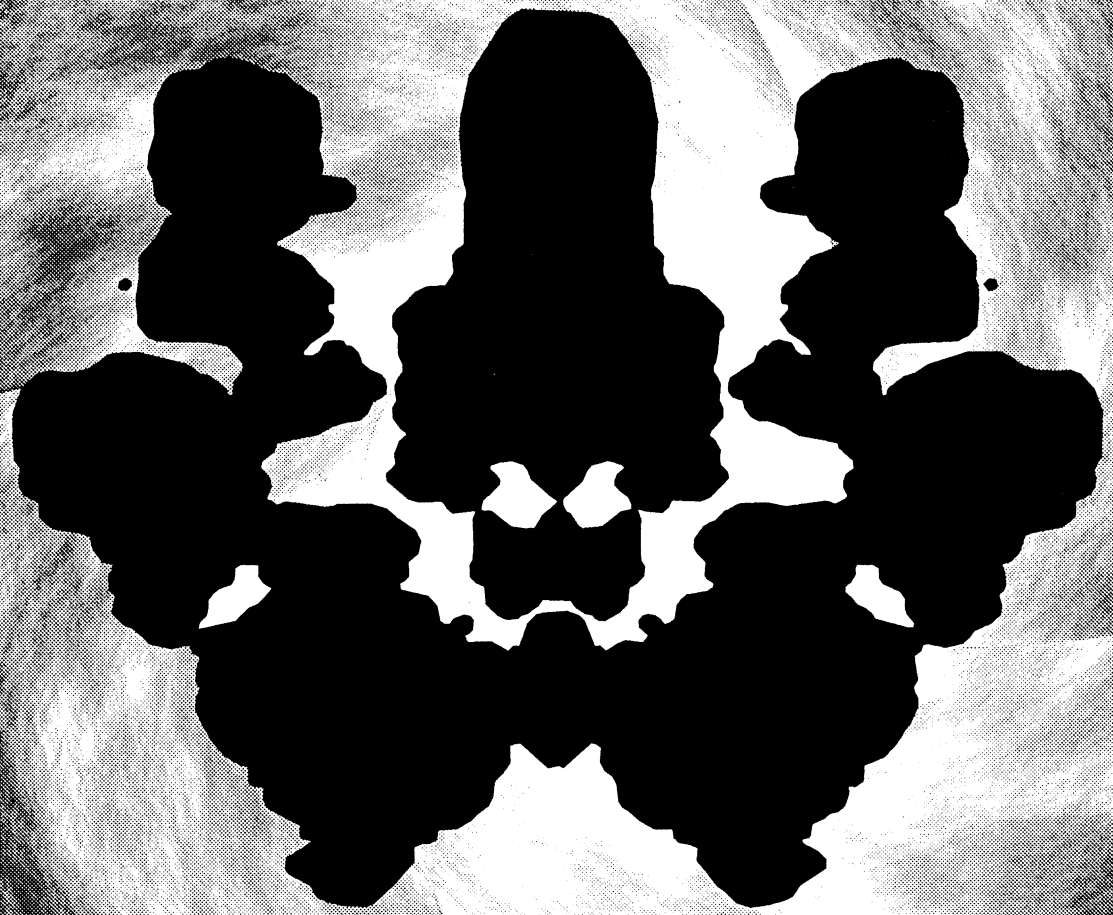
En person søger seks forfattere



Lars Konzack

En person søger seks forfattere

Forfatter:	Lars Konzack
Lay-out:	Dan Thagaard Hansen
Tegnere:	Inge M. Jessen Thomas Svendsen Sigge Stenild
Korttegner:	Lars Konzack
Spiltestere:	Alex Uth Nicholas Demidoff Ian Dall Morten Lund Henrik Vagner Joen Andersen
Rådgivning:	Ian Dall Nicholas Demidoff Jonas Skadberg
Konsistenskontrol:	Anders Trolle
Premiere:	Fastaval 97

Indholdsfortegnelse

Indledning.....2

Spillevejledning.....4

Dramatis Personae.....5

Første del:
Scenarieskrivning.....7

Pause 12

Anden del:
Spiltest.....13

Hvad nu hvis... 18

Huskelisten.....19

Oversigt.....20

Spilpersoner

Handouts

Indledning

Nå, du er rigtig nok blevet spilleder på det her scenarie. Så derfor vil du selvfølgelig gerne have at vide, hvad det går ud på. I det følgende vil jeg derfor forsøge at ridse idéen op. Men inden jeg når så langt, må jeg hellere afsløre, at der ikke *er* noget scenarie.

Idéen

At lave et rollespilsscenarie, der handler om, hvad det vil sige at lave et rollespilsscenarie. Det er med et fint ord metafiktion.

Idéen er inspireret af skuespillet „Seks personer søger en forfatter" af Luigi Pirandello og tegneserien „En forfatter søger seks personer" af Milo Manara. Men for at være med til at spille scenariet kræves der ikke noget forkundskab til skuespillet eller tegneserien. Til gengæld vil jeg da gerne anbefale dem, hvis du mangler noget at læse.

Plottet

Seks scenarieforfattere (spilpersonerne) er inviteret af en spilleder (spillederen) for at lave et scenarie, som de senere skal prøvespille. Hvad de ikke ved er, at spillederen er skizoid og får sin identitet via deres scenarie. Derfor har han interesse i at få skabt scenariet og dermed restaureret sit ego.

Så enkelt kan det siges, men så enkelt er det naturligvis ikke. For undervejs i scenariet er det meningen, at forholdet mellem de forskellige fiktionsverdener skal sættes i perspektiv. Spillederen skal hoppe til rollen som spilleder i scenariet og tilbage igen. Spillerne skal spille scenarieforfattere som spilpersoner. Og senere skal de spille scenarieforfatterne som spiller de spilpersoner, de selv har lavet. Rollen som spilleder skal spille de bipersoner, som indgår i scenarieforfatternes scenarie.

Handlingen

Da jeg sagde, der ikke var noget scenarie, var det kun en halv sandhed. Der er fakstisk et scenarie, men noget af scenariet bliver fundet på undervejs i spillet.

Handlingen falder i to dele. I første del skal scenariet skrives. Derefter er der indlagt en pause. Og i anden del spiltestes scenariet.

1. del:

Spillederen beskriver omgivelserne, før rollen som spilleder indtages. Spillederen begynder en lille selsskabsleg som opvarmning, hvor spilpersonerne kan blive præsenteret, og spillederens personlighed midlertidigt defineres. Så byder spillederen dem velkommen med et glas whisky. De går nu igang med at lave det fælles scenarie. De finder ret hurtigt ud af, at de har forskellige forestillinger om, hvad scenariet skal gå ud på. Og det gør det ikke nemmere, at deres spilleder heller ikke kan beslutte sig for om scenariet skal være banalt eller anderledes. Især fordi det langsomt går op for spilpersonerne, at spillederen er underlig. Han spørger hele tiden, hvad de synes om ham. Og når de siger, han er på en bestemt måde, så opfører han sig derefter. Men alligevel er spillederen behjælpelig med at udredde stridigheder for at få dem til at færdiggøre scenariet. Føste del slutter med, at de netop færdiggører scenariet.

Pause:

Der er nu indlagt en officiel pause i scenariet, hvor spillerne kan hente chips og cola. Imidlertid må de ikke træde ud af deres roller.

2. del:

Scenarieforfatterne skal nu spille spilpersonerne i deres eget scenarie. Du skal som spilleder spille den skizoide spilleder, der spiltester deres scenarie. Det bliver en mærkelig oplevelse. Prøvespilningen foregår ved, at spillederen tager nogle vigtige scener op og spiller dem. Spillederen udfylder sin rolle som spilleder, og scenarieforfatterne får spilpersonerne i scenariet. Spillederen afbryder hele tiden sit eget spil for at høre, om en scenarieforfatter er tilfreds med, hvordan scenariet udspilles. Og spilpersonerne skal også spille nogle af bipersonerne. Når scenariets scener er spillet igennem, går spillederen pludselig helt amok.

Spillederen tror nu, at han er hovedskurken i scenariet. Den bedste scene skal spilles forfra. Spillederen kræver, at spillerne skal op og stå på bordet, tage klædningsstykker af eller råbe højt. Spillederen rusker i dem for at få dem til at spille deres spilpersoner fuldt ud. Så tager spillederen pludselig et våben frem og går løs på spilpersonerne. Hvis spilpersonerne er snarrådige, kan de tale spillederen fra det, inden de skal dø for galskaben. Til sidst vågner spillederen et øjeblik fra sin galskab, men da er det måske for sent.

Spillevejledning

Bemærk:

- Du som spilleder af „En person søger..." omtales som „du".
- Den skizoide spilleder kaldes „spillederen" eller „den skizoide spilleder".
- Spillerne kaldes „spillerne".
- Scenarieforfatterne som spilpersoner kaldes „scenarieforfatterne".
- Spilpersonerne i scenarieforfatternes scenarie kaldes „rollerne".

Dette scenarie er ikke nemt at lede. Det meste af tiden skal du spille en spilleder, som er skizoid. Men undervejs i scenariet skal du også hoppe ud af denne rolle og påtage dig at være den almindelige spilleder. Du skal have en eller anden form for maskering på, når du er i rollen som spilleder. Det kan være en maske, en hat eller et par briller. Den kan du så tage af, når du skifter til den almindelige spilleder. Men for at gøre det mere komplekst, så skal spillederen også skifte sind, alt efter, hvad scenarieforfatterne synes om ham. Og spillederen skal spille bipersonerne i det scenarie, som scenarieforfatterne skriver.

Du (spillederen af „En person søger...") skal beskrive situationen set udefra. Det kan være en beskrivelse af bipersoner, omgivelserne, hvad scenarieforfatterne lægger specielt mærke til, eller hvordan scenarieforfatterne føler situationen. Dette skal bare ikke gøres helt alene, men i tæt samspil med spillerne. Således skal du sørge for at skabe en enighed om bipersonernes udseende, omgivelsernes udseende, og hvad spilpersonerne lægger mærke til eller føler. Eks: „Når jeg nu foreslår, at den stol, spillederen sidder i, er grøn, så vil jeg gerne høre, om I er enige deri."

I rollen som den skizoide spilleder skal du sørge for, at scenarieforfatterne samarbejder, samtidig med at du sørger for, at de er lige ved at gå fra hinanden. Det er en svær balancegang. Til hjælp med dette arbejde har du en rolle som skizoid spilleder, der er i splittelse mellem ønsket om et banalt scenarie og ønsket om et anderledes scenarie. Den skizoide spilleder springer mellem mange forskellige personligheder undervejs i scenariet. For at den skizoide spilleder bliver en del af scenariet, skal du sørge for, at scenarieforfatterne oplever at blive kastet ud i skizoide oplevelser, hvor de kan se deres personer splittet i spilpersoner og bipersoner.

Det gælder i dette scenarie for spillederen om at få så mange vidt forskellige synsvinkler som overhovedet muligt frem. Derved skal der ske en opløsning af fiktion og virkelighed. Hvis alt dette lykkes, formår du at lede scenariet i den ånd, det er skrevet i.

Dramatis Personae

Den skizoide spilleder

Ifølge fremmedordbogen betyder skizoid: „schizofren; splittet, verdensfjern, psykopatisk karaktertype."

Den skizoide spilleder er den vigtigste biperson i scenariet. For så vidt er det en hovedperson. Den er så vigtig, at alle andre bipersoner, du som spilleder skal rollespille, de skal spilles af den skizoide spilleder. Her har du chancen for at straffe dine spillere. Men du opfordres ikke til at gøre det.

At han er skizoid, fremgår på den måde, at spillederen har en svag personlighed, et svagt ego. Det giver sig udtryk derved, at han/hun ikke kan finde ud af, hvilket køn han/hun er. Han/hun hedder enten Lasse eller Lone. Det svage ego giver sig også udslag i grunden til scenariet, der skal skrives af scenarieforfatterne. For spillederen ønsker at få et godt scenarie, idet spillederen får sin identitet gennem scenariet. Hovedskurken i scenariet bliver spillederens identitet. Dette er selvfølgelig ikke spillederen fuldt bevidst, men derimod et ubevidst ønske om magt og potens. Derfor vil spillederen gerne være en farlig person ligesom hovedskurken i scenarieforfatternes scenarie. En personlighed der gør spillederen i stand til at blive en sindssyg massemorder.

Grunden til, at spillederen har inviteret seks spilledere, der har hvert deres speciale, er, at spillederen gerne vil lave et godt scenarie, som kan vinde en Otto, Den gyldne Pingvinpris. Så simpelt er det selvfølgelig ikke, da spillederen ikke har tænkt på, om scenarieforfatterne kan samarbejde. Denne grund er ham fuldt bevidst. Scenariet skal være godt - for så bliver man magtfuld.

Den skizoide spilleder er blevet, som han/hun er, fordi noget gik galt i barndommen. Det har ikke så stor indflydelse på scenariet at vide det. Men det kan være rart at være klar over, for at kunne sætte sig ind i at rollespille vedkommende. Spillederen havde nogle socialpædagogiske forældre, der langt hellere ville have haft et barn af det modsatte køn. Derfor tvang de spillederen til som lille at gå i tøj af det modsatte køn. Spillederen kan ikke længere finde ud af, hvilket af dem, der er det modsatte køn.

