

et scenarie af brian rasmussen

TUPELO

skriget over byen

1
fastaval 2006

Looka yonder! Looka yonder!
Looka yonder! a big black cloud come!
A big black cloud come!
O comes to typele, comes to typele

TYPELE

Yonder on the horizon
Yonder on the horizon
stopped at the mighty river
stopped at the mighty river and
sucked the damn thing dry
Typele-o-o-o typele
In a valley hides a town called typele

BRIAN RASMUSSEN

DISTANT THUNDER RUMBLE, distant thunder rumble
Rumble hummer like the beast
The beast it cometh, cometh down
The beast it cometh, cometh down
We wo wo-o-o
Typele bound, typele-o-o, yeah typele
The beast it cometh, typele bound

TAK TIL; PETER, PER, SEBASTIAN, TOMMY OG KIRSTEN.

KONTAKT; BRIAN@KODEROVED.DK - WEB; KODEROVED.DK



INTRODUKTION	4	Scenetyper	24
At skrive en historie, der ikke er der	4	Nutid.....	24
At køre en historie, der ikke er der.....	5	Flashbacks.....	25
Tupelo set fra oven.....	6	Brug af de forskellige typer af scener	25
Forberedelser.....	6	Konflikter	25
Hvad er Tupelo?.....	7	Bonusterninger.....	27
Hvordan spiller I scenariet?.....	8	Eskalering	28
Spillet elementer.....	11	Konsekvenser	29
Læsevejledning	12	Konsekvenstabellen.....	29
		Regler for konflikter	30
1. DEL: BAGGRUND	12	DET STORE EKSEMPEL.....	30
Forhistorien	13	Temakort.....	31
Forløb	13	Opsummering	33
Tupelo og rammerne for fortællingen.....	14	3. DEL: FORTÆLLINGEN	34
Byen og persongalleriet	15	Spillelederens rolle.....	34
Hovedpersoner.....	15	Fortælle teknikker	35
Stemningen.....	16	Tænke højt	35
Opsummering	17	Den indre stemme	35
2. DEL: SYSTEMET	17	Først scene: Catherine Davenports	
Målet for historien.....	17	begravelse	36
Hvordan fortæller I historien?.....	17	Afsæt.....	37
Hvordan håndterer I konflikter?.....	18	SPILLERMATERIALE.....	38
SYSTEMET I DETALJER.....	18		
Mod målet	19		
Om at udpege Syndere.....	19		
De Retfærdige og Skæbnekortet	20		
Afslutningen på fortællingen.....	21		
Scener.....	21		
Formål	22		
Om at skabe gode konflikter.....	22		
Fordeling af spilpersoner.....	23		
Afrunding.....	23		

O God help Tupelo! • O God help Tupelo!
O God help Tupelo! • O God help Tupelo!

DA SAGDE HERREN: "SANDELIG, SKRIGET OVER BYEN ER STORT, OG DERES SYND ER SÅRE SVAR. DERFOR VIL JEG STIGE NED OG SE, OM DE VIRKELIG HAR HANDLET SÅ GALT, SOM DET LYDER TIL EFTER SKRIGET OVER DEM, DER HAR NÅET MIG - DEROM VIL JEG HAVE VISHED!"

OG ABRAHAM TRÅDTE NÆRMERE OG SAGDE: "VIL DU VIRKELIG UDRYDDE RETFÆRDIGE SAMMEN MED GUDLØSE? MÅSKE FINDES DER TREDIVE RETFÆRDIGE I BYEN; VIL DU DA VIRKELIG UDRYDDE DEM OG IKKE TILGIVE STEDET FOR DE TREDIVE RETFÆRDIGES SKYLD? DET VÆRE LANGT FRA DIG AT HANDLE SÅLEDES: AT IHJELSLÅ RETFÆRDIGE SAMMEN MED GUDLØSE, SÅ DE RETFÆRDIGE FÅR SAMME SKÆBNE SOM DE GUDLØSE - DET VÆRE LANGT FRA DIG! SKULLE DEN, DER DØMMER HELE JORDEN, IKKE SELV ØVE RET?"

DA SAGDE HERREN: "DERSOM JEG FINDER TREDIVE RETFÆRDIGE I BYEN, VIL JEG FOR DERES SKYLD TILGIVE HELE STEDET!"

MEN ABRAHAM TOG IGEN TIL ORDE: "SE, JEG HAR DRISTET MIG TIL AT TALE TIL MIN HERRE, SKØNT JEG KUN ER STØV OG ASKE! MÅSKE MANGLER DER FEM I DE TREDIVE RETFÆRDIGE - VIL DU DA ØDELÆGGE HELE BYEN FOR FEMS SKYLD?"

HAN SVAREDE: "JEG VIL IKKE ØDELÆGGE BYEN, HVIS JEG FINDER FEMOGTYVE I DEN."

MEN ABRAHAM BLEV VED AT TALE TIL HAM: "MÅSKE FINDES DER TYVE I DEN!"

HAN SVAREDE: "JEG SKAL IKKE GØRE DET, HVIS JEG FINDER TYVE I DEN."

MEN HAN SAGDE: "MIN HERRE MÅ IKKE BLIVE VRED, MEN LAD MIG KUN TALE DENNE ENE GANG ENDNU; MÅSKE FINDES DER BLOT EN I DEN!"

HAN SVAREDE: "FOR DEN ENES SKYLD VIL JEG LADE VÆRE AT ØDELÆGGE DEN."

INTRODUKTION

Tupelo er en fortælling med rødder i Det Gamle Testamente. Det er en fortælling om tro, Synder og tilgivelse. Lykken går på hæld for den lille by Tupelo. Folket har mistet troen, og byen synker ned i et morads af synder og fordærv. Et skrig stiger til himmels over byen, og Herren ser, at det er på tide at handle igen. Som med Sodoma, som med Gomorra, således må også Tupelo føle Hans vrede. Kan skriget dulmes eller vil Tupelo gå til grunde i en regn af ild og svovl?

AT SKRIVE EN HISTORIE, DER IKKE ER DER

Velkommen til Tupelo, og tak fordi du har valgt at køre mit scenarie. Tupelo er ikke et scenarie i vanlig forstand, jeg har nemlig sat mig for at skrive det på en måde, der overlader selve fortællingens skabelse til dig og dine spillere. Det vil sige, at du vil ikke finde en detaljeret vejledning i, hvordan du guider spillerne gennem et antal forudbestemte plotpunkter, beskrivelserne af scenerne

mangler, og hovedpersonerne i historien er blot skitseret i denne tekst. Det er altså jer, der skal skabe indholdet af den oplevelse, I vil få med dette scenarie. Det betyder, at I alle skal gøre en indsats, samt at undskyldninger som "min spilperson har ingen motivation for ditten og datten" ikke er gangbare i Tupelo. Det er jeres ansvar at drage personerne i Tupelo ind i jeres historie.

Med ovenstående har jeg stort set fraskrevet mig ansvaret for det sædvanlige indhold i et Fastavalscenarie, så hvis du lige nu sidder og tænker, "åh nej, hvad har jeg meldt mig til", er det på tide med et par beroligende ord. Først og fremmest: I kan godt få en god oplevelse ud af Tupelo. Jeg giver jer et afsæt og et mål samt et system, der hjælper jer med at skabe en god historie, som rammer det tiltænkte mål. Resten er op til jer, og om alt går vel, vil I opleve at alle de manglende detaljer faktisk er en frihed. En frihed I kan bruge til at skabe jeres version af Tupelos skæbne.

Du kan med fordel tænke på Tupelo som et scenarie, hvor I alle er både spillere og spilledere, idet I alle bidrager med at skabe såvel fortællingen som rammerne omkring den. Af praktiske hensyn har jeg dog valgt, at der er en egentlig spilleder, da et klasselokale på en skole i Århus ikke altid er det bedste sted at fordøje nye ideer. Du har scenariet i god tid, så du kan nå at få skabt dig et overblik, og du kan tilmed nå at kontakte mig med eventuelle spørgsmål, så bare rolig: du skal nok være parat, skønt du måske vil føle dig uforberedt uden en fast historie at holde dig til.

Har du allerede spillet Forge-spil som f.eks. Prime Time Adventures, Dogs in the Vineyard eller Sorcerer, er du godt klædt på til at køre Tupelo, men det er ikke en forudsætning. Kendskab til Det Gamle Testamente og tekster af den australske sanger og forfatter Nick Cave er også et plus.

AT KØRE EN HISTORIE, DER IKKE ER DER

Første gang jeg skulle spille rollespil af den type som Tupelo repræsenterer, var jeg meget skeptisk, og første gang jeg skulle spillede et scenarie af denne type gik det galt, så hvis du er usikker på nuværende tidspunkt, forstår jeg dig godt. For hvordan forbereder man sig på at køre en historie, hverken du eller jeg kender på forhånd?

Den korte version er tro på oplægget og tro på dig selv. Jeg har haft nogle gode oplevelser med spil af denne type, og skønt de ikke er svaret på alle mine bønner, har de hjulpet mig til at genfinde en del af den magi, der i sin tid fik mig til at elske rollespil. Uden lange karakterbeskrivelser og spidsfindige plots, får fantasien bedre udfoldelsesmuligheder, og pludselig vokser fantastiske fortællinger ud af den fælles bevidsthed, der er rollespillet. Jeg er overbevidst om, at selvom der ikke er en eksakt historie i Tupelo, vil en stor del af spillerne på dette scenarie faktisk komme hjem med lignende oplevelser.

Udgangspunktet og mekanismerne er nemlig veldefinerede, hvilket har stor indflydelse på resultatet. De er Tupelos ryggrad så at sige, og derfor skal du støtte dig til dem. Læs baggrunden, få styr på reglerne og tænk så over hvilke ideer, du kunne tænke dig at få i spil, men lad være med at planlæg i detaljer. En stor del af styrken ved denne type rollespil kommer af dynamikken. I skal nok få skabt noget interessant, selvom det hele ikke er nedskrevet på forhånd.

I løbet af scenariet vil din rolle langt hen ad vejen være den samme som spillernes. I skaber historien sammen, og du vil forhåbentlig blive lige så overrasket over resultatet, som de bliver. Du skal følge med flowet i stedet for at forsøge at holde fortællingen i et bestemt

Tupelo-e-e! e Tupelo! yeah!

The king will walk on Tupelo!

Tupelo-e-e! e Tupelo!

He carried the burden onta Tupelo!

Tupelo-e-e! hee Tupelo!

You will reap just what you sow.

spor. Når jeg alligevel har valgt at inkludere en spiller i fortællingen, er det for at have en, der kan nå at få overblik og selvtillid nok til at binde det hele sammen til en god oplevelse for jer alle. Din vigtigste opgave er at udvise en tro på scenariet. Når det først er i gang, glemmer I, at der ikke er en detaljeret kørevejledning.

For det bedst mulige resultat vil jeg også anbefale, at du holder øje med timingen i fortællingen. Jeg kan ikke sige med sikkerhed, hvor længe scenariet varer, men jeg antager, at omkring fire timer er et godt bud for de fleste

hold. Efterhånden som fortællingen nærmer sig slutningen skulle dette gerne afspejle sig i dramatikken. Det kan være, at det sker af sig selv, men ellers er det din opgave. Du kan hjælpe spillerne med at forstå mekanismerne, der fører mod klimaks og leder jer i den mest dramatiske retning. Du kan f.eks. benytte dig af de fortællemekanismer, scenariet rummer. Det er svært at give specifikke råd til, hvordan man bedst kører et scenarie, da det i høj grad afhænger af både dine og gruppens præferencer, men jeg håber, at du vil gøre dit til at give jer en god oplevelse.

TUPELO SET FRA OVEN

Historien i en nøddeskal handler om en by, der er ved at gå til i synd. Indbyggerne har forbrudt sig mod Herren, og dommedag står for døren. I skal definere baggrunden og afgøre byens skæbne. Det gør I ved at sætte og spille en række scener, der tilsammen fortæller historien om Tupelo. Historien er altså ikke givet på forhånd. Det bliver skabt, mens I spiller. I har heller ikke spilpersoner i traditionel forstand, men deler i stedet en pulje af hovedpersoner.

Scenariet benytter sig af et system. Det håndterer tre ting for jer. Det hjælper jer til at sætte scener, håndtere konflikter og konsekvenser, og så sikrer det, at jeres historie bevæger sig mod det uundgåelige mål: byens skæbne.

Systemet benytter sig af en række elementer:

- Tre slags terninger: konflikter, bonusterninger og konsekvensterninger. Som navnene antyder, bruges de til at håndtere henholdsvis konflikter og konsekvenser. Bonusterninger forbedrer spillernes chancer i forbindelse med konflikter.
- Otte Temakort, der giver jer mulighed for at inddrage undertemaer i fortællingen. Kortene spilles i løbet af scener og giver jer bonusterninger mod at tilføje temaerne til fortællingen.
- Et fælles ensemble af hovedpersoner hvis skæbne er direkte forbundet til Tupelos skæbne. De fleste af dem er Syndere, men måske er der enkelte Retfærdige mellem dem.
- Et Skæbnekort, hvis ene side bruges til at identificere de Retfærdige indbyggere i Tupelo. Den anden side bruges til at afsløre den grimme sandhed om Syndere, der forsøger at give sig ud som Retfærdige.

well saturday gives what sunday steal
And a child is born on his brothers he
Come sunday mourn the first-born dead
In a shoebox tied with a ribbon of red
Tupelo - o - o! he, Tupelo!
In a shoebox buried with a ribbon of red

FORBEREDELSE

Tupelo er et scenarie, hvor I er nødt til at bruge tid på at forstå og blive enige om en del, inden I begynder at spille. Det er ikke fordi, det er kompliceret, men hvis I ikke har samme opfattelse af udgangspunktet, risikerer I misforståelser, der kan være irriterende under spillet. De efterfølgende afsnit beskriver de elementer, I skal have på plads, inden I går i gang.

HVAD ER TUPELO?

Scenariet beder jer definere flere af de elementer, scenarieforfattere ellers bruger mange ressourcer på at forklare spillederen og spillerne i form af lange beskrivelser af baggrund, plot og personer. Det interessante er, at den slags ikke er svære at frembringe under selve spillet. Derfor tager Tupelo konsekvensen og beder jer skabe de elementer, der passer bedst til den fortælling, I gerne vil fortælle.

For at komme rundt om de vigtigste elementer, inden I kaster jer ud i historien, bør I tale om følgende:

Præmis Scenariets præmis er spørgsmålet om, hvad synd er. Det er der mange meninger om, idet vi alle har forskellige opfattelser af begrebet afhængig af vores kulturelle baggrund. En væsentlig del af scenariet er at frembringe jeres ideer om synd og konsekvenser, så det kan være en god ide, at bruge nogle minutter på en kort brainstorm. Hvad forstår I ved synd? Det eneste, der er givet på forhånd, er, at indbyggerne har syndet så meget, at det har vakt Herrens opmærksomhed, så I skal ikke holde jer tilbage. *(Læs mere om scenariets præmis på side 13)*

Forhistorie Jeg har skitseret byens forhistorie, men det kan i sagens natur kun blive på det helt overordnede plan, eftersom I definerer detaljerne om byen, og dens historie gennem jeres fortælling. Følgende er dog givet på forhånd: Tupelo er i forfald. Moralsk, spirituelt, fysisk eller på alle punkter. Herren har sendt budskabet om byens skæbne til indbyggerne, men fordærvet fortsætter ufortrødent. Scenariet åbner med en af indbyggernes død, hvilket illustrerer situationens alvor og sætter gang i det muligvis sidste kapitel i beretningen om Tupelo. *(Læs mere om forhistorien på side 13)*

Hvor og hvornår Fortællingen kan foregå hvor og hvornår, det skal være, men det vil sikkert gavne fantasien og jeres muligheder for improvisation, hvis I bruger et par minutter på at definere rammerne for fortællingen. Skab et fælles billede og tag den derfra. *(Læs mere om tid og sted på side 14)*

Personer Scenariet giver jer toogtyve hovedpersoner at arbejde med. Det kan være alle personerne i Tupelo, eller blot dem jeres fortælling følger, men uanset hvad er de fortællingens omdrejningspunkt. I kan introducere flere bipersoner, hvis I har brug for det, men spilmekanismerne er skruet sammen om de toogtyve hovedpersoner, så derfor kan de personer, I selv introducerer kun fungere som statistere i jeres fortælling.

