



STJERNETEGN

Velkommen

Til Stjernetegn. Jeg håber du får en god oplevelse. Kommentarer og tanker modtages gerne.

Forfatteren: Simon James Pettitt: [simonjamesp@gmail.com](mailto:simonjamesp@gmail.com)

Foromtale:

Forestil dig, at du er en gud.

En perfekt og ophøjet skabning.

Styret af logik og rationale.

Som aldrig i sin evige eksistens har følt noget.

Forestil dig så, at du for første gang føler.

Nervøsitestens spænding

Vredens knugen

Eller glædens lethed.

Hvordan reagerer du på de forførende, frygtede, fremmede følelser?

Det siges at mennesket er i følelsernes vold. Men de har trods alt haft et helt liv til at få bare en smule kontrol over dem. Det har du som en perfekt skabning ikke. Hvad gør du?

Guder, hver repræsenteret af et stjernetegn, våger over en fremmed verden. De dømmes over de dødeliges historie. Deres dom kan afgøre alt fra kongers krige og en sjæls skæbne.

Men hvad verden hedder, hvem der lever i den og hvad gudernes dom bliver, det ved ingen. Endnu. Det er op til dig og de andre spillere at skabe gennem rollespil.

Vil du vide mere, så læs om scenariet på forfatterens blog:

<http://nifinger.wordpress.com/2009/10/16/stjernetegn-den-færdige-synopsis/>

Før scenariet og start:

Inden scenariet skulle du gerne have modtaget dette hæfte. Det beskriver alle regler og hvordan dette scenarie spilles. Skulle du have spørgsmål efter gennemlæsning, så vil der være en arrangør der kan hjælpe ved scenarios start.

Der er ingen deciderende kostumekrav til dette scenarie, men det kan anbefales at komme i afslappet og behageligt tøj. Noget du kan bevæge dig frit i.

Den eneste forberedelse er at læse dette hæfte nogle gange, Det er til gengæld også et krav.

Ved spilstart modtages du af jeres "Tjenende ånd," dette er jeres spilleleder og denne vil tage jer igennem opstart og opvarmning. Du bør ikke gå ind i lokalet før denne giver lov til det.

Dette hæfte kan virke som noget af en mundfuld. Men bare rolig, for det første har I den tjenende ånd til at hjælpe jer. Desuden så skal man det meste af tiden kun huske et element af dette scenarie. Når du spiller en scene skal du kun fokusere på reglerne i denne, modsat skal du ikke tænke på scenens regler, når du er i mellemsekvensen, men kun mellemsekvensens regler. Så slap af, vær spontan, fordyb dig i oplevelsen, nyd det og skab en god historie sammen med dine medspillere.

God fornøjelse.

Simon James Pettitt 2009

Disclaimer: Jeg tror ikke på Stjernetegn, jeg bruger dem blot som et interessant virkemiddel i rollespil.

## Synopsis

Stjernetegn er den episke fortælling om en verden, dens befolkning og vigtigst af alt de guder, som våger over dem. Men hvad verden hedder, hvem der lever i den, og hvad guderne gør, ved ingen. Endnu altså. Alt det og mere til vil opstå via rollespil.

Spillerne spiller guder. Guderne dømmes over de dødeliges skæbne. Hver dom er udformet som en kort historie, som spiller sig op til en konflikt. Historien kan være om kæmpe slag, eller to elskendes ulykkelige kærlighed. Konflikten kan afgøre landets skæbne eller en mands sjæl.

Alle guderne er repræsenteret af et stjernetegn. Så din rolle består kun af en kort beskrivelse af det stjernetegn du spiller. Men dette er kun starten, gennem scenariet vil du skabe en dyb og kompleks rolle. Men stjernetegnene bruges også til at anslå temaet i de enkelte domme.

## Dommene

De dødelige, der er fokus på i en dom, bliver spillet af nogle af guderne (de bliver så at sige besat af guder i den tid historie tager). De resterende guder stemmer om udfaldet af den konflikt, der skal opstå i historien. På den måde er den enkelte spillere enten deltager i en dom, og er med til at forme konflikten. Eller tilskuer i en dom og er med til at afgøre konfliktens udfald.

Dette scenarie består af seks sådanne domme. Hver dom er en vagt beskrevet scene, og det er op til de guder, som spiller dødelige at bygge en historie og konflikt ud af denne beskrivelse. De kan dog få hjælp af de resterende guder, som kan påvirke historien med forskellige midler.

Det kan sammenlignes med, at deltagerne i dommen er spillere og tilskuerne er spilledere. Og afstemningen om konflikten er erstatningen af de(t) terningrul, der oftest afgør konflikter.

Hver scene har en overdommer, som har lidt ekstra ansvar. Men ellers er det afgørende, at det stjernetegn denne spiller har, har indflydelse på temaet for denne scene. De symboler og temaer stjernetegn har, er, udover dommens beskrivelse, det den enkelte scene bygges på.

## Rolleudvikling

Det er ikke omkostningsfrit at besætte en dødelig. Noget af den dødeliges sjæl og sind smitter af på gudens perfekte og rene eksistens. Guderne udsættes for de dødeliges kaotiske, forførende og farlige følelser.

Gudernes rolle (og dermed spillerens rolle) bliver altså udbygget, hver gang man har spillet dødelig. Dette vil påvirke måden guden spilles på. Dette vil igen påvirke samspillet mellem guderne og endelig måden historien i dommene forløber på. Der så igen vil påvirke guderne. På den måde opstår der en symbiose mellem, hvad der sker i dommene og hvad der sker mellem guderne.

## Mellemskvensen

Mellem hver dom er der en mellemsekvens, denne scene spilles som live (ligesom alt andet). I mellemsekvenserne sker der en række ting. Først og fremmest bindes den foregående og kommende dom/historie sammen. På den måde vil de seks enkeltstående domme gradvist blive til en sammenhængende historie.

