

Regler

Rituale

Pligter



# Til alle borgere

## Identitet er farlig

Alle vores planets problemer kommer fra menneskets identitet. For at løse den nuværende krise er identiteten derfor fjernet. For at sikre alles forsatte velvære, skal alle overholde nævnte regler.

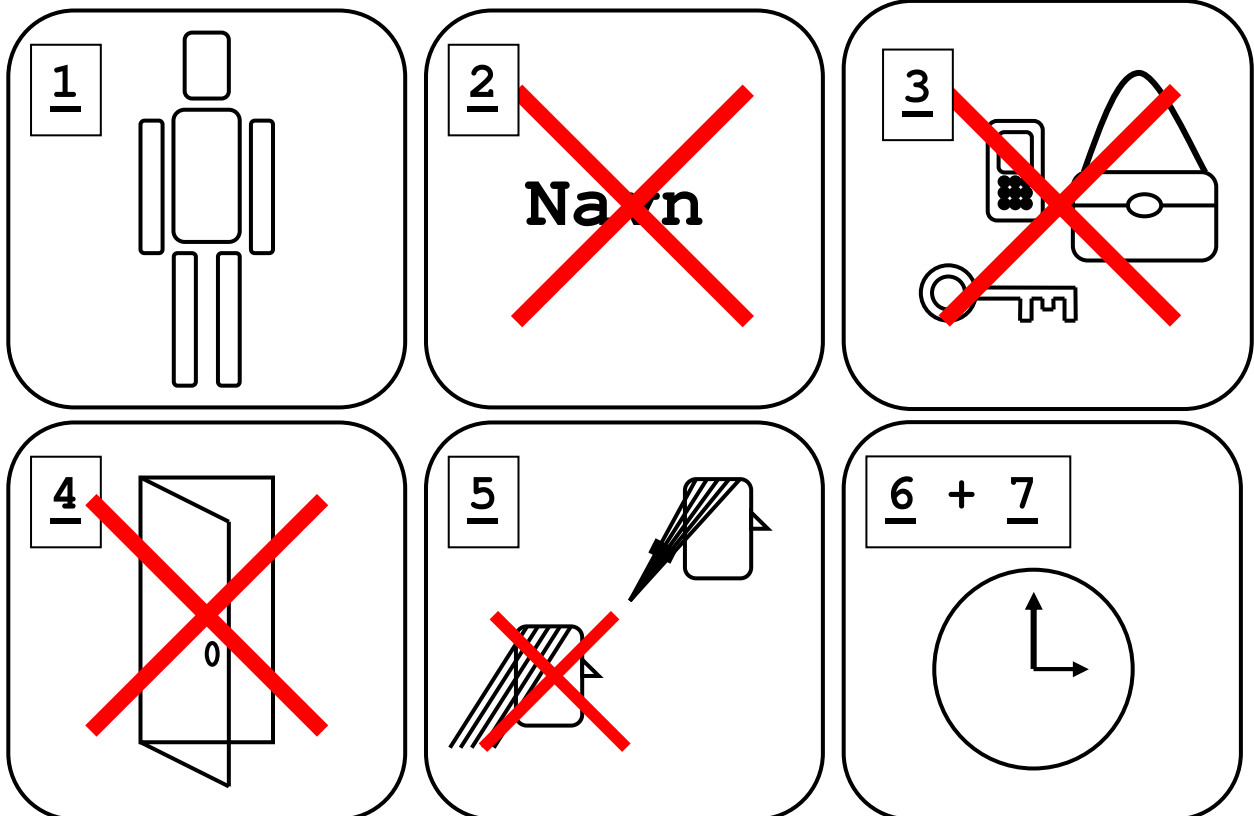
Husk altid:

Identiteten er fjenden

Ensheden er vores eneste frelse

## Regler:

1. Alle skal være iført de udleverede dragter.
2. Navne afskaffes.
3. Ingen personlige ejendele må medtages.
4. Det er ikke tilladt at forlade lokalet før yderligere instrukser.
5. Langhårede skal have håret sat i en hestehale.
6. Alle ritualer skal udføres på de angivne tidspunkter.
7. Angivne pligter skal udføres på angivne tidspunkter.





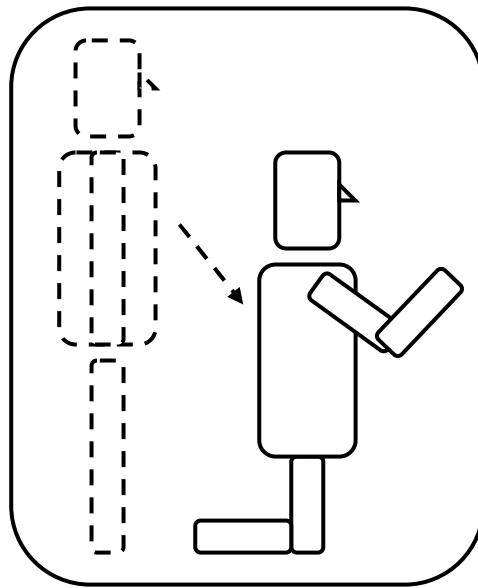
## Ritualer

### Ritualet af anger

Stil dig på din plads.