Spilpersoner I Tupelo er der ikke spilpersoner i vanlig forstand, idet I deles om de toogtyve hovedpersoner. I kommer således hver især til at spille flere roller, og rollerne fordeles løbende mellem jer i løbet af fortællingen. Der er ikke noget, der hedder "min spilperson" i Tupelo. Rollerne er fælles, og I kan bruge dem, som I vil til at understøtte jeres fortælling.

(Listen over hovedpersonerne finder du på side 15)

Stemning Forfald har mange skikkelser. Det kan være pænt på overfladen, men råddent indeni. Et sminket lig så at sige. Kynismen kan være sat ind, så opportunistiske individer lukrerer på situationen med sortbørshandel og korrupsion til følge. Stemningen lægger sig sikkert op af jeres ideer for baggrunden, men det er særdeles vigtigt, at I har en fælles forståelse af stemningen, da misforståelser på dette punkt kan lede til malplacerede scener i historien.

(Læs mere om stemning på side 16)

Når I er enige om scenen for jeres fortælling, er det tid til at bruge lidt kræfter på at få spillemekanismerne i Tupelo på plads.

HVORDAN SPILLER I SCENARIET?

Spillerne har ikke en detaljeret beskrivelse af reglerne, så du bliver nødt til at bruge tid på at forklare dem systemets forskellige elementer. Det kan også være en god ide, at afprøve nogle af mekanismerne, inden I går i gang. Der er intet galt i at afklare tvivlsmaal under selve spillet, men det er klart, at hvis den slags tager overhånd, går det ud over jeres historie. For at komme rundt om det hele, skal du forklare følgende begreber.

Scener Historien om Tupelo fortælles i scener. Det er der ikke noget nyt i, men det skal være klart for alle, at scenerne ikke er givet på forhånd (med undtagelse af åbningsscenen). Der er altså ikke en rød tråd i dette oplæg, der skal følges. Spillerne kan ikke regne med, at du underholder dem, og du har ikke noget at falde tilbage på. I skal få dette til at fungere sammen, for der er ingen plan-B. Spillere, der ikke forstår disse præmisser, er bedst tjent med at finde noget andet at lave. Rent praktisk går retten til at definere scener på tur mellem dig og spillerne. Det er et simpelt, men utrolig stærkt koncept til at skabe en fortælling, der virkelig er fælles. Desværre kan det kræve en vis overvindelse hos nogle spillere, og du skal derfor være opmærksom på, hvordan spillerne tager imod dette koncept og være parat til at hjælpe dem med at overvinde eventuelle reservationer. Ligeledes skal du være opmærksom på at skabe en forståelse for, hvordan I bruger den fælles pulje af hovedpersoner som et middel til at fortælle en historie. Brug også et par minutter på at tale om, hvordan man kan

fortælle historier med forskellige typer af scener. Der er eksempler på scenetyper på side 24-25, men der er selvfølgelig flere muligheder. Det vigtige er at åbne spillernes øjne for mulighederne her.

(Læs mere om scener på side 21-25)

Formål Scener skal have et formål. Enten er de baggrundsscener, og så er formålet at etablere stemning og detaljer, eller også er de konfliktscener, og så skal de rumme en konflikt, der flytter historien. Baggrundsscener er lettest at håndtere, men da det er konfliktscenerne, der skaber handlingen, er det her jeres fokus skal være. Det vigtige ved konfliktscener er at få defineret, hvad der er på spil. Selve afviklingen af konflikten hjælper reglerne jer med.

(Der er flere detaljer om scener og formål på side 22)

Konflikter Konflikter afgøres ved hjælp af terningslag og jeres valg i forhold til terningerne. I en konflikt er der to eller flere parter. I har hver en række terninger, jo flere og jo højere desto bedre. Initiativtageren fremsætter udfordringer, som de andre skal besvare. En udfordring følges af to terninger med en samlet værdi, som de andre skal møde eller overgå. Kan de møde udfordringen med en terning, skifter initiativet. Bruger de to terninger klarer de udfordringen, men udfordrerer beholder initiativet. Skal de bruge tre eller flere terninger, har udfordringen øjeblikkelige konsekvenser for historien.

(Læs om konflikter på side 25-30)

Konsekvenser Konsekvenser håndteres også ved hjælp af terninger. Hver gang en konsekvens skal bestemmes, rulles to eller flere terninger, og summen af de to højeste angiver konsekvensen. Jo højere desto mere alvorlig konsekvens for historien. Det atypiske i denne sammenhæng er, at konsekvenserne er for historien og ikke nødvendigvis for den, det går ud over i konflikten. Terningerne angiver blot konsekvensernes omfang.

(Læs om konsekvenser på side 29)

Eskalering Begivenhedernes gang tilhører dem, der tager chancer. Når konflikterne udvikler sig til de andres fordel, kan man enten se nederlaget i øjnene eller generobre sin vinderchance ved at sætte mere på spil. Kvit eller dobbelt. I kan forbedre jeres chancer i en strid ved at eskalere konflikten. Det giver flere terninger at arbejde med, men det sætter samtidig risikoen for alvorlige konsekvenser i vejret. Mekanismen er simpel, men det kan være tricky at gennemskue, hvornår der er tale om en eskalering, så hvis der er tvivlspørgsmål, er det essentielt at få dem på plads, inden konflikten fortsætter.

(Læs mere om eskalering på side 28)

Mål, drama og afslutning Systemet i Tupelo fører jeres historie frem mod en afslutning. Gennem jeres fortælling skal I identificere Synderne og de Retfærdige i byen. Jo flere Syndere I finder, desto tættere kommer I på slutningen. Det er vigtigt, at I er opmærksomme på denne mekanisme, så I kan bruge den til at skrue dramatikken i vejret, i takt med at slutningen nærmer sig. Eftersom slutningen af fortællingen er byens skæbne, bør jeres scener lede op til dette. *(Læs mere om mål og afslutning på side 19-21)*

Temakort Temakort giver jer mulighed for at indarbejde forskellige temaer i fortællingen. Motivationen er, at det giver bonusterninger og dermed bedre chance for at påvirke historien. Der er otte Temakort: Forfald, Hovmod, Dommen, Jægeren, Bedrageren, Grådighed, Martyren og Fjenden *(Læs mere om Temakort på side 31)*

Retfærdige/Synderne Hovedparten af indbyggerne i Tupelo er Syndere. Måske og kun måske, er der enkelte Retfærdige. I løbet af scenariet udpeger I hovedpersonerne som henholdsvis Syndere og Retfærdige. Dette gøres via Skæbnekortet. Kortet vendes hver gang, det skifter ejer, og afhængig af hvilken side, der er aktiv, kan den spille, der har kortet enten kræve en scene, hvor der udpeges en Retfærdig eller en scene, hvor en Retfærdig konverteres til Synder. I begge tilfælde skal der være en konflikt, som spilleren skal vinde. *(Læs mere om Synderne og de Retfærdige på side 20)*

Terninger I har som udgangspunkt hver fem konfliktterninger. Dertil kommer eventuelle bonusterninger, der tildeles i følgende tilfælde:

- 1 bonusterning for brug af en hovedpersons baggrund.
- 2 bonusterninger for brug af Temakort.
- I må hver give en af de involverede i en konflikt en af jeres egne bonusterninger.
- Hver eskalering giver to bonusterninger (samt to konsekvensterninger til puljen).

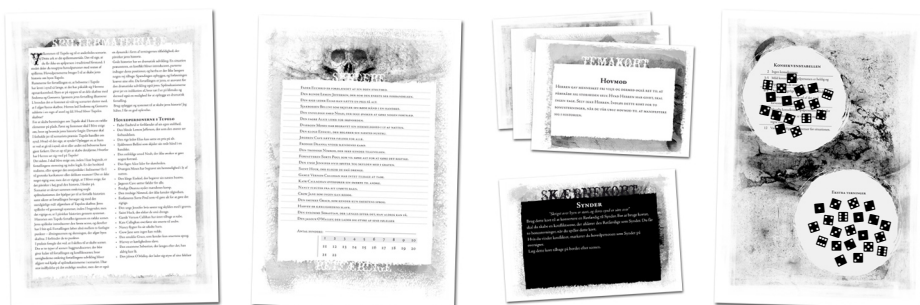
(Læs mere om konflikt- og bonusterninger på side 25-27)

Spillederens rolle Du skal kende og formidle intentionerne som beskrevet i dette scenarieoplæg, og du skal tage beslutninger, så tvivlsmaal ikke får jeres fortællingen til at gå i stå, men derudover skal du være spiller på lige fod med de andre.

where no bird can fly no fish can swim
where no bird can fly no fish can swim
where no bird can fly no fish can swim

SPILLET'S ELEMENTER

Nedenstående skitse illustrerer de enkelte elementer i Tupelo, som de ser ud, mens I spiller.



- Spillerark** I har hver et ark med en general introduktion til scenariet samt en liste over hovedpersonerne i byen.
- Syndere/Retfærdige** Listen over hovedpersonerne i fortællingen om Tupelo bruges til at holde rede på hvem af indbyggerne, der er blevet udpeget som henholdsvis Syndere og Retfærdige. Når der er mere end ti Syndere i byen, nærmer slutningen sig. Brug en mønt eller en terning til at holde rede på antallet af Syndere.
- Temakort** Scenariet har otte Temakort. I får et hver ved scenariets begyndelse. Resten placeres på bordet. Når en af jer har brugt sit Temakort returneres det til bunken, som blandes og vedkommende får derefter et nyt Temakort.
- Skæbnekortet** Giver jer mulighed for at udpege Retfærdige og konvertere Retfærdige til Syndere. Til at begynde med ligger kortet på bordet, men derefter skifter det ejer, hver gang en hovedperson bliver udpeget som Synder. Hver gang kortet skifter ejer, vendes det, så kortets effekt skifter.
- Konsekvensterninger** Terningerne i konsekvenspuljen bruges til at udmåle, hvor alvorlige konsekvenserne i en given scene bliver. Hver gang en konsekvens skal tildeles, rulles alle terningerne i konsekvenspuljen, og summen af de to højeste bruges som opslag i konsekvenstabellen. Jo højere, desto mere alvorlig konsekvens.
- Ekstra terninger** Puljen af ekstra terninger bruges til at tildele bonus- og konsekvensterninger. Konsekvensterninger returneres til puljen af ekstra terninger efter hver scene. Nogle bonusterninger kan beholdes fra en scene til en anden (indtil de bruges). Andre ryger tilbage på bordet, hvis de ikke bruges i den konkrete scene. Detaljerne er beskrevet på side 27.

LÆSEVEJLEDNING

Efter denne indledning følger to større dele og en mindre: Første del beskriver baggrunden for fortællingen i detaljer. Her finder du oplysninger om scenariets præmis, inspiration til hvad I kan inkludere i fortællingen samt en oversigt over de elementer, jeg giver jer på forhånd. Tekstens anden del beskriver systemet. Reglerne er designet til at give jer – som spillere – et værktøj til at frembringe fortællingen. Det er spilmekanikerne i systemet, der skal udfordre jer til at skabe historien. Systemet er ikke kompliceret, og det er forklaret med flere eksempler, så det burde være til at gå til, men det er altså vigtigt, at I tager denne del alvorlig. Teksten afsluttes med et oplæg til fortællingens første scene. Den bringer byen sammen til en begravelse, der bliver begyndelsen på det endelige forfald. På den måde har I mulighed for at begynde at spille med de hovedpersoner, I vil, og der er gode muligheder for at skabe scener derfra. Derefter er I på egen hånd. God fornøjelse!

1. DEL: BAGGRUND

O go to sle

The sand

O go to sle

The sand

But the li

They liste

Listen to

Listen to

Listen to

They liste

The sand

The sand

And the bl

The black

The black rain come down

water water everywhere

where no bird can fly no fish can swim

where no bird can fly no fish can swim

No fish can swim

Until the king is born!

Until the king is born!

Until the king is born!

EN ENLIG KRAVE CIRKLER LANGSOMT OVER TUPELO. FØRST EN GANG RUNDT, SÅ IGEN OG IGEN MENS DEN BETRAGTER DEN LILLE BY. FRA SIN POSITION PÅ DEN BLYGRÅ HIMMEL KAN DEN SE DE AFBRÆNDTE MARKER, SOM FØRST ILDEN OG DEREFTER TØRKEN HAR LAGT ØDE.

DEN SER DEN STØVEDE HOVEDGADE, HVOR DE BLEGE INDBYGGERE TRASKER HVILELØST RUNDT, DE BEGSORTE TAGE, DER DÆKKER OVER HEMMELIGHEDERNE I DE FALDEFÆRDIGE HJEM, OG DEN ENGANG SÅ PRÆGTIGE BORGMESTERVILLA, HVOR SKÆBNERNE BESEGLES I DE NATLIGE SPIL.

DEN HØRER SKRIGET. SKRIGET FRA EN BY, DER ER PÅ VEJ MOD ENDEN. SKRIGET FRA ET FOLK, DER HAR VENDT HERREN RYGGEN. SKRIGET, DER VARSLER DOMMENS SNARLIGE KOMME. I HORIZONTEN SAMLER SKYERNE SIG, OG EN DYB RUMLEN HØRES I DET FJERNE. EN BUDBRINGER ER PÅ VEJ. SNART VIL HUN KOMME TIL SYNE PÅ VEJEN VED DEN GAMLE GALGEBAKKE UDEN FOR BYEN. HUN BRINGER HERRENS ORD. UVEJRET ER PÅ VEJ.

Hvad vil det egentlig sige at være retfærdig? Hvad vil det sige at synde? Disse spørgsmål er præmissen for historien i Tupelo.

Udgangspunktet for jeres fortælling er, at beboerne i Tupelo har forladt dydens sikre havn og er drevet ud på Syndernes ukendte hav. Deres ugeringer har påkaldt sig Herrens

opmærksomhed, og ligesom det var tilfældet med Sodoma og Gomorra, sender Han en engel for at bese situationen. Hvis det står så slemt til, som skriget over byen vidner om, skal der endnu engang statuere et eksempel. Sodoma og Gomorra blev udraderet i en regn af ild. Hvad bliver Tupelos skæbne?

Why the hen won't lay no egg
can't get that cock to crow
The nape is spooked and crazy

FORHISTORIEN

I skaber Tupelos forhistorie som en del af fortællingen, men uanset hvordan I vælger at udforme detaljerne, har fortidens gerninger placeret Tupelo i sin nuværende situation, og derfor er der nogle overordnede milepæle, der bliver nødt til at være på plads.

