EVIG

Indholdsfortegnelse

Introduktion....3
Plottet kort....4
Genre og Stemning....5
Tema....5
Hvad, hvor og hvornår....6
Spilmekanik....7
Popularitets og Scene point....8
Kampkort....9
Kampens Start....11
Spillerens Tur....11
Spilpersonerne....12
Bi-Personer....14
Spillederens Rolle....16
Spillerbriefing....18
Scener....19
Scene 1: Fire træder ind....19
Kamp 1: Genløver tæves....20
Scene 2: Teambuilding....21
Kamp 2: Jævnbyrdige modstandere....22
Scene 3: Hvor meget vil du vinde?....23
Kamp 3: Den udødelige....24
Scene 4: Et ondt dilemma....25
Kamp 4: There can only be one....27

Credits

Ide og tekst: Mads Egedal Kirchhoff. Send mig en e-mail på adressen vegedus@gmail.com hvis der er nogen problemer eller spørgsmål.

Med hjælp fra og med stor talk til:

Klaus Meier Olsen for feedback, korrektur læsning og scenarie ansvarlighed generelt.

Kristoffer Rudkjær for Malleus novellen som var det første frø til dette og scenarie ansvarlighed.

Asbjørn Olsen for diskussion og inspirerende, konkurrerende scenarie design.

Morten Greis Petersen og Troels Ken Pedersen for at være fuld af viden og øse ud af den via workshops og talrige blog indlæg.

Mine spiltestere fra Vestsjællandscon for at teste om skidtet overhovedet virkede.

… Og alle de andre folk fra diverse workshops og scenarie weekender for ideer, diskussion og at lære mig hvordan man overhovedet skriver et scenarie.

Introduktion

Velkommen til ”Evig”, et scenarie skrevet til Fastaval 2012. Det er et storladent action-scenarie, hvor vi skal have massere af kampe, vilde beskrivelser og store følelser. Det er voldsballet, hvor afhuggede lemmer er fedt nærmere end forfærdeligt. Det er drama hvor våbenbrødre bliver tvunget til at kæmpe mod hinanden for at opnå det de ønsker allermest.

Det hele foregår i en fjern fremtid, hvor et tv program kaldet Evighedens Turnering finder sted; en blanding af en kamp turnering og et reality show. Præmien er evigt liv. Vi følger en lille gruppe totalt awesome kæmperes vej til tops. Undervejs skal de besejre mange fjender, men også konfronteres med hvor langt de vil gå og hvad de vil ofre for den bedst mulige chance for at vinde. I finalen er der kun én der vinder og kun én der overlever.

Spillet er bundet op på en rimelig fast scenestruktur, hvor spillerne ikke har nogen direkte muligheder for at influere plottet. Tilgengæld er settingen og karakterene relativt åbne for fortolkning. Videre har spillerne mulighed for at fortælle små scener der kan sige noget om deres karakterer eller reflektere over scenariets tema. Kampene styres via et hjemmelavet system som bruger ’kampkort’ til at give inspiration og udfordring til spillerne til at lave seje moves. Det er ikke helt ukompliceret, men er også en stor del af det sjove ved scenariet.

God læse og spillelyst!

Plottet kort

Det er femte sæson af Evighedens Turnering. Som altid skal nogen af verdens dygtigste krigere kæmpe for at vinde udødelighed. Millioner af seere hjemme foran skærmen og live i arenaen ser med. For første gang kæmpes der i hold og de fire spilpersoner der løst kendte hinanden i forvejen har besluttet sig for at danne sig sådan et. De er hold Theta. De har hver deres motivation for at ville vinde evigt liv, nok til at ville dræbe for det, men regner med at det er meningen holdet skal dele sejren. Da spillet starter skal de indledende runder til at begynde og spilpersonerne skal vise deres værd mod en flok umenneskelige bæster. Det går relativt nemt, fordi spilpersonerne er mega awesome. Programmet følger spilpersonerne tæt og de bliver vist i løs snak efter kampen.

Herefter oprunder dagen for den anden kamp hvor der skal kæmpes mod et andet, næsten jævnbyrdigt hold. Kampen er hård, men spilpersonerne viser sig sejersrige igen. Et interview sættes op, denne gang med en tidligere vinder, og som dermed er udødelig. Han vil høre hvorfor de vil vinde, vurdere om de er ansvaret værdig. I den næste kamp viser modstanderen sig at være selvsamme, og holdet må arbejde sammen for at få en mand der ikke kan dræbes i knæ.

Nu nærmer finalen sig og spilpersonerne bliver forsikret om det bliver den hårdeste kamp hidtil. Hver især får de stillet et dilemma: Hvis de indgår i at give sig selv et handikap i finalen, kan de opnå noget af det der er allermest vigtig for dem. Da de træder ind i arenaen til finalen viser det sig at der kun er én vinder og at de skal kæmpe mod hinanden til døden.

Plot twist

Finalen agere selvfølgeligt et stort plot twist. Det er dog ikke et specielt originalt et. Der er en god sandsynlighed for spillerne gætter det, måske endda fra starten. Det er ikke rigtig et problem, så længe du lægger vægt på at deres spilpersoner ikke ved det, men højst har en mistanke. I fiktionen er det ikke noget man generelt forventer. Hvis dine spillere intet har imod spoilers kan du endda fortælle det fra starten så de kan spille frem mod det.

Genre og Stemning

Evig er primært et action scenarie, med en del inspiration fra cinematisk stil. Der er en del kampe mod vilde modstandere, og spillerne skal bevise deres spilpersoner er endnu vildere. Det er primært dem som skal fortælle, og der skal hives så mange fede beskrivelser frem som muligt. Højtflyvende kung fu, sværd- og skuddueller passer alt sammen ind, så længe det er fedt.