Derudover udfyldes og uddybes den verden guderne skaber via skæbnevæggen. Hvor alt, hvad der er sket, skal skrives ned. Fra de dødelige, som det handler om, til de steder, det skete i. Endelig skal der føres en krønike over historien. Dette er så spillerne har et overblik over den verden, de skaber, menneskene i den og den historie, der opstår. Hele scenariet foregår ingame også alt det overstående arbejde. Der er jeres opgave som guder: at dømme over de dødelige og fører en krønike over denne verden.

#### Den tjenende ånd

Dette er det nærmeste scenariet kommer en spilleleder. Men da rollen er noget andet end en normal spilleleder, hedder den i stedet en tjenende ånd. Denne person gør lokalet klar, laver opvarmning og introduktion, starter scenariet og styrer den første scene. Under scenariet spiller denne gudernes tjener og er altså også ingame. Guderne kan bruge denne som en tjener. Ånden svarer på spørgsmål og skal hjælpe til, hvis spillerne går i stå, især i starten. Endelig da scenariet ikke har pauser, skal tjeneren også stå for forplejning til spillerne.

Spillerantal: mellem 6 og 12

Varighed: 6 timer (plus nok 1 times opstart)

Tags: Fortællelive med jepelementer.

#### Verden

Jeres verden findes ikke endnu, det er op til jer at skabe den. Den opstår via jeres fælles rollespil. Men inden spilstart eksisterer nogle enkelte redskaber til at skabe verden. De er beskrevet her. Prøv at vær kreativ, mens I skaber jeres verden. Når intet er givet på forhånd, betyder det også at alt er muligt. Ingen siger, at dette behøver være fantasy, hvad kan det ellers være? Selvfølgelig kan det godt være fantasi, men er der måske andre interessante ting, der kan ændres eller tilføjes? Alt er muligt, udnyt det.

#### Spillere

Man er aldrig ofgame i dette live. Du er aldrig dig selv, du spiller altid din rolle, en gud. Men du må aldrig glemme, at du også er en medspiller. Selvom din rolle som gud eller dødelig måske kan have bestemte motivationer til at gøre tingene på en bestemt måde, skal du hele tiden, som spiller være bevidst om, hvad der er bedst at gøre for den fælles oplevelse. En handling kan måske give mening for en gud eller dødelig, men være destruktiv for jeres fælleshistorie. Som spiller skal du være bevidst om dette. Det gælder selvfølgelig altid i rollespil, men i et scenarie så frit som dette, har den forkerte handling så meget ekstra kraft. Glem aldrig dette.

Når jeg skriver spiller i teksten taler jeg altså om dig, og hvordan du bør handle og spille.

#### Guder

Uendelige væsner, perfekte skabninger. Siden tidernes morgen har de våget over dette rige og dømt over dets skæbner. Ingen konflikt er for lille til at kaste dom over. Fra to elskendes stridigheder til katastrofale slag. Altid har deres domme være upartiske og logiske, styret kun af deres rene visdom. Guder er jeres rolle. Fra starten består de er meget lidt. Perfekte væsener har ingen personlighed, det vil påvirke deres dømmekraft. Men i løbet af scenariet, vil en mere komplet person opstå. Når jeg skriver gud, taler jeg altså om den rolle, du har scenariet igennem. Du får først din rolle ved scenariets start.

#### Domme

Består af en optakt til en scene og en kort periode bagefter. (Se Dommen og Scenen)

### Scenen

Området i midten af rummet. Når guderne er samlet om dette område, er en dom i gang. Guder, der befinder sig inde i dette felt, er i de dødeliges verden. Oftest i form af dødelige, men nogle gange også som gud eller andre fantastiske skabninger. (Se Dommen og Scenen).

Så scenen betyder altid dette område, de dødeliges verden.

### Dødelige

De håbløse eksistenser nede på jorden. De kender ikke til de perfekte væsner over sig. Fanget i deres egne følelsers vold. Men en dødelig følelse er så stærke at de kan smitte af på en gud. (Se Mellemskvenser og Dommen.)

Når jeg skriver dødelig, er det tale om en rolle, en gud har påtaget sig under en dom og ikke dødelige bare sådan generelt.

### Tilskuerne

Er de guder, som ikke er inden på scenen i en dom. Men de er stadig deltagere i dommen. De våger over dommen og kan påvirke den med en række guddommelige indgreb. Og endelige er det tilskuerne, der afgør udfaldet af de enkelte domme. (Se dommen)

Det vil sige: i teksten er en tilskuer er altid en gud som overværer en dom, modsat en som deltager i en dom (som jo hedder en dødelig).

### Skæbnevæggen

Her står verdens historie og alt i den. Den er tom ved scenariets, start men vil blive fyldt ud af guderne hen ad vejen. Men i fiktionen, er verden selvfølgelig ikke tom. Den verden I skaber, antages, at have været der hele tiden. Så hvis der optræder en ældgammel borg i jeres historie, har den i virkeligheden været der hele tiden, den var bare ikke relevant før nu. (Se Skæbnevæggen)

### Dommen

En dom starter, når den spiller, som skal være overdommer, bestemmer det. Overdommeren skal sætte gang i dommen i det helt rette tidspunkt. (En overdommer findes i slutningen af foregående dom)

For det første må der ikke gå for langt mellem to domme. Spillet må ikke gå i stå. Samtidig skal alle opgaver været helt overstået (se Mellemskvensen). Endelig må vigtigt eller godt rollespil ikke afbrydes, da det kan få betydning for den kommende historie.

En dom startes ved at overdommeren stiller sig foran sin plads. Når han gør det, skal alle andre indfinde sig på deres plads.

Først læser overdommeren dommen op. Så spørger overdommeren om alle er klar til at sætte dommen i gang. Alle andre skal nu på skift svare enten ja eller nej.

Hvis nogen svarer nej, skal de over for forsamlingen forklare, hvad deres indsigelse er. Bemærk, at i gudernes evige historie er dette aldrig sket.

