaurangen (han kan ha bestämt sig för att stå där och måla eller vara nere för att äta eller nåt) så att han inte råkar stå och måla på taket halva scenariot. Scenen är mest tänkt som en ursäkt att beskriva hotellet så att alla hör hur det ser ut och ge folk en chans att presentera sig.

Rummen känns trånga

Om folk försöker stanna på rummen i början av scenariot, försök beskriva känslan av att vara instängd och få spelarna att förstå att rummen är för trånga för att kunna vara bekväma (t.o.m. för Norman). Att ge känslan av rummens trånghet tjänar både till att ge känslan av hur trångt och eländigt hotellet är och driva ihop folk till restaurangen, som kommer att vara scenariots främsta plats för handling.

På TV:n berättas det på nyheterna om ett inbrott på historiska museet

Om någon bryr sig om TV:n (Esau sitter nära den och ser på den, men har väldigt låg volym på) kommer de att se en kort nyhetssändning från de lokala nyheterna om att några personer har brutit sig in och snott något på historiska museet. Polisen ber om hjälp, samtidigt som de varnar för ledaren för stölden (som visas på bild), som dödat minst sex personer.

Molly får en kund

En herre i trenchcoat kommer in tittar på Molly och de går upp tillsammans, strax efter hörs låga knakande ljud och stönanden från hennes rum i restaurangen. Om någon fortfarande är på sitt rum kommer de att höra ljuden i mycket mer irriterande hög volym.

Det börjar blåsa utanför

Vinden börjar tillta och det börjar susa genom huset, svagt hör man ljudet av den vindflöjel som sitter utanför huset. Herr Sandhu går runt och bommar för alla fönster.

Gangstrarna gör entré

Man hör ljudet av bilar och strax därefter kommer George in genom dörren och hotar folk och säger åt dem att slänga sig ned på marken och ligga still. Nästan samtidigt kommer Billy in och siktar på eventuella som fortfarande står upp med sitt gevär.

Efter att alla ligger ned kommer bossen in, sätter sig på en pinnstol nära dörren och beordrar George att kolla resten av huset. George går upp och kommer efter en stund ner med alla som fanns där uppe (Molly och hennes kund plus eventuella andra). Mollys kund protesterar och försöker hävda att han är för viktig för att bli behandlad på det här sättet, men ingen verkar lyssna. Bossen säger åt folk att sätta sig vid borden och är lite kräsen angående vem som sitter var, på så sätt hamnar spelarnas karaktärer tillsammans.

Trälåren bärs in

Bossen sänder ut George efter en trälår, vilken han efter en stund kommer in med på en pirra. De låter två personer lyfta upp den på bardisken. Mollys kund tror sig se ett läge, rusar mot bossen och blir nedskjuten av densamme, som efteråt muttrar något om att de bara kan avrätta honom en gång.

Liket grävs ned i den förstenade skogen

Två personer får bära ut liket och gräva ned det i den förstenade skogen, allt under övervakning av George. Under tiden som de gräver kan de hitta lite gamla ben (Esaus släktingars), men låt ingen fästa sig vid det för mycket. Sedan leds de som grävt in igen och får sätta sig vid sina gamla platser, under tiden har bossen försökt uppmuntra folk att ta det lugnt och samtala lite.

Ljuset går (folk rör på sig)

Det blir mörkt. Detta kan hända mycket tidigare om Valerie väljer att slå ut strömmen i huset och då är det bara att flytta om bland händelserna. Om hon inte har gjort något är det dock nu som husets proppskåp ger upp. Det blir mörkt och det hörs ett stort tumult, något skott brinner av (Bob blir träffad i protesen). Om någon slår upp dörrarna ut kommer denne att bli nedslagen av George och om någon drar upp fönsterluckorna kan man låta Billy skjuta personen i axeln.

Stearinljus tänds

Om inte spelarna hittar ett sätt och tar initiativet till att få det ljust kommer bossen att göra det, genom att beordra receptionisten (Herr Sandhu) att ta fram ljus och tända dessa. Beroende på hur lång tid som går i mörkret, kan man välja om man vill ha trälåren öppen eller inte när det blir tänt, har det gått en kort tid bör man nog låta den vara öppen. Är den öppen har man mindre tid på sig innan professorn kommer, annars kan man låta gangstrarna återta kontrollen över hotellet och låta Bob upptäcka att han blivit skjuten.

