



Mastermanual

FORORD	1
PRÆSENTATION	3
BAGGRUNDSHISTORIEN	3
SPILFORLØB	4
PRAKTISKE OMSTÆNDIGHEDER	5
ROLLER.....	6
DET PRAKTISKE	11
DE FØRSTE OVERVEJELSER	11
SIKRING AF SPILOMRÅDE	12
BUDGETTET	12
AT SKRIVE PR	14
UDDELING AF ROLLER	15
AT SKAFFE REKVISITTER OG STATIST	16
ARBEJDET MED OPSÆTNING	17
SPILSTART	18
INTRODUKTION AF STATISTEN	19
AFSLUTNING AF SCENARIET	19
DEBRIEFING	19
OPRYDNING	20
TANKER	21
STATEN	22
LIMINALE RITER	22
RAMMESCENARIER OG VARULVE	23
NAVNET	24
TEKST TIL INTRO OG OUTTRO	25
OVERSIGT OVER SPILFORLØB	27
FORSLAG TIL GULVPLAN I SPILOMRÅDET	28

Forord

Siden du læser dette, antager vi, at du er interesseret i scenariet. Tak for det, og vi håber, at du vil finde det spændende og måske endda føler dig fristet til at sætte det op.

Det har været en stor opgave at skrive scenariet, men vi er også stolte over, hvad det er blevet til. Vi håber, at du også vil kunne se, hvorfor blod, sved og tårer ikke har kunnet få os til at opgive vores foretagende.

Denne manual er skrevet til dig, der kender til grundprincipperne inden for liverollespil svarende til at have deltaget i mindst et scenarie med arrangørudvalgte roller. Til gengæld behøver du ikke have arrangeret et scenarie før, for at kunne sætte Persona op.

Selve scenariet henvender sig til spillere, som har lyst til at prøve kræfter med en fortælling, der baserer sig på indlevelse i spilpersonerne. Spillerne behøver ingen erfaring, hvis blot de har lysten til at spille scenariet. Forfatterne vurderer dog, at scenariet ikke bør spilles af spillere under 15 år, da Persona behandler



Mastermanual

nogle emner, som kræver modenhed og erfaring af deltagerne.

Udover dette forord består mastermanualen af tre kapitler. Det første kapitel er en præsentation af scenariet, hvad de praktiske forudsætninger er og et oprids af spilforløbet. Meningen er, at efter første kapitel, skulle du gerne være i stand til at se, om du vil være interesseret i, og er i stand til, at afvikle scenariet. I andet kapitel gennemgås alle de praktiske detaljer fra A-Z. Helt fra de første overvejelser over budget og opsætning til scenariet er ryddet op. Tredje og sidste kapitel giver en indsigt i de tanker, der ligger bag scenariet og de overvejelser, som vi som forfattere har gjort os. Kapitlet er ikke nødvendigt for at køre scenariet, men det kan hjælpe til at forstå, hvorfor scenariet ser ud som det gør, og det kan forhåbentligt også skabe et bedre grundlag for at lave mere indsigtsfulde ændringer, der hvor disse vil være nødvendige for en afvikling.

Dette projekt er kommet til verden med hjælp fra en masse venlige mennesker. Med listen nedenunder vil vi gerne sende hver af dem en

stor tak for at have givet deres tid og interesse til scenariet.

Oliver Nøglebæk
Henrik Krøjmand
Gimle Larsen
Mikkel Bækgaard
Jannick Raunow
Peter Brodersen
Jakob Pongsgård
Hilda Rohde
Sidse Ebbesen
Vivi Krone

Der skal også lyde en stor tak til:

Werewolf-kampagnen
Rpg-forum
Live-forum
Folk vi kender, der skal gifies
(for at give os en undskyldning for at overspringshandle)

Hvis du har spørgsmål i forbindelse med scenariet, skal du være velkommen til at kontakte os.

Maya Krone og Ryan Rohde Hansen

Maya Krone, tlf. 26 98 35 45,
mayakrone@gmail.com

Ryan Rohde Hansen, tlf. 26 70 19 50,
ryan@ryanhansen.dk

Advarsel: Dette scenarie blev skrevet på en blanding af blå Polo og hvidvin.



Mastermanual

Præsentation

Persona er et 20 personers scenarie med en forventelig spilletid på seks til otte timer. Scenariet er et rammescenarie, som lægger op til diskussion og intrige, og hvor spillerne selv skal skabe handlingen gennem deres spil. Undervejs i scenariet er indlagt vendepunkter for at skabe dynamik og fremaddrift.

Grundideen for scenariet er et utopisk samfund, hvor alle borgere bærer masker for at give dem en forudbestemt identitet og derigennem skabe tryghed og kontinuitet. Handlingen i scenariet udspiller sig på den traditionsrige dag for maskeskiftet, hvor den almindelige samfundsorden for en stund sættes ud af spil, maskerne smides og alt kan bringes til diskussion.

Baggrundshistorien

Persona er en fortælling om et samfund, der i kølvandet på krig og undertrykkelse oplever behovet for tryghed og kontinuitet. Samfundets problemer er resultatet af en mangeårig undertrykkelse fra en besættelsesmagt og borgernes

tendens til at hytte deres eget skind.

En dygtig leder får samlet en oprørshær og befriet samfundet fra besættelsen, men føler sig magtesløs overfor sine medborgeres selviske opførsel. Han erkender, at problemerne opstår, fordi folk har mere travlt med at varetage egne interesser frem for samfundets. Borgerne opfører sig som primitive dyr, der lader sig styre af deres følelser i stedet for at omfavne den rationelle oplysthed, der ville gøre dem i stand til at løfte i flok. Han undfanger ideen om et maskesamfund, hvor hver maske beskriver den funktion, en borger skal udføre for at bidrage til samfundet. Samtidigt gemmer masken de følelser og drifter væk, der truer med at skade samfundet. Værende en handlingens mand og leder af samfundet, formår han at indføre maskerne og derigennem skabe det ideelle samfund – maskesamfundet.

Ved scenariets begyndelse har ideen om maskerne ikke blot stået sin prøve, den har mere end bevist sit værd. Der er gået 112 år siden den store leder tog den første maske på, og det er for 14. gang blevet tid til samfundets vigtigste



Mastermanual

begivenhed: Maskeskiftet. Maskeskiftet afholdes hvert 8. år og har til formål at omfordele maskerne, så ældre borgere kan gå på pension, og unge borgere kan få en maske. Maskeskiftet giver også borgerne mulighed for at skifte til andre masker, hvis de ønsker at varetage en ny funktion i samfundet. Maskeskiftet er en begivenhed, der ventes med spænding, men som samtidig er omgærdet af frygt - ingen borger kan vide sig sikker på, hvilken maske de får ved maskeskiftet. Der gælder kun en regel: Ingen masker må ligge tilbage, når maskeskiftet afsluttes.



