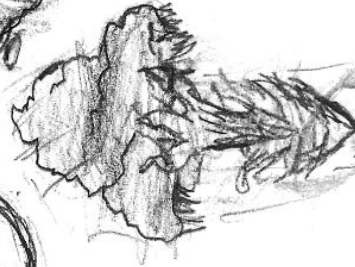
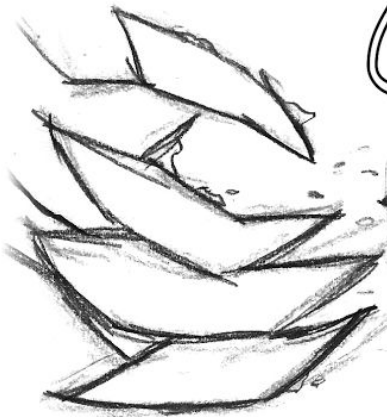


Gunder



# Foromtale

af Mads Egedal Kirchhoff

Fra intetheden før tidens begyndelse opstår fire guddommelige væsner. Snart udfylder de tomrummet, former jorden, bjergene, havet, livet. Guderne er dog forskellige i ideologi og æstetik, uenige om hvordan verdenen og dens beboere skal være. De præger og bygger den på hver sin måde. Snart slipper deres kraft op og de må gå i dvale i mange tusinde år. Når de vågner igen er menneskeheden opstået; et væsen der også kan forme verdenen. Guderne fortsætter med at skændes om verdenens form og modarbejder hinanden med deres guddommelige kræfter. Eller nedstiger i menneskene og bruger dem til at fremme deres agendaer. Før de igen går i hi og vågner op til nye civilisationer. Som deres kraft endeligt falmer, bliver de nødt til at afgøre hvad deres arv til verden skal være.

“Guder” er et scenarie om at skabe. Om at elske og kæmpe for sin vision. Det er et åbent spil, hvor verdenen og intriger skabes af spillerne og deres spilpersoner. Det er dog også fast struktureret med massere af inspiration og hjælpende virkemidler. Det er et semi-live scenarie, hvor vi skal spille verdens skabelse med vores egen krop. Det er fyldt af patos, med dramatiske guder med følelser så store som verden selv.

**Forventet spiltid:** 3-4 timer.

**Antal spillere:** 4 spillere og 1 spilleleder.

**Stikord:** Mytologi, skabelse, drama, intrige, semi-live.

**Spillertyper:** Du skal være hooked på at spille en almægtig gud og kunne lide at være kreativ medskaber i rollespil. Bonus point hvis du kan krænge dramatiske følelser ud af ethvert emne.

**Spilledertyper:** Du skal være formidler, instruktør og deltage i spillet, men på andre vilkår. Du skal kunne skubbe spillet fremad når det nøler og kaste ideer ind når de mangler. Du kommer til at spille menneskeheden som helhed og skal også forme verden og ødelægge gudernes planer.

**Om forfatteren:** Mads har bl.a. skrevet scenarier om universets ende, samuraier der skal dræbe deres elskede og ensomhed i en futurisk, tom by. World-building, fantastiske verdener og store følelser er temaer der går igennem i flere af dem.

**Sprog:** Kan spilles på dansk og engelsk. Kan kun spilleles på dansk.

**Alder:** 13+

# Indholdsfortegnelse

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Foromtale              | 2     |
| Indholdsfortegnelse    | 3     |
| Tak til                | 4     |
| Introduktion           | 5     |
| Tematik                | 6     |
| Spilstart & Opvarmning | 8     |
| Roller & Casting       | 12    |
| Struktur & Akter       | 14    |
| Akt 1: Prolog          | 14    |
| Akt 2: Forandring      | 16    |
| Akt 3: Nedstigning     | 19    |
| Akt 4: Eftermælet      | 22    |
| Spilleleder Tips       | 24    |
| Drejebog               | 26    |
| <br>                   |       |
| Rollerne               | 31-34 |
| Menneskene             | 35    |

# Tak til

Mine spiltестere Ivan Kalatchev, Marie Skouenborg, Jacob Nielsen, Danny Meyer Wilson, Mia Louw Håkonsen og Ejnar Håkonsen og to andre Con2ere jeg ikke fik navnet på. Især tak til Ivan og Danny for at smadre mit scenarie så jeg kunne bygge det op igen, stærkere end før.

Louise Floor Frelsen og Johanne Schilling for at vise med “Legenderne om Camelot” at minde mig om spillerne-bygger-selv-scenariet ~~–så jeg ikke skal lave noget~~ scenarier stadig er fede.

