



STJERNETEGN
Spillerhæfte

Indholdsfortegnelse

INDHOLDSFORTEGNELSE.....	2
VELKOMMEN	3
FOROMTALE	3
FØR START	4
AT VÆRE SPILLER I STJERNETEGN	4
AT VÆRE GUD I STJERNETEGN	4
DEN TJENENDE ÅND – EN ANDEN SLAGS SPILLEDER	4
AT BÆRE MASKER	5
VERDEN.....	5
STRUKTUR.....	5
DOMME	5
MELLEEMSEKVENSER.....	6
DOMMEN.....	7
EFTER DOMMEN.....	8
EKSTRA DOMME	8
EN DOM	8
<i>Dommen</i>	8
<i>Hjælpemidler</i>	8
<i>Instrukser</i>	8
HISTORIEN I DOMMEN.....	9
START.....	9
AT OVERTAGE EN DØDELIG	9
SKUESPIL?	9
FORDYBELSE	9
DOMMEN	10
KONFLIKTEN	10
GUDERNES MAGT	11
GUDERNES HVISKEN.....	11
HOPPE I TID OG STED	11
HÆNDELSER	12
BIROLLER	12
GUDERNE PÅ JORDEN	12
BRUG MAGTEN VARSOMT	12
MELLEEMSEKVENSEN.....	13
SKÆBNEKORTET	13
PLIGTER FOR DEM DER SPILLEDE DØDELIGE	13
<i>Udbygge egen rolle</i>	13
<i>Føje dødelig til skæbnekortet</i>	14
PLIGTER FOR DEM DER VAR TILSKUERE	14
PLIGTER FOR FOREGÅENDE OG KOMMENDE OVERDOMMER	14
SIDSTE RÅD – LÆS OP PÅ LEKTIEN	14

Velkommen

Jeg håber du får en god oplevelse.

Kommentarer og tanker modtages gerne.

Forfatteren – Simon James Pettitt: simonjamesp@gmail.com

Foromtale

Forestil dig, du er en gud.

En perfekt og ophøjet skabning.

Styret af logik og rationalitet.

Aldrig har du følt noget.

Forestil dig så, du for første gang føler.

En rislen ned af ryggen

En knugen i brystet

Et smil på læben

Hvordan håndtere du de forførende farlige følelser?

Stjernetegn er en episk fortælling, hvor tolv Guder, hver repræsenteret af et stjernetegn, våger over en fjern verden. De kaster dom over de dødeliges skæbne og kan afgøre kongers krige og sjæles frelse.

Samtidig er det en personlig historie om tolv guder, der langsomt oplever, hvad det vil sige at være menneskelig.

Men hverken guderne, verden, historien eller fortællingen findes endnu. De opstår først når du og dine medspillere skaber dem gennem jeres fælles rollespil.

Spillertype: For de spillere, som kan lide at have indflydelse på udviklingen af deres rolle og, i fællesskab med sine medspillere, skabe historien.

Spilledertype: Spillederen skal sætte lokalet op og starte scenariet. Herefter holde sig tilbage og kun gribe ind, når det er allermest nødvendigt.

God fornøjelse.

Simon James Pettitt 2009

Disclaimer: Jeg tror ikke på, at stjernetegn siger noget som helst om os eller vores fremtid, jeg bruger dem blot som et interessant virkemiddel i rollespil.



Før start

Der er ingen decideret 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.

At være spiller i Stjernetegn

Du er aldrig offgame i dette scenarie, du spiller altid din rolle, en gud. Men du må aldrig glemme, at du også er en medspiller. Selvom din rolle som måske kan have bestemte motivationer, 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 historie. Som spiller skal du være bevidst om dette. Det gælder selvfølgelig altid i rollespil, men i et scenarie så frit som dette, har en forkerte handling så meget ekstra kraft. Glem aldrig dette.

At være gud i Stjernetegn

Guderne er jeres rolle. Fra starten består de kun af nogle enkelte personlighedstræk udviklet over millioner af år. Som gud har du magt over de dødeliges verden, (se Gudernes magt) Men hver gang en gud træder ind i en dødelig, smitter noget af den dødelige af på guden. Derfor vil jeres roller i løbet af scenariet gradvist udvikle mere dybde og fylde, (se Mellemskvensen). Du får først din rolle ved spilstart.

Den tjenende ånd – en anden slags spilleleder

Dette er både spillernes spilleleder og gudernes tjener. Den tjenende ånd står for opstart, introduktion og opvarmning. Ånden sætter jer ind i, hvordan man gør, samt hvilken rollespilsstil, der egner sig til Stjernetegn.

