

Faste scenarier i Kapitel 2 af Den Øde Ø

Scenarie 1: Tre måneder senere

Det er tre måneder siden, at jeres lejr blev splittet i to. Den ene halvdel forsvandt sporløst under dramatiske omstændigheder. Der skal vælges en leder. Derefter dilemmaet: Laura er blevet væk. Hvad gør I?

Scenarie 5: Lauras historie

Laura kommer tilbage. På Lauras arm sidder det fysiske bevis på, at der skete noget med hende i den fjerne ende af øen. Et mønster af tynde hvide ar danner tilsammen en trekant af bueformede linjer. Og i midten noget rundt og rødt, der ligner en stivnet bloddråbe. Skal I sætte alt ind på sikkerhed, eller skal I finde ud af at komme væk fra øen?

Scenarie 9: Lauras mærke

Den stivnede bloddråbe i midten af det arrede mønster på hendes arm pulserer med et mørkt lys. Måske er hele lejren i fare på grund af Laura. I så fald er der en simpel løsning: I kan måske redde jer selv ved at sende Laura væk. Hvad gør I?

Scenarie 12: Angreb

Noget fremmed er på vej. Det er jeres tidligere lejrfæller. En af jeres tidligere lejrfæller åbner munden og svarer med en skurrende stemme: "Vi har drømt", siger han. "Nu kan vi aldrig vågne op igen."

Richard ved tydeligvis ikke, hvad han skal sige. "Men ...", stammer han. "Er der ikke noget, vi kan gøre for at vække jer?" Der kommer intet svar. Forsamlingen begynder at vakle frem mod jer, og I gør klar til kamp.

Resultatet afhænger af sikkerheden.

Scenarie 13: Kapitelafrunding

Det er en uge senere. Slaget mod jeres gamle venner, der var blevet til noget uigenkendeligt, er ikke længere det eneste, man snakker om i lejren. Livet er ved at vende tilbage til noget, der minder om normalt. Noah fra byggeholdet stiller sig en dag midt i lejren med en stor papirrulle under armen. Folk stimler sammen med stor interesse. På papirrullen har han lavet en arbejdstegning. Han vil nemlig have gruppen til at arbejde sammen om at lave en båd, der kan få dem væk fra øen.