Udfør følgende handlinger, når personen øverst til venstre siger tallet:

1. Luk øjnene
2. Fald på knæ
3. Bøj hovedet
4. Sæt håndfladerne mod hinanden foran dig
5. Træk vejret ind
6. Åben dine øjne
7. Pust ud
8. Rejst dig op
9. Ritualet er slut

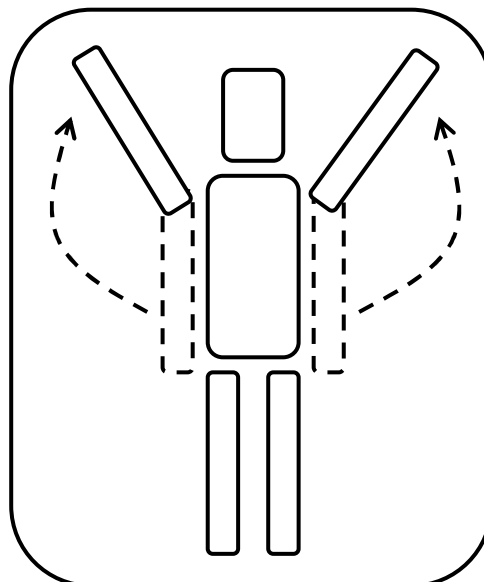


### Ritualet af taknemlighed

Stil dig på din plads.

Udfør følgende handlinger, når personen nederst til højre siger tallet:

1. Hæv armene over hovedet
2. Kig op
3. Fold dine hænder
4. Træk vejret ind
5. Træk armene ned langs siden
6. Pust ud
7. Ritualet er slut





## Dagsrutiner

Alle skal udføre nævnte pligter på angivne tidspunkter

### 12.00-00.00 Søvn

#### 00.00 Ritualet af anger - herefter oplæsning af pligter:

- Alle stiller sig på deres plads.
- Personen øverst til venstre læser overskriften for 00.00 op.
  - Alle siger: dette er dagens pligter.
- Næste person læser overskriften for 00.15 op.
  - Alle siger: vi bliver ens.
- Næste person læser overskriften for 00.30 op.
  - Alle siger: her bliver rent.
- Næste person læser overskriften for 00.45 op.
  - Alle siger: her bliver rent.
- Næste person læser overskriften for 01.00 op.
  - Alle siger: vi bliver møtte.
- Næste person læser overskriften for 01.15 op.
  - Alle siger: her bliver ordentligt.
- Næste person læser overskriften for 01.30 op.
  - Alle siger: ens godt, forskelligt ondt.
- Næste person læser overskriften for 01.45 op.
  - Alle siger: vi er ens, vi er ikke forskellige.
- Næste person læser overskriften for 02.00 op.
  - Alle siger: vi bliver møtte.
- Næste person læser overskriften for 02.15 op.
  - Alle siger: her bliver ordentligt.
- Næste person læser overskriften for 02.30 op.
  - Alle siger: det bliver underholdende.
- Næste person læser overskriften for 02.45 op.
  - Alle siger: det bliver muntret.

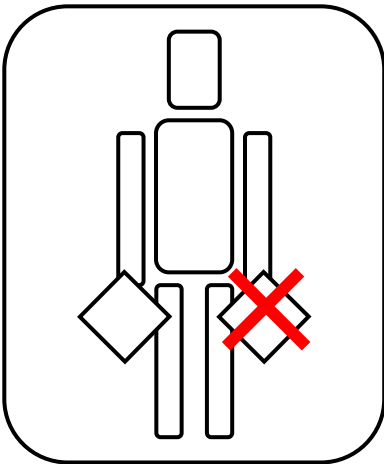
#### 00.15 Ritualet af taknemlighed - herefter istandsættelse:

- Gør sig i stand og sikre ensheden blandt gruppen.
  - Alle stiller sig på deres plads.
  - Alle vender sig mod en til enten højre eller venstre.
  - Herefter retter den ene den anden til og så omvendt.
    - Husk alle skal være i deres uniformer.
    - Husk alles tøj skal sidde ens, og se ens ud.
    - Husk alle langhårede skal have håret i hestehale.
  - Herefter sikres det i fællesskab at gruppen er ens.
- Rydde op.
  - Husk alle ting skal stå til højre for jeres pladser.
  - Husk alle borde og stole skal stå parallelt med hinanden.