Under scenariet er ånden gudernes tjener, der lyder deres ord og opvarter dem, det vil sige denne også står for forplejning under scenariet.

Men I kan også bruge den tjenende ånd som vejleder, hvis I er i tvivl om noget. Hold offgame snak til et minimum. Træk evt. tjeneren til side og snak dæmpet med denne om evt. tvivlsspørgsmål.

Ånden er også den eneste, som kan komme med spilleleder lignende inputs i mellemskvensen. Lyt til hvad ånden siger, enten til dig eller gruppen. Den tjenende ånd er den eneste, som har et udefrakommende overblik, og alt hvad ånden siger, er til for at forbedre jeres spiloplevelse.

Den tjenende ånds funktion er kort sagt: at sikre at spillet køre så gnidningsløst og med så få afbrydelser som muligt.





At bære masker

I bærer alle en maske med jeres stjernetegn på, så alle kan se, hvem der er hvem, samt tydeliggøre det upersonlige i de guder I spiller.

Men at have en maske på, gør også dig 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. Udnyt dette.

Vent 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.

Verden

Jeres verden findes ikke endnu, det er op til jer at skabe den. Den opstår via jeres fælles rollespil. Inden spilstart findes der ikke andet end en række redskaber, som I skal skabe jeres unikke verden og historie med, såsom dommene, mellemsekvensen og skæbnevæggen. Dette hæfte beskriver disse redskaber og hvordan I skal bruge dem. Husk: når intet er givet på forhånd, betyder det også at alt er muligt, udnyt det.

Struktur

Scenariet er groft sagt i to dele. Domme og Mellemsekvenser. I starter med en prolog, som fungerer som en dom og skifter herefter mellem dom og mellemsekvens indtil jeres historie er færdig og I når til Epilogen.

Domme

I domme fortæller I en kort historie fra de dødeliges verden. Enten spiller I en dødelig eller er tilskuer til historien. Altså enten guder der besætter de dødelige, eller guder der følger med i de dødeliges gøren og laden.

Som dødelig skal I fordybe jer i rollen og spille live sammen med andre dødelige i historien, mens I prøver at nå frem til en afgørende konflikt.

Som tilskuer følger I med i historien og har mulighed for at påvirke den. Opgaven er, at få historien hen til en interessant konflikt.

Til hver dom vælges tilfældigt en overdommer, denne har både ekstra indflydelse og ansvar.

Når historien kommer til en eller anden form for konflikt eller en afgørende skillevej, både for denne ene historie men også gerne for den overordnede historie, skal tilskuerne stemme om udfaldet af denne konflikt.

Når udfaldet af konflikten er afgjort, afsluttes scenen og mellemsekvensen begynder.



Mellemsekvenser

I mellemsekvensen følges der op på den foregående dom, samtidig med at I så småt begynder at se frem mod den næste.

I der spillede dødelig udbygger jeres egen rolle, samt beskriver den dødelige I spillede til Skæbnevæggen. I der var tilskuere beskriver relevante steder og handlinger, også til skæbnevæggen, (se Skæbnevæggen).

Endelig skal den foregående og kommende overdommer sammen binde den foregående og kommende dom sammen, sådan at de enkelte domme gradvist kommer til at udgøre en samlet dom (se Mellemsekvensen).

Men i mellemsekvensen er der også tid til at spille live. Alt det ovenstående gøres ingame, som var det en del af gudernes normale pligter, (se Mellemsekvensen). Mens I gør dette, kan I altså spille videre på jeres interne spil og begynde at udnytte de ting, I har taget med hjem som dødelig.

Dommen

En dom starter, når Overdommeren bestemmer det, ud fra følgende kriterier:

- Der må ikke gå for lang tid mellem hver dom, (Maksimalt en halv time).
- Alle opgaver skal være overstået, (se Mellemskvensen).
- Vigtigt eller godt rollespil må helst ikke afbrydes.

En dom har følgende forløb:

1. Overdommeren stiller sig foran sin plads. Når han gør det, skal alle andre indfinde sig på deres plads.
2. Overdommeren fortæller kort, hvad der er sket i verden siden sidste dom (se Mellemskvensen)
3. Overdommeren læser dommens vers op og beskriver første scene og dem der er med i den.
4. Overdommeren fordeler rollerne i scenen, ud fra følgende kriterier:
 - a. Overdommeren må 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.
5. De guder, der er udpeget til at spille dødelige, træder ind på Scenen og dermed ind i de dødelige.
6. Så begynder scenen (Se Scenen).
7. 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.
8. 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 antal stemmer, så kaster overdommeren nu, og først nu sin afgørende stemme.
9. Scenen afsluttes.
10. Dommen er slut.