Til alt held har spillederen fundet interesse i rollespil og bruger derfor muligheden til at afprøve sin personlighed. Både med hensyn til magtspil og udfordring af sit køn. Pas på, denne person er farlig...

...men i det mindste er vedkommende socialt anlagt.

Personer

Hver spiller har som spilperson en scenarieforfatter. Hver scenarieforfatter har sit speciale. Eller sagt på en anden måde, hver spilperson skal forestille at være en scenarieforfatter. Envidere spiller scenariets spilleder rollen som spillederen. Det kan stilles således op:

Navn	Person	Forklaring
K.	Spiller	Scenarieforfatteren med spilpersoner som speciale.
P.	Spiller	Scenarieforfatteren med bipersoner som speciale.
R.	Spiller	Scenarieforfatteren med efftekter som speciale.
T.	Spiller	Scenarieforfatteren med redigering som speciale.
M.	Spiller	Scenarieforfatteren med illustrationer som speciale.
S.	Spiller	Scenarieforfatteren med handlingen som speciale.
L.	Spilleder	Spillederen for det scenarie scenarieforfatterne skal skrive.

Hver person har et forbogstav som navn. Faktisk har hver af dem to navne at vælge imellem - et pigenavn og et drengenavn. De er i rækkefølge: Karin/Kasper, Pia/Per, Rita/Rasmus, Tanya/Torben, Mette/Mads, Susanne/Søren og Lone/Lasse.

Det sker for at sætte fokus på det aktive ved at påtage sig en rolle. Desuden kan spillederen bruge de to navne til at hoppe imellem - alt efter om vedkommende påtvinges en feminim eller maskulin rolle.

Der er ikke noget krav til hvilken spiller, der skal have en bestemt spilperson. Men det vil være en fordel, hvis illustratoren kan tegne. Vigtigt er det at vide, at scenarieforfatterne ikke kender hinanden i forvejen. Bemærk også, at nogle af spilpersonerne skal have udleveret ting.

K. skal have et handout med forslag til spilpersoner.
P. skal have et hanout med forslag til bipersoner.
R. skal have udleveret sorte sække og fyrfadslys.
T. skal have sin røde pen.
S. skal have et handout med forslag til plot- og scenarie-idéer.
Men M. får ikke tegningerne udleveret , da de skal udleveres som en finte.

Karin/Kasper: romantiker

Motivation: intrige og følelser.
Kendetegn: glad, indsigtsfuld, åben, usikker, sludrevorn, overfølsom.
Råd: Få K. til at tage notater og fortælle om følelser.

Pia/Per: dungeonnørd

Motivation: action.
Kendetegn: opfindsom, ærlig, standhaftig, konfliktsøgende, useriøs, enfoldig.
Råd: Prøv at fremme de positive sider af P.

Rita/Rasmus: effektjager

Motivation: effekter, handouts og underholdning.
Kendetegn: praktiker, æstetiker, dristig, tvær, utålmodig, famlende.
Råd: Lad R. bruge sine effekter. Bed R. om at synge i anden del af scenariet.

Tanya/Torben: regelrytter

Motivation: regler og orden.
Kendetegn: begejstret, principfast, hjælpsom, anmasende, pedantisk, irettesættende.
Råd: Forsøg at mægle, når de andre bliver sure på T.

Mette/Mads: kunstner

Motivation: visualisering.
Kendetegn: koncentreret, associativ, visuel, uberegnelig, aggresiv, egoistisk.
Råd: Få M. til selv at give lange beskrivelser. Få M. til at tegne.

Susanne/Søren: joker

Motivation: overraskelse, fortælling, virkelighedsflugt.
Kendetegn: fantasifuld, ivrig, sjov, hidsig, taktløs, eskapistisk.
Råd: Følg op på alle plot-idéerne.

Læg mærke til, at alle spilpersonerne kun er defineret i forhold til, hvordan de fungerer i en rollespilssammenhæng. Det skyldes, at scenariet kun handler om, hvordan spilpersonerne vil reagere i en rollespilssammenhæng. Skulle der være brug for at sætte personerne i en anden sammenhæng, er det op til dig og spillerne at improvisere.

Spillerne skal have udleveret et klistermærke hver, så de kan skrive navnet på scenarieforfatteren og sætte det på tøjet (se Huskelisten).

Første del: Scenarieskrivning

Varighed: ca. 2 timer og 45 min.

Introduktion

Meningen med denne del af scenariet er for det første, at spillerne i rollen som scenarieforfattere skal lave et scenarie. For det andet skal spilpersonerne, dvs. scenarieforfatterne, langsomt blive klar over, at spillederen ikke er helt normal. Men de skal få den overbevisning, at han er harmløs. Og for det tredje skal spillerne vænne sig til hinandens spilpersoner og forholdet mellem realverden og fiktionsverden.

Det scenarie, de skal skrive, er et Fastaval-scenarie. Derfor kræves det, at der skal være spilpersoner - med mindre scenarieforfatterne har en nyskabende idé, så kan der søges om dispensation. Det har de sandsynligvis ikke.

Bemærk:

- Du som spilleder af „En person søger..." omtales som „du".
- Den skizoide spilleder kaldes „spillederen" eller „den skizoide spilleder".
- Den skizoide spilleder er din rolle.
- Spillerne kaldes „spillerne".
- Scenarieforfatterne som spilpersoner kaldes „scenarieforfatterne".

Selskabslegen

Du beskriver det lokale, spillerne tænkes at befinde sig i. Der er en blød sofa henne i hjørnet med et lille bord og en stol. Og så er der et spisebord, hvoromkring scenarieforfatterne er placeret. Der er en potteplante på bordet, og væggene er fyldt med plakater. Her må du gerne give en beskrivelse inspireret fra en stue i dit eget hjem eller fra et hjem, du måtte kende til. Det vigtige er, at spillerne får fornemmelsen af at befinde sig i en hyggelig stue.

Når det er gjort, tager du din maskering (se huskelisten) på og siger: „Jeg er jeres spilleder." Nu påtages rollen som den skizoide spilleder. Spillederen begynder at hælde whisky (se huskelisten) op til spilpersonerne. Derpå forklarer spillederen, at de er inviteret for at skrive et rollespilsscenarie i fællesskab. De får også at vide, at de senere skal prøvespille scenariet. Spillederen håber, at det kan lade sig gøre. Men da ingen af scenarieforfatterne kender hinanden, laver spillederen en lille selskabslag, hvor de kan lære hinanden at kende. Legens funktion er lige præcis, at spilpersonerne skal lære hinanden at kende, samtidig med at spillerne lærer spilpersonerne at kende. Men også for at spillederen kan få en midlertidig personlighed.

Selskabslegen går ud på, at en scenarieforfatter begynder en historie, hvori scenarieforfatteren selv indgår. Derefter gives turen videre af spillederen til, at den næste scenarieforfater kan fortsætte historien men nu sætte sig selv ind i den. Det forstsættes fremdeles, til alle spilpersonerne har været en del af fortællingen. Så beder spillederen hver enkelt fortsætte historien, men nu skal de putte spillederen selv ind i historien. Dette skiftes de også til, indtil historien har været hele vejen rundt. Den sidste scenarieforfatter bedes slutte historien. Altimens det foregår, lytter spillederen grundigt efter, da det, de siger, er den væremåde, du som spillederen skal påtage dig. Det må dog ikke overdrives.

Nu sættes scenarieforfatterne til at skrive scenariet. Husk at spørge til deres medbragte ting (se huskelisten og spilpersonerne). Glem ikke, at illustratoren endnu ikke har modtaget sine tegninger. Spørg til, hvorfor vedkommende har glemt dem. Få spilpersonen til at kigge en ekstra gang i sin taske. Til sidst kan spillederen redde dagen ved at udlevere tegningerne som handout.

Uenighed

Hvis alt går, som det skal, så bliver spilpersonerne hurtigt uenige om, hvordan scenariet skal fungere. Denne uenighed skal den skizoide spilleder hjælpe på vej. Spillederen vil have en stærk peronlighed, så derfor ønsker spillederen naturligvis et godt scenarie. Imidlertid er spillederen splittet mellem ønsket om et banalt scenarie og et anderledes scenarie. Hver gang nogen kommer med banale forslag, vil spillederen påpege, at det skal være lidt anderledes. Og hver gang nogen kommer med vilde forslag, vil spillederen påstå, det skal lidt mere 'ned på jorden'. Spillederen kommer også selv med forslag, som trækkes i land igen.

Hvis alt går, som det skal, begynder spilpersonerne at skændes. Lad dem skændes et godt stykke tid. Men prøv alligevel at mægle en smule imellem dem, så det ikke går for vidt. Der skulle gerne blive skrevet et scenarie.

Sørheder

Altimens scenarieforfatterne skriver på scenariet, begynder spillederen at opføre sig mere og mere underligt. Dette skal tage til henimod pausen. Det er ikke meningen, at spilpersonerne skal blive bange for spillederen. Snarere skal de føle, at spillederen er ynkelig og irriterende.

Spillederen har et svagt ego, og derfor udspørger han/hun med jævne mellemrum forskellige spilpersoner om, hvad de synes om ham/hende. Spillederen opfører sig efterfølgende derefter. Spørgsmålet bliver stillet, så de andre helst ikke hører det.

Eks:
Spilleder: *„Kom lige her hen."*
Scenarieforfatter: *„Hvad nu?"*
Spilleder: *„Hvad øh synes du om mig? Bare vær helt ærlig."*
Scenarieforfatter: *„Øh, jeg synes du er ... du er da meget flink."*
Spilleder: (smiler) *„Fint, skal du ikke have noget mere whisky?"*

Men ikke nok med det. Spillederen begynder også at lave underlige bevægelser. Ikke så mange i begyndelsen, men flere senere. Det sker, fordi spillederen forsøger at forestille sig i forskellige tilstande: brandmand, stewardesse, næsehorn, forbryder osv. Brug af de forslag, scenarieforfatterne bringer på banen. Det kan være, spillederen stiller sig op på bordet og hyler, laver rejehop eller slår kraftigt ud med armene. Lige før første del slutter er hans opførsel utilstedelig.

Et andet udtryk for spillederens personlighedsproblem, er det forhold, at spillederen ikke er helt enig med sig selv, om vedkommende er en mand eller hun er en kvinde. Nogle gange mener han at være Lasse, andre gange mener hun at være Lone. Dette kommer indirekte frem ved spillederens opførsel, men sørg for, at det ikke bliver tydeliggjort for meget.

Eks:
Scenarieforfatter: *„Lasse, kom lige."*
(- ingen reaktion)
Scenarieforfatter (utålmodigt): *„Lasse kom lige herhen!"*
Spilleder: *„Hvorfor kalder du mig Lasse, mit navn er Lone."*

Her følger nogle scener, du kan bruge efter behag i første del af scenariet.

Kortspil

Hvis spilpersonerne bliver for uenige, har spillederen en trumf i baghånden. Spillederen fremdrager et spil kort (se Huskelisten) og foranlediger, de i stedet spiller kort. Det mest velegnede spil til whisky er naturligvis poker. Spil et par spil - få dem i godt humør.

Derefter vender du tilbage til scenarieskrivningen ved at foreslå en idé, som de kan arbejde videre på. Husk, det er vigtigt for spillederen, at scenariet bliver til noget. Det er et spørgsmål om at finde en rolle, der kan passe.

Denne scene kan bruges til at snakke om de scenarier, som de hver især tidligere har lavet. Du kan lade en hyggesnak foregå, altimens de konkurrerer om at vinde. Den, der vinder mest, synes spillederen bedst om. At være opportunist er endnu et udslag af den svage personlighed.

Formålet med scenen er at give et pusterum for at opnå nye muligheder for rollespil og idéer til det scenarie, som de skal skabe.

Gruppearbejde

En anden måde at udnytte uenigheden på er at foreslå, at de skal arbejde i grupper, enten to og to eller tre og tre. For at det skal kunne lade sig gøre, må spillederen beordre sine spillere til at flytte rundt på borde, så der opstår de nødvendige bordgrupper i lokalet. Under denne proces må spillederen gerne fremstå som forvirret ved at give modstridende ordrer.

Så inddeles de i grupper og skal arbejde hver for sig. Den skizoide spilleder render rundt mellem grupperne og lytter til, hvad der foregår. Også i denne fase skal spillederens opførsel være underlig som beskrevet tidligere.

Men spilpersonerne skal ikke føle sig trygge i grupperne. Med jævne mellemrum foreslår den skizoide spilleder nemlig, at de fordeler sig på nye grupper. Det varer ved, indtil enten du eller spillerne bliver trætte af showet.

Formålet med scenen er igen at skabe nye muligheder for rollespil og scenarieskrivning. Men derudover støtter idéen de splittelser, der måtte være mellem spilpersonerne.

Sammenhold

For at skabe sammenhold blandt spilpersonerne kan du opfordre til, at de sætter sig på gulvet. Her er det meningen, at de skal tage sko og strømper af. Den skizoide spilleder befaler, at de et stykke tid bare skal slappe af og samle tankerne. Derpå kræver spillederen, at de holder hinanden i hænderne og hver især præsenterer deres idé uden afbrydelse. Bagefter skal de så diskutere de forskellige synspunkter uden at give slip på hinandens hænder.