Ligesom en god actionfilm er der dog ikke bare meningsløs vold det hele. Vi skal lære hvem karakterene er hvorfor de kæmper så hårdt for deres mål. Det skal være dramatisk når de må gøre personlige ofre for at fortsætte i turneringen og tragisk når de skal kæmpe mod hinanden. Det er de store følelser der skal på bordet og det må gerne blive melodramatisk, så længe det ikke bliver ufrivilligt komisk. Det er min erfaring at et godt action scenarie altid vil få folk til at grine og det er helt fint, men det er alligevel ikke humor scenarie. Det skal være sjovt og underholdene for spillerne, men stadigt dødeligt alvorligt for spilpersonerne.

Tema

De to centrale temaer i scenariet er udødelighed og opofrelse. Hvor langt er spilpersonerne villige til at gå for vinde og for bare at overleve? Hvorfor er det de gerne vil være udødelige og hvad vil de ofre for at blive det? Er de villige til at afslå noget af det der betyder allermest for dem? Det er den slags spørgsmål der søges besvaret i løbet af spillet. Flere af scenerne fokuserer på disse emner og turneringens koncept i sig selv er at folk risikere at dø for at leve evigt. I de scener som spillerne sætter er det også oplagt at kredse om disse emner og spilpersonernes relation til dem.

Hvad, hvor og hvornår

Det meste af spillet foregår i og omkring den femte sæson af Evighedens Turnering. Det er et tv program og mega-event, startet 100 år før spillets nutid. Dengang havde man i hemmelighed udviklet en teknologi der permanent kunne standse et menneskes aldring, gøre dem immun overfor al sygdom og stort set usårlige. I praksis kunne man nu give en person evigt liv. I starten var det kun de rigeste og mest indflydelsesrige medlemmer af samfundet der havde mulighed for at blive gjort udødelige. Så blev den første Evighedens Turnering afholdt, hvor deltagere kæmpede for at vinde den store præmie foran millioner af fremmødte og seeres øjne. Siden har turneringen bygget sig op til at være en event af næsten mytisk størrelse som alle ser frem til med stor forventning. I kampene fremvises kæmpere med utrolige evner og eksperimentel våben teknologi. Produktionsholdet sørger for at følge deltagerne tæt, gøre dem relaterbare, og krænge så meget drama ud af dem som muligt. Det er jo underholdning for masserne.

Specielt for den nuværende turnering er at der for første gang kæmpes i hold, i stedet for enkeltvis. De fleste går ud fra det også betyder alle i det vindene hold vil blive gjort udødelige. Derfor er der meget der ikke er som før og mange af detaljerne omkring hvad der skal foregå bliver stadig holdt hemmeligt.

Udover disse detaljer er settingen relativt udefineret. Hvor langt frem i tiden det foregår er ikke fastlagt. Teknologier som robotter, avanceret genmanipulation og power armors er blevet realiseret. Men om vi er på jorden eller andet steds, om tredje verdenskrig har indtruffet endnu og hvordan verden ser ud udenfor turneringen er ikke givet på forhånd. Detaljerne kan spillerne frit finde på i deres fortælle scener. Opfordre til at når de fortæller scener må de gerne finde på elementer som f.eks. ”kolonierne på Mars” eller ”det forenede Korea”. Hvis der kommer en fed ide kan du eller de andre spillere snuppe den og bruge den senere!

Spilmekanik

Evig gør brug af en spilmekanik til at styre kampene, men som også påvirker scenerne indimellem. Overordnet set går det ud på spillerne spiller en række kampkort og fortæller hvad der sker i fiktionen baseret på titlerne af disse. Kampkortene giver point, som omsættes til skade på modstanderen. Det gælder for spillerne om at maksimere antallet af point ved at kombinere kortene på bestemte måder. Derved kan de nemlig minimere antallet af ”popularitets point” de selv mister. Derudover har spillerne en anden ressource i form af ”scene point”, som de kan bruge til at give skade eller få deres popularitets point igen ved at spille en lille scene. Det kunne for eksempel være et flashback der fortæller noget om deres spilperson. I en af de sidste scener er der mulighed for at spillerne kan optjene et ekstra scene point som let kan gøre den store forskel.

Pointen med det hele er at spillerne skal tænke en smule taktisk for at maksimere deres ressourcer og ikke løbe tør. For at gøre det er de samtidig nød til beskrive en masse, alle deres seje stunts og kække one-liners og også noget personligt om deres spilperson. Kampkortene skulle gerne give massere inspiration til det første.

De fire kampe der er i scenariet har alle sammen forskellig opbygning, så omend der bruges den samme basale mekanik, vil der være nogen forskelle i hvordan den skal bruges. Det bliver detaljeret nærmere i Scene afsnittet under hver kamp.

At vinde scenariet

Det er muligt at vinde scenariet, men det er ikke nødvendigvis det primære mål. I sidste kamp skal spilpersonerne kæmpe mod hinanden, og den der har spillet bedst op til da, eller bare har været mest heldig, har en klar fordel. Evig er dog ikke et decideret intrige scenarie, og derfor er fokus ikke at spillerne konkurrer, men holder deres spilpersoner i live sammen. Det er helt i scenariets ånd hvis f.eks. en spiller villigt lader deres spilperson tabe til sidst.

Popularitets og Scene point

Popularitets point er essentielt spilpersonernes ”liv” eller hit points. Som navnet antyder er det ligeså meget publikums gunst som ens helbred der afgør om man lever eller dør. Alle spilpersonerne starter med otte popularitets point i starten af scenariet og vil støt miste dem i kampene. Hvis en spilperson når ned på nul eller under, og ingen måde har at få nye på, er vedkommende død. Det er dog ikke meningen det skal kunne ske før den sidste kamp, men spillerne må stadig gerne føle et vis pres for at holde deres spilpersoner i live.

Den eneste måde at få popularitets point igen er ved at bruge scene point. Hver spiller har tre af disse i starten, og et enkelt mere per spiller kan optjenes i løbet af scenarier i en af de sidste scener. Et scene point kan bruges når som helst, i eller udenfor kamp. Når et scene point bruges skal spilleren fortælle en lille scene der involverer deres spilperson. Det kan være et flash-back, et flash-forward eller noget der sker samtidig et andet sted, men stadig berører personen. Scenen kan køres som en monolog, eller de andre spillere kan bruges som bi-personer, men den skal holdes relativt kort, mere et glimt end en hel scene. Scener skal helst indeholde noget der relaterer til spillets tema eller fortæller os noget om spilpersonen. F.eks. hvad spilpersonen først ville gøre som udødelig, hvor deres motivation kommer fra, hvad de allerede har ofret for at nå hertil eller et vendepunkt i deres liv.

