

STJERNETEGN  
Arrangørmappe

## Indholdsfortegnelse

<b>VELKOMMEN .....</b>	<b>3</b>
DIN OPGAVER .....	3
<b>KLARGØRING AF MATERIALER .....</b>	<b>4</b>
ARRANGØRMAPPE .....	4
SPILLERHÆFTE .....	4
ROLLER .....	4
MASKER .....	4
PAPIR MED STJERNETEGNET PÅ .....	4
FORTÆLLINGERNE .....	5
<i>Fire elementer</i> .....	5
SKÆBNEKORTET .....	6
<i>Sted- og karakterark</i> .....	6
<i>Skriveredskaber</i> .....	6
<b>OPSÆTNING .....</b>	<b>7</b>
SÅDAN SÆTTER DU LOKALET OP: .....	7
<b>INDEN START .....</b>	<b>9</b>
ROLLEFORDELING .....	9
STJERNETEGNENES PERIODER .....	9
<b>OPSTART/BREFING .....</b>	<b>10</b>
SPØRGSMÅL .....	10
ROLLESPILSSTIL .....	10
<i>Fælles oplevelse og ansvar</i> .....	10
<i>Ingen hemmeligheder</i> .....	11
<i>Kronisk ingame</i> .....	11
<i>Om at skabe via rollespil</i> .....	12
<i>Aktion og live</i> .....	12
<i>Stemme</i> .....	12
<b>OPVARMNING OG ROLLESPILSSTIL .....</b>	<b>13</b>
JA-LEG .....	13
<i>Sig ja</i> .....	14
ASSOCIATIONS LEG .....	15
<i>Vær spontan</i> .....	15
<b>DRØMMEREJSE/MEDITATION .....</b>	<b>16</b>
DRØMMEREJSE .....	16
<b>PROLOGEN .....</b>	<b>20</b>
FØRSTE HALVDEL .....	21
ANDEN HALVDEL .....	22
FORDELING AF ROLLER .....	22
PROLOG – INTET ELEMENT .....	23
VALG AF FORTÆLLING .....	25
<b>DIN MAGT OG PLIGT I MELLEEMSEKVENSER .....</b>	<b>25</b>
DEN TJENENDE ÅND .....	25
<b>EPILOGEN .....</b>	<b>26</b>
ANDEN DRØMMEREJSE .....	26
PROTESTER? .....	28
<b>DEBREFING .....</b>	<b>29</b>

## Velkommen

Først og fremmest: tak for at sætte scenariet op. Det er noget af en mundfuld. Men takke være dit arbejde vil mellem 8 og 10 mennesker forhåbentlig få en god oplevelse, og du får lov til at være tilskuer til rollespil, en sjælden ting.

Denne mappe beskriver din rolle og opgave. Men du bør læse spillerhæftet først, så du bedre forstår, hvorfor du skal gøre alle de ting, der står beskrevet her. Så læs det og vend tilbage her til. God fornøjelse.

Simon James Pettitt

## Din opgave

Læst spillerhæftet? Godt velkommen tilbage. Du er mange ting i dette scenarie. Du er: opsætter, arrangør, spilleleder og ingame endda gudernes tjener. (Samlet kalder jeg dette: Den Tjenende Ånd, mere om det senere.) Du bør nu forstå scenariet nogenlunde, nu følger, hvordan du skal gøre klar til det, starte det op og agere under det.

Alle ting er skrevet i den rækkefølge, de bliver relevante i scenariet. Alle ting, som du skal sige, har fået en ekstra stor skiftstørrelse så du lettere kan finde dem blandt resten af teksten. Men du opfordres til, at gøre disse tekst stykker dine egne, find dine egne ord for dem. Det gør det lettere for dig, at fortælle det til spillerne, og det virker mere overbevisende, end hvis du bare læser op.

Det er meningen, at du skal være i stand til, at håndtere alle problemer, der må opstå og, svare på de spørgsmål spillerne har. Især i starten vil de nok være tøvende om, hvordan de forskellige ting skal gøres, ("hvordan var det nu at en dom startede?") Her er det din opgave at være vejleder og rådgiver. Hjælp dem sådan, at spillet glider let i starten.

Efter spiltesten blev det klart at spillerne sagtens kan finde på, at tage scenariet steder hen, som ingen kunne forudsige. Og det er godt, det er meningen. Derfor bør du også være klar til at improvisere. Men en god fingerregel er: Gør spillerne noget uventet så forhold dig til det ud fra scenariets ånd og ikke ud fra, hvad der rent teknisk står her i.

Derfor er det vigtigt, at du er godt forberedt. Læs denne mappe og spillerhæftet flere gange, til du føler dig tryk ved begge dele. Kontakt evt. mig med spørgsmål, du måtte have. Det er desuden en fordel, hvis du har spillet scenariet som spiller, inden du er arrangør for det, (eller i det mindste overværet en anden starte det op spille Prologen).

Min mail er: [simonjamesp@gmail.com](mailto:simonjamesp@gmail.com)

Her under følger, i den rækkefølge det er relevant, dine opgaver:

## Klargøring af materialer

En masse ting du skal klargøre inden spilstart. Nogle ting kan være klar gjort for dig, alt efter hvor det sættes op. Men de er alligevel beskrevet her, så man faktisk selv kan sætte det op, uden hjælp fra mig eller en con.

## Arrangørmappe

Den som du sidder med nu. Det er meget vigtigt spillerne ikke ser denne. Men skriv den ud og hav den ved dig, så du hurtigt kan slå ting op, det samme bør du gøre med spillerhæftet. Den er lang, men alligevel bør du ikke udskrive på begge sider af papiret, da det gør det svært at finde rundt i tingene under spillet. Det gælder i øvrigt også for Fortællingerne.

## Spillerhæfte

Spillerne skal have dette i hænde så hurtigt som muligt. Kan du sende det til dem elektronisk i god tid inden, er det bedst. Men det er også muligt at spille scenariet, baseret på en eller to gennemlæsninger lige inden spilstart. Du bør have nogle ekstra kopier klar, som folk kan læse i, under scenariet. En god ide er at hænge et helt sæt op på en af væggene, så spillerne hurtigt kan tjekke ting.

## Roller

Skal du skrive ud og lægge som anvist under opsætning.

