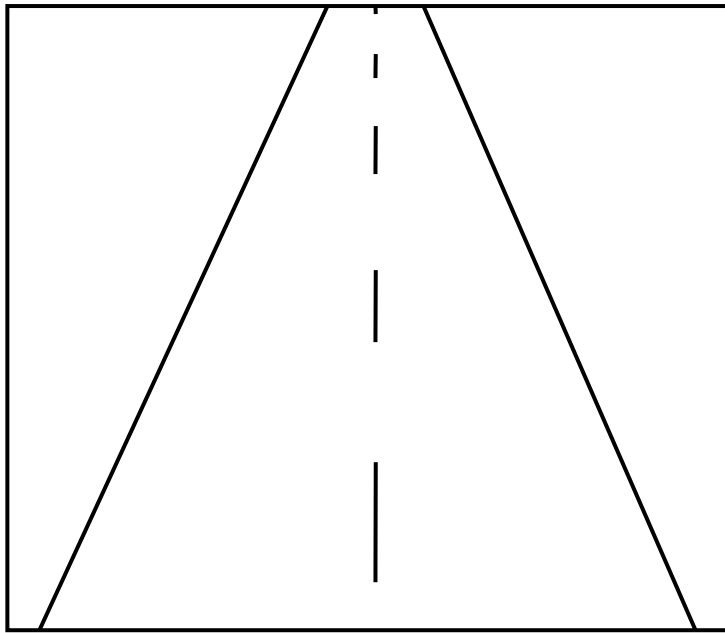


Vandrer



Del 1 – Spillerinstrukser

Vandrer

Dette scenarie handler om at vandre. Fra a til b, evigt uden at vide hvor hen, ned til købmanden, på vej til begravelsen, på en episk rejse. Dette scenarie handler om rejsen og hvad der sker under den. Hvordan rejsen ændre os.

Dette scenarie handler om landskabet. Hvor stor betydning det har for en fortælling. Dette scenarie bruger omgivelserne til at skabe fortællingen og handlingen, ja selv selve rollerne.

I dette scenarie er alt muligt. Dette scenarie kan spilles af en person, og af hundrede. Dette scenarie kan spilles hvor som helst, når som helst. Dette scenarie kan være fem minutter, en dag, et par måneder, et år.

Dette scenarie lader dig sætte rammen. Det giver dig redskaberne og ideerne til at skabe lige præcis den vandringshistorie, du vil have. Brug dem godt.

Sådan gør man:

Før start

I mødes med arrangøren og han forklarer, hvor I skal hen, og fører jer der hen og kører opvarmning og opstart. Husk at være klædt ordentligt på til turen. Ikke kun med hensyn til vejret. Lad jeres tøj afspejle omgivelserne. Er I en kontorbygning, så er jakkesæt måske en god ide. Men oftest, så bare hav fornuftigt og behageligt tøj på. Resten kan I forestille jer til. Spørg arrangøren om tøjkrav.

Arrangøren

Dette er det nærmeste I kommer til en spilleleder, gør som denne siger. Det kan være denne også er medspillere, eller blot en person, der tavst følger med, og som jeres roller ikke kan se. Det er op til jer og arrangøren. Man skal følge dennes anvisninger. Hvis denne stopper op og peger i en bestemt retning, skal I gå i den retning. Hvis denne stopper og siger scene, så stop og spil en scene. Læs mere om arrangøren under "Arrangøren." Ja du må godt læse det, faktisk skal du.

Spilstil

Stort set hele dette scenarie spilles i live. Men du bør dog nok også huske nogle af teknikkerne fra (b)ordrollespil. Da I ikke er klædt ud og da landskabet ikke altid vil passe ind i jeres historie. (Hvorfor er der pludselig en antenne midt i jeres Fantasi historie?) Så kræver det, at I bruger en del af den forestillingsevne, som ordrollespil trækker på. Ignorer antennen, den er der ikke. Forstil jer hvordan I ser ud, beskriv det ikke. Lad det være op til den enkelte at danne sine egne billeder i sit hoved. Så spil live, men husk, at trække på ordrollespillets evne til at forestille sig ting og ignorer ting. Nogle gange kan det måske ligefrem være nødvendigt at spille ordrollespil helt. (Se under "Angående aktion".)