Efter at have fortalt scenen og noteret brugen af et point får spilpersonen 3 popularitets point mere, eller gør 10 skade på en modstander efter spillerens valg.

Eksempel:

Pers spilperson Shino er nået ned på -2 popularitets point, så han vælger at bruge et scene point. Han beskriver: Shino falder sammen med to patroner i mellemgulvet og mister bevidstheden. Som blodet ebber ud af ham ser han sit liv passere revy foran sine øjne. Specielt ét minde hænger ved: Han står i sin hjemby, sine forældres blod på hænderne og ansigtet. Byen er i flammer. Alene bevæger han sig ud af byen mod skoven, gående over oprørerenes lig. Shino sværgede den dag, kun 12 år gammel, at han ikke ville dø for han havde hævnet sin familie. Tilbage i nutiden bugserer Shino sig tilbage på benene, to fingre stoppet i såret. ”Var det alt?” siger han og trækker igen sit sværd. Per noterer at han nu har 1 popularitets point og et scene point mindre.

Kampkort

I kampscenerne trækker og bruger spillerne en række kampkort. På en spillers tur kan han spille et antal kort, op til et maksimum som angivet ved hver kamp i en sceneafsnittet.

Hver kort har en en titel, som spillerens beskrivelse skal relatere tilbage til. Reglen er at man ikke kan spille et kampkort hvis man ikke kan fortælle hvad der sker i fiktionen, så det er tydeligt kortet hører til den beskrivelse . Fortolkningen af titlen er dog ret åben. Hvis en spiller for eksempel vil spille kortet ”Headshot” skal de beskrive hvordan deres karakter gør noget der kan betegnes som et headshot. Det kan dog også betyde at de *slår* nogen i hovedet, eller at de skyder *med* et hoved. Generelt bør du som spilleder ikke være specielt kritisk så længe spillerne kommer med gode beskrivelser. Kortene skal ses mere som en inspiration end en restriktion. Derudover kan spillerne komme med så mange ekstra beskrivelser som de vil, også selvom det ikke har noget med kortene at gøre.

På hvert kort er angivet hvor mange point det lægger til spillerens samlede ”score”. Når spilleren er færdig med at spille kampkort optælles disse point, og den samlede score trækkes fra modstanderens liv. På nogen kort er der angivet mere end ét tal. Her er det muligt at bruge kortet på en bestemt måde for at opnå en højere score, alt efter kortets type. Typerne er følgende:

Standard: Ingen specielle regler. Hvert standard kort lægger +2 til spillerens score. De fleste af disse kort repræsentere ”almindelige” angreb eller kamphandlinger.

Spilperson: Disse kort giver ekstra point hvis de spilles af den angivne spilperson. I så fald giver de +3 i stedet for de normale +2.

Anslag: Dette kort giver flere point når det lægges som det første kort, og derved først i det kronologiske forløb. Her giver de +3 i stedet for +2 spillet på et andet tidspunkt.

Reaktions: Disse kort kan spilles på en anden spillers tur. Bonussen bliver lagt til deres score. Konkret kan en spiller altså bryde ind i en anden spillers tur, beskrive hvordan de hjælper dennes spilperson, og lægge kortet sammen med deres. Der er ingen begrænsning på hvor mange reaktionskort der kan lægges på en spillers tur. Kortene kan også bruges på ens egen tur hvor de virker som standard kort.

Dobbelt: Tæller som to kort og spillere kan derfor spille et kort mindre denne tur, men lægger tilgengæld +5 til scoren. Så hvis maks kampkort per tur denne kamp er fire, kan spilleren altså

lægge et dobbelt kort og to andre, eller to dobbelt kort. Disse repræsentere ofte specielle, all-out-angreb.

Afslutter: Hvis dette kort bliver lagt til sidst, fordobler den antallet af point det forrige kort giver. Hvis man lægger et dobbelt kort og derefter, til slut, et afslutter kort får man altså +8 point i alt. Lægger man dem på et andet tidspunkt fungerer de som standard kort.

Som det fremgår af de forskellige korttyper er rækkefølgen man spiller kortene i ikke ligegyldig. Da hvert kort samtidig repræsenterer noget der sker i fiktionen, skal spillerne beskrive i samme rækkefølge som de bruger kortene. Det er meningen spillerne skal strukturerer deres beskrivelser på bestemte måder for at få højest mulig score. En god procedure for at spille kampkort kort:

Spilleren kommer med en beskrivelse hvad deres spilperson gør. Derefter lægges et kort som hører til den beskrivelse. Så beskriver spilleren en ny handling og lægger et kort til højre for det forrige, og så fremdeles.

Eksempel:

”Anne spiller Lukas og det er hendes tur. Hun beskriver hvordan der kommer en høj, summende lyd fra maskinen omkring Lukas håndled og danser over den metalliske overflade. Anne lægger forberedelses kortet ”Charge Up”. Så beskriver hun hvordan Lukas retter sine arme frem, og en kæmpe lynkile skyder fra hans hænder mod hans modstander. Hun lægger dobbelt kortet ”Massivt Angreb” ved siden af det andet. Til sidst beskrives hvordan modstanderen falder omkuld, og afslutter kortet ”Kollaps” bliver lagt. Derefter bliver den samlede score talt op. Det første kort giver +3, det andet +5, fordoblet af det sidste, så det bliver en score på 13 i alt som trækkes fra modstanderens liv.

