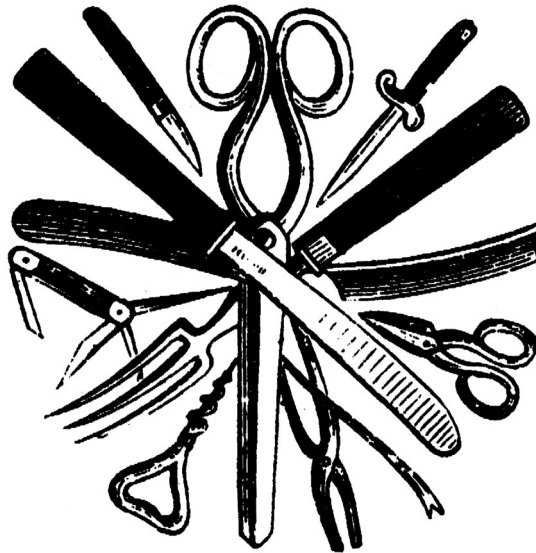


INTRODUKTION TIL SPILLEDERNE

Vaerende i sit vaesen en gennemgang af de overordnede tanker bag scenariet samt de fælles spilregler begge spillere skal underordne sig.



Forfattet af
Anders Skovgaard-Petersen - Magister

Efter en Ide af ham selv og de Herre
Max Moeller og Lars Vilhelmsen

Hjulpet og Revset af
Lars Vilhelmsen og Lars Vensild

Støttet gennem Skriveriet af
Mette Finderup

Produceret med naadig Hjaelp af
Danmarks Forvandlingshoejskole

Skrevet til
Fastaval 2004

INtRODUKTION

For nogle år siden læste jeg en bog ved navn *Flatland*. I den forsøger forfatteren, at forklare hvordan vi som tredimensionelle væsner ville opleve et firdimensionelt væsen. Han lader bogens hovedpersoner være todimensionelle væsner i en todimensionel verden, der støder ind i et tredimensionelt væsen. De todimensionelle hovedpersoner er cirkler og firkanter der lever i en verden som bedst kan beskrives som overfladen på et stykke papir. Da der støder ind i en tredimensionel kugle ser de den som en cirkel der skifter størrelse. Det er ren magi for dem...

Lige ud ad Landevejen har i og for sig intet at gøre med den bog. Scenariet opstod ganske uafhængigt for et halvandet år siden, da jeg i en papirkurv på *Danmarks Forvandlingshøjskole* fandt en bunke papirer bundet sammen af et stykke snors. Det stod mig klart, at det var skitserne til et scenarie, der forsøgte at sætte forholdet mellem traditionelt og progressivt rollespil i spil. Det gjorde brug af en satirisk tilgang til traditionelt fantasy-rollespil, men det lod til at ville mere end blot gøre grin med fantasy-genren.

Jeg gav mit til, at arbejde med den ukendte forfatters noter i håb om, at kunne finde frem til et spilbart scenarie i dem. I ideen med den smuldrende kulisse så jeg muligheden for, at sætte metarollespil i spil på en anderledes måde. Jeg ville gerne prøve, at teste spillernes og historiens loyalitet overfor den klassiske

rollespilsfortælling. Ikke for at opleve metafiktionen vinde over den traditionelle fiktion, men nærmere for at undersøge grænlandet mellem de to. Jeg frygtede dog, at det ville blive mudret hvis spilleren samtidigt skulle forsvare fantasy-fiktionen og bryde den ned. Løsningen så jeg i to spillere der skulle trække hver deres vej i spillerne.

Parallellen til bogen *Flatland* stod mig nu klar. I den forklares et vanskeligt fænomen ved, at gå et trin ned i kompleksitet og fokusere på et skift i niveau. I dette scenarie gør vi det samme. Vi skærer ned på kompleksiteten ved at gå humoristisk til værks og tage udgangspunkt i den traditionelle fantasy-setting, og det er mødet mellem realfiktion og metafiktion vi studerer.

I *Flatland* ender bogen med et besøg i en endimensionel verden, og i efterfølgeren skrevet næsten hundrede år senere af en anden forfatter besøger vi en kugleformet virkelighed). I dette scenarie er der ingen grænser hvor dybt ind i metalandskabet spillerne kan gå. Det kan meget vel ende med at de overtager kontrollen fuldstændigt.

Lige ud ad landevejen er et ufuldstændigt forsøg på, at samle trådene i det rodede manuskript. Mange spørgsmål er blevet besvaret af mig efter bedste evne, men der er stadig huller som det er op til jer, spillerne, at udfylde. Heldigvis er I to om jobbet.

GRUNDIDE

Scenariet går i sin grundide ud på, at placere spillerne overfor to spillere der kæmper om deres gunst. Spillederne repræsenterer hver deres ekstreme og karikerede form for rollespil.

Den ene spiller står for det traditionelle fantasy-rollespil. Her har vi en på forhånd fastlagt og lineær historie, en klassisk fortælling, et spilsystem, en klichéfylt fantasy-setting og en udpræget manglende evne til at improvisere.

Den anden spiller står for metaforløbet og den frie fortælling. Han forsøger at nedbryde genrer, forlede spillerne fra den slagte vej, underminere systemet og vise verden bag kulisserne. I den yderste ende vil han muligvis føre spillerne ud af sin egen kontrol og gøre sig selv arbejdsløs.

Hver af spillederne har en række specielle egenskaber de kan bruge overfor spillerne og den anden spiller. Spillerne kan følge den spiller de ønsker, de kan splitte sig op eller de kan overtage kontrollen.

Eller man kan forklare det således: Set fra spillernes synspunkt starter scenariet med at de er helte i en fantasy-verden. De oplever så hvordan den falder fra hinanden og hvad der er bag kulisserne. Dernæste opdager de, at der er andre fiktioner bag kulisserne, og at deres scenarie fortsætter i disse.

Metamasteren er grundlæggende spiller udenfor fiktionen, og hver gang noget udefra bryder ind i fiktionen. Inde i fiktionen kan han kun hjælpe til hvis Dungeon-masteren lader ham. Dungeon-masteren er spiller inde i fiktionerne, udenfor er han en spiller.