Tupelo har sikkert været en velfungerende by engang. Folk er rejst dertil med det formål, at skabe et bedre liv, og for en stund har alt været godt. Folk var glade dengang. Tupelo voksede, indbyggerne var tilfredse, og måske har man endda talt om, hvor godt alting så ud til at være i Tupelo, men så er et eller andet gået galt. Som en virus man pådrager sig i forbifarten, har fordærvet grebet fat i Tupelo og haget sig fast. Der er sikkert ingen, der lagde mærke til at det skete, men på et tidspunkt har byens skæbne taget en

drejning. Det er nok bare tiden, har man sagt. Fordærvet er vokset, har bredt sig for til sidst at gennemsyre alt. Mørket har overtaget Tupelo, uden nogen har gjort noget ved det. Ulykkerne er blevet hverdag, og skriget vokser over byen.

Herren hører skriget og sender sin engel. Måske dukker englen op som en rejsende. Måske som en stemme i de udvalgtes drømme og underbevidsthed. Nogen får besked. Nogen får budskabet, men gør de noget ved det? Kan de gøre noget?

Du skal præsentere spillerne for de overordnede forhold omkring Tupelo: Noget er helt galt, og byen er i knibe. En budbringer har varslet byens skæbne. Disse elementer ligger fast, men I har frihed til at udforme dem, som I vil.

FORLØB

"Skriget over byen er stort, og deres synd er såre svar", lyder Herrens ord til Abraham. Det er jeres opgave, at definere de konkrete Synder for byens beboere, og måske vil jeres fortælling tilmed blotlægge, hvorfor det er kommet så vidt. Er beboerne onde, eller har omstændighederne tvunget dem ud i deres ugeringer? I har de overordnede begivenheder i forhistorien ovenfor, men hvad er der virkelig sket? Gennem jeres fortælling besvarer I disse spørgsmål.

Når I har illustreret situationen og opbygget nogle gode konflikter, der har drevet beboerne endnu længere ud på overdrevet, skal I afgøre byens skæbne. Er der nogen Retfærdige tilbage i byen? "Og vil Herren virkelig udrydde Retfærdige sammen med gudløse?" Det er jeres valg, og det er den historie, I sammen skal fortælle.

The beast it cometh, cometh down
The beast it cometh, cometh down

TUPELO OG RAMMERNE FOR FORTÆLLINGEN

Noget af det første I skal have styr på, er rammerne for fortællingen. Historien foregår i Tupelo, men hvor er det egentlig, og hvornår udspiller handlingen sig? I virkelighedens verden er Tupelo en lille flække i Mississippi, hvis "claim to fame" er at være Elvis' fødeby, men det er ikke den Tupelo, I skal besøge. Byen i dette scenarie tager nemlig også navn efter en sang af Nick Cave, hvor en lille by rammes af et forfærdelig uvejr i mere end en forstand. Ved scenariet begyndelse rumler uvejret i det fjerne, og udyret er på vej til Tupelo.

Omstændighederne vedrørende Tupelos skæbne minder til forveksling om fortællingen om Sodoma og Gomorra i Første Mosebog (18-19), og det er en god tekst at lade sig inspirere af i forhold til drama og stemning. Historien om Sodoma og Gomorra er kort fortalt som følger. Herren fortæller Abraham, at han vil sende to engle til Sodoma og Gomorra for ved selvsyn at konstatere, om det virkelig står så galt til som "skriget over byen" antyder, og såfremt det forholder sig sådan, vil han udslutte byerne. Abraham tager til gæmme over for Herren og argumenterer for, at Han bør skåne byerne, såfremt der er Retfærdige blandt indbyggerne, hvilket Herren indvilliger i. Englene ankommer til Sodoma og bliver inviteret ind hos den Retfærdige Lot. Om aftenen kommer byens mænd og kræver at få lov at stille deres lyst med de nyankomne. Det afviser Lot, da englene jo er hans gæster, men han tilbyder sine døtre "der ikke har kendt mand" i stedet. Det kompromis ser mændene sig dog ikke tilfreds med, hvorfor de forsøger at bryde ind og tage med magt, hvad de ikke kunne få med ord.

Herefter træder englene i karakter og advarer Lot om den forestående ødelæggelse. Lot tager sin hustru og sine to døtre og flygter ud af byen, imens Herren lader en regn af svovl og ild opsluge Sodoma og Gomorra. Lots hustru trodser englenes advarsel, vender sig for at se destruktionsen og bliver dermed forvandlet til en saltstøtte.

Lot flygter sammen med sine døtre og ender til sidst i bjergene. Her indser døtrene, at Lot er gammel, samt at de tre er de eneste, der kan føre slægten videre, og således beslutter de sig for på skift at elske med deres far (som de godt nok drikker fuld til formålet) med det mål at blive gravide. Begge døtre bliver frugtsommelige, som det hedder i fortællingen, og af disse forhold udspringer Moab-slægten og ammonitterne.

Historien om Sodoma og Gomorra er interessant, fordi den rummer både gammeltestamentlige budskaber og modsætninger. Hvis vi ser bort fra det paradoksale i, at en alvidende Gud har brug for at sende stikirendrenge for at bese en situation, der tydeligvis er løbet løbsk, er det interessant at både Abraham og Lot skildres som Retfærdige.

Abraham diskuterer med Herren og får tilmed slået en handel af med Ham. Derved tillader Abraham at se sig selv som Guds lige, et hovmod, der ifølge dogmatikken er den største synd af dem alle. Dette til trods følger Herren Abraham og lover ham, at han vil skåne Sodoma og Gomorra, hvis der findes Retfærdige i byerne. Englene redder Lots familie, og Herren lader byerne destruere.

Lot beskytter godt nok Herrens udsendinge, men i samme åndedrag tilbyder han sine døtre til byens mænd og siger, at de kan gøre med dem, hvad de lyster. Med det in mente er det måske ikke så overraskende, at hans og døtrenes incestuøse forhold lægger kimen til to navngivne slægter i Biblen.

Så det paradoksale er, at Herren ønsker at rydde op, men af uvisse årsager accepterer Han Abrahams stolthed og Lot og døtrenes utugt. Det kan altså være svært at sætte Syndernes gerninger op imod de Retfærdiges, hvilket I kan bruge som omdrejningspunkt for jeres fortælling.

BYEN OG PERSONGALLERIET

Jeg forestiller mig Tupelo som en lille by langt fra alting. Måske et sted i USAs midtvest. Antageligt under Depressionen i 30'erne. Der skal en vis isolation og afmagt til, for at lade begivenhederne udvikle sig, så de til sidst påkalder sig Herrens opmærksomhed. En lille by, der efterhånden har glemt, at det nogensinde har været bedre tider. Forfaldne huse, vindhekse på gaden og en galgebakke, hvor kragerne flokkes i håb om, at der snart sker noget.

Sådan ser min version af Tupelo ud, men sådan behøver det ikke at være. Nøgleordene er en isolering fra de mekanismer, der ellers holder et samfund på sporet samt en fælles accept af tingenes tilstand. De forhold kan også findes langt fra alting som i en koloni i Den Nye Verden, en flåde på havet eller ligefrem en base i rummet. Baggrunden kommer til at farve jeres fortælling en hel del, så brug lidt tid på at finde en kulisse, der falder i jeres smag. Det vigtige er som sagt blot, at forholdene for en krise, som den scenariet beskriver, er til stede.

Uanset hvordan I vælger at portrættere Tupelo, er byen blot en kulissen. Historien handler om personerne og til det formål følger en liste over 22 hovedpersoner, som I skal bruge i jeres fortælling. Byens skæbne er formet af disse menneskers gerninger og i løbet af scenariet, fortæller I hvad, der virkelig skete. Som en del af dette udpeger I de gerninger, der har gjort personerne til Syndere i Herrens øjne, og måske finder I også de Retfærdige, der kan blive byens redning.

Hver person er beskrevet med blot en enkelt sætning, og det er helt bevidst. I deler personerne mellem jer, så lange beskrivelser stiller store krav til den fælles opfattelse af teksten og bidrager ikke nødvendigvis med særlig meget til jeres fortælling. De korte beskrivelser inspirerer jer til at stille spørgsmål og dermed skabe jeres eget persongalleri.

Hovedpersonerne

- Fader Euchrid er forblændet af sin egen stolthed.
- Den blinde Lemon Jefferson, der som den eneste ser forbandelsen.
- Den rige leder Elias kan sætte en pris på alt.
- Sjakbossen Bellini som skjuler sin røde hånd i en handske.
- Den enfoldige smed Noah, der ikke ønsker at gøre nogen fortræd.
- Den fagre Alice lider for skønheden.
- Dværge Moses har begravet sin hemmelighed i ly af natten.
- Den kloge Ezekiel, der begærer sin næstes hustru.
- Jægeren Cave sætter fælder for alle.
- Frodige Deanna nyder mændenes kamp.
- Den trodsige Nimrod, der ikke kender tilgivelsen.
- Forfatteren Sorte Poul som vil gøre alt for at gøre det rigtige.
- Den unge Jennifer hvis søster tog skylden med i graven.
- Saint Huck, der elsker de små drenge.
- Gamle Vernon Callihan har intet tilbage at tabe.
- Kate Callaghan overfører sin smerte til andre.
- Nancy flygter fra sit ufødte barn.
- Crow Jane som ingen kan redde.
- Den smukke Grace, som kender kun smertens sprog.
- Harvey er kærlighedens slave.
- Den ensomme Sebastian, der længes efter det, han aldrig kan få.
- Den jaloux O'Malley, der lader sig styre af sine følelser.
- Catherine Davenport er død ved fortællingens begyndelse (tæller ikke blandt hovedpersonerne).

Sidst men ikke mindst kan englen optræde i scener. Som sådan er englen en joker. Der behøver nemlig ikke at være en egentlig engel, men hvis I gerne vil have gammeltestamentlige undertoner, er det selvfølgelig oplagt med en engel. Budskabet kan dog lige så vel være nået til beboerne via drømme, syner eller på anden vis. Detaljerne i englens budskab kan ligeledes varieres efter behov, men essensen er givet: Herren er olm, og Tupelo er i fare.

Englen kan naturligvis ikke udråbes som Synder eller Retfærdig. Jeg vil anbefale, at du som spilleleder tager ansvaret for, at englen udfylder sin tiltænkte rolle.

Personerne eksisterer naturligvis i en kontekst som også nogle af beskrivelserne antyder; lederen Elias har en speciel position i byen, og den jaloux O'Malley har sikkert en elskede, han vogter over, men ellers er detaljerne op til jer. Hvem er f.eks. far til det barn, Nancy ikke kan forene sig med? Beskrivelserne er lavet, så de giver jer noget at arbejde med frem for at være udtømmende forklaringer. I kan også få brug for at tildele yderligere funktioner til personerne, så hvis I har brug for en sherif, en forbryder eller hvad situationen nu kalder på, kan I tildele disse funktioner til hovedpersonerne efter behov.

Distant thunder rumble. distant thunder rumble
Rumble hums like the beast

STEMNINGEN

Tupelo eksisterer i grænselandet mellem de Retfærdiges land og det altopslugende mørke. I det fjerne høres den mørke rumlen af et massivt uvejr, der nærmer sig den lille by. Skyggerne bliver opslugt af mørket, og over byen kredser sorte krager, mens de betragter den forestående ødelæggelse.

Stemningen i Tupelo er dystert. Som vi mennesker så ofte gør, når vi er fanget af omstændigheder, vi ikke kan styre, har indbyggerne i den lille by tilpasset deres opfattelse af realiteterne i stedet for at ændre deres adfærd. De ved måske nok inderst inde, at der er et eller andet helt galt. Måske har de alle anet englens komme og hørt det dystre budskab, før det blev bekendtgjort, men alligevel har ingen grebet til handling. Der er flere måder, at illustrere den forestående dommedag. Det er oplagt at skildre en by i forfald, hvor tidligere tiders

velstand for længst er forvandlet til minder fra en svunden tid. Ressourcerne er udtømte. Ingen har til dagen, og nattens mørke dækker over stadig mere desperate forsøg på at tilrane sig lidt velstand på den ene eller anden måde. Folk begår ukristelige gerninger for almisser. Næstekærligheden og respekten er forvandlet til gerrighed og fjendskab. Begivenhederne har gået sin gang, og nu melder konsekvenserne sig.

En anden mulighed er et mere velkørende samfund, der nok bevæger sig, men hvor retningen er helt gal. Etikken er for længst begravet, og væksten er bygget på moralsk fordærv. Selvbedraget er så stort, at det blænder. Folk sælger deres børn, bedrager deres kæreste og holder sig ikke tilbage for at ihjelslå deres næste for egen vindings skyld.

Yonder on the horizon
Yonder on the horizon
stopped at the mighty river
stopped at the mighty river and
sucked the damn thing dry
Tupelo-o-o. o. tupelo
In a valley hides a town called tupelo

OPSUMMERING

Ovenstående er ikke en komplet baggrund, som du kender det fra andre scenarier, men det er nok til at få jer i gang med at skabe jeres egen version af Tupelo. For kort at opsummere har I følgende at arbejde med:

- Præmis: Tupelo handler om vores opfattelse af synd. I definerer begrebet gennem spillet, og scenariet leder jer mod en slutning, hvor I dømmer befolkningen i Tupelo for deres synder.
- Forhistorien er givet på to områder. Tupelo er i krise, og Herren har set sig vred på byen, så han har sendt budskabet om den forestående ødelæggelse.

- I skal definere omstændighederne omkring forhistorien, detaljerne om byen og give de toogtyve hovedpersoner liv. I deler personerne mellem jer og spiller de roller, der er brug for i de enkelte scener.
- Fortællingen bevæger sig mod en uundgåelig dom af byen. Alt peger på, at Herren endnu en gang vil lade ild og svovl falde fra himlen, men måske er der et spinkelt håb. Hvis der er nok Retfærdige i byen, vil Herren måske vise Tupelo nåde. For at fortælle historien og styre fortællingen mod slutningen, skal I bruge systemet, og det er beskrevet i næste del.

2. DEL: SYSTEMET

Tupelo benytter et simpelt system til at skabe og styre fortællingen mod et veldefineret mål. Denne del beskriver systemet og giver eksempler på, hvordan I bruger det. Først følger et overblik og derefter en mere detaljeret gennemgang af de enkelte dele.

MÅLET FOR HISTORIEN

I skal afgøre Tupelos skæbne. Vil Herren vise byen nåde, eller vil Tupelo forsvinde i en regn af svovl og ild? Afgørelsen er jeres, men målet er fastlagt.

For at styre timingen og dermed hjælpe jer til at opbygge en passende dramatisk udvikling, er systemet designet til, at I kan se, hvornår I nærmer jer afslutningen.

Fra begyndelsen er de toogtyve hovedpersonerne i Tupelo neutrale, men fra baggrunden ved I, at synden gennemsyrrer byen, og derfor må størstedelen af beboerne være Syndere. Muligvis er der også enkelte Retfærdige blandt dem.

I løbet af fortællingen udpeger I Synderne og de Retfærdige. Jo flere Syndere I udpeger, desto tættere kommer I på den skæbnesvangre afgørelse.

Syndere udpeges ved at påpege den konkrete synd. Retfærdige kan kun udpeges ved hjælp af det specielle Skæbnekort (mere om det senere).

Er der ingen Retfærdige ved fortællingens afslutning, er byens skæbne givet, men ellers skal I afgøre, om Herren er nådig, eller om han endnu en gang lader sine vrede råde.

HVORDAN FORTÆLLER I HISTORIEN?

Tupelo fortælles i scener. Den første scene er givet i næste del af denne tekst, men derefter bestemmer I hvilke scener, der udgør jeres fortælling om Tupelo.

