

Velkommen til, som spilleder får du her en beskrivelse af handlingsforløbet i stikordsform – disse er angivet på bagsiden af dette papir. Det er op til dig, med hjælp fra dine spillere, at bestemme, hvor I ønsker at lade det bære hen. Disse punkter er overordnede plotpunkter, men du kan fortolke frit på dem, kæde dem sammen, som du vil og fylde alle huller ud med lige det, du har lyst til.

Hver spiller får et mindre oplæg til en karakter, som står herunder, og på bagsiden af den vil være angivet, hvad han skal stå for ud over at spille sin karakter. Det er vigtigt, at du også har læst dette, så du ved, hvilken type inputs du skal forvente at få.

Det kan være en god idé på forhånd at overveje, hvilken stemning du vil gå efter, og diskutere det med dine spillere på forhånd, eftersom de har så megen indflydelse, at det kan blive dysfunktionelt, hvis I forsøger at trække det i forskellige stilretninger.

Desuden er det din opgave at få dine spilleres inputs til at fungere sammen. Den ene kan bestemme, at det er en ganske normal verden, det her foregår i, alt imens en anden vælger, at en af dem er en sortelver – så er det dig, der hænger på at finde en undskyldning og få det til at hænge sammen.

Jeg foreslår papir og blyant undervejs til at skitsere og notere den verden, I sammen skaber, og de personer I befolker den med.

God fornøjelse!

Den videnskabelige: Vælg et navn, der begynder med S

Du har altid været den kloge, og det har aldrig generet dig. Tjo nogen har måske været på nakken af dig for det, og fra tid til anden har du følt dig uden for, men du har lært at fortælle dig selv (og tror efter hånden på), at det ikke betyder noget. Eftersom det er det, verden ser dig som, har du valgt at lægge fokus på at øge din viden og blive en ekspert. Alle ved det er dig, man går til efter svar.

Enkelte gange føler du tvivl, måske det alligevel ville være lettere bare at nyde tilværelsen, som den flyder forbi, som så mange andre gør det, men det føles, som om det er for sent nu. Nogle gange gør du noget ukarakteristisk, bare for at vise at verden endnu ikke har gennemskuet dig; men det er ikke altid det går lige godt – det er nok derfor, at du ikke plejer at gøre det.

Vælg selv dit ekspertise-område.

Byg videre på din karakter og tilpas den til det, du og de andre bestemmer om den verden I spiller i.

Den kriminelle: Vælg et navn, der begynder med T

Folk har altid fortalt dig, hvad du skulle gøre, og hvad der var forbudt, og hele dit liv har du trodset dem. Du har fundet ud af, at du passer godt ind på den forkerte side af loven sammen med det forkerte slæng. Med tiden fandt du ud af, at du kom så langt ud, at der ikke var nogen vej tilbage, og det forkerte slæng blev til de forkerte bosser. Lige så stille begyndte tankerne om, at man også kunne forsøge noget andet at blive tavse.

Du er gerne lidt kæphøj og accepterer ikke, at nogen lader hånt om dig eller din levevis. At du ikke gør som alle andre, gør dig ikke mindre værd, tvært imod.

Vælg selv hvordan du har brudt loven, hvad du blev taget for (og af hvem), og hvordan du blev straffet.

Byg videre på din karakter og tilpas den til det, du og de andre bestemmer om den verden I spiller i.

Idealisten: Vælg et navn, der begynder med A

Du har altid gerne villet gøre det rigtige. Det skærer dig i hjertet, når det går op for dig, at du har såret nogen, og du vil gerne gøre det godt igen, om end du ved, at det ikke altid kan lade sig gøre. Du er også klar over, at der vil være ofre i kampen for det større mål. Du ser altid frem imod målet, ser altid de store linjer og den store kamp. Du drømmer altid om at være helten, om end du gang på gang har måttet erfare, at det ikke er så let igen, og at du ikke har så store kræfter at trække på, som du kunne ønske dig. Du har hørt folk sige, at du har ladet dig forblænde af idealerne og drømmen, men de forstår det ikke. Du er bange for, at hvis du taber de ting af syne, vil du blive overvældet af al den sorg og ondskab, du i tidens løb har set. Du er ikke blind over for det onde i verden, men du er nødt til at antage, at der er noget godt i alle for at kunne holde det ud.

Vælg selv hvordan du forsøger at rede verden, og hvad du har set af grufulde hændelser.

Byg videre på din karakter og tilpas den til det, du og de andre bestemmer om den verden I spiller i.

Den skruppelløse kunstner: Vælg et navn, der begynder med L

Det taler til dig med stemmer, ingen andre hører, og du ser alt det, som ingen andre lægger mærke til. Det er dit liv og dit kald, kunsten er noget smukt og perfekt, fuldendt og fejlfrit – hvis først man finder den rigtige form. Du er lige på kanten af den, du er sikker på, at det er om det næste hjørne, og du vil ikke lade noget stoppe dig. Du bekymrer dig ikke om, hvad folk siger, eller at du skræmmer dem eller lige frem skader dem, intet af det er vigtigt, hvis først du når rundt om det hjørne. Folk siger ofte, at det er forunderligt, at en kunstner kan have så voldsomt temperament – du har altid ment, at en god nævekamp komplimenterer kunstens ro fantastisk.