Dette dokument er fælles for begge spillere, og indeholder derfor al den information om scenariet begge har brug for. Verden omkring fantasy-scenariet beskrives i hæftet *En guide til Ingenfiktionsland* som begge spiller også har adgang til. Hver spiller har derudover sit eget hæfte, der forklarer hvad han skal fortælle sig overfor spillerne og den anden spiller.



STARTEN

For at forklare den lidt besynderlige opdeling med to spilledere, starter scenariet med en lille indstuderet passage:

Scenariet starter i det øjeblik begge spilledere er i lokalet. Spillerne overværer et lille skænderi mellem spillederne. Enten over hvem der skal side for bordenden, eller hvem der skal snakke med de scenarieansvarlige. Det bliver dog også tydeligt at det er Dungeonmasteren der har den officielle kontrol.

»Det er mig der har Scenariet!«

Dungeonmasteren begynder nu på karakterskabelsen, med at udfylde spillernes karakterark og slå for egenskaber. Under dette er Metamasteren passiv bortset fra at han ofte rømmer sig og peger på uret. Det skal ikke tage for lang tid, da det så bliver kedeligt. Dungeonmasteren skynder sig – efterlader en del blanke felter.

»Det tager vi undervejs...«

Da de så småt er gået i gang med at indkøbe udstyr skal Dungeonmasteren pludseligt forlade rummet (for at snakke med de scenarieansvarlige? Gå på toilettet?) og Metamasteren benytter sig straks af situationen til at starte scenariet på sin måde

»I befinder sig i et hvidt rum. Foran dem står en af Dungeonmasterens hjælpere. En lille tynd mand med læsebriller, frakke med lange skoder, en trekantet hat, et snoet støvet overskæg og blækpletter på fingrene«

Han begynder at præsentere forskellige typer dungeon-udstyr for spillerne, men når ikke langt før Dungeonmasteren vender tilbage. Metamasteren dropper sit forehavende.

»Ja, jeg var bare ved at fortælle spillerne...«



Dungeonmasteren tager kontrollen igen – og færdiggør hurtigt fordelingen af udstyr. Det går ligesom med karakter-genereringen hurtigt. Spillerne har ikke meget at skulle have sagt, da der er travlt.

»Du får standard-pakken: 12 jernrosiner – 10 sølvstykker, de vejer 1 pund stykket, en læder-rustning og et sværd...«

(Jernrosinerne er sjove at have med fra starten. Der er tale om de velkendte Iron Rations som Dungeonmasteren har misforstået en anelse).

Derefter sætter han spillet i gang



Spilpersonerne står på et bytorv i en klassisk fantasy by. De er tydeligvis helte (de har alt udstyret) men de er ret forvirrede. Hvem er de og hvad laver de her?

De ser et opslag på en pæl ved siden af gabestokken, her står der at der på kroen søges modige eventyrer:

(Udlever det første handout: plakaten)

Og da de så småt skal til og gå hen mod kroen afbryder Metamasteren spillet.

»Du har glemt at give dem baggrundshistorien!«

Dungeonmasteren forsøger sig først med et billigt trick: Hukommelsestab! Dette giver dog Metamasteren plads til at komme på banen. Han bryder fiktionen:



De hører en stemme i det fjerne råbe på dem.

»Kom tilbage, jeg glemte noget...«

Dungeonmasteren er ikke glad for Metamasterens indgreb, men kan ikke brokke sig, han havde jo glemt at give dem deres baggrundshistorier.

Metamasteren fortæller nu hvordan der er tilbage i det hvide rum, hvor en ny lille hjælper sætter dem ind i deres fortid. Spillerne får nu deres baggrundshistorier af Metamasteren og Dungeonmasteren i fællesskab.



Efter dette er de tilbage i landsbyen, og Fortællingen kan begynde.

FORLØBET

Dungeonmasteren har kontrollen fra starten. Spillerne ved ikke helt hvem Metamasteren er. Men det er fra starten klart for dem, at der er en eller anden form for konkurrence mellem de to spillere. Måske forstår de også at Metamasteren kun kan dukke frem på bestemte tidspunkter, ellers lærer de det senere. Dungeonmasteren sætter spillerne i gang med Fortællingen ud fra hans elskede Scenarie.

Scenariet er urimeligt lineært. Der er ikke plads til de store udsving, og på et tidspunkt bliver det uden tvivl for meget for spillerne eller Metamasteren. De kan ikke leve under sådanne forhold. Så snart spillerne begynder at vise tegn på at de vil gøre oprør, kan Metamasteren træde i aktion, men han kan også træde til tidligere hvis han bruger sine specielle egenskaber.

Fra dette øjeblik er der åben kamp mellem de to spillere. De skal ikke råbe i munden på hinanden, men indenfor spillets rammer forsøge at vinde spillernes gunst.

Det er vigtigt at understrege at de to spillere begge har lige stor, eller lige lille magt over spillerne. Spilleleder kan kun bestemme over den fiktive verden, når spillerne er med på den. Det vil sige, at ting først

bliver til virkelighed, når spillerne reagerer overfor en hændelse eller et objekt spillere har introduceret.

Ikke engang spillere specielle egenskaber, kan egentlig fungere uden spillernes accept. Hvis de for eksempel ikke reagerer på, at Dungeonmasteren uddeler Erfaringspoint har pointene ingen effekt. Det samme gælder Metamasterens evne til at introducere huller i kulissen.



Set i dette lys er der intet som forhindrer spillerne i selv at tage magten og vælge, at se bort fra begge spillere, eller for den sags skyld lade spillere deltage på lige fod med dem selv.

Fælles for de to spillere gælder det, at de ikke kan fjerne hændelser eller ting den anden spiller har introduceret. Der gælder samme regel som i Fortællespil, at når noget først er sagt så gælder det. Dermed ikke sagt at man ikke kan twist og dreje hændelsen så den giver en ny mening. De kan således sætte forhindringer for hinanden.

Man kan i og for sig vælge at se de to spillere som hver deres del af en splittet spiller-sjæl. Dette vil forklare hvorfor de ikke åbenlyst bekæmper hinanden. Denne variant kaldes *Ark-varianten* og har ingen betydning for spillet.