Dette system har fungeret upåklageligt i alle de år, maskesamfundet har eksisteret, men i de maskegenerationer

(perioden mellem hver maskeskift), der leder op til scenariet, er det begyndt at knage i fugerne. De gamle idealer begynder at virke snærende for nogle, mens mere konservative kræfter med frygt ser på det forfald, maskesamfundet er udsat for. Ved maskeskiftet vil de forskellige verdenssyn kolliderer, og resultatet vil være bestemmende for samfundets kurs lang tid fremover.

For at lære mere om baggrundshistorien kan det anbefales at læse spillerbrevet, der også gennemgår sociale normer og beskrivelse af de enkelte masker. Om spillerbrevet læses på dette tidspunkt i mastermanualen eller senere er en smagssag, men det bør under alle omstændigheder læses inden du læser kapitel to "Det Praktiske" i mastermanualen, da spillerbrevet indeholder materiale, der ikke er nogen grund til at gentage i mastermanualen.

Spilforløb

Scenariet starter med, at spillerne indtager deres hus i spilområdet og "går i seng", altså lægger sig ned, som om deres spilperson sov. Herefter kommer scenariet stille og roligt i gang. Spillerne



Mastermanual

(spilpersonerne) vågner op og udfører deres spilpersons morgenrutine. På den måde får spillerne en mulighed for at falde ind i deres roller og lære dem at kende inden interaktionen med de andre spilpersoner.

På et tidspunkt indkaldes der til borgersamling, hvor vismændene blandt andet fremlægger de forslag om ændringer, de har for den kommende maskegeneration. Derefter afventer de forsamlede spilpersoner ankomsten af maskeskiftets hovedperson, den maskeløse. Den maskeløse er en person, der kun har til opgave at overse maskeskiftet for at sikre, at alting går rigtigt for sig. Den maskeløse bliver spillet af en statist.

Maskeskiftet starter med, at den maskeløse holder et ritual, der har til formål, at få spilpersonerne til at tage deres masker af, og spillerne suget ind i maskeskiftets mystik. Herefter er scenen åben for diskussioner og intriger – alle spilpersoner har mål, ønsker og drømme, så vi forventer, at bølgerne kommer til at gå højt. Det er statistens opgave at vurdere, hvornår bissen skal skrues på overfor spilpersonerne, for

maskeskiftet kan ikke afsluttes, før alle har en maske. Når alle masker er fordelt, vil den maskeløse holde et ritual, der kan bringe samfundet tilbage til normaltilstanden.

Med maskeskiftet overstået, går spillerne tilbage til deres huse og lægger sig til at sove, hvorved scenariet slutter.

Praktiske omstændigheder

For at kunne afvikle Persona, er der en del ting, du skal tage højde for. Detaljerne omkring det praktiske er omtalt i kapitlet "Det Praktiske", dette afsnit er blot en kort gennemgang, af de vigtigste, praktiske omstændigheder, så du allerede på dette tidspunkt kan få et overblik over hvad der kræves, for at kunne afvikle scenariet.

Det vigtigste er, at spilstedet lever op til visse krav. Det skal være et stort rum med masser af gulvplads og gerne højt til loftet. Det er vigtigt, at der kan lukkes helt af for dagslys, eventuelt ved hjælp af afdækningsplastik. Gulvet skal gerne være uden mærker. Adgang til strøm er nødvendigt, da lyssætningen omkring scenariet er væsentlig.



Mastermanual

Et andet vigtigt punkt er masker til spillerne. Det er muligt at købe dem, lave dem selv eller leje dem. Til første og anden afvikling er der lavet flotte og funktionelle lædermasker, som vi gerne lejer ud til arrangører, der er interesseret i at afvikle scenariet. Under alle omstændigheder er der brug for 21 masker (den maskeløse har faktisk også en maske), og de skal udsmykkes i overensstemmelse med de retningslinjer, der er givet i Maskeguiden, som er et appendiks til dette scenarie.

I samme ombæring skal der findes en statist, som er villig til at spille den maskeløse. Dette kan sagtens være en arrangør, men det vigtige er, at personen har karisma og er indstillet på at holde ritualerne i starten og slutningen af maskeskiftet. I statistbrevet er vedlagt et forslag til afholdelse af ritualet.

Endelig skal der være en mulighed for at printe karakterer og spillerbrev ud. Dette er stor mundfuld, hvorfor det kan være praktisk at tænke over på forhånd.

Roller

De tyve roller fordeler sig på 8 kvinderoller, 9 manderoller og 3 roller, hvor der findes en version til hvert køn, så det er muligt at justere i forhold til den aktuelle kønsfordeling. Der er en enkelt af rollerne, der i nødstilfælde kan undværes, men ellers er scenariet tæt sammenvævet i relationerne karaktererne imellem, og spillet vil højst sandsynlig lide slagside, hvis der mangler flere.

Samfundet i Persona er lagdelt efter en platonisk model med en masse arbejdere, vogtere til at beskytte samfundet og endelig vismænd til at lede samfundet. Derudover optræder der en ungdomsmaske og en pensionistmaske i scenariet.

Nu følger en kort gennemgang af hver spilperson, for at lette overblikket. Ved hver rolle er beskrevet, om det er en mand eller kvinde (eller M/K), hvilken maske de besidder, og deres funktion i scenariet. Der henvises i øvrigt til spilpersonerne for mere information.



Mastermanual

Gam(e) (førstevismand, M/K)

En træet, gammel mand/kvinde, der føler skyld over ikke at bringe slægten videre. Er delvis uforskyldt blevet overfaldet af vogterne, der følte, at Gam(e) svigtede sin maske. Gam(e) er symbol på de gamle ting, der er på vej ud.

Sef (vismand, mand)

En midaldrende herre, der bruger mere tid på at kigge efter kvinder – specielt Tia – end på at udføre sit job. Han forsøger at få sin søn ind som vismand, mens han vil holde sin kone og politiske modstandere fra livet. Sef er opportunismen, der ser det hele som et spil.

Tia (vismand, kvinde)

En ung, smuk kvinde, der bærer rundt på store hemmeligheder. Hun har en elsker, Ran, som hun mødes med i al hemmelighed, da deres møder foregår uden masker. Dette er opdaget af Kub, som har tiltvunget sig samleje med Tia mod ikke at afsløre hende. Tia er skønheden, som både nyder godt af og må lide for den.

Oth (førstevogter, mand)

En midaldrende militærmand, der er gennemsyret af konservatisme. Han kører et korstog mod det forfald, han ser i samfundet og leder et forsøg på at isolere vismændene fra arbejderne. Han er meget fjendsk mod barbarer. Oth er frygten for forandring og målet helliger midlet.