## Masker

Spillerne skal være iført masker. Dette understreger deres personlighedsløse guder. De skal være hvide og så neutrale som muligt. De kan købes i hobbyforretninger (så som Panduru hobby) og måske drama butikker. <http://www.dramashop.dk/> har også en del masker til salg. Maskerne skal være halv og ikke hel masker. Husk du skal også have en selv, så du skal bruge 13 masker, ikke 12.

Maskerne skal selvfølgelig ikke vælte budgettet, men de må heller ikke være for billige. Spillerne skal trods alt have dem på i ret lang tid. Det kan være en god ide, at købe en maske, og så selv gå med den i seks timer. Hvis det er ok, så er maskerne ok.

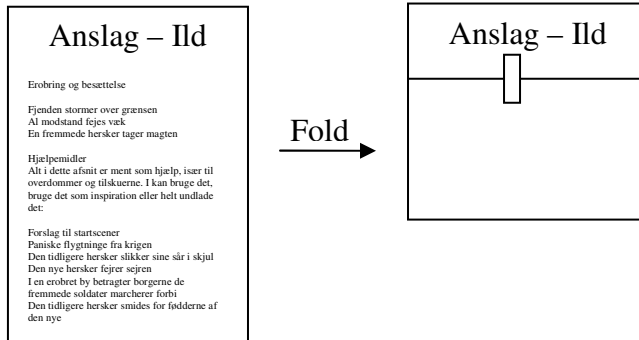
Når du har skaffet maskerne, skal du printe det lille ark ud der hedder ”Maske Stjernetegn” og klippe de enkelte stjernetegn ud. Klistrer herefter et stjernetegn på panden af hver maske, sådan at andre kan se hvilket stjernetegn, der gemmer sig bag masken. Sørg for at det sidder ordentligt fast. Det vil være meget destruktivt, hvis det pludselig begynder at falde af midt i scenariet. Din maske skal forblive blank.

## Papir med stjernetegnet på

Der er en fil som hedder: ”Et stjernetegn per side.” Udskriv denne et par gange. De skal sættes på stole og gulvet. Er der overskydende, så lad spillerne få dem. De kan måske bruge dem til noter, rekvisitter osv.

## Fortællingerne

Udskriv alle fire fortællinger. Fold dem så kun overskriften kan ses, og resten af teksten er skjult. Klister papiret fast til sig selv, men så det stadig kan åbnes når tiden er inde. Sådan her:



Placer alle fire fortællinger på dit bord, (se under opsætning.) De skal ligge i hver sin stak med Anslag øverst derefter Igangsættende plotpunkt og så videre.

## Fire elementer

Der er fire fortællinger, hver med deres tema, baseret på elementernes rolle i astrologi, (igen jeg tror ikke på det, men det var en interessant måde at bygge historierammerne ud fra):

- Ild – Fysisk frihed: En historie om erobring og frihedskamp.
- Jord – Fysisk sikkerhed: En historie om sikkerhed, trusler og sandhed.
- Luft – Mental frihed: En historie om tankefrihed.
- Vand – Mental sikkerhed: En historie forførelse og fortabelse.

Hver fortælling består af seks historier. Strukturen bygger på den klassiske spændingskurve:

1. Anslag – fastsættelse af tema.
2. Igangsættende plotpunkt – historiens retning lægges fast.
3. Eskalation – historien spidser til.
4. Vendepunkt – noget uventet sker, der forstærker spændingen.
5. Point of no return – punktet der viser, hvordan historien vil ende.
6. Klimaks – historien topper og afsluttes.

Det giver følgende skema med fire fortællinger, hver i seks korte historier:

Historie/Fortælling	Ild	Jord	Luft	Vand
	Fysisk frihed	Fysisk sikkerhed	Mental frihed	Mental sikkerhed
Anslag	Erobring og besættelse	Sikkerheden bliver forstærket	Mentalt fangenskab	Et kærligt møde, jalousi i mørket
Igangsættende plotpunkt	Tilfangetagelse og slaveri	Sikkerheden brydes	Sindet befries	En elskers sjæl fristes
Eskalation	Oprør og væbnet modstand	Indtrængen og forsvar	Modstand mod nyfunden frihed	En sjæl er fortabt
Vendepunkt	Magten slår tilbage	Fangenskab og fængsling	Forførelse og bedrag	Et glimt af håb
Point of no return	Dagen før den afgørende dag	Sikkerhed eller sandhed	Kampen om sindet	På grænsen mellem himmel og helvede
Klimaks	Frihed eller død	Genoprettes status quo?	En ny frihed tabes eller vindes	Genforening eller fortabelse

Det er ikke nødvendigt du fortæller dine spillere dette. Det er blot nævnt, så du forstår sammenhængen mellem historier og fortællinger.

## Skæbnekortet

Der skal være mulighed for at tegne på det og hænge ting op på det. Så det kræver lidt. Finder scenariet sted i et klasselokale, kan tavlen som regel bruges. Sørg dog for rigeligt kridt og at det, der bruges til at hænge papir op med, ikke efterlader spor.

Ellers kan flere store stykker papir, pap eller hvid papirsdug bruges. Vær dog sikker på, at det, der tegnes med, ikke kan trænge igennem og ind på væggen, den hænger på eller bordet den ligger på.

På tegningen over lokalet (se her under) er der et spørgsmålstegn ved Skæbnekortet. Der er fordi der ikke er nogen regel for, hvor den skal være. Det er nemlig helt op til dig og hvad der er muligt. Så her har du lidt frihed, (i modsætning til resten.)