MÅLET

Det fremgår uklart i manuskriptet hvad det hele skal ende med. Nogle steder lader det til, at den ukendte forfatter betragter det som en kamp mellem de to former for rollespil eller fortælling. En kamp hvor det gælder om, at finde den sejrende form. Andre steder lader det til, at han ser værket ligge i selve konflikten mellem de to spillere og ikke i sejren. Dette virker som en mere frugtbar vinkel.

Hvis man ser værket som en søgen efter den stærkeste form må målet være, for hver spiller, at vinde over den anden og få spillerne helt over på sin side. Ser man derimod værket styrke i spillet mellem de to spillere og i den konstante konflikt spillerne tvinges til at tage stilling til, så må man aldrig helt udspille den anden spiller. Det gælder da om, at bevare en vis balance.

Grundlæggende skal spilleren aldrig overgive sig til den andens form. Dette lader til at være vigtigt for forfatteren, der lader et helt ark papir være tæt beskrevet med ordene »giv aldrig op«.

Grundlæggende slutter scenariet når Dungeonmasteren får gennemført sit Scenarie og spillet det til slutningen. Det kan dog også slutte hvis spillerne fuldstændigt overtager kontrollen i hvilket tilfælde de to spillere må give op, sætter sig tilbage nyde showet, forlader rummet eller spille med.

Man kan således forestille sig at det hele ender med en demokratisk afstemning om fortællingens form, en kaotisk fællesfortælling eller en opsplittning i rivaliserende faktorer der foretager narrative natlige angreb på hinandens fiktioner. Men sådan er fantasien så gavmild...

STRUKTUR OG KOORDINATSYSTEMER

Værende en paa mange maader paaklistret teoretisk forklaring der kun har begrænset brugbarhed i virkeligheden.

Man kan se *Lige ud ad landevejen* som en leg med det rollespilsstrukturelle koordinatsystem rollespil befinder sig på. På tre forskellige akser forsøge Metamasteren, at skubbe Fortællingen væk fra udgangspunktet.



brikker – spil som dam er et eksempel. I den anden ende af akser er det tilfælde hvor fiktionen er identisk med virkeligheden og rollerne er identiske med spillerne. Tag filmen *The Game* som et eksempel på noget der kommer tæt på.

På den første akse finder man rollespillets forhold til historien og det interaktive. Fra en lineær historie uden egentlig interaktivitet, over fortællinger med flere valgmuligheder til historier uden egentlig fastlagt plot.

På den anden akse finder man magtforholdet mellem scenarie, spillere og spillere. Fra den klassiske Dungeon hvor alt er bestemt på forhånd og spillere er reduceret til regelpasser og bogholder, over mere traditionelt rollespil hvor scenariet er et skelet over hvilket spillere brygger historien, til rollespil med forskellige grader af spillerkontrol.

Selv om de to akser hører tæt sammen kan man sagtens forestille sig spillerkontrolleret rollespil med lineære plot. Et eksempel er operette-scenariet *Vincenzo di Montfortes hævn*.

Den tredje akse er fortællingens metaplan. Fra det nederste plan hvor man kun beskæftiger sig med selve fortællingen, over fortællingerne om fortællingerne til de yderste abstrakte metaplan hvor man ikke fortæller om konkrete fortællinger men i stedet om fortællingers væsen eller struktur.

Den fjerde, og på sin vis mindst interessante, akse beskriver hvorledes fiktionen udleveres, og hvordan aktørerne i fortællingen repræsenteres. I den ene ende har man rollespil hvor rollerne udtrykkes gennem figurers bevægelser på et kort. I den anden ende har man liverollespil hvor aktørerne så godt som de formår *er* rollen. Teoretisk set befinder der sig et niveau under figurniveauet, hvor aktørerne og fiktionen repræsenteres af abstrakte symboler eller

Det er værd at lægge mærke til at udgangspunktet ikke er helt i bund på alle de fire akser. Dungeonmasteren har forladt Dungeonen til fordel for et scenarie og han har droppet figurerne til fordel for mere konceptuelt/imaginært rollespil. Han er dog stadig ved udgangspunktet når det kommer til magtfordelingen mellem scenarie, spillere og spillere, ligesom han også befinder sig trykt på det laveste metaplan.

Det ville være oplagt at læse en kritik af det traditionelle rollespilscenarie ind i scenariet.. Dette er dog ingenlunde tilfældet. Det handler ikke om at bevæge sig væk fra den klassiske rollespilstradition til fordel for noget bedre. Det er et forsøg på at bruge selve rollespilsmediet til, på en underholdende måde, at beskrive hvordan de forskellige rollespilsstrukturer hænger sammen. Og så gør det ikke noget hvis vi morer os undervejs.

Spillernes potentielle rejse gennem metaplanerne eller væk fra den bundene historie er ikke en udviklingsrejse i den klassiske forstand. Det er ikke ud og hjem igen med ny lærdom.

Det er snarere ud og afsporet i halvejs godt velfuldt kaos. Hvis I forstår hvad jeg mener...

Så længe spillerne får deres vilje er scenariet en succes. De skal ikke nå frem til at forkaste spillere. De skal ikke en gang hoppe på Metamasterens vogn.

Det vigtige er blot at der ingen grænser sættes for hvor langt ud af tangenterne spillerne kan komme. Så længe de selv kan holde tungen lige i munden.

Ordforklaringer

Værende en i alle henseende ukomplet samling ord med tilhørende forklaring, med det formål at sætte læseren ind i det vokabularium der eksisterer omkring Ingenfiktionsland. Guderne skal vide at jeg ikke engang selv bruger ordene konsekvent

Fiktionen:

Rammen omkring Fortællingen. Den setting som Dungeonmasteren arbejder indenfor. Der er andre Fiktioner end denne og andre fortællinger i Fiktionen.

Bag Kulissen:

Rundt om Fiktionen kan man møde Fiktionens beboere og sceneteknikere. De arbejder alle med at gennemføre Fortællingen og opretholde Fiktionen på Dungeonmasterens befaling. Mere eller mindre...

Scenariet:

Drejebogen til Fortællingen.

Systemet:

De love og regler der bestemmer hvordan tingene fungerer i Fiktionen.