Kampens Start

Når en kamp starter lægger du de(t) angivne modstander kort ud foran spillerne så de kan læse dets stats. Du fortæller hvor mange kampkort der kan spilles hver tur under denne kamp. Derefter trækker hver spiller kampkort fra en blandet bunke indtil de har 7 hver. Spillerne må selv om de vil holde dem i hånden eller på bordet, men det er kun en fordel de andre kan se dem. Efter en kamp kan spillerne godt vælge at beholde deres nuværende hånd med videre til næste kamp. Ellers smider de alle deres kort tilbage i bunken og trækker 7 nye i næste kamp. Derefter udvælger du en spiller til at få den første tur. Du kan typisk bare spørge hvem der har mest lyst, da der på forhånd ikke er nogen fordel eller ulempe ved at starte. Herefter kører turen med uret rundt om bordet.

Spillerens Tur

Det første en spiller skal gøre i sin tur er at vælge en modstander at angribe. En spiller kan ikke vælge slet ikke at angribe nogen eller springe deres tur over, med undtagelse af i den sidste kamp.

Herefter opbygger spilleren sin pulje af aktive kampkort. De kan spille et hvilket som helst antal op til det fastsatte maksimum.

Når spilleren er færdig med at spille kampkort lægges scoren fra alle kortene sammen og det totale beløb trækkes fra modstanderens liv. Hvis modstanderen stadig har liv tilbage, trækkes dens angrebs score fra spillerens popularitets point. Ellers er den besejret. Hvis spilleren ikke har gjort allerede, kan de opfølge med en beskrivelse af hvordan de nedlægger fjenden og om de slår dem ihjel eller ej.

Herefter trækker spilleren kampkort indtil de igen har 7. Det er vigtigt de gør det lige efter resten af deres tur, da det er meningen spilleren på sin næste tur skal mangle kort hvis de har spillet reaktionskort indimellem. Herefter kan de vælge at smide et kort tilbage i bunken og trække et nyt, og/eller bytte et kort med en medspiller. Spillerne kan altså ”slippe af med” maks to kort per tur, men behøver ikke. Herefter er spillerens tur slut og det går videre til den næste.

Spilpersonerne

Der er fire spilpersoner i scenariet. De er alle inspireret af klassiske action arketyper. Derudover er de udstyret med en kort baggrundshistorie og personlighed som mest er et udgangspunkt. Spillerne må endelig digte videre på det og gøre den mere konkret. Deres motivationer er især interessante som spilleder da denne skal problematiseres i løbet af spillet. Spilpersonerne skal 'testes' for hvad der er det vigtigste mål at opnå.

Det fungerer fint at spillerne selv vælger spilperson baseret på deres basale koncept. Der er ingen af spilpersonerne der er specielt vigtige at få castet "rigtigt". Ellers er der også tanker om fordeling i nedenstående introduktion til spilpersonerne.

Tonser

Inspiration: Hulk, Dr. Jekyll/Dr. Hyde, Varulve, "den stærke mand".

Gruppens freak. Han er mod sin vilje blevet forvandlet til et monster og har mistet det meste af sin forrige identitet. Derfor kredser hans liv sig mest om hævn og had. Hvor sympatisk eller sadistisk en karakter han er afhænger af spillerens fortolkning. Han er spillet til at være udfarne og må derfor gerne gå til en spiller der er det samme. Så har han en undskyldning for at sætte skub i tingene.

Tonsers primære tema er dyrisk forfald. Som spilleder kan du antyde at han er ved at blive mindre og mindre menneskelig, eller med nogen forslag at få spilleren til det. Har han lyst til at være et monster for evigt?

Iris

Inspiration: Gunslingeren i diverse western afarter, The Matrix, Equilibrium filmen og "gun fu" generelt.

Den optimistiske dusørjæger med stor kærlighed til livet. Ihvertfald sit eget. Iris er generelt ment til at være en godhjertet spilperson, men kan godt spilles som mere eller mindre blodtørstig. Hun er en relativ simpel karakter uden nogen foruddefinerede skeletter i skabet. Hun er døende, og turneringen er den eneste måde hun kan overleve på. Et vigtigt valg spilleren skal tage i løbet af scenariet er hvor selvvisk hun egentlig. Det ligger i spilpersonen at hun er villig til at slå andre ihjel

for egen vindings skyld, men er hun villig til også at ofre sine hold kammerater for selv at overleve? Det er noget du som spilleder kan prikke lidt til undervejs.

Shino

Inspiration: Ninjaer, DnD rogues, alt der involverer sværd.

En født kriger som har kæmpet hele sit liv og har en meget martret baggrundshistorie. Han er den mest seriøse spilperson på holdet, som hele tiden holder målet for øje. På spilpersonsarket er han beskrevet som gruppens uofficielle leder, så han må gerne blive givet til en spiller med initiativ, men det er ikke afgørende. Vigtigere er at han ikke bliver fortolket som en ”stille, cool type”, som rollespillere har det med godt at kunne lide som koncept, men fungerer horribelt i spil. Shinos motivationer ligger i høj grad udover ham selv og man kan derfor forvente han ikke vil handle så egoistisk som de andre. Hvor meget han vil ofre af sig selv for målet er spørgsmålet og også om han er drevet af hævn eller retfærdig.

Lukas

Inspiration: Magikeren i diverse fantasy, Avatar: The Last Airbender, tinker/device/science guy i diverse cyperpunk.

Lukas er den mest ”normale” og umiddelbart relaterbare person i gruppen. En nørdet opfinder og videnskabsmand som primært er med i turneringen fordi udødelighed er da er meget fedt. I modsætning til de andre er han ikke en i forvejen defineret badass og det er op til spilleren om hvor hurtigt han bliver det og om han overhovedet gør. Hvis der er en af spillerne der hellere vil spille en mere almindelig karakter som ikke behøver være alt for vild er det oplagt at give ham Lukas.

Lukas er nok den spilperson med den svageste motivation og er derfor lettest at ”knække”. Der burde være mulighed for at smide ham på glatis og gøre i tvivl om hans handlinger i turneringen er de rigtige.