## Sted- og karakterark

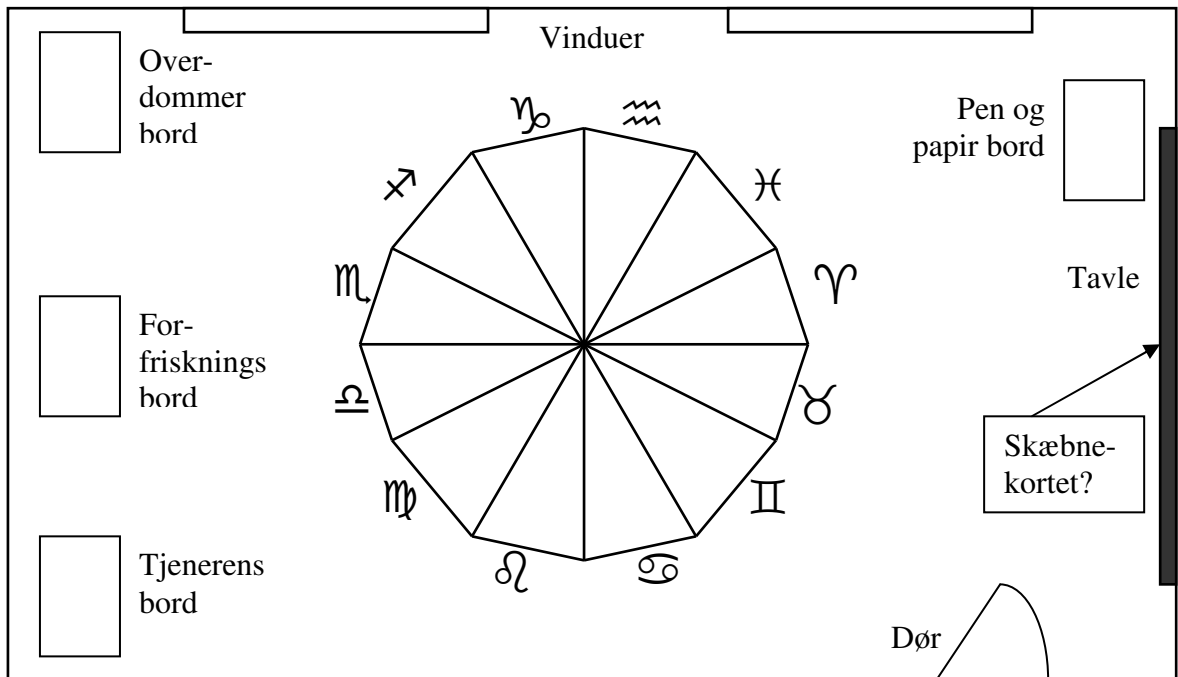
I nærheden af Skæbnekortet, skal der ligge en solid stak karakterark og stedark. Udskriv en ordentlig stak af disse. Det er ikke til at vide, hvor mange de skal bruge.

## Skriveredskaber

Sørg for rigeligt med skriveredskaber. Mindst en kuglepen eller blyant per spiller, gerne ekstra. Du kan også supplere med nogle tuscher og lignende, (og bruges en tavle, rigeligt med kridt oveni).

## Opsætning

Bemærk: som en del af opsætningen skal du bruge en del malertape. Du bør sætte lokalet op som vist på tegningen her under. Jeg har lavet beskrivelsen ud fra et normalt klasselokale, da scenariet oftest vil blive sat op i sådan et. Er dine forhold anderledes, så lav den bedst mulige løsning, ud fra mine anvisninger.



### Sådan sætter du lokalet op:

1. Tøm lokalet for så mange møbler som muligt, eller stil dem ud til siden.
2. Fej gulvet grundigt, bedre for malertapen, og spillerne får ikke ret mange stole at sidde på, så gulvet vil nok blive brugt en del.
3. Vælg det punkt, som har mest plads til alle sider og sæt et stykke tape.
4. Find en vinkelmåler, (de fleste klasselokaler har en stor en hængende).
5. Start med front mod tavlen, (eller et lignende centralt punkt).
6. Sæt et stykke malertape en halv til en hel meter fra centrum.
7. Mål 30 grader og sæt et nyt stykke tape, mål 30 grader og sæt endnu et stykke tape. Fortsæt hele vejen rundt. Hvis du er nogenlunde præcis, har du nu lavet en "cirkel" i 12 lige store dele, (eller en meget stor tolvkant).
8. Træk et stykke tape fra centrum og ud til det første stykke tape. Gør dette hele vejen rundt. Træk endnu et stykke tape fra hver linje endnu længere ud. Brug den første tape linje som guide. Hvor langt ud kommer an på rummets størrelse.

Sørg for at der er god plads inden i ”cirkelen” men også rigeligt med luft rundt om den. Sørg for at måle længden, så hver ”streg” ud fra centrum er lige lang.

9. Træk nu et stykke tape mellem hver ende af linjerne. Så du til sidst har et felt, der ser ud som det på tegningen.
10. Placer tre borde modsat Skæbnekortet og placer et bord tæt ved Skæbnekortet, (som vist på tegningen).
11. Tjenerens bord: Er dit bord, her kan du have arrangørmappen samt de fire fortællinger. Hav evt. en stol i nærheden, som du kan sidde på under historiesekvenserne.
12. Forfrisknings bord: Her kan du placere evt. forfriskninger, lidt frugt og vand virker fint.
13. Overdommer bord: Her skal du lægge de 12 lodsedler, som bruges til at trække den næste overdommer.
  - Husk at ligge dem, så man ikke kan se hvilket stjernetegn der er på.
  - Brug endnu en udskrift af filen ”Stjernetegn Masker” til dette). Bordet kan desuden bruges af overdommerne i Mellemskvensen.
14. Pen og Papir bord: skal stå tæt på Skæbnekortet. Her lægger du skriveredskaber, noget at hænge ting op på Skæbnekortet med, samt rigelige karakterark og stedark. (evt. og et hviskestykke eller to og en blyantspidser.)
15. Placer en stol for enden af hvert felt, vendt ind mod feltet. På tegningen er stolens placering vist med stjernetegnene.
16. Sæt et stykke papir med det pågældende stjernetegn på, på stolens ryg og et på gulvet foran stolen. Det skal kort sagt vise, hvor det enkelte stjernetegn skal sidde.
  - Lig en rolle på hver stol, sørg for at rollens stjernetegn svare til det på stolen.
  - Lig en maske på hver stol, sørg for at stjernetegnet på masken svarer til det på stolen, (og rollen).
17. Der er 12 roller, men der skal kun være mellem 8 og 10 spillere. Så der vil være overskydende roller, masker og lodsedler.
  - Når du ved, hvilke roller der bliver spillet, og hvilke der ikke gør, skal du fjerne masker, roller og lodsedler for de roller, der ikke spilles.
  - Dette ved du først når I går i gang, se det kan være du er nød til at vente lidt, med at fjerne dem, til spillet er godt i gang og spillerne ikke har så meget brug for dig.
18. Ifør dig din tjener maske, du bør nu være klar til at modtage spillerne.