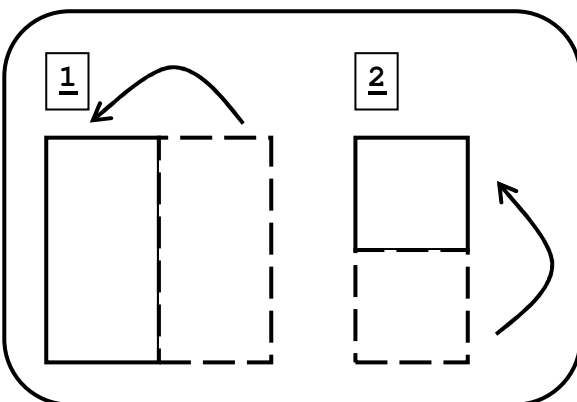
### **00.30 Ritualet af anger - herefter rengøring 1:**

- Alle overflader tørres af undtagen gulvet.
  - Husk start i øverste venstre hjørne og slut i nederste højre.
  - Husk kluden holdes i højre hånd.
  - Husk kluden er foldet to gange.
  - Husk at skifte tørreside efter hvert tredje strøg med kluden.



### **00.45 Ritualet af taknemlighed - herefter rengøring 2:**

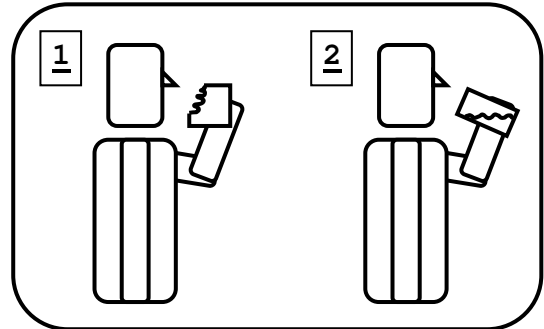
- Hele gulvet tørres af.
  - Husk start i øverste venstre hjørne og slut i nederste højre.
  - Husk kluden holdes i højre hånd.
  - Husk kluden er foldet to gange.
  - Husk at skifte tørreside efter hvert tredje strøg med kluden.





### 01.00 Ritualet af anger - herefter spisetid A:

- Alle spiser et stykke brød og drikker vand til.
  - Husk den korrekte spisemåde:
    - Tag en bid, tyg den.
    - Når den er væk, tag en slurk vand.
    - Tag dernæst næste bid, tyg den.
    - Når den er væk, tag en slurk vand.
    - Forsæt til måltidet er spist.
  - Husk ingen snak under måltider.

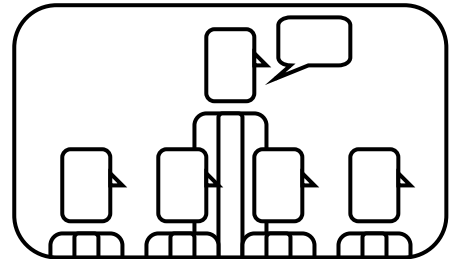


### 01.15 Ritualet af taknemlighed - herefter oprydning

- Alle stiller sig på deres plads.
- Alle tørrer området omkring deres plads ren.
- Alle tørrer deres plads ren.
  - Husk kluden holdes i højre hånd.
  - Husk kluden er foldet to gange.
  - Husk at skifte tørreside efter hvert tredje strøg med kluden.
- Vandflasken stilles til højre for pladsen.

### 01.30 Ritualet af anger - herefter fællestid 1:

- Beskriv enshedens velsignelser.
- Beskriv identitetens ondskab.
- Husk talens regler:
  - Alle lyttere sidder ned på deres plads.
  - Taleren står op.
  - Ingen tale er mere end fem sætninger.
  - Ingen sætning er længere end ti ord.



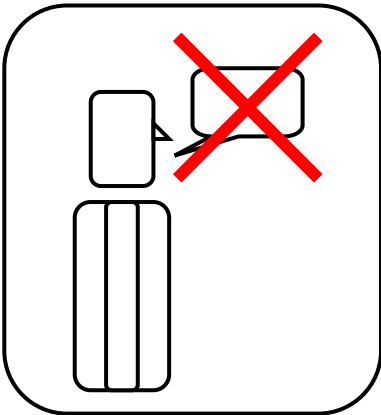
### 01.45 Ritualet af taknemlighed - herefter fællestid 2:

- Beskriv, hvordan I alle er ens.
- Beskriv, hvordan I ikke er forskellige.
- Husk talens regler:
  - Alle lyttere sidder ned på deres plads.
  - Taleren står op.
  - Ingen tale er mere end fem sætninger.
  - Ingen sætning er længere end ti ord.