Roa (vogter, kvinde)

En kvinde, der siden hun blev vogter, har elsket Oth, men ved, at hun ikke kan få ham. Hun er bindeleddet i vogtergruppen og tager sig moderligt af dem alle. Hun støtter op om Oths korstog, men bekymrer sig mest om vogtergruppen og mindre om samfundet som helhed. Roa er moderrollen og gruppen i gruppen.

Kub (vogter, mand)

En ung mand, der gennem omsorgssvigt i sin barndom har fået en stærkt overdrevet tro på sin egen vigtighed og evner. Han fører Oths korstog ud i livet for selv at komme frem i verden, men har også sine egne små projekter. Han er medløberen og det brodne kar.



Mastermanual

Bor (vogter, mand)

En forstyrret ung mand, som lider af en svag form for autisme, der gør, at han ikke helt forstår sociale relationer. Han har dog fundet sin niche i vogtergruppen. Han er på den ene side en meget voldelig person, men samtidigt overbevist om, at han gør det gode. Bor er samfundets problem med afvigere og en forvreden uskyld.

Am (vogter, mand)

En blød, ung mand, der har svært ved at leve op til sin vogtermaske. Han er forelsket i kunstnermasken, men tror, der findes en anden kvinde bag masken. Han føler sig også chikaneret af Kub. Am er den gennemsnitlige mand og maskernes indvirkning på kærligheden.

Nera (førsteadministrator, kvinde)

En kvinde, der kæmper hårdt for at få anerkendelse og respekt. Hun har en fornem maske og er dygtig, men ingen kan lide hende. Hun har et dødt fornuftsægteskab med administratoren Bor og kæmper hårdt for at bringe sin søn, Kub, frem i verden. Hun er stor tilhænger af Bor-klanen. Nera er

den statussøgende kvinde og manglen på kærlighed.

Bor (administrator, mand)

En midaldrende mand med et meget småligt sind. Han er berygtet for at have misrøgtet en tidligere maske, og han har opdaget, at hvis han saboterer ting passivt, så får han til sidst sin vilje. Bor er konformiteten og den passive modstand.

Aye (doktor, kvinde)

En midaldrende kvinde, der kæmper hårdt for at holde sammen på stumperne af sin familie. Hendes mand, Sef, er flygtet fra hende ind i en vismandsmaske, og hendes søn, Dom, drømmer om at gå samme vej. Aye er den sociale bagside ved samfundet.

Le (lærer, kvinde)

En kvinde, der kan lide sin maske, men føler, at hun burde have den vismandsmaske, som Sef kuppede fra hende ved sidste maskeskift. Hun har startet en diskussionsklub sammen med Gerr(i), hvor maskesamfundet og dets konsekvenser er debatemet. Le er det sande ideal for samfundet, der nu er omgærdet med mistro.



Mastermanual

Deze (kunstner, kvinde)

Ung kvinde, der er ved at gå til i forventningerne til sin maske. Hun er forelsket i Am, fordi hun ser hans maske som farlig. Hun overvejer at blive kræmmer for at stikke af fra det hele. Bliver bejlet til af Kub. Deze er den frie sjæl og forelskelsen i en maske.

Ki (håndværker, kvinde)

En frustreret kvinde, der kæmper med et ruineret ægteskab og fortidens spøgelse i form af hendes far, der ville have haft en søn. Hun er søster til vogteren Bor. Hun ligger i konstant krig med sin mand, Sti, men håber på, at det går i orden igen i forbindelse med maskeskiftet. Ki er den sociale arv og de huslige problemer, der skjules for omverdenen.

Ali(s) (kræmmer, M/K)

En barbar, der har fået optagelse i samfundet. Er fanatisk tilhænger af maskesamfundet og frustreres over den mistro, han/hun mødes med. Ali(s) har specielt været generet af administratoren Bor, og er derfor gået sammen i et kræmmerforbund med agerbrugeren Ran og håndværkeren Ki for at modvirke forskelsbehandlingen. Ali(s) er

fanatismen og offer for fremmedhad.

Ran (agerbruger, mand)

En sorgløs mand, der kan lide sin maske, selvom han ikke går med den særligt ofte, da den generer ham i hans arbejde, og han som regel er alene. Har haft nogle hede møder med Tia uden maske, men er nu fyldt med jalousi, fordi hun ikke længere dukker op på deres fælles sted. Ran er fritænkeren og jalousien.

Sti (gøgler, mand)

En frustreret mand, der ikke kan få sit ægteskab med håndværkeren Ki til at virke. Han overvejer at tage kunstnermasken, da han ikke føler, at folk tager hans arbejde som gøgler seriøst. Han vil meget gerne efterlade sit aftryk på verden. Sti er trangen til eftermæle og behovet for anerkendelse.

Mist (sjælesørger, kvinde)

En lurende vulkan af en kvinde, der først blev presset ned i den mindst ansete maske, siden affandt sig med den, men efterhånden har set så mange problemer med maskerne, at hun er modstander af



Mastermanual

maskesystemet. Mist er den stille pige og følelsernes fortaler.

Dom (ungdomsmaske, mand)

En charmerende ung mand, der har store drømme om at blive vismand. Han vil også gerne være medlem af læreren, Les, diskussionsklub. Han kigger langt efter de smukke kvinder i samfundet og hans unge sind er nemt påvirkelig af andres holdninger. Dom er de kommende generationer og det åbne sind.

Gerr(i) (pensionistmaske, M/K)

En gammel M/K, der ikke vil acceptere den marginalisering, som han/hun er udsat for. Har tænkt sig at smide pensionistmasken og tage en almindelig maske igen – en uhørt ting. Er stor lovpriser af Bor-familien. Var med til at starte diskussionsklubben med læreren, Le. Gerr(i) er negligeringen af de ældre og fortaler for fortabte idealer.



Mastermanual



Det praktiske

At sætte et livescenarie op kræver overblik og organisationsevne. Forhåbentligt kan dette kapitel hjælpe med at overskue processen og sikre, at de forskellige dele slutter op i et samlet hele.

I de følgende afsnit er arbejdet delt op i trin, der forsøger at afspejle det kronologiske forløb i at afvikle Persona, men selvfølgelig vil nogle opgaver kunne løses på samme tid. Læs derfor det hele igennem, inden du kaster dig over opgaven.

De første overvejelser

Det første man skal gøre sig klart er, om det vil være muligt som arrangør at sætte Persona op. De fleste kan finde et spilområde, der kan bruges, og rekvisitter er heller ikke så svært. Til gengæld kan det

være mere besværligt at samle spillere. Selvom mange liverollespillere efterlyser flere liverollespil, så har de alligevel hundrede andre ting at gøre, som oftest ligger oven i det tidspunkt, man havde tænkt sig at afvikle scenariet. Derfor er det nyttigt at tage et kritisk blik på ens potentielle spillermasse.