Når alle har sagt ja, sætter man sig ned, og dommen begynder:

1. Overdommeren gentager dommen og læser den tematiske beskrivelse for sit stjerne-tegn op. (Se Brugen af stjerne-tegn i domme, og din rolle.)
2. Overdommeren fortæller kort, hvad der er sket i verden siden sidste dom (se Mellemskvensen) og sætter første scene.
3. Overdommeren fordeler de roller, der er i starten af scenen til andre guder.
  - a. Overdommeren kan ikke spille dødelig.
  - b. Guder kan byde ind med anmodninger om at spille bestemte dødelige.

- c. Er der flere bud om en dødelig, har overdommeren sidste ord, dog ud fra følgende regler:
  - i. Guder må ikke spille den samme dødelige to gange i træk.
  - ii. Guder, der ikke deltog i sidste dom, har fortrinsret.
  - iii. Dødelige tilhører ingen enkel gud, og kan spilles af forskellige guder i forskellige scener.
- 4. De guder, der er udpeget til at spille dødelige, træder ind på Scenen og dermed ind i de dødelige.
- 5. Så begynder scenen (Se Scenen).
- 6. Når en afgørende konflikt opstår i scenen, hæver overdommeren hånden og siger ”stop!” Her stopper tiden. Overdommeren opridses nu to eller flere mulige udfald af den opståede konflikt.
  - a. Andre tilskuere må foreslå konfliktpunkter og udfald, men overdommeren har sidste ord.
  - b. Det er dette punkt, man som tilskuer skal arbejde scenen hen imod (Se Gudernes Magt). Men giv dog også scenen noget tid til at udvikle sig, da konflikten så kan komme et overraskende sted fra.
- 7. Tilskuerne, og ikke overdommeren, stemmer nu om de udfald overdommeren opridsede. Det udfald der får flest stemmer bliver til virkelighed.
  - a. Får flere udfald samme stemme antal, så kaster overdommeren nu, og først nu sin afgørende stemme.
- 8. Scenen afsluttes (se under Scenen).
- 9. Scenen er slut

Når en scene er slut vælges næste dommer via lodtrækning. Den nye overdommer læser den næste dom og den tematiske beskrivelse for sit stjernetegn op, (se din rolle). Når dette er sket, er dommen slut og mellemsekvensen begynder. (Se mellemsekvensen)

#### Angående ekstra domme

Der er 6 hoveddomme (samt en prolog og en epilog), disse skal I spille. Men hvis det passer ind, I har god tid eller en hvilken som helst anden grund, så har scenariet 6 ekstra domme, som I kan vælge at spille. En ekstra dom kan enten trækkes tilfældigt fra stakken, eller I kan se på titlerne og ud fra dem beslutte, om der er en, der passer godt til jeres historie. Det er en god ide at have kigget på titlerne inden, da det kan være at en af ekstra dommene pludselig passer ind i jeres historie. Bemærk dog: I får kun titlen inden, og I må ikke åbne og læse dommen og så ikke spille den. Ekstra domme spilles på samme måde, som de faste domme. Det vil sige at, der også skal opstå en konflikt og at de skal behandles på samme måde i mellemsekvensen. Den eneste forskel er at ekstra domme ikke nødvendigvis skal spilles.

#### En dom

Alle dommene består af følgende:

#### Verset

Et kort vers, som sætter scenen for dommen, (se Mellemsekvensen og Dommen). Den giver et hint til, hvad der skal ske i scenen, men den giver samtidig ikke alle svarene. Det kan være at teksten på ingen måde passer ind i jeres historie. I så fald er det jeres opgave at forme jeres historie så de to ting passer sammen. Formålet er at skabe en uforudsigelig udvikling i jeres historie. I skal kort sagt, ikke kunne planlægge jeres historie fra start til slut, men den skal udvikle sig undervejs. Dette tekststykke, er det stærkeste redskab til at opnå dette.

Derfor skal flest muligt elementer fra teksten også indgå i jeres scene.

#### Hjælpeidler

Alt det følgende er min hjælp til jer, især til overdommere og tilskuere. Det behøver ikke inddrages, det kan bruges som inspiration eller helt konkret, som beskrevet, det er op til jer. Det er redskaber, hvis I går i stå.

#### Startscene

Et par bud fra min side om, hvilke scener dommen kan starte med.

#### Roller

Et par bud på hvilke roller, der kan tænkes at være med i scenen.

#### Konflikter

Nogle af mine tanker om, hvad konflikten, der skal stemmes om, kan være.

#### Instrukser

Enkelte domme har konkrete instrukser, som skal følges. I modsætning til hjælpemidlerne ovenover.

#### En scenes stjerne

Det stjernetegn der er overdommer for en dem har en indflydelse på scenes tema. Alle stjernetegn har en energi og et element, (se din rolle for en beskrivelse af din energi og dit element.)

Disse to egenskaber skal du ikke bruge i din rolle. De er udgangspunkt for den scene du er overdommer for.

På din rolle er der en samlet beskrivelse af hvilke tematikker, der opstår ud fra din energi og element kombination. Træk på disse både i forberedelsen op til dommen (se Mellemskvensen) og under selve dommen.

Herunder er energierne og elementerne beskrevet, hver for sig. Det er så du ved, hvad der er på spil når andre er overdommer. Der er tre energier (kardinal, fast og bevægelig) og fire elementer (ild, jord, luft og vand). Det betyder, at der er præcis 12 unikke kombinationer mellem energier og elementer. Et pudsigt tilfælde ikke?

#### De tre energier

##### Kardinal

Står for det nye. Nye ting opstår. Starten på noget nyt. Temaet for scener med kardinal, vil være fokuseret på at nye ting optræder eller opstår i jeres historie.

##### Fast

Står for det etablerede. Eksisterende ting bliver mere stabile og fastlåste. Her vil temaerne fokusere på stabilitet, stagnation, måske uddybning og eksaltation af eksisterende konflikter og situationer.