Fortællingen:

Den historie Dungeonmasteren forsøger at fortælle på baggrund af Scenariet.

Ingenfiktionsland:

Det intet der ligger mellem fiktionerne. Her bor sceneteknikere og alle de Fiktive i deres fritid. Kaldes af nogle for Limbo eller Rundtomfiktionen.

Andre Fiktioner:

Som små øer i Ingenfiktionsland finder man alle de andre fiktioner. Teoretikere påstår at der er et uendeligt antal fiktioner. Skeptikere mener der kun er en håndfuld, som for øvrigt hænger sammen i enderne.

Fiktive (de):

Alle de væsner og skuespillere som arbejder med at opretholde fiktionerne og befolke fortællingerne. Også kaldet Fiktionauter.

Sceneteknikere:

Alle de som arbejder Bag Kulissen med at opretholde fiktionerne, uden at have et kreativt eller økonomisk ansvar. Kulissemagere, vindmaskineoperatører, malere, etc. Omtaler sig selv som »noget ved fiktionen« – mange af dem vil gerne være kreative, og benytter enhver lejlighed til at brokke sig over de opgaver de bliver sat til at udføre.

Produktionsfolk:

Alle som bag scenen beskæftiger sig med logistik, økonomi, planlægning og fungerer som ledere. Ofte virker de som go-betweens mellem den kreative ledelse og håndværkerne. Der hersker et komplet uforståeligt hierarki blandt produktionsfolkene.

De kreative:

Alle de som arbejder bag kulissen, med et kreativt ansvar. Hertil regnes scenografer, speciel effekt folk, kustumierer, lyssættere og set-designere. Selvom de ofte omtaler sig selv som værende håndværkere ville de blive meget fornærmede hvis man rent faktisk behandlede dem sådan.

Anarko-Narrative Liga (den):

Forening hvis erklærede formål er at bryde med den lineære skematiske fortælling. Der er flere fraktioner og udbrydergrupperinger.

AOF:

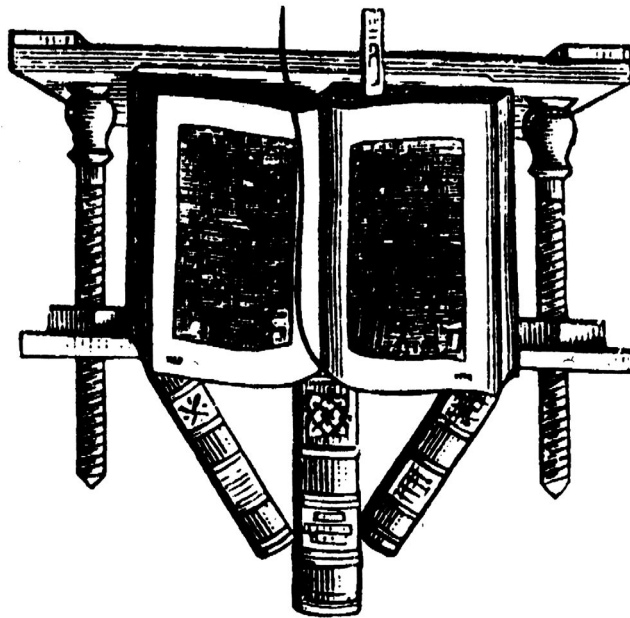
Aktørernes Oplysnings Forbund. Almenoplysende forening der arrangerer undervisning for alle typer aktanter.

GSU:

Genrekonventionsrådets Standard Udvalg. Uddeler de eftertragtede GSU 2000 certifikater der garanterer at en fiktion holder sig indenfor genrekonventionerne.

GUIDE TIL INGENFIKTIONSLAND

Værende en kortvarig gennemgang af livet bag kulissen. Her beskrives Ingenfiktionsland, dets topografi, beboere og samfundsopbygning.



INGENMÅNDSLAND

Lad os ikke narre hinanden. Ligeegyldigt hvor god en fortælling Dungeonmasteren kører, er der en ret stor chance for, at i hvert tilfælde en del af scenariet kommer til at udspille sig bag kulissen. Når man forlader den trygge verden indenfor fiktionens rammer befinder man sig i Ingenfiktionsland. Det er et surreelt sted befolket af sære væsner, klicheer og løsrevne transfiktionelle fortællelementer.

Ingenfiktionsland er et ustabil og indholdsløst sted der på sigt vil virke frastødende på helte og andre aktanter. Den slags trækkes til fiktioner som myg til et glatbarberet pigeben. Jo længere væk spillerne bevæger sig fra deres fiktion, jo mere vil omgivelserne opføre sig fjendtligt eller pågående. Det er tydeligt for alle i Ingenfiktionsland at spillerne er helte. Helte hører til i en fiktion, det kan slet ikke diskuteres. Spørgsmålet er blot hvilken.

Der er ikke noget udenfor Ingenfiktionsland. Ingenfiktionsland er bare tomrummet mellem fiktionerne.

Kun den Anarkonarrative Liga har en anden holdning. Men sådan er det jo med den slags oprørske unge. Mere om dem senere.

Det er frugtbart at se på hele Ingenfiktionsland som en samling af film- eller teaterproduktioner. Alle de mennesker man ville støde ind i hvis man besøgte et filmset eller et øvelserne på et Broadway-stykke kan finde vej ind i beskrivelsen af Ingenfiktionsland.

Tænk på alle de film der handler om film og teater og genskab scener fra dem. Man kan forestille sig Casting af Monstre – hvor den ene efter den anden

kaldes på scenen, og bliver bedt om at læse replikker («Grauuughhhh...») og bevæge sig rundt («Må jeg se dig rive træet op med rødder?»).

Man kan møde scenarieforfattere der diskuterer den seneste prisuddeling, PR-folk der inviterer spillerne til at deltage i en fokusgruppe-undersøgelse om udvikling af nye fiktioner («Må vi sende jer et brev når fiktionen er færdig?»).



Topografi

I ngenmandsland er dækket af en tyk hvid tåge, hvilket i sig selv er en kliche. Tågen bliver tættere og mere uigennemtængelig jo længere væk man kommer fra en fiktion. Hvis I synes det lugter af et billigt fortælletrick så har I ret, men sådan er det meste i Ingenfiktionsland.