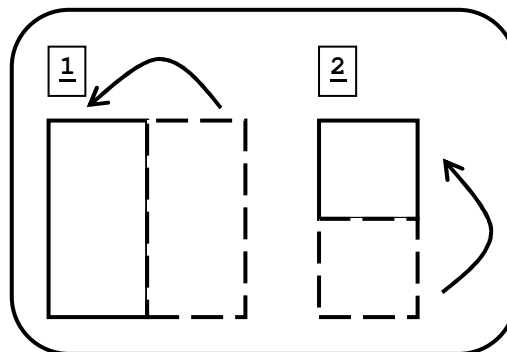
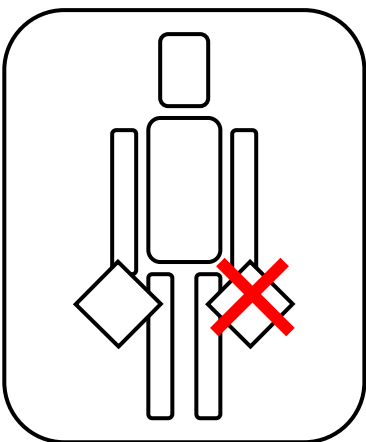
### 02.00 Ritualet af anger - herefter spisetid B:

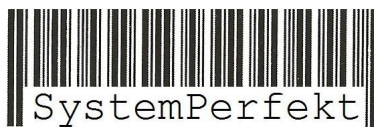
- Alle spiser et stykke brød og drikker vand til.
  - Husk den korrekte spisemåde:
    - Tag en bid, tyg den.
    - Når den er væk, tag en slurk vand.
    - Tag dernæst næste bid, tyg den.
    - Forsæt til måltidet er spist.
  - Husk ingen snak under måltider.



### 02.15 Ritualet af taknemlighed - herefter oprydning

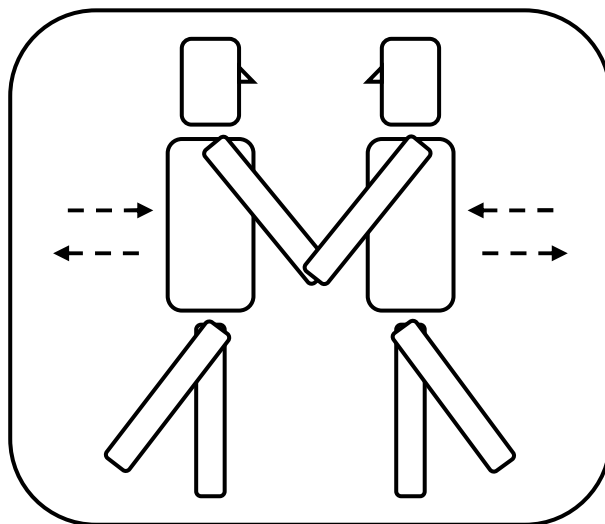
- Alle stiller sig på deres plads.
- Alle tørrer området omkring deres plads ren.
- Alle tørrer deres plads ren.
  - Husk kluden holdes i højre hånd.
  - Husk kluden er foldet to gange.
  - Husk at skifte tørreside efter hvert tredje strøg med kluden.
- Vandflasken stilles til højre for pladsen.





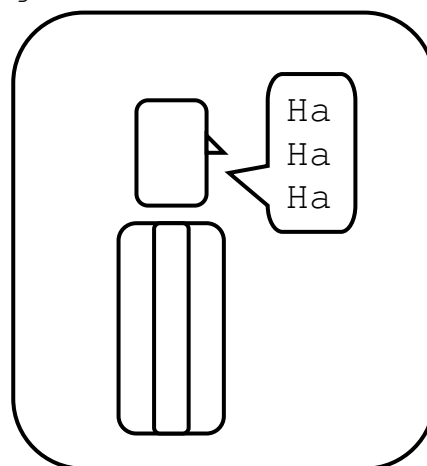
### 02.30 Ritualet af anger - herefter underholdning 1:

- Alle stiller sig på deres plads
  - Man vender sig med front mod en til venstre eller højre.
- Der danses en omgang ud fra følgende anvisninger:
  - Man tager hinandens hænder.
  - Man træder et skridt mod hinanden og et skridt tilbage igen.
  - Man drejer en omgang rundt om hinanden, således at man nu står på den andens plads.
  - Man træder et skridt mod hinanden og et skridt tilbage igen.
  - Den ene siger: "tak for dansen, det var sjovt."
  - Den anden smiler og siger: "tak i lige måde."



### 02.45 Ritualet af taknemlighed - herefter underholdning 2:

- Alle stiller sig på deres plads.
  - Man vender sig med front mod en til venstre eller højre.
- Der underholdes ud fra følgende anvisninger:
  - Den ene siger: "jeg kan en vittighed."
  - Den anden siger: "nej hvor muntert, fortæl den."
  - Den ene siger: "der var en mand, der var sig selv nok. Han faldt i en bananskræl og slog sig."
  - Den anden siger: "det var en sjov vittighed, og sikke en god morale"
  - Den ene siger: "ja, den kan man le og lære af."
  - Alle griner.
    - Husk latter er tre: Ha, ha, ha.
    - I et normalt toneleje.