##### Bevægelig

Står for udvikling. Eksisterende ting ændrer sig og udvikler sig, eller tvinges til det. Tema: samfundet ændrer sig. Magtbalancer skifter. Tidligere stabile ting udvikler sig eller flyttes.

#### De fire elementer

Alle elementer har den ene pol af enten fysisk (den fysiske verden, det materielle) eller mental (sindet og sjælen), og den ene af pol enten frihed eller sikkerhed. Som med stjernetegnene betyder det, at der ikke er to ens elementer.

## Ild

Fysisk: Fokus på de materielle ting, på kroppen, genstande.

Frihed: Fokus på behovet for uafhængighed og frihed. Frygten for fangenskab og tvang.

Tilsammen giver det: fokus på fysisk frihed. Temaer kan være: kampen mod slaveri eller tvang, eller for uafhængighed.

## Jord

Fysisk: Fokus på de materielle ting, kroppen, genstande.

Sikkerhed: Fokus på behovet for stabilitet og sikkerhed. Frygten fare og det ukendte.

Tilsammen giver det: fokus på fysisk sikkerhed. Temaer kan være: forsvar mod noget fremmed, kamp for rigets sikkerhed. Frygt for sår og skader, kampen for livet.

## Luft

Mental: Fokus på det indre, på sjælen, sindet, intellektet og følelser.

Frihed: Fokus på behovet for uafhængighed og frihed. Frygten for fangenskab og tvang.

Tilsammen giver det: fokus på mental frihed. Temaer kan være: ytringsfrihed, religionsfrihed, kampen for disse. Kampen mod tvangstanker eller andre mentale sygdomme. Hypnose, magisk kontrol?

## Vand

Mental: Fokus på det indre, på sjælen, sindet, intellektet og følelser.

Sikkerhed: Fokus på behovet for stabilitet og sikkerhed. Frygten fare og det ukendte.

Tilsammen giver det: fokus på mental sikkerhed. Temaer kan være: kampen om en mands sjæl. At holde sindet rent og stabilt. At redde sin sjæl for helvede, eller sikre dens indgang til himmelen.

Endelig kombineres energi og element for at give den endelige tematiske udformning af en scene. Under din rolle kan du se, hvordan sådan en ser ud. Husk det er ment som inspiration, så brug det sådan.

## Scenen

Det centrale i en dom er den scene, der udspilles op til en dom og efter en dom. Hvad for en scene det er og hvem der er med i den, er helt op til jer. Men en række elementer spiller ind: historien indtil nu (se Mellemskvensen), dommens tekst og instrukser (se En dom), og overdommerens stjerne tegn (Se At bruge Stjerne tegn i en dom).

## Start

Når rollerne er udpeget (se under Dommen) går de ind i centerfeltet, de dødeliges verden. Her begynder de at spille den scene, som overdommeren sætter. I starten vil scenen være mere eller mindre ufokuseret. Husk at både dødelige og tilskuere kan drive scenen fremad.

Inden alt for længe skal scenen begynde at bevæge sig hen mod en eller anden form for afgørende konflikt. Det ikke er til at sige, hvad konflikten kan være. Der kan være ideer til den fra starten af, men der skal også være plads til at en ny og uventet konflikt kan opstå i løbet af scenen via sammenspillet mellem dødelige og tilskuere.

Mit håb er at de fleste konflikter vil opstå uventet ud af rollespillet. Mangler der ideer så brug scenens stjerne tegn, historien indtil nu, ideerne fra dommen, scenens forløb og jeres egne indfald som inspiration for konflikten.



### At overtage en dødelig

Når du overtager en dødelig, så brug et par sekunder på at se personen for dig. Hvad er personens ambitioner, håb og drømme? Hvordan ser personen ud? Hvordan bevæger personen sig? Hvordan taler personen? Hvad synes personen om de andre i scenen? Gør dig kort sagt et billede af den du nu skal spille. Men vær klar til at ændre dette ud fra, hvad der sker i scenen og de input du får fra tilskuerne.

Hvis nogen pludselig siger, at den rolle du så som værende jomfru, har to børn, så er du nød til at indarbejde det i din opfattelse af rollen. Det er formålet med dette scenarie, andres input driver din kreativitet fremad.

### Skuespil?

Der er et element af skuespil over disse scener. I har blandt andet et publikum (som dog kan påvirke historien, se Gudernes magt.) Det betyder også at reglerne for rollespil i disse scener er lidt anderledes end normal live. Normalt kan der i live ske flere ting på samme tid. Det er næppe muligt her. Da flere samtaler på den lille plads næppe er muligt. Så når en taler skal de fleste andre som regel tie stille.

Desuden er der en anden teaterregel: hvis en eller flere personer går lidt for sig selv, men taler så I andre kan hører det. Så antages det at I ikke kan hører dem. I kan selvfølgelig som spiller hører det, det er meningen, så I kan handle sådan, at de ting der blev sagt, bliver relevante. Men bare husk at de dødelige, I spiller, ikke hørte noget.

Det vil kortsagt være bedst at opfatte dette mere som en kort teaterscene, eller som bordrollespil, hvor det som regel også kun er en der taler afgang. Men pas selvfølgelig på med lange ene monologer. De andre skal også være med.

### Fordybelse

Det kan virke i modsætning til det overstående. Men prøv alligevel at fordybe dig i din dødelige. Lev dig ind i dennes sind og fokuse på denne. I har tilskuerne til at hjælpe jer og styrer scenen. Det giver et overskud til jer. Det overskud skal I bruge på at lære den i spiller bedre at kende og spille denne stærkere.

### Dommen

På et tidspunkt vil overdommeren stoppe scenen for at afgøre konflikten, (se under Dommen). Når dette sker, skal dem der deltager i scenen stoppe deres spil og afvente dommen. Når dommen er faldet, skal de dødelige fortsætte scenen lidt endnu og udspille umiddelbare konsekvens af dommens udfald. Dette er vigtigt da det skal bruges som inspiration til næste dom, (se Mellemskvensen). Spil kun de mest umiddelbare reaktioner og konsekvenser, resten skal endnu være uvist.