Fiktionerne ligger som små øer af aktivitet i tågehavet. Kravler man højt nok op, så man kan kigge over tågen, kan man se de forskellige fiktioners kulisser rage op. På den måde kan man orientere sig.

Der er også skilte overalt der viser vej til lagre (kulisser, rekvisitter, special effekts, etc.), forplejningsfaciliteter (spisesale, rygerum, etc.), skoler og, selvfølgelig, de forskellige fiktioner:

Fiktion IV-45: Rumopera.

Aktive scenarier:

»Mineplanetens Helte«,

»Smuglerfælden« og

»Nødlanding Alpha

Centaurion«

Af interessante steder kan nævnes:

Centrallageret:

Midt i mellem fiktionerne

finder man de centrale lagre. De findes et eller flere lagre for hver type genstande man bruger i fiktionerne. Der er et kustumelager, et rekvisitlager, et specialeffektlager og et kæmpemæssigt kulisselager. Hvert lager kontrolleres af lageroppassere i brune kitler med clipboards.

Kulissekirkegården:

Et kæmpe bjerg af brugte og slidte kulisser fra alle mulige fiktioner. Middelaldermure stablet ovenpå rumskbsskrog med jungletræer plantet i revnerne. Kulissekirkegården er så høj at man fra toppen af den kan overskue alle de omkringliggende fiktioner. Den Anarkonnarrative Liga holder til på Kirkegården.

Brødrene Borges Fortællerredskaber:

Brødrene Borges (Italo og Gabriel Borges) har specialiseret sig i at levere fortællerredskaber specielt til de fantastiske fiktioner. De leverer dog i stigende grad også til andre mere moderne genrer. Spilledernes Forbund og GSU arbejder på at få forbudt brødrenes kreationer eller i det mindste indføre en licenordning. De hævder at redskaberne har det med at sive ud på det sorte markede.



Andre fiktioner

G å man længe nok rundt vil man kunne finde alle former for fiktioner som øer i Ingenfiktionsland. De mest populære fiktioner vil der være flere af. Det gælder specielt fantasy og science-fiktion. Ofte vil en given fiktion være vært for en lille håndfuld scenarier på en gang. Det er specielt produktionsfolkenes ansvar at scenarierne ikke møder hinanden.

Overalt overvåges produktionerne af inspektører fra Genrekonventionsrådets Standard Udvalg (GSU) der står for certificering af fiktioner. De uddeler de vigtige GSU 2000 certifikater, og har ansvaret

for at de overholdes. Hvis de opdager genrebrud, kan de uddele dagbøder, eller i værste tilfælde stoppe produktionerne indtil konventionerne igen overholdes.

Kampen mellem konkurrerende fiktioner om heltens gunst er hård, og der skyes ingen midler. I Ingenfiktionsland støder man konstant på salgsagenter, der forsøger at overgå hinanden i hvilke vilkår deres fiktioner kan stille for helte. Selv indenfor andre fiktioner kan støde på hemmelige agenter (eller muldvarpe som de kaldes) for konkurrerende fiktioner. Disse bekæmpes ivrigt af GSU.

BEBOERE OG ORGANISATIONER

Hvis man bevæger sig ud i tågen støder man på en konstant færden af aktører, producenter, kreative og teknikere i transit mellem forskellige fiktioner eller på vej til eller fra pause. Alle ikke-helte vil straks genkende spillerne som helte, og forstå at de er på afveje. De vil gøre hvad de kan for at lokke dem ind i den nærmeste fiktion hvor de hører til.

Dominerende blandt de personer man skal forholde sig til i Ingenfiktionsland er et virvar af konkurrerende interesseorganisationer der hiver og flår i alle fra alle sider.

Aktanternes Sammenslutning kæmper for bedre hviletidsregulationer, højere løn, mere kreativ albuerum for spillerne (som aktanterne kalder sig selv, ikke at forveksle med Spillerne). De forsøger også at få heltene ind under deres forening, men får kamp til stregen fra Heltenes Rådgivende Organisation (HeRO). De tilhører samme faglige hus som AOF (Aktanternes OplysningsForbund), der afholder kurser af forskellig art..

Scenarieforfatternes Lav arbejder for scenarieforfatternes kunstneriske frihed og styrkelse af ophavsretten. Ligger i konflikt med stor at alle de foreninger der arbejder for at skabe orden indenfor branchen. De er specielt i totterne på Spillederne Forbund. En forening der arbejder for bedre vilkår for spillederne. SF er ydermere konstant i konflikt med Aktanternes Sammenslutning, De Forenede Sceneteknikeres Fagforening og stort set alle andre foreninger.

Det Tavse Publikum er en organisation der påstår, at de repræsenterer publikum. Deres vigtigste våben er »kontrakten med publikum« som de konstant har med sig.

Deres mål er at scenarierne skal holde sig inden for det forudsigelige, og de deler derfor interesser med både GSU og (for det meste) Spilledernes Forbund. Det Tavse Publikum er ganske uenige med Den Anarkonarrative Liga om stort set alt. Hvor de anarkonarrative kæmper for afskaffelsen af al forudsigelighed kæmper Det Tavse Publikum for det modsatte.

Den Anarkonarrative Liga er en oprørsbevægelse der arbejder med narrativ ulydighed. Narrativ ulydighed er det hotteste indenfor oprørske Fiktionauter. Man prædiker det totale nedbrud af Fortællingen som vi kender den, for ud af ruinerne at bane vejen for Den Nye Fortælling. Målet er uklart men midlerne er mange. Narrativ Ulydighed handler om, som karakter i en fortælling, at bryde de klassiske regler for hvordan man skal opføre sig. Gå til venstre når man bør gå til højre, holde med de forkerte, nægter at løse opgaverne og så videre. Ligaen er i åben kamp med det etablerede system, men specielt med GSU og Spilledernes Forbund.