Professorn kommer

Samtidigt som man hör hur det börjar regna hör man en bil. Bossen säger åt George att kika ut varvid han rapporterar att det är personen som de skulle möta som kommer. In kommer så professorn. Han frågar efter paketet, får det utpekad och undersöker det. Kistan är en trälår som snabbt plockas isär. I den ligger en

människoformad egyptisk sarkofag, som borde innehålla en mumie, men inte gör det. När professorn märker att mumien är borta kommer han att bli frustrerad och kräva att få veta vart den tagit vägen.

Gangstrarna flyr

När professorn blir upprörd, tycker bossen att riskerna börjar bli lite väl stora (samtidigt som förskottet de fått kan täcka resten av jobbet) och bestämmer sig för att dra. Han säger till professorn att han vill gå ut och diskutera läget med sina kollegor och ger professorn en pistol att övervaka gisslan med, sedan går de ut, saboterar alla bilar utom sina egna och åker sin väg.

Professorn försöker hålla kontrollen

Professorn går ut för att undersöka vart gangstrarna tog vägen (efter att man hört motorljud), undersöker saken och återkommer. Nu skall folk leta efter en försvunnen mumie, om inte någon av spelarna övermannar honom.

En Lynch

Här är ett bra läge att sakta upp historien och beskriva något överdrivet noggrant, t.ex. om någon undersöker sarkofagen, beskriv hur han stryker handen över ett litet lager damm på den och hur dammet fastnar på fingret och hur han obetänksamt stryker bort det mot tummen och övergå sedan till vad någon annan håller på med.

Professorn flyr sin kos

När det börjar framstå klart att man inte kommer hitta någon mumie, kommer professorn att få fnatt och fly sin väg.

Telefonen är död

Det här är väl det mest troliga läget för någon att försöka ringa (efter polisen). Om ingen har gjort något åt det kommer vinden att ha blåst ned ledningarna, eller gangstrarna saboterat dem, telefonen är hur som helst död.

Bob dör i en hjärtattack

Bob har upprört tagit sig en redig whisky och börjat orera om dagens rättsväsen och om att han blivit skjuten i en väldigt dyr protes. Plötsligt tystnar han och faller ihop död. Han har helt enkelt fått en hjärtattack, men det finns ingen som är tillräckligt medicinskt kompetent för att kunna avgöra det. Samtidigt hör man hur det börjar åska utanför och vindflöjeln börjar smattra i ett väldigt högt tempo.

Esau sätter sig och spelar

Esau som suttit lugnt reser sig plötsligt och går upp för trappan. Efter en liten stund kommer han ned med sin saxofon, sätter sig och börjar spela.

En Lynch:

Här kan vara ett bra läge att vänta tills att spelarna har lugnat ned sig och börjat få slut på idéer (om det inte verkar ta allt för lång tid) och när de håller på att tystna beskriv noggrant någon som någon av dem gör.

Dags för en liten lapp

Efter att beskrivit något en karaktär gör noggrant, ta en lapp med vansinne och ge en annan av spelarna.

Mer känsla av galenskap

Molly går upp på rummet, nynnande Mendelssohns bröllopsmarsch och Herr Sandhu ställer sig och putsar glas på ett klassiskt bartendersätt, eller kanske till och med noggrannare. Sedan trillar taklampan ned (på någon om det verkar troligt eller lämpligt). Ingen (förutom spelarnas karaktärer) verkar bry sig om det.

En liten lapp

Dags att ge en karaktär till en lapp med vansinne. Om det känns som om det skulle kunna skrämja spelarna, ta och fråga vad någon annan gör för tillfället och beskriv det långsamt, medan personen som just fick en lapp sitter och läser. Var dock försiktig med hur det verkar som gruppen tar de långsamma beskrivningarna, det är lätt hänt att de blir för många och tappar sin effekt.

Herr Sandhu går upp för trappan

Herr Sandhu ställer ned det sista glaset, efter att ha putsat det noggrant, virar till handduken och går iväg, upp för trappan.

Ännu något går sönder

T.ex. en vattenledning går av och det sprutar ut vatten en stund, tills någon hittar vattenledningarna i köket, eller det börjar kännas ointressant.

En liten lapp

Dags för den tredje vansinneslappen

Molly skriker (och stryps av herr Sandhu)

Det hörs skrik från Mollys rum och den som tittar in kommer märka att herr Sandhu står och stryker henne med kökshandduken. Om ingen hindrar honom kommer han att döda henne och ge sig på nästa person. För att han inte ska döda någon måste man binda honom (minst).