Husk også at spille selve udfaldet af dommen, også selvom det lige er blevet afgjort af tilskuerne. Hvis konflikten var: hvilken af sine to bejlere vælger prinsessen, så skal det afgørende øjeblik, hvor hun vælger, selvfølgelig spilles. Herefter bør der kort spilles, hvordan de involverede umiddelbart reagerer på dette valg, men så heller ikke mere.

### Konflikten

Det jeg kalder en konflikt kan være rigtigt meget. Generelt alle handlinger eller hændelser, som har mere end et udfald. Tænk på alle de ting, som man normalt ruller terninger for at afgøre. Og det er kun en lille del af det. Det vigtigste for en konflikt, er at den på en eller anden måde skal have en eller anden betydning for jeres verden og historie, hvor lille denne så end må være.

Konflikter kan være: hvem vinder et skænderi, hvilken side vinder slaget, en vigtig beslutning som en person skal træffe, udfaldet af en tilfældig hændelse, konsekvensen af en naturlig begivenhed, så som en storm. Hvad som helst, som har mere end et muligt udfald. Vær kreative.

### Slut

I det dommens konsekvenser er blevet spillet frem slutter scenen. Kort sagt: når der ikke er mere relevant i scenen slutter den. Det gør ikke noget om der bliver klippet lidt hårdt her. Når scenen er slut: se Dommen og Mellemskvensen.

### Gudernes magt

Dine muligheder og ansvar som tilskuer til en dom.

Når du ikke deltager som dødelig i en dom, skal du stadig følge aktivt med i, hvad der sker. Fordi du har både mulighed for at påvirke, hvad der sker og du har et ansvar for, hvad der sker. Dig og de andre tilskuere skal påtage jer noget af det ansvar en spilleleder normalt har.

I skal hjælpe med at styre scenen hen mod den afgørende konflikt, og I bestemmer udfaldet af denne konflikt. Dem som spiller dødelig skal kunne fokusere på denne opgave og fordybe sig i de dødelige de spiller, derfor er det op til jer, at styre scenen for dem.

Lyt til hvad de dødelige snakker om, tænk: ”kan jeg gøre noget nu, som vil sætte scenen på spidsen, som vil forstærke det tema, de er ved at spille sig hen imod.”

Nogle gange kan fraværet af en handling være stærkere end en handling. Det at ingen griber ind, sender også et signal til dem, der spiller dødelige. Et signal om at scenen går godt. Så husk: man må ikke gribe ind, bare for at gribe ind. Indgreb må kun ske for at forbedre scenen.

Dermed ikke sagt, at man ikke må komme med et indgreb som tvinger scenen i en helt ny retning.

Det kan være en velkommen udfordring for dem, der spiller dødelige, og hjælpe til at gøre jeres historie endnu mere unik. Men gør det dog stadig med måde. De skal også have luft til blot at spille scenen.

### Evner

Som tilskuer kan du påvirke på følgende måder: Hver gang en tilskuer blander sig, fryser scenen, så vær opmærksom på ikke at gøre det for meget. Det vil sige: hver gang en tilskuer rejser sig, fryser scenen.

### Gudernes hvisken

Stil dig lige bag en spiller. Sig, så alle kan høre, det den dødelige tænker. Så det er som om, du for en kort stund overtager den dødelige. Den der spiller den dødelige skal derefter tage disse tanker med i sit efterfølgende spil.

Dette kan bruges til at dreje en dødeligs handlinger i en bestemt retning. Ændre dennes følelser eller tanker så de trækker historien i en retning gavnlig for den overordnede historie. De andre dødelige kan ikke høre dette, men guder som spiller dødelige kan høre det og dermed bruge det som inspiration i deres spil.

### Klippe i tiden

Som tilskuer kan du ændre de dødeliges tidspunkt, som du vil. Du kan hoppe en time tilbage, år frem, lige hvad du vil. Hvad som helst for at få scenen hen til det sted, som er relevant for historien. Rejs dig op og sig tydelige: ”en dag tidligere” eller ”et år senere” eller ”en time før,” hvad der nu er relevant. Dette betyder at scenen klipper til dette tidspunkt og de dødelige genoptager spillet fra dette punkt.

Det kan være relevant at give nogle instrukser med, så alle ved hvad der sker, så som: ”en time tidligere: Maria og Erik mødes i lunden.”

Spring i tiden kan både hoppe tilbage til udgangspunktet eller fortsætte resten af scenen, der hvor der blev sprunget til. Lige meget, hvad der er tilfældet er det vigtigt at gøre klart, hvad der sker. Hvis en dødelig nævner noget relevant, kan det måske give mening kort at udspille dette.

Eksempel:

”kan du huske første gang vi mødtes?” En tilskuer rejser sig og siger: ”tre måneder tidligere de to mødes i skoven.” Efter det relevante i mødet er spillet ud siger tilskueren: ”fortsæt scenen fra før.” Eller det kan være man vælger at spille resten af scenen i skoven. Det er op til tilskuere, alt efter hvad der vil bringe konflikten nærmere. Det vil oftest være tydeligt hvad for slags klip, der er tale om.

### Sætte scener

Minder meget om at klippe i tiden, men det er simpelthen hvor en tilskuer sidder en helt separat scene. Den kan indeholde en eller flere af dem, der allerede var i en scene, eller den kan indeholde helt nye dødelige. Dette gøres som altid ved at man rejser sig op og derefter sætter den pågældende scene.

Alle domme starter med at overdommeren sætter den første scene på denne måde.

### Hændelser

Der er intet så effektivt, som en regnbyge på det helt rigtige tidspunkt. Tilskuere kan vælge at påvirke verden i større eller mindre grad. Dette er som når en spilleder beskriver ting, der sker i verden omkring spillerne. I dette tilfælde en tilskuer som beskriver, hvad der sker i verden omkring de dødelige.