Hvis en scenarieforfatter forventeligt nægter at deltage, så skal vedkommende udsættes for gruppepres. Det er vigtigt at skabe en stemning af fælleskab i denne scene. Et fællesskab, der står over individet.

Scenens formål er at skabe sammenhold og om muligt skabe et fælles udgangspunkt for scenarieforfatternes scenarie. Samtidig skal den påtvungne nærhed nedbryde nogle af deres antipatier eller netop fremme dem - alt efter hvordan scenen udvikler sig.

Irrelevant diskussion

Hvis spilpersonerne pludselig skulle blive for enige alt for hurtigt, hvad der nok næppe sker, så kan den skizoide spilleder fremelske en irrelevant diskussion. Det kræver, at du er opmærksom på et emne, der midt i diskussionen om scenariet kommer på bane. Det gælder så for den skizoide spilleder om enten at tage emnet op til debat med det samme eller vente til lidt senere. Under alle omstændigheder kan den skizoide spilleder vende tilbage til diskussionen med jævne mellemrum. Det kan være en oplagt mulighed at benytte sig af flere irrelevante diskussioner, som spillederen kan vende tilbage til.

Formålet med scenen/scenerne er skabe en atmosfære, hvor spilpersonerne bliver distraheret fra deres direkte planer med scenariet.

Maskeringen tabes

Denne lille finte er velegnet til at understøtte scenariets facetter. Du taber simpelthen maskeringen (se Huskelisten) med vilje og lader som om, at du ikke er klar over det. Derfor spilles rollen som den skizoide spilleder alligevel videre, indtil du pludselig bliver klar over det og hopper over i rollen som den almindelige spilleder. Derpå skynder du dig at få maskeringen på for at falde tilbage i rollen som den skizoide spilleder.

Formålet med scenen er at vise de meta-fiktionelle træk, som hele scenariet handler om. Scenen kan eventuelt bruges senere i scenariet.

ADVARSEL: Hvis du ikke føler dig sikker nok, så undgå denne scene. Den kan skabe stor forvirring blandt spillerne.

Utålmodig vandring

Det meste af tiden skal scenarieforfatterne skrive på scenariet. Derfor skal du give dem plads til det. Det kan du gøre ved at vandre frem og tilbage i lokalet. I rollen som den skizoide spilleder kan du også vandre frem og tilbage, mens vedkommende mumler mystiske sætninger af sig. Husk på, at personen langt fra er normal.

Disse optrædender skal bruges til, at spillerne får skrevet på scenariet i ro og fred. Alligevel er det også en mulighed for at vise, hvor mærkelig spillederen er.

Præsentation af bipersoner

Når spilpersonerne efterhånden fremkommer med et scenarie, så er det en god idé at spillederen prøver bipersonerne af. Det er spillederen, der skal spille dem, så spillederen er naturligvis nysgerrig efter at finde ud af, hvordan de fungerer.

Det sker ved, at spillederen beskriver bipersonen for scenarieforfatterne og lytter efter kritik.

Spillederen justerer sin beskrivelse efter kritikken. Dernæst påtager spillederen sig rollen som biperson og taler med forskellige stemmer (skinger lys eller truende mørk). Desuden agerer spillederen også forskellige udtryk. Det er nu meningen, at spillederen skal opfordre scenarieforfatterne til at komme med yderlige kritik. Når spillederen mener at have fundet sig tilpas i bipersonen, så afprøves den næste biperson, indtil spillederen har været igennem de vigtigste bipersoner.

Spillederen kan vende tilbage til en ny biperson med jævne mellemrum

Formålet med denne optræden er, at spillederen viser sin særlige interesse for bipersonerne. Det er jo dem, som spillederen interesserer sig for. Det lægger op til scenariets afslutning.

Ros

Spillederen vil gerne give et godt indtryk. Især hvis scenarieforfatterne begynder at synes, spillederen opfører sig mærkeligt. Derfor begynder spillederen pludselig at rose alt, hvad de laver. Denne ros må gerne være meget overdrevet, så spillederen netop virker sær. Tag hatten af, når du skal beskrive, hvordan smilet hos spillederen krænger op af kinderne.

Denne scene er velegnet til at få det bedste frem i scenarieforfatterne, så de snart kan blive færdige. Desuden understreger scenen galskaben hos spillederen.

Ovenstående scener er nyttige til at holde spillet kørende. De skal improviseres løbende. Vigtigst er, at fokusere på scenariets overordnede formål.

Færdig

Når scenariet er skrevet færdig, så er det på sin plads at slutte første del. For at du kan regne scenariet for færdigt ,er det ikke ensbetydnede med, at det skal være pænt ordnet med indholdsfortegnelse, renskrevne spilpersoner osv. Det er nok med en håndfuld noter, hvor scenarieforfatterne har forklaret, hvad det går ud på. Selvfølgelig skal scenariet være så forståeligt, at du kan finde ud af, hvad det går ud på.

Afslutningen på anden del foregår ved, at du samler spillerne sammen. Du fortæller, at der skal holdes pause. Men der gælder nogle regler for pausen. Sørg for, at spillerne ikke smutter fra dig, før du har forklaret reglerne.

Pause

Varighed: 30 min.

Pausen er en essentiel del af scenariet. Formålet med pausen er at skabe afstand mellem scenarieskrivningen og testspilningen. Men derudover er det også vigtigt, at den virker som en del af scenariet og lægger op til den næste del. Derfor skal pausen gennemføres med følgende regler.

Regler

- Pausen skal vare nøjagtig 30 min.
  Sørg for at synkronisere urene, og sig det tidspunkt, som de skal være tilbage på.
  De må ikke komme tilbage, før pausen er til ende.

- Spillerne må ikke under pausen træde ud af deres roller.
  End ikke hvis de møder sig selv, idet et andet hold har pause samtidig.

- Spillerne skal hente en hat. De får ikke at vide, hvad den skal bruges til
  Men naturligvis er det maskeringen, som de skal bruge til deres nye rolle.
  For i anden del af scenariet skal de spille rollen i rollen.
  Scenarieforfatteren bliver en rolle i testspilningen af deres eget scenarie.

- I pausen skal de købe chips, cola og slik, for der bliver ikke chance for det senere.

Det er de simple regler, som spillerne skal følge. Men som spilleder har du også en opgave at udføre. Hvis du også vil have chips og cola, må du bede en af dine spillere om at købe det til dig.

Din opgave i pausen

Du skal nu flytte bordene på plads, så de danner en hyggelig spilgruppe, hvor du som spilleder kan sidde for enden af bordet. Her lægger du din spillederskærm parat (se Huskelisten). Du sørger også for at mørklægge lokalet og tænde fyrfadslys (se igen Huskelisten). Sørg for at overvåge tændte stearinlys. Der skulle nødig blive brand.

Når pausen er forbi, og spillerne kommer tilbage, så skal du lukke dem ind samlet. Det skulle gerne tænde en spændt stemning for, hvad de nu har i vente.

Nu kan anden del af scenariet begynde.

Anden del: Spiltest

Varighed: ca. 2 timer og 45 min.

Introduktion

Den sidste del af scenariet er endnu mere intens end den første. Den er også mere forvirrende at beskrive. For nu skal den skizoide spilleder indtage rollen som spilleder for scenarieforfatternes scenarie. Dér er skridtet ikke så stort. Men for spillerne er skridtet større. De spiller i forvejen scenarieforfattere. Nu skal de spille scenarieforfattere, der spiltester deres eget scenarie. Dvs. de skal spille de spilpersoner, som indgår i scenarieforfatternes scenarie.

Med andre ord: Du spiller spillederen, der leder scenarieforfatternes scenarie. Spillerne spiller scenarieforfattere, der spiller spilpersoner i deres eget scenarie. Hvis ikke du har forstået det, så læs det en gang til.

Bemærk:

- Du som spilleder af „En person søger..." omtales som „du".
- Den skizoide spilleder kaldes „spillederen" eller „den skizoide spilleder".
- Spillerne kaldes „spillerne".
- Scenarieforfatterne som spilpersoner kaldes „scenarieforfatterne".
- Spilpersonerne i scenarieforfatternes scenarie kaldes „rollerne".

Meningen med denne anden del er at få afsluttet historien. Både dette scenarie og scenariet i scenariet. Det sker, ved at spillederen overtager hovedskurkens identitet i scenarieforfatternes scenarie. Men inden det sker, skal scenariet i scenariet spilles.

Rollerne uddeles

Du indfører spillerne i den anden del af scenariet ved at forklare, at de nu skal spille scenarieforfatterne, der spiller rollerne. Når de er deres roller, skal de tage en maskering, gerne en hat, på (se Huskelisten). Hatten har spillerne forhåbentlig skaffet i pausen - ellers må du skynde dig at skaffe en hat - f.eks. en papirshat.

Du påtager dig nu igen rollen som den skizoide spilleder ved at tage din maskering på, fremdrage den spillederskærm, du har lagt parat og stille skærmen op. Nu går spillederen i gang med at tildele rollerne til scenarieforfatterne. Når det er gjort, gemmer spillederen sig bag skærmen og lader scenarieforfatternes scenarie begynde. Du forklarer nu, hvordan spillederen forsøger at gemme sig bag skærmen, som om vedkommende ikke tør se sine spillere i øjnene.

Scenariet spiltestes

Det er ikke meningen, at du skal spille scenariet igennem fra den ene ende til den anden. Fremdrag nogle vigtige scener. Du kan fortælle, at spillederen nu er nået så og så langt i spiltestningen. Hvad der er sket i løbet af de ikke-spillede scener, kan du også fortælle - husk at smide hatten. Spillerne ved naturligvis godt, hvad der skal ske. Det er jo deres scenarie. Men endnu vigtigere er det, at du ikke skal føle dig bundet af at lede deres scenarie i den rigtige rækkefølge. Hop rundt i materialet, som du finder det passende. Spillederen kan eventuelt spørge til, hvilke scener som skal testes mest.

Spillederen er meget usikker. Er scenariet godt nok? Er hovedskurken en passende rolle? Han vil derfor hele tiden spørge til scenarieforfatternes mening om scenariet. Til hver af de respektive forfattere spørger spillederen, hvordan det skal spilles. Det gælder både spilpersoner, bipersoner, effekter, illustrationer osv.

Eks:
Spilleder: *„Når jeg siger, at det blev mørkt, skal jeg så slukke lyset?"*
Scenarieforfatter: *„Øh, nej... jo... måske."*
Spilleder: *„Det bliver halvmørkt."*

Hvad værre er, at scenarieforfatterne er dybt uenige om, hvordan man spiller godt rollespil. Dermed er der lagt grobund for en lige så frustrerende spiltest, som selve scenarieskrivningen var. Jo, mere scenarieforfatterne går ud af deres roller for at skændes, des mere nervøs bliver spillederen. Scenariet skal for enhver pris blive godt, så spillederen kan få sig en brugbar personlighed.

Her følger nogle scener, du kan bruge efter behag i anden del af scenariet.

Spilpersoner bliver til bipersoner

Denne mulighed for at skubbe rundt på de gængse roller i spilsituationen er udmærket til at vise den forrrykte spilsession.

Det gøres ved, at spillederen foreslår at en scenarieforfatter skal spille biperson, i stedet for at spillederen selv gør det. Hvis scenarieforfatteren ikke spiller, nøjagtig som spillederen har tænkt sig, bliver spillederen sur. Du forklarer, hvor sur spillederen bliver. Lad scenarieforfatteren spille bipersonen på de mest mærkværdige måder. Jo vildere, des bedre.

Eks:
Spilleder: *„Du er nu generalen, som synger fædrelandssangen."*
Rolle: *„Jamen, du mener vel ikke, at jeg skal synge?"*
Spilleder: *„Nej, selvfølgelig ikke. Du skal stå på en stol og synge. SYNG."*
Rolle (står på en stol): *„Der er et ødigt land..."*
Spilleder: *„HØJERE. Vi skal kunne høre dig."*

Her er mulighed for, at flere scenarieforfattere bliver bedt om at udfylde en biperson. Faktisk kan de allesammen pludselig både befinde sig i deres rolle i scenariet, samtidig med at de skal udfylde en biperson.

Formålet med scenen er at nedbryde skellet mellem spilleder og scenarieforfattere, så hele scenariet flyder ud. Det understreger galskaben, samtidig med, at det giver god mulighed for rollespil fra spillernes side.

Spillederen flygter

Hvis for meget går galt, så flygter spillederen fra spiltesten. Det sker ved, at du forklarer, at spillederen pludselig rejser sig og løber ud af lokalet. Du går hen til døren og åbner den og smækker den indefra, som åbnede du døren for spillederen.

Nu fortæller du, at der går meget lang tid. Lad spillederen vente med at gøre noget, indtil en af scenarieforfatterne reagerer. Hvis en af spilpersonerne ønsker at tale med deres spilleder, så lad spilleren komme hen til dig. Nu hopper du over i rollen, som spilleder.