I praksis foregår det ved, at I skiftes til at foreslå scener, som I så udspiller sammen. Det giver jer et fælles ansvar for historien, men det betyder også, at ingen af jer sidder med alle svarene på forhånd. Fortællingen vil derfor kunne bevæge sig i mange forskellige retninger, og I kan overraske hinanden med nye input.

Den overordnede præmis for historien er at belyse, hvad synd er. I skal jo finde Syndere og Retfærdige i byen, og dermed kommer I helt

naturligt ind på, hvad det egentlig vil sige at synde.

For at give jer flere strenge at spille på, rummer scenariet også otte Temakort, som I kan bruge til at introducere undertemaer i de enkelte scener. Undertemaerne kan I bruge til at opbygge konflikter og dramatik.

HVORDAN HÅNTERER I KONFLIKTER?

Det kommer altid til uenighed mellem spilpersoner i rollespil. Sådan skal det være. Konflikter skaber dynamik og får historien til at bevæge sig. I Tupelo afgøres og udspilles konflikter ved hjælp af terninger.

Spilmekanismerne knytter sig til jer som spillere frem for til spilpersonerne. Der er altså ingen af hovedpersonerne, der har evner og egenskaber, som det ellers kendes fra de fleste andre rollespil. I stedet har I hver nogle

spilmekanismer, I kan bruge til at påvirke historien.

I har hver fem konfliktterninger og kan eventuelt have et antal bonusterninger. Spillerne i en konflikt ruller alle deres konflikt- og bonusterninger ved konfliktens begyndelse og byder derefter ind på forskellige udfald ved hjælp af terningerne. Den spiller, der har de højeste værdier på terningerne, får umiddelbart mest at skulle have sagt, men I kan hele tiden forbedre jeres chancer ved at sætte mere på spil. Eskaleres en konflikt, får den spiller, der eskaleres flere terninger at gøre godt med i konflikten, men sætter samtidig mere på spil. Konsekvenserne bliver altså større. Omfanget af konsekvenserne afgøres ved hjælp af konsekvensterninger. Jo flere eskaleringer en konflikt har, desto større bliver risikoen for alvorlige konsekvenser.

Looka yonder! A big black cloud come!

A big black cloud come!

O come to Tupelo. come to Tupelo.

SYSTEMET I DETALJER

I det foregående har jeg givet et overblik over reglerne i Tupelo. Nedenfor følger en detaljeret gennemgang af de enkelte elementer.

- | | |
|-----------------------------|--|
| Mod målet (side 19) | forklarer, hvordan I styrer fortællingen fra begyndelsen til afslutningen med Herrens dom over byen. |
| Scener (side 21) | beskriver, hvordan I sætter og spiller scener, samt hvordan I håndterer spilpersonerne i scenariet. |
| Konflikter (side 25) | giver jer de fornødne redskaber til at opbygge og afvikle konflikter i løbet af spillet. |
| Temakort (side 31) | beskriver, hvordan I bruger de otte Temakort til at introducere undertemaer i fortællingen. |

Reglerne er illustreret med en bunke eksempler, så forhåbentlig giver det hele sig selv, men hvis der alligevel er noget, du er i tvivl om, er du velkommen til at kontakte mig. Min e-mail står forrest i dette hæfte.

MOD MÅLET

“MIN HERRE MÅ IKKE BLIVE VRED, MEN LAD MIG KUN TALE DENNE ENE GANG ENDNU; MÅSKE FINDES DER BLOT EN I DEN!”

HAN SVAREDE: “FOR DEN ENES SKYLD VIL JEG LADE VÆRE AT ØDELÆGGE DEN.”

I fortæller historien om de toogtyve hovedpersoner i Tupelo og i løbet af fortællingen, udpeger I Syndere og Retfærdige. Jo flere Syndere I udpeger, desto tættere kommer I på fortællingens klimaks. For at holde styr på fremdriften markerer I Syndere og Retfærdige på listen over hovedpersoner i byen. Når I har markeret mere end ti Syndere på listen, nærmer slutningen sig. Hver gang I udpeger en Synder, ruller du to terninger og lægger antallet af Syndere til. Hvis dette overstiger antallet af hovedpersoner i Tupelo (22), indledes

afslutningen på scenariet. Herefter får I hver en scene til at runde historien af med en dramatisk afslutning.

Enhver af jer kan i løbet af en scene udpege en Synder blandt de medvirkende hovedpersoner ved at påpege hvilken synd, vedkommende har begået. Hvis flertallet i gruppen er enige, bliver personen udråbt som Synder, og I markerer dette på listen og noterer den konkrete synd ud for personens navn. Den spiller, der kommer med forslaget får Skæbnekortet og en bonusterning. Husk at vende Skæbnekortet, når det skifter ejer.

Rune, Per og Thomas spiller en scene, hvor det viser sig, at Sorte Poul har stjålet den blinde Jeffersons rationer. Per påpeger, at tyveri er en synd, og de andre er enige. Derefter bliver Sorte Poul markeret som Synder. Oversigten viser, at han er den fjortende på listen, så spillederen ruller to terninger – en 7er – og lægger de 14 til. Da 21 ikke overstiger det samlede antal hovedpersoner, fortsætter historien ufortrødent, men den sidste time er kommet et skridt nærmere. Hvorvidt I opfatter tyveri som en synd, er en anden sag.

EKSEMPEL

OM AT UDPEGE SYNDERE

Hvem er Synderne? Hvad er synd? Romersk-katolsk dogmatik definerer syv dødssynder: Hovmod, Grådighed, Begær, Misundelse, Frådseri, Vrede og Dovenskab, hvor førstnævnte (også kendt som stolthed), ses som den største. Forestillingen om, at mennesket kan ses som Guds lige, rykker ved Skaberens almægtighed, og derfor er dette den værste synd, mennesket kan begå. Derudover rummer De Ti Bud retningslinjer for, hvad mennesket kan og ikke kan tillade sig, men som illustreret af historien om

Sodoma og Gomorra er skellet mellem Syndere og Retfærdige ikke altid så tydelig. Ligesom frihedskæmpere bliver til terrorister i nogles øjne, er opdelingen mellem Syndere og Retfærdige afhængig af, øjnene der ser. Synd defineres ud fra en ide om retfærdighed, så begreberne hænger uløselig sammen. Herren ser Abraham og Lot som Retfærdige til trods for Abrahams stolthed og Lots utogt. I det hele taget synes opdelingen mellem de gudløse Syndere og de gudfrygtige Retfærdige at være bundet op på andet end blot adfærd

i Det Gamle Testamente. F.eks. har social status stor indflydelse på folks status, hvilket selvfølgelig ikke harmonerer med, at Herren ser og dømmer. En alvidende hersker kan per definition skelne færene fra bukkene uden at skele til social status.

Jeg vil ikke udstikke nogle retningslinjer for, hvordan I skal udpege Syndere. Det er interessant nok at konstatere hvilke forseelser, I vil hænge hovedpersonerne op på. Skal der mord og bedrag i spil? Og hvad siger det I så fald om jeres opfattelse af synd?

DE RETFÆRDIGE OG SKÆBNEKORTET

Synderne i Tupelo udpeges ved simpel enighed blandt jer. I påpeger en af hovedpersonernes synd, og hvis I er enige om forseelsens natur, bliver vedkommende markeret som Synder. Udnævnelse af Retfærdige kræver lidt mere.

Skæbnekortet har to sider: en lys og en mørk, og det vendes hver gang, det skifter ejer. Ved scenariets begyndelse er den lyse side opad. Den lyse side kan udpege en Retfærdig blandt de neutrale. Den mørke side kan afsløre en Retfærdig som Synder.

Hver gang I udpeger en ny Synder, får den spiller, der påpegede synden Skæbnekortet. Hvis kortet var hos en anden spiller, vendes det, så den modsatte side kommer til at være opad, inden det overdrages. Hvis kortet lå på bordet, vendes det ikke.

Skæbnekortet kan kun bruges med den side, der vender opad på et givent tidspunkt. I begge tilfælde skal spilleren med kortet introducere en konflikt i en scene, omhandlende den spillerson, der skal udpeges som Retfærdig eller konverteres til Synder. Hvis konflikten vindes, kan spilleren udpege en Retfærdig eller konvertere en Retfærdig til Synder afhængig af omstændighederne.

Den spiller, der bruger Skæbnekortet, får to bonusterninger til konflikten. Den eller de af jer, der modsætter sig udnævnelsen af en Retfærdig, får hver et antal bonusterninger svarende til antallet af nuværende Retfærdige. Det bliver altså sværere og sværere at udpege Retfærdige.

Skæbnekortets lyse side kan kun bruges til at udpege Retfærdige blandt personer, der ikke allerede er udråbt som Syndere, og Skæbnekortets mørke side kan naturligtvis kun bruges på spillersoner, der allerede er udråbt som Retfærdige. Kun Herren selv kan tilgive Synderne, så der er ingen mulighed for at konvertere en Synder til Retfærdig.

Uanset om konflikten omkring brug af Skæbnekortet lykkes eller ej, vendes og returneres kortet til bordet efter scenen. Den næste spiller, der får udpeget en ny Synder, får Skæbnekortet.

*Rain crashing on the pane
writing in the frost*

EKSEMPEL

Peter har Skæbnekortet med den mørke side opad, og han vil gerne tilsmudse den gode Fader Euchrid, der tidligere blev udråbt som Retfærdig, da han reddede Lemon Jefferson for en grim skæbne i hænderne på Vernon. Peter beder derfor om en scene, der skal vise, at præsten ikke er bedre end Vernon. Peter vælger at spille Alice, der længe har haft et godt øje til Fader Euchrid, men som endnu ikke har haft held til at lede ham i uføre. Thomas tager sig af rollen som præsten. Konflikten består i, om det lykkes Alice at forføre og dermed få Euchrid til at forbyde sig mod sit præsteløfte. Peter har initiativet og to bonusterninger fra Skæbnekortet. Thomas får en bonusterning på grund af Alices beskrivelse. Hvis Peter vinder konflikten, taber Fader Euchrid sin uskyld. I modsat fald er han stadig blandt de Retfærdige.

Per har Skæbnekortet med den lyse side opad, og han vil gerne bruge det til at sætte Jennifer i position som byens mulige redning. Jennifer har ikke meget at give af, men alligevel holder hun gerne en del af byens unger med mad fra sine sparsomme rationer. Per vil gerne illustrere, at hun er villig til at ofre sig for den gode sag. Rune foreslår en konflikt, hvor Jennifer bliver tvunget til at vælge mellem at holde på rationerne for sin egen skyld eller dele dem ud, og de bliver enige om, at Saint Huck har fået nys om, at Jennifer deler mad ud, så han har besluttet sig for at se, om han kan nasse noget under påskud af, at det er til hans syge hustru. Noget tyder på at Saint Huck lyver, og derfor skal Jennifer tage stilling til, om hun skal hjælpe Saint Huck eller ej. Vil hun lade tvivlen komme ham til gode og hjælpe en næste i nød, eller vil hun lade mistroen æde hendes værdighed? Vinder Per konflikten, er Jennifer standhaftig og hjælper Saint Huck, hvilket sikrer hende en plads blandt de Retfærdige.

AFSLUTNINGEN PÅ FORTÆLLINGEN

I takt med at I udpeger Syndere i Tupelo kommer fortællingens afslutning tættere på. Gør dette klart for spillerne, inden I begynder. Historiens afslutning skal ikke komme som en overraskelse for dem. Når afslutningen er annonceret, har I hver en scene til at få afrundet fortællingen, hvorefter I skal afgøre Tupelos skæbne. Vil I have en dramatisk afslutning, er det jer, der skal trække i trådene, når slutningen sætter ind.

Hvis I bliver enige om at redde byen, vil en epilog over byens skæbne være en god ide. Lad hver spiller komme med en lille fortælling om, hvad der sker efter dommen. Er byen ændret, eller er dommedagen blot udsat?

Hvis I omvendt bliver enige om at lade Guds vrede manifestere sig, kan en runde med glimt af ødelæggelsen male et billede af nogle af de berørte skæbner.

SCENER

Tupelo fortælles i scener. Den første scene, som du finder bagerst i denne tekst, er Catherine Davenport's begravelse. Du sætter fortællingen i gang ved at introducere denne scene, og derefter vælger og spiller I scener, som I vil. Det er i orden at I kommer med input til hinanden, men det essentielle er, at I skiftes til at skabe forskellige facetter af historien. På den måde skaber I et fælles ansvar for fortællingen og bliver ved med at udfordre hinandens fantasi med nye tiltag og detaljer.

Den, der sætter scenen, beskriver hvem af hovedpersonerne, der er til stede og sætter omstændighederne for scenen. I behøver ikke alle være med i hver scene. Det er fint at være tilskuer til de andres spil. Det giver ideer og mulighed for at nyde beskuerens indlevelse.

FORMÅL

Tupelo—o—o! yeah tupelo!
 And carry the burden of tupelo
 Tupelo—o—o! • tupelo! yeah!
 The king will walk on tupelo!
 Tupelo—o—o! • tupelo!
 He carried the burden onto tupelo!
 Tupelo—o—o! hey tupelo!
 You will reap just what you sow

En scene skal have et formål. Overordnet set er der to typer scener: konfliktscener og baggrundsscener.

Konfliktscenerne får historien til at udvikle sig ved at placere spillersonerne i situationer, hvor de forskellige udfald trækker fortællingen i hver sin retning. Når en af jer annoncerer en konfliktscene, er de første spørgsmål: Hvad er konflikten? Og hvad er der på spil? Spilleren, der sætter konfliktscenen fortæller, hvad han gerne vil opnå, hvilket i sagens natur skal være noget, der ikke kan opnås uden konflikt. Et eksempel kunne være, at Sjakbossen Bellini vil have den store Noah til at grave Catherine Davenports grav. Thomas spiller Bellini og Rune spiller Noah. Thomas og Rune ved begge, at Noah er ræd for at opholde sig på kirkegården (det er blevet antydnet tidligere, men det er endnu ikke kommet frem hvorfor). Ergo, er der en konflikt her: Bellini vil have Noah til at gøre noget, han bestemt ikke vil. Hvis Thomas vinder konflikten, får Bellini sin vilje, og Noah vil mod sin vilje grave den fordømte grav. Omvendt hvis Thomas taber konflikten, undgår Noah opgaven som graver. Om det lykkes eller ej er op til terningerne (mere om det senere). Hvordan det hele udvikler sig, er op til Rune og Thomas.

Baggrundsscener giver kolorit til fortællingen, men flytter ikke historien væsentlig i nogen bestemt retning. Omvendt kan baggrundsscener let udvikle sig til konflikter. I så fald stopper I blot op et øjeblik og får detaljerne for konflikten på plads. Det kan være en god måde at komme videre i spillet, hvis der ikke er en oplagt konflikt inden for rækkevidde. Det er under alle omstændigheder en god ide, at have et par baggrundsscener til at skabe stemning, men hovedparten af scenerne skal være konfliktscener, så fortællingen bliver ved med at bevæge sig.

OM AT SKABE GODE KONFLIKTER

Det centrale ved gode konflikter er at få klarlagt, hvad der er på spil. Hvori består uenigheden? Hvad sker der, hvis den ene spiller vinder, og hvad sker der, hvis sejren går til modparten? Hvis de stridende kæmper om det samme, er det indlysende, hvad udfaldet er i begge tilfælde. Så hvis Harvey og Alice kæmper om hvem, der først får fat i pistolen på bordet, er resultatet af begge udfald ligetil. Den, der vinder, får pistolen. Det gør den anden ikke.