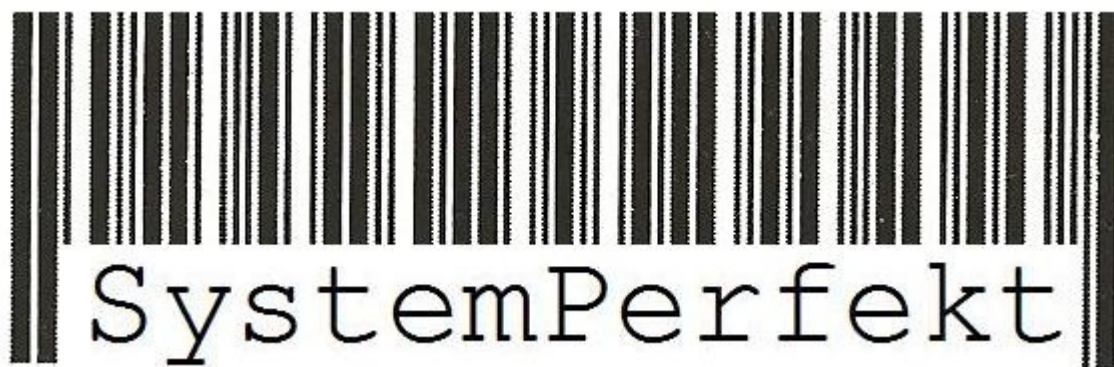
03.00-06.00 Gentag programmet fra 00.00-03.00

06.00-09.00 Gentag programmet fra 00.00-03.00

09.00-12.00 Gentag programmet fra 00.00-03.00

12.00-00.00 Søvn





Spillerhæfte



## Metainformationer

Alt i ”regler, ritualer, pligter” skal betragtes som et handout.

Alt det følgende er scenariets regler og vilkår.

I ved intet udover, hvad der står i disse to hæfter.

What you see is what you get, resten skal I selv skabe selv ud fra dette.

Der findes kun en sandhed, og det er den I skaber.

### Baggrund

Dette scenarie leger med begrebet identitet ved at fjerne den.

Vi vil gerne have en forklaring på alt: hvem er jeg? Hvem er du? Hvor er vi? Hvorfor er vi her?

Menneskets ukuelige nysgerrighed og behov for at kende svarerne, har ført os til, hvor vi er i dag.

Men hvad hvis vi fjerner alle forklaringerne, og vi fratager jer alle tegn på, hvem I er. Hvad sker der så? Dette scenarie indeholder ingen informationer, grunde eller forklaringer, kun konsekvenser.

Du har nogle ganske enkelte holdninger til dine medspillere, du har ganske enkelte vaner og minder. Men du ved ikke, hvorfor du har disse holdninger, vaner og minder. I er i et rum, I har nogle pligter, der er nogle regler, men I ved ikke, hvorfor I skal følge de regler og pligter, de er der bare. Hvordan reagerer man på sådan en absurd situation? Det er scenariets spørgsmål, og det er op til jer.

### Rollespiloplevelsen

Men hvad skal der så ske? Som sagt: det er op til jer, men her er nogle hints.

#### Fælles skabelse

I står i en situation, hvad den er, og hvorfor den er opstået, ved I ikke. Så I kan prøve på at finde en forklaring. I kan sammen og gennem rollespil finde frem til, hvad der er sket. I er blevet frataget alt, nu skal I finde på det igen, og så forholde jer til situationen, hinanden og hvad I vil gøre ved det.

#### Rolleskabelse gennem rollespil

Du skal arbejde på at finde ud af, hvordan din rolle vil reagere på situationen. Men du ved ikke, hvem din rolle er. Dette kan du kun finde ud af gennem rollespil. Via samspil med de andre, kan du begynde at finde ud af, hvem din rolle er, og skabe et bedre billede af rollen. Fordi: hvordan en person opfører sig over for dig, påvirker hvordan du opfatter dig selv. Hvordan det påvirker dig, er selvfølgelig afhængig af din opfattelse af personen. Kritik fra en person, du respekterer, påvirker dig anderledes end fra en, du ikke kan lide. Tanken er altså, at du også kan bruge rollespil til, at udybde og udvikle din rolle.

#### Ja-reglen

Da I sammen skal finde forklaringer på alle ting, så er det vigtigt at huske Ja-reglen. Altså det, at når en spiller kommer med et oplæg, eller påstår et eller andet, så prøv at spille med på det, i stedet for at modsige denne. Det vil skabe nogle uventede udviklinger og historier. Et groft eksempel er: en spiller siger til dig: ”du er jo vred på mig,” så i stedet for at sige: ”nej, det er jeg da ikke.” Så gå med på oplægget, og prøv at finde ud af, hvorfor du er det. Denne fælles skabelse vil næsten altid give mere interessante og uventede historier, end hvis man holder på sin egen holdning og modsiger alle andres opfattelser af tingene.