Sådan går du: rejs dig op og beskriv tydeligt, hvad der sker. (”Det begynder at regne”)

### Biroller

En tilskuer kan pludselig deltage i en scene, hvis det bliver nødvendigt for ekstra dødelige i scenen. Dette kan være alt fra budbringeren, som kommer ind med en besked og går med det samme igen, til endnu en dødelige, som er med i resten af scenen. Hvis en tilskuer har deltaget som birolle og er kommet tilbage inden dommen kan denne stadig stemme. Men alle der er på scenen, lige meget hvornår de trådte ind på den, kan ikke stemme lige meget hvad.

Når man træder ind på scenen er det en god ide ultra kort at beskrive, hvem man er og hvordan man ser ud. Husk at selv meget korte biroller påvirker guden, (se Konsekvensen af at være dødelig).

### Guderne på jorden

En tilskuer kan også vælge at betræde jorden som gud. I så fald spiller man bare sin normale rolle blot nu i de dødeliges verden. Men husk dog: i nogle verdner er det naturligt at guderne vandre på jorden. I andre gør guderne det aldrig, det er helt op til jeres historie. Men hvis ikke det passer ind, må det ikke gøres.

En gud der er på scenen, når der skal stemmes, kan ikke stemme. Husk at sige, at det er som gud, du betræder scenen.

### Brug magten varsomt

Det er sagt før og bør siges igen: brug magten varsomt. Det kan være en styrke for spillet, men brugt forkert kan det ødelægge jeres historie. Tænk på det sådan her: Som tilskuer har du en spilleders magt, men også en spilleders ansvar.

### Mellemskvensen

Mellem hver dom er der en periode, hvor der sker en række ting og alle har en række opgaver. De er beskrevet her under. Bemærk at alt dette sker ingame. I er guder som blot går og udfører de opgaver I er skabt til. Så spillet fortsætter selvom, at I ordner disse ting. Snak sammen, og fortsæt jeres interne spil, mens dette sker. Dog med undtagelse af at udbygge sin rolle, det sker i meditativ ensomhed, (se Konsekvensen af at være dødelig).

### Udbygge sin rolle

Skal kun gøres, hvis man spillede dødelig i dommen. Man går for sig selv og gør dette som det første efter en dom. (Se Konsekvensen af at være dødelig). Når dette er gjort, skal man skabe eller uddybe den dødelige man spillede, (se her under). Herefter kan man deltage i andre aktiviteter og generelt forsætte liverollespillet.

### Nye/uddybe dødelige

På skæbnevæggen skal der føjes nye dødelige, som deltog i scenen til, eller dødelig som var med i endnu en scene skal udbygges. Det gøres af dem, som spillede den dødelig, efter at de har udbygget deres rolle. (Se Skæbnevæggen).

### Nye/udbygge steder

Steder der optrådte i scenen føjes til skæbnevæggen. Og steder der allerede har været med før udbygges, hvis dette er relevant, (for eksempel hvis en landsby, der havde optrådt før nu er blevet udslettet.) Dette gøres af dem som var tilskuere til scenen. (Se Skæbnevæggen).

### Kronikken fortsættes

Historien for verden fortsættes. De begivenheder, der skete i scenen, føjes til. Samt ting som skete efter, men som ikke blev spillet. Endelig beskrives hvad der sker op til næste dom. Dette gøres af den tidligere overdommer og den kommende overdommer. (Se Skæbnevæggen).

### Generelt spil

Under og efter alle opgaver skal I generelt spille normalt liverollespil. Man kan fortsætte konflikter og relationer der er opstået tidligere. Man kan så småt begynde at få de nye personlighedstræk og relationer med andre guder, ens gud har fået efter at have spillet dødelige, i spil (se Konsekvensen af at være dødelig). Det betyder, at der i starten ikke er så meget at spille på, men at der senere hen bliver mere og mere spil i Mellemskvensen. Det bør også afspejles i længden på de enkelte mellemskvenser. (Korte i starten, længere i slutningen) Længden af en mellemskvens afgøres af den kommende overdommer.

### Konsekvensen af at være dødelig

Guderne er perfekte skabninger. De kan alt og føler intet. De er fuldendte og fejlfri. De er logikkens retfærdige tjenere.

De dømmes over de uperfekte dødelige. Men når et så rent væsen trænger ind i en dødeligs kaotisk sjæl domineret af ustyrlige følelser, bliver guden smittet.

De bliver smittet med den dødeliges følelser, forhåbninger og drømme. Kort sagt det menneskelige smitter af på det guddommelige.

Forestil dig, at du er en gud. En perfekt og ophøjet skabning. Styret af logik og rationale. Som aldrig i sin evige eksistens har følt noget.

Forestil dig så, at du for første gang føler noget. Nervøsitetens spænding, vredens knugen eller glædens lethed. Hvordan reagerer du på disse nye forførende men skræmmende følelser? Det siges at mennesket er i følelsernes vold. Men de har trods alt haft et helt liv til at få bare en smule kontrol over følelserne. Det har du som en perfekt skabning ikke.

Derfor skal du, hver gang du har spillet dødelig, om så kun i kort tid, gøre følgende når du vender tilbage til gudernes verden:

Gå lidt for dig selv og fjøj oplevelserne som dødelig til din rolle. Du vil kunne se, at der er rigelig med plads til dette på din rolle. Det er ret simpelt: svar på de punkter, der er listet op, og husk selvfølgelig at inddrage denne nye del af din rolle i dit spil. Gør det gradvist, som om at effekten langsomt sniger sig ind i dit guddommelige sind.

Husk også det ovenstående, hvordan vil din gud reagere på de begynde følelser? (Frustreret, nysgerrig, glad, vred alt er muligt). Brug det også i dit spil.

Hver gang du spillere dødelig (om det så er en ny eller en du har spillet før) skal du udvide din rolle. På den måde vil du gradvist udbygge din rolle, som i starten er nærmest intet. Det vil være en god ide at lade din oprindelige rolle glide mere og mere i baggrunden og spille mest på de nye ting, eller i det mindste lade de to ting flyde uadskilleligt sammen.