Ligeledes er konflikter, hvor en forsøger at gøre noget, og en anden forsøger at modsætte sig dette ret indlysende. Hvis Harvey forsøger at få Alice til at indrømme sit kendskab til en begivenhed, er udfaldene lette at få på plads. Hvis Harvey vinder, får han Alice til at indrømme, og hvis Alice vinder, klarer hun frisag. Husk at når scenen bliver sat, definerer I de mulige udfald. F.eks. kunne Peter sige, "Harvey har på fornemmelsen, at Alice dækker over det, der skete i nat, og han vil derfor konfrontere hende". Thomas siger, at det ved Alice ikke noget om. Begge udfald er mulige, og historien er ikke fastlagt, før konflikten mellem Peter og Thomas' forskellige udfald er afviklet.

Hvis I omvendt har en konflikt, hvor det ikke er klart, hvad der er på spil, eller hvis forskellen på de forskellige udfald er trivielle, skal I stoppe op og få detaljerne på plads, så der kommer en god konflikt ud af det. Det er f.eks. ikke en god konflikt, hvis Per ønsker at få afgjort om Harvey kan slå Alice ihjel med sin økse eller sin skovl. Det er langt mere væsentlig om Alice overlever, end hvilket redskab forbrydelsen bliver begået med. Ergo, skal konflikten omformuleres til, om Harvey kan slå Alice ihjel eller ej.

Er I enige om det, kan I dog godt introducere oplæg, der ellers ville kræve afvikling via en konflikt, så længe I bare sætter noget tilsvarende på spil. Rune kan f.eks. foreslå en scene, hvor Crow Jane kæmper for at skjule de penge, hun netop har stjålet fra Lemon Jefferson – en begivenhed, der eller ville have krævet en konflikt mellem Crow Jane og Lemon Jefferson.

Så længe udfaldet af en fiasko for Crow Jane harmonerer med det potentielle tab fra den oprindelige konflikt, kan en indledende konflikt som denne springes over, hvis det giver en mere dramatisk situation. I eksemplet ville en fiasko være ensbetydende med, at det ikke lykkes Crow Jane at gemme pengene et forsvarligt sted, og konsekvensen af dette tab kunne f.eks. være, at Crow Jane blev pågrebet, eller at pengene ligefrem faldt i hænderne på en helt tredje. I begge tilfælde et tab, der modsvarer den potentielle konsekvens af den implicite konflikt.

FORDELING AF SPILPERSONER

Når I er kommet frem til en scene, skal I fordele de relevante spilpersoner mellem jer. Den spiller, der sætter scenen vælger, hvem han vil repræsentere blandt hovedpersonerne. Derefter deler du resten af de medvirkende spilpersoner ud til spillerne. Det kan meget vel være, at en eller flere af jer, kommer til at sidde over fra scene til scene. Da du, som spilleleder, også har til opgave at sørge for at engagere de andre spillere, bør du uddele spilpersonerne med en vis form for retfærdighed in mente, men det er selvfølgelig også en god ide, at uddele spilpersonerne til dem, der kan få mest ud af dem.

Da alle hovedpersonerne i princippet er tilgængelige for hver scene, kan de enkelte roller sagtens skifte spiller i løbet af fortællingen. Så Rune kan spille Cave i en scene, og Peter kan spille Cave i en anden. Det har den fordel, at forskellige spillere kan lade forskellige detaljer af personerne komme i spil. På den måde er der gode chancer for, at alle hovedpersonerne kan fremstå som interessante, komplekse individer. Spillere, der har svært ved at vise initiativ, kan lade sig inspirere af, hvordan andre har spillet en spilperson tidligere og derved bidrage med mere, end de ellers ville have gjort.

AFRUNDING

Hvis formålet med en scene er klart, vil det typisk være indlysende, hvornår den er spillet til ende. Hvis det ikke er tydeligt, må du i sidste instans få afrundet scenen på et passende tidspunkt. Det er en god ide, at efterlade åbne spørgsmål, der således kan danne udgangspunkt for efterfølgende scener. Når en scene er spillet færdig, går turen videre til den næste spiller og en ny scene kan begynde.

Why the he
can't get t
The nag is
O God help
O God help

Gruppen har netop afsluttet åbningsscenen med begravelsen af Cathrine Davenport. Rune er den første til at vælge scene, og han vil gerne grave lidt i, hvorfor Vernon Callihan synes at være den eneste, der ikke lader sig berøre af den tragiske begivenhed. Måske har han selv netop spillet Vernon og ønsker at begrunde sit spil for resten af gruppen, eller også kommer scenen som en reaktion på en af de andre spilleres præstation i åbningsscenen. Under alle omstændigheder annoncerer Rune noget i retning af, "Vernon Callihan var underligt tavs under begravelse, så jeg kunne godt tænke mig en scene, hvor vi finder ud af noget om hans forhold til den afdøde." Der er ingen oplagt konflikt i scenen, men vi får etableret et forhold mellem vigtige spilpersoner. Der er altså tale om en baggrundscene, der foregår forud for begravelsen (se Flashbacks på side 25).

EKSEMPEL

EKSEMPEL (FORTSAT)

Herefter kan Rune præsentere sin ide for en scene. De andre kan komme med forslag og spørgsmål. Det skal være klart, hvor og hvornår scenen foregår, samt hvem der er tilstede. Når dette er på plads, spilles scenen. Det overordnede formål er at få beskrevet Vernons forhold til Catherine. Scenen behøver ikke at være udtømmende – det er kun godt, hvis der er noget at bygge videre på, men scenen skal etablere nogle konkrete forhold mellem de to. Hvem var Catherine Davenport, hvad var hendes forhold til Vernon, og hvorfor begræder han ikke hendes død? Der kunne meget vel ligge en interessant konflikt. Måske havde de et opgør. Hvad det er, må spillerne finde frem til i løbet af scenen, men hvis det kommer til konflikt, er det tid til at konvertere scenen til en konfliktscene og bruge reglerne som beskrevet i det efterfølgende.

SCENETYPER

Et vigtig pointe i dette scenarie er, at I alle har tre roller: I er fortællere, der skaber historien, I er rollespillere, der udlever personlighederne, og I er tilskuere til hinandens spil. I alle tre roller er variation en kvalitet. Det gør historien mere interessant, det stiller større udfordringer til jeres evner som rollespillere, og det er sjovere at fortælle fantastiske historier.

Som inspiration til hvordan I kan skabe variation i jeres fortælling, giver jeg her et par ideer til forskellige typer af scener. De kan i princippet udtrykke det samme men med forskellig dramatisk effekt. For at illustrere følger et par eksempler drejet over en mulig ægteskabelig konflikt mellem Nimrod og Deanna.

NUTID

Nutidsscenerne følger i kronologisk rækkefølge efter begravelsesscenen i begyndelsen af scenariet. Hvad sker der efter begravelsen?

Brug nutidsscenerne til at udforske hvordan presset fra den forestående dommedag påvirker hovedpersonerne. Det vil også være oplagt at bruge nutidsscener til at få flere personer placeret på listen over Syndere, efterhånden som situationen tilspidises.

EKSEMPEL

Efter begravelsen har Rune og Peter kørt et par scener, hvor det er blevet antydnet, at Nimrod havde et forhold til den afdøde Catherine. Rune vil gerne følge op på konflikten og annoncerer derfor, at rygterne er kommet Nimrods hustru Deanna for øre, og hun er naturligvis fortørnet. Hun konfronterer Nimrod over det efterhånden spartanske måltid, de stadig omtaler som middagen. Scenen er åben, og konflikten er, hvorvidt Nimrod kan overbevise Deanna om sin uskyld.

Distant thunder rumble, distant thunder rumble
Rumble rumble like the beast
The beast it cometh, cometh down
The beast it cometh, cometh down
No wo wo o o
Tupelo bound, tupelo o o, yeah tupelo

FLASHBACKS

Flashbacks beskriver tiden inden begravelsen. De kan gå så langt tilbage i tiden, som I vil, og I kan således bruge dem til at beskrive, hvordan Tupelos problemer begyndte eller til at udforske oplevelser, der stadig præger hovedpersonernes liv. Med andre ord: I kan skabe svarene på spørgsmålet om, hvordan det kunne gå så galt. Der er heller intet i vejen for at spotte Syndere i flashbackscenerne.

Peter foreslår en scene, hvor Deanna sidder hulkende med den livløse Nimrod i armene. Det gamle tæppe er rødt af blod, og smadret inventar vidner om et slagsmål. Peter har altså dikteret udfaldet af scenen (nutiden), men vi ved stadig ikke, hvordan det er kommet så vidt. Har Deanna slået sin mand ned eller er noget gået galt, da Nimrod skulle sætte sin nysgerrige hustru på plads? Peter åbner flashbacksekvensen med ordene, "Deanna bemærkede den søde duft af brændevinen, da hun tog imod Nimrods frakke i entréen" og derefter udspiller Peter og Rune en flashbackscene, om hvad der er sket. Peter vil have, at Deanna er den skyldige. Rune vil have at Nimrod er synderen. Udfaldet for historien er givet, men konflikten er stadig åben.

EKSEMPEL

The sandmans in his way

But the lil children know

They listen to the beating of their blood

BRUG AF DE FORSKELLIGE TYPER AF SCENER

I begyndelsen vil forskellige flashbackscener være oplagte for at få etableret forhistorien, men derefter vil en blanding af nutidsscener og flashbackscener være mest hensigtsmæssig. Derved kan I fortsat udbygge baggrundshistorien samtidig med at den forestående krise kommer nærmere. Hen mod slutningen er det nok bedst med flest nutidsscener, hvor I udforsker den forestående dommedag, men det er blot en vejledning. Man kan sagtens forestille sig en fortælling, der udspiller sig i tankerne hos tilhørende ved begravelses i åbningsscenen, og dermed udelukkende består af flashbackscener for derefter at afslutte med en epilog, der opsummerer byens skæbne.

KONFLIKTER

I modsætning til de fleste andre rollespilssystemer knytter spilmekanikerne i Tupelo sig til jer som spillere i stedet for til spilpersonerne. I bruger regelmekanikerne på konkrete hovedpersoner i hver scene, men afgørelserne berører jer og jeres mulighed for at påvirke den fælles fortælling. Den, der vinder en konflikt, bestemmer hvilken retning, handlingen i den konkrete scene skal bevæge sig. Der er således ingen af spilpersonerne, der har evner og egenskaber, der skal holdes op mod regler og terningslag. Spillet konflikter drejer sig om, hvordan du og spillerne former historien. Systemet udfordrer jer til at skabe en fortælling og belønner dramaet.

In tupelo, tupelo

til the king is born in tupelo

Hver gang det kommer til en konflikt i fortællingen, kommer systemet i spil. Konflikter skal i denne sammenhæng forstås som uenighed mellem de medvirkende i en scene. Konflikter handler ikke om at vinde eller at tabe men om at skabe dynamik. Så når to eller flere spillere forsøger at trække historien i hver sin retning, er der en konflikt, og så kommer terningerne i spil. Grundtrækkene til håndtering af konflikter er:

1

Bliv enige om, hvad konflikten drejer sig om. Det er helt i orden, at I vender forskellige ideer, inden I beslutter jer, og det er vigtigt, at det er klart for alle de involverede, hvad konflikten omhandler, og hvad de forskellige udfald er.

Eks.

Harvey tabte sit hus til Cave i et spil poker hos Elias i aftes, men han mener, at han er blevet snydt, så nu vil han have det tilbage. Konflikten drejer sig altså om, hvorvidt Harvey kan vinde sit hjem tilbage.

2

Sæt scenen for konflikten. Hvem er med, og hvor foregår det? I vores eksempel ovenfor er Cave og Harvey i hvert fald med, men måske er Elias også involveret, da beskyldningerne om snyd vedrører hans spil. Rollerne fordeles mellem jer. Brug lidt tid på at beskrive scenen, så I har et fælles billede af omgivelserne. Det skaber en mere levende fortælling, og det gør det meget lettere at improvisere.

3

Terningerne kommer i spil. Som udgangspunkt har hver af de involverede fem konfliktterninger at gøre godt med samt eventuelle bonusterninger.

Der kan efterfølgende komme yderligere bonusterninger til den konkrete scene, hvis konflikten berører de involveredes baggrund eller hvis en af jer annoncerer et tema via et Temakort (se beskrivelse af bonusterninger på side 27). Sidst men ikke mindst giver eskaleringer flere terninger (se side 28).

EKSEMPEL
(FORTSAT)

Rune spiller Cave. Per spiller Harvey. Caves baggrund er, at han sætter fælder for alle, så Rune får en bonusterning for Caves baggrund, da snyd og fælder kan ses som to sider af samme sag. Per har Temakortet Jægeren, som han vælger at indløse for to bonusterninger. Det betyder, at Harvey skal føre jagten til ende. Han helmer altså ikke, før han har fået det tabte tilbage.

Hvis nogen af de andre spillere har disponible bonusterninger, kan de hver give en terning til de involverede i konflikten, hvis de ønsker at påvirke udfaldet.

4

Konflikten. Når I har fået styr på hvor mange bonusterninger, hver spiller har til rådighed for scenen, ruller hver spiller alle sine terninger på en gang.

Herefter bruges terningerne løbende til at håndtere konflikten. Den af jer, der har sat scenen, begynder med at have initiativet og fremsætter en udfordring til en eller flere af de andre i scenen. Det gør man ved at bruge to terninger og sige, hvad man gerne vil opnå.

O God help tyepe! • God help tyepe!

O God help tyepe! • God help tyepe!

Den eller de andre involverede skal derefter reagere på udfordringen. Det gør de ved at bruge terninger med en samme eller højere sum som udfordrerens to fremsatte terninger. Det kan gøres med en, to eller flere terninger.

En terning: Mødes en udfordring med en terning, skifter initiativet og udfordringen bliver kastet tilbage til den oprindelige udfordrer. Spilleren lægger herefter en enkelt terning oveni og fremsætter nu sin egen udfordring med summen af de to terninger.

Sjakkossen Bellini og Noah er kommet op at skændes. Thomas styrer Bellini. Peter har Noah. Thomas skubber to 3ere frem og siger, "Bellini gider ikke høre mere vrøvl fra det store drøv. Han vender sig, som om han skal til at gå, men tager i stedet en flaske fra bardisken og smadrer den mod Noahs ansigt!" Peter har en 6er, så han besvarer udfordringen med en enkelt terning og siger, "Et pludselig glimt af indsigt lyser op i den enfoldige Noahs ansigt og med en hastighed, der normalt er den store mand ukendt griber han Bellinis hånd, idet den kommer susende." Da Peter klarede udfordringen med blot en terning, bruger han nu en mere – en 2er – og fremsætter følgende udfordring, "Gæsterne i baren ser, hvordan Noahs greb tvinger sjakkossen i knæ. Han bliver ved at presse, og Bellinis ansigt fortrækker sig i smerte." Situationen er herefter vendt, så det er Thomas, der skal svare på Peters udfordring (en 8er).

EKSEMPEL

To terninger: Dette er normen. En af jer udfordrer. En anden reagerer. Ved at møde udfordringen med to terninger, får den reagerende spiller lov til at modstå udfordringen, men får ikke lov at gøre noget, der ændrer situationen til egen fordel. I ovenstående eksempel ville Noah kunne undgå flasken, men ikke vende situationen og få Bellini ned i knæ.

