

## Synopsis til Narzula City Noir

*I Narzula Citys mørke baggårde og gullige gyder går 30 sølvmonter fra hånd til hånd, fra biperson til biperson. Lyssky skæbner blusser op og brænder sig ind i byens fortælling.*

*Narzula City Noir er et fantasy ensemble spil, hvor spillerne jammer sig frem til hovedpersonerne og deres historier.*

### Et skæbnehav

Narzula Citys gaderne svømmer praktiskalt over af lykkerider, luder og lommetyve og de er alle fyldt til randen med brister og håb. Så mange unikke karaktere at jeg ikke vælger hovedpersoner for scenariets fire spillerne. Til gengæld møder spillerne en række forskellige bipersoner, såsom Doktor Gummegodt, den dødende tandlægen der laver narkotikum og som er oppe at toppes med byens gangstere, eller Keitil, en korrupt byvagt, der prøver at hævne voldtægten af hellig kvinde og søge tilgivelse undervejs. Spillerne får lov til at spille disse imens vi fortæller hvordan 30 sølvmonter bliver handlet og fordelt i Narzula Citys underverden. Når en spiller finder en biperson, hvis historie hun virkelig gerne vil udforske, så gør hun den til sin hovedperson og forsætter med at spille den igennem resten af scenariet.

### Fra bipeson til hovedperson, fra konflikt til historie

Alle de potentielle karaktere har allerede som bipersoner indbyggende konflikter. Når bipersonen bliver til hovedperson, er det ikke fastlagte hvordan de konflikter bliver til historier. Hvad der sker med Doktor Gummegodt kan vi, som spilgruppe, finde på undervejs – men heldigvis hjælper scenariet os. Jeg laver figurer til hver (potentielle) hovedperson og et spilbræt med felter fra berettermodellen (figur 1) og eksempler/forklaringer til felterne. Spillerne bevæger deres figur frem når de mener at deres har nået til et nyt dramaturisk indslag i berettermodellen, fx "point of no return". Magten over historiens dramaturgiske fremdrift er lagt over til spillerne. Spillelederen har stadigvæk masser at lave: holde fokus på de grundlæggende konflikter, beskrivelser, råbe: "Fuck det er fedt, det der!" osv.

### En større fortælling

Hovedpersonerne fortæller hver deres historie og til sammen bliver det Narzula Citys fortælling. Historierne udspiller sig på et forholdsvis lille geografisk område og socialt miljø. Det er meningen at de forskellige historier skal mødes og låne fra hinanden undervejs i scenariet. De samme steder bliver besøgt i de forskellige fortællinger, sølvmonterne har en central fortællermekanisk værdi der gør at de forsat bliver genintroduceret i fortællingerne, bipersoner fra en fortælling bliver til hovedpersoner i deres egen og spilleres hovedpersoner er bipersoner i de andres fortællinger.

Når man spiller byvagten Keitil er det pisse vigtigt at man finder tilgivelse i de nådeløse gader, men man sidder også yderst på stolen når man hjælper Doktor Gummegodt med at få Zanbar Bone ned med nakken.

### Praktisk

Type: Scenarie/ Genre: Noir fantasy ensemble spil/ Antal personer: 2-4 spillere og 1 spilleleder/ Spiltid: 5 timer/ Forfatter: Johannes Busted Larsen, Telefoni: 22573044, Elektronisk post: [Johsbusted@gmail.com](mailto:Johsbusted@gmail.com),

## Figur 1: Berettermodel som spilbræt (mockup: skal være flottere og anden tekst, især andre eksempler)

### 1: Anslag

Stil din figur her: Når du vælger at din hovedperson er hovedperson.

Eksempel: din hovedperson har lige være biperson i en scene, men var noget helt særligt.

### 2: Præsentation

Stil din figur her: Når din konflikt har været præsenteret i en scene.

Eksempel: Du har hørt et rygte om at Hektor er tilbage, Bones mænd passet dig op og taget dit gummegod.

### 3: Uddybning/ twist

Stil din figur her: Når vi lære noget helt nyt og anderledes om din karakter (der har betydning for hendes konflikt).

Eksempel: I virkeligheden er du Bones søn, dit gummegod er placbo.

### 4: Point Of No Return

Stil din figur her: Når din hovedperson har en plan/ idé/something til løsesin konflikt .

Eksempel: din hovedperson køber en daggert og siger "Bones er dødsens".

### 5: Konfliktoptragning

Stil din figur her: Når din spillperson gør sit forehavende klart.

Eksempel: Du møder Bones på torvet.

### 6: Klimaks

Stil din figur her: Når den vigtigste scene udspilles.

Eksempel: du dræber Bones (tror du).

### 7: Afrunding

Stil din figur her: Når du har spillet din figurs sidste scene.

Eksempel: Du kysser din kone og børn. Alt skal nok gå. Eller du er gået til grunde, du fortæller en scene med forfald og håbløshed