Spillederen forklarer slukøret, at de ikke opfører sig ordentligt.

Eks:
Scenarieforfatter: *„Hvad er der galt?"*
Spilleder (mumler): *„I er allesammen dumme."*
Scenarieforfatter: *„Nej, det er ikke så galt. Kom nu."*
Spillederen: *„Så skal I også være søde."*
Scenarieforfatter: *„Ja, ja det skal vi nok."*
Spillederen rejser sig op og følger med tilbage.

Formålet med scenen er at vise angsten hos spillederen for scenariets udvikling. Det er vigtigt, at initiativet bliver lagt ud til spillerne, for at de ikke føler, at de er statister til scenariet.

Evaluering

Midt i spiltesten kan spillederen foreslå, at de sætter sig ned i en rundkreds og evaluerer scenariet. Det kan være, at spillederen ikke føler sig tilfreds med sin egen præstation, eller fordi spillederen synes, scenariet er for kedeligt. Spillederen forklarer sit udgangspunkt for evalueringen og lader nu scenarieforfatterne fortælle, hvad de synes.

Spillederen lytter slet ikke efter, men er meget fraværende. Det er fordi spillederen tænker på, hvordan en scene kan laves om. Når først du får en idé, så beskriv, hvordan spillederen rejser sig op og med lethed hopper over bordet, som om det var det mest naturlige at gøre. Scenen spilles nu helt anderledes, end scenarieforfatterne havde tænkt sig.

Kropskontakt

Der er visse uskrevne regler i rollespil. At der ikke må være kropskontakt er en af dem. Ej heller må der være øjenkontakt alt for længe. Den slags uskrevne regler bryder spillederen. Derved opstår der pinlige situationer. Alt efter hvilket køn spillederen mener at være, så lægger han/hun an på det modsatte køn. Det gøres ved at gnide en hånd over kinden på vedkommende og holde personen i hånden. Samtidig med dette kigger spillederen vedkommende dybt i øjnene.

En anden måde er, at spillederen med en biperson rusker i en rolle ved at tage hårdt fat i armen. Det skal selvfølgelig passe ind i det scenarie, som spiltestes.

Eks:
Rolle: *„Det er på tide, at vi gør noget."*
Spillederen som biperson (tager fat i armen og rusker): *„Nej, I må ikke gå."*
Scenarieforfatter (hiver armen til sig): *„Lad være med det."*
Spillederen: *„Spil rollen."*

Scenen skal bruges til at vise, hvordan de normale grænser for, hvad man kan tillade sig i et scenarie, er fjernet. Igen udstilles sindssygen hos spillederen.

Vrede

Hvis der mangler handling fra spillernes side, så kan det fremprovokeres ved, at spillederen bliver vred. Spillederen kan blive vred over hvad som helst. Det kan være, at en scenariforfatter træder ud af sin rolle, eller fordi spillederen synes, at en scenarieforfatter spiller sin rolle/biperson forkert. Vreden er voldsom.

Spillederen skælder ud og kalder scenarieforfatteren for alle de forfærdeligste ting, indtil spillederen ikke kan finde på flere skældsord. Derefter udvandrer spillederen i protest. Udvandringen skal du igen vise ved at smække med døren, som om du åbnede døren for spillederen. Lidt senere åbner du døren igen, påtager dig rollen som spilleder og undskylder for din opførsel.

Grunden til, at spillederen undskylder, er, at spillederen ønsker at få spillet scenariet til ende. Det er jo spillederens chance for at udleve sin personlighed.

Scenen er udmærket til at vise spillederens afhængighed af scenarieforfatterne. Men den viser lige så fint spillederens ustabile psyke.

Ovenstående scener er nyttige til at holde spillet kørende. De skal improviseres løbende. Vigtigst er ligesom i første del, at fokusere på scenariets overordnede formål.

Seks forfattere finder en person

Du har på nuværende tidspunkt spillet hele scenariet igennem. Eller i hvert fald spillet så meget af scenariet - som du ønsker at spille igennem. Det er nu på tide at afslutte scenariet „En person søger..." med et klimaks. Det er selvsagt en meget vigtig scene.

Til denne scene udvælger du den biperson i scenarieforfatternes scenarie, som spillederen helst vil være. Sandsynligvis hovedskurken. Så vælger du en af scenerne, hvor både hovedskurken og alle rollerne indgår - sandsynligvis slutscenen. Det er nu meningen, at spillederen vil lade hovedskurken vinde. Grunden til dette træk er, at spillederen nu tror fuldt og fast at være hovedskurken i scenariet. Faktisk er scenariet for spillederen ikke længere bare et spil. Det er selve virkeligheden.

Scenen begynder med, at spillederen kaster sin spillederskærm ad helvede til og råber: „Heureka!"

Derpå beslutter spillederen sig for at binde nogle af spilpersonerne og fremdrager derfor et reb (se Huskelisten). Uden reb kan du mime, at spillederen binder spilpersonerne. Hvis de stritter imod, bliver spillederen vred. Når det er sket, forklarer du, hvordan spillederen ser sig forvirret omkring for at samle tankerne.

Nu tager du et våben frem (se Huskelisten) eller beskriver, at du har et våben i hånden. Derpå råber du: „Jeg er (hovedskurkens navn)."

Det er signalet til spillerne og spilpersonerne, om at spillederen nu tror fuldt og fast på at være hovedskurken i deres scenarie. Nu bruger spillederen sit våben mod en tilfældig scenarieforfater. Scenarieforfatteren skal ikke dø, men er ude af stand til at gøre noget. Du beskriver, hvordan scenarieforfatteren lemlæstes. Sørg for at fortælle, at spillederen bruger en voldsom kraft, som man ikke skulle tro mulig. Ved at være hovedskurken har spillederen i sin sindssyge fået en utrolig styrke og smidighed. Du skal hoppe op på bordet for derefter at forklare, hvordan spillederen sprang op på bordet.

Hvis scenarieforfatterne hopper ud af deres rolle i scenariet, så bliver spillederen sur og forsøger at dræbe dem med sit våben. Det er nu op til dig at afgøre, om de skal dø, når du bruger dit våben. Men lad dem i første omgang få nogle voldsomme sår uden at dø. Du skal hver gang beskrive, hvordan de bliver såret.

Eks:
Scenarieforfatter: *„Jeg vil ikke være med mere."*
Spilleder: *„Så skal du dø"*
Du fortæller, hvordan spillederen løfter sit sværd højt og i et hug kapper armen af scenarieforfatteren. Dernæst fortæller du, hvordan spillederen i en baglæns saltomortale hopper over bordet og lander på den anden side. (Du løber om på den anden side)
Scenarieforfatter: *„Argh... Hjælp mig."*
Spilleder (griner ondt): *„Er der flere, som tør komme an? I skal alle dø!"*

Hvis nogle af spilpersonerne angriber spillederen, slår spillederen dem uden tøven ihjel. Det kan ikke lade sig gøre for et par slappe rollespillere at dræbe denne gale psykopat. Hver gang det sker, så forklarer du, hvordan spillederen hopper som en ninja gennem lokalet og gør det af med spilpersonen.

Men hvad kan de så gøre? Den eneste mulighed spilpersonerne har for at overleve den skizoide spilleders morderiske adfærd, er at spille med på legen. Hvis en spilperson fornægter, at spillederen er hovedskurken, så slår spillederen ud efter synderen. Men hvis de leger med på spillederens sindssyge verdensopfattelse, er det muligt at få ham til at overgive sig og opgive sit vanvittige forehavende. Hvis det sker, vil spillederen i et øjebliks klarsyn af situationens alvor begynde at græde. Scenariet er slut.

Eks:
Scenarieforfatter: *„Ja, vi er rigtig nok fanget. Vi kan slet ikke gøre noget."*
Spilleder: *„Ja, er det ikke sjovt. Nu skal i dø."*
Scenarieforfatter: *„Men du kan da ikke slå os ihjel, når vi er heltene."*
Spilleder: *„Jo, jeg kan. Kan jeg ikke?"*
Scenarieforfatter: *„Nej det ville være forkert."*
Spillederen falder sammen og græder.
Du beskriver, hvordan der kommer hulkelyde fra spillederen.

Efterskrift

Nu er scenariet slut og tilbage er der kun for dig at forklare, hvad der videre skete med scenarieforfatterne. De begraver ofrene, får job osv. Husk også at fortælle, at spillederen bliver spærret inde til evig forvaring på sindssygehospitalet.

Hvad nu hvis...

Det er umuligt at tage højde for alt det, der kan ske i dette scenarie. Alene det forhold, at det er umuligt at forudse, hvad slags scenarie scenarieforfatterne får lavet, gør det svært. Men derfor kan det godt lade sig gøre at forudse enkelte udviklinger af scenariet og give en hjælp til, hvad du som spilleder så kan gøre. Derfor kommer der nu en vejledende hjælp for nogle særlige situationer, som kan opstå.

... hvis de bliver uvenner?

Hvis spilpersonerne bliver så uenige, at nogen forlader lokalet, så må du sørge for at samle dem igen. Spil nogle af de scener, der hjælper til at få spilpersonerne til at holde sammen. Spillederen kan eventuelt tale til hver enkelt spilpersons bedre jeg. Få dem til at hjælpe hinanden.

... hvis de bliver for enige?

Så spiller du dem naturligvis ud imod hinanden. Det kan ske ved at udvælge de scener, der skaber uenighed. Men spillederen kan simpelthen også begynde at kritisere deres scenarie-idé.

... hvis en spiller ikke rollespiller?

Så prøv på at gøre vedkommende til centrum for, hvad der skal foregå. Lad spillederen bede spilpersonen om at vise sit talent.

... hvis de kommer for sent tilbage fra pausen?

Så begynder du bare scenariet efter at have ventet i fem minutter.

... hvis de laver to eller flere scenarier?

Så gennemspil scener fra begge/alle scenarier i spiltesten. Lad dem konkurrere med hinanden. Spillederen kan bruge lejligheden til at drille de scenarier, som ikke fungerer så godt. Til sidst kan spillederen vælge hovedskurken fra det scenarie, som spillederen bedst kan lide.

... hvis de ikke får lavet et scenarie?

I det tilfælde at de er så uenige, at der slet ikke bliver et scenarie, så må spillederen bare bruge de historier, som hver enkelt scenarieforfatter er fremkommet med. Spil en scene fra hver af historierne.

... hvis der ikke er nogen hovedskurk?

Så vælger du selvfølgelig bare en anden biperson. Hvis der ikke er bipersoner i scenariet, så introducerer spillederen en. Spillederen vil være sur over, at der ikke var nogle bipersoner med. Hvis der er flere skurke, så vælger du selvfølgelig en af dem.

Huskelisten

Klistermærker:

Klistermærket er til at skrive scenarieforfatternes navne på, så det kan klistres på tøjet af spillerne. Klistermærker er billige og nemme at få fat på. De er ikke absolut nødvendige for scenariet, men er en praktisk hjælpeforanstaltning.

Maskering:

Det kan være en hat, maske eller et halstørklæde. Spillederen skal bruge maskeringen til at vise, hvornår rollen som den skizoide spilleder påtages. Hver gang du tager rollen som den skizoide spilleder, så tages maskeringen på. Og når du forklarer noget som den rigtige spilleder, så tages maskeringen af. Det er en meget, meget vigig del af scenariet.

Bemærk: Efter pausen skal spillerne også have en maskering. Så kan en spiller klargøre, hvornår spilleren er en scenarieforfatter, og hvornår spilleren er en rolle i scenarieforfatternes scenarie. Du kan derfor eventuelt tage nogle ekstra hatte med til spillerne.

Whisky:

Scenariet var i første omgang tiltænkt at skulle spilles, mens der rent faktisk blev drukket en flaske whisky. Men da jeg har erfaret, at der er delte meninger om alkohol og rollespil, så vil jeg lade det være op til dig at bestemme, om der skal være en effekt i form af en flaske whisky. Det er selvfølgelig ikke meningen, at du skal drikke dine spillere under bordet. Det er mest for stemningens skyld. Du må som spilleder heller ikke skænke alkohol for personer under 18 år. Hvis du vælger at lade være, så kan du nemt lade som om, du skænker whisky op til spilpersonerne ved at mime denne handling.

Rød pen:

Det er til scenarieforfatteren med speciale i redigering. Spilpersonen skal bruge den til at være irriterende med. Det er billigt og nemt at skaffe en rød pen.

Sorte plasticsække:

Det er til scenarieforfatteren med speciale i effekter. Sorte plasticsække er billige og nemme at skaffe. Det er blevet en rigtig rollespilskliché, som scenarieforfatteren kan lege med.

Fyrfadslys:

Det er også til scenarieforfatteren med speciale i effekter. Fyrfadslys er billige og nemme at skaffe. De er ligeledes blevet en rigtig rollespilskliché, som scenarieforfatteren kan lege med.

Kortspil:

Det vil være en god idé at have et spil kort med til en scene i første del af scenariet. Men det vil være nemt at mime og derfor ikke absolut nødvendigt.

Skærm:

I andel del af scenariet skal den skizoide spilleder bruge en skærm til at vise, at han nu påtager sig rollen som spilleder. Den skal kunne tåle at blive kastet væk. Skærmen kan naturligvis også mimes, samtidig med at du forklarer, at den skizoide spilleder tager en skærm frem.

