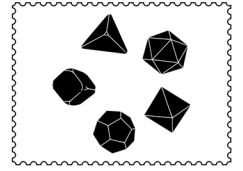


Livets Tilfældigheder

En nanoantologi skrevet til Viking-con 35.



Heruodver finder I en kort beskrivelse af hvert scenarie.

Når et scenarie er valgt, lad en læse det op for de andre, og sikre at alle er med på hvordan det spilles.

Hverdagsdrama (10-15min)

Et fysisk rollespil der fungerer godt som opvarmning.

Gaia (15-30min)

Et fortællerrollespil med vekslende monologer.

SKYLD (30-60min)

Et intet liverollespil om skyld, der kan blive ubehageligt.

Et godt liv? (30-60min)

Et fortællerrollespil med vekslende monologer.

En retfærdig verden (30min)

Et tungt socialrealistisk bordrollespil.

Venteværelset (20-40min)

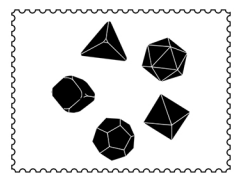
Et socialrealistisk rollespil, med en meta-kommentar til sidst.

Bemærk: Dette scenarie kræver en konvolut.



HVERDAGSDRAMA
Et virkeligt dumt scenarie af Danny Wilson

Hverdagsdrama



For 3 - 6 deltagere. Varer 20 minutter, max.

I spiller en familie der består af følgende medlemmer: **Mor, Far, Datteren, og Stuepigen**. I skiftes til at spille rollerne som i har lyst.

1. Vælg en spilmester, som sætter og klipper scener.
2. Spilmesteren sætter scener ved at vælge to roller og en af følgende lokationer fra følgende liste:
I shoppingcenteret, i stuen, i køkkenet, på badeværelset, på gaden, samt andre ligegyldige steder som spilmesteren finder på. En scene kan for eksempel være "Far og stuepigen er i soveværelset."
3. To spillere spiller scenen med så meget urealistisk tåbeligt overdrevet soapdrama som overhovedet muligt.
4. Spilmesteren klipper alle scener efter **præcis 10 sekunder**, og starter herefter en ny så hurtigt som muligt (brug et stopur, hvis i har det). Ja, 10 sekunder er ikke lang tid, så start jeres drama på max.

Til spilmesteren:

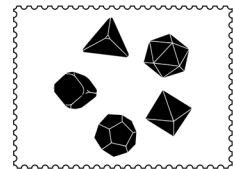
Hvis du ikke synes der er nok drama i en scene, må du gerne tage den om, ved at sige "*Vi tager den lige igen, bare med endnu mere drama.*"

Slutningen: Når du synes i har spillet nok dumme scener, afslutter du med en scene hvor du først klipper efter der er gået 5 minutter. Spillerne behøver ikke at vide dette på forhånd.



GAIÀ

af Jacob V. Nielsen



Halvdelen af jer spiller ekspeditionen (bestående af robotter og droner) som er taget ud til en planet for at finde og hjembringe liv.

I andre spiller planeten som prøver at tilintetgøre ekspeditionen.

Fokuser på hvordan ekspeditionen bruger deres tekniske sanser, og hvordan planeten reagerer på dem.

Scenerne spilles således:

Slå 1d6 så I kender afslutningen af scenen på forhånd.

Beskriv situationen på skift indtil scenen er udspillet.

Afslut scenen:

5+ ekspeditionen fortæller hvordan den ofrer dele af ekspeditionen for at overleve planetens rædsler.

1-4 planeten fortæller hvordan ekspeditionen mister den sans som scenen fokusere på.

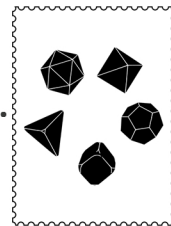
Vigtigt: Hvis ekspeditionen mister sin tredje sans, fortæller planeten hvordan den tilintetgør ekspeditionen.

Scene	Beskriv hvordan ekspeditionen
Landingen [se]	styrter ned igennem en tordenstorm for at lande i et lyshelvede.
Liv registreres [lugte]	analyserer spor af liv, der til sidst bliver opslugt af en stinkende sump.
100 år [føle]	søger i 100 år efter liv, imens planeten stille og roligt fortærer dem.
fangsten [smage]	fanger livet på planeten, og hvordan livet gør modstand.
Planetens vrede [høre]	flygter eller prøver på det, imens planeten kollapser.



SKYLD

af Mads Egedal Kirchhoff



Fire mennesker bliver gennet ind i en kold kælder af bevæbnede mænd. Fire stole, et bord, en seksløbet pistol og en bleg lampe. Døren smækkes og låses. En dyb stemme forklarer:

"Døren åbner først når der er ét liv tilbage lokalet. Det er op til jer at sørge for det er den uskyldige, den sandfærdige. Pistolen går med uret rundt. Én kugle i først, én mere i hver gang den skifter hænder. Pistolføreren udspørger de andre, vurderer. Derefter, sigt, tryk af."

