

SPOOKUUR

Victor Gijsbers

6 oktober 2006

1 Introductie

Spookuur is een rollenspel voor drie of meer spelers. Het is een spel om 's nachts te spelen, als het donker is en de slaap haar tentakels al uitstrekt om de spelers naar de duistere wereld der dromen te sleuren. We gaan wakker blijven en een spookverhaal vertellen, en hopelijk verschijnen daarbij wezens uit de droomwereld aan ons.

2 Voorbereiding

We hebben drie dingen nodig: een goed tijdstip, een goede locatie, en een wekker of klokje met alarm.

Tijdstip: 's Nachts is veruit het beste, omdat het dan donker is en de spelers vermoeid beginnen te raken. Als je die twee condities ook op een ander tijdstip kan vervullen, dan is dat ook goed. In ieder geval moeten de spelers in een lome, dromerige stemming zijn.

Locatie: Voor de locatie zijn drie dingen van belang. In de eerste plaats moet de locatie donker zijn; ook al is het nacht, wanneer je onder een lantaarnpaal gaat zitten heeft dat weinig effect. Het kan eigenlijk niet donker genoeg: doe de gordijnen dicht, de lampen en de kaarsen uit, en doof het stand-by LEDje van je televisietoestel.

Ten tweede moet het een locatie zijn waar jullie niet gestoord gaan worden. Niets is zo vervelend als midden in het spel te worden opgeschrikt omdat je ouders of je partner de kamer binnenstapt. Als jullie buiten spelen – op zich een hele goede keuze – kies dan een rustige plek.

Ten derde is het aan te raden een locatie te kiezen waar je sfeervolle geluiden hoort. Als in de kamer naast je slechte televisie wordt gekeken

en je dat letterlijk kan horen, dan zal de spookachtige sfeer snel weg zijn. Tijdens het spel is het de bedoeling dat geluiden van buiten in het verhaal geïncorporeerd worden, dus locaties met boeiende, spookachtige geluiden zijn te prefereren. Niettemin – zelfs het gedempte geluid van een discotheek kan een goede achtergrond van een eng verhaal vormen. Draai zelf geen achtergrondmuziek!

Wekker: Het spel duurt precies een uur, en de wekker is nodig om op dat moment een alarm af te laten gaan. Zet de klok van de wekker op twaalf uur, en stel het alarm in op één uur. Zodra de wekker gezet is begint het spel. Het is beter wanneer mensen tijdens het spel *niet* op de wekker kijken, zodat het alarm onverwacht komt. Het allerbeste is natuurlijk een klok die werkelijk slaat.

Verder is het nuttig wanneer alle spelers voor het spel begint naar het toilet gaan en andere voorbereidingen treffen waardoor ze een uur lang onafgebroken kunnen spelen.

3 Spelen

Iedereen gaat zitten of liggen en sluit, als de duisternis niet volledig is, zijn of haar ogen. Het spel is nu begonnen, en dat betekent dat alles wat gezegd wordt een onderdeel van het spel is.

Elke speler speelt zichzelf, maar zichzelf als kind. Het bepalen van een preciese leeftijd is onbelangrijk: kind-zijn betekent dat je een rijke fantasie hebt en achter alle gebeurtenissen iets ongewoons vermoedt, en die twee zaken zijn niet afhankelijk van leeftijd. In het komende uur zullen jullie, nieuwsgierig geworden door vreemde waarnemingen en gebeurtenissen, op onderzoek uitgaan – en dat zal niet zonder gevaar zijn.

Er zijn geen regels voor wie wanneer iets mag zeggen. Wanneer je een goed idee hebt, mag je het meteen inbrengen, hoewel het voor het soepele verloop van het spel handig is als je mensen nie constant in de rede valt.

Alles wat je zegt moet je zeggen alsof je karakter het zegt.

Goed: “Deze hal is echt donker. En wat hoor ik? Vleermuizen? Misschien moeten we hier niet naar binnen gaan!”

Fout: “Ik loop een donkere hal binnen. Van boven komt het geluid van vleermuizen.”

Goed: “Sst! Kijk, daar, een man op de binnenplaats. Wat heeft hij in zijn handen? Is dat een geweer? In ieder geval glinstert het in het maanlicht.”

Fout: “We zien een man op de binnenplaats. In zijn handen heeft hij een zware metalen staaf, maar voor ons lijkt het net alsof het een geweer is.”

Je moet dus echt in de huid van je karakter kruipen. Alles wat je hoort is wat je karakter ook hoort: je eigen stem, de stemmen van je medespelers, de geluiden van buiten. Probeer je visueel de situatie zo goed mogelijk voor te stellen.

Er zijn maar een paar regels die je tijdens het spel in acht moet nemen.

1. Het verhaal mag niet eindigen voordat de klok één uur heeft geslagen.
2. Tijdens het spookuur mag geen van de karakters sterven of buiten bewustzijn geraken. Wel mag de implicatie rijzen dat een karakter dit avontuur niet zal overleven, maar de eigenlijk dood moet buiten de vertelde periode liggen.
3. Het gaat niet om het beschrijven van vieze slijmerige monsters. Houd het verhaal zo suggestief en psychologisch mogelijk: dat is uiteindelijk veel enger. Wil je daadwerkelijk bovennatuurlijke of gruwelijke dingen vertellen, wacht daar dan mee totdat je het gevoel hebt dat het verhaal op zijn einde begint te lopen.
4. De karakters moeten altijd op gehoorsafstand van elkaar blijven.
5. De spelers moeten onderlinge conflicten over wat er gebeurt zien te vermijden, omdat er geen manier is om die op te lossen, en dit bovendien dodelijk zou zijn voor de te creëren sfeer. Mocht iemand toch iets vertellen dat jij absoluut niet wil, dan kan je altijd nog proberen om jouw karakter het te laten afdoen als een hallucinatie van zijn karakter, zodat het onbeslist blijft wie er gelijk heeft.

Luister goed naar elkaar en doe verder waar je zin in hebt. Je kan bijvoorbeeld best vertellen dat de ogen van een ander karakter een rode gloed krijgen; of je kan je eigen karakter langzaam gek en moordadig laten worden. Niets is verboden, zolang het op het moment zelf maar een passend idee lijkt.

Probeer zo veel mogelijk op te gaan in de vertelling. Probeer zoveel mogelijk mee te voelen met je karakter. Dan komt het vanzelf goed.

4 Einde

Wanneer de klok afgaat eindigt het spel. Niemand mag meer iets aan de vertelling toevoegen. Blijf nog even stil zitten en denk over het verhaal na. Leek het erop dat de karakters gingen ontsnappen aan het kwaad? Of vormt de plotselinge stilte juist een betekenisvol “en er werd nooit meer iets van hen vernomen”?

Praat met elkaar na.

5 Invloeden

Eigenlijk is *Spookuur* gewoon een combinatie van XXXs artikel over *psychodrama* dat is opgenomen in het rollenspel *De Profundis*, en enkele opmerkingen over *timing mechanisms* door Thomas Robertson in zijn blog *Musings and Mental Meanderings*. Enige atmosferische gelijkenis met mijn eigen spel *Shades* valt ook niet te ontkennen.