#### Rolleudvikling

En anden vigtig ting er: jeres roller er ikke hugget i sten. Holdninger og vaner kan ændre sig spillet igennem. Gør især dette, hvis ændringen vil føre en forbedret rollespilsoplevelse med sig, men ikke uden grund og umotiveret. Nogle af de andre roller har din rolle slet ikke nogen relation til, disse må du selv skabe dig holdninger og indtryk af, gennem rollespil.



## Opgaven

Din eneste chance for at lære noget om dig selv og dette sted, er ved at interagere med de andre spillere og på den måde begynde at skabe svar på alle de spørgsmål, du bærer. Dybt inde i dig hungres en del af dig efter at få svar på alle de ubesvarede spørgsmål:

Hvem er jeg?

Hvem er de andre?

Hvor er jeg?

Hvad er der sket?

Hvad er det her sted?

Hvordan er det sket?

Hvordan er jeg kommet her?

Hvorfor er det sket?

Hvorfor er jeg her?

Hvorfor gør vi, som vi gør?

Hvorfor er der de regler?

Hvornår er det sket?

Hvad vil jeg gøre ved det?

Det eneste problem er bare, at de eneste der kan give de svar, er dig selv og dine medspillere.

### Kort sagt:

Der er ikke mere i scenariet end det du ser nu. Der kommer ikke mere udefra. Resten af historien skal skabes indefra af jer selv, ud fra oplæggets hints og ideer. Skab jeres egen historie, I har ansvaret fra nu af.

## Praktisk

### Forberedelse inden spilstart

Du vil få udleveret dragt og alle rekvisitter samt rolle ved spilstart. Det eneste du skal have med er enkelt afslappet tøj og nogle behagelige afslappede sko, ikke opsigtsvækkende. Du skal have læst denne tekst mindst engang, og det er en rigtig god ide, at du har lært ritualerne og vittigheden udenad, da det giver en bedre fælles spiloplevelse.

### Start

Scenariet starter med, at I vågner og udfører dagen første pligt, altså er klokken i scenariet 00.00 ved spilstart.

### Rollen

Af spiltekniske årsager vil du først få udleveret din rolle, den smule der nu er, ved spilstart.

### Udstyr

Du må ikke tage noget som helst med ind i spillokalet, udover det du får udleveret. Dog er der to undtagelser: hvis du er pige og har menstruation, er det selvfølgelig tilladt at medbringe diverse fornødenheder. Hvis du er på en medicin, som du ikke kan undvære, må den selvfølgelig også medbringes. Er der andre ting, som du bare skal have med, så spørg en arrangør.

### Pauser

Der er ingen pauser i scenariet. Men hvis du trænger til en pause, er det tilladt i en kort tid at forlade rummet. Men hold dig i nærheden, og prøv at undgå at snakke med andre off game. Det gælder også andre deltagere i scenariet. Rygere opfordres ligeledes til at ryge mindst muligt scenariet igennem. Men hvis det begynder at ødelægge din spilpræstation, så er det bedre, du lige smutter ud for en smøg. Samme regler for pauser gælder også for rygepauser og wc pauser.

### Arrangør

Det vil på den ene eller anden måde være muligt at kontakte en arrangør off game, hvis der skulle opstå behov for det. Hvem det er, vil variere fra opsætning til opsætning. Det kan være en spiller,



som er blevet sat ind i scenariet på forhånd, en som kan kontaktes under scenariet, eller noget helt tredje. Faktum er bare, at muligheden er der, og kun skal benyttes hvis allermest nødvendigt.

#### Varighed

Medhensyn til varighed er det op til jer. Men efter 06.00, ifølge pligterne, er der ikke planlagt mere. Men kort sagt, scenariet slutter, når I er nået til en naturlig afslutning. Opstår denne ikke, kan I slutte 06.00, eller når I nu vil. Har I lyst til at forsætte længere end 06.00 er I selvfølgelig velkomne til det. Som alt andet, er det op til jer.

#### **Nogle nyttige huskeregler**

Alle disse ting bygger på erfaringer fra den første gennemspilning af scenariet, og kommer for det meste fra de andre spillere. Det er en blanding af ting de savnede i teksten og gode råd til andre spillere.

#### Sprog og følelser

Når man læser teksten i ”regler, ritualer, pligter,” kan man let få den ide, at man selv skal tale sådan i spillet. Det er ikke tilfældet, I må gerne snakke normalt og endda følelsesfuldt, når det er nødvendigt.

#### Konflikt kontra ja

Spillet kan drives videre både af, at en spiller vælger at acceptere en anden spillers udsagn og så bygge videre på den, eller være uenig med udsagnet og dermed skabe en konflikt. Derfor er det vigtigt at være bevidst om, om du vælger at acceptere et udsagn, eller om du vil være uenig med det. Tag dit valg ud fra, hvad der giver det bedste rollespil og historie for dig og dine medspillere.

#### Konsekvenser af ord

Som sagt nogle gange, så er der kun den sandhed, I skaber. Men det betyder også, at du som spiller skal gennemtænke konsekvensen af, hvad du siger før du siger det. Når det man siger, har potentialet for at blive sandheden, så skal du være bevidst om, hvad det du siger, kan betyde for historien. Det står dig frit, hvad du vil sige, så længe det ikke ødelægger spillet og historien, og det skal du huske.