Lyv gerne undervejs, men lad også sandheden komme frem. Brug en terning til at symbolisere pistolen, behandl den som et fysisk objekt. Kast når der trykkes af, 1 er død i første runde.

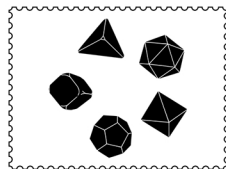
Skab en karakter, et menneske: Tænk over nationalitet, personlighed, job, drømme, o.lign. Forestil dig så én, eller noget, du elsker over alt på jorden. Luk øjnene omkring et minut og tænk på det og frihed. Find så på en synd, noget forfærdeligt du har gjort. Tænk et minut på synd, straf og hvad du fortjener. Forestil dig sidst pistolen i dine hænder. Dens vægt, dens kolde stål. Hvad du er villig til at gøre for at leve.

Indiker når i er klar. Bryd isen, tal om hvordan i kom hertil, stedet, mændene, situationen. Vent på nogen tager pistolen.



Et godt liv?
af Terese M. O. Nielsen

Hvilke egenskaber skal der til
for at få et godt liv på en ukendt planet?



I er gen-forskere i et rumskib. I er rejst til en
ukendt planet, P43, beboet af humanoider.
I designer hver en avatar. Den bedst egnede avatar skal danne
grundlag for en ny race på P43.

[1] Hvorfor ved I ikke noget om P43?

[2] Beskriv en avatar hver.

[I] Vælg mindst 1 fysisk og mindst 1 mental egenskab

[II] Vælg 3 gode og 1 dårlig egenskab.

[3] Vælg et udsagn tilfældigt:

Et godt liv på P43 er

[1] Uafhængighed. At man ikke har brug for andre.

[2] Efterkommere. Masser af yngledygtigt afkom.

[3] Kærlighed. At elske og blive elsket.

[4] Helbred. At leve længe uden sygdom og skavanker.

[5] Eftermælet. At ændre verden på en måde, der huskes.

[6] Selvrealisering. At opnå det højeste mulige niveau af
det, man er god til.

[4] Beskriv P4 3. Den spiller, der har læst mest sci-fi,
beskriver først et punkt med 2-3 sætninger. Fortsæt én efter
én med at beskrive punkter, til planeten står klart for jer.

Klima

Landskab, naturressourcer

Befolkning

Teknologi

Religion

Samfundsstruktur

Historie

Klædedragt, kunst

[5] Begrund en efter en, hvorfor netop jeres avatar får det
bedste liv. Inddrag alle egenskaber. Medspillerne må komme
med én indvending, som må besvares.

[6] Stem om, hvilken avatar der bliver ophav til en race på
P43. Luk øjnene, tæl 3-2-1-nu, og peg.



En retfærdig verden
3-5 spillere, ca. en halv time.
af Troels Ken Pedersen



Hvis vi lever i en retfærdig verden og noget slemt sker for dig, så må du have gjort noget for at fortjene det.

1 Hvisk i kor tre gange "verden er et retfærdigt sted".

2 Lav karakterer. I er kammerater, deler en hobby. Navn, job (el. lignende), familie/kæreste status, forhold til det guddommelige.

3 Venskab. En scene med karaktererne, der hygger sig sammen. Sæt scenen ved at hver spiller siger én sætning om situationen. Spil derefter 7 minutter med en timer på. De kender hinanden godt, nu skal I også lære dem at kende.