Max Møller og Karoline Cleo Lærke Hatting for god sparring til forfatter weekenden. Der var ikke nogen af jeres ideer der kom med umodificerede, men de kom med!

Anders Frost Bertelsen og Tina Heebøll Arbjørn for være ufatteligt ansvarlige med scenarier.

Ottodommerne for at gide at læse ~~lortet ottovinderen~~ scenariet.

Signe Løndahl Hertel for at introducere det revolutionerende teknologiske koncept, at man kan optage playtest feedback på sin smartphone (at min slugte lyden er en detalje, næste år virker det!)

# Introduktion

Hejsa! Tak fordi du vil spille mit scenarie! Jeg håber du og dine spillere vil få det skæg med det. Har du nogen spørgsmål er du velkommen til at kontakte mig på [vegedus@gmail.com](mailto:vegedus@gmail.com). Vær opmærksom på at scenariet kræver en smule klippearbejde. Den sidste side har nogle stikord der skal klippes ud.

“Guder” er et mytologisk drama, inspireret af klassisk græsk og nordisk mytologi. Fire overjordiske væsner fødes ind i et tomt univers og går i gang med at skabe en verden. Guderne har forskellige visioner og æstetik og må skændes og ødelægge hinandens arbejde for at få deres vilje. Videre står naturens og menneskeheds kræfter også guderne imod og ændrer på verdenen.

Scenariet handler om skabelse og kreativitet. Guderne er ment til at være menneskelige, reflekterende det samme behov mennesker har for at være kreative.

Scenariet består af opvarmning, workshops og fire akter. Akterne foregår i hver deres aldre af verdenen, og er alle lidt forskellige i deres opbygning og virkemidler. Først fødes guderne ind i verden og skaber sammen fundamentet. Så går de igang med at præge den på hver deres måde og ødelægge hinanden værk. Menneskeheden opstår, som guderne først påvirker langt væk fra med deres mirakler, siden må nedstige i og udøve deres mål gennem. Sidst løber gudernes energi tør og kan udøve et sidste mirakel før de dør.

Der bliver leget lidt med både semi-live, fortællespil og sidde-ned rollespil og skift imellem dem. Når der skabes beskriver spillerne, men bevæger sig også som guden, løfter armene for at løfte bjerge.

Som spilleleder skal du dels formidle scenariet, udpakke det stille og roligt, akt for akt. Du skal pace det en smule og kaste ideer ind hvis det går sløvt. Også kommer du til at bygge videre på verdenen når guderne sover og give gudernes handlinger konsekvenser. Nærmest en klassisk GM rolle med lidt af det hele.

# Tematik

“Guder” er et scenarie der handler om kreativitet og det at skabe. Rollerne, guderne, er kan ses som kunstnere og den verden de skaber mediet de udtrykker sig igennem. Emnet kreativitet bliver behandlet gennem en række linser af scenariet; Et tema er glæden ved selve skabelsesprocessen og at se resultatet af ens arbejde. Om den trang jeg tror vi som mennesker et eller andet sted altid har til at skabe og bygge ting. Et andet tema handler om at selvom man tror man har kontrol over det man skaber ender det ikke altid som man ønskede. Om perfektionisme og stræben. Det handler om visioner og æstetik og hvordan disse kan variere folk imellem.

Den mest centrale tematik, scenariets centrale konflikt, handler dog om kampen mellem individer for at få deres vilje i et delt skaberværk. Det handler hvordan der altid er kreative forskelle der gør det utroligt svært at skabe noget sammen. Mere konkret i scenariet skal guderne deles om verden; Ingen kan skabe eller destruere uden at det påvirker de andres arbejde. De har hver deres vision for hvordan verden skal være og de er nært uforenelige. Videre repræsenterer du som spilleleder naturens kræfter og menneskeheden som hiver skaberværket i en femte retning.

Går man et halvt abstraktionslag ned, kan spillet mere specifikt ses som en metafor for rollespil og det kreative deri. For mig, handler det lidt om selve processen med at skrive et scenarie; Hvordan man skal forsvare sin ide fra andre og det underlige, næsten ensomme i at andre aldrig helt forstår ens idé som man selv gør.

Mere relevant for jer, er det også en metafor for rollespillet som det spilles. Rollespil er en spøjs kunstform der i modsætning til de fleste, så godt som altid kreeres i fællesskab. Hvor der er asymmetriske magtstrukturer mellem forfatter, spilleleder og spillere. Der ligger altid en eller anden kreativ konflikt spillerne imellem; Nogle får deres ideer bragt i spil og gjort virkelighed, mens andre må gå på kompromis. Er man ikke hurtig nok kan en anden spiller løbe med slutningerne. Spillernes roller er metaforer for spillerne selv og processen i deres spil. Det samme gælder spillederen.