Bi-Personer

Mr. Charisma

Turneringens vært og ansigt ud af til. Han introducerer kampene og er med i stort set al turneringens PR. Når man tænker på Evighedens Turnering, tænker man på ham. Af samme grund er han noget af en super-celebrity. Samtidig er han også en enigmatisk figur som få har mødt i virkeligheden. Tilsyneladende ingen kender hans rigtige navn, og der er rygter om det er den samme person der har været vært på hver eneste turnering. Det er også muligt de bare caster dem til at ligne hinanden. Pænt, men spraglet klædt, meget slick og ualmindelig flot.

Overfor publikum er han altid energisk og bruger overdrevet kropssprog og toneleje. Forestil dig en given gameshow vært med ti gange så meget entusiasme og et endnu dummere publikum. Bag facaden er han dog dybt kynisk og udspekuleret. Det eneste der interesserer ham er at levere god underholdning.

Stella

Interviewer for turneringen, og essentielt Mr. Charisma's "felt agent". Hun arbejder især med at snakke med deltagerne mellem kampene. Hendes job er at gøre dem relaterbare for publikum og at lokke noget drama frem om muligt. Fokus er på deltagernes tragiske livshistorier, deres relationer, håb og drømme. Alt hvad der kan laves følelsesporno af. Hun er meget venlig, spørger som hun er virkelig interesseret og prøver hurtigt at gøre sig familiær. En pæn, ung kvinde, som de så ofte er på tv. Hun er dog klar over at de fleste deltagere er døde inden hun får snakket med dem igen og gemmer ligesom Mr. Charisma et kynisk element.

Markus

Markus vandt sæson to af udødelighedens turnering. Han er derfor over 90 år gammel, men ligner stadig en på omkring de 30. Han har holdt sig uden for mediernes søgelys de sidste mange år, og de fleste referere til ham bare som ”den udødelige”. Mange, hårde erfaringer har gjort ham lidt arrogant og ligeglad med andre. Hans egentlige motivation for at vende tilbage til turneringen er at forhindre at flere bliver udødelige. Markus mener ikke at deltagerne er ansvaret værdigt, i det de fleste vil opnå det af egoistiske grunde. Af udseende er han ikke så høj, men meget muskuløs og firkantet skåret. Han er kronraget og har et stort skæg. Hans kampstil er inspireret af munken som vi kender ham fra DnD og diverse asiastisk inspirerede action film.

Spillederens Rolle

Introducere scenariet

Først og fremmest skal spillerne føres ind i hvilken slags scenarie det er og hvad der skal ske. De færreste kan huske foromtalen når de står i spillokalet så tag det fra toppen. Tag gerne udgangspunkt i introduktions afsnittet i forhold til hvad spillerne skal have at vide. Indfør dem kort i genre, setting og tema. I næste afsnit er en guide til hvordan du kan køre spilstarten.

Sætte og klippe scener

Scenariet har en relativt fast scene struktur og det er generelt spilleder der sætter scenerne i gang og afslutter dem. Sørg for at spillerne er opdateret på situationen og hvad der sket siden sidst. Beskriv stedet og folkene, men ikke i flere detaljer end at spillerne har en nogenlunde fælles fornemmelse af fiktionen. Lad deres egen fantasi gøre resten af arbejdet. Gør gerne brug af alle sanser og beskriv også for eksempel lugten af gammelt blod i luften.

Der er ikke mange bløde overgange mellem scenerne, så når en har fået udspillet sit potentiale skal du runde af og klippe hårdt videre til den næste.

Spille bi-personer

Bi-personerne i scenariet er et af spilleders primære redskaber til at påvirke spillerne. Brug dem til at sætte aktiverer spillerne og belyse scenariets tema. Det meste af tiden agere bi-personerne modspil, så gå spillerne på klingen og pres dem lidt. Det gælder især for modstanderne i kampene. Spil dem for at spillerne har noget at reagere på. Inspirer dem når de nøler og sæt dem i situationer der lægger op til brug af deres nuværende kampkort. Bi-personerne er dog aldrig vigtigere end spilpersonern, så undgå helst alt for lange monologer, omend visse af scenerne kræver noget ene-tale.

Holde styr på reglerne

Spilmekanikken er en væsentlig del af scenariet og spillerne skal forstå dem for at det kan køre

ordentligt. Hovedsagligt kører systemet af sig selv uden at spilleder skal tage nogen beslutninger, så dit primære ansvar er at holde øje med at spillerne forstår og følger reglerne. Spilleder fungerer også som dommer, især over hvad der tæller som gyldig brug af et kampkort eller et scene point. Dette burde dog flyde nogenlunde af sig selv. Det er ikke meningen spillerne skal spørge om lov hver gang de spiller et kort. Hvis der opstår problemer, bør du spørge ind til om der er nogen misforståelser af spillets regler eller stil.

Opildne spillerne

En stor del af pointen med scenariet er at de sejeste mulige beskrivelser skal lokkes ud af spillerne. Det er vigtigt at de leverer 90 % af det awesome. Det er dog ikke lige let for alle at remse storslåede kamphandlinger af sig. De fleste kan godt når det kommer til stykket, det kræver bare lidt mod. Prøv at gøre spillerne trygge ved selv at fortælle hvad der sker og opmuntre dem når de gør det. Der er mange forskellige måder at gøre det på og de fleste spilledere har deres egen. Ligegyldigt om det indebærer at synge og danse, klappe eller bare at nikke anerkendende, så sørg for at spillerne ved det når de laver noget fedt. Det gælder i kampscenerne såvel som i resten af spillet.

I det hele taget vær positiv og så fuld af energi som du kan magte. Hvis du kan overbevise dine spillere om at det her bliver det sjoveste nogensinde, så skal det nok blive sjovt, ligegyldigt hvad der ellers sker.

Spillerbriefing

Her et forslag til hvordan du introducere spillerne til scenariet inden i går i gang. Prøv gerne at lægge et højt energi niveau allerede her.

1) Præsentationsrunde og forventninger

Lad spillerne introducere sig selv og snakke lidt om deres forventninger til scenariet og hvad de ellers godt kan lide at spille.