Her er en uddybning af de punkter, du skal udfylde på din rolle, hver gang du har spillet dødelig. Gør det hurtigt, brug ikke mere end fem minutter på det, og det er allerede for længe. Skriv det første der falder dig ind ned, gå efter dit umiddelbare indtryk.

#### Stikord

Beskriv med tre ord den dødelige du spillede. Dette er for at gøre det lettere for dig hurtigt at kunne huske de nye elementer i din rolle. Så dette skal være kort og ind til benet. Essensen af den dødelige.

#### Personlighed

Beskriv den dødeliges personlighed med en sætning. Prøv om muligt at danne en slags forbindelse mellem denne sætning og dem du har skrevet. Det gør ikke noget, om der er modsætninger, mennesker er fulde af modsætninger. For eksempel: modig uden på kujon under. Brug modsætningerne i dit rollespil.

#### Følelser

Beskriv de følelser du spillede mest på med en sætning, eller måske lige frem et eller to ord. Brug dem gradvist i dit spil fremover. Men husk nu som spiller ikke at lade dem tage overhånd og ødelægge din eller andres spiloplevelse. Hvis man kun har en sætning til at beskrive, hvordan man føler, så kan det let lede til overdrevet spil, pas på det.

#### Relationer

Skriv ganske kort dine relevante relationer til de andre guder, der deltog i scenen sammen med dig. Disse relationer skal du nu begynde at bruge i gudernes verden. Med relevante menes der relationer, som du meningsfyldt kan spille på. Var du budbringer, skal du ikke begynde at agere budbringer over for den som spillede kongen. Men var du hemmeligt forelsket i hans datter, ja så er det en relevant relation.

Men min dødelige havde ingen af disse ting

Selvfølgelig havde den dødelige det, det kom nok bare ikke frem i scenen. Husk at en hver birolle, hvor lille den så end er, repræsenterer stadig en komplet person. Det er denne du bliver påvirket af. Så nåede du ikke at spille på bestemte følelser, jamen så må du tænke dig frem til, hvilke følelser denne dødelige er domineret af. Forestil dig rollen, se den for dig, og skriv det ned. Igen brug din første indskydelse.

Dog med hensyn til relationer: havde du ingen relevante så bør du ikke finde på disse, da de andre spillere jo ikke er klar over disse nye relationer og derfor ikke kan spille med på dem.

### Skæbnevæggen

På denne står alt, hvad der er og er hændt i den verden I skaber. Den er tom fra starten af og det er op til jer, at udfylde den med steder, personer og historie. Bemærk at mange af de ting I skaber, skal antages at have været der hele tiden. Det er blot først nu de er blevet relevante at føje til

Skæbnevæggen. Hvis I således har skabt en ældgammel slotsruin, så har den i virkeligheden hele tiden været der.

Skæbnevæggen består af følgende dele:

### Skæbnekortet

Overordnet verden. Herpå sættes personer og steder. Og hvordan de er forbundet med hinanden tegnes ind på dette.

Efterhånden som jeres verden bliver udformet, kan det være muligt at tilføje ting til det. Så som landegrænser, bjergkæder, kystlinjer osv. Men tilføj dem kun, hvis de har været relevante for historien. Ellers kan de pludselig være er i vejen for noget nyt, der er sket.

### Steder

Altså steder i verden, som har optrådt i jeres domme eller er blevet beskrevet i mellemsekvenser. Hver gang et nyt sted optræder skal en gud, som var tilskuer i scenen, udfylde et stedark for dette sted. Det er så og sige stedets karakterark. Et stedark består af følgende:

Navn: Det navn der blev brugt om stedet. (Det forladte tempel).

Beskrivelse: Beskriv kort, hvordan der ser ud. (En rund forfalden bygning i mørk marmor).

Historie: ganske, ganske kort beskrives, hvordan dette sted optrådte i jeres historie. Hvad relevant skete der. (En jomfru blev ofret).

Endelig placeres det på skæbne kortet sådan cirka, som det ligger i forhold til andre steder. Tegn evt. et lille symbol for stedet på kortet (Altså i dette tilfælde et lille tempel).

Hver gang et sted genoptræder i historien, skal relevante ændringer føjes til stedets ark, dette gøres også af en gud, som var tilskuer. Det kan altså være, at der ikke er andet at føje til end lidt uddybning af stedets historie. (Templet er nu revet ned til grunden).

### Personer

Altså dødelige, som har optrådt i historien. Hver gang en ny dødelig optræder skal den gud som spillede den dødelige udfylde et karakterark for denne dødelige. Hver gang en dødelig genoptræder i historien, skal guden som spillede denne bygge videre på karakterarket. Et karakterark består af følgende:

#### Stikord

Tre ord, der beskriver den dødelige. Tre nye ord for hver gang den dødelige dukker op igen.

#### Beskrivelse

Brug kun en sætning, kom ind til benet af personen. Ændre kun beskrivelsen, hvis relevant. (Han mistede et øje i kampen.)

## Personlighed

Brug kun en sætning, kom ind til benet af personen. En ny sætning for hver gang den dødelige dukker op igen. Husk: modsætninger er ikke nødvendigvis et problem.

## Historie

Igen: kun en sætning. Hvad er denne persons historie? Husk at udbygge denne, hver gang det er relevant.

Herefter placeres karakterarket også på skæbnekortet i forbindelse med steder og andre dødelige som den dødelige har relationer til og der tegnes streger til disse.

## Krøniken

Her bindes de enkelte domme sammen. Dette er meget mere åbent end de andre dele af skæbnevæggen. Da udformningen af jeres krønike vil være helt op til den historie, I skaber. Det er overdommeren for den netop overståede dom og overdommeren for næste dom, som skal udfylde denne i samarbejde. De skal binde de to domme sammen, ved at beskrive, hvad der sker mellem de to domme og hvordan de to domme hænger sammen. Bemærk dette et krav: de to dommes historier skal hænge sammen. Men som alt andet skal det dog stadig holdes kort. Ind til benet, kun det relevante med.