Det er dog ikke fordi det er tænkt som et meget meta-scenarie. Meta-laget her bliver aldrig helt eksplicit bortset fra en enkelt opvarmningsøvelse. Scenariet skal hellere underholde end udmønte en højpandet diskussion om kreativitet & rollespil.

Det er dog værd at bemærke at scenariet bevidst bryder et par klassiske rollespils "regler" på grund af temaet. En gængs regel i rollespil er "Ja-reglen" som opfordrer til at man altid siger ja til hinandens ideer og bygger videre på dem. I dette spil er spillerne bevidst opfordret til at være destruktive og ødelægge det de andre byder ind med. Spillet må gerne få lidt tænder, det må gerne gøre ondt at se det man har bygget op falde fra hinanden. Rollerne og spillerne spiller mestendels mod hinanden. Det skal dog heller ikke blive til rent destruktivt spil. Hvor hårdt man går til stålet skal afpasses gruppen. Dette kalibreres i opvarmningen.

Spillet er ikke som sådan en kommentar på religion, selvom det let kan blive et sub-tema i spil. F.eks. er det sandsynligt at guderne vil behandle deres skaberværk med omtrent samme moralske omhu som en maler gør med deres staffeli (ingen), hvilket ikke er ulig visse eksisterende religioner. Der er noget myrer-og-forstørrelsesglas over det.

Sidst er scenariet en forfaldshistorie. Guderne starter scenariet som mægtige verdensskabere og bliver svagere for hver akt. De efterlades gradvist af deres egen verden. Til sidst kan de knap påvirke verden og dør muligvis. Så vidt jeg ved er det ikke en metafor for noget.

# Spilstart & Opvarmning

Som det første skal du briefe spillerne. Essentielt give dem en forkortet version af de to foregående kapitler. De væsentligste pointer er opsummeret i kapitlet "Drejebog". Generelt handler det om at give spillerne et overblik og indtryk, nærmere en at lære dem hele scenariet at kende. Jeg foreslår du så vidt muligt undgår at front-load information og f.eks. først fortæller om præcis hvordan hvert akt spilles som i når til dem, i stedet for at forklare det i starten.

Når spillerne er blevet briefet og har fået lov til at stille spørgsmål, går i fluks til den første opvarmningsøvelse.

## Opvarmning 1: Kreativ konflikt

Denne opvarmningsøvelse har primært til formål at sætte scenariets centrale tematik og konflikt i fokus. Ideen om guderne som kunstnere der går op i deres skaberværk med ild og sjæl kan være lidt abstrakt. Derfor udspilles det her med mere relaterbare, hverdagsituationer. Det øves at være forsmået kunstner som ikke får sin vilje.

Øvelsen består af to scener med to spillere i hver. Hver spiller skal være i lige præcis én scene. Du vælger hvilke spillere der spiller hvem, frit efter dine antagelser af hvem der bedst kan løfte rollen.

### Første scene: Kunstnerer

Scenen spilles stående, fuld semi-live.

Situationen er at to kunstnere deler et atelier. Den ene er i gang med et forfærdeligt dystert holocaust maleri. Den anden har natten over tilføjet lidt farver til det fordi han synes det var for ensformigt og deprimerende at kigge på. Scenen starter morgenen efter hvor førstnævnte træder ind i atelieret, hvor den anden står og maler på sit eget maleri. Scenen skal spilles så højspændt, intenst og dramatisk som muligt. Der må gerne råbes og skændes.

Du afslutter scenen når du føler spillerne har fået udforsket konflikten og før energien begynder at ebbe ud.



## **Anden scene: Scenarie gravøl**

Scenen spilles siddende ved bordet uden mere semi-live end hvad man kan gestikulere med hænderne.

Situationen er to rollespillere der sidder i cafeen efter et endt drama-intrige scenarie (meta meta) og snakker om hvad de har spillet. Den ene synes scenariet var super fedt, især at det endte på den måde som han ønskede det. Den anden føler i sit stille sind at hans karakter blev kørt ud på et sidespor og hans kreative input til spillet underkendt. Han prøver ikke at ødelægge den gode stemning, men er reelt noget knotten og det kommer så småt til udtryk.

Denne scene skal spilles subtilt og stilfærdigt. Konflikten skal helst være lidt under overfladen, men stadig klart være der. Du afslutter scenen når konflikten og bitterheden klart har været oppe og vende, men før den eskalerer.