2) Plot, genre, tema og stemning

Beskriv plottets koncept i grove træk. Læg vægt på elementer som spillerne muligvis har misforstået omkring scenariet. Spilpersonerne er med i en turnering i en fjern fremtid hvor de kan vinde udødelighed. Det er action med massere af fede beskrivelser. Scenariet har et dramatisk element og scenariet tager sig selv seriøs. Temaet udødelighed og hvor langt man vil gå for det.

3) Strukturen og stilen

Der er et rimeligt fast plot men spillerne har mulighed for at spæde til andre steder. Der er en mekanik med nogen kort og nogen point. Spillerne er skal komme med massere af fede beskrivelser og har frihed til at gøre det så vildt som muligt.

4) Regelgennemgang

Gå igennem spillets regler. Kampkort og beskrivelser. Spillerens tur og opbygning af kampkort pulje. De forskellige typer kort. Popularitets point og scene point. Giv gerne massere eksempler, især af hvordan beskrivelse og brug af scene point og kampkort hænger sammen og forklar hvad en god scene kunne være.

5) Fordeling af spilpersoner og regeloversigt

Lad spillerne vælge selv eller indgå i dialog og uddyb lidt om de fire spilpersoner. Understreg at der er en hvis grad af fortolkningsfrihed. Uddel en regeloversigt til hver spiller sammen med spilpersonen. Giv spillerne tid til at læse begge dele.

6) Spørgsmål

Hvis ikke der er er nogen spørgsmål, kan i gå i gang med første scene.

Scener

Scene 1: Fire træder ind

Formål: Lille bitte opvarmningsscene.

Sted: En futuristisk version af Colosseum, en rund bygning med en flad arena i midten. Tusindvis af hujende publikummer hele vejen rundt, beskyttet af et flimrende energiskjold.

Bi-personer: Mr. Charisma.

Spil: Indled med at fortælle om settingen og situationen: Det er den femte sæson af Evighedens Turnering og de indledende runder skal til at begynde. Spilpersonerne udgør hold Theta og træder ind i arenaen. Beskriv stedet og stemningen og spørg dem så følgende hver især:

- Hvordan ser du ud?
- Hvad tænker du i det træder ind i arenaen?
- Hvorfor er du her?
- Hvordan hilser du publikum?

Herefter toner Mr. Charismas ansigt op på massive skærme monteret rundt omkring og byder publikum og deltagerne velkommen. Med et par ledende spørgsmål (”ER I KLAR?!”) gejler han en stemning op i arenaen. Så går en port op i den anden ende af arenaen og kampen går i gang.

Kamp 1: Genløver tæves

Formål: Introduktion til kampreglerne, etablering af hvor badass karakterene er.

Modstandere: En stor flok kæmpe løvevæsner, som er blevet genmanipuleret til at være større, stærkerer og mere blodtørstige end normale og for øvrigt har en enorm skorpion hale.

Regelteknisk: Spillerne kan maksimalt spille tre kampkort per tur. Hele løveflokken er repræsenteret som én modstander, så deres liv repræsentere groft hvor mange der er tilbage.

Spil: Beskriv hvordan et tilsyneladende endeløst antal af genløver strømmer mod spilpersonerne og giv så en spiller den første tur. Flet beskrivelser af løvernes angreb ind i spillernes beskrivelser, og lad dem gerne få et par angreb ind, men ikke noget alvorligt. Spillerne skal dominere kampen fuldstændig og må gerne slå løverne ihjel i dusinvis af gangen. Hvis spillerne nøler og ikke lige kan komme på noget, så lad fjenderne komme til dem. Sæt nogen situationer op (”omringet!”) og giv dem noget at arbejde med.

Når modstanderen når ned på nul liv kan en spiller der lige har lyst beskrive hvordan de sidste løver møder deres skæbne. Publikum hujer og scenen slutter.

Mooks

”Mooks” er betegnelsen for modstandere i film hvis eneste formål er at blive besejret i store antal for at vise hvor seje heltene er. Storm Troopers, Orkere og minions er alle mooks. Det samme er genløverne.

Scene 2: Teambuilding

Formål: Etablering af karakterenes relationer og personlighed.

Sted: En art omklædningsrum som det ville se ud hvis sporten var krig. Bade, skabe og basalt udstyr til at reparerer sit grej og tilse sine sår. Relativt lille, beregnet til et hold af deres størrelse.

Bi-personer: Stella.

Spil: Spilpersonerne har just overstået deres første kamp og har fået tildelt deres eget sted til at køle lidt ned i. Hvis spillerne selv begynder at snakke in-character, så lad dem. Efter et lille stykke tid banker Stella på døren. Hun har en lille, svævende kamera bot med, men lægger mere om til en samtale end et interview. Brug hende til at få spilpersonerne i dialog med hinanden mere end med kun hende selv. Fokuser på deres relationer. Hun kunne stille spørgsmål som:

”Hvordan mødtes i egentlig?”

”Hvem fik ideen til at være med i turneringen?”

”Hvordan har i trænet op turneringen?”

”Skal i ud og fejre jeres sejr i aften?”

Stella går og scenen slutter når alle har fået snakket en del og der er kommet indblik i hvor karakterene står i forhold til hinanden.

Kamp 2: Jævnbyrdige modstandere

Formål: Ligebyrdig hold-mod-hold kamp.

Modstandere:

Hold Zigma bestående af:

Hughes: Tidligere soldat, iklædt fuldt-dækkende power armor. Har en stor gun og kæmper taktisk/defensivt. Han siger ikke så meget udover når han nøgternt giver ordrer til de to andrer.

Znyder: Rimeligt skravlet udseende, med en metal dims der dækker det meste af hans brystkasse. Teleportere konstant små distancer i kamp, op i luften og bagved sine modstander. Han går efter at angribe vitale punkter med knive. Åbenlyst psykopat og taler en masse smack.

Levkov: En muskuløs cyborg, hans arme og ben lavet af sort metal. Disse kan ændre form og indeholder diverse skjulte våben som simple skydevåben og knivsblade. Seriøs attitude, men kan alligevel godt finde på at chatte lidt med sine modstandere.

Regelteknisk: Maks fire kampkort per tur. Mind gerne spillerne om at de ikke behøver dræbe deres modstander når de når ned på nul liv.