Lyt til hinanden

Styrken i dette scenarie er jeres fælles kreativitet. Når en får en ide, og en anden bliver inspireret af den ide og en tredje tilføjer noget nyt og uventet til den ide. Derfor er det utroligt vigtigt at du lytter til dine medspillere. Det kan godt være du har en god ide til, hvad der nu skal ske. Men vær rede til at ændre denne, når andre spillere kommer med deres input til dit forslag.

Lyt til hinanden, prøv af og til at være tavs et stykke tid og bare lyt til hvad der sker omkring dig. Kan du bruge det til noget? Forgår der noget, hvor du kan bidrage til? Eller er det bedste du kan gøre lige nu at være tavs, og lade deres spil udfolde sig.

Og sig ja. Alle oplæg til konflikter skal ikke nødvendigvis ende i en konflikt. Hvis en råber af dig: ”du lyver!” ville det åbenlyse være et råbe tilbage: ”Nej du lyver!” Men hvad ville der ske med historien, hvis du valgte at acceptere den andens konstatering og bygger videre på den: ”ja du har ret, men jeg havde mine grunde...” Det åbner pludseligt op for at tage historien i nye og helt uventede retninger. Denne teknik kaldes ”ja og” og går ud på at acceptere, hvad andre påstår og bygge videre på det. Udfordringen er at vide, hvornår man skal modsige og hvornår man skal acceptere.

Start

Vælg et startpunkt. Lad startpunktet være ude i det landskab, I skal gå i. Hvis turen går langs en strand, så start ved stranden. Hvis turen går rundt i et indkøbscenter, så gå derind.

Brainstorm: Generel

Find nu jeres blokke frem. Brug 10 minutter hver for sig, med bare at gå rundt og se jeres omgivelser. Tal ikke sammen, med i tavshed skriv alt, ned hvad I ser og tænker. Kig på det store billede, se på de ting langt væk. Se detaljen i det små. Studer de nærmeste ting, de mindste ting, de største ting. Tænk på omgivelserne som mere end blot deres fysiske tilstand. Hvad symboliserer omgivelserne? Hvilke metaforer kan du trække ud af stedet du er? Se på dine omgivelser i en grad, du aldrig har gjort før og skriv alle dine indtryk ned.

10 minutter er lang tid at bruge på dette, og I vil sikkert ramme et punkt, hvor I tænker: ”Nej nu kan jeg ikke komme på mere, skal vi ikke bare stoppe?” Det må I ikke, forsæt. Hvor har I ikke kigget? Fra hvilken vinkel har I ikke set på jeres omgivelser? Lig jer ned på jorden, kig op, stå på hovedet hvis det er nødvendigt. Og hele tiden skriv, hvad I tænker. Det kan være enkelte ord og følelser. Det kan være lange sætninger. Stemning, historie ideer, hvad som helst, alt er tilladt, åben dit sind.

Se omgivelserne

Flere gange senere skriver jeg: ”se omgivelserne”, eller ”lad omgivelserne inspirere jer” og lignende. Kort sagt: hver gang jeg nævner, at I på den ene eller anden måde skal bruge omgivelserne, så er det som ovenover nævnt, jeg mener. Gør gerne denne øvelse for dig selv flere gange undervejs, efterhånden som omgivelserne skifter. Brug dog ikke så lang tid på det som denne første gang. Kort sagt: se hvor du er, og brug det, både bogstaveligt og i overført betydning.

Opsamling: Generelt

Brug et par minutter til, hver for sig, at kigge jeres noter igennem og se, om der dukker nogle tendenser op. Sammenlign derefter noterne, fortæl det overordnede billede I hver især fik. Lad et fælles billede opstå af jeres brainstorm.

Brainstorm: Historien

Nu har I et billede af jeres omgivelser og de tematikker, der ligger i dem. Nu skal I begynde at kondensere dem ind til en ramme og historie. Snak frit om, hvad historien kan være. Kom med vilde ideer. Kom med modsatte ideer. Intet er for åndssvagt, intet er urealistisk. Vær åben, det er ikke tilladt at sige nej. Sig i stedet ”ja og.” Byg videre på andres tanker. Vær vilde, vær dristige vær spontane. Husk at skrive ned.