Reb:

Som oplæg til slutscenen binder den skizoide spilleder nogle af spilpersonerne. Det kan selvfølgelig illustreres med et rigtigt reb. Sørg for ikke at binde for stramt. Men naturligvis kan det også mimes.

Våben:

I slutscenen fremdrager den skizoide spilleder et våben. Det kan være en attrap af et skydevåben eller et sværd. Det vil være meget effektfuld, men våbnet kan ligesåvel mimes.

Oversigt

Første del: Scenarieskrivning

(varighed ca. 2 timer og 45 min.)

Selskabslegen (sætter scenariet igang)

Scener:
- Kortspil
- Gruppearbejde
- Sammenhold
- Irrelevant diskussion
- Maskering tabes
- Utålmodig vandring
- Præsentation af bipersoner
- Ros

Scenariet bliver færdigt.

Pause

(varighed 30 min.)

Forklar reglerne for pausen

Andel del: Spiltest

(varighed ca. 2 timer og 45 min.)

Rollerne uddeles

Scenariet spiltestes

Scener:
- Spilpersoner bliver til bipersoner
- Spillederen flygter
- Evaluering
- Kropskontakt
- Vrede

Spillederen bliver hovedskurk

Afslutning

Karin/Kasper

Dit navn er Karin eller Kasper alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. K. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i spilpersoner.
Romantiker.

Motivation for scenarieskrivning:

K. ønsker at skabe et scenarie, hvor intrigen mellem spilpersonerne og den fremadskridende handling fungerer ligevægtigt. K. finder det spændende at lave et scenarie, hvor alle spilpersoner er lystløgnere. K. kan godt lide at tage notater til spilpersonerne.

Motivation for rollespil:

K. kan naturligvis godt lide at spille rollespil. For K. er det vigtigste i rollespil at vise, hvor hård og kynisk eksistensen i universet er. Derfor kan K. godt lide at fortælle alle om, hvilke følelser spilpersonen besidder, hvad enten følelserne er kærlighed, sorg eller smerte.

Positive kendetegn:

Glad, indsigtsfuld, åben.

Negative kendetegn:

Usikker, sludrevorn, overfølsom.

Rollespilstip:

Tal forbi de andre. Smil så meget som muligt. Kræv, at de andre skal forklare deres følelser åbenhjertigt. Husk at tage notater til spilpersonerne.

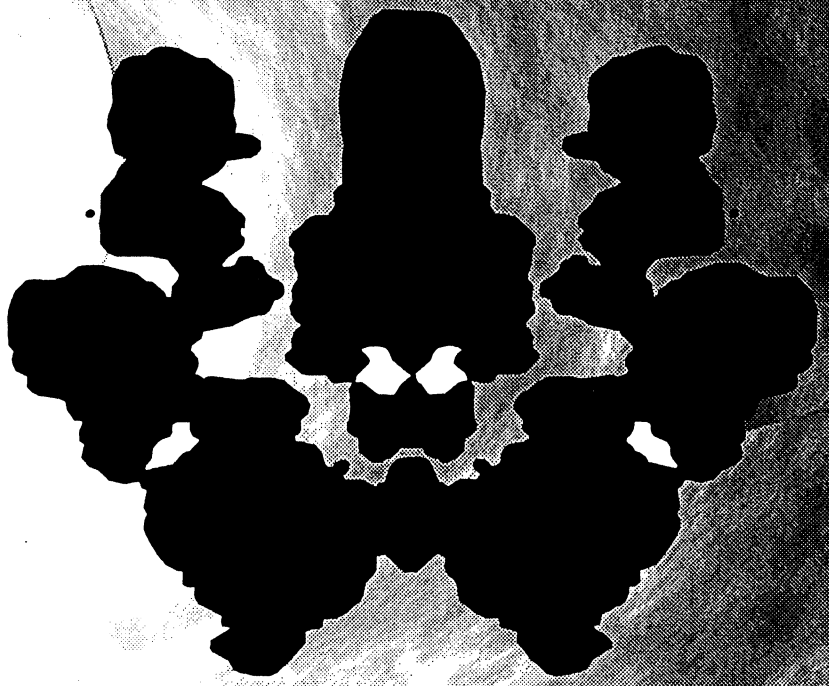
K. har skrevet føgende scenarier:

Havefesten (drama)
Dødspatruljen (action/gys)
Indespærret (drama/gys)

Yndlingsrollespil:

1. Call of Cthulhu (Det første rollespil, der sætter fokus på stemning.)
2. Vampire (Det flyttede grænser for, hvad rollespil kunne.)
3. Kult (Deres verden er bizar.)

NB: Du skal have udleveret et handout med forslag til spilpersoner.



Om lidt får du 12 xp.

KÆRE K.

DA JEG GENNEM LÆNGERE TID har bemærket dit virke som scenarieforfatter VIL JEG gerne se dig sammen med andre udvalgte til at skrive ♡ et SCENARIE

I første omgang mødes vi om aftenen OVER en flaske WHISKY... Bagefter vil "jeg" som spilleder gerne prøvespille det sammen med jer.

Det er især din interesse for spilpersoner, der vækker MIN interesse. Jeg ved du kan lide lange beskrivende passager, hvor den skjulte MENING motivation er det bærende element. MEN det, jeg er imponeret over, er i sær DELESHED de åbenlyse motivationer og DINE evner til at skabe troværdige familie bånd - uden de sædvanlige INCEST- & VOLDTÆGTS~SCENER.

DIN splittelse mellem plottets/handlingens BETYDNING og intrigernes funktio i scenarier finder jeg YDERMERE interessant, men prøv at se, om du kan finde en balance - SELVOM DU uvægeligt vil hælde til den ene eller den anden model —

jeg er godt klar over, at DU HAR EN TENDENS til at snakke alt FOR MEGET, men til gengæld er DU åben overfor alle synspunkter. Prøv denne gang også at lytt til ANDRE synspunkter.

DESUDEN ville det være en fordel, hvis du kunne undgå at overfuse folk, hvis idéer ikke er helt gennemtænkte. Du har jo en speciel evne til at vise din åbenlyse glæde, når der er noget som behager dig. DEN SIDE KAN jeg BEDRE LIDE. HVIS DU BRUGER den "EVNE", så tror jeg - der kan komme noge fornuftigt (XP12) ud af dette "rendevouz"...

Hilsen

L

PS: Husk at medbringe udkast til nogle spilpersoner

Pia/Per

Dit navn er Pia eller Per alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. P. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i bipersoner.
Dungeonnørd.

Motivation for scenarieskrivning:

P. ønsker at skrive et scenarie, hvor helte opfører sig legendarisk. P. er godt træt af folk, der forsøger at lave intellektuelle scenarier, hvor man keder sig ihjel. P. vil gerne lave et fantasy-scenarie, hvor spilpersonerne skal være guder. Sejt.

Motivation for rollespil:

P. elsker at spille kampscener. Der skal være action. Hvis man snakker for længe keder P. sig. I sådanne situationer vil P. selv introducere action. P. elsker at slå ihjel, men hader at dø. Derfor gælder det om at skaffe så mange bonuspoint til sin spilperson som muligt. P. bryder sig heller ikke om folk, der overspiller deres rolle.

Positive kendetegn:

Opfindsom, ærlig, standhaftig.

Negative kendetegn.

Konfliktsøgende, useriøs, enfoldig.

Rollespilstip:

Gør så vidt muligt alle andre til grin.Hold fast ved dine idéer, men prøv at forny dem. Når P. spiller rollespil (ikke når du spiller rollespil), så benævn altid rollen i tredje person. F. eks: „Min spilperson slår ham i hovedet med sin kølle."

P. har skrevet følgende scenarier:

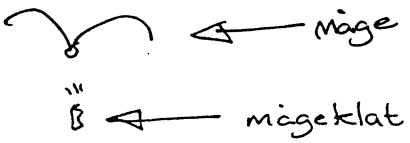
Rumkaptajnens plasmapistol (science fiction)
Stalinorglet (action)
Den skjulte ø (fantasy)
Pterodaktylens rede (fantasy)
Ækle diamanter og sørøvere (pulp)
Æventyrernes klub (fantasy)
Stålkøllen (cyberpunk/fantasy)

Yndlingsrollespil:

1. AD&D (Det var de første rollespil, P. lærte.)
2. Warhammer FRP (Sjovt og voldeligt kampsystem.)
3. Shadowrun (Også et sjovt og voldeligt kampsystem.)

NB: Du skal have udleveret et handout med forslag til bipersoner.

KÆRE P.



Da jeg gennem LÆNGERE tid har bemærket dit virke SOM Scenarieforfatter, vil jeg gerne se dig sammen med andre udvalgte til at skrive et scenarie. I første omgang mødes vi om aftenen over en flaske Whisky. Bagefter vil jeg som SPILLEDER gerne prøvespille det sammen med jer.

For at komme til sagen, så er det dine evner til at skabe overraskende bipersoner, som tiltaler mig mest. Jeg tænkte, at HVIS du kombinerede dette talent med nogle andre SCENARIEFORFATTERE, så kunne der komme noget STORT ud af det. DINE BIPERSONER BØR DOG IKKE VÆRE HELT SÅ USERIØSE som de plejer at være. SELVOM DEN LYSERØDE dæmon ikke nødvendigvis var gavnlig for stemningen i det scenarie, så var den alligevel sjov at have med. Jeg håber, at du ligeledes vil have den slags OVERVEJELSER inden vi mødes.

At opfatte rollespil som en kunstart er ikke ligegyldig ved jeg. Men man behøver altså ikke holde hele Scenariet på et plan, hvor "Alle" kan følge med. Der er faktisk nogle der er i stand til at tænke en større tanke. Det jeg mener er, at du skal undgå at lave denne aften om til en diskussion om scenariet er en kopi af den "rigtige" KUNST. Lad enhver have sin egen mening. Men... ja, jeg kan godt forstå, at du er træt af alle disse scenarier - intellektuelle scenarier - hvor det handler om seks skabsbøsser, der skal nå frem til deres inderste FØLELSER...

Siden vi så hinanden sidst sagde du om, at du HAVDE et sort påhit om en fantasy-verden, hvor GUDER skulle have en stor betydning for HISTORIEN og ROLLESPILLET. Måske kunne den tanke bruges til noget...

Med venlig hilsen

L

PS: MEDBRING FORSLAG TIL BIPERSONER!

DEN ER FJONG

Mette/Mads

Dit navn er Mette eller Mads alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. M. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i illustrationer.
Kunstner.

Motivation for scenarieskrivning:

M. ønsker at tegne rollespilstegninger, men kan også godt lide at tage notater. Altsammen flettes ind i et smukt mønster. Det er vigtigt for M., at scenariet bliver beskrevet så malerisk som muligt. Hvis man ikke kan visualisere en situation, så er det ikke noget ved. Derfor går M. ikke så meget op i regler.

Motivation for rollespil:

M. er den type rollespiller, der gerne afbryder for at kunne fortælle, hvordan det hele ser ud. Det er vigtigt for M., at kunne vise det med billeder, men ellers kan levende maleriske beskrivelser også bruges. M. har brug for at visualisere en situation og spørger ofte, hvordan omgivelserne og personerne ser ud.

Positive kendetegn:

Koncentreret, associativ, visuel.

Negative kendetegn:

Uberegnelig, aggresiv, egoistisk.

Rollespilstip:

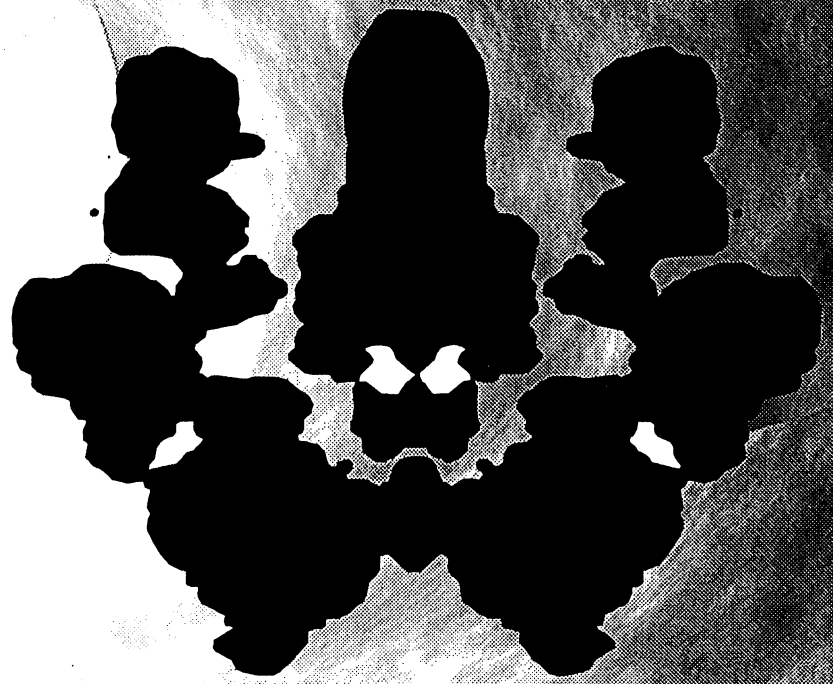
Spørg til, hvordan idéer skal tegnes. Afbryd altid for at fortælle, hvad M. måtte mene. Tegn og skriv så meget som muligt i absurde mønstre.