4 Ulykke. En af jer kommer ud for noget forfærdeligt.

Vælg tilfældigt mellem én af nedenstående ulykker

A livstruende kræft

B et knæ knust af en højresvingende varevogn

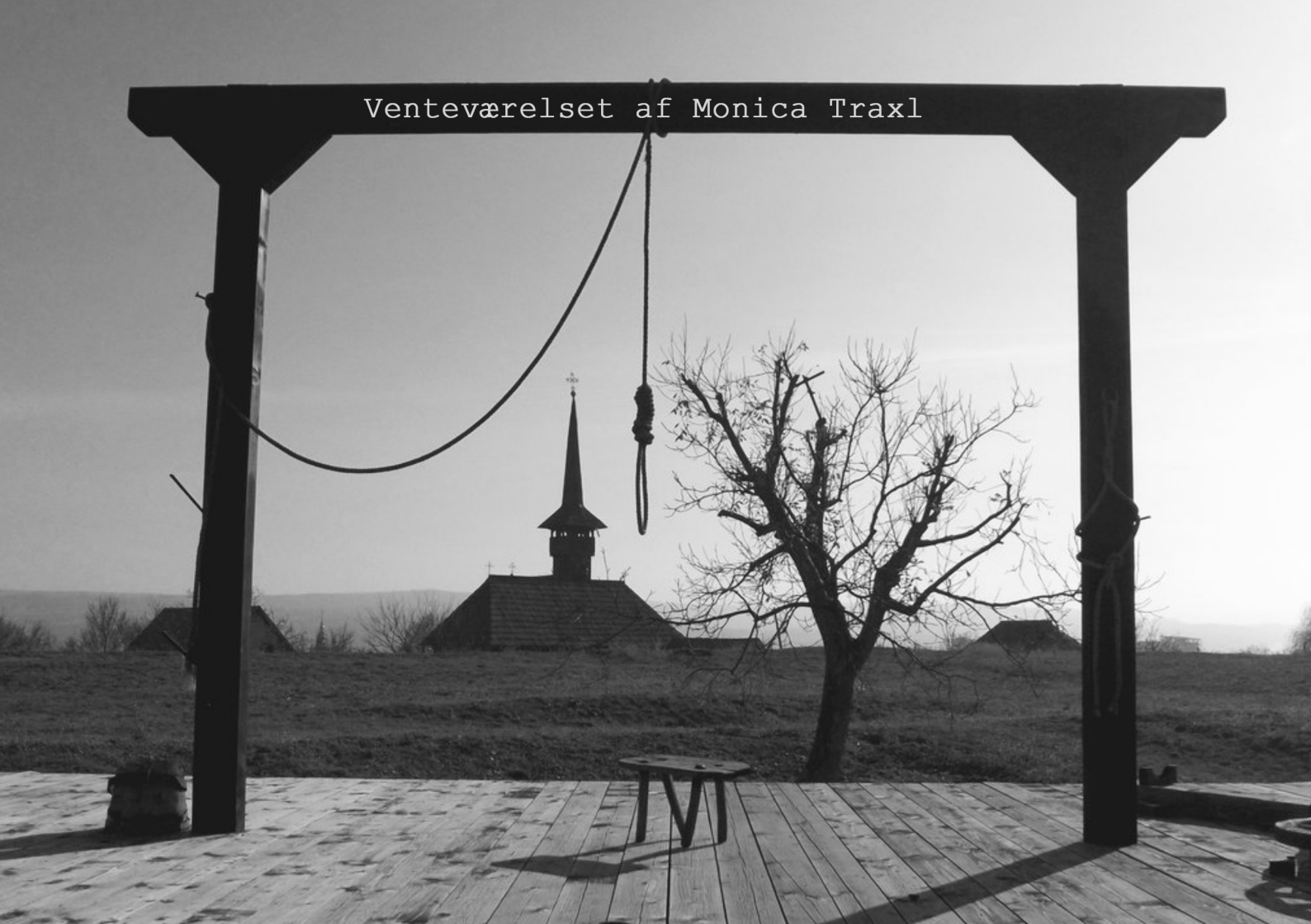
Udvælg så den ulykkelige ved åben tilfældighed

5 Skyld. Hver af de andre spillere skal, in character men uden scene, komme med en forklaring på hvorfor ofret sandsynligvis har fortjent det.

6 Skam. Spil en scene til, hvor alle karaktererne indgår. Sæt scenen ved at hver spiller siger én sætning om situationen, den ulykkelige sidst. Spil 7 minutter med timer på.

7 Hvisk i kor tre gange "verden er et retfærdigt sted".

Venteværelset af Monica Traxl



En gruppe af unge mænd deler historier om hinandens drømme for livet, men er deres skæbne allerede taget fra dem?



Forberedelse: En spiller læser dette højt.

Luk øjnene. Tænk på en ung mand du kender eller har kendt.

En med store planer for livet.

Måske det er dig selv, måske det er en anden.

Dette er din karakter. Døb ham dit yndlingsnavn. Han er 20 år gammel.

Akt 1.

Du er din karakter.

I sidder sammen i et venteværelse og deler jeres tanker.

Fortæl efter tur om jeres frygt for fremtiden.

Vær ikke bange for at spejle de andres tanker.

Akt 2.

Nu taler i om håb og ønsker.

Fortsæt til i har en følelse af hinandens drømme for livet.

Akt 3.

Åben den lille konvolut og følg instruktionerne.

Venteværelset - bilag



Skaf: 5 kondomer, 1 konvolut, 1 nål.

Stik hul i tre af kondomerne (så det ikke kan ses) og put dem alle ned i konvolutten. Klip teksten der står heunder af og put den med ned i konvolutten og forsegl den.

Når spillerne puster kondomerne op skulle dem der er hul i gerne springe.

X X

Afslutning

Hvad sker der for jeres karakterer?

Tag et kondom hver.

Åben dem samtidigt, pust dem op som en ballon og bind knude på.

tak for at i spillede med.