Vælg selv inden for hvilket område du er kunstner, og hvor langt du er gået og vil gå for det.

Byg videre på din karakter og tilpas den til det, du og de andre bestemmer om den verden I spiller i.

Flowchart:

- En leders død – en ledende rolle er frafaldet, døden kan være naturlig, eller det kan være mord – eller måske er døden udelukkende i overført betydning.
- Et imperium falder – eftersom det ikke er forudbestemt, hvilken verden der er tale om, kan det variere fra at være et rige til et firma eller en mindre bandevirksomhed.
- Et spørgsmål om arv – når et imperium falder kan et nyt rejse sig, men hvem skal have det. Er det arven efter imperiet (og ønsker man den, hvis imperiet er faldet, eller er arven skylden og gælden) eller handler det om at sikre sig arven til det nyopståede?
- Et hemmeligt møde – det kan være imellem spillerne, eller noget spillerne opdager.
- Et iscenesat mord – det kan være en del af en aftale, eller det kan være, at morderen bliver narret.
- Tilfangetagelse – er der nogen, der skal fanges og forhøres, eller er der nogen, man skal have fri, inden de når at tale over sig?
- En sandhed fra det hinsides – Det kan være direkte kontakt med de døde, eller det kan være en gammel email, der dukker op, eller måske var han slet ikke død.

Du bestemmer: hvor det foregår.

Du har retten til at vælge i hvilken verden, dette scenarie foregår. Før I går i gang, informerer du altså spilleren og de andre spillere om, hvor dette er.

Du bestemmer, om det er her på jorden eller et andet sted i universet og i så tilfælde i hvilket årstal, eller om det er i en fordrejet dyster udgave af vores verden, en parallel verden som i Harry Potter eller måske i Arda eller Krynn. Det må også gerne være en verden, du helt selv finder på, det vigtigste er, at dine medspillere forstår, hvordan det hele hænger sammen.

Hvis der undervejs opstår tvivlsspørgsmål, om hvorvidt noget eksisterer (fx elektronik, monstre eller magi), er det op til dig at afgøre det eller forklare, hvordan det fungerer og hænger sammen.

Samfundets sociale orden bestemmer du i fællesskab med spilleren "Kunstneren"

Du bestemmer: hvad I er.

Du har retten til at vælge køn og alder for karaktererne tillige med familieforhold.

Desuden vælger du, hvad I er. Er I alle mennesker, og hvor i verden kommer I så fra? Er én elver og en anden vampyr? Er der en cyborg iblandt jer. Vær kreativ og overvej, hvilken type konflikter, du kan og vil skabe i denne proces. Dine valg behøver ikke nødvendigvis at stemme overens med de andres, men lad vær med at være på tværs med det som det eneste formål.

Hvis du introducerer noget magisk eller fantastisk, er det dig, der bestemmer præcis, hvad de kan. Giv nogle retningslinjer til at begynde med; og hvis der opstår konflikter, der berører dette undervejs, er det dig, der har det sidste ord.

Du bestemmer sammen med spilleren "Idealisten" også, hvad NPC'er er.

Du bestemmer: hvem I møder.

Du har retten til at introducere NPC'er. Når spilleren angiver, at I er kommet til et nyt sted, har du lov til at putte personer ind i det. Når du vælger disse personer, skal du ikke komme med en lang beskrivelse af dem, men blot et par stikord. Du kan fortælle deres hverv eller deres funktion eller en enkelt ting eller to om, hvem de er.

Det vil stadig være spilleren, der spiller dem, men det er dig, der bestemmer, hvem de er.

Introducer så vidt muligt de vigtige NPC'er med det samme, når en scene begyndes (det vil nogle gange være oplagt, at der er en vis mængde af slagsen nødvendige), men hvis det vil give et godt skub til en scene, kan du også smide en karakter ind undervejs.

Du bestemmer: forhold.

Du har ret til at bestemme interne forhold. Alt hvad der ikke på forhånd er defineret om, hvordan karaktererne er knyttet sammen, bestemmer du. Det kan være alt fra nære familiemedlemmer til, at man er nogens frisør. Du er dermed med til at påvirke, hvor meget folk vil hjælpe eller gå jer imod.

Til at begynde med skal du beslutte, om nogen af karaktererne kender hinanden og i så tilfælde, hvor godt. Undervejs, når NPC'er introduceres, skal du så beslutte, om de er bekendte med nogen af karaktererne så vel som bestemme, hvad NPC'ernes forhold er til hinanden. Du er altså med til at skabe interaktion. Træf gerne disse beslutninger så snart en NPC er introduceret, det gør det lettere for spilleren.