M. har tegnet til følgende scenarier:

Skumle skafotter (fantasy)
Sikke en redelighed (komedie)
To gladiatorer (fantasy)
En dårlig dag i DK (cyberpunk)
Kirkens magt (realisme)
Den røde elg (mysterium)
Spøgelset på bordellet (gys)

Yndlingsrollespil:

1. Castle Falkenstein (Det er bare så smukt udført.)
2. Human Occupied Landfill (Tekst og tegninger går op i en højere enhed.)
3. Changeling (Det har et flot lay-out.)



KÆRE M

DA JEG GENNEM LÆNGERE TID HAR BEMÆRKET DIT VIRKE SOM Scenarieforfattere, vil jeg gerne se dig sammen med andre udvalgte til at skrive et scenarie. I første omgang mødes vi om aftenen over en flaske WHISKY. Bagefter vil jeg som spilleder gerne prøvespille det sammen med jer.

For at sige det som det er, så synes jeg dine scenarier er gode. MEN DE er faktisk mere dine evner som tegner, jeg håber, at du vil glæde os med. Den måde du illustrerede "Skumle Skafatter" på var SUPER!! Hvis bare tegningerne havde ligget inde i scenariet i stedet for at ligge i forlængelse deraf. Jeg har hørt, at det var fordi, tegningerne kom for sent. FY, skam dig.

Vi kan ikke komme udenom, at du er en MEGET dygtig illustratør. Derfor skal du være åben overfor kritik, når den er velment og konstruktiv. Ikke sådan at forstå, at du bare giver de andre ret, men at du indgår i en dialog med dem. Jeg ØNSKER ikke at SE en scene som dengang, hvor du kastede en STEN efter ham, der kritiserede dine tegninger. Det var ellers godt gjort, for det var virkelig en idiot.

***

En helt anden ting. Jeg har formelig bemærket, at du er god til at lave notater. Det vil være en god idé om DU straks gik igang med at tage notater, når du kommer.

Vi ses!

Hilsen L.

PS: Husk at medbringe nogle af dine bedste tegninger

Rita/Rasmus

Dit navn er Rita eller Rasmus alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. R. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i effekter.
Effektjager.

Motivation for scenarieskrivning:

R. ønsker at bygge et scenarie op om en lang række handouts. Scenariet skal helst kunne løses med hanouts alene. Og det skal være flotte eller voldsomme handouts. Der skal være lys, udklædning og vilde effekter.Systemet skal helst ikke overtage handlingen.

Motivation for rollespil:

R. kan selvfølgelig godt lide at spille rollespil. Først og fremmest for at blive underholdt. Derfor hader R., når nogen afbryder spillederen. I forhold til, hvordan R. normalt opfører sig, så er det overraskende at se, at R. ikke er bange for at stå op på en stol og synge eller noget i den stil, når R. spiller en rolle i et scenarie.

Positive kendetegn:

Praktisk sans, dristig, æstetiker.

Negative kendetegn:

Tvær, utålmodig, famlende.

Rollespilstip:

Vis dine idéer i stedet for at beskrive dem. Grynt af de andre. Når R. spiller en rolle (ikke når du spiller R.), så bruger R. et meget voldsomt kropssprog. Mao. hop og gestikulér, når R. spiller en rolle i et rollespilsscenarie.

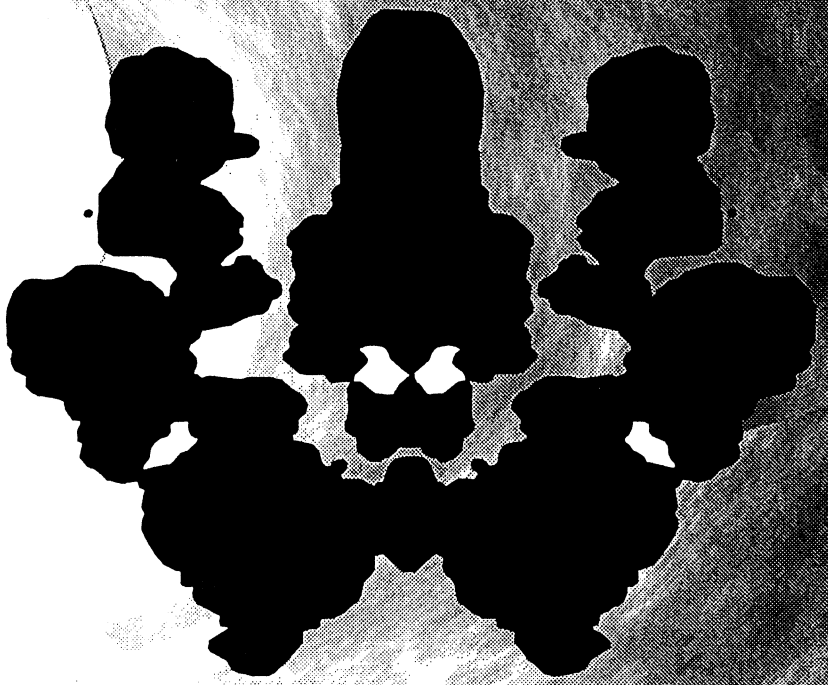
R. har skrevet følgende scenarier:

En nat nær evigheden (fantasy)
Skrig og skrål (action)
Nedptuna kalder (science fiction)
Dødsstivhed (gys)

Yndlingsrollespil:

1. Everway (De har flotte kort og et simpelt system.)
2. Star Wars (Det er en fed film og et sjovt rollespil.)
3. Marvel Super Heroes (Deres kostumer er bare for rå og systemet er nemt.)

NB: Du skal have udleveret fyrfadslys og sorte plasticsække.



KÆRE R.

DA jeg gennem længere TID har bemærket dit virke som scenarieforfatte vil jeg gerne se dig sammen med andre udvalgte til at skrive et SCENARIE. I første omgang mødes vi om aftenen OVER EN FLASKE (w)hisky. BAGEFTER jeg som spilleder gerne prøvespille det sammen med jer. –

DINE EFFEKTER ER HELT FENOMENALE. Du forstår virkelig at skaffe noget helt særligt til dine scenarier. ISÆR KAN jeg godt lide, da du fandt ud af, hvordan sorte plasticsække bruges til andet end at gøre lokalet MØRKT. Og du har jo en unik evne til at indrette spillokalet til dit FORMÅL. Også den måde, hvormed du udnytter effekten af tændt og slukket lys er fænomenal. Til gengæld må vi nok indrømme, at du ikke er god til at finde på det geniale plot. Det er derfor, at det kunne være en GOD IDÉ, om du arbejdede sammen med andre scenarieforfattere.

I bussen forleden fortalte du, at du godt kunne lide, hvis et scenar kunne løses vha. handouts ~~alene~~ ALENE xxx Jeg VED ikke om det kan lade sig gøre, men du er velkommen til at prøve. :)

Du bør derfor ikke holde dine gode idéer tilbage. Vi har snakket om at det kan VÆRE svært at udtrykke. Og det gør det ikke nemmere at DU sagtens kan blive tvær, når nogen ikke er parat til at accep idéen med det samme. PRØV AT FÅ DET TIL AT FUNGERE. DET bedste ville være om du brugte lang TID på at forklare dit udgangspunkt, når du møder de andre.

Du har jo tidligere arbejdet med andre scenarieforfattere, hvor det gik fint. Så jeg stoler på dig.

Hilsen

L.

PS: MEDBRING FYRFADSLYS OG SORTE PLASTICSÆKKE

Tanya/Torben

Dit navn er Tanya eller Torben alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. T. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i redigering.
Regelrytter.

Motivation for scenarieskrivning:

T. øsnker at skrive et rollespilsscenarie, der ikke har huller i handlingen. Vigtigt er det også, at scenariet er skrevet pænt op med overskuelige flowcharts og tabeller. Det er vigtigt at skrive så meget som muligt ned, mens man husker det.

Motivation for rollespil:

T. kan godt lide at spille rollespil, når spillederen spiller efter reglerne. Præcis efter reglerne. Endvidere kan T. godt lide, at rollerne i scenariet får lov til at sige noget efter tur. Allerbedst ville det være, hvis man udvalgte en talsmand og en korttegner.

Positive kendetegn:

Begejstret, principfast, hjælpsom.

Negative kendetegn:

Anmasende, pedantisk, irettesættende.

Rollespilstip:

Brug den røde pen så meget som muligt. Sørg for at bruge den på de andre scenarieforfatteres notater. Hver gang du ser en fejl hos dine medmennesker, så sæt dem på plads offentligt.

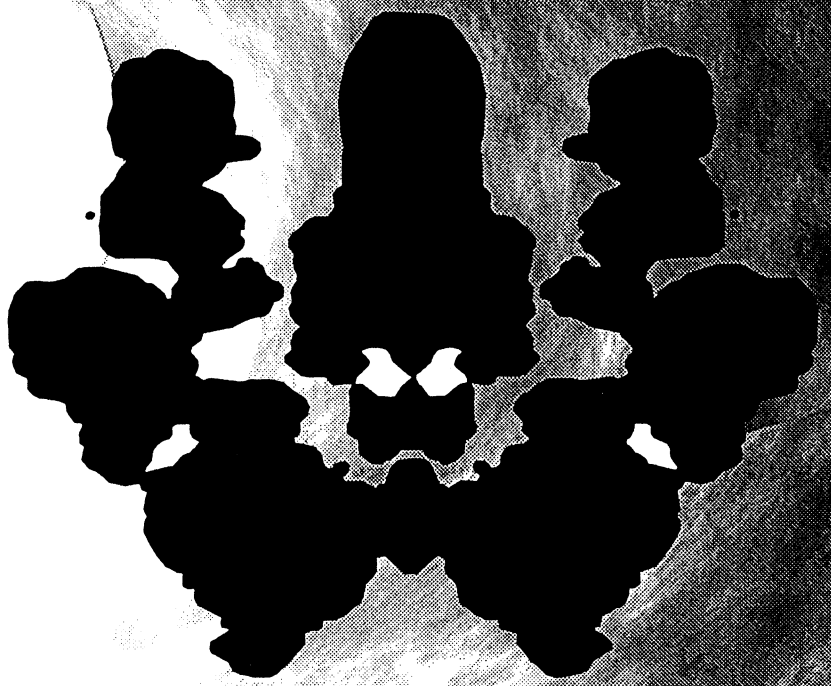
T. har skrevet følgende scenarier:

Døden i en gammel by (thriller)
Kolde fødder (action)
Hack 'n' Slash (fantasy)
Mantra Monster (fantasy/gys)
Feeblemind (komedie)

Yndlingsrollespil:

1. GURPS (Det har de mest stringente og realistiske regler.)
2. Rolemaster (Systemet har rigtig mange gode regelforslag.)
3. Palladium (Overvejende fordi det har mange gode tabeller.)

NB: Du skal have udleveret en rød pen.



KÆRE T.

DA jeg GENNEM længere tid har bemærket dit Virke som Scenarieforfatter, vil jeg gerne SE DIG sammen med andre udvalgte til at skrive et scenarie. I første OMGANG mødes vi om aftenen over en flaske WHISKY. Bagefter vil jeg som spilleder gerne prøvespille det sammen med jer.

I DIT TILFÆLDE er det mest fordi du har en særlig evne til at holde sammen på et scenarie. DU fornægter ikke andres idéer. OG VIGTIGST: du er fremragende til at skabe et helstøbt produkt... klar til at blive brugt. MANGE andre scenarie har en elendig redigering og mangler gerne et FLOWCHART eller en liste over spilpersoner og deres intentioner. DERFOR SKAL DU IKKE HOLDE DIG TILBAGE, når de andre kommer med IDÉ. MEN hold dem fast på ideen og forsøg at forbedre den...

DIN berømte røde pen har hjulpet en DEL scenarier fra at flyde ud eller love mere end det kunne holde. DET VILLE VÆRE GODT OM DU KUNNE KOMME OG GIVE DE ANDRE ET GODT råd med PÅ VEJEN // De andre er selv glimrende SCENARIEFORFATTERE men mangler nogle gange overblikket, ~~når de~~ når de skal skrive stiftet.

Et godt råd: LAD VÆRE MED - som du plejer - at tvinge dem til at spille et bestemt system. Det er meget godt, at du har dine trampagner - og alt det der, men nogle gange kan det virke anmasende. TÆNK PÅ, at de ikke er så bekendt med de forskellige rollespil, som du har spillet.

NOK OM DET DET VILLE VÆRE RART OM DU GAD KOMME!!!

Hilsen

Susanne/Søren

Dit navn er Susanne eller Søren alt efter, om du vælger at spille en person af hun- eller hankøn. S. har stor interesse for rollespil og har blandt andet skrevet con-scenarier.

Funktion:

Scenarieforfatter med speciale i handling.
Joker.