#### Spontanitet

Nu er I blevet bedt om at være ekstra bevidste om en hel del ting. Derfor er det nok en god ide at slutte af med dette sidste råd: vær spontan. Selvom du skal være bevidst om en hel del ting, så vær stadig spontan og lad dig rive med af dine første indskydelser. Det giver en hel anden og bedre rollespilsoplevelse, end hvis man sidder og venter til de ”gode” ideer kommer.

#### Angående tid

Til sidst bør jeg lige bemærke noget om tiden. Jeres dag begynder kl. 00.00, som du kan se i ”regler, ritualer, pligter”. Det betyder ikke, at I vågner midt om natten. Det betyder bare, at i rummet skifter døgnet om morgen i stedet for midt om natten. Så kl. 00.00 er altså morgen. Hvornår på morgen, det ved I ikke. Det betyder også at scenariet ikke starter kl. 00.00 i den virkelige verden. Det starter der, hvor programmet siger det starter. Tiden der er angivet i pligterne, er helt og aldeles fiktiv, og eksisterer kun i scenariet.



## Rollespilstyper i SystemPerfekt

Til sidst vil jeg kort beskrive de tre typer rollespil, som er grundlag for dette scenarie, nemlig: *skabelsesrollespil*, *udviklingsrollespil* og *internkonfliktrollespil*. Dette er et mere rollespilteoretisk afsnit, du bør læse det, og helst forstå det, men det er ikke noget du skal huske udenad, eller bruge for meget tid på. Betragt det som meget nyttig inspiration.

### Skabelsesrollespil

Det er et lidt rodet begreb, fordi det minder til dels om fortællerrollespil og indierollespil. Men det går længere end disse to typer. Hvor traditionelt rollespil starter med en forklaring og ramme, som spillerne skaber deres fortælling fra A til B med. Fra Hans og Grete bliver efterladt i skoven, til de dræber heksen. Så går skabelsesrollespil videre. Her er det op til spillerne, ud fra en meget løs ramme, at skabe hele historien. Fra hvad A er til, hvordan de kommer til B, til hvad B er. Fra hvem Hans og Grete er, til hvorfor de bliver efterladt i skoven, til hvad de gør med heksen.

Skabelsesrollespil overlader altså ikke kun historien til spillerne, men også, i forskellige grader, forklaringerne, baggrunden, mytologien osv. til spillerne, som de så selv skaber gennem rollespil og rammer sat op af forfatteren.

Det er SystemPerfekt et ekstremt eksempel på. Ud fra meget få oplysninger, skal I ikke kun skabe historien, men også hvorfor historien overhovedet er opstået. Humlen er, at der ikke er nogen forkert forklaring. Hvad I finder på af forklaringer, baggrund, reaktioner og fortællinger, er det eneste rigtige, fordi der ikke kommer nogen sandhed uden fra.

### Udviklingsrollespil

For at skabelsesrollespil kan få fart og spænding på, skal der ske noget med spillerne undervejs, som kan skubbe spillerne og historien videre. Alt for mange scenarier bygger på statiske roller, altså de er den samme i starten af scenariet og i slutningen af scenariet. De har samme holdninger, motivationer og eksterne konflikter med de andre spillere. Dette er især sandt i intrigerollespil, hvor A og B har modsatte mål, og så slås de så indtil en af dem vinder. Men dette sker meget sjældent i virkeligheden og i alt andet fiktion. Der ændrer folk sig. Det mest simple eksempel, er i de gamle eventyr, hvor helten drager ud som dreng og vender hjem som en mand. Men i moderne historier er det lang mere varieret, hvad der sker med folk. De kan blive oplyst på rejsen, blive brudt ned eller ændre deres ellers fastgroede holdninger. Det giver muligheder for nye veje i ellers fastlåste rollespilshistorier. Et eksempel er fra er en historie, som spontant opstod i mit eget scenarie, Hotel Commodore: To journalister skulle arbejde sammen. Den ene var ung og idealistisk og fuld af mod på livet, den anden var gammel og pessimistisk og modløs. Havde de fulgt normal rollespilstradition, havde de udspillet en række ens konflikter over disse modsætninger. Men fordi de var bevidste om rolleudvikling, så ændrede de to roller sig gennem deres oplevelser og indbyrdes interaktion. Ved scenariets slutning var den unge blevet slået ned af krigens gro og sunket dyb depression, den gamle derimod vågnet på ny og klar til at prøve at redde verden igen. Sådan fik de begge lov til at spille anderledes roller i løber af spillet, og deres indbyrdes konflikter varierede scenariet igennem. I mine øjne en bedre rollespilsoplevelse. Pointen er selvfølgelig, at dette kun er en mulig vej ud af hundrede, og ingen af dem er mere rigtig end den anden, hvordan spillerne vil udvikle deres roller, er helt op til spillerne selv.