Spil: Modstanderne er allerede i arenaen som spilpersonerne træder ind. Beskriv dem for spillerne, som de står og skuler på tværs af pladsen. Mr. Charisma giver et sædvanligt overdrevet spiel omkring de ”heltemodige krigere der nu skal i kamp” eller lignende og erklærer kampen startet.

Under kampen skal du give spillerne rigeligt modspil. Bland beskrivelser af modstandernes angreb og forsvarsmanøvrer ind i spillernes og især når spillerne noterer skade til deres popularitets point kan du beskrive hvordan et godt angreb går igennem. Prøv så vidt muligt at give modstander holdet lidt personlighed og lav lidt dialog mellem slagene. I det hele taget hav det sjovt med at spille dem.

Når alle modstandere er besejret er kampen slut. Hvis der er nogen overlevende vil publikum huje på nåde eller død, alt efter hvad du føler mest passende. Spillerne er frie til at levere dødsstødet i koldt blod eller lade dem leve.

Afslutningen på denne scene er et godt sted at holde en pause.

Scene 3: Hvor meget vil du vinde?

Formål: Udfordring af spillernes motivationer, refleksion over temaet.

Sted: Interview studie. En masse automatiske kameraer, folk der går frem og tilbage i kulisserne. Pæne baggrundsfarver, bløde stole.

Bi-personer: Stella, Markus.

Spil: Spilpersonerne har vundet flere kampe off-screen siden den sidste og semi-finalen venter nu forude. Stella byder karakterene velkommen til et eksklusivt interview med en af de tidligere vindere af turneringen, Markus. Hun kommentere eller lykønsker måske nogen af spilpersonernes hidtidige bedrifter og lægger så op til at spilpersonerne kan spørge Markus om udødelighed eller hans erfaring med turneringen. Hvis de ikke gør, gør Stella og prøver at få en dialog i gang. Hun er ellers rimelig passiv når snakken først går og gnisterne fyger.

Markus vil generelt være affejende og nedladende over for spilpersonerne, men svarer stadig på deres spørgsmål. Han vil forsøge at dreje samtalen i retning af at diskutere om spilpersonerne overhovedet er udødeligheden værdig. Han kan komme ind på emner som:

- Ansvaret ved at være en udødelig kriger der alene kan afgøre kriges udfald
- Det psykologiske pres ved at skulle se alle sine elskede dø
- Spilpersonernes egne selviske motivationer

Generelt prøv at få spillerne i tale, få deres spilpersoners motivationer i spil og få dem til at retfærdiggøre dem.

Scenen slutter når Stella bryder ind og siger de ikke har mere tid. Det kan være når Markus har opnået en smule respekt for spilpersonerne, men stadig ikke er helt overbevist, eller når de to parter er allermest oppe at toppes.

Kamp 3: Den udødelige

Formål: Desperat kamp, brug af spillernes sidste ressourcer og energi.

Modstandere:

Markus. Nu beklædt med et par gigantiske, massive jernhandsker og støvler. Disse har evnen til at give ham fremdrift, som var der raketmotorer i dem. Dermed kan han så godt som flyve eller give et slag ekstra kraft. Videre er han ekstremt hurtig, ekstremt rutineret og ekstremt stærk.

Han er helt kølig og tøver ikke det mindste.

Regelteknisk: I denne kamp har spillerne ikke individuelle turer, men i stedet én samlet. De kan maksimalt bruge 10 kampkort tilsammen, og kan frit flette deres beskrivelser og brug af kampkort sammen. Reaktionskort fungerer som standard kort. Hver tur vælger du hvilken spiller modstanderen angriber og dermed hvem der mister popularitets point. Den ukendte liv scorer betyder reelt at du som spilleder beslutter hvornår han er overvundet.

Spil: Som spillerne træder ind i arenaen forklarer Mr. Charisma at denne semi-finale er en helt speciel kamp publikum nu skal se. Favorit holdet skal nemlig kæmpe mod en tidligere vinder, en udødelig! En port går op og Markus træder ind.

I denne kamp skal spillerne virkelig have nogen tæsk. Markus undviger eller modstår alle deres angreb med intet andet end skrammer som hurtigt regenerer. Hvert eneste af hans modangreb er nær dødelige. Der må gerne være en lidt håbløs stemning som hverken spillerne eller spilpersonerne ved hvordan de skal besejre ham. Pres spillerne til at gøre deres beskrivelser endnu vildere. Kun da begynder deres angreb virkelig at såre Markus.

Når kampen har nået et klimaks falder Markus på knæ og indrømmer holdet måske er evigt liv værdige. Kør kampen længe nok til at spillerne får eroderet deres ressourcer, så alle kun sidder tilbage med et enkelt eller ingen scene point. Da du vælger hvem han angriber hver tur kan du frit gå efter dem der har flest. Det er også fint hvis spillerne får fyret det meste af deres sidste action-krudt af i denne scene, da den sidste kamp har en noget andet stemning.

Scene 4: Et ondt dilemma

Formål: Give spillerne et hårdt valg. Hvor meget vil deres spilpersoner vinde?

Sted: Interview lokalet fra tidligere. Denne gang er det dog affolket, næsten mørklagt og kun et enkelt kamera kører.

Bi-personer: Mr. Charisma.

Spil: Dagen før finalen. Hver spilperson er, i hemmelighed og individuelt, blevet inviteret til en privat snak med Mr. Charisma. Disse sessions foregår på forskellige tidspunkter og de andre spilpersoner ved ikke noget om hinandens, men der er ingen grund til at sende folk uden for døren. Indholdet er nogenlunde det samme, så du kan køre hver spillers scene parallelt. Fælles for dem er at spilpersonerne ankommer til det mørke studie hvor Mr. Charisma sidder alene. Han er mere afdæmpet end når han snakker foran publikum, men har stadig noget drilskt over sig og er stadig en showbiz-mand.