## Inden start

Som du kan se, kan opsætningen af lokalet tage en del tid, så sørg for at starte i god tid. Jeg vil fortrække, at spillerne ikke ser lokalet, før det er helt færdigt. Så de skal evt. vente udenfor. Men så snart lokalet er klart, kan du lade folk komme ind. De der kommer først har forsteret til deres stjernetegn, (det er på tide, det at komme til tiden bliver belønnet.)

Mens folk ankommer og I venter på de sidste, kan du lade dem genlæse spillerhæftet og deres rolle. Begynd allerede nu at virk i din tjener rolle, tilbyd dem forfriskninger og bed dem slappe af, mens I venter på de sidste. Men svar dog ikke på spørgsmål før alle er samlet, og bed folk vente med at stille dem, til alle er der. Ellers kommer du til at gentage dig selv en del.

## Rollefordeling

Rollerne fordeles således:

- Man spiller det stjernetegn, man er født i.
- Hvis der er flere med samme stjernetegn, så går stjernetegnet til den, hvis fødselsdag er mest midt i stjernetegnets periode.
- Dem med en tidligere fødselsdag får stjernetegnet før, dem med en senere får det efter.
- Hvis stjernetegnet efter også er taget får de det stjernetegn efter (eller før) det. Forsæt ind til man rammer et tomt stjernetegn.
- Undtagelsen er: kommer man tidligt og får tildelt et stjernetegn, så kan det ikke fratages, selvom en dukker op med en fødselsdag mere midt i stjernetegnets periode.

## Stjernetegnenes perioder

- Vandbæreren (Aquarius), 20. januar - 18. februar
- Fiskene (Pisces), 19. februar - 19. marts
- Vædderen (Aries), 20. marts - 19. april
- Tyren (Taurus), 20. april - 20. maj
- Tvillingerne (Gemini), 21. maj - 21. juni
- Krebsen (Cancer), 22. juni - 22. juli
- Løven (Leo), 22. juli - 22. august
- Jomfruen (Virgo), 23. august - 22. september
- Vægten (Libra), 23. september - 22. oktober
- Skorpionen (Scorpio), 23. oktober - 21. november
- Skytten (Sagittarius), 22. november - 20. december
- Stenbukken (Capricorn), 21. december - 19. januar

## Opstart/brefing

Når alle spillere er ankommet, samler du dem om dig, lad dem evt. sidde på deres stole med dig i midten. Byd dem venlig velkommen til Stjernetegn.

Gennemgå ganske kort, hvad der skal ske. Altså oprids scenariet og hvordan det hele fungerer. Det hjælper altid at få det hele opfrisket inden start. Gør dette mens du forklarer hvad, de forskellige dele af lokalet er. ”dette er scenen, her spiller I historierne, der over er skæbnekortet som bruges til... osv.” Brug Spillermappen og Arrangørmappen til at hjælpe dig med at huske alle scenariets enkeltdele.

Berolige dem med, at første Historiesekvens er Prologen, hvor du vil styre slagets gang og være overdommer. Og at formålet er at vise dem, hvordan det hele fungerer, inden det for alvor starter.

Allerede nu kan du lade dem tage maskerne på, så de vender sig til dem, inden de skal i gang med at spille. Masker kan være ubehagelige i starten, men man vender sig til dem, efter hånden som man finder ud af, hvordan de skal sidde for at forstyrre mindst.

## Spørgsmål

Så bør du åbne op for spørgsmål, nogle spørgsmål kan du svare på, andre ikke. Men lad dem stille alle dem, de har. Spørgsmål om, hvordan bestemte ting gøres, kan og skal du svare på. Men alle spørgsmål om verden og roller, skal du blot sige: ”det er op til jer.” Det kan være: Hvornår foregår dette? Hvor foregår det? Osv. Men du bør lade dem stille så mange af den slags spørgsmål, som de vil, så det helt går op for dem, hvor meget selvbestemmelse de har.

## Rollespilsstil

Følgende skal du fortælle spillerne, efter de har fået mættet deres spørgelyst. Sig det gerne i dine egne ord, men brug dette som udgangspunkt. Du kan selvfølgelig også citere det direkte.

## Fælles oplevelse og ansvar

”**I er fælles** om at skabe en historie. Det er derfor vigtigt hele tiden at huske, hvad der vil være bedst for den fælles oplevelse. Du skal selvfølgelig **fordybe 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 jeres historie fremad og give en bedre oplevelse for alle. Dette gælder både, når I er guder, dødelige eller tilskuere.”

## Ingen hemmeligheder

”En klassisk ting i live er hemmeligheder. Og det er ret fedt, at gå rundt og tænke: ”hæ hæ, jeg ved noget som ingen andre ved!” Men der er interessant i omkring 30 sekunder. Derefter er **hemmeligheden intet værd, så længe den er hemmelig.**

Hemmeligheder bliver først interessante i det de kommer i spil. Så lad være med at gå og gemme på noget fedt, del det med de andre, **få det ind i historien.**

Det kan godt være at, at det at hemmeligheden bliver afsløret, vil skade jeres rolle. Men I kan alligevel ikke vinde noget her, og ved at få hemmeligheden i spil, vil det give dig og de andre den påvirker, noget at spille på. Den hemmelige forelskelse er først relevant i det den bliver afsløret. Så hold det ikke tilbage, få de interessante ting i spil.

Dette gælder selvfølgelig både i jeres overordnede spil, men mindst lige så meget når I spiller dødelige under dommene.”

## Kronisk ingame

”I er **aldrig ofgame** i dette scenarie, punktum. Det nærmeste er, når I udbygger jeres rolle, efter at have spillet dødelig. Og det er kun en meditativ tilstand, hvor andre spillere ikke kan kommunikere med jer.

Ellers går man aldrig ofgame i dette scenarie. **I kan vælge at snakke ofgame med mig**, den tjenende ånd, hvis man har nogle spørgsmål, eller andet der er yderst nødvendigt at snakke med mig om, men prøv at undgå det. Når først scenariet er i gang, så **bliv i rollen**, hvad enten den er dødelig eller guddommelig.”