Vindflöjeln går av

Något tystnar plötsligt, det är svårt att direkt komma på vad, men något saknas i ljudmattan. Om någon kommer på att fråga om vindflöjeln låter, tala om att den tystnat, men låt folk annars tänka efter ett tag innan du berättar att det var vindflöjeln som slutade smattra (om du nu vill avslöja det). En stund efter att vindflöjeln tystnat kommer Esau att gå ut och spela, man hör dyster blues komma utifrån ett bra tag.

En Lynch

Här är nog ett bra läge att beskriva något noggrant igen, om du tycker att det behövs mer skräckstämning.

Molly super sig full

Om Molly fortfarande lever och är handlingskraftig kommer hon att gå igenom spritförrådet tills hon däckar, packad, i ett hörn.

Jukeboxen börjar spela

Plötsligt och till synes oförklarligt (proppskåpet fungerar kort igen och till viss del innan det fattar eld) hoppar jukeboxen igång och börjar spela (någon gammal låt du kan nynna och som du tror spelarna kan känna igen).

Det börjar brinna i köket

Man hör ljudet av eldsvåda från köket. När man tittar in upptäcker man att det brinner och stället överantänds efter en kort stund. Folk tvingas fly ut i regnet för att överleva. Förmodligen kommer någon att brinna inne (Molly som ligger full i ett hörn, Herr Sandhu som ligger bunden eller Jonas som har varit för apatisk för att ta sig ut), men det räcker med att någon går åt. Jag tror att man kan räkna med att de flesta grupper kommer att glömma någon (om de glömmet flera så låt alla utom en ta sig ut själva). Hur någon brinner inne kan vara lagom osmakligt att beskriva riktigt långsamt, speciellt som det länge ackompanjeras av någon gammal slagdänga från jukeboxen.

En liten lapp

Den innebrända personen är även en bra anledning att dela ut den sista vansinneslappen.

Bensinpumpen exploderar

Folk kommer nog att stå en stund i regnet och vara förvirrade, söka skydd för regnet och efter en stund komma på att det står en bensinpump utanför hotellet. Vänta till dess att någon kommer på att det står en bensinpump (även om det blir så att spelarna kommer på det när du beskriver vad som finns runt omkring hotellet) och låt dem få börja springa därifrån innan du låter den explodera. Sedan kan du gärna påpeka att saxofonen slutar spela.

Folk tar skydd mot regnet

Ladan är uppbruten vattencisternen träffas av blixten

Vädret är hårt och även om folk har flippat kommer spelarna nog vilja söka skydd för vädret. Vad gäller de övriga personerna som kan tänkas finnas kvar, kommer de att försvinna om inte spelarna bryr sig om dem. Ställena att söka skydd på är dock inte så attraktiva

Ladan är uppbruten, dörren lite trasig och går inte att stänga helt, och om folk väljer att stanna i ladan kommer de att känna sig bevakade, fast inget övrigt kommer att hända dem.

Ta skydd under vattencisternen, visserligen en trygg plats, men utan åskledaren på hotellet den givna platsen för blixten att slå ned.

Mellan de förstenade träden, kanske en trevlig plats men mindre lockande för de som begravt någon där. Om man vill skrämma upp folk mer kan de sätta sig på en skeletthand (tillhörande Esaus släkting).

Eller så kan man gå sin väg och förmodligen gå vilse i stormen.

Epilog

Hur avslutar man sedan historien? Det finns säkert många olika bra/lämpliga slut, varav jag bara kan föreslå en del jag kommit på och tyckt om. Låt dock gärna slutet vara lite absurt, eller abrupt och ge gärna känslan av att det kan finnas mer och berätta.

Bussen in till stan kommer och folk som skulle ditåt åker till stan medan Valerie och Norman väntar in två-bussen från stan. Det här är nog det lyckligaste slutet jag kan komma på. Tycker man att det känns för mycket som ett antiklimax, eller känns tomt på något annat sätt, kan man låta folk se en mumie som sitter på en av bussarna.

Folk har sökt skydd från stormen och spelledaren berättar att de hör ett isande skratt utifrån stormen, viker ihop scenariot och tackar för sig.

Folk har tagit ett dåligt skydd och fryser ihjäl.

Folk har valt att trotsa stormen och gått vilse på vägen men tror sig följa den. De kommer till sist fram till ett ställe där vägen tar slut vid ett stup, plötsligt bedarrar stormen och spelledaren tackar för sig.