Motivation for scenarieskrivning:

S. ønsker at lave et handlingsorienteret scenarie med gang i den. Det skal være fyldt med finter og sjove indfald samt skurke og skumle forbindelser. Scenariet skal simpelthen være spækket med overraskelser.

Motivation for rollespil:

S. kan selvfølgelig godt lide at spille rollespil. Der får S. nemlig muligheden for totalt at flygte væk fra virkeligheden for en tid. Det vigtigste i rollespillet er derfor at opretholde illusionen. Hver gang den bliver brudt, går det S. på nerverne. S. kan til gengæld godt lide at leve sig ind i rollen og fuldstændig opføre sig som vedkommende.

Positive kendetegn:

Fantasifuld, ivrig, sjov.

Negative kendetegn:

Hidsig, taktløs, eskapistisk.

Rollespilstip:

Sørg for hele tiden at komme med nye idéer. Stjæl idéer fra andre scenarier, film og bøger. Fyr vittigheder af. Rejs dig op, når du siger noget vigtigt. Sæt dig på de andres plads.

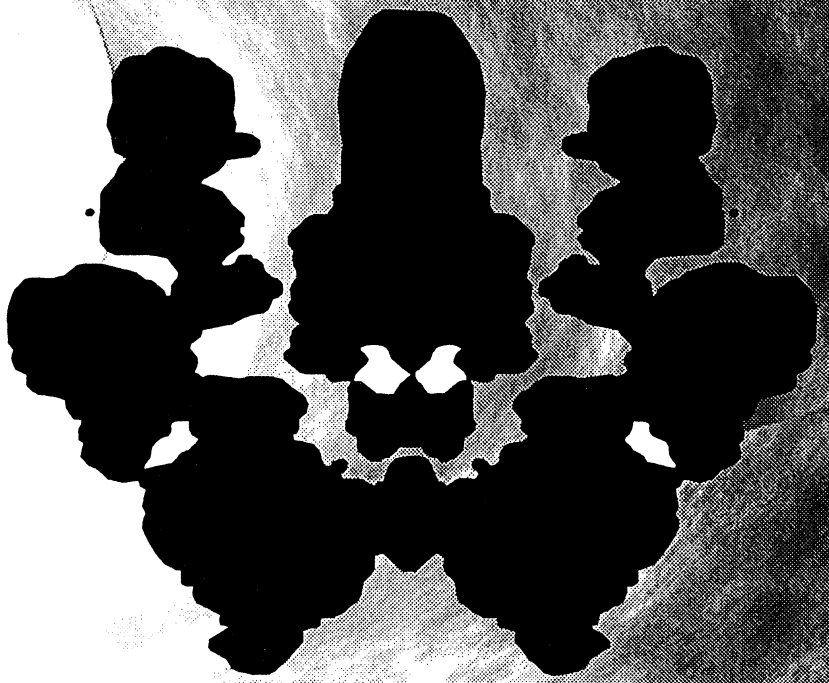
S. har skrevet følgende scenarier:

Grøn slim (splatter)
Hotellet (mysterium/gys)
Jupiter Express (science fiction/komedie)
De kolde kontanter (krimi)
Ødemarkens Konge (pulp)
Paris 2301 (science fiction)
Den gule krystal (fantasy)
Affaldscontaineren (drama)

Yndlingsrollespil:

1. Theatrix (Regler eller ikke regler er ligegyldigt, for historien er i centrum.)
2. Paranoia (Det kan virkelig få spillerne ud, hvor de ikke kan bunde.)
3. Toon (Skide skægt.)

NB: Du skal have udleveret handout med scenarie-idéer.



KÆRE

Da jeg gennem længere tid har bemærket dit virke som scenarieforfatter, vil jeg gerne se dig sammen med andre, udvalgte X'il at skrive et scenarie. I først omgang mødes vi om aftenen over en flaske Whisky. Bagefter vil jeg som spilleder gerne prøvespille det sammen med jer.

Sidst vi mødtes havde du nogle helt geniale indfald. Måske fordi vi også fik en del inde bords. NÅMEN... Du forstår virkelig, hvordan man skal sammensætte en god historie. DINE SCENARIER GRÆNSER til det gale, men jeg finder dem geniale. Kan du huske de historie du fandt på med vampyren som alle FBI-agenter tror er en alien. Det er en fantastisk scene, hvor agenterne ER INDE for at undersøge et af mordene, mens vores ALIEN har gemt sig :) oppe under lysekronen, hvorfra der langsomt glider grøn SLIM ned, indtil den tager flugten på en trehjulet cykel, som den fandt på børneværelset.

MEN DEN HER GANG kunne jeg mere forestille mig noget i retningen af det scenarie, hvor du får spilpersonerne fanget i en elevator på et hotel i seks timer mens en forbryder er løs – var det ikke en seriemorder? Den måde du holder scenariet i gang ved at spille på deres relationer – er utrolig. Jeg ved, du hader at skulle fortælle en idé foldt ud i alle dens facetter, men prøv alligevel. De andre skal jo også kunne følge med. DE SKAL IKKE GÆTTE...

Og prøv for enhver pris at holde dit temperament i ave. Det var ikke særlig smart, da du overfusede nybegynderen for sin tåbelige opførsel. OK! Det var en NØRD – men alligevel! Men du ved! Og du havde slet ikke BEHØVET at kalde de andre for "hjernetomme idioter". Det var ikke deres SKYLD.

HILSEN

L

PS: HUSK AT FÅ NOGLE GODE IDÉER.

Persongalleri

Bipersonerne er guder i en labyrint

Natdanser
Halvt engel og halvt satyr/nymfe
Domæne: frihed, retfærdighed og sex
Modstander af alle de andre guder - hader dem

Den sorte Herre
En sort kutteklædt skikkelse med jernkrone og scepter
Domæne: ondskab, magt og skinsyge
Kan ved hjælp af sin kulde trænge ind og udslette alt

Domkoiel
Et metallisk humanoidt insekt med en lang lilla-rød tunge, der deler sig
- kan tage skikkelse af et humanoidt væsen uden ansigt
Domæne: afsky, frygt og det unævnelige
Venter på at herske over verden

Charatur
Kæmpestor rød drage, der kan antage menneskeform
Domæne: kaos, ild og alkymi
Ønsker at skabe uorden og sære eksperimenter

Qlûrkhan
Grå-grøn jætte eller trold (evt. ork)
Domæne: krig, vildskab og dumhed
Vil få alle onde og kaotiske væsener til at gå i krig

Raschnia
Vampyr - elegant og perverteret
Domæne: perversion, sygdom og død
Voldtager sjælen hos de levende og fordømmer dem til evig unåde

Wolla
Sfinx - løvinde med menneskehoved
Domæne: mystik, gåder og løgn
Stiller spørgsmålet: "Hvad er mit sande navn?"
- Wolla skåner dem, der kan svare rigtigt

Udkast til spilpersoner
Det kunne være fedt med seks lystløgnere:

Henrik B.
Lystløgner:
Plattenslager (forsøger at snyde penge fra andre)
Motivation:
skjuler sig for dem han skylder penge.
Evner:
Tryllekunstner, hypnotisør
Ulempe:
Enormt fed (obeze)

Ole H.
Lystløgn:
ikke færdiguddannet, har fusket med sine eksamensbeviser
Motivation:
Vil gøre alt for at undgå at blive opdaget
Evner:
Halvstuderet læge, charmør
Ulempe:
forelsker sig let

Janni T.
lystløgn:
Påstår, at hun er forfatter. Roman: "Dagen for tomhed"
Motivation:
Lader som om hun søger inspiration til hendes nye bog
Evner:
skriver godt, inkvisitorisk
ulempe:
utålmodig, gør aldrig et projekt færdig

Kristine A.
Lystløgn:
bilder de andre ind, at hun ved, hvor der er en skat gemt
Motivation:
tror på sine egne løgne
Evner:
ved alt om alt muligt mærkeligt, smagsdommer
ulempe:
som sagt; hun tror på sine egne løgne

Rolf P.
lystløgn:
han har bildt de andre ind, at han er latterlig rig
motivation:
håber at kunne skaffe sig penge
evner:
klæder sig godt
ulempe
generelt inkompetent og irriterende

Susanne F.
LYSTLØGN:
påstår at hun har været i seng med "kendte"
Motivation:
evt. er hun forelsket i en af de andre piger
EVNER:
uddannet sygepljerske, madlavning
ulemper:
blærerøv!

PLOT IDÈER

USA i 1800-tallet. Western

Spilpersonerne finder en spøgelsesby. Hvad de ikke ved er, at en røverbande skjuler sig her. De sælger våben til indianerne.

Engang i fremtiden

Christiania er blevet et så kriminelt område, at der er bygget en kæmpe mur til at holde forbryderne inde. Men en helikoter med en EU-parlamentariker er styrtet ned derinde. Spilpersonerne er nogle hårde gutter, der skal redde parlamentarikeren ud.

ALFA

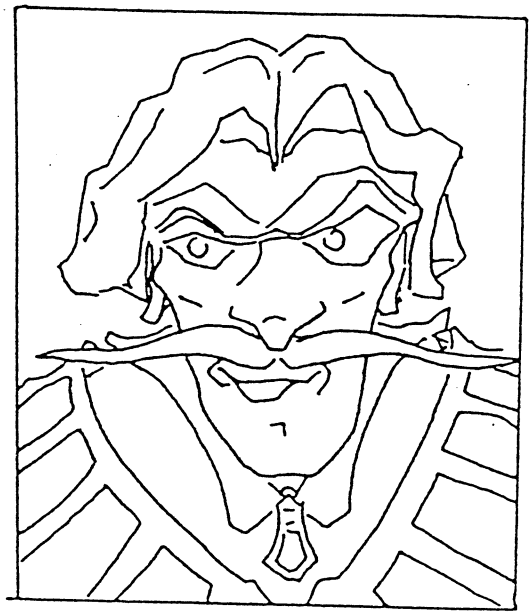
En excentriker har fundet en verden, som han kalder alfa. Spilpersonerne bliver fanget inde i verden og skal finde ud igen. De er i virkeligheden inde i excentrikerens undebevidsthed og skal finde ud igen. Der er masser af sære væsener.

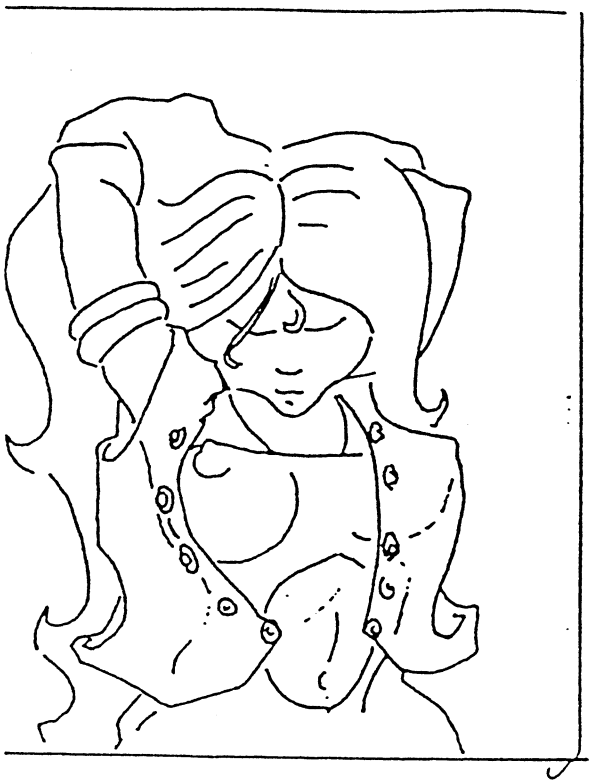
Spilpersonerne er lejemordere

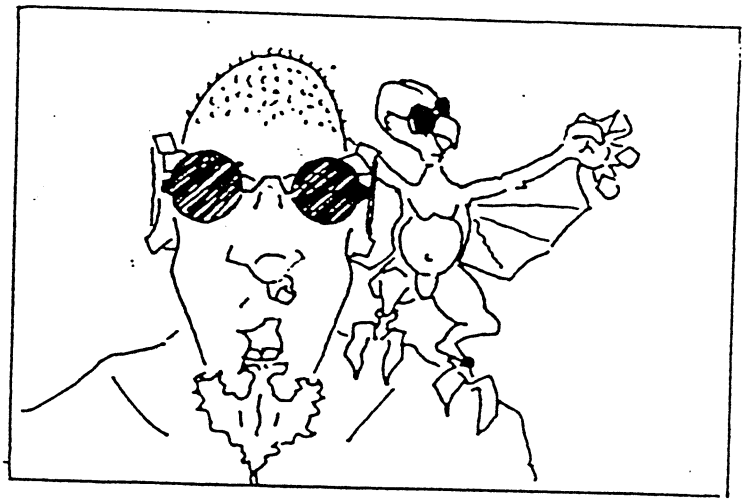
De får til opgave at skyde en mand, men kommer til at skyde den forkerte. De bliver derfor rodet ind i en sag, som de ikke har noget med at gøre. Desuden får de ikke deres penge, hvis de ikke skyder den rigtige. Måske skal de blive forført?