## Om at skabe via rollespil

”Når intet er givet på forhånd, så **får alt, hvad man siger, så meget mere betydning**. I ved endnu ikke noget om jeres verden. Det skabes mens I spiller rollespil, især via de første domme og prologen, som vi kommer til lige om lidt.

**Selv småting kan være afgørende**, hvis en udbryder: ”jeg trækker mit sværd!” i stedet for: ”jeg trækker min pistol” så siger det pludseligt en masse, om den verden I er i. Det betyder ikke, at I ikke må gøre det. Det betyder bare, at alt hvad I finder på har en stor indflydelse på jeres historie.

Det er både en rigtig fed ting, og hele formålet med dette scenarie, **men det ligger også et ansvar på jer**. Så samtidig med at I skal være spontane og gribe jeres første indskydelse, skal I også have en bevidsthed om, hvad det I siger, potentielt kan betyde for historien.

**Det er som så mange ting, en balancegang.”**

## Aktion og live

”Hvis I har spillet bare en smule live, ved I at de sværeste scener, er aktion scener, så som slåskampe. Og generelt er de ikke særlige relevante for historien. Det langt mere interessante ligger lige før eller efter. Prøv at fokuser på disse områder. Eller hvis en aktion scene skal med så spil den på en anden måde, så som at lade nogle tilskuere kommentere, hvad der sker. Som Jeep folkene siger: **”Pillow talk is better then sex.”** (Sex scenen er ikke interessant og svær, langt mere interessant, er det der sker lige før eller efter.)”

## Stemme

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

## Opvarmning og rollespilsstil

Når du har gennemgået ovenstående er det på tide, at komme i gang, få noget varme i gruppen og smidt nogle hævninger. Men introduktionen til rollespilsstilen fortsætter under opvarmningen.

### Ja-leg

Første opvarmning er den klassiske ja-leg. Spillerne går rundt i lokalet. Når en forslår noget, så som ”Skal vi ikke alle hoppe på stedet?” så skal alle andre råbe: ”Jaaaa” og gøre det, indtil en anden kommer med et nyt forslag. Det første forslag kommer fra dig, og 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 køre 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.
- Find selv på flere gode.

Lad legen køre et stykke tid, en fem minutter måske, giv spillerne tid til at smide hævningerne via denne leg. Både med hensyn til at te sig åndssvagt og med hensyn til at sige, hvad der falder dem ind. Under legen kan du løbende opfordre dem til at sige det, de nu tænker på. Det er strengt forbudt at tænke over tingene. Kom med første indfald, og vendt aldrig på den geniale eller perfekte ide.

Når de har nået dette spontane niveau, så lad dem nyde det lidt og stop så legen. Forklar meningen, forklar følgende, igen må det gerne være i dine egne ord:

## Sig ja

”Denne leg har to formål: At **vende jer til at sige ja** til andres input, samt vende jer til, ikke at tænke over tingene, men blot gribe og **løbe med det første, der falder jer ind.**

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 andres 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 retning.**

Prøv at tænke på dette mens I spiller scenariet. Og nu til en leg, der endnu mere handler om at gribe første ide,” (gå nu videre til Associations leg).



## Associations leg

Stil jer i en cirkel inden i på scenen, 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 denne 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. Opfordrer 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, men det gør ikke noget.

Det vigtigste er, at det går hurtigt og er spontant. Lad legen køre ind til det går let og hurtigt, ind til spontanitet for alvor dominerer, og folk ikke længere tøver. Stop legen og forklar følgende:

### Vær spontan

”Denne leg skal kickstarte jeres spontanitet og vende jer 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 indskydelse**, måske virker den banal, men hvis man forsat lader spontanitet råde, skal den nok udvikle sig til noget helt uventet, hvis ikke for dig, så for en anden spiller, der så kan kaste noget nyt og uventet tilbage, jævnfør det jeg sagde før om ”sig ja”.”

Tag evt. eksempler fra legen, hvor spontaniteten gav uventede resultater, tro mig, der vil være nogen. Hvis det lægger op til det, kan du evt. gentage en begge opvarmningslege ganske kort igen. Ellers gå til drømmerejsen.



## Drømmerejse/meditation

Sidste øvelse og næsten også scenariets start. Bed spillerne ryste kroppen igennem som inden associationslegen, og begynd derefter drømmerejsen. Når denne er slut, beder du spillerne rejse sig op og sætte sig på deres pladser. Herefter starter du prologscenen.

### Drømmerejse

Bed alle spillerne ligge sig ned på deres plads med fødderne ind mod midten, så de ligger i en cirkel midt i rummet. Går langsomt rundt om dem mens de ligger der, (pas på med ikke at træde på nogens hår). Hold en fast rytme i din gang, og brug denne, til at holde en fast rytme i din tale. Læs klart og tydeligt drømmerejsen op, øv gerne dette nogle gange hjemmefra, så du har nogenlunde styr på den. Tal langsomt og hold gode pauser mellem hver sætning, så de har tid til at reagere på hver sætning.

Slap af og luk dine øjne.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen helt.

Pust ud, tøm dine lunger for luft.

Træk vejret ind igen, fyld maven og brystkassen helt.

Pust ud, tøm dine lunger for luft.

Træk vejret langsomt på denne måde, mens du lytter til mig.

Se og føl det jeg beskriver, mens du slapper af og trækker vejret langsomt.

Fokuser på din venstre fod.

Mærk hvordan den bliver tungere.

Som om den blidt trækkes ned mod gulvet.

Tyngden breder sig til dit venstre skinneben.

Snart bliver dit knæ også tungt og slapper af.

Dit lår hviler roligt mod gulvet.

Hele dit venstre ben ligger tungt, afslappet.

Fokuser på din højre fod.

Mærk hvordan den bliver tungere.

Som om den blidt trækkes ned mod gulvet.

Tyngden breder sig til dit højre skinneben.

Snart bliver dit knæ også tungt og slapper af.





