



STJERNETEGN
Spillerhæfte



Før start

Der er ingen 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.

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 har 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.

Den tjenende ånd – en anden slags spilleleder

Dette er både spillernes spilleleder og gudernes tjener. Den tjenende ånd står for opstart, introduktion, opvarmning og styrer første scene (Prologen).

Ånden sætter jer ind i, hvordan man gør, samt hvilken rollespilsstil, der egner sig til Stjernetegn. Ånden er jeres spilleleder og vil være til rådighed hele scenariet igennem. Det er jeres vejleder og hjælper, så spørg endelig denne, hvis I er i tvivl om noget.

Ånden er også den eneste, som kan komme med spilleleder lignende inputs i mellemsekvensen. Lyt til hvad Ånden siger 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.





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 lettere at give slip på hæmninger.

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. 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 uden maske

Det skal bemærkes at, man kan ikke have briller på samtidig med masken, så husk at tage kontaktlinser med, hvis du har.

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.

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.



Flowchart for fortællingen





Historiesekvensen – oversigt

En historiesekvens starter, når Overdommeren bestemmer det. Der må ikke gå for lang tid mellem hver historie, (Maksimalt en halv time). Alle opgaver skal være overstået. Centralt rollespil må helst ikke afbrydes. En historiesekvens 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 historie.
3. Overdommeren læser historiens vers op og beskriver første scene og dem der er med i den.
4. Overdommeren fordeler rollerne i historien, ud fra følgende kriterier:
 - Overdommeren må ikke spille dødelig.
 - Guder kan byde ind med anmodninger om at spille bestemte dødelige. Er der flere bud om en dødelig, bestemmer overdommeren.
 - Guder må ikke spille den samme dødelige to gange i træk.
5. Guder, der ikke deltog i sidste historie, har fortrinsret.
6. 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, og historien begynder.
6. Når en afgørende konflikt opstår i historien, hæver overdommeren hånden og siger ”stop!” Det starter Dommen. Overdommeren opridses flere mulige udfald af den opståede konflikt.
7. Tilskuerne, og ikke overdommeren, stemmer nu om de udfald overdommeren opridsede. Det udfald, der får flest stemmer bliver til virkelighed.
 - Får flere udfald samme antal stemmer, så kaster overdommeren nu, og først nu sin afgørende stemme.
8. Historien afsluttes.
9. Historiesekvensen er slut. Næste Overdommer trækkes og læser verset for næste historie op.





Historiesekvensen – Uddybet

En historiesekvens er en kort scene der afsluttes med en konflikt, der afgøres via en dom. Prologen samt jeres seks historiesekvenser udgør tilsammen den overordnede fortælling, I skal skabe.

Hvad den enkelte historie er, og hvem der er med i den, er helt op til jer. Brug jeres overordnede fortælling samt teksten til den enkelte historiesekvens som inspiration.

Start

Når rollerne er udpeget 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. Har personen optrådt i jeres fortælling før, kan det anbefales hurtigt at skimme dennes karakterark.





Skuespil?

Der er et element af skuespil over Historiesekvensen. I har blandt andet et publikum (som dog kan påvirke historien.) 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 samtale i gang ad gang. 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 høre det, så skal man lade som om, man ikke hørte det. (Men selvfølgelig spille sådan, at det, der blev sagt hemmeligt, kommer i spil)

Endelig: hvis man hvisker, så husk at hviske højt, så alle kan hører, hvad du siger.

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 foregående. 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.

Tilskuer

Scenen er en tolvkant I alle sidder rundt om. Derfor vil man ofte sidde, så man ikke kan se, det vigtige i scenen. Derfor er det tilladt at gå rundt under historiesekvensen, så man kan stille sig der, hvor der er bedst udsyn. Men husk at være stille.





Dommen i historien

På et tidspunkt stopper overdommeren historien for at afgøre den konflikt, der skal være opstået. Når dette sker, skal dem, der spiller dødelig stoppe deres spil, stoppe deres spil og afvente dommen.

Når dommen er faldet, skal de dødelige fortsætte historien lidt endnu og udspille den umiddelbare konsekvens af dommens udfald. Dette er vigtigt, da overdommerne kan bruge det i 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 hun, så skal det afgørende øjeblik, hvor hun vælger, selvfølgelig spilles. Herefter bør de involveredes første reaktioner kort spilles, men så heller ikke mere.

Konflikten i historien

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 denne enkelte historie og hele den overordnede fortælling.

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 er tilskuer til en historie, har du både mulighed for at påvirke og et ansvar for, hvad der sker. Dig og de andre tilskuere skal påtage jer spillederens ansvar.

I skal hjælpe med at styre historien 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, om at historien går godt. Så husk: man må ikke gribe ind, bare for at gribe 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 med at gøre jeres historie unik.