Hvis du har tænkt dig at bruge scenariet på en ungdomsskole eller andet sted, hvor deltagerne ikke selv får lov til at vælge, er der selvfølgelig ikke noget problem, men hvis du vil sætte det op på en rollespilskongres, så vær opmærksom på, at tyve spillere nok vil være svært at samle sammen, hvis rollespilskongressen ikke har en vis størrelse. Personligt ville vi forfattere nok ikke sætte det op på en kongres med under 100 spillere, men hvis du bruger masser af PR og ikke skal konkurrere mod andre store scenarier, kan det sikkert godt lade sig gøre at samle spillere nok alligevel.

Hvis du vælger at køre scenariet som en enkeltstående foreteelse, så er der to typer steder, man kan trække spillere fra. Et allerede etableret livemiljø i din egen eller en nærliggende by vil som regel



Mastermanual

være hovedforsyningen for dit scenarie. Vær opmærksom på, at hvis dette miljø primært består af folk, der fast spiller den samme type rollespil, kan det være svært at overtale dem til at prøve noget andet – sørg for at regne dette med i dine overvejelser om, hvor mange spillere du kan tiltrække.

Hvis du primært henvender dig til folk uden for et etableret miljø, så regn med at skulle vidt omkring, for der går mange uinteresserede på hver interesseret, du finder.

Endelig skal du også huske på, at en høj pris for deltagelse i scenariet kan skræmme nogle spillere væk.

Sikring af spilområde

Lokaler hvor du kan afvikle scenariet, er den vigtigste ting, du skal sikre dig. Hvordan stedet er udformet kan betyde utroligt meget for, hvordan spillet vil gebærde sig. Hvis du skal betale penge for at leje et sted – for eksempel til en pedel, der skal låse op og i for dig på en skole – kan prisen for scenariet stige betragteligt. Vær på udkig efter et stort rum (mindst på størrelse med to store klasselokaler) med masser plads, mulighed for at mørklægge lokalet

og et behageligt gulv at spille på. Gymnastiksale er ikke optimale, da gulvet er fyldt med streger, som vil genere din scenografi. Derimod er samlingssale på skoler og gymnasier oplagte muligheder, da de udover pladsen, lyset og gulvet, som oftest også indeholder bomme i loftet, hvor det er muligt at hænge lamper til scenariet. Nogle skoler og gymnasier ejer endda deres egne teaterlamper, som man kan låne med i købet.

Inden du proklamerer din opsætning af Persona til den store, vide verden, så vær helt sikker på, at aftalerne omkring spillokaler er i orden, da blot en enkelt usikker aftale kan få det hele til at vælte, uden at du kan gøre noget som helst ved det. Sørg specielt for at blive enige om hvornår og hvordan dit lån foregår, og hvor meget det omfatter, så du ikke pludselig ender op med en ekstraregning, fordi du lånte noget, du ikke måtte røre.

Budgettet

Mange spillere kigger meget på prisen, når de skal vælge til eller fra et scenarie. For et seks til otte timer langt scenarie som Persona bør prisen ikke snige sig op over 50-60 kr. Hvis du tager 100 kr., forventer de fleste spillere sig



Mastermanual

ganske meget af scenariet. Da du næppe har tænkt dig selv at betale for, at scenariet kan afvikles, er det altså en fordel at have en ide om, hvor meget du kan tillade dig at bruge på de enkelte dele.

Først og fremmest kan du nemt risikere at skulle betale for det spilområde, du skal bruge. En pedel koster i omegnen af 250 kr. per time at få ud, og man slipper ikke med under en time. Desværre vælger man ikke selv, hvor meget tid en pedel skal bruge på at checke skolen efter dig, så sørg for at få det at vide på forhånd.

En anden stor post er udsendelse af roller. Regn med at skulle bruge 250 kr (20x12,5kr) på det – og væsentligt mere, hvis du ikke kan låne dig til gratis udprintning et eller andet sted.

Endelig skal du have fat i masker, og her afhænger det helt af, hvad du sigter efter. Hvis du lejer de masker, som blev lavet til første og anden afvikling, vil det koste dig 400 kr. inklusiv forsendelse (maskerne er ikke betalt af endnu, så vi tager lidt ekstra for at få dækket omkostningerne af produktionen). Hvis du selv vil lave maskerne som beskrevet i

maskeguiden, som er et appendiks til scenariet, skal du regne med en udgift på over 2000 kr. Du kan selvfølgelig også vælge at bruge et andet materiale, hvis du vil have prisen ned.

Med hensyn til rekvisitter skal du primært bruge opmærkningstape, hvilket næppe løber op i mere end 100 kr. Hvis du vælger at bruge grå hårspray for at markere spilpersonernes alder, som det blev gjort til første og anden afvikling, så indregn også det i budgettet. Det kan næppe fås for under 100 kr. Såfremt du vil sætte rigtig teaterbelysning på, og ikke kan låne lamperne af det sted, hvor du kører scenariet, så skal du også forvente en udgift her. Prøv først amatørteaterforeninger, kommunen og lignende, for hvis du går til et professionelt firma, så tælles prisen nærmere i tusinder end i hundreder.

Til sidst skal du også huske at afsætte penge til PR, hvis du vil lave en flot løbeseddel eller andet, som du ikke kan klare på en almindelig printer. Når alle tal er kommet på bordet, så er det bare at dividere det med 20, og så har du deltagerprisen.



Mastermanual



At skrive PR

Det nytter ikke noget at forberede det store overflødhedshorn af kulisser og rekvisitter, hvis der ikke er nogen, der ved, at du afholder et liverollespil. Hvis dit scenarie skal køres for et hold, der ikke har noget valg, kommer det selvfølgelig af sig selv, men ellers skal der gøres en indsats for at overbevise potentielle spillere om, at de ikke må lade denne chance gå fra sig for at spille et fantastisk scenarie. Det er vigtigt at gå i gang i god tid, for dagene forsvinder hurtigt, mens man lige venter på, at folk får taget sig sammen til at tilmelde sig.

Du skal beregne mindst fjorten dage mellem sidste tilmeldingsfrist og afholdelsen af scenariet, men tre uger er mere optimalt, for der er altid spillere, der er langsomme til at melde til eller fra. Op til tilmeldingsfristen skal du nok bruge en måned til at samle spillerne,

medmindre du har en ivrig spillerflok, der kommer så snart du knipser.

Hvis du afvikler Persona til en rollespilskongres, er tilmeldingsfrister og lignende sikkert allerede fastsat af arrangørerne, og PR er højst sandsynligt lettere, da rollespilskongresser sædvanligvis sender et program ud, hvor det er muligt at præsentere scenariet med en foromtale. Den foromtale, der blev brugt til første og anden afvikling, er at finde mellem de redigerbare dokumenter på cd-rommen. Foromtalen kan også bruges til at dele rundt til interesserede.