Opsamling: Historien 1.

I fællesskab skal I finde på 10 ideer til jeres historie og ramme. Brug og lad jer inspirere af de ting I fandt i den fælles brainstorm. Svar 10 gange på følgende spørgsmål:

Hvor og hvornår er I, helt overordnet? (Midgård, den tredje alder)

Hvor kommer I fra? (Herred)

Hvor er I på vej hen? (Kløverdal)

Hvorfor er I på vej til/på vej væk fra der? (For at aflevere Ringen til gandalf)

Det behøver ikke være fysiske steder. Det kan også være metaforer, sindsstilstande, og så videre.

Kort sagt kom med 10 forskellige bud på, hvad for en historie og ramme jeres omgivelser kan være ja omgivelser for. 10 er mange, og det kan være rigtigt svært. Men gør det alligevel, I skal. Lad historierne være meget løse. Bare den overordnede ramme og ide. Så som: ”En gruppe eventyre, som skal ødelægge en magtfuld men ond ring.” Eller ”fem børns rejse gennem en magisk chokolade fabrik.” Eller ”fire sjæles rejse gennem et forstyrret sind.”

Som I kan se i mit tyvstjalne eksempel ovenover, er det kun den første del af den episke rejse der er beskrevet. Tanken er at resten af jeres rejse skal opstå under rollespillet. Sådant, at selvom det er jer der skaber hele historien, vil den stadig være uventet og ukendt for jer.

Opsamling: Historien 2

Se på de 10 historier I har skabt. Vælg den bedste. Den bedste behøver faktisk ikke være en af de 10. Det kan være det er en kombination af to eller flere af dem. Eller en elvte I spontant kom på efter I læste de 10 op. Kort sagt: vælg den historie, som bedst passer til jer og jeres omgivelser. Tal lidt mere om den, udbyg den lidt. Men kom endelig ikke for langt. Stop når I begynder at blive bare en smule specifikke.

Forberedelse: Rolle

Dette er nu jeres historie, nu er det på tide at finde på rollerne. Til dette skal I bruge landskabskortene og jeres karakterark. I finder jeres karakterark på forsiden af jeres blok, Landskabskortene har arrangøren. Landskabskortene har to sider. En hedder rolle og en hedder scene. Det er rolle I skal fokusere på. Fordel landskabskortene, sådan at hver spiller har et kort. Er der for mange landskaber, så læg resten til side, (men husk at få dem med jer). Er der for få, så lad flere spillere få samme landskabskort, det gør ikke noget, rollerne vil stadig blive forskellige. I kan

fordele dem ved at folk selv vælger. I kan fordele dem gennem lodtrækning. I kan fordele dem, ved at snakke igennem, om der vil være nogle landskabstyper, som ville give gode roller til netop jeres historie.

Brainstorm: Rolle

Når I hver har jeres landskab, så gå igen hver for sig. Studer igen omgivelserne lad dem inspirerer dig. Men tænk også på jeres historie og lad den påvirke dine tanker. Kig endelig på dit landskabskort. Lad ordene på det inspirerer dig, men brug også dine egne associationer om dette landskab. Evt. dine egne minder og relationer til landskabet. Kort sagt: hvad tænker du på, når du tænker på dette landskab.

Tænk: hvis dette landskab var en person, hvordan ville denne person så være? Hvordan ville denne se ud? Hvordan ville denne opføre sig? Hvordan bevæger den sig? Hvordan taler den? Hvad er dens mål og drømme? Hvad er dens frygt og svage sider? Find selv på flere spørgsmål. Brug de ord der står på rolle siden af landskabskortet som inspiration, sammen med jeres historie, jeres omgivelser og dig selv. Brug fem minutter på dette.

Opsamling: Rolle

Når de fem minutter er gået, mødes I igen. Fortæl en for en, hvad for en overordnet person, I er kommet frem til. Lad de andre kommer med input og kommentarer til personen. Roller som stikker alt for meget ud, bør måske rettes lidt til, men vær generelt støttende og konstruktive mere end negative og kritiserende. Kort sagt er regelen: man må ikke kritisere uden at komme med konstruktive forslag samtidig. Igen må det ikke blive for specifikt.