Mere end to terninger: Hvis forsvareren skal bruge mere end to terninger på at modstå udfordringen, er der tale om et nederlag, og et nederlag har konsekvenser. Læg øjeblikkelig to konsekvensterninger i puljen, rul alle terningerne og tag summen af de to højeste. Resultatet fremgår af konsekvenstabellen, men jo højere desto værre (se side 29).

Peter har ikke terninger til at klare Thomas' udfordring, så Noah kommer til at mærke konsekvenserne af angrebet. Thomas ruller terningerne i puljen og får en sum på 8, hvilket svarer til den forudsigelige konsekvens af at blive ramt i ansigtet med en flaske, så Thomas beskriver scenen med ordene, "Gæsternes forskrækkede gisp drukner i lyden af glas, der smadrer mod Noahs ansigt. Den store mand synker sammen, mens han tager sig til sit blodige ansigt." Bellini har åbenlyst kontrol over situationen, så Peter må overveje om han skal eskalere konflikten for at få bonusterninger (se nedenfor).

EKSEMPEL

BONUSTERNINGER

Bonusterninger bruges ligesom konflikterninger til at påvirke konflikter. Via bonusterninger kan I få mere end fem terninger til brug i en konflikt. Bonusterninger tildeles under følgende omstændigheder.

- Når en af jer bruger sin aktuelle hovedpersons karaktertræk i en konflikt, får vedkommende en bonusterning. Der kan kun uddeles en bonusterning på denne måde per scene.
- Når en af jer bruger sit Temakort på sin aktuelle hovedperson i en konflikt, får vedkommende to bonusterninger. Temakortet returneres til bunken, og spilleren trækker et nyt Temakort efter scenen.

- Når en af jer eskalere en konflikt, får vedkommende to bonusterninger, og der placeres to konsekvensterninger i den fælles pulje. Disse bonusterninger kan bruges med det samme efter samme regler som konflikttæningerne. Bonusterninger opnået via eskalering forsvinder, hvis de ikke bruges i den konkrete konflikt. Konsekvenstæningerne forsvinder først, når der er tildelt konsekvenser for den aktuelle scene og er således ikke afhængig af, at alle bonusterninger anvendes i løbet af scenen.
- Når spillerne i en konfliktscene har rullet deres terninger for konflikten, kan I andre hver give en af de involverede en af jeres bonusterninger. I kan ikke dele ud af jeres konflikttæninger, og I får ikke uddelte bonusterninger tilbage.
- Hver gang en af jer får placeret en af hovedpersonerne på listen over Syndere, får vedkommende en bonusterning. Denne bonusterning returneres først, når den har været brugt.

I opbevarer jeres bonusterninger sammen med konflikttæningerne. Med udtagelse af bonusterninger opnået fra eskalering, kan bonusterninger tages med fra en scene til en anden. Bonusterninger opnået ved eskalering returneres, hvis de ikke bruges i den konflikt, hvor de blev tildelt. Under alle omstændigheder returneres bonusterninger, når de har været brugt i en konflikt.

ESKALERING

Har I brug for flere terninger i løbet af en konflikt – enten fordi I er løbet tør eller fordi I har rullet for dårligt – kan I eskalere konflikten. Det vil sige, sætte noget mere på spil. En diskussion bliver til slagsmål og et slagsmål bliver til væbnet kamp.

Ved at eskalere konflikten får spilleren to bonusterninger, der rulles og lægges til de andre med det samme.

Bonustæningerne kan bruges i konflikten på lige fod med de terninger spilleren allerede har. Bliver de ikke brugt i den konkrete konflikt, kan spilleren dog ikke beholde dem.

Når der er mere på spil, er konsekvenserne

også større. Hver gang en konflikt eskaleres, placerer I to konsekvenstæninger i puljen. Den samlede pulje bruges til at tildele konsekvenser af eskaleringerne i den aktuelle scene.

Looka yonder! Looka yonder!
Looka yonder! A big black cloud come!
A big black cloud come!
O come to t'pale. come to t'pale

Yonder on the horizon
Yonder on the horizon

at sunset the mighty river
by river and
a thing dry
e. t'pale
lea t'pale

EKSEMPEL

Lad os fortsætte eksemplet med Bellini og Noah, hvor Noah har fat i Bellinis arm og er ved at tvinge ham i gulvet. Thomas eskalere konflikten ved at lade Bellini trække sin kniv og stikke Noah i mellemgulvet. Thomas får to ekstra terninger og ruller en 4er og en 3er, som han kan bruge til udfordringen. Peter har ikke terninger til at klare udfordringen, så Noah kan ikke undgå kniven. Thomas' eskalering lægger to konsekvenstæninger i puljen, og Bellinis angreb giver et oplagt sted at bruge dem. Thomas ruller og får 11! Det ser ikke godt ud. Kniven rammer Noahs milt, der bliver flået i stykker af det skarpe stål. Noah synker sammen, døende og alle har set, at det var Bellini, der stak ham ned. Konsekvensen rammer i dette tilfælde begge spillere!

Eskalering af konflikter er lette at forstå, når der er tale om fysiske konflikter, der udvikler sig fra diskussion til slagsmål og så videre, men eskalering behøver ikke at være forbundet med vold. Nøglen til konflikter er at få defineret, hvad der er på spil. Hvis dette kan ændres til noget "større", er der tale om en eskalering.

Det kan være meget konkret som ved slagsmål, kapløb eller et væddemål, hvor det, der spilles om, er eksplicit, men det kan også være mere abstrakt. Hvis Per f.eks. ønsker at Cave skal overbevise Fader Euchrid om Sorte Pouls involvering i et eller andet fordækt, kan han eskalere konflikten ved at sige, "tidligere på aftenen bestak Cave Alice til at støtte sin forklaring, så med påtaget opfindsomhed i stemmen siger Cave pludselig, 'Jeg får en ide. Hvis jeg ikke tager meget fejl, var Alice også til stede den aften. Vi spørger hende!'" Per gavner sin sag med eskaleringen, men sætter samtidig også mere på spil, for hvis Rune, der spiller Fader Euchrid, klarer udfordringen, kan han så tvivl om Caves troværdighed eller måske ligefrem afsløre bestikkelsen og dermed sætte Cave i en prekær situation. Hvor galt, det går, afgøres af konsekvensterningerne.

KONSEKVENSER

Konsekvensterningerne bruges til at tillægge en vægt til følgerne af hovedpersonernes handlinger. Hver gang en konflikt udvikler sig via en eskalering, placeres to konsekvensterninger i den fælles pulje. Så hvis en debat f.eks. udvikler sig til slagsmål, lægger I to terninger i puljen. Ved yderligere eskaleringer af konflikten tildeles to terninger per eskalering. Så en debat, der bliver til slagsmål og derefter til væbnet konflikt og kamp kan give mange konsekvensterninger! Når der er behov for at udmåle konsekvenserne i en konflikt, ruller I alle konsekvensterninger, tager summen af de to højeste og konsulterer konsekvenstabellen nedenfor. På baggrund af resultatet tildeler I en konsekvens til den eller de involverede hovedpersoner. Det er vigtigt, at bemærke at konsekvensterningerne ikke følger den spilperson, der eskalerer konflikten. De følger historien, så en alvorlig konsekvens af at en hovedperson f.eks. tæver en anden kan både være at ofret omkommer eller at gerningsmanden bliver straffet for sin handling. Begge dele er sandsynlige konsekvenser af handlingerne. Det essentielle her er: hvad er mest interessant for historien? Puljen med konsekvensterninger tømmes efter hver scene.

KONSEKVENSER

KONSEKVENSTABELLEN

- 2 Ingen konsekvenser.
- 3-5 Mild konsekvens. Spilpersonen er heldig og slipper uden de store men.
- 6-8 Den forudsigelige konsekvens. I en slåskamp kommer spilpersonen ud af det med forventelige skrammer.
- 9-11 Alvorlig konsekvens. Spilpersonen betaler for sin handling, og det er værre en man kunne regne med.
- 12 Værst tænkelige konsekvenser for situationen.

REGLER FOR KONFLIKTER

Konflikter kan omhandle hvad som helst, så længe de påvirker historien og overholder nedenstående grundregler:

- Konflikter kan ikke ændre forudsætningerne for historien. De fakta, der er givet omkring begivenheder og personbaggrunde kan ikke ændres i en konflikt. Præsten er stolt, der er Syndere i Tupelo og så videre. Det kan ikke ændres.
- Alle spillere, der er involveret i konflikten, må bruge terninger, men udelukkende til at repræsenterer egne interesser. Hvis der er tre personer i konflikten, skal der således være tre forskellige udfald for at alle må rulle. Er der kun to mulige udfald, er det kun to af de "uenige" spillerne, der ruller. Den tredje spiller kan give sin medsammensvorne en af sine bonusterninger i støtte, men kan ellers ikke påvirke konflikten.
- Spillere, der ikke er med i en given konflikt må bruge en af deres bonusterninger til at påvirke konflikten.
- Konflikter i flashbackscener kan ikke modsige fakta, der allerede er etableret. Så hvis Moses er i live til begravelsen, kan han ikke dø i en flashbackscene.
- Når bonusterninger er brugt i en konflikt, ryger de tilbage på bordet.

DET STØRE EKSEMPEL

Nogen har givet den jaloux ægtemand O'Malley den ide, at den kloge Ezekiel begærer hans kone. Han sætter derfor ud for at konfrontere ham. En klar konflikt. Kan O'Malley finde bevis for sin kones utroskab? Kan han gøre noget ved det?

Peter spiller O'Malley. Thomas spiller Ezekiel. Peter har sine fem konfliktterninger men får en bonusterning, da ægtemanden jo indarbejder sin baggrund – jalousien – i scenen. Den mulige bejler – Ezekiel – har ligeledes fem terninger til at begynde med. Thomas sidder desuden med Temakortet Hovmod, så hvis han kan få indarbejdet det i scenen, kan han få to terninger mere at gøre godt med. Spillerne ruller deres terninger. Peter får 5, 3, 3, 2, 1 og 1. Thomas: 6, 5, 4, 2 og 1. På dette tidspunkt kan de andre spillere give en bonusterning til en af kombattanterne, men de afstår og beholder deres bonusterninger. Med sine højere værdier står Thomas umiddelbart bedst, selvom Peter har flere terninger, så konflikten kan let komme til at eskalere, hvis Peter vil have gjort noget ved de onde rygter.

O'Malley ankommer. Prustende og rød i hovedet. Han er allerede ophidset af tanker om konens bedrag, så der bliver banket hårdt og bestemt på døren. På gaden vender de forbigående sig nysgerrigt efter støjen, og det varer ikke længe, inden nogen begynder at hviske. Ezekiel svarer efter adskillige bank på døren. Larmen har vækket ham, og han er ikke i humør til ballade. Peter lægger hårdt ud med sin 5er og en af sine 3ere og afkræver bejleren en forklaring. "Hvor var du i går?", vrisser O'Malley, mens han forsøger at presse sig forbi manden i døråbningen. Thomas møder udfordringen med en 6er og en 2er. "Det kommer vist ikke dig ved", siger Ezekiel og tager fat i dørkarmen for at forhindre den vrede husbond i at komme ind. Peter bruger sin sidste 3er og en 2er. "Lad mig komme forbi!", kræver O'Malley. Thomas kan møde udfordringen med en enkelt terning og kan derfor vinde initiativet ved at sende udfordringen tilbage. "Skulle du ikke hellere tage hjem og holde øje med din kone?", spørger Ezekiel retorisk, og Thomas bruger sin 5er til at besvare udfordringen og lægger derefter en 4er til for dermed at udfordre Peter med i alt 9 point.

(fortsættes ...)

Det kan Peter ikke modsvare, så enten har han tabt konflikten og må lade O'Malley gå hjem med vished om at hele byen nu ved, at han ikke har styr på sin hustru, eller også må Peter eskalere konflikten til næste niveau. Vreden viser sit hæslige ansigt, og den forsmåede ægtemand tyer til vold – en eskalering der giver Peter yderligere to terninger at gøre godt med samt to konsekvensterninger i puljen. Selv med to yderligere terninger, skal han rulle godt for at møde udfordringen. Han ruller to 5ere og klarer det. O'Malleys knytnæve rammer den arrogante Ezekiel i mellemgulvet, så han synker sammen i døren med en stønnen.

Thomas har kun en terning tilbage (sin 1er), så han kan hverken sætte flere udfordringer eller modstå ægtemandens næste udfordring uden konsekvenser. Hvis Peter vil, kan han derfor fortsætte scenen med, at O'Malley finder tegn konens utroskab hos Ezekiel. Scenen spilles herfra, så detaljerne om utroskaben kommer frem i lyset, men med mindre Thomas får flere terninger, ender selve konflikten her, og det bliver fastslået, at Ezekiel og O'Malleys kone har haft en affære.

Alternativt kunne Thomas f.eks. få bonusterninger ved at lade Ezekiel hente sin pistol i entréen (endnu en eskalering og dermed i alt fire konsekvensterninger i puljen), mens den ophidsede ægtemand gennemsøger huset eller ved at bruge Temakortet Hovmod på bejleren, men for eksemplets skyld, stopper konflikten her.

Der er stadig to konsekvensterninger fra Peters eskalering. Han ruller 10 – en alvorlig konsekvens. Da slagsmålet var kortvarigt, er det næppe sandsynligt, at O'Malley eller Ezekiel er kommet til skade, så i stedet kan gruppen f.eks. lade ordensmagten komme i spil. Uanset hvad, udspilles konsekvenserne, men omfanget af udfaldet er afgjort af konsekvensterningerne. Så hvis sheriffen eksempelvis dukker op, er det givet, at den hidsige ægtemand er i fedtefadet.

Når konsekvensen er udspillet, afvikles scenen. Generelt er det en god ide kun at have en konflikt per scene. På den måde undgår I, at ivrige spillere monopoliserer historien. Uafsluttede konflikter har det med at dukke op igen, og miseren kan få nye finesser med de andre spillers forslag til scener, så der er intet forgjort i at afbryde en uforløst situation.

TEMAKORT

Temakortene i Tupelo har to funktioner:

De påvirker historien i de enkelte scener, og de giver jer en mulighed for at arbejde med systemet for at forbedre jeres chancer i konflikter.

Ved scenariets begyndelse får I hver et Temakort, der beskriver et tema, I kan indføre i historien. Kortene anvendes i løbet af scener, og har den umiddelbare gevinst at give jer to ekstra terninger at gøre godt med i den konkrete situation.

Når et Temakort har været brugt, lægges det tilbage i bunken med de resterende efter scenens afslutning, bunken blandes og spilleren får et nyt Temakort.

Temakort kan annonceres i begyndelsen af

en scene eller konflikt. For eksempel kan en spiller annoncere, at han vil have en scene, hvor han vil konfrontere Saint Huck med hans natlige aktiviteter (en konflikt, da Huck sikkert ikke vil indrømme noget), samt at han vil anvende sit Temakort Bedrageren. Herefter skal spilleren som en del af scenen, have en bedrager afsløret. Det kan være den spilperson, han selv vælger at spille.

Temakort kan også bruges i løbet af en konflikt. Måske viser Grådigheden sit grimme ansigt i løbet af en konflikt.

I alle tilfælde får I to bonusterninger, hver gang I bruger et Temakort i en scene. Hvert Temakort kan dog kun bruges en gang i hver scene.

TEMAKORT: FORFALD

Fundamentet slår revner, overfladen krakelerer og alting går fra hinanden. Systemer nedbrydes, for at nye sammenhænge kan opstå. Indløs dette kort for to bonusterninger, når en hovedperson under din kontrol har været årsagen til forfald i historien.