Dit lår hviler roligt mod gulvet.  
Hele dit højre ben ligger tungt, afslappet.  
Begge dine ben slapper af.  
Tyngden breder sig til dit underliv.  
Trækker det ned mod gulvet.  
Mærk hvordan hele underkroppen er tynget ned.  
Følelsen strømmer op langs rygraden.  
Får langsomt hele overkroppen til at slappe af.  
Mens du trækker vejret langsomt.  
Bliver også brystkassen tung.  
Trukket blidt ned mod gulvet.  
Lig dine hænder fladt mod gulvet.  
Mærke dine hænder slapper af.  
Mærk den samme tyngde langsomt sprede sig.  
Fra fingrene og op i dine arme.  
Snart er begge dine arme også tunge.  
Mærk hvordan hele din krop nu ligger tungt mod gulvet.  
Afslappet, rolig, mens du trækker vejret langsomt.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen helt.  
Pust ud, tøm dine lunger for luft.  
Se for dig alle dine bekymringer.  
Dine følelser.  
Dine forstyrrende tanker.  
Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen.  
Og pust ud, helt ud.



Når du puster ud, puster du alle disse tanker ud.

Når du trækker vejret ind, fylder du dit sind med tomhed.

Tøm gradvist dit sind.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen.

Og pust ud, helt ud.

Fokuser på din vejtrækning.

Hver gang en tanke dukker op.

Tænker du i stedet på at trække vejret.

(Hold en kort pause)

Se dig selv fra oven, liggende på et hvidt gulv.

Langsomt begynder alt farve at forsvinde fra dig.

De siver ud hver gang du puster ud.

Dit tøj bliver hvidt

Din hud bliver hvid

Dit hår bliver hvidt

Langsomt får du samme hvide farve som gulvet.

Som perfekt fejlfrit marmor.

Du ligner næsten en statue, som du ligger der.

Fejlfri

Hvid

Perfekt.

Se dig selv for dig, sådan.

Pludselig føler du noget.

Hvor der før var intet.

Mærk hvor du føler noget.

Fokuser på det punkt.

Følelsen har en farve.

Se farven for dig.

På dig

Der hvor du mærker følelsen.

Se dig selv igen, fejlfri, hvid.

Men nu med en enkelt farvet plet.

En enkel følelse, det ene sted.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen helt ud.

Pust ud, tøm dine lunger helt for luft.

Åben dine øjne, du er klar.

Rejsen er slut, bed spillerne rejse sig og stille sig foran deres plads. Ryste hele kroppen lidt, hop på stedet for at vågne op igen. Bed dem så sætte sig ned, og gå så direkte i gang med prologen.

## Prologen

Dette er på en måde den første Historiesekvens, men den er meget anderledes end alle de andre historier, blandt andet fordi det er dig, der styre den. Formålet er:

- At vise hvordan Historiesekvenserne spilles
- At give spillerne en mulighed for både at være tilskuer og dødelig.
- At give de første ideer om historien og verden.
- At lade alle guderne opleve deres første påvirkning fra dødelige samtidig.

Når opvarmning og drømmerejsen er overstået så gå direkte til Prologen. Det er vigtigt, at du kører scenen, som om den var en rigtig Historiesekvens, dog med dig som overdommer. Så spillerne får at se, hvordan man gør. Det gør den første rigtige historie lidt mere overskuelig. Start med beskrive, hvordan denne sekvens kører. Husk at understreg, at dette, på visse punkter, er ret forskelligt fra resten af dommene:

”Denne historie vil introducere jer til, hvordan en Historiesekvens køres. **I den er jeg overdommer**, men herefter vil overdommeren blive af en af jer, valgt via lodtrækning.

I deles op i to grupper, den ene spiller første halvdel af historien, som afsluttes med en konflikt, som afgøres på samme måde, som alle andre, **ved at tilskuerne stemmer om udfaldene**.

Den anden halvdel af jer er tilskuere til denne scene, og **kan bruge ”Gudernes magt”** som i alle andre historier. Prøv at gøre dette, så I kan se, hvordan man gør og hvilken effekt det har.

Når første halvdel er spillet og dommen er afgjort, tager vi anden halvdel. Her spiller den anden halvdel dødelige og den første halvdel er nu tilskuere. Ellers forløber den på samme måde som første. Tilskuere kan gribe ind, og der skal stemmes om en konflikt til sidst.

Bemærk, at i modsætning til alle de andre historier, har denne to domme. Dette er så alle kan prøve at være både tilskuer og dødelig.



Beskriv herefter de ting tilskuerne kan gøre, og vis gerne helt konkret, hvordan det gøres. Se i spillerhæftet for en uddybet beskrivelse, men her er de lige kort nævnt igen:

- **Gudernes hvisken** – tilskueren siger, hvad den dødelige tænker.
- **Hoppe i tid og sted** – tilskuerne kan flytte scenen i tid og sted.
- **Hændelser** – tilskuerne kan få ting til at ske, så som et tordenskrald.
- **Biroller** – tilskuerne kan vælge at spille biroller.
- **Guderne på jorden** – tilskuerne kan vælge at deltage i historien som dem selv, men det bør I nok ikke gøre i prologen.

### Første halvdel

Når dette er sagt, sætter du ganske kort scenen for første halvdel:

Hjemme hos en ganske normal familie. I første scene kommer familiens yngste begejstret løbende ind og fortæller at krigen er brudt ud. Vi følger herefter familiens reaktion på denne nyhed. På et tidspunkt vil jeg stoppe spillet og starte dommen. I der er Tilskuer, får en række mulige udfald, som I skal stemme om, præcis som i en rigtig dom.

Her efter fordeler du rollerne blandt den ene halvdel af spillerne. Spørg evt. hvem der er frisk på at spille den yngste, da denne skal sige den første replik i hele spillet bør det være af en der har mod på det.

På et tidspunkt stopper du scenen og afholder en dom, præcis som der vil i de rigtige historiesekvenser. Når denne er overstået lader du dem spille ganske lidt af konsekvensen af dommen og stopper derpå først halvdel.



## Anden halvdel

Herefter beder du alle spillere bytte plads, således at dem der før var dødelige bliver tilskuere og dem der var tilskuere bliver dødelige. Sæt så scenen for anden halvdel:

Krigen er nu slut. Scenen foregår hos lederne af det rige, familien fra første scene boede i. Den gamle hersker er døende. Om ham våger ambitiøse generaler og grådige arvinger. Scenen starter, da en generel beretter om udfaldet af krigen.

Så fordeler du igen rollerne, denne gang blandt dem, der ikke har spillede dødelige. Husk at byg videre på det der opstod i første halvdel, når I spiller anden halvdel. Kør anden halvdel som første, stop når der kommer en god konflikt og afhold endnu en dom.