Når alle roller er blevet præcenteret og diskuteret, så snak overordnet om gruppens sammenhæng. Hold jer stadig fra detaljer. Men find ud af, hvorfor I rejser sammen og lignende. Måske definerer de første spæde relationer. Men hold pladsen åben for udviklinger undervejs.

Herefter bør I hver for sig udfylde jeres karakterark, som er på forsiden af jeres blok. Husk at give plads til at uddybe og udvikle rollen senere. Så hold det kort.

Forberedelse: Ramme

Beslut rammerne. Jeres historie, vil gøre dette ret tydeligt. Og udefrakommende omstændigheder vil også påvirke dette. Har I kun en halv time, så påvirke det, hvor lang tid det kan vare. Forgår gåturen på et mindre område, bestemmer det hvor langt I kan gå, og igen tiden.

Men ud fra dette og jeres historie skal I beslutte:

Hvor mange stop (scener) skal I cirka have?

Hvor lang tid/afstand skal der cirka gå mellem hver scene?

Hvor lang tid, sådan cirka, skal hver scene tage?

Og endelig: hvilken retning skal I gå i efter prologen?

Bemærk at dette er blot for at give et indblik i omfanget af jeres historie. Vær forberedt på at ændre det, hvis udviklinger i jeres historie lægger op til det.

Når dette er besluttet er I klar til at begynde. Gå nu videre til prolog.

Prologen

Dette er en scene uden for jeres historie. Men den skal sætte temaet og rammen for jeres historie. Den behøver ikke udspille sig, hvor I er nu. Den behøver ikke engang udspille sig i samme tid, som jeres historie er. Den behøver ikke engang indeholde de personer, som I spiller. Men det er den, der skal fortælle, hvorfor denne historie overhoved finder sted. Sæt i fællesskab scenen og lad det antal spillere, der er behov for at udspille den. Den skal ikke tage ret lang tid, den skal blot sætte jeres historie gang.

Vandre

Når prologen er færdig, begynder I straks at gå. Gå i tavshed det første stykke tid. Hvor lang tid er op til jer, alt efter hvor lange de enkelte ture er. Gå og tænk på jeres historie og jeres rolle. Vær ingame, og tænk det din rolle ville tænke, på denne tur, på dette tidspunkt. Kig på dine omgivelser, se dem ændres, lad dem inspirere dig.

Begynd efter lidt tid så småt at snakke med hinanden, husk fra nu af er I altid ingame når I går. Spil jeres roller, spil jeres historie.

Scene

Når I kommer til et punkt, hvor I skal spille en scene, så stopper I op. Hvornår og hvor dette punkt er, er op til jer, alt efter, hvad I besluttede under rammer. Men når I kommer der til, stopper spillet for en kort stund, og I er ofgame. Bemærk, dette er det eneste tidspunkt I er ofgame.

Kig omkring jer, se jeres landskab. Snak kort om historien. Hvad er der sket, hvor er den på vej hen? Hvad ville forskellige scener og hændelser gøre ved den? Kig igen på landskabet, hvad er det for et landskab. Kig på alle landskabskortene.

Hvilket af disse passer til jeres omgivelser. Hvis I er i en skov, betyder det ikke nødvendigvis at I skal vælge landskabskortet "Skov." Tænk også på, hvor jeres historie er. Måske er der frodigt omkring jer, men stemningen i gruppen er mere som i en kold og øde tundra.

Prøv nogle gange at vælge landskabskortet ud fra jeres omgivelser, nogle gange ud fra historiens følelse, nogle gange ud fra en komplet modsætning til landskabet eller historien. Prøv evt. at tage et landskabskort, der vil udfordre historien og måske trække den i en ny retning.

Når I har valgt et landskab. Så kig på de sceneforslag der er, vælg en scene og spil den. Det kan godt være scenen ikke passer perfekt ind i jeres historie, så få den til at passe. Ændrer den sådan, at den stadig er den samme scene, men alligevel anderledes. Måske er det kun metaforen fra scenen I bruger. Eller netop kun handlingen i meget bogstavelig forstand. Men I skal stadig spille en scene fra kortet, I må ikke finde på jeres egen scene. Omvendt kan I også trække jeres historie i en ny retning, så den passer til scenen. Se på scener som potentielle vende- eller udviklingspunkter i jeres historie.