Efter dommen

Når en dom er slut vælges næste dommer via lodtrækning. Den nye overdommer læser den næste dom op. Når dette er sket, er dommen slut og mellemsekvensen begynder. (Se mellemsekvensen)

Ekstra domme

Der er seks hoveddomme dem skal I spille. Men hvis det passer ind, så har scenariet nogle 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. Ekstra domme spilles på sammen måde, som de faste domme.

En dom

Alle domme indeholder følgende:

Dommen

Et kort vers, som sætter scenen for dommen. Den giver et hint til, hvad der kan ske i scenen, men den giver samtidig ikke alle svarene. Brug den som inspiration til scenen eller scenens stemning. I skal ikke planlægge jeres historie fra start til slut, men den skal udvikle sig undervejs. Dette tekststykke, er et stærkt redskab til at opnå dette.

Hjælpemidler

Alt i dette afsnit er ment som hjælp, især til overdommer og tilskuerne. I kan bruge det, bruge det som inspiration eller helt undlade det. Hjælpemidlerne er: en række bud på startscenen samt mulige konflikter og roller.

Instrukser

Enkelte domme har konkrete instrukser, som skal følges.

Historien i dommen

Det centrale i en dom, er den korte historie, der spilles. Hvad det er for en scene og hvem der er med i den, er helt op til jer. Men en række elementer spiller ind: historien ind til nu (se Mellemskvensen), dommens tekst og instrukser (se 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.

Inden længe skal scenen begynde at bevæge sig hen mod en eller anden form for afgørende konflikt, skabt via sammenspillet mellem dødelige og tilskuerne.

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.

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 det meste liverollespil.

Normalt er det intet problem i live, at der er flere samtaler i gang samtidig. Men i disse scener, fungerer det bedst, hvis der kun er en ting i gang ad gang (så som en samtale, og kun en der taler ad gangen). Dog skal man selvfølgelig ikke udnytte dette til at stjæle en scene. Husk at give plads til de andre spillere. Det kan være det de siger, vil gøre din rollespilsoplevelse endnu bedre.

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 husk at de dødelige, I spiller, ikke hørte noget.

Det vil kort sagt være bedst at opfatte dette mere som en kort teaterscene end som normalt liverollespil.

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 fokuser på denne. I har tilskuerne til at hjælpe jer med at styre scenen i den rigtige retning, det giver luft til, at I kan fordybe jer i rollen og dennes følelser.



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 den 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 mange ting. 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 har en betydning for scenen og jeres historie.

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.





Gudernes magt

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 samt et ansvar for, hvad der sker. Dig og de andre tilskuere skal påtage jer 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 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?”

Husk tale er sølv, men tavshed er guld. 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. Man kan sagtens forstille sig scener, hvor det slet ikke er nødvendigt at tilskuerne griber ind.

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. Bare husk: gør med måde. De skal også have luft til at spille scenen.

Når du vil blande dig, skal du rejse dig op. Hver gang en tilskuer blander sig, fryser scenen. Hvis to rejser sig på samme tid er det i sidste ende overdommeren, der bestemmer hvem der får retten til at gribe ind. Men en god fingerregel er: den der indtil nu har brudt mindst ind har fortrinsret. Som tilskuer kan du følgende:

Gudernes hvisken

Stil dig lige bag en spiller. Sig, så alle kan høre det, det den dødelige tænker. Du bliver for en kort stunds dennes indre tanker. Den, der spiller den dødelige, skal derefter tage disse tanker med i sit spil.

Dette kan bruges til at dreje en dødeligs handlinger i en bestemt retning, eller ændre dennes følelser eller tanker så de trækker historien i en ny retning. De andre dødelige kan ikke hører dette, men guder, som spiller dødelige, kan hører det og dermed bruge det som inspiration i deres spil.

Hoppe i tid og sted

Som tilskuer kan du ændre i tid og sted. Rejs dig op og sig tydeligt: ”en dag tidligere, samme sted” eller ”et år senere på den anden side af havet” eller ”en time før, hjemme hos hende,” hvad der nu er relevant. Dette betyder at scenen flyttes hen til det tid og sted og de dødelige genoptager spillet fra dette punkt.

Husk også at sige det, hvis der er ændringer i, hvem der er med i scenen. Er det de samme, nogle andre, eller en blanding? Det kan også betyde, at der pludselig skal nye roller ind. Det fungerer som ved biroller beskrevet her under.





I kan vælge at scenen bliver i den nye tid og det nye sted, eller at den hopper tilbage, når det, der var relevant er sket. Det er op til den enkelte historie og bestemt af tilskuerne.