Føler du spillerne har brug for mere opvarmning, kan i tage scenerne igen med andre par. Eller, variationer med lignende kreative konflikter (musikere i et garageband der ikke kan enes om deres genre, en DM i en D&D kampagne der diskutere med spillerne hvorfor de ikke gider følge plottet, etc.). Jeg tror dog ikke det er nødvendigt.

## Opvarmning 2: Kropslig Skabelse

Denne øvelse har til formål at træne scenariets semi-live virkemiddel. For at styrke følelsen af at være en gud og en skaber, skal spillerne både fortælle og vise med kroppen hvordan de skaber verdenen. Skabe med krop og ord. Ideen er både at give en kropslig følelse af at være et mægtigt væsen og mere investering i det der skabes. Øvelsen handler også om så småt at komme i gudernes mindset, at forstå deres skabertrang.

Først bed spillerne rejse sig op og ryste kroppen lidt og gør det selv også. Prøv at komme lidt ned og op i lag; Bug knæene og kom ned til gulvet, stræk hele kroppen op mod luften.

Dan en cirkel med en god armlængde mellem hver af jer og til andre objekter, hvis der er plads. Du skal led nu en slags guidet meditation. Bed spillerne om at holde hænderne op foran sig og sprede fingrene. Lidt som om de holdt en bold. Bed dem lukke øjnene og tage en dyb indånding. Tag selv en god mundfuld luft. Snak roligt og lav lange kunstpauser. Fortæl om følgende, brug dine egne ord og improviser gerne mere.

“Mærk intetheden mellem dine fingre. En sugende, tomhed. Mærk dit åndedræt. Forestil dig at for hvert sug, pumper dit hjerte guddommelig energi pumpende ud i dine årer. Forestil dig du får noget til at vokse frem mellem dine fingre. Noget simpelt, et basalt element eller et lille stykke liv. Bevæg hænderne og få det til at vokse. Drej det, form det, gør det større og mindre. Find en endelig form til det og giv det så til himlen eller jorden.“

Herefter må folk åbne deres øjne igen.

Herefter gentager i essentielt denne øvelse igen, men én af gangen, hvor man også sætter ord på hvad det er man skaber, hvordan man former det og hvordan man planter det i verdenen til sidst. Man har også øjnene åbne og man må meget gerne afvige fra proceduren fra før og lege med forskellige bevægelser og måder at skabe på. Du starter. Brug altid ‘jeg’ når du forklarer, fortæl som om det er noget DU gør.

F.eks. kan du holde hænderne koncentreret foran dig og fortælle hvordan du pumper din energi ind i tomrummet, indtil et spinkelt lys opstår. Du spreder hænderne en smule og fortæller om hvordan lyset bliver til et knitrende kugle af lyn. Bevæg hænderne som en cylinder og fortæl om hvordan du gør det det langt og mægtigt. Sidst, kaster du lyn-kilen mod jorden og fortæller hvordan den splitter kontinentet.

## **Verdens Workshop**

Herefter en kort workshop til at etablere lidt om hvordan den verden guderne kommer til at skabe kommer til at være. Det er en væsentlig del af scenariet at i skaber verden mens i spiller, men her får spillerne lige lov til at lægge et fælles fundament på forhånd. Det er også ment til at lukke op for kreativiteten og gøre verdenen interessant.

Spørg gruppen som helhed om følgende tre spørgsmål og åben for diskussion. Følg eventuelt op med et par supplerende spørgsmål, få dem til at uddybe en smule. Brug dog ikke lang tid på denne øvelse, maks 2 minutter per spørgsmål.

Hvordan kommer verdens form til at være? Rund, flad, uendelig, indelukket, andet?

Hvad bliver dens relation til himlen/stjerner/solen/rummet? Er der en måne, andet der kredser om den?

Hvad kommer menneskenes civilisation til at bygge på? Teknologi, magi, begge dele eller andet? Eller bare simpel lavteknologisk?

Efter denne øvelse skal spillerne have deres roller. Jeg foreslår i holder en pause i forlængelse af at de læser dem.

# Roller & Casting

Der er fire roller, alle mægtige guder på lige fod. Alligevel er de menneskelige og har motivationer, fejl og følelser. De er på ingen måde ment til at være perfekte, afskårede væsner. Et aspekt af dem der især interessant for dig som spilleleder er at hver rolle har en 'svaghed': En måde hvorpå deres kræfter og fremgangsmåde ikke altid egner sig til at fremme deres vision. Spillerne kan selv spille på denne svaghed i deres skabelsesscener, men du må også gerne prikke til dem og sætte dem i spil.

