



Spilletid: 2-5 timer

Antal spillere: 4

Genre : Alle, op til gruppens visuelle forståelse af fortællingen.

Spillertype : En spiller med et ønske om at prøv et unikt scenarie, uden skreven materiale. Du skal kunne skabe dit spille baseret på billeder og symboler og den fælles fortælling gennem billederne.

Spilledertype : Aktiv og god til at skabe rammerne for spillernes og din fortælling. Det er et meget løst scenarie på nogle områder men samtidigt skal du have gode evner til at samle op på tråde fra spillerne og dig selv.

System: Eget, formidlet igennem billeder og symboler.

Kolofon

Et scenarie af Rasmus Høgdall og Magnus udbjerg.

Layout og grafisk:Rasmus Høgdall og Magnus Udbjerg

Tak til : Klaus Meier Olsen og Kristoffer Rudkjær for at lade vores idé blive en del af årets Fastaval. Tak til Max Møller, Frikard Ellemand, Mads Brynnum, Peter Schønnemann Andreasen og Morten Greis for kritik og gennemlæsning. Alle de mennesker vi har stjælet billeder fra, vi har gør det ikke for at tjene penge så undskyld på forhånd. Tak til Absurth crew for at lade os tailgate til jeres årlige Fastabowl.

Og sidst men ikke mindst big up til alle jer som spillede og jer som spiller det.

Kontakt

Rasmus Høgdall

Hoegdall@gmail.com

+45 21658687

Magnus Udbjerg

magudb@udbjerg.com

+45 40764320

Kære spilleleder

Først og fremmest vil vi gerne takke dig for at spillede vores scenarie. Det er virkelig fedt, du har lyst til at prøve vores lille eksperiment og være med til at forsøge at formidle fra billeder til rollespil.

Vi vil i dette afsnit forsøge at give dig indblik i, hvordan du **kan** spillede scenariet, der kun er formidlet igennem billeder og symboler.

Disclaimer

Vi er ked af at scenariet har fået et navn, men der er desværre nogle omstændigheder vi ikke kan gøre noget ved. Det handler om rollespillet skal forgå på baggrund af rent visuelt materiale, Vi har selvfølgelig selv gået på kompromis med det i forhold til denne tekst. Men vi har prøvet at undgå at styre jeres historie igennem teksten og derfor er det vigtigt at der ikke er en italesættelse af de titler og navne vi har brugt i denne tekst.

Historiens pitch

Fire betjente fra rejseholdet må rejse til Vejers, en lille by ved vestkysten, for at undersøge et bestialsk mord på en ældre dame. Men hvad, der virkede som en simpel mordsag, viser sig at stikke langt dybere, og mens vores betjente nærmer sig sagens kerne, bliver generationers splid og stridigheder langsomt gravet frem.

Scenariet

Historien, som vi har lagt op til i vores scener og spilpersoner, er en enkel historie, der bevæger sig fra A til B. Det eneste vi har lagt fast for historien er, at en af spilpersonerne dør. Derfor er både startscenen og slutscenen en begravelse.

Vi har holdt os til Berettermodellen i forhold til hvordan vi har fremstillet de forskellige scener.

- Anslag
- Præsentation
- Uddybning
- Point of no return
- Konfliktoptræning
- Klimaks
- Udtoning

Alt er åbent i dette scenarie, alle spiller skal kunne se scenen og hinandens karakterer. Det er et fælles projekt at fortælle historien.

Scenariet et lineært forløb, og selvom spillerne har ret til at tilføje ideer til scenerne, er det dig som spilleleder, der starter hver scene og har det overordnede ansvar for historien.

Hvis du gerne vil vide mere om berettermodellen så tjek følgende link - <http://www.studieportalen.dk/Video/Berettermodellen-91.aspx>

Kort om hvordan scenariet kan køres:

Inden spilstart:

- Læs denne tekst
- Gennemgå sceneren skriv gerne noter til hvilken historie du ser, så du ikke behøver at skabe on the fly.
- Gennemgå spilpersonerne, så du har nogle pointer og ideer i det visuelle materiale, du kan videre give til spillere, der er i tvivl om deres spilperson.

Ved Spilstart:

- Udlever spilpersonerne, tag gerne den klassiske runde med spillerne om, hvordan de ser deres karakter, og om de har nogle spørgsmål til deres roller.
- Du præsenterer historiens pitch ved at læse den højt.
- Du præsenterer første scene, Begravelsen *En af jeres kollegaer er døde. I står tilbage med en rejse til Udkantsdanmark. Hvad skete der på rejsen til Vejers?*
- Når du har præsenteret begravelsen, skal I gå i til scene 2.

Hver scene (spilid 15-30 min)

- Spillerne går i gang med anden scene, se spilmekanik.
- Du klipper scenen, når spillerne ikke har mere at give til den.
- Det er her, du skal samle trådene til næste scene. Du skal gennem det spillerne har præsenteret bruge deres tråde til at starte næste scene.

Spilmekanik

Vi har valgt at lave et system til at give spillerne mere magt over scenerne. Systemet baserer sig på polaroider, hvilket har en symbolsk eller konkret betydning, men det er helt op til spillerne, hvordan de vælger at tolke billederne.

Før hver scene beslutter spillerne i fællesskab, hvad der skal ske i scenen. Det gør de ud fra polaroiderne. Hver spiller trækker 3, men skal kun bruge 2 - den sidste lægges tilbage.

Polaroiderne trækkes tilfældigt og det resterende billede ligges tilbage i bunken.

Det kører selvfølgelig på tur mellem spillerne, *vi foreslår, at du eventuelt deltager i anden scene for at sparke gang i den.*

Der er selvfølgelig nogle regler for, hvad spillerne må tilføje.

- Polaroid på scenen er en tilføjelse til historien
- Polaroid på egen person – noget der sker for spilpersonen i scenen
- Polaroid på andre spilpersoner – Flashback mellem spilperson og anden spilperson baseret på Polaroidet, og selvfølgelig noget som er relevant for, hvad der skal ske i scenen.

Eksempler :

Polaroid på scenen

Spilleren ligger et Polaroid med et billede af en pistol på scenen, og siger ”det er mordvåbenet”. Det vil sige at det nu er mordvåbenet...

Polaroid på egen spilperson

Spillerne ligger et billede af et kassettebånd på sin spilperson, og fortæller om hans egen mors selvmord, hvor hendes selvmordsbrev var indspillet på et kassettebånd.

Polaroid på andres spilperson

Spilleren ligger et Polaroid af et kassettebånd på karrierekvinden. Spillerne har spillet sig frem til at karrierekvinden er sur på spilleren. Kassettebåndet bruges nu til at udspille deres første og eneste date som selvfølgelig endte skidt for begge parter og nu er det begyndt at på virke deres samarbejde.

Polaroid som Biperson

Hvis en spiller definere en biperson, er det dit job som spilleleder at spille denne biperson. Så det er nu faktisk spilleren der tager rollen som spilleleder overfor dig i forhold til at du skal instrueres i hvordan denne biperson skal spilles og hvilket mål spilleren har.



De 4 Karakter

- Den nye.



- Den gamle overskægsbetjent.



- Karriere kvinden, den lækre.



- Musklerne.



Scenerne

Anslag/Udtoning



Præsentation



Uddybning



Point of no return



Konfliktoptrapning



Klimaks