Det hele lyder meget formelt. Men vær kort sagt kreative, brug dette kort til at skabe og udtrykke jeres verden. Brug herefter kortet som inspiration til jeres fortsatte historie. Så dette kort er ment både som hjælp til jeres hukommelse samt inspiration til den historie og verden I arbejder på.

## Rollespilsteknik

En beskrivelse af den type rollespil, der spilles i dette scenarie. Der vil være en del forskelle fra det meste live- eller ordrollespil, så læs det grundigt.

## Sig ja

Vær åben for da andres input. Lyt til hvad de snakker om, lad dig inspirere af, hvad der sker omkring dig. Luk ikke af for andre input, men tag imod dem og ændre dine handlinger efter dem. Det gør spillet bedre for alle, for ud fra dette komme de uventede oplevelser.

Et vigtigt element i meget improvisation er "ja og" reglen. Den kan være en virkelig styrke her. Det er når en medspiller påstår noget, og i stedet for at modsige ham, acceptere man påstanden og tilføjer noget til den. Så som: En udbryder pludselig: "elsker du mig ikke mere?" Den anden kan nu protestere mod udsagnet: "selvfølgelig gør jeg da det sket" Eller bruge "ja og" reglen og i stedet sige: "Jeg er frygteligt ked af det, men der er en anden." Den første reaktion, er den vi mest naturligt hælder til. Den der bevarer status quo. Men den anden er i historie sammenhæng meget stærkere. Den kan lede historien og personerne i en ny retning og uventet retnign.

## Fælles oplevelse og ansvar

I er fælles om at skabe en historie. Det er derfor vigtigt hele tiden at huske, hvad vil være bedst for den fælles oplevelse. Du skal helt klart forbyde dig i din egen rolle, men glem aldrig, hvad der er bedst for fællesskabet. Dette scenarie er ikke intrige, du kan ikke vinde det. Så nogle gange bør du måske gøre eller sige noget, der ikke er til din egen fordel, men som vil drive historien fremad og give en bedre oplevelse for alle. Dette gælder både for spillere, guder og dødelige.

## Ingen hemmeligheder

Du har som spiller ingen hemmeligheder over for de andre spiller. Som gud og dødelig kan der være ting du ved, men ingen andre ved. Men som spiller er det din opgave at sørger for at disse

hemmeligheder kommer i spil. En hemmelighed er intet værd, hvis ikke den kommer ud i det åbne. Den hemmelige forelskelse er først relevant i det den bliver afsløret. Så hold det ikke tilbage, få de interessante ting i spil.

#### Masker

I bære alle en maske med jeres stjernetegn på. Dette er så alle kan se hvem der er hvem. Men at have en maske på, gør også dig lidt mere anonym. Det bliver måske lettere at give slip på hæmninger. Udnyt dette.

Du kan tage masken af, i spillet betyder det, at du afslører dit inderste sande væsen. At kommunikere med en anden, dødelig eller gud, uden maske er udtryk for den mest intime form for kommunikation, der er muligt i dette scenarie. Udnyt dette. Vendt længe med at vise dit sande ansigt. Eller måske aldrig. Udvand ikke dette stærke redskab, jo længere I spiller sammen i masker, des større effekt har det, hvis du endelig ser en eller flere medspillere uden maske. Udnyt masken.

#### Kronisk ingame

Du er aldrig ofgame i dette scenarie, punktum. Det nærmeste er når du udbygger din rolle, efter at have spillet dødelig. Og det er kun en meditativ tilstand, hvor andre spillere ikke kan kommunikere med dig. Respekter i øvrigt dette når andre gør det. Ellers går man aldrig ofgame i dette scenarie. Du kan vælge at snakke ofgame med den tjenende ånd (se herunder), hvis du har nogle spørgsmål, eller andet der er yderst nødvendigt at snakke med denne om, men prøv at undgå det. Når først scenariet er i gang, så bliv i rollen, hvad enten den er dødelig eller guddommelig.

#### Den tjenende ånd

Dette er jeres spilleleder, tjener, vejleder og rådgiver i et. Denne står for opvarmningen og sætter jer ind i scenariet. Det er denne du kan rette spørgsmål til. Men bemærk at tjeneren også er ingame. Det er en udødelig ånd der for evigt har tjent under guderne, gjort deres mindste vink. Den tjenende ånd vil også stå for forplejning under scenariet. Hvordan helt præcis vil denne selv forklare jer.

Den tjenende ånd er den eneste, som kan komme med spillelederlige inputs i mellemsekvenserne. Blandt kan tjeneren bruge Gudernes hvisken, på samme måde om I kan under domme, (se Scenen). Lyt til hvad tjeneren siger og følg anvisningerne, tjeneren gør det for jeres eget bedste.

#### Stemme

Når man spiller gud, kan det være fristende at påtage sig en guddommelig stemme. Gør ikke dette. Disse guder opfører sig som normale mennesker. Overdriv ikke det guddommelige, da det bare vil virke latterligt.

#### Læse op på lektien

En sidste ting. Som du nok ved nu, så har dette scenarie mange forskellige elementer. At huske, hvad man skal gøre hvornår, kan være en udfordring. Derfor er det en fordel undervejs at læse lidt op på scenariet. Dette kan du evt. gøre mens du udbygger din rolle, da du alligevel er for dig selv der. Ellers kan det være en fordel, især i starten, at skimme den del af scenariet I skal til at gå i gang med, inden I går i gang med den, (så som lige at opfriske, hvordan man gør en dom, inden man starter på en dom.)

Husk at den Tjenende ånd altid er klar til at svare på spørgsmål, om, hvordan tingene skal gøres, og gerne hjælper og vejleder. Den Tjenende ånd er til for dig.