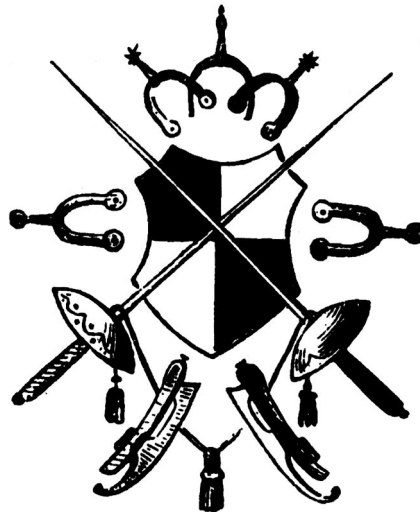
Ligaen er opsplittet i flere fraktioner. Fra De Moderate, der blot ønsker reel spillerindflydelse og interaktivitet, over den Kaufmanske Tradition der har specialiseret sig i metafortællinger til de esoteriske Old Bills Mænd, der prædiker cut-up og total strukturløshed.

Hvis spillerne spørger til hvem de så selv er, ud fra den tro at de i Ingenfiktionsland også er noget andet end helte, vil de blive mødt med undren. De er da helte, vil de få at vide. Hvis de presser for et andet svar vil de blive mødt med samme pinlige høflighed man byder sin mærkelige fætter, som insisterer på at få forklaret hvem der egentlig er inde i Bedstemor når hun danser omkring juletræet.



DUNGEONMASTERS GUIDE

*Værende i sin enkelthed en gennemgang af rollen som
dungeonmaster, dungeonmesters redskaber og den
historie han forsøger at fortælle.*



Hvem er DUNGEONMASTEREN?

Dungeonmasteren kan ses som et humoristisk syn på den form for rollespil de fleste af os startede ud med, og den måde en spiller fungerer på. Det var før man snakkede om systemløst, før nogen havde vovet at påstå at man kunne lave kunst med rollespil, før man satte en ære i at være original og før den gode historie var andet end en undskyldning for at få lov til at være helten i et episk eventyrspil.

Når du skal spille rollen som Dungeonmaster, og skabe den historie han forsøger, at få spillerne til at bevæge sig rundt i, er det dine minder fra den gang du skal hive fat i. Dengang du udtalte sword med en tydelig v-lyd, dengang du ikke helt vist hvad en sepulchre var og dengang du ikke kunne se noget galt i at slæbe rundt på to tohåndssværd samtidigt.

Har du aldrig selv været sådan, eller har du ingen selvironi, kan du vælge at gøre grin med andre. Du kan også vælge at gøre grin med den måde jeg var spiller på i mine første år. Jeg har nemlig selvironi nok til at dele ud af det. Har du en mistanke om at du selv stadig tilhører denne type spillere, skal du slappe helt af og blot være dig selv.

Hvis du gerne vil have noget inspiration til rollen hentet udenfor selve rollespilmiljøet kan du vælge at se på Dungeonmasteren som en uerfaren men stædig filminstruktør der er fast overbevist om at han skal skabe en »god gammeldags historie«. Ikke noget med nymodens ideer som åbne slutninger og overraskende plotvendinger. Han forsøger at instruere en helt almindelig eventyrfortælling som vor mor lavede dem, havde hun arbejdet med helt almindelige eventyrfortællinger hvilket min ikke gjorde. Hun er læge...

Dette er Dungeonmasterens første Scenarie. Han har tidligere kun lavet Dungeons, og er derfor en smule nervøs allerede fra starten. At forlader hulerne er stort nok et spring i sig selv, du har ikke brug for at Metamasteren blander sig. Du føler dig under pres og den følelse skal komme til udtryk.

Husk at du spiller en dårlig spiller. Du skal altså ikke forsøge at redde scenariet eller gøre det bedre end det er. Du spiller en spiller som ikke har blik for andet end en halvkikset fantasy-dungeon forklædt som et scenarie.



DUNGEONMASTEREN TRÆDER I KARAKTER

Hvis Metamasteren blander sig tilstrækkeligt, kan du blive nødt til at nedstige til selve fiktionen for at redde ærterne ud af ilden. Metamasteren kan også kalde dig i spil, så at sige, ved at fremprovokere at din person bliver tilkaldt enten af spillerne eller af nogle af Ingenfiktionslands beboere.

Når du således træder da i karakter, som det så fint hedder, bevæger du dig fra kulissen til selve scenen.. Du er nu en aktør i Fiktionen. Her kan du interagere på lige fod med spillerne. Nolge af dine specielle evner kan oven i købet kun bruges når du er trådt i karakter. Du skal være særdeles påpasselig når du træder i karakter. Som rolle er du nemlig ekstra sårbar overfor Metamasterens angreb.

Når du træder i karakter er du en lille tyk mand, med næsebriller, støvet 1700-tals tøj, en paryk som er ved

at falde af, en terningepose i bæltet og to tykke bøger under armen. Den ene bærer titlen »Scenariet« den anden »Systemet«.

Dungeonmasteren er en nervøs mand med hang til ticks og en stemme som ofte knækker over når han ophidses. Han har det bedst når han kan henvise til en paragraf i Systemet eller et kort i Scenariet. Improvisation er ikke hans stærke side.

Dungeonmasterens største fjender er han nemensis Metamasteren samt de kræfter i Ingenfiktionsland, som gør hans liv besværligt. Her tænkes specielt på fagforeningerne, de sortbørshandlende og sladderjournalisterne. Han har dem alle mistænkt for at være på Metamasterens lønningsliste. Hvorfor skulle de ellers forsøge at ødelægge en god historie?

DE ANDRE

Som Dungeonmaster er du oppe imod ikke bare spillerne men også den ukendte fjende Metamasteren.

Spillerne udfylder på sin vis to roller. De spillere deres rolle i historien, og når historien kører problemfrit ER de deres rolle. Men de er også dem som Fortællingen og Fiktionen er til for. De er både hovedpersoner og publikum - det er noget værre rod! Ofte tænker du ved dig selv hvor meget nemmere det ville være hvis du ikke behøvede tage hensyn til spillerne. Måske du kunne fyre dem? Men hvem skulle du så fortælle for?

Metamasteren forstår du ikke!