Spelledaren fokuserar på den karaktär som har verkat lugnast och berättar att den blivit (tror sig blivit) besatt av en 4000 år gammal ande, frågar vad den gör och låter dess sista ord/handling avsluta scenariot

Några tankar om att spela en Lynch-stämning

Meningen med historien är att skapa en skräckstämning och att förmedla känslan av att något är fel. Om det egentligen sker något övernaturligt är inte givet av scenariot, jag tycker inte heller att det är något som man behöver bestämma sig för. Det kan vara något övernaturligt, samtidigt som allt faktiskt går att bortförklara. Det finns säkert flera sätt att skapa en bra skräckstämning på, men för de spelare som kan ha tänkts reagera på att foldern utlovade David Lynch känsla jag har åtminstone försökt skriva det i hans anda. Känslan av Lynch kan man försöka förmedla ytterligare på ett par sätt:

Karaktärerna och alla personer i scenariot är lite extrema, se till att ingen missar det, låt samtidigt ingen roll (i alla fall ingen spelardarroll) bete sig som om det är något ovanligt med det. Stämningen kan också förmedlas genom att alla verkar göra saker i ett litet lugnare tempo än vad som borde vara naturligt.

Våld kan gärna dras till sin spets. Scenariot behöver inte alls bli så våldsamt, men när folk börjar slåss, låt dem göra det lite fanatiskt och var inte rädd för att bre' på med blod i beskrivningarna.

Övernaturligheter, även om jag faktiskt har försökt att förklara allt, är inget som behövs i Lynchs världar, så kom ihåg att folk inte behöver veta varför saker händer, bara ge dem känslan av att det kan hända.

Det gör aldrig någonting om du kan få spelarna att göra skurkarnas jobb. Om någon väljer att sabotera något som redan borde vara saboterat är det helt OK, om någon vill göra något annat dumt, stöd det (så länge det inte dödar någon annans karaktär för tidigt). Det kommer förmodligen bara att hjälpa upp stämningen om spelarna känner att de inte är renodlade hjältar.

Lynchklipp: i mitt förslag till händelseutveckling står det då och då en Lynch, med detta menar jag att man tar en liten (och kanske helt oväsentlig handling) och beskriver den till gränsen på överdrivet detaljerat (typ om några spelar biljard, beskriv plötsligt hur kön förs fram träffar bollen, bollen går vidare och stöter till två andra bollar som sätts i rörelse och träffar varsin vall för att strax därpå tappa farten och stanna till, alternativt beskriv hur man kritar kön och små flagor av blå krita sakta virvlar genom luften och landar på ens fingrar). Vad som är viktigt är att försöka känna vad som är lagom med dylika klipp, håll dom bara någon minut långa och var lite sparsam med dom. En annan viktig sak är att inte börja med dem för tidigt; vänta tills man vet att mumien är försvunnen.

Gruppen som provspelade påpekade också att man för att verkligen vara Lynchig borde ha lite trassliga familjeförhållanden; om du tycker att det känns viktigt, kan du alltid försöka lyfta fram Molly och Jonas relation, man kan även spela lite extra på att Norman saknar sin Lisa.

Efter att man spellett på konvent har jag märkt att grupperna ofta frågar vad som egentligen hände. Vanligtvis brukar jag välja att svara, men i just det här scenariot skulle jag nog låta bli. Lämna gärna gruppen med en mängd frågetecken, hellre än att säga att inget var övernaturligt eller berätta vad som hände. Detta kan vara den slutgiltiga touchen, att ge spelarna en känsla av en bra skräckupplevelse, hellre än att ge dem alla svaren. Av samma anledning har jag skrivit de flesta förslagen om hur scenariot skall avslutas som oklara slut.

När det gäller regler, så har jag valt att inte använda några. Detta dels för att jag inte själv skulle använda dom till scenariot och dels för att skriva så att alla som tycker sig kunna spela, ska kunna ta scenariot (alltså en rent praktisk sak för att få fler potentiella spelare till scenariot). Det är ett par saker som jag dock vill poängtera som viktiga i scenariot;

- Bossen är hårdast. När gangstrarna är i hotellet, är han utan tvekan hårdast i scenariot. Låt ingen rå på gangsterbossen.

- Valerie är kompetent, hon kommer kunna klara de flesta situationer och kan egentligen döda vem som helst i scenariot (utom bossen).

- Andrew är tekniker, han kan laga allt, om han vill laga något du inte tycker han ska kunna laga (som bilarna), berätta för honom vad han saknar för reservdelar och/eller verktyg.

- H-D har vildmarksvett, om någon kan få folk att överleva i stormen är det han. Han bör också veta att det inte är någon vits att försöka gå någonstans i stormen.

- Normans plan är blaj, utom i Normans ögon.