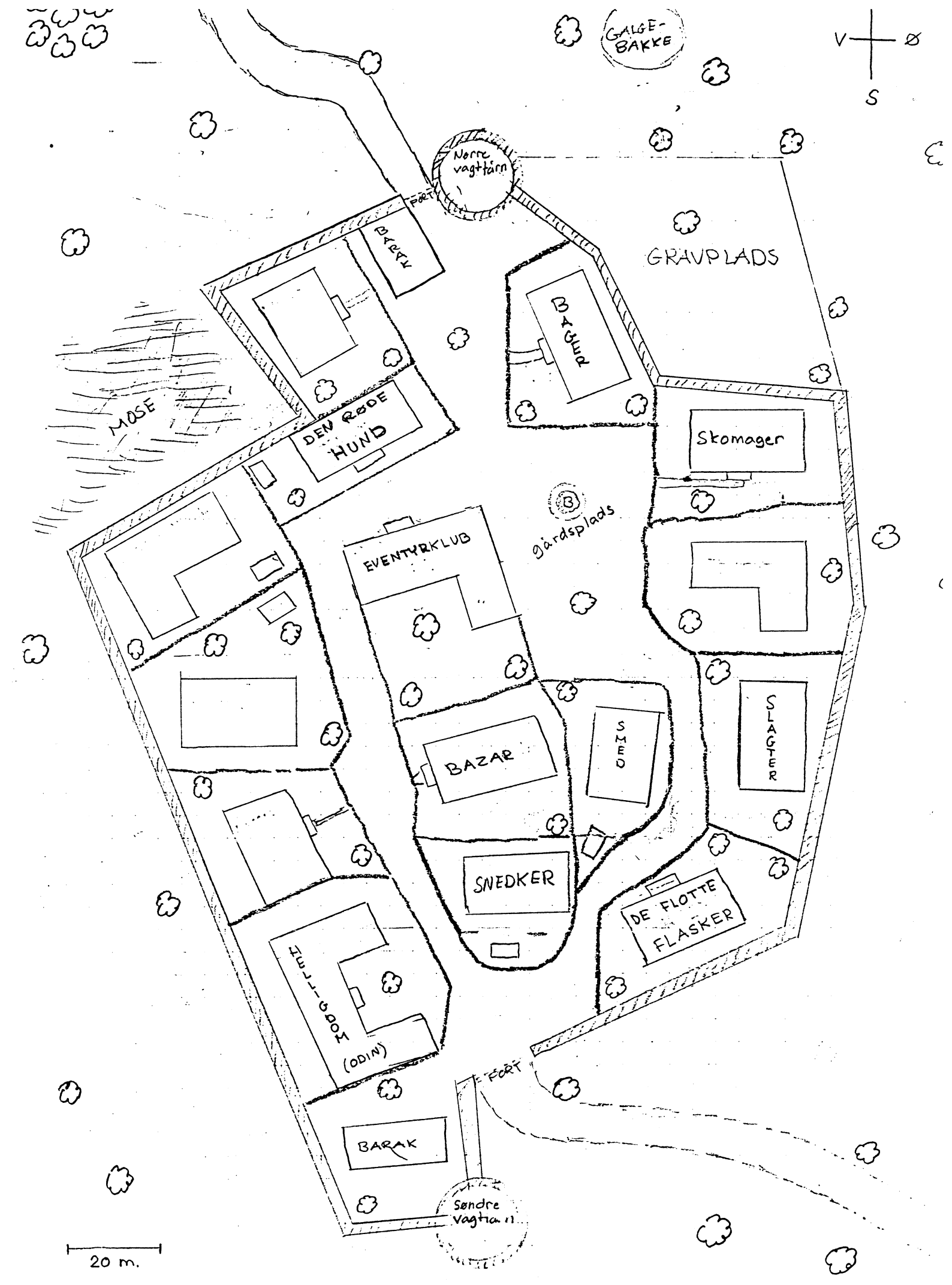
Spilpersonerne er superhelte

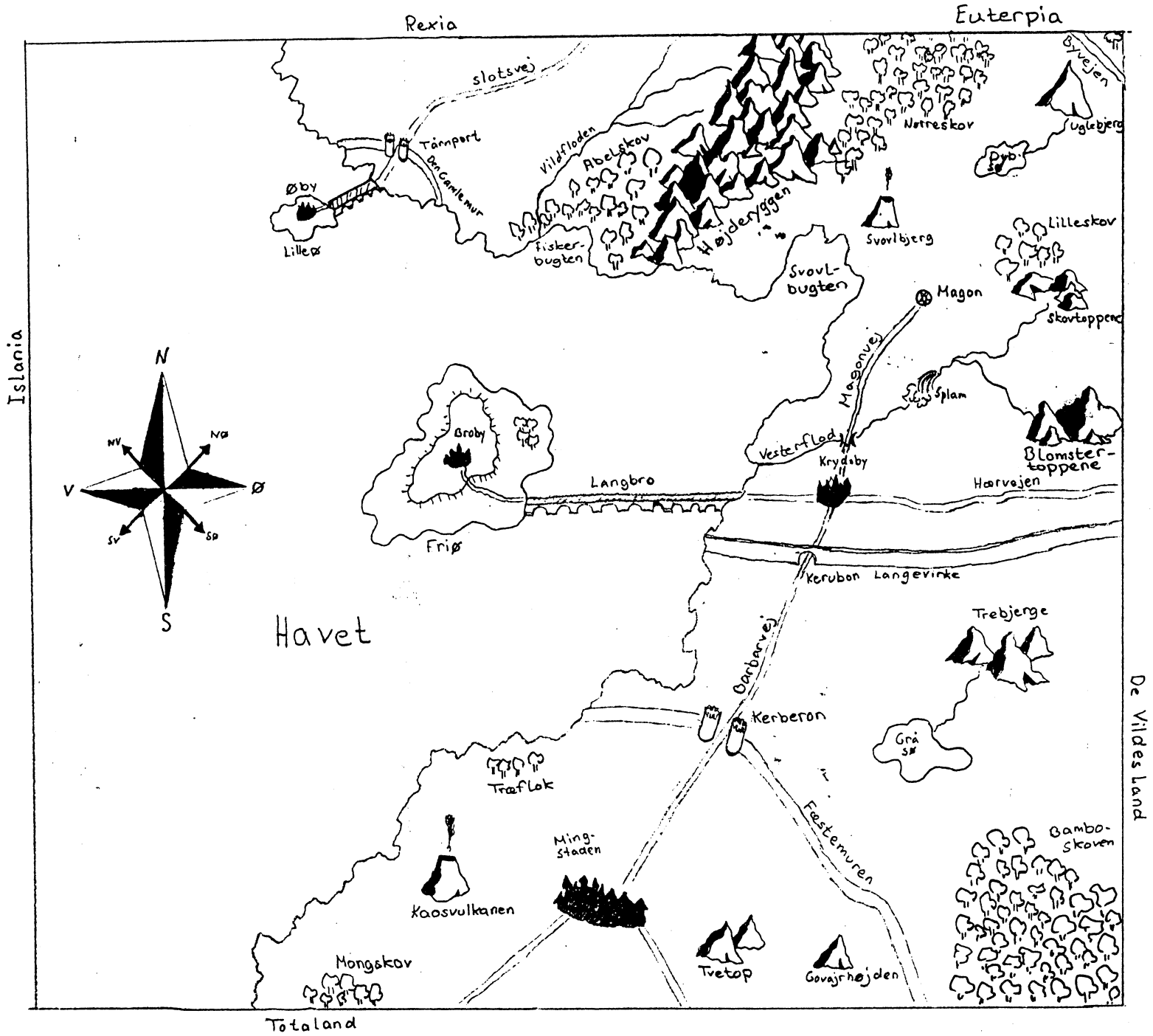
Der er stjålet et eller andet værdifuldt. Spilpersonerne tror, at nogle andre superhelte har gjort det, indtil det viser sig at være en intergalaktisk superskurk, der står bag. Her er mulighed for at have helt vildt fjollede superkræfter.

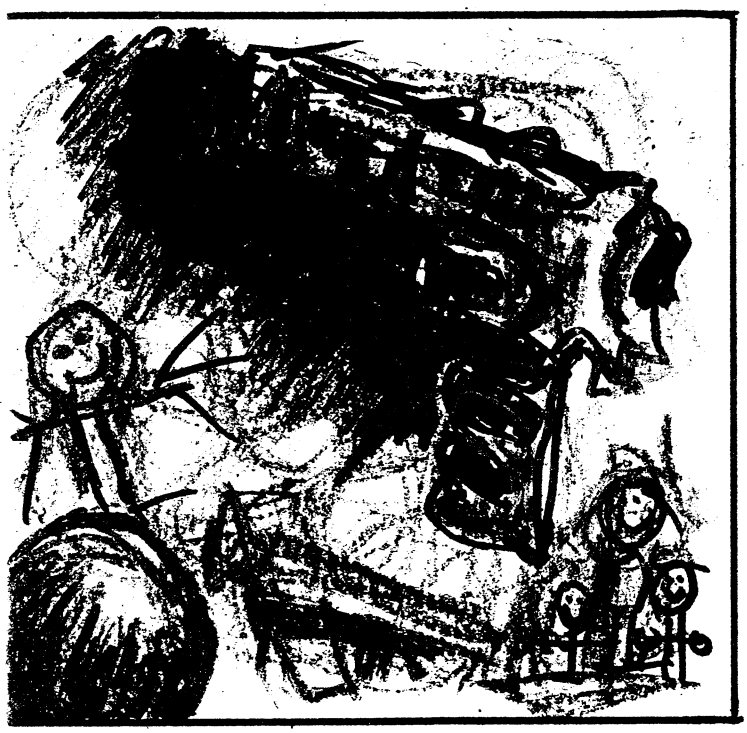


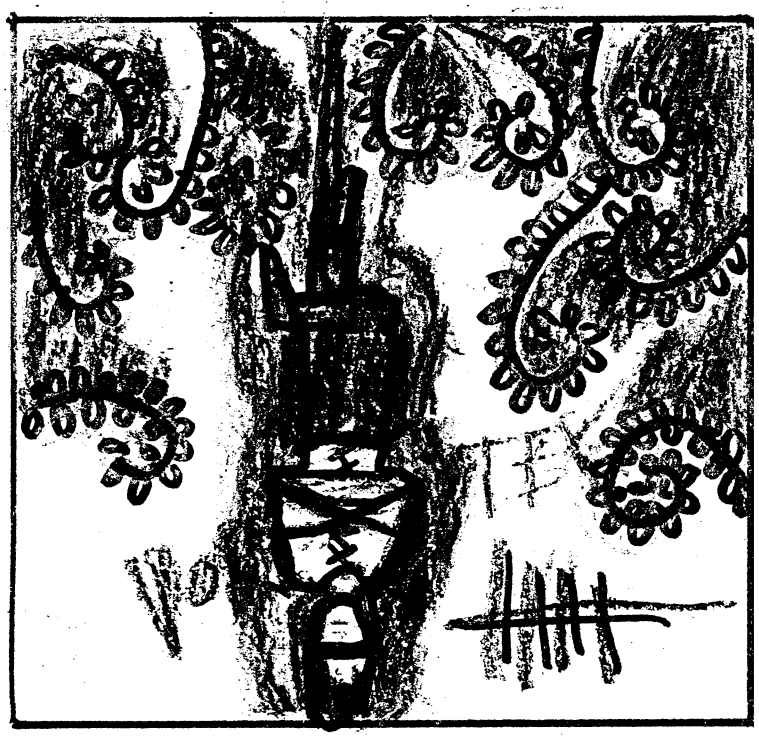





GALGE-BAKKE
V
Ø
S
Nørre vagttårn
FORT
BARAK
GRAVPLADS
Badhus
MOSE
DEN RØDE HUND
Skomager
B
gårdsplads
EVENTYRKLUB
SLAGTER
SMED
BAZAR
SNEDKER
DE FLOTTE FLASKER
HUSLIGDOM (ODIN)
FORT
BARAK
Søndre vagttårn
20 m.


Rexia
Euterpia
Islania
De Vildes Land
Totaland
slotsvej
Tårnport
Den Gamle mur
Øby
Lille Ø
Vildfloden
Abelskov
Fisker-bugten
Højderyggen
Svovl-bugten
Svovlbjerg
Nøtreskov
Byvejen
Uglebjerg
Pyb.
Lilleskov
Skovtoppene
Magon
Magonvej
Splam
Blomster-toppene
Vesterflod
Krydsby
Hærvejen
Broby
Langbro
Friø
Kerubon
Langevirke
Havet
N
NØ
Ø
SØ
S
SV
V
NV
Trebjerge
Garbarvej
Kerberon
Grå sø
Festemuren
Træflok
Ming-staden
Kaosvulkanen
Bambo-skoven
Mongskov
Tvetop
Govajrhøjden





DEA
I'LL
THANK
THE
RESCU
CREW
...
YOU'RE
LUCKY YOU'RE
STILL ALIVE...
HOPE YOU'LL
RECOVER
QUICKLY—
SEEMS LIKE
THE WORLD
ISN'T THE
SAME—
YOU MUST BE SO
HAPPY.

EXIT
ENTWICKLUNGS
Abte. Uga

MY SECRET ROOM.