Hvor du bevæger dig frit både i Ingenfiktionsland og indenfor fiktionerne, så lader han til på en eller anden måde at høre til udenfor Ingenfiktionsland. Han er en ukendt fjende som kan ændre på den fiktion du har ansvaret for, men som også kan ændre på virkeligheden i Ingenfiktionsland. Det forstår du ikke. Det er muligt at han slet ikke findes, at han blot er en opfindelse som anarkonnarrativisterne står for. Eller måske er der tale om en eller anden form for magi? På det sidste er du i stigende grad blevet nervøs over én ting.

Du har læst de herre Freud og Jungs værker om psychonarrativ spaltning og er blevet bange for at Metamasteren slet ikke findes. At han blot er et produkt af din egen stressede fantasi.



Specielle Egenskaber

Dungeonmasteren styrer hele Fiktionen. Alle de Fiktive og Sceneteknikerne arbejder for ham. Både prinsessen, dragen og alle de andre. Med mindre han får fagforeningerne på nakken kan han altså bestemme over dem (inden for de gængse hviletidsregulativer selvfølgelig) hvis Metamasteren begynder at lave rod i tingene. Du kan selvfølgelig kun kommandere direkte med genstridige aktører hvis du er trådt i karakter.

Hvis Aktørerne af en eller anden grund ikke gør som du vil, kan du tage dem ud af Fortællingen. Dette skaber dog nye problemer da deres rolle enten skal erstattes af en ny Aktør, eller fortælles ud af Fortællingen. Og nu er improvisation jo ikke din stærke side. En klassisk ildebrand med efterfølgende plastikoperation kan komme på tale.

Dungeonmasteren er den officielle ansvarlige for Fortællingen. Det har han bevis på. Hvis Metamasteren generer ham for meget kan han henvise til Scenariet..

Sidst men ikke mindst har Dungeonmasteren kontrollen med Systemet. Han styrer Fiktionens naturlove. Han kan også dele erfaringspoint ud til spillerne og dermed appellere til deres lyst til at vokse i styrke. Hvad, hvor mange og hvordan er op til ham. Det står jo i Systemet.



Scenariet

Scenariet er din histories grundlov. Her står alt hvad man behøver vide for at kunne spille den gode historie. Det er en forholdsvist klassisk eventyr/fantasy-sag hvor der ikke tages højde for at spillerne bryder med normen eller viger bort fra den slagne vej.

Scenariet eksisterer her kun som en kort skitse over et traditionelt Dungeonscenarie og en række oplagte scener, som du kan bruge eller forkaste til fordel for dine egne ideer. Overfor Spillerne skal du dog fastholde illusionen om at der er en fastlagt drejebog. Og en ualmindelig lineær af slagsen. Du kan eventuelt tage et ringbind med som du hyppigt slår op i.

Improvisation er ikke Dungeonmasterens stærke side. Når spillerne handler på en måde som der ikke er taget højde for i Scenariet (hvilket tit vil ske, for der er ikke taget højde for særligt meget) griber han til dårlige improvisationer.

Det skal hele tiden være tydeligt at der kun er en vej frem. Når du opridser scener med flere mulige udfald, skal det være tydeligt at kun det ene af dem er beskrevet i Scenariet. Det nemmeste er, på forhånd at vælge hvilket valg der er det rigtige, og så finde på undskyldninger og dårlige fortællekneb for at håndtere hvis spillerne vælger forkert.

Falske muligheder: Præsenter spillerne for muligheder som reelt ikke kan vælges. Døre som viser sig at være låst, ting som ligger i butikken men som købmanden ikke vil sælge, veje som ender ved ødelagte broer.

Forbindringer: Rejser spillerne den forkerte vej, så afspær deres vej. De kan møde støvstorme som de ikke kan ride igennem eller monstre de ikke kan overvinde.

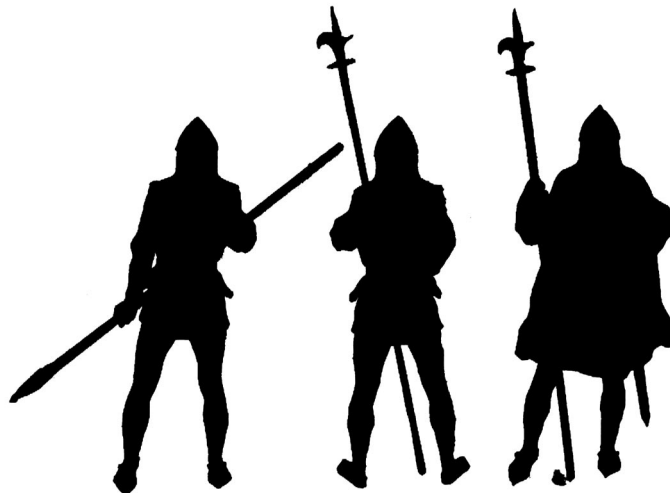
Magiske kneb: Går det helt galt kan du bruge magi som en redning. Spillerne får hukommelsestab, de kommer tilbage til den by de forsøger at forlade, alt det der skete mens det gik galt var bare en drøm.

Vink med en vognstang: Hvis de har svært ved at vælge rigtigt, så kan du sende dem et tydeligt signal. De møder en vejviser, den ene dør ser ond ud, de har en dårlig fornemmelse eller de kommer i tanke om noget.

Benægt: Går det helt galt, kan du bare benægte eller spille kontrær. »*Det sagde jeg ikke! Jeg har hele tiden sagt, at der er 100 mil til den nærmeste by!*« eller du kan overhøre deres valg, og blot beordre dem, at gøre som du vil.

Hver gang du bruger sådanne dårlige fortællekneb viser du spillerne svagheder i Fiktionen, og åbner derfor for, at Metamasteren kan komme i spil.

Hvis du kommer ud i problemer du ikke kan løse, specielt hvis du selv er trådt i karakter, kan du kalde på Scenarie-forfatteren, der så vil møde op på settet og gøre sit for at rode dig ud af problemerne. Det er jo trods alt hans ansvar. Hvis forfatteren ikke personligt dukker op, må Metamasteren spille hans rolle



DET TYOISKE SCENARIO

Scenariet består af tre dele. Først hyres spillerne til opgaven, dernæst rejser de ud og henter en ting de skal bruge for til sidst at klare sig igennem klimakset.