Når dommen er fundet og afgjort slutter Prologen og I går direkte til første Mellemskvens. En ny overdommer trækkes, denne og du finder fællesskab ud af, hvordan eller om disse prøvescener og næste Historieskvens skal bindes sammen.

I modsætning til resten af dommene, behøver prolog historien ikke hænge sammen med den næste historie. Men hvis det kan lade sig gøre, så gør det endeligt. Spillerne skal huske at udvikle deres rolle og udfylde karakterark og stedark til skæbnevæggen. Men husk fra Prologen slutter, er scenariet i gang, og alle skal forblive ingame.

## Fordeling af roller

Del spillerne i to lige store hold. Er der et ulige antal, så lad der være en ekstra i første hold. Fordel rollerne blandt den første gruppe. Brug hvad du så under opvarmning som guide, eller lad spillerne selv bestemme.

Lige inden I starter, kan det være en god ide, at kort lade spillere beskrive deres roller, som de ser dem. Det hjælper både dem selv, med at komme ind i rollen, og giver medspillerne et billede af, hvem de spiller sammen med. Gør dette ved begge scener. På næste side er prologen beskrevet, på samme måde som de andre domme.

Lig ikke skjul på de forskellige rollers motivationer. Lad alle hører, hvad de forskellige roller vil. Derved signalerer du, at der ikke findes hemmeligheder i dette spil.

## Prolog – Intet element

### *Krigens begyndelse og afslutning*

#### Første vers – Begyndelsen

Hjemme hos en ganske normal familie

Pludselig stormer den yngste ind

”Krigen er brudt ud!”

Råbes der begejstret

Spænding, frygt og sorg

Blander sig i det lille hjem

#### Roller

- **Husbonden** – Er selvfølgelig trist over at sende sin ældste af sted, men mener det er dennes pligt. Men yngste er for ung til at drage i krig.
- **Hustruen** – Er tung i hjertet over snak om krig, vil ikke have nogen drager i krig.
- **Yngste** – Fuld af energi og vovemod, ønsker mere end noget andet at drage i krig.
- **Ældste** – Ved at det er dennes pligt at drage i krig, og vil også gerne, men kærligheden til dennes forlovede trækker hårdt i den modsatte retning.
- **Ældstes forlovede** – Elsker ældste meget højt, og vil ikke have denne drager i krig.

## Andet vers – Afslutningen

Tiden er gået

Krigen er på godt og ondt over

Krigerne vender hjem

Under glæde og knus er der mørke

Meget har ændret sig siden krigen begyndte

## Roller

- **Den døende hersker** – Venter på nyt om krigen og ved, at det snart er på tide at vælge en arving.
- **En ambitiøs general** – Netop hjemvendt fra den afsluttede krig. Scenen starter med, at denne fortæller om krigens endelige udfald. Det er altså op til dig, at bestemme krigens udfald.
- **Den ældste arving** – Venter på at den gamle hersker dør, så denne kan overtage magten.
- **Den yngste arving** – Ønsker at overtage magten i stedet for den ældste. Er god ven med og stoler på rådgiveren.
- **Den vigtigste rådgiver** – Ønsker at den yngste skal arve i stedet for den ældste, så rådgiveren kan styre riget via den yngste.

## I gang

Når prologen er slut er scenariet i gang. I starten er spillerne nok lidt tøvende, og du skal nok hjælpe lidt til. Men hen ad vejen skal du lade dem mere og mere styre det selv.

Held og lykke.



## Valg af fortælling

Når spillerne har spillet prologen, skal du vælge hvilken af fortællingerne, de skal starte på, ud fra hvad du synes vil passe bedst til spillerne og det de spillede på i prologen. Giv den nyvalgte overdommer Anslag historien fra den fortælling, du vælger og bed denne læse verset op for de andre. Tag derefter denne til side og hjælp med at finde frem til, hvad næste historie konkret skal være.

Bagefter fjerner du de tre Anslag du ikke valgte, så der nu ligger fire Igangsættende plotpunkt historier klar. Når de har spillet Anslaget, vælger du nu det Igangsættende plotpunkt, der vil passe bedst ind.

Det vil oftest være fra samme fortælling, men det kan være at en historie drejer fortællingen, så det vil passe bedst at give dem en historie fra en anden fortælling. Sådan fortsætter du alle seks historier igennem. Er du i tvivl om, hvilken fortælling du skal give dem, så kan du evt. præsentere to eller flere muligheder for overdommerne og så lade dem vælge.

## Din magt og pligt i mellemsekvenser

I disse perioder skal du agere gudernes tjener, gå tavst rundt, som en lydige tjener ville gøre til en fin middag eller lignende. Hold masken neutral og høflig, men hold dine øjne åbne og følg med i, hvad der sker. Hvilke historier udvikler sig? Hvilke interessante relationer opstår? Som den eneste, har du spillederlignende magt i disse scener.

Du er den eneste, som har et overblik, da de andre er fordybet i deres roller, derfor kan du se, hvis der er behov for lidt guiden eller stikken i bestemte områder. Og dette kan du så gøre meget diskret. Brug evt. Gudernes hvisken, (se Gudernes magt i spillerhæftet) eller tag en spiller til side og kom med nogle gode råd og stikord.

Det skal helst ikke blive nødvendigt at gøre dette, men bare husk at du har det som mulighed. Det er især et godt redskab, til at hjælpe enkelte eller flere spillere, som enten er i tvivl om eller har misforstået formålet med scenariet.

## Den tjenende ånd

Du er også en birolle ingame. Du er gudernes tjener. Denne rolle skal spilles meget neutralt. Høflig venlig, men uden personlighed. Tænk klassiske tavs tjener, du har intet på spil i dette scenarie, du skal blot hjælpe og støtte. Da scenariet kan vare ret længe, skal du også stå for forplejning. Til spilstesten var vindruer, æbler, klementiner og vand rigeligt.

Gå gerne rundt og ryd op efter spillerne. Sæt stolene på plads efter en Historiesekvens, og samle blyanter og henkastet papir ind under historiesekvenserne. For det første hjælper det overraskende meget med at finde ind i den meget neutrale rollen, for det andet så holder det nogen lunde styr på tingene i lokalet.