TEMAKORT: HOVMOD

Herren gav mennesket fri vilje og dermed også ret til at påberåbe sig storheden selv. Hvad Herren har givet, skal ingen tage. Selv ikke Herren. Indløs dette kort for to bonusterninger, når du får ublu hovmod til at manifestere sig i historien.

TEMAKORT: DOMMEN

De Retfærdige skal arve Paradiset, og de gudløse skal bøde for deres Synder. Dommeren ser og dømmer. En dom uden eksekvering er blot et ønske. Indløs dette kort for to bonusterninger, når du får en hovedperson under din kontrol til at afsige eller eksekvere en dom, der påvirker historien.

TEMAKORT: JÆGEREN

Forskellen på jægeren og byttet er bevidstheden om selve handlingen. Byttet flygter fra den umiddelbare fare. Jægeren ved, at jagten fortsætter, til byttet er nedlagt. Jægeren opgiver ikke. Indløs dette kort for to bonusterninger, når du får en hovedperson under din kontrol til at følge et mål til ende uanset omkostningerne.

TEMAKORT: BEDRAGEREN

Når masken falder, ser vi fjendes sande ansigt, inden bedraget stikker os som det kolde stål. Afslør en hovedperson som bedrager og indløs dette kort for to bonusterninger.

TEMAKORT: GRÅDIGHED

Lad de andre stoppe, mens legen er god. Der er ingen grund til at spille, hvis man ikke spiller for at vinde, og hvorfor skal man holde igen, bare fordi man allerede har noget? Lad en hovedperson gå længere end rimeligt er for at opnå egen vinding og indløs dette kort for to bonusterninger.

TEMAKORT: MARTYREN

Som Sebastian bundet til et træ og gennemhullet af pile lider martyren for de andres frelse. Lad en hovedperson ofre sig som martyr og indløs dette kort for to bonusterninger.

TEMAKORT: FJENDEN

Det er os mod dem! Hvis man ikke er med os, er man mod os. I en verden fuld af fjender er det vigtigt at have alliancer, men vigtigere at kende sin fjende. Indløs dette kort for to bonusterninger, når du får skabt alvorlig spild mellem to eller flere hovedpersoner i en scene.

OPSUMMERING

Reglerne i Tupelo fylder en del i denne tekst, men det er først og fremmest fordi, indholdet af selve scenariet ikke er beskrevet, at de ser ud af meget. Systemet er ikke kompliceret, og de mange eksempler fylder godt op på siderne. Systemet består af følgende:

- Scener (side 21)** I sætter dem og spiller dem. Retten til at sætte scenerne går på skift, og I fordeler de nødvendige roller efter behov. Der er to slags scener: baggrundsscener og konfliktscener. Sørg for at have flest konfliktscener, da de flytter handlingen mest.
- Konflikter (side 25)** I konfliktscener er der konflikter, der afgøres med terninger. Initiativtageren præsenterer udfordringer med en given værdi. Modspillerne skal klare disse udfordringer. Det kan gøres med en terning, hvilket giver modparten fordel, med to terninger der er normen eller med tre eller flere, hvilket giver konsekvenser for modspilleren.
- Eskalering (side 28)** Konflikter kan udvikle sig. Der kommer mere på spil, og konsekvenserne bliver større. Hver eskalering giver spilleren to bonusterninger, der kan bruges i konflikten samt to konsekvensterninger til puljen.
- Konsekvenser (side 29)** Konsekvenser udmåles for historien. Rul antallet af konsekvensterninger i puljen og tag summen af de to højeste. Jo højere, desto mere alvorlige konsekvenser.
- Temakort (side 31)** Temakort giver jer mulighed for at indføre temaer i de enkelte scener. Gevinsten er bonusterninger.
- Syndere (side 19)** I løbet af spillet udpeger I hovedpersonerne i Tupelo som Syndere. Jo flere Syndere, desto tættere kommer I på afslutningen – afgørelsen af Tupelos skæbne.
- Skæbnekortet (side 20)** Skæbnekortet udpeger Retfærdige eller konvertere Retfærdige til Syndere gennem specifikke konfliktscener.
- Målet (side 19)** Når I har udpeget mere end ti Syndere, nærmer I jer målet. Rul to terninger og læg antallet af Syndere til. Hvis det overstiger antallet af hovedpersoner (22), sætter slutningen ind. Derefter har I hver en scene til at afrunde fortællingen.

with a roof of tin
and leaked within
a concrete floor
a cradle of straw
le-o-o! o tupelo!
a cradle of straw

3. DEN FORTÆLLINGEN

System og baggrunden er på plads, og målet ligger synligt et sted i horisonten. I er klar til at begive jer mod Tupelo for afgøre byens skæbne, så her kommer lige et par praktiske detaljer inden den første scene.

- I programmet er Tupelo sat til at køre med fire til seks spillere og en spilleleder. Jeg har aftalt med Fastaval, at de planlægger med fem spillere per hold, så I har frihed til at tage en spiller mere eller mindre med. Mange spillere betyder mere input, men også længere mellem at hver spiller kommer til. Med et godt hold er fire spillere og en spilleleder sandsynligvis det optimale.
- Brug tid på at sætte spillerne ind i, hvordan Tupelo forløber. Det er vigtigt, at de ikke venter på, at du skaber historien for dem. De skal være indforstået med, at dette er jeres fælles værk.
- Gennemgå systemet. Historien går i stå, hvis I skal sidde og diskutere regler undervejs, så vær sikre på, at I har styr på det meste, inden I går i gang. Spørgsmål er ok undervejs, men lange diskussioner dræber fortællingen. Brug eksemplerne eller kørligefrem et par konflikter med spillerne som opvarmning for at reducere risikoen for problemer undervejs.
- Tal om målet. I har helt frie hænder til at skabe fortællingen, men scenariet og systemet er gearret til, at I styrer mod et bestemt mål: Tupelos skæbne. I skal alle være med på, at dette ikke er en lykkelig fortælling fuld af helte. Tupelo har problemer, og dem skal I udforske for til sidst at afsige dom over byen.
- Uddel et spillerark og fem terninger til hver af jer. Placer fællesarket med plads til kort og konsekvensterninger et sted, hvor alle kan komme til og uddel derefter et Temakort til hver. Skæbnekortet placeres ligeledes på arket med den lyse side opad.
- Spil første scene og tag den så derfra! Jeg glæder mig til at høre, hvordan jeres fortælling om Tupelo tog sig ud.

Det var de praktiske råd, og så vil jeg lige give et par teknikker, der kan være en hjælp til at skabe detaljer i jeres fortælling.

FORTÆLLETEKNIKKER

Folk spiller rollespil på mange forskellige måder, og I skal selvfølgelig gøre, som I vil, men når det er sagt, er der nogle ekstra udfordringer ved Tupelo i og med, at I skal opbygge hele baggrunden for historien. Her er to fortælleknikker, der kan hjælpe jer med at skabe detaljerne undervejs.

Tænke højt-teknikken giver jer mulighed for at underbygge elementer af spilpersonernes personlighed, der ellers ville have svært ved at komme frem i scenerne og Den indre stemme giver jer et værktøj til at plante ideer hos hinanden under selve forløbet.

Jeg anbefaler, at I gennemgår disse teknikker inden spillet, så alle er klar over, hvordan de fungerer.

TÆNKE HØJT

Ideen bag Tænke højt-teknikken er give jer en mulighed til at afsløre en spilpersons tanker over for de andre spillere. Husk at I ud over at være spillere også er tilskuere til en fælles fortælling. I den sammenhæng kommer Tænke højt-teknikken til at fungere på samme måde som voice over i film. Tilskuerne får indblik i personernes tanker, men naturligvis ved de andre spilpersoner ikke noget om disse detaljer.

Rent praktisk bruger I Tænke højt-teknikken ved at en spiller skubber sin stol tilbage, for dermed at signalere, at han vil afsløre sin spilpersons tanker.

Tænke højt-teknikken kan f.eks. anvendes til at afsløre detaljer om personerne. Hvis to af spilpersonerne diskuterer et eller andet, kan en af spillerne gå i Tænke højt-mode og sige noget i retning af "Hvis hun bare vidste, hvad hendes mand har gjort, ville hun nok ikke stå her og skabe sig." Teknikken kan også bruges til at etablere detaljer omkring hovedpersonernes motivationer. Eksempelvis kan en spiller bekendtgøre en spilpersons motivation ved at sige noget i retning af, "lige siden Cave ydmygede ham foran Alice, har Sebastian flirtet med tankerne om hævn, så han bliver næsten svimmel ved tankerne om det, der skal ske." På den måde får spilleren både fortalt noget om Sebastians nuværende sindelag og lagt op til en flashbackscene, hvor detaljerne omkring ydmygelsen kan komme frem.

Teknikken kan også bruges til at antyde hensigter spillerne imellem. Hvis en af hovedpersonerne dukker op i en scene for at finde et eller andet (uden at dette er klart ud

fra oplægget til scenen) for derefter at blive forhindret af en anden spilperson, kan en Tænke højt-sekvens ala "Jeg ville ønske, at han ville gå tilbage til sin plads, så jeg kan komme ned i den kælder" klarlægge intentionerne. Om den anden spiller retter sig efter det eller ej, er selvfølgelig en anden sag. Vedkommende kan lige så godt bruge informationen til at bringe andre problemer på banen, så der kommer en konflikt ud af det. Pointen er, at teknikken tillader jer at udveksle information, som spilpersonerne ellers ikke har adgang til, og dermed kan I tage hensyn til fortællingen. Den gode historie er vigtigere end at tilgodese hemmelighedskræmmeri.

DEN INDRE STEMME

Den indre stemme er beslægtet med Tænke højt-teknikken i den forstand, at den også bruges til at overdrage information som ellers ville være svært at få frem i en almindelig scene. I kan bruge den til at indføre detaljer i fortællingen eller til at lade spillerne mærke reaktioner på det, de oplever. Det kan f.eks. være at en mand opdager, hvor meget, den han taler med, minder ham om en tidligere elskede. Påvirker det forløbet? Måske bliver han tilmed i tvivl om, hvorvidt det er hans gamle bekendte.

Den indre stemme bruges ved, at man rejser sig og stiller sig direkte bag den relevante spiller og taler med karakterens indre stemme. Igen er det ikke noget, de andre spilpersoner har indblik i, men I kan give hinanden noget yderligere at lade jer inspirere af. Den sidste pointe er ikke uvæsentlig. Lad være med at

forvent, at I kan diktere historien ved hjælp af Den indre stemme. Bare fordi I indgyder et indtryk i en anden spiller, har vedkommende ikke pligt til at følge denne tanke. Vi kender vist alle situationen, hvor vores tanker og handlinger ikke er enige, men selvom en spiller overhører sin indre stemme, bidrager det alligevel med detaljer til spilpersonen.

Teknikken giver spillere, der ikke er med i den aktuelle scene en mulighed for at komme med input til den igangværende scene, hvilket også kan være en god måde at holde de aktive spillere til ilden. Dog kan teknikken tage overhånd, hvis det bliver til for mange afbrydelser, så derfor vil jeg anbefale, at I bliver enige om et passende niveau. I kan f.eks. aftale, at hver spiller kun må bruge Den indre stemme en gang per scene eller et bestemt antal gange i løbet af hele scenariet.

FØRST SCENE: CATHERINE DAVENPORTS BEGRAVELSE

Inden I går i gang, skal I hver vælge, hvem I vil repræsentere ved begravelsen. Jeg vil anbefale, at du ikke vælger en hovedperson i første scene, da du skal koncentrere dig om at få det hele sat i gang. Som udgangspunkt er alle hovedpersonerne til stede, men der kan være en pointe i at vælge en person, og sige at vedkommende ikke er tilstede. Det giver et godt afsæt til videre historier fra begyndelsen. Hvorfor er vedkommende ikke med?

Når I har fordelt hovedpersonerne blandt jer, er I klar til første scene:

CATHERINE DAVENPORT VAR DET FØRSTE OFFER, OG MENS VI STÅR HER I REGNEN OG KIGGER PÅ DEN TARVELIGE KISTE, DER BLIVER HENDES SIDSTE HVILE HER PÅ DETTE GUDSFORLADTE STED, KAN JEG IKKE LADE VÆRE MED AT TÆNKE PÅ HENDES SKÆBNE. BUKKEDE HUN VIRKELIG UNDER FOR PRESSET? CATHERINE – HENDE, DER ALTID HAR VÆRET DEN STÆRKESTE AF OS. FORNUFTIGE CATHERINE. HENDE, DER ALTID KUNNE FÅ OS TIL AT TRO PÅ NOGET BEDRE END DETTE. KUNNE HUN IKKE STÅ FOR PRESSET, ELLER VAR DER NOGEN, DER SKAFFEDE HENDE AF VEJEN? JEG KIGGER RUNDT PÅ FORSAMLINGEN, MENS FADER EUCHRIDS ORD DRUKNER I REGNEN. NOGLE HULKER. ANDRE ER STILLE. DE FLESTE STÅR BARE MED NAKKEN BØJET. STIRRER FORMÅLSLØST NED I DEN VÅDE JORD, MENS PRÆSTEN FORSØGER AT FORENE OS I SORGENS STUND. HVEM ER DET, DER STÅR DERovre? HELT RANK SOM OM HAN ER UBERØRT AF BEGIVENHEDEN. JEG KAN IKKE SE HANS ANSIGT. KAN DET VÆRE ...? HVEM GLÆDER SIG OVER AF CATHERINES DØD? HVEM VILLE DET GAVNE? VED DE IKKE HVAD DETTE BETYDER? HVORDAN SKAL VI KLARE OS UDEN HENDE?

AFSÆT

Mens du fortæller om scenen, kan du anvende Den indre stemme til at indgyde forskellige indtryk hos nogle af spillerne, så I har noget at tage fat i. Her er et par oplæg til tanker, du kan give spillerne:

- Min elskede: En af tilhørende til begravelsen har haft et hemmeligt kærlighedsforhold til Catherine Davenport, og nu kulminerer sorgen, efterhånden som tabet går op for elskeren.
- Vores håb: Catherine var noget specielt. Hun var en bavn i det mørke, der omslutter Tupelo og med hendes død, er byen overladt til en uvis skæbne. Denne ubehagelige kendsgerning går op for en af gæsterne til begravelsen.
- Hvem gjorde det: Der er noget helt galt i Tupelo. Det ved alle. Catherine kan ikke bare være død. Ikke hende. Nogen må stå bag, men hvem kan have glæde af hendes bortgang?
- Fryd: Catherine havde noget på en af gæsterne. Måske var der tale om gæld. Måske vidste hun besked om noget, der ikke tåler opmærksomhed fra nysgerrige øjne. Med hendes død er der pludselig en, der har en del mindre at bekymre sig om.
- Så fik jeg ret: En af gæsterne har anet, at noget var på vej. Måske er det relateret til Herrens budskab om den forestående dom. Måske er det noget helt andet, men vedkommende har i hvert fald haft på fornemmelsen, at noget ubehageligt var på vej. Catherines død har kun styrket de bange anelser.

Om du skal bruge en eller flere af ovenstående ideer afhænger meget af situationen. Hvis du får en flok aktive spiller, vil de sandsynligvis kaste sig ud i spillet af sig selv, og så behøver du næppe at give dem noget.

Med et mere stille hold kan det være godt at tage udgangspunkt i en enkelt eller to af ovenstående ideer og tilpasse den til holdet på baggrund af de emner, I har haft på bordet under jeres indledende brainstorm og diskussioner.

his waz

children

his waz

ren know

the beating of their blood

ating of their blood

ating of their blood

ating of their blood

the beating of their blood

rudl

rudl

in come down

come down

come down

where

fly no fish can swim

fly no fish can swim

Distant thunder rumble. distant thunder rumble

born!