De bliver hyret til opgaven i kroen in den lille landsby. Det er en troldmand som hyrer dem. De skal finde en ædelsten som bevogtes af en drage. Den sten skal de bringe til troldmanden som skal bruge den som ingrediens til en trylleformular de bagefter skal bruge mod den onde troldmand. Klart som blæk ikke?

Er du utilfreds med det scenarie kan du hente et af dine gamle frem fra gemmerne, eller du kan for den sags skyld finde på et nyt. Men med hovedformularen: præsentation af opgave, skaf nødvendig genstand og brug genstand i klimaks rammer du ikke helt ved siden af.

Undervejs er der en række steder du skal forsøge at få flettet ind.

Kroen: Spillerne får opgaven, men ikke uden lidt tvivl blandt krogængerne om hvem der er de rigtige helte.

Broen: En bro over en lavasø. Der er ingen vej udenom søen. Broen er af træ. En brovogter? Stiller han gåder?

Dungeonen: En endeløs række af rum, fængselsceller, gange, fælder og andet godt.

For those about to die...: En af spillerne dør nede i hulerne og spilleren får en ny person, der selvfølgelig dukker op i en fængselscelle dybt under jorden. Han har samme klasse og evner som den gamle. Du kalder ham sikkert også næsten det samme navn.

Dragens hule: Spillerne møder dragen der yder en brav modstand sammen med sine lakajer. Der er meget at holde styr på i en sådan kamp- måske Metamasteren skal hjælpe til med at styre en af rollerne? Hvis han lover at opføre sig pænt. Dragen er for stor til hulen. Støder imod loftet.

For tidligt slut: Du når dragen alt for tidligt. Der er kun gået 2 timer, og Scenariet skal vare 6 timer. Enten sætter du spillerne på en ny opgave i samme øjeblik de når tilbage til byen, eller du lader princessen blive kidnappet i løbet af natten. Måske er det den forkerte drage de stjal diamanten fra?

Det Onde Tempel: Bygget af sort marmor (dvs. næsten sort) placeret på en bakketop, komplet med lyn og torden. Her skal spillerne overnatte (»Det er pludselig nat!«). Uddøde konger?

Elver byen i træerne: En elverlandsby i trætoppene. Elverne er hjælpsomme, men huse i trætoppene er lidt upraktisk. Hvad for eksempel med toiletter?

Troldmandens tårn: Troldmanden fanger spillerne og fyrer sin enetale af. Forlader tårnet ad en hemmelig gang efter at have tændt ild til lunten til en krudttønde. (Krudt i en fantasy-setting? Bryder det SGU-standarden?)

Hvor længe har vi spillet?: Dungeonmasteren spørger hvor lang tid der er gået, og finder ud af at han er forud for tiden. Han kaster straks en flok orker i hovedet på spillerne (»Har vi kun spillet 2 timer? Så kommer der nogle orker!«).

Stjæl med arme og ben fra klassiske fantasy-scenarier og - historier. Det er det de er der for...

SYSTEMET

Systemet er fiktionens naturlov. Dungeonmesteren har som den eneste af de to spilledere adgang til Systemet. Ja, han har faktisk selv lavet systemet, så han kender det ind og ud og kan derfor bruge det som han lyster.

Han kan bøje eller ændre på Systemets regler for at modstå Metamasterens kneb. Det vil dog være et brud på hans egen ide om at Systemet er en garant for retfærdighed og spilballance. Gennem Systemet kan han også appellere til spillernes dungeon logic. Han kan bestikke dem med Erfaringspoint, han kan give dem magiske genstande med bonusser og særlige evner.

Ligesom Scenariet findes Systemet ikke. Dette skal spillerne dog ikke have at vide. Du skal hele tiden henvise til Systemet som en grundlov. Tag gerne noter så du kan huske hvad du har påstået Systemet siger. Hvis spillerne eller Metamasteren fanger dig i modsigelser er der åbning for et angreb på Fiktionen..

Systemet kommer smukt til udtryk gennem Karakter-arket - eller tjaragter-sjit'et som du kalder det. Her er der plads til et virvar af forskellige stats, egenskaber, bonusser og noter. Lad evt. spillerne være med til at skabe Systemet (*»Kan I hukse hvordan reglen er om ild?«*). Det er oplagt at se dette som en lejlighed til at spille rollespillets svar på Stofferbold.



BAG KULISSEN - ANDRE FIKTIONER

Dungeonmasteren vil af al magt holde spillerne fra Ingenfiktionsland. Kommer de derud vil han straks forsøge at lokke dem ind i den nærmeste fiktion. Hellere en forkert fiktion end ingen fiktion. Han vil da forsøge at overtag denne nye Fiktion, men videreføre Scenariet i den uden at lægge skjul på at det er den samme historie. Ikke engang Systemet vil han ændre.

Her kan han dog komme i konflikt med de lokale Fiktive der er vant til at arbejde under andre Systemer. Deres fagforeninger vil sikkert blande sig ligesom der også er en risiko for at Spillerne kan rende ind i en anden Dungeonmaster (eller Spacemaster, eller Keeper of Secrets).

Det er oplagt her at besøge andre klassiske rollespilssettings. Rumopera, Call of Cthulhu, cyberpunk og så videre.

Når spillerne afviger fra det planlagte skal kulissen bygges om. Derfor kan det være nødvendigt at forsinke spillerne, så kulisseteknikerne har tid til at bygge nye scener. Skal det gå rigtigt hurtigt tvinges teknikerne til at genbruge kulisser der ligger tæt på.

Du vil vide at der er behov for forsinkelser hvis du bliver advaret af dine produktionsfolk.



SLUTNINGEN

Scenariet slutter når det lykkes dig at få gennemført Scenariet og ført spillerne til den fastlagte slutning. Det er ligegyldigt om slutningen foregår i fantasy-fiktionen, i en anden fiktion eller i en improviseret stykke fiktion bag kulissen.

Når slutningen er nået overtager Metamasteren kontrollen og kører slutningen.

Hvis spillerne helt overtager kontrollen, kan Dungeonmasteren godt finde på at give op helt til sidst (men først til sidst). Han vil da slå ud med hånden og udbryde:

»Det her er jo ikke rollespil! I sidder jo bare og finder på!«