## Epilogen

Dette er scenariets eneste hemmelighed, sørg for at holde det sådan. Og bed spillerne om, så vidt som muligt, også at holde det sådan (altså når scenariet er slut).

Når den sidste historie er slut sidder alle guderne på deres pladser. De ved ikke, hvad der skal ske nu, du har ikke sagt noget om det, og der står ikke noget om det. Når I når dette punkt går du stille ind i midten af cirklen. Sig med dine egne ord følgende:

”Med denne historie overstået, er det på tide at hviske tavlen ren, så I er klar og upåvirkede til næste fortælling.

Med følgende ritual vil jeg nu rense jer, for alle de uheldige påvirkninger og personligheder, de dødelige har givet jer, som følge af denne fortælling.

Så tag jeres masker på igen, (hvis nogle af dem har dem af) og lig jer ned på gulvet, som da vi startede.”

Når dette er sagt, så gå i gang med følgende, kortere drømmerejse, præcis på samme måde som den første:

### Anden drømmerejse

Slap af og luk dine øjne.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen.

Og pust ud, helt ud.

Se dig selv fra oven, liggende på et hvidt gulv.

Fyldt med tanker, følelser, personlighed.

Føl hvor rodet og forvirret du er.

Se for dig alle dine bekymringer.

Dine følelser.

Dine forstyrrende tanker.

Når du puster ud, puster du alle disse tanker ud.

Når du trækker vejret ind, fylder du dit sind med tomhed.

Tøm gradvist dit sind.



Fokuser på din vejrtrækning.

Hver gang en tanke dukker op.

Tænker du i stedet på at trække vejret.

Mærk hvordan du langsomt tømmer dit sind

For tanker, følelser, personlighed.

Hvert åndedrag gør dig mere ren, mere perfekt.

Se dig selv fra oven, liggende på et hvidt gulv.

Langsomt begynder alt farve at forsvinde fra dig.

De siver ud hver gang du puster ud.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen.

Og pust ud, helt ud.

Dit tøj bliver hvidt

Din hud bliver hvid

Dit hår bliver hvidt

Langsomt får du samme hvide farve som gulvet.

Som perfekt fejlfrit marmor.

Du ligner næsten en statue, som du ligger der.

Fejlfri

Hvid

Perfekt.

Se dig selv for dig, sådan.

Træk vejret ind, fyld maven og brystkassen.

Og pust ud, helt ud.

Åben dine øjne, du er klar igen.





## Protester?

På et hvilket som helt tidspunkt i denne periode kan spillerne afbryde dig og protestere. Om de gør dette er uvist. Hvis de ikke gør det, så kød drømmerejsen igennem, som om intet var hændt og afslut scenariet på denne måde. Du må ikke give udtryk for, at der var en alternativ slutning, men bare lade som om, dette var meningen. Gå herefter direkte til debriefing.

Hvis en eller flere spillere protesterer, skal du virke meget overrasket, og spørger:

”Hvad der er galt, sådan her har vi altid gjort. Det er den eneste måde, historierne kan fortælles på. I er nød til at være rene før en ny skæbnefortælling. I er nød til at gennemgå denne proces, før vi kan gå videre til jeres næste fortælling.”

Lad dem protestere mere og mere, evt. kan du virke lidt træt og sige: ”Skal vi igennem dette hver gang?”

Men slå ikke protesterne ned, lad dem blusse op og gribe flere og flere spillere. Når de når et toppunkt, og det er tydeligt, du ikke kan få dem til at gå med til ”renselsen,” så suk og sig følgende:

”Som jeg har sagt så mange gange før, men det kan I naturligvis ikke huske, så er der kun en anden mulighed her. I kan vælge at beholde jeres fejlfyldte personlighed, men så må I opgive jeres guddommelighed og blive dødelige. Valget er, som det har været før, jeres. Jeg giver jer, som altid, lidt tid til at tænke over det.”

Giv herefter spillerne tid til at snakke denne mulighed igennem. Det er op til den enkelte spiller, hvad denne vælger. Når det er gået lidt tid, så få dem samlet på deres pladser igen. Sig stille og roligt:

”Dem der vælger døden, tag jeres masker af, dem der vælger guden, behold maskerne på.”



Er der nogen der tager maskerne på, så bed dem, en for en, træde ind på scenen sammen med dig. Sig:

”Du bliver sat ned på jorden, hvor du vil. Fortæl os kort og ærligt, hvordan det vil gå dig som dødelig.”

Herefter skal du lade spilleren kort beskrive, hvad der sker med hans nu dødelige gud. Når alle der smed masken har fortalt, hvordan det gik deres gud, skal du bede dem gå ud af cirklen og stille sig langs kanten af lokalet.

Var der nogen der beholdte maskerne på, så bed dem ligge sig ned på gulvet, og køр så drømmerejsen ovenfor. Var du i gang med den, så fortsæt hvor du slap.

Når du har sagt: ”Åben dine øjne, du er klar igen.” Er scenariet slut og du kan gå til debriefing.

## Debriefing

Når I er færdige, så hold evt. en meget kort pause, men kun hvis det er meget nødvendigt, ellers gå direkte til debriefing. Så kan I rydde op bagefter, hvis der skal ryddes op.

Snak scenariet igennem, hvad gik godt, hvad gik knap så godt. Hvad kan evt. ændres, hvad kan du, dem eller jeg, gøre bedre?

Hvis jeg er i nærheden, må I gerne invitere mig til dette. Hvis spillerne har lyst til at snakke om nogle negative ting, uden jeg er der, så lad dem, hvis de beder om det. Men jeg lytter gerne til kritik.

Hvis spillerne lod dig gå gennem den sidste drømmerejse uden at protestere, så lad være med at nævne, at der var en anden mulighed. Også selvom de klager over, at de blev tvunget til at glemme deres rolle. Lad dem i stedet rase ud og lyt til deres kritik.

Endelig ryd op, snak videre og få en øl og snak det igennem igen.

Husk at takke spillerne, og så håber jeg, at I havde en god oplevelse.

Hvis det er muligt vil jeg gerne have billeder og gengivelser af skæbnekortet og krøniken. Jeg er selvfølgelig meget interesseret i at få fortalt den historie, I skabte.