Rumble hungry like the beast

The beast it cometh, cometh down

The beast it cometh, cometh down

No we we-e-e

Tupelo bound. tupelo-e-e. yeah tupelo

The beast it cometh, tupelo bound

Until the king is born!

In tupelo! tupelo-e-e!

Til the king is born in tupelo!

SPILLEMATERIALE

På de efterfølgende sider følger spillermateriale til Tupelo. Der er følgende elementer:

- En oversigt over hovedpersonerne, der bruges til at markere Syndere og Retfærdige samt til at følge med i, hvornår slutningen af fortællingen nærmer sig.
- Et ark til konsekvensterningerne og ekstra terninger. Indeholder også konsekvenstabellen.
- En introduktion til spillerne. I skal have en kopi hver af dette ark.
- Otte temakort (Forfald, Hovmod, Dommen, Jægeren, Bedrageren, Grådighed, Martyren og Fjende). Hvis du selv udskriver dette scenarie, skal de udklippes langs den stiplede linje.
- Skæbnekortet med en lys og en mørk side. Hvis du selv udskriver, skal du klippe hele kortet langs den stiplede linje og folde det på midten, så kortet får en for- og en bagside.

The sandman on his way

Go to sleep ill children

The sandman in his way

But the ill children know

They listen to the beating of their blood

Listen to the beating of their blood

Listen to the beating of their blood

Listen to the beating of their blood

They listen to the beating of their blood

The sandman's hand

The sandman's hand

And the black rain come down

The black rain come down

The black rain come down

water water everywhere

where no bird can fly no fish can swim

where no bird can fly no fish can swim

No fish can swim

Until they are dead

Until they are dead

In a clap-board shack with a roof of tin
where the rain came down and leaked within

A young mother frozen on a concrete floor
with a bottle and a box and a cradle of straw

Tupelo-e-e! Tupelo!
with a bottle and a box and a cradle of straw

SYNDERE

FADER EUCHRID ER FORBLÆNDET AF SIN EGEN STOLTHED.

DEN BLINDE LEMON JEFFERSON, DER SOM DEN ENESTE SER FORBANDELSEN.

DEN RIGE LEDER ELIAS KAN SÆTTE EN PRIS PÅ ALT.

SJAKBOSSEN BELLINI SOM SKJULER SIN RØDE HÅND I EN HANDSKE.

DEN ENFOLDIGE SMED NOAH, DER IKKE ØNSKER AT GØRE NOGEN FORTRÆD.

DEN FAGRE ALICE LIDER FOR SKØNHEDEN.

DVÆRGEN MOSES HAR BEGRAVET SIN HEMMELIGHED I LY AF NATTEN.

DEN KLOGE EZEKIEL, DER BEGÆRER SIN NÆSTES HUSTRU.

JÆGEREN CAVE SÆTTER FÆLDER FOR ALLE.

FRODIGE DEANNA NYDER MÆNDENES KAMP.

DEN TRODSIGE NIMROD, DER IKKE KENDER TILGIVELSEN.

FORFATTEREN SORTE POUL SOM VIL GØRE ALT FOR AT GØRE DET RIGTIGE.

DEN UNGE JENNIFER HVIS SØSTER TOG SKYLDEN MED I GRAVEN.

SAINT HUCK, DER ELSKER DE SMÅ DRENGE.

GAMLE VERNON CALLIHAN HAR INTET TILBAGE AT TABE.

KATE CALLAGHAN OVERFØRER SIN SMERTE TIL ANDRE.

NANCY FLYGTER FRA SIT UFØDTE BARN.

CROW JANE SOM INGEN KAN REDDE.

DEN SMUKKE GRACE, SOM KENDER KUN SMERTENS SPROG.

HARVEY ER KÆRLIGHEDENS SLAVE.

DEN ENSOMME SEBASTIAN, DER LÆNGES EFTER DET, HAN ALDRIG KAN FÅ.

DEN JALOUX O'MALLEY, DER LADER SIG STYRE AF SINE FØLELSER.

ANTAL SYNDERE: _____

I 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22

RETTE SVAR

KONSEKVENSTABELLEN

- 2 Ingen konsekvenser.
-
- 3-5 Mild konsekvens. Spilpersonen er heldig og slipper uden de store men.
-
- 6-8 Den forudsigelige konsekvens. I en slåskamp kommer spilpersonen ud af det med forventelige skrammer.
-
- 9-11 Alvorlig konsekvens. Spilpersonen betaler for sin handling, og det er værre en man kunne regne med.
-
- 12 Værst tænkelige konsekvenser for situationen.

(Puljen tømmes efter hver scene)

And carry the burden
Tupelo-e-e! e tupelo! yeah!
The king will walk on tupelo!
Tupelo-e-e! e tupelo!
He carried the burden outa tupelo!
Tupelo-e-e! hee tupelo!
You will reap just what you sow

why the hen won't lay no egg
can't get that cock to crow
The nag is spooked and crazy
O God help tupelo! e God help tupelo!
O God help tupelo! e God help tupelo!

O go to sleep lil children
The sandman on his way
O go to sleep lil children
The sandman in his way
But the lil children know
They listen to the beating of their blood
Listen to the beating of their blood
Listen to the beating of their blood
Listen to the beating of their blood
The sandman's blood
The sandman's blood
And the black rain come down
The black rain come down
The black rain come down
water water everywhere
where no bird can fly no fish can swim
where no bird can fly no fish can swim
No fish can swim
Until the king is born!
Until the king is born!
In tupelo! tupelo-e-e!
Til the king is born in tupelo!

EKSTRA TERNINGER

SPILMATERIALE

Velkommen til Tupelo og til et anderledes scenarie. Dette ark er dit spillemateriale. Det vil sige, at du får ikke en spilperson i traditionel forstand. I stedet deler du toogtyve hovedpersoner med resten af gruppen. Hovedpersonerne bruger I til at skabe jeres historie om byen Tupelo.

Rammerne for fortællingen er, at beboerne i Tupelo har levet i synd så længe, at det har påkaldt sig Herrens opmærksomhed. Byen er på vippen til at dele skæbne med Sodoma og Gomorra. Igennem jeres fortælling illustrerer I, hvordan det er kommet så vidt, og scenariet slutter med, at I afgør byens skæbne. Herren lod Sodoma og Gomorra udslette i en regn af svovl og ild. Hvad bliver Tupelos skæbne?

For at skabe beretningen om Tupelo skal I have en række elementer på plads. Først og fremmest skal I blive enige om, hvor og hvornår jeres historie forgår. Dernæst skal I forholde jer til scenariets præmis: Tupelo handler om synd. Hvad vil det sige, at synde? Oplægget er, at byen er ved at gå til i synd, så et eller andet må beboerne have gjort forkert. Det er op til jer at skabe detaljerne. Hvorfor har Herren set sig vred på Tupelo?

Det sidste, I skal blive enige om, inden I kan begynde, er fortællingens stemning og indre logik. Er det benhård realisme, eller spørger det overjordiske i kulisserne? Er I til groteske karikaturer eller delikate nuancer? Der er ikke noget rigtig svar, men det er vigtigt, at I bliver enige, for det påvirker i høj grad den historie, I fortæller.

Scenariet er skruet sammen omkring nogle spillemekanismer, der hjælper jer til at fortælle historien samt sikrer at fortællingen bevæger sig mod det uundgåelige mål: afgørelsen af Tupelos skæbne. Jeres spilleder vil gennemgå systemet, inden I begynder, men det vigtige er, at I påvirker handlingen gennem systemet. Historien om Tupelo fortælles igennem en række scener. Jeres spilleder introducerer den første scene, og derefter har I frit spil. Fortællingen løber altså mellem to fastlagte punkter – åbningsscenen og slutningen, der afgør byen skæbne. I forbinder de to punkter.

I praksis foregår det ved, at I skiftes til at skabe scener. Der er to typer af scener: baggrundsscener, der blot giver kulør til fortællingen og konfliktscener, hvor uenighederne omkring fortællingens udvikling bliver afgjort ved hjælp af spillemekanismerne i scenariet. I har stor indflydelse på det endelige resultat, men der er også

en dynamik i form af terningernes tilfældighed, der påvirker jeres historie.

Gode historier har en dramatisk udvikling. En situation præsenteres, en konflikt bliver introduceret, parterne indtager deres positioner, og herfra er der ikke længere nogen vej tilbage. Spændingen opbygges, og forløsningen kræver sine ofre. Da fortællingen er jeres, er ansvaret for den dramatiske udvikling også jeres. Spillemekanismerne giver jer en indikation af, hvor tæt I er på klimaks og dermed også en mulighed for at opbygge en dramatisk fortælling.

Brug oplægget og systemet til at skabe jeres historie! Jeg håber, I får en god oplevelse.

HOVEDPERSONERNE I TUPELO

- Fader Euchrid er forblændet af sin egen stolthed.
- Den blinde Lemon Jefferson, der som den eneste ser forbandelsen.
- Den rige leder Elias kan sætte en pris på alt.
- Sjakbossen Bellini som skjuler sin røde hånd i en handske.
- Den enfoldige smed Noah, der ikke ønsker at gøre nogen fortræd.
- Den fagre Alice lider for skønheden.
- Dværgeren Moses har begravet sin hemmelighed i ly af natten.
- Den kloge Ezekiel, der begærer sin næstes hustru.
- Jægeren Cave sætter fælder for alle.
- Frodige Deanna nyder mændenes kamp.
- Den trodsige Nimrod, der ikke kender tilgivelsen.
- Forfatteren Sorte Poul som vil gøre alt for at gøre det rigtige.
- Den unge Jennifer hvis søster tog skylden med i graven.
- Saint Huck, der elsker de små drenge.
- Gamle Vernon Callihan har intet tilbage at tabe.
- Kate Callaghan overfører sin smerte til andre.
- Nancy flygter fra sit ufødte barn.
- Crow Jane som ingen kan redde.
- Den smukke Grace, som kender kun smertens sprog.
- Harvey er kærlighedens slave.
- Den ensomme Sebastian, der længes efter det, han aldrig kan få.
- Den jaloux O'Malley, der lader sig styre af sine følelser.

TEMAKORT

FORFALD

FUNDAMENTET SLÅR REVNER, OVERFLADEN KRAKELERER OG ALTING GÅR FRA HINANDEN. SYSTEMER NEDBRYDES, FOR AT NYE SAMMENHÆNGE KAN OPSTÅ. INDLØS DETTE KORT FOR TO BONUSTERNINGER, NÅR EN HOVEDPERSON UNDER DIN KONTROL HAR VÆRET ÅRSAGEN TIL FORFALD I HISTORIEN.

TEMAKORT

Hovmod

HERREN GAV MENNESKET FRI VILJE OG DERMED OGSÅ RET TIL AT PÅBERÅBE SIG STORHEDEN SELV. HVAD HERREN HAR GIVET, SKAL INGEN TAGE. SELV IKKE HERREN. INDLØS DETTE KORT FOR TO BONUSTERNINGER, NÅR DU FÅR UBLU HOVMOD TIL AT MANIFESTERE SIG I HISTORIEN.

TEMAKORT

DOMMEN

DE RETFÆRDIGE SKAL ARVE PARADISET, OG DE GUDLØSE SKAL BØDE FOR DERES SYNDER. DOMMEREN SER OG DØMMER. EN DOM UDEN EKSEKVERING ER BLOT ET ØNSKE. INDLØS DETTE KORT FOR TO BONUSTERNINGER, NÅR DU FÅR EN HOVEDPERSON UNDER DIN KONTROL TIL AT AFSIGE ELLER EKSEKVERE EN DOM, DER PÅVIRKER HISTORIEN.

TEMAKORT

JÆGEREN

FORSKELLEN PÅ JÆGEREN OG BYTTET ER BEVIDSTHEDEN OM SELVE HANDLINGEN. BYTTET FLYGTER FRA DEN UMIDDELBARE FARE. JÆGEREN VED, AT JAGTEN FORTSÆTTER, TIL BYTTET ER NEDLAGT. JÆGEREN OPGIVER IKKE. INDLØS DETTE KORT FOR TO BONUSTERNINGER, NÅR DU FÅR EN HOVEDPERSON UNDER DIN KONTROL TIL AT FØLGE ET MÅL TIL ENDE UANSET OMKOSTNINGERNE.

TEMAKORT

BEDRAGEREN

NÅR MASKEN FALDER, SER VI FJENDES SANDE ANSIGT, INDEN
BEDRAGET STIKKER OS SOM DET KOLDE STÅL. AFSLØR EN
HOVEDPERSON SOM BEDRAGER OG INDLØS DETTE KORT FOR TO
BONUSTERNINGER.

TEMAKORT

GRÅDIGHED

LAD DE ANDRE STOPPE, MENS LEGEN ER GOD. DER ER INGEN GRUND
TIL AT SPILLE, HVIS MAN IKKE SPILLER FOR AT VINDE, OG HVORFOR
SKAL MAN HOLDE IGEN, BARE FORDI MAN ALLEREDE HAR NOGET? LAD
EN HOVEDPERSON GÅ LÆNGERE END RIMELIGT ER FOR AT OPNÅ EGEN
VINDING OG INDLØS DETTE KORT FOR TO BONUSTERNINGER.

TEMAKORT

MARTYREN

SOM SEBASTIAN BUNDET TIL ET TRÆ OG GENNEMHULLET AF PILE
LIDER MARTYREN FOR DE ANDRES FRELSE. LAD EN HOVEDPERSON
OFRE SIG SOM MARTYR OG INDLØS DETTE KORT FOR TO
BONUSTERNINGER.

TEMAKORT

FJENDEN

DET ER OS MOD DEM! HVIS MAN IKKE ER MED OS, ER MAN MOD OS. I
EN VERDEN FULD AF FJENDER ER DET VIGTIGT AT HAVE ALLIANCER,
MEN VIGTIGERE AT KENDE SIN FJENDE. INDLØS DETTE KORT FOR TO
BONUSTERNINGER, NÅR DU FÅR SKABT ALVORLIG SPILD MELLEM TO
ELLER FLERE HOVEDPERSONER I EN SCENE.

SKÆRNEKORT

RETFÆRDIG

"For den enes skyld vil jeg lade være med at ødelægge byen"

Brug dette kort til at udpege en Retfærdig blandt fortællingens hovedpersoner. Du kan ikke bruge dette kort på en hovedperson, der allerede er markeret som Synder.

For at udpege den retfærdige skal du skabe en konfliktscene, der illustrerer, hvorfor personen er Retfærdig. Du får to bonusterninger, når du bruger dette kort.

Hvis du vinder konflikten, markerer du hovedpersonen som Retfærdig på oversigten. Læg dette kort tilbage på bordet efter scenen.

Modstandere i denne konflikt får en bonusterning for hver Retfærdig, der allerede er udpeget.

SKÆRNEKORT

SYNDER

"Skriget over byen er stort, og deres synd er såre svar"

Brug dette kort til at konvertere en Retfærdig til Synder. For at bruge kortet, skal du skabe en konfliktscene, der afslører den Retfærdige som Synder. Du får to bonusterninger, når du spiller dette kort.

Hvis du vinder konflikten, markerer du hovedpersonen som Synder på oversigten.

Læg dette kort tilbage på bordet efter scenen.

(KORTET FOLDES PÅ MIDTEN, SÅ DER KOMMER EN HVID OG EN SORT SIDE)