Når I ved hvilken scene, I skal spille, så sæt historien i gang igen og spil scenen. Det kan godt være det tvinger nogle roller til, at opfører sig anderledes end de har indtil nu. Men det er i orden, det vil drive rollerne og historien fremad. Det er sådan set meningen.

Prologen er det eneste tidspunkt I må udspille scener, der ikke finder sted, hvor jeres roller er. Alle andre scener, skal finde sted blandt rollerne. Dog må nogle af jer gerne spille biroller, hvis der er behov for det. Enkelte kan også være ude af scenen, hvis scenen ikke ligger op til, at disse personer er til stede. Det vigtige for en scene er blot, at den skal være relevant for jeres historie. Men ikke alle behøver deltage i den. Alle skal dog se den, så de ved, hvad der sker i historien.

Scener er det eneste tidspunkt I kan springe i tid, hvis det er nødvendigt. En scene kan således starte med: en time senere, eller for den sags skyld: tre år senere. I behøver ikke springe i tiden, men gør det, hvis jeres historie ligger op til det.

Angående aktion

I er ikke klædt ud, I har ikke våben og lignende. Så nogen ting vil bare ikke fungere i live. Så som kamp. Hvis I vil spille en scene, som vil virke latterlig, hvis I spiller den live. Så undgå denne scene. Eller spil den anderledes. Neden under er nævnt en række metoder. Brug en af disse, alt efter hvad der passer bedst til scenen og jeres historie.

- Fortæl det: lad en person fortælle, hvad der sker.
- Fortæl det alle sammen: man skiftes til at fortælle en lille bid af, hvad der sker.
- Indre monolog: Man hører de deltages tanker snarere, end at ser hvad der sker. Men gennem deres tanker, kan man gætte sig til handlingen.
- Tilskuere: Scene spilles slet ikke. Men vi ser kun hvad en gruppe tilskuere til scenen ser, og hvad de kommentere på hvad de ser.
- Referat: en eller flere fortæller, hvad der skete, til en eller flere, som ikke var til stede. Den ene part fortæller, den anden part spørger ind til, hvad der skete.
- Imellem paneler: Skær scenen helt ud, men antyd at den er sket. Som i en tegneserie, hvor en vigtig handling antydes at være sket mellem to paneler, men vi ser den faktisk ikke..
Fortsæt lige efter det relevante er sket, og lad jeres spontane rollespil, afgøre, hvad der skete.

Scenens afslutning

Jeres scene skal på en eller anden måde nå en naturlig afslutning. Lad den ikke bare kører for evigt. De fleste scener vil have et naturligt stoppunkt. Men bare husk at være opmærksom på, hvornår en scene ikke længere er interessant at spille. Tænk på film, vi ser jo ikke alt, hvad der sker. Kun hvad der er relevant for historien. Scenen bør slutte så snart dette punkt er nået, det gør ikke noget der bliver klippet lidt hårdt, eksempel: hvis en udbryder: ”jeg elsker dig” Så prøv at klip der, i stedet for efter, hvad modparten svarer.

Vandring igen

Når scenen er slut, begynder I på ny er vandrer, på samme måde som efter prologen. Gå lidt i tavshed igen, og tænk over scenens konsekvenser for jeres historie og rolle. Begynde så småt at spille videre. Fra I begynder at gå, er I igen ingame.

Oftest vil historien fortsætte lige efter scenens afslutning, men der kan være undtagelser. I de tilfælde antages det, at der springes i tid til, hvor I igen er begyndt at vandre, når scenen slutter. Eksempel: hvis scenen slutter om natten mens de fleste sover, så springer tiden frem til næste morgen, hvor I er begyndt at vandre igen.

Alt hvad der er sket i mellemtiden kan findes frem via rollespil, på samme måde som ”Imellem Paneler teknikken ovenover. Hvis det er nødvendigt, så kan du evt. uddybe din rolle lidt efter en scene, hvis der er sket noget der har ændret den.