Der er to måder at bruge udviklingsrollespil på: Den letteste er simpelthen, at være opmærksom på muligheden for rolleudvikling. Tænk over, hvordan din rolle vil reagere og ændre sig, som resultatet af de ting den oplever i scenariet. Det er meget vigtigt i SystemPerfekt, især da rollerne praktisk talt ikke eksisterer. Så mulighederne for udvikling er næsten uendelige. Du er kort sagt nødt til at udvikle din rolle, for overhovedet at få en helstøbt rolle. Dog skal du også huske, at bruge de



holdninger og relationer rollen starter med, og være åben for, at de også gradvist kan ændre sig, hvis, og hvis er et meget vigtigt ord her, hvis historien og rollens oplevelser ligger op til de ændringer.

### **Internkonfliktrollespil**

Den anden måde man skaber rolleudvikling på, er at indbygge konflikter i rollen. Interne konflikter det modsatte af eksterne konflikter. En ekstern konflikt optræder oftest i intrigerollespil. A og B er uenige og hader hinanden, og de kan de så spille relativt ensartet konfliktrollespil over. Interne konflikter er konflikter inden i rollen. Noget som alt for mange roller mangler, og som alle mennesker har. Vi er ikke sikre i vores overbevisninger. Selv det mest fanatisk overbevidste menneske har haft sit lille øjeblik af tvivl, det lille hjørne af hans bevidsthed, der gnavnede sagde: har jeg nu ret? Et sidste øjeblik af tvivl inden han gik ud og erklærede "Vil I den totale krig?" Det kan godt være, man vælger at følge sin stærkeste overbevisning, men det vigtige, i rollespils henseende er, at man er i tvivl. Da det skaber bevidsthed om ens handlinger i rollespillet. Et menneske har modsatrettede behov, ønsker og længsler. Holdninger og relationer som trækker i modsatte retninger. Det er det, der gør livet som menneske så svært og spændende. Disse konflikter kan relativt let skrives ind i roller, ved at give rollen modsatrettede motivationer. Det er disse modsatrettede motivationer, som ligger grunden for effektivt udviklingsrollespil. Et eksempel på dette er igen fra Hotel Commodore. Her var der en skruppelløs paparazzifotograf, som gjorde hvad som helst for at få billedet i kassen, og var ligeglad med, hvordan hans arbejde påvirkede andres liv. Normalt ville en spiller så have brugt en aften på at ødelægge andres liv og tjene fedt på det. Men han havde en stærk intern konflikt: i virkeligheden drømte han om, at blive en respekteret pressefotograf, der gennem sine billeder, gjorde verden et bedre sted at leve i. Det betød, at han skulle kæmpe med sig selv, om hvilken retning han ville gå. Skulle han opgive det gode liv og fede løn for sine principper, eller sin drøm for det gode liv? Se der ligger grundlaget for noget interessant rollespil, og nogle store udviklingsmuligheder. Fordi hvordan han forholder sig til den interne konflikt er afhængig af, hvordan andre opfører sig over for ham, og hvad han oplever, og hans handlinger og opførsel er igen afhængig af, hvilke valg han tager til denne konflikt i løbet af scenariet.

Interne konflikter kan gøres på to måder. Den ene er som beskrevet ovenfor, at man direkte har modsatrettede holdninger eller motivationer. Den anden er den, der bruges mest i SystemPerfekt. Det er holdning/relation konflikter. Her ligger konflikten mellem ens holdninger og ens relationer. Det kan betyde, at man er ven med en, som har den modsatte holdning af en selv, eller man er uven med en, som man deler holdning med. Det skaber interne konflikter på den måde, at spilleren tvinges til at tage stilling til, om man vil følge sin overbevisning og blive uvenner med sin ven, eller bevare venskabet på bekostning af sine principper. Igen et grundlag for rollespil både eksternt og internt, og en mulighed for at udvikle sin rolle. Fordi hvad betyder det for rollen, hvis man opgiver sine principper, eller mister en ven på grund af sine principper?

### **Samlet set**

Så budskabet til dig kære spiller er: vær bevidst om, hvad I, i fællesskab, skaber. Vær bevidst om hvilken retning du udvikler din rolle i, og vær bevidst om dine interne konflikter, og hvordan de påvirker din rolle, og hvordan dine valg i forhold til dine interne konflikter påvirker din rolle. Og endelig, sørg for gud skyld for at få så meget som muligt i spil. Jo mere af din rolle og de ideer du selv får, du får i spil, jo større bliver rollespilsoplevelsen for dig og dine medspillere. Dog kræver det, at du også lytter til og bliver inspireret af dine medspilleres ideer og indskud til spillet, lige som de skal lytte og blive inspireret af dine.

Og endelig husk: vær spontan, den første indskydelse er ofte den bedste.