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 spiller 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 vælge deltage i en scene, hvis der er brug ekstra dødelige. 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, når der skal stemmes, lige meget hvornår de trådte ind på den, kan ikke stemme.

Når man træder ind på scenen, er det en god ide kort at beskrive, hvem man er og hvordan man ser ud, "en budbringer smurt ind i mudder og blod kommer ind i lokalet". Husk at selv meget korte biroller påvirker guden, (se Udbygge egen rolle).

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. 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. Som i mange mytologier, kan guden også vælge at tage en anden skikkelse, så som et dyr eller et menneske.

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.



Mellemsekvensen

Mellem hver dom har alle en eller flere opgaver, de er beskrevet herunder. Alt dette sker ingame. I er guder som går og udfører de opgaver, I er skabt til, (som Nornerne der spinder livstrådene ved foden af Yggdrasil). Så spillet fortsætter, mens I ordner disse ting. Snak sammen, og fortsæt jeres interne spil. Dog med undtagelse af at udbygge sin rolle, det sker i meditativ ensomhed.

Men brug ikke for lang tid på disse skriftlige pligter. For det første tager det tid fra rollespillet, for det andet bliver, det I skriver, mere interessant, hvis I bruger jeres første indskydelser, og ikke tænker så meget over det. Lad umiddelbarhed og spontanitet være den røde tråd.

Skæbnekortet

Dette er et centralt sted i mellemsekvensen. Her visualiserer I den verden, I skaber i dommene. Relevante steder og personer fra jeres historie skal skrives på denne, samt en krønike over den historie I skaber.

Skæbnevæggen er til for at I lettere kan huske, hvem og hvad der er med i jeres historie. Forhåbentligt vil det overblik kortet skaber, give jer inspiration til, hvor I kan tage jeres historie hen.

Men brug også skæbnevæggen som udgangspunkt for rollespil. Tal om de steder, personer og hændelser der er, og del jeres holdninger til det. Det giver både noget at spille på, samt hjælper jer med at udvikle jeres historie.

Jeres tjenende ånd vil introducere jer til skæbnevæggen, da denne vil variere fra opsætning til opsætning.

Pligter for dem der spillede dødelige

I har to opgaver: udbygge jeres egen rolle og skrive eller opdatere de dødelige I spillede.

Udbygge egen rolle

Når en gud har besat en dødelige smitter noget af den dødeliges sjæl og personlighed af på guden. Så 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.

Så efter en dom skal du gå lidt for dig selv og føje oplevelserne som dødelig til din rolle, ved at udfylde de punkter, der står på din rolle.

Husk at inddrage de sider af din rolle i dit spil. Gør det gradvist, som om at effekten langsomt sniger sig ind i dit guddommelige sind. Men tænk også på, hvordan din gud vil reagere på de begynde følelser? (Frustreret, nysgerrig, glad, vred, alt er muligt).



Føje dødelig til skæbnekortet

Hvis den du spillede var ny i jeres historie, skal du udfylde et karakterark og føje det til jeres voksende skæbnekort. Har den været med før, skal du opdatere dennes ark.

Pligter for dem der var tilskuere

Dem af jer der var tilskuer hele vejen igennem, eller hvis alle var med i scenen på et eller andet tidspunkt, så dem der først bliver færdig med at opdatere deres rolle, skal skabe eller udbygge de steder, der indgik i dommens historie.

Steder der skal beskrives, er alle dem, som har haft en betydning i jeres historie eller i den enkelte dom. Det vil sige: den gang, som prinsen og kongen gik i, da de diskuterede angrebet på fjendens borg, er ikke relevant, også selvom scenen fandt sted der. Men fjendens borg kan være meget relevant at beskrive.

Fordel stederne mellem jer og udfyld eller opdater et stedark for hver.

Pligter for foregående og kommende overdommer

Det er jeres opgave at beskrive, hvad der skete i den netop overstående dom ”Konen myrdede sin husbond,” samt hvad der sker bagefter og frem til næste dom, ”hun blev fanget og slæbt i retten.”

Det gøres ved at, kort skrive disse to ting på krøniken. I ved jo, hvad næste dom er, så øvelsen er at på en eller anden måde binde næste og sidste dom sammen, via krøniken. Husk stadig at holde det kort og ind til benet.

Hvis den kommende dommer var dødelig, så giv denne tid til at udvikle sin rolle først. Det skal bemærkes, at alle guder må komme med deres input og holdninger til, hvor historien tages hen. Dette kan være et udgangspunkt for konflikter og rollespil. Men i sidste ende er det de to overdommere der har det sidste ord.

Sidste råd – Læs 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, forløbet i en dom, inden man starter næste 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.