Afslutning

Hver scene bør drive historien videre. Når I har spillet et par stykker, bør det begynde at være tydeligt, hvor historien er på vej hen og hvad der vil være dens afslutning. Når I ved det, så begynd at spille det antal scener, der vil bringe jer hen til denne afslutning.

Husk at en afslutning ikke behøver at være, at I når frem til et bestemt mål. Det skal blot være den naturlige afslutning på jeres historie. På et tidspunkt vil en scene lægge op til, at dette er den sidste. Så afslut historien med den. Prøv så vidt muligt at få alle individuelle historier afslutte i denne scene, eller i en kort live- eller fortællesekvens bagefter. Bare sørg for at alle for rundet deres rollers historie af.

Epilog

Er der behov for en epilog? Det må være op til jeres historie. En epilog kan være en person der kort fortæller, hvad der skete her efter. Eller en kort scene 100 år senere, der viser historiens konsekvenser. Det kan også være historien bare skal klippes hårdt og vi ikke skal vide, hvad der så skete. Få lukket jeres historie af, på den måde der passer jeres historie.

Debrifing

Herefter er scenariet slut. Tal om det, gik det godt dårligt, er der noget der kunne gøres anderledes. Del evt. jeres erfaringer med forfatteren, vi elsker den slags. Skriv evt. jeres historie meget kort ned og send den til mig. Blev der taget billeder vil jeg selvfølgelig også gerne se dem. Håbet er at samle historier og billeder fra opsætninger af dette scenarie, og ligge dem online som en slags ingame spilrapporter. Så hjælp gerne med dette.

Del 2: Arrangøren

Arrangør

Du står for dette scenarie det er dit ansvar. Du kan spille med i historien. Men du skal være lidt mere bevidst om, hvad der sker omkring dig, end de andre. Så det kan anbefales du blot tavst følger med, og nyder deres historie. Det er op til dig og spillerne.

Lokalkendt

Det vigtigste er, at du er lokalkendt, helst rigtigt godt. Det er et krav.

Sted

Det er dig der bestemmer startstedet. Men de andre kan selvfølgelig komme med forslag. Men som lokalkendt, så ved du bedst.

Opvarmning

Inden I begynder på noget som helst skal I lave opvarmning. de følgende teknikker er valgt fordi de hjælper til at skabe et åbent og spontant sind, og gør det tilladt at te sig åndssvagt med fremmede. Lav følgende to lege med spillerne: (Opvarmning behøves ikke finde sted ved startstedet.)

Ja-leg

Første opvarmning er den klassiske ja-leg. Spillerne går rundt. Når en siger noget, så som ”lad os alle hoppe på stedet” så skal alle andre råbe: ”jaaaa” og gøre det, indtil en anden kommer med et forslag. Det første forslag kommer fra dig. De første forslag kan have stor indflydelse på, hvad folk siger resten af tiden. Prøv derfor at sige nogle mere rollespils relaterede ting, ting som får dem til at fjolle og spille lidt skuespil. Vær med til at sætte det i gang, men så snart bolden ruller, skal du lade dem tage over, og kun komme med få inputs. Opildne dem til selv at komme med ideer. Lad legen kører til ideerne kommer let og spontant. Du kan også opfordre dem til at bygge videre på hinandens forslag. Her er nogle opstarts ideer:

- Lad os lade som om jorden er brandvarm.
- Lad os lade som om vi slås mod en kæmpe drage.
- Lad os lade som om vi er i et rumskib der er ved at styrte ned.
- Lad os lade som om vi er til et kæmpe bal.
- Men du kan også finde på din helt egen bedre ide.

Når I er godt oppe og kører stopper du legen, og forklare meningen med legen: At være åben over for andres forslag, og bygge videre på andres input. At sige det første der falder en ind. Ikke være bange for at kaste sig ud på dybt vand og tage chancer.