Det første han siger er fælles for alle spillerne, så du kan bare snakke til dem alle sammen. Han hyggesnakker lidt, roser spilpersonen indsats op til nu. Videre forsikrer han om at den finale kampen bliver langt den hårdeste hidtil. Han har imidlertid et tilbud. En handel for noget af det de ønsker sig aller mest. Turneringens midler er uden begrænsning. Tilbuddet varierer mellem spilpersonerne:

- Tonser: Turneringens forskerstab har allerede udviklet en process til at omvende Tonsers genetiske modifikationer. Han kan blive et normalt menneske igen, så snart som samme dag. Men det vil selvfølgelig gøre ham langt svagere stillet i finalen og tilbuddet er kun gyldigt nu.
- Shino: Turneringen har en anden udødelig i hyre som lejemorder. Det ville være en snild sag for dem at få dræbt tyrannen som regerer Shinos hjemland. Eller måske de mænd der var direkte dræbte hans familie. De er dog ikke interesseret i at gå i direkte krig med hele landet, men at dræbe en person eller to skulle ikke være noget problem. Så vil Shinos hævn være tilendebragt ligegyldigt hvad der sker i finalen. Tilgengæld skal han afgive sine sværd og alle sine våben. Kun usynlighedsdragten kan han beholde.
- Iris: De ved hun er døende. Turneringen har udviklet en kur. Hun kan få den og et løfte om at hun vil overleve finalen selv hvis hendes hold ikke vinder. Tilgengæld skal hun selv give et løfte: Hun vil ikke tøve i finalen med at dræbe sine modstandere hvis hun får muligheden. Det er vel et let valg? Selvfølgelig, hvis hun bryder sit løfte skal de nok sørge for hun møder

sit endelige alligevel.

- Lukas: Turneringens folk er meget imponerede over den teknologi Lukas selv har udviklet. I bytte for at de må analyserer hans elementmaskine vil de give ham en meget priviligeret indsigt i hvordan uddødelighedsprocessen virker. Han vil skulle undvære den i finalen, men tilgengæld vil han få lov til at se hvordan den mest mytiske teknologi der eksistere virker. Han har endda lov til at rekreere den, hvis han kan.

Mr Charisma forklarer alt dette til spilpersonerne. Han lokker og taler både fordele og ulemper. Hvis de hurtigt når til en beslutning spørger han om de er ”helt sikre”. Hver spiller der afslår handlen får et scene point.

Når spillerne har truffet deres valg kan du lige kort kører scenen ud ved at beskrive effekten af handlen for dem som indgik den:

Tonser bruger natten i en smertefuld transformation, omgivet af tunge maskine. Iris får givet en kanyle fuld af sort stads. Shino mødes med en høj, farligt udseende fyr, som modtager ordrer om hvem der skal dræbes og hans våben. Lukas bliver ledt igennem et tunnelnet under turneringsområdet og bliver vist enorme, fabelagtige maskiner som er i stand til at nedbryde og derefter opbygge en menneske af unedbrydelige celler. Mr. Charisma holder sit ord hvis de gør.

De ovenstående handler er egentlig bare forslag. Hvis du i løbet af spillet har opdaget spilleren lægger mere vægt på noget andet er det her en god mulighed for at få det i spil! Hvis Tonser f.eks. har nævnt nogen han ønsker sig hævn på kan deres hoved være et tilbud. Eller hvis Lukases interaktion med Iris har haft et romantisk element kan hendes sikkerhed være på spil for ham. Så længe valget gør så ondt som muligt.

Kamp 4: There can only be one

Formål: Alle mod alle kamp, scenariet tragiske klimaks.

Modstandere: De andre spilpersoner.

Regelteknisk: Maks kampkort per tur er 4. Spillerne spiller mod hinanden, hvilket foregår ved at de skiftes til at angribe som sædvanligt. Spilleren der har tur vælger en at angribe, som forsvarer sig ved også at spille kampkort. Differensen mellem de to scorer trækkes fra taberens popularitets point. Man kan godt springe sin tur over i denne kamp. Det giver bare initiativet videre til de andre. Reaktionskort kan bruges til at forbedre både en angribers eller en forsvarers score. I denne kamp er det oplagt at spillerne trækker nye kort og holder dem hemmelige.

Spil: Spilpersonerne har fået at vide de denne gang skal træde ind i arenaen hver for sig. Alle er blevet udstyret med en skjult øresnegl. De ved endnu ikke hvem de skal kæmpe mod. De træder ind fra hver sin port. Publikums begejstring er oppe på et koge punkt. Mr. Charisma giver sit sædvanlige spiel, snakker om deltagerenes heltemodige indsats og den spændene kamp publikum nu skal se. Stille og roligt smider han bomben: ”Der er ikke flere deltagere. Der er ikke flere modstandere. Kun disse fire. Og kun én vinder. En sidste kamp til døden.”

Herfra kan en hel del ting ske. Spring ikke ind i kampsystemet før nogen af spilpersonerne beslutter sig for at kæmpe. De må meget gerne tøve eller nægte. I sidste ende har de dog ikke noget reelt valg. Det samme energi skjold der beskytter publikum holder dem fanget. Hvis der slet ikke sker noget, vil Mr. Charisma begynde at true dem eller minde dem om deres mål via øresneglen. Lad spillerne udspille så meget drama som de har lyst til og pres så på for at få kampen i gang.

Kampen slutter når der kun er en enkelt spiller som har nogen popularitets point tilbage. Som sædvanligt kan spillerne selv vælge om de vil dræbe deres modstander når han eller hun er besejret. Når kampen er slut vil de dog blive beordret til at slå resten ihjel alligevel. Med undtagelse af Iris, hvis hun har indgået handlen i den forrige scene. Når det er gjort, jubler publikum, lyset bader vinderen og scenariet slutter.

Epilog?

Det er bedst at slutte scenariet på sit højdepunkt. Dog hvis der er mange løse plottråde som i gerne vil have forløsning på kan i holde en kort epilog. Vinderen kan forklare hvad noget af det første de bruger deres udødelighed på, men også hvad et uendeligt langt liv skal bruges på. Opfordre eventuelt de besejrede spillere til også at digte med her, så kan de 'hævne' sig lidt.