Når du vil blande dig, skal du rejse dig op og sige ”Frys!” – og scenen fryser. Hvis to rejser sig på samme tid er det i sidste ende overdommeren, der bestemmer hvem der får retten til at gribe ind. En god fingerregel er: den der indtil nu har brudt mindst ind, har fortrinsret.

Kun en gang per historie

For at give de dødelige luft, må hver tilskuer kun bruge Gudernes magt engang per Historiesekvens. Så det handler om kun at gribe ind, når det man siger eller gør for alvor tæller. Har man gjort noget og får en god ide igen, ja så må man bare håbe, at en anden gør det.





Gudernes hvisken

Stil dig lige bag en spiller. Sig, så alle kan hører 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.

De andre dødelige kan ikke hører dette, men guder, som spiller dødelige, kan hører det og dermed bruge det som inspiration i deres spil.

Hændelser

Der er intet så effektivt, som en regnbyge på det helt rigtige tidspunkt. Tilskuere kan vælge at påvirke verden i større eller mindre grad. Dette er, som når en spilleder beskriver ting, der sker i verden omkring spillerne. I dette tilfælde en tilskuer, som beskriver, hvad der sker i verden omkring de dødelige. Sådan går du: rejs dig op og beskriv tydeligt, hvad der sker: ”Det begynder at regne.”

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/sted, eller at den hopper tilbage, når det, der var relevant, er sket. Det er op til den enkelte historie og bestemt af tilskuerne.





Biroller

En tilskuer kan vælge deltage i en scene, hvis der er brug for 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, men er tilbage som tilskuer ved dommens start, kan denne stadig stemme. Men alle der er med i historien, når der skal stemmes, kan ikke stemme, lige meget hvornår de kom ind i historien.

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.

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 vandrer på jorden, mens det aldrig sker i andre. Det er helt op til jeres historie at bestemme. 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, når du betræder scenen. Som i mange mytologier, kan guden også vælge at tage en anden skikkelse, så som et dyr eller et menneske.



Mellemsekvensen

I mellem hver historie har alle en eller flere opgaver. 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. Lad umiddelbarhed og spontanitet være den røde tråd.

Skæbnekortet

Dette er et centralt sted i Mellemsekvensen. Her visualiserer I den verden, I skaber i historierne. Relevante steder og personer fra jeres historie skal skrives på denne.

Skæbnekortet 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 skæbnekortet 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

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 én du har spillet før), skal du udvide din rolle. Det er 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.

Efter en Historiesekvens skal du gå lidt for dig selv og beslutte, hvordan oplevelserne som dødelig påvirker din rolle herunder hvilke følelser der dukker op. Som du vil se, har din rolle har lidt hjælpermidler til dette.

Husk at inddrage de nye 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 følelserne? (Bange, glad, frustreret, nysgerrig, vred, alt er muligt).

Føje dødelig til skæbnekortet

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

Pligter for dem der var tilskuere

Dem af jer der udelukkende var tilskuer (eller hvis alle var med i scenen på et eller andet tidspunkt, så dem, der først bliver færdig med de førnævnte dødelige pligter), skal skabe eller udbygge de steder, der indgik i historien.

Steder der skal beskrives, er alle dem, som har haft en betydning i jeres fortælling eller i den enkelte historie. Det vil sige: den gang, generalerne gik i, da de diskuterede angrebet på fjendens base, er ikke relevant, også selvom scenen fandt sted der. Men fjendens base 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 beslutte, hvad der sker efter den netop overståede historie og frem til den næste. Samt hvad der faktisk er på spil i næste historie. Brug den enkelte historie tekst som inspiration, (som I vil få udleveret af Den tjenende ånd).

Det er op til jer to at drive historien videre. Alle guder må komme med input og holdninger til, hvor historien kan 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.

I er klar, når den nye overdommer ved nok til at kunne sætte scenen for næste Historiesekvens og bestemme hvilke dødelige, der er med i den. Husk der er ingen regler for, hvor lidt eller meget tid der er gået i fiktionen mellem hver historie.

Det er tillad at spille små korte scener med dødelige i mellemsekvensen. For eksempel for at se ting, der kan være afgørende for, hvor I skal tage historien hen (det kan især være gavnligt hen imod slutningen af historien).

I så fald skal I få nogle andre guder til at spille de dødelige, I har behov for, og så lade dem rigtigt kort spille den scene, I sætter. Dette tæller ikke som en Historiesekvens, og der skal ikke stemmes. Man behøver ikke være tilskuer, hvis man er i gang med andre ting. Der er muligt at bruge Gudernes magt.

Når I er klar, starter den nye Overdommer Historiesekvensen, som beskrevet tidligere.





Sidste råd – Læs op på lektionen

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 Historiese kvens, inden man starter på den). 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.