Skal du finde spillere til en uafhængig afvikling, er lokale (live)rollespilsforeninger det første sted at lede. Det kan også være en ide at sætte sedler op på biblioteker, gymnasier og måske butikker, hvis du leder efter folk, der ikke har spillet rollespil før. I sidste ende er en af de sikreste metoder ofte at ringe rundt til folk, du kender og overtale dem til at deltage. Dette kan specielt blive nødvendigt, hvis tilmeldingsfristen er udløbet, og der stadig ikke er deltagere nok.



Mastermanual

Uddeling af roller

Når det nødvendige antal deltagere er skaffet, skal rollerne fordeles. Skriv en liste med navnene på dine spillere og på spilpersonerne. Brug så den oversigt over rollerne, der findes i slutningen af første kapitel under afsnittet "roller", og vurder for hver enkelt, hvem der ville være mest egnet til at spille den. På forhånd kan det stærkt anbefales at læse alle roller igennem, da det giver en bedre forståelse for, hvem der ville passe til den enkelte rolle. Sørg specielt for, at Oth bliver spillet af en mand, hvis fysiske fremtoning andre har respekt for, at Tia spilles af en smuk og forførende kvinde (eller så tæt på, du kan komme) og at Kub og Bor gives til folk, som du ved, tænker på andre, når de spiller. De tre roller, der ikke er kønsspecifikke, kan bruges til at justere i forhold til den spillerflok, som du har til rådighed. Hvis du har rigeligt med folk at vælge imellem, så foreslår vi, at du lader Gam(e) og Ali(s) være mænd, da det sætter visse nuancer i rollerne lidt skarpere, mens Gerr(i) er helt op til dig. Gerr(i) er også den karakter, der bedst kan undværes, hvis det bliver nødvendigt, da rollen har et

plot, der ikke er helt så tæt vævet med resten af scenariet som de andre roller. Vær dog opmærksom på, at hvis Gerr(i) ikke medvirker som spilperson under scenariet, skal dette kommunikeres ud til spillerne, da flere roller har relationer til Gerr(i). En mulig løsning kunne være at sige, at Gerr(i) er død kort op til scenariet. Det er dog stadig klart at foretrække at have Gerr(i) med, da rollen tilføjer flere dimensioner til samfundets dilemma.

Når rollerne er fordelt, kan du gå ind på cd-rommen og trykke på roller. Så vil du først blive spurgt, om Gam(e) skal være en mand eller en kvinde, og efterfølgende det samme med Ali(s) og Gerr(i). For hver kombination af mand og kvinde på de tre roller, er der en udgave af rollerne, der passer til den specifikke sammensætning, og cd-rommen sørger for at vise den udgave, der er relevant for dig. Sammen med rollerne ligger også et spillerbrev og to skemaer til spillerbrevet, der er rettet til i forhold til kombinationen af mænd og kvinder.

Spillerbrevet indeholder en introduktion, som er skrevet til første og anden afvikling, og som



Mastermanual

du derfor næppe er interesseret i at bruge. Derfor er de første sider af spillerbrevet også inkluderet i samlingen af redigerbare dokumenter, så du kan skrive din egen version og blot bruge den del af spillerbrevet, der passer til alle opsætninger. Print det redigerede spillerbrev ud i tyve eksemplarer samt et eksemplar af hver rolle (i den sammensætning, som du har brug for) og pak det hele i konvolutter, som du sender ud til dine spillere. Man kunne fristes til at sende det per e-mail, men layoutet er beregnet på at blive læst på papir, og der er meget at læse, så vi anbefaler, at du gør dine spillere den tjeneste at sende materialet til dem.

At skaffe rekvisitter og statist

I tiden op til scenariet og muligvis allerede før den første PR rammer gaden, skal der tænkes på rekvisitter og scenografi. Det vigtigste er selvfølgelig maskerne, hvor vi kun kan anbefale at leje de masker, der blev lavet til første og anden afvikling, da der er kælet for detaljerne på dem, deres symboler passer og så er det næsten umuligt at lave noget, der er lige så eksklusivt for de penge, det koster at leje dem (400 kr. inklusiv

forsendelse). Eksempler på maskerne kan du se på billederne i spillerbrevet og maskeguiden. Hvis du selv vil lave masker svarende til dem på billederne, kan du ligeledes se i maskeguiden, hvor arbejdsprocessen er beskrevet.

Rekvisitter er et vigtigt element for scenariet. Selve scenografien i scenariet er inspireret af filmen Dogville af Lars Von Trier. Det vil sige, at der ingen vægge eller døre er i byen, som repræsenterer samfundet - alle bygninger er illustreret ved streger på gulvet. Der skal dog være rigtige borde og stole til alle huse i byen. Som det kan ses i spillerbrevet til første og anden afvikling, er det meningen, at alle husene i byen skal forsynes med mindst et stik, da det muliggør, at spillerne kan tage alskens små ting med, som de kan bruge til at fremme deres spil. Hver hus skal, om muligt, forsynes med en bordlampe, der kan bidrage til lyssætningen i scenariet. Borde og stole kan nemt ordnes, hvis man spiller på en skole, men hvis man har masser af ressourcer at trække på, vil læderstole og lignende selvfølgelig få spillerne til at falde bagover af benovelse. Husk blot på, at man ikke skal slå større brød op, end man kan bage.



Mastermanual

Forlængerledninger, stikdåser og bordlamper (helst med svagt lys) lånes nok nemmest hos venner og bekendte. Husk at skrive navn på en mærkat på hver enkelt genstand, så du ved, hvor du skal aflevere det igen.

Endelig skal der også findes en til at spille statist. Det er ikke noget problem, at det er arrangøren selv, da der ikke er andet at lave, når scenariet først er sat i gang, men det vigtigste er, at personen som allerede omtalt har karisma og sans for, hvornår scenariet skal afsluttes. Hvis statisten ikke har den fornødne karisma, bliver det svært at holde et overbevisende ritual. Det bliver også statisten, der bestemmer, hvornår maskeskiftet skal afsluttes, så en smule fingerspidsfornemmelse for, hvornår folk vil løbe trætte, er vigtig.

Mere information om statistens rolle kan findes i statistbrevet, der ligger i samlingen af redigerbare dokumenter. Det er udformet som et separat brev, så det kan sendes til en statist, der ikke er en del af arrangørgruppen.

Arbejdet med opsætning

På dagen for scenariet skal du starte i meget god tid før spillerne ankommer, specielt hvis du er alene om at sætte alting op. Start med at rydde så meget gulvareal som muligt og dæk af for sollys. Herefter skal byen sættes op, og hvis du har plads nok, kan du bruge det layout, vi foreslår og som du finder sidst i mastermanualen, ellers må du forsøge at opsætte din egen udgave, som passer til det rum, du har til rådighed.

I opsætningen skal der være:

- Et palads
- En barak
- Et lager
- Tre familiehuse
- Fem enkelthuse
- Et torv, hvor alle spillere kan samles

Marker husene på gulvet med markeringstape, der passer til det gulv, du sætter det på. Hvis gulvet er mørkt, skal du bruge lys tape og omvendt. Desuden skal du tage højde for klæbrigheden, så du ikke får sat noget på gulvet, som du ikke kan fjerne igen, eller som skader gulvet. Malertape er ofte en udmærket løsning, men spørg



Mastermanual

eventuelt pedellen, hvis du er på en skole.

Når husene er mærket op, kan du lægge forlængerledninger ud. Husk at trække fra forskellige stik, da der ellers er stor risiko for at sprænge en sikring. Specielt hvis du bruger teaterlamper, da de sædvanligvis trækker 650-1000 Watt og nogle gange mere. En almindelig sikring ikke kan håndtere mere end omkring 2300 Watt (10A x 230 V), så fordel lamperne med omtanke.

Hvis du bruger teaterlys, så sæt en lampe til at lyse gennem hovedgaden for at sprede lys i stuerne. Det store torv foran paladset skal også være oplyst. Hvis du har nok lamper, så sæt nogle op med et mere dæmpet lys, som du kan skifte over til, når ritualet går i gang. Til sidst sættes borde og stole ind, og bordlamper sættes op i husene. Det kan blive nødvendigt at rette de store lamper ind efter bordlampernes lys for at skabe en harmonisk lyssætning.

Spilstart

Med alt sat op, er det blot at vente på spillerne. Vær forberedt på at det ikke er alle, der formår at komme til tiden – sådan er spillere

bare. Brug ventetiden fornuftigt. Hjælp spillerne med at sminke de ældre karakterer som beskrevet i spillerbrevet. Snak med de spillere, der er kommet, og svar på deres spørgsmål. Præsenter spillerne for hinanden og begynd gerne med navnelegene, der sikrer, at spillerne kan genkende de relationer og navne, der står i deres rolleoplæg. I Personas tilfælde er det nok, hvis folk kan genkende symbolerne på maskerne og så navnene på de spilpersoner, deres rolle kender bedst. Når alle er kommet, så gå over de vigtigste punkter: Måden spillet starter på, tidsplanen, maskeskiftet og slutningen på scenariet, så ingen er i tvivl. Hvis I er i god tid, så gå også igennem almindelige omgangsformer som for eksempel traditionen med at titulere vismænd og vogtere med sand eller ægte.

Når spillet skal starte, så placer spillerne i husene, dæmp lyset, så der er næsten helt mørkt og lad spillet begynde. Inden spilpersonerne vågner, vil vi anbefale at starte scenariet med – over højttaler eller bare med høj røst – to introer, en offgame og en ingame. Først en offgame, der hjælper folk med at komme ind i deres rolle, og bagefter en ingame,



Mastermanual

der hurtigt ridser situationen i samfundet op. Du finder tekster til intro/outtro bagerst i scenariet. Når først spillet er sat i gang, er der ikke noget at lave for arrangøren, før statisten skal sendes ind.

Introduktion af statisten

Tidspunktet for introduktionen af den maskeløse er op til spillerne. Når de er færdige med at holde borgersamling, kan de ikke komme videre, før den maskeløse ankommer. Lad dem blot vente et par minutter for at opbygge spænding blandt rollerne. Derefter skal den maskeløse sendes ind og gøre sit arbejde. Som arrangør er der kun tilbage at skifte effektbelysning inden maskeskiftet, såfremt det bruges i scenariet, og så ellers vente på, at spillerne eller statisten beslutter sig for at afslutte scenariet.

Afslutning af scenariet

Selvom det måske er frustrerende, så er du som arrangør nødt til at trille tommelfingre, mens spillet står på. Kun hvis der opstår problemer, som generer spillet, er der en undskyldning for at lave noget. Ellers må du vente på, at den maskeløse afslutter scenariet, og

spillerne går i seng. Når de går i seng, så sluk lyset og læs en outtro for dem som fortæller, hvordan samfundet vil forme sig fremover ud fra de ting, der skete under scenariet. Brug gerne både en ingame og en offgame outtro svarende til introerne, hvor du ingame beskriver samfundets videre skæbne, og offgame hjælper folk af med deres rolle og tilbage til dem selv.

Selvom spillerne har fået at vide, at de skal gå i seng efter maskeskiftet, så kan det være, at de hellere vil snakke videre. Giv dem lidt tid efter maskeskiftet er afsluttet, før du slutter scenariet, men hvis de ikke gør tegn til at gå i seng, så dæmp belysningen. Dæmp den mere, hvis de stadig ikke forstår hentydningen, og afbryd dem med outtroen, hvis de virkelig ikke forstår et vink med en vognstang.

Debriefing

Når lyset er slukket, ingame og offgame outtro er læst, og spillerne er klar over, at scenariet er færdigt, så tænd igen og saml folk på den store plads, hvor maskeskiftet stod. Det er tid til debriefing, og der er to vigtige punkter: Spillerne skal have mulighed for at snakke de vigtigste



Mastermanual

ting igennem, og du skal som arrangør have feedback på afviklingen. Ofte vil man give hver spiller mulighed for at præsentere sin spilperson og fortælle, hvad der skete for den undervejs, men hvis det gøres, så sørg for at holde det kort for hver deltager. Blot to minutter til hver spiller, og den samlede seance inklusiv feedback kan nemt tage en time. Sørg for, at hvis der er nogen, der har spillet meget tæt eller været meget oppe at toppes, at de så får muligheden for at mødes person til person og ikke rolle til rolle. Når du får feedback, så sørg for ikke at forsvare scenariet, medmindre det spillerne siger, er direkte usandt, men skriv det i stedet ned og vurder det to dage senere, når det hele er kommet lidt på afstand. Hvis du vil have rigtig værdifuld feedback, så send en e-mail til spillerne et par dage efter, når de også har fået det hele lidt på afstand. Sammenholdt med det umiddelbare indtryk, som du fik fra spillerne lige efter scenariet, får du et nuanceret billede.

Oprydning

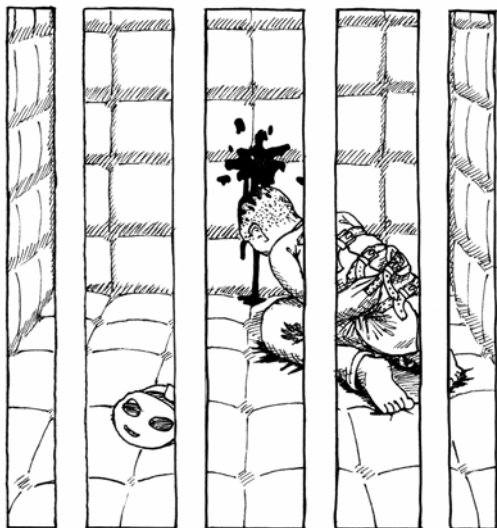
Efter debriefingen skal der ryddes op. Borde og stole skal sættes på plads. Markeringerne på gulvet skal

tages af, og alle lånte ting skal leveres tilbage. Oftest skal man ud fra stedet hurtigst muligt, i så fald er en bil eller anden mulighed for transport af ting en nødvendighed. Husk at oprydningen ikke er færdig, før de sidste, lånte ting er afleveret.

Et typisk problem er glemte ting og sager fra spillerne. Skriv til spillerne, hvilke ting, der er glemt, og husk at skrive, hvornår du har tænkt dig at smide dem ud, for ellers kommer du til at hænge på dem i lang tid. Når alle disse ting er klaret, så er scenariet endeligt slut. Nyd fornemmelsen af at have givet dine spillere en god oplevelse – og send os meget gerne en mail og fortæl, hvordan det gik.



Mastermanual



Tanker

Inden vi forklarer noget som helst, bliver vi nødt til at fyre et citat af. Vi har virkelig holdt os tilbage, for vi skulle jo nødig ligne White Wolf:

"Da nyder de at være fri fra enhver social tvang, i vildniset holder de sig skadesløse for den spænding som den langvarige indespærring og indhegning i fællesskabets fred afstedkommer. De træder tilbage i rovdyr-samvittighedens uskyld, som jublende uhyrer..."

Gode gamle Nietzsche beskriver meget godt de temaer, vi har lagt til grund for Persona. Menneskets evigt iboende dilemma mellem

behovet for at indgå i et fællesskab og begå sig på egne præmisser. Mellem kultur og natur, mellem objektivitet og subjektivitet, mellem superego og id. Det er en stadig kamp at tilgodese begge sider af denne dobbeltheden, og det spænder sjældent stille af. I Persona er samfundet gået i den ene grøft – fællesskabets – og har oplevet de fordele, det bringer med sig, men prisen begynder at vise sig. De frie sjæle i samfundet har problemer med at finde sig til rette. Hvis ikke de får indrømmelser, vil deres indre spændinger kun blive værre, gryden vil koge voldsommere, og boblen risikere at bryde.

For alle karakterer har vi afklaret deres holdning til seks temaer, som vi har vurderet som væsentlige ud fra tankerne omkring scenariet:

1. Gruppen kontra individet
2. Samfundsstrukturen
3. Trangen til kontinuitet
4. Hvad konstituerer et godt menneske
5. Holdning til egen maske
6. Syn på følelser, instinkter og drifter.

Ved konsekvent at forholde alle spilpersoner til temaerne, har vi givet spilpersonerne et fælles



Mastermanual

udgangspunkt for diskussion. Vi opstillede grupper inden for hvert tema og specificerede, hvor mange spilpersoner vi ville have i hver gruppe. For eksempel i kategorien "samfundsstrukturen" hvor vi lavede fire grupper: ultrakonservativ, mindre ændringer, større ændringer og revolutionær. Ved at fordele spilpersonerne hensigtsmæssigt i de forskellige kategorier, ønsker vi at opnå, at scenariet ikke bliver væltet kort efter start, fordi halvdelen af rollerne er revolutionære. I dette tilfælde er der blot en enkelt revolutionær, mens den ultrakonservative gruppe indeholder 3. Resten ligger spredt i midten, hvilket skaber grobund for stabilitet i scenariet, men stadig giver masser af rum til diskussion og ændringer af samfundsstrukturen.

Staten

En anden kraftig indflydelseskilde har været Platons Staten. Drømmen om at skabe det perfekte samfund er også bærende i Personas samfund. Vi har valgt at kopiere Platons opdeling af samfundet i arbejdere, vogtere og vismænd for at tydeliggøre det utopiske i fortællingen. Til forskel fra Staten, er samfundet i Persona dog ikke baseret på, at alle er glade

for deres plads i maskineriet, men i stedet at borgerne indser nødvendigheden af, at de udfylder deres rolle i samfundet. Dette er måske den primære årsag til, at samfundet knager i fugerne, for den ildhu og opofrelse, der tidligere fandtes i samfundet, er ikke til stede i de yngre generationer. De nye borgere har altid levet i overflod, og de føler et behov for selvrealisering, der effektivt bliver udsøgt af samfundsmodellen. Det skaber en utilfredshed, der på et tidspunkt skal have luft. Nye og gamle synspunkter kolliderer derfor på kryds og tværs i scenariet.

Liminale riter

Tredje inspirationskilde er Martin Ericssons artikel "Play to love" i "Beyond Role and Play", knudebogen for Solmukohta 2004, der behandler antropologen Victor Turners arbejde i et rollespilsmæssigt perspektiv. Ericsson præsenterer Turners begreber liminal og liminoid. Liminale riter er overgangsriter (limes er latinsk for grænse), der skal bringe folk fra én tilstand til en anden – for eksempel manddomsriter eller dødsriter. Turner vurderer, at nutidens teater og film er afarter af disse



Mastermanual

overgangsriter, men hvor det rituelle er forsvundet - det kalder han liminoide opførelser.

Liminale riter er kendetegnet ved at have tre faser: separation, transition og inkorporering. I den første forlades det velkendte. Man dør fra sit gamle liv. I transitionen er der mulighed for at lege med de sociale roller, da der her vendes op og ned på alle sociale normer. Bonden bliver konge og kongen bonde. Til sidst kommer inkorporeringen, hvor den nye status tages på skuldrene. I bondesamfundet transformeres dette til karneval og majfester, hvor bonden for en kort stund kan være fri af den sociale orden, lukke damp ud og således forfrisket vende tilbage til den daglige trædemølle. Ericsson fremsætter i hans artikel, at rollespil opfører sig på samme måde, hvor separationen er spillernes forberedelse til at deltage i scenariet, selve scenariet er transitionen, hvor et andet sæt sociale regler gælder, og afslutningen/debriefingen er inkorporeringen, om end denne del sjældent udnyttes fuldt ud.

Tanken om liverollespil opbygget som liminalt rite har vi brugt i scenariet ved at indbygge intro og

outtro. De er henholdsvis separation og inkorporering. Selve scenariet, transitionen, er en verden med et andet værdisæt end vores eget.

Vi bruger det liminale rite i en mere håndfast og ligefrem form i maskeskiftet, der netop er karnevalsformen, hvor de sociale regler for en stund er ophævet.

Rammescenarier og varulve

Den sidste inspirationskilde er vores egen erfaring. Begge forfattere er mangeårige deltagere i de Fastaval-lives, der bedst kan beskrives som rammescenarier – et scenarie, hvor rammen er givet, men det er spillernes ansvar at udfylde den. Specielt skal nævnes scenarier som Deus Eversus og Meskalin som eksponenter for stilen. De indeholder begge spilpersoner, som ingen eller næsten ingen forudgående relationer har til hinanden, en forunderlig verden at udforske og minimalt input efter spilstart. Vi er store tilhængere af den form for scenarier, og forsøger at lægge os op ad stilen. Rammescenariets svaghed kan dog være, at mange deltagere får en flad oplevelse, fordi rammen ikke altid er interessant nok at udforske – eller interaktionen mellem



Mastermanual

spilpersonerne begynder at gå i ring. Vi forsøger at lappe nogle af de huller, vi oplever i rammescenariene, ved at skabe en historie med fremdrift, som kan holde spillernes interesse og fortællelyst kørende gennem seks timers spiltid. Et af vores tiltag for at forbedre rammen er at fortælle spillerne på forhånd, hvilke elementer vi vil introducere undervejs. Spillerne bliver ikke overraskede af de introducerede elementer og der vil være fremdrift i scenariet.

Samtidig er scenariets relationer solide, hvilket sammen med den fremadskridende historie forhindrer, at interaktionen går i ring.

Ritualerne brugt under maskeskiftet er heller ikke kommet ud af det blå. Forfatterne er ivrige deltagere i Rage Across Denmark, Werewolfkampagnen i Danmark. Her er der opbygget en tradition for intense og medrivende ritualer, hvilket vi gerne ville viderebringe til vores spillere og give dem en chance for at opleve, hvad vi selv har stor glæde af. Rituallet er også en mulighed for at bringe intensitet og stemning ind i spillet, hvilket giver en god overgang mellem første og anden halvdel af scenariet. I den første halvdel er

alting meget abstrakt, styret og inviterer til refleksion over spillet. Gennem rituallet bringes energi, intensitet og nærvær ind i spillet, hvilket falder i tråd med maskeskiftets vilde natur. Rituallet bringer ikke blot rollerne, men også spillerne over i maskeskiftet.



Navnet

Til sidst er der kun at forklare, hvorfor vi har valgt titlen Persona til scenariet. Hvis man slår ordet persona op i en ordbog, lyder forklaringen, at ordet beskriver det billede, som mennesker forsøger at fremstille af sig selv overfor andre. Det er netop det, maskerne i Persona skal gøre.

Persona er græsk og betyder maske. Ordet person stammer desuden fra persona, hvilket vil sige at vores ord for et menneske stammer fra ordet maske. Derfor passer Persona så glimrende som titel til vores scenarie.



Mastermanual

Tekst til intro og outtro

Her følger forfatterens forslag til offgame og ingame tekster, du kan læse højt som intro og outtro til scenariet. Du er velkommen til selv at supplere eller lave dine egne tekster, hvis du har nogle gode ideer.

Husk at meningen med intro og outtro er at sætte stemningen, og lede spillerne ind i spilverdenen og ud igen på en rolig, drømmeagtig måde. Du skal læse teksterne i et stille tempo med rolig, behagelig stemme.

Vi har ikke haft mulighed for at forfatte al teksten, for ingame outtroen beretter om samfundets videre skæbne, og skal fortælles på baggrund af de hændelser, der er sket under scenariet. Du må være opmærksom på hvad der sker, mens spillet kører, og selv finde på en god offgame outtro baseret på det.

Offgame intro

"Læg dig godt til rette... Luk øjnene... Slap af i kroppen... Først benene... så arme... maven... brystet... ansigtet... hele hovedet... Lad dine tanker flyde og blive til en blød sky... Lad skyen langsomt gå i opløsning... Glem alle bekymringer... Tænk kun på her og nu... Et tomt øjeblik uden form... Et nulpunkt... Forestil dig din rolle som et lille frø, der er parat til at spire... Læg frøet i din mave og mærk det spire... Ud i arme og ben... Op og blomstre i dit hoved... Lad den spirende rolle fylde din maske ud... Omfavn din rolle...".

Ingame intro

"Det er nat i byen... Alt ånder fred – og alligevel... Anspændtheden hænger som en sky af uro over samfundet... Nogle får ikke sovet meget denne nat... Det er en længe ventet dag, der snart gryer... Og længe frygtet... Det er svært overhovedet at se til den anden ende af dagen som snart begynder... Maskeskiftet spærrer for udsynet... Ingen aner, hvordan fremtiden vil se ud, når dagen er opbrugt, og solen er gået ned... Byen emmer af spekulationer og forventninger... Den første rødme viser sig nu på himlen i øst... Snart vågner byen... Snart er det maskeskift...".



Mastermanual

Ingame outtro

Ingame outtroen må du selv finde på, for ordlyden afhænger af, hvordan spillet forløber, men det vil være passende at gentage temaer som sol og nat i det, der siges.

Et eksempel på ordlyden kunne være: "De sidste stråler fra solen forsvinder... Natten sænker sig igen over byen... Uroen er ikke forsvundet, men derimod mangedoblet... Uforløste konflikter skal nu ulme bag masker i en hel maskegeneration... [Hvis der altså var en masse, der måtte gå med uforrettet sag] Kursen slingrer, og det vil kun blive værre... I mellemtiden, vil der være nye øjne bag maskerne, men deres ansvar det samme...", osv.

Offgame outtro

"Slap af i kroppen... Slip tankerne løs et øjeblik... Begynd at lede dine tanker igennem, hvad du har oplevet... Fra start... Til slut... Tænk over, hvilke masker du har båret... Maskerne er en rolle, du har været for en tid... En rolle, der måske ligger tæt på dig eller langt væk fra dig... Uanset hvad, har du for en stund vist andre et andet ansigt end dem, du normalt viser... Måske kan du bruge noget af det, du har oplevet i dag... Du er velkommen, til at tage oplevelserne med dig ud i den verden, du kommer fra... Mærk læderet mod din hud fra den maske, du har båret i dag... Tag lædermasken mentalt af, og læg den ned i mindernes scrapbog sammen med din oplevelse... Find nu den maske frem, du havde på, da du gik ind i dette rum... Den maske, der er dig... Lad din krop og dit sind stille og roligt vende tilbage til virkeligheden... Tak for et godt scenarie.



Mastermanual

Oversigt over spilforløb

Sminke spillerne

Briefing, navnelege og kort oprids af scenariet

Mørke, spilpersonerne sover i husene

Offgameintro → **ingameintro**



*Skrup for lys,
spilpersonerne vågner, scenariet begynder*

Normaltilstand, borgersamling, forberedelse til maskeskiftet



Den maskeløse

Ritualet, optakt til maskeskiftet



Maskerne smides

Maskeskift, maskerne fordeles



Maskerne tages på igen

Efterspil, maskerne er fordelt, natten falder på (spilpersonerne går i seng)



Mørke

Ingame outro → **offgame outro**

Debriefing



Mastermanual

Forslag til gulvplan i spilområdet