Associations leg

Stil jer i en cirkel, ryst hele kroppen lidt. Benene, armene, hovedet, hele kroppen. Begynd så associationslegen. Du starter med at sige et ord. Så skal den til venstre for dig sige det første ord, denne komme på, når den hører ordet. Folk skal ikke tænke sig om, men sige det første de kommer på. Hvis nogen fejler, skal du blot fortsætte legen så hurtigt som muligt. Opfordre folk til ikke at tænke. De skal seriøst sige det første ord, der hopper ind i deres hoved. Det kan godt være det ikke har ret meget med ordet før at gøre, det gør ikke noget. Det vigtigste er at det går hurtigt og er spontant. Lad legen køre indtil det går let og hurtigt, indtil spontanitet for alvor dominerer og folk ikke længere tøver.

Forklar at denne leg skal kickstarte deres spontanitet og vende dem til at gå efter første indfald. Drop ideen om "den næste gode ide." Kør på det første der falder jer ind. Vær ikke bange for at gå efter første ide, måske virker den banal, men hvis man forsat lader spontanitet råde skal den nok udvikle sig til noget helt uventet. Tag evt. eksempler fra legen, hvor spontaniteten gav uventede resultater, tro mig, der vil være nogen.

Start

Du skal lede hele startsektionen. Sige hvornår spillerne skal gøre hvad, og søger for at de bruger den rigtige mængde tid på tingene. Læs i første halvdel, hvad der skal ske. Sørg for at have styr på det, da det er op til dig, at det glider let.

Andre opgaver

Vejviser

Det er vigtigt at du kender området vandringen forgår i. Du skal nemlig styre hvor I går hen, til en vis grad. Når I kommer til et sted, hvor I skal vælge retning, skal du være med til at afgøre, hvor I går hen.

Hvis du ved, at hvis I går ned af denne gade, så kommer I til et område, som ikke ville være så godt at komme i, så skal du sørge for, at spillerne ikke går den vej. Et dårligt område kan være, helt bogstaveligt, et farligt kvarter. Men det kan også være et område, som vil have en dårlig indflydelse på historien. Hvis historien er om en flok skovløvere i en ældgammel skov, så går det ikke at de pludselig vandre ud i et parcelhuskvarter. Med mindre det selvfølgelig vil ændre historien til noget positivt. Det er op til dig at bedømme.

Du kan også bestemme retningen ved at pege at styre spillerne i en retning, som er god for historien. Hvis du ved at lige ned ad denne sti, er der et sted perfekt for næste scene så styr spillerne ned ad den sti.

Men oftest, hvis der skal vælges en vej, så bør du lade det ske ved tilfældighed. Rul en terning eller lignende og styr spillerne i den retning.

Du styrer ved at stille dig og tavst pege i den retning de skal gå. Og så skal de gå i den retning.

Ur

Du skal holde øje med tiden. Det gør de andre nok også. Men det er dit ansvar at sikre, at I spillerne en scene cirka på det tidspunkt I besluttede det. Har I besluttet at der skal gå en halv time mellem hver scene, så hold øje med tiden og bed dem stoppe cirka efter en halv time. Det kan både være

mere eller mindre, alt efter jeres historie. Hvis det passer at gå lidt længere eller kortere så gør det i stedet.

Du starter en scene ved at stoppe og sige ”Scene.” Andre spillere kan forslå at sætte en scene. Men i sidste ende er det dig, der beslutter det. Husk at vær upartisk hvis du selv er med, og ikke sætte en scene, blot fordi det vil hjælpe din rolle. Det er ikke pointen med dette.

Hvis en scene trækker lidt for meget ud, så er det også dit ansvar at klippe den, eller roligt opfordre til at begynde at runde scenen af.

Og så videre

Det er op til dig at skaffe og evt. printe scenariet, og huske at få alle landskabskortene med, når først I begynder at gå. Du kan evt. også arrangere forfriskninger, alt efter hvor lang jeres tur er. Endelig, hvis spillerne er med på det, kan du også tage et kamera med og tage lidt billeder af jeres historie. Ingen andre end dig må tage billeder. Med mindre det selvfølgelig er en del af jeres historie. (Nogen der sagde japanske turister?) Endelig kan du også stå for at føre et kort referat af historien. Skriv kort ned, hvad der sker, mens det sker. Både så I kan huske historien bagefter, (og evt. sende den til forfatteren.) Men også så I selv kan huske, hvad der er sket, hvis historien er så lang, at I pludselig bliver i tvivl om, hvad der helt præcist skete den gang for x tid siden.