Karakterne er næsten helt symmetriske i ansvar og funktion; Der er ingen der er "lederen" eller en bi-rolle eller på anden vis har en særegen rolle i scenariet. Derfor vil jeg som udgangspunkt foreslå at du introducere alle rollerne og lade spillerne selv vælge hvem de vil have.

Der er dog nogle små udsving i hvilke roller bedst egner sig til hvilke spillere og nogen der potentielt kan være problematiske i de forkerte hænder. Har du en ret varieret gruppe og en god føling med dem kan du derfor godt vælge at kaste. Der er tips til hvordan nedenunder. Jeg foreslår du læser rollerne bagerst i scenariet først.



## **Solus**

Er lidt særegen i forhold til de andre guder, da den er lagt op til at være mere destruktiv end konstruktiv. Kan derfor være en god katalysator for konflikter, men også misbruges og blive for meget. Den er derfor god til erfaren spiller med finføling. Der har villighed til at smadre de andres værker, men også til ikke gøre det for meget.

## **Mon**

Mon er ikke en specielt svær rolle at spille. Den kan dog godt tolkes uheldigt som tilbagetrukket og passiv. Så den går godt til en spiller der ikke vil bruge den som undskyldning for ikke at være med i spillet.

## **Glacia**

Glacia er lagt op til at være den mest amoralske gud. En livgivende gud, men ligeglads med om det liv har det godt. Har man lyst til at være gemen er den et godt valg. Også den gud der er lagt op til at være den mest ekstroverte, aggressive og råbende. Kan egne sig til en spiller der selv er det og vil nyde chancen for at få lov. Kan også virke til en introvert spiller der igennem Glacia har en undskyldning for at fylde mere.

## **Gron**

I kontrast den måske mest moralske gud. Som den eneste, er der lagt op til at Gron vil prøve at bevare freden i gruppen. Derfor egnet til en spiller der gerne vil lege hønemor. Mindre god til en meget dominerende spiller, for hvem det faktisk kan lykkes at skabe fred. Det er meningen at Gron primært skal fejle i at mægle fred guderne i mellem.

# Struktur & Akter

Fortællingen i scenariet består af fire akter. Heraf er den første en prolog med sin egen struktur. De tre første akter afsluttes alle med at guderne må gå i hi og sove i lang tid. For hver gang de vågner er der gået lang tid og verden er forandret. Du som spilleleder beskriver den forandring. Hvert akt har sin egen struktur og varierer i deres spilleregler, omend de altid bygger videre på den foregående. Det er oplagt at holde pause mellem hvert akt.

## Akt 1: Prolog

I denne del skaber fødes guderne ind i et tomt univers og skaber verden fra intet. Denne akt er meget spilleleder styret og lidt en in-game opvarmning. Jeg har inddelt denne akt i flere scener for at gøre det overskueligt, men i praksis bør de flyde meget sammen og følge lige efter hinanden. Akten i sin helhed bør tage under en time. Den spilles generelt stående og som semi-live.

### Scene 1: Fødsel

Du leder en guided meditation ala opvarmningsøvelsen.

Bed spillerne sætte sig på gulvet (eller en stol, hvis de ikke er meget for det), et godt stykke fra hinanden. Bed dem lukke øjnene og tage en dyb indånding.

Fortæl om følgende med dine egne ord (husk kunstpauser):

“Forestil dig tomheden før universet. Et uendeligt, tidsløst tomt rum.. Forestil dig et lys der opstår i mørket efter uendelige æoner. Et smukt, kraftfuld lys der glitrer i alle farver. Men som det vokser opstår der uro i det. Farverne hvirvler rundt og kæmper mod hinanden. Til sidst, splittes lyset i fire dele. De vokser sig stærke hver for sig. Mærk fornemmelsen af din form der stille og roligt materialisere sig fra det lys. Mærk den guddommelige, skabende kraft der pulsere i dine årer. Mærk det sugende, forfærdelige mørke omkring dig. Mærk hadet for det, hadet for intetheden og trangen til at udfylde den.”

## **Scene 2: Genesis**

Bed derefter Mon om at åbne sine øjne og rejse sig og beskrive hvordan den laver kernen og lægger fundament for verdenen.

Når Mon er færdig, bed Solus om at beskrive hvordan den giver varme, lys og vind til verdenen og hvad de skaber der hænger i tomrummet udenfor den.

Bed Glacia om at skabe havene, gletscherne og de første spor af liv.

Bed Gron beskriv hvordan den skaber mulden, gør verden grøn og for alvor introducere livet.

## **Scene 3: Søskende**

Fortæl derefter at guderne ser hinanden under arbejdet og mødes for første gang. Bed dem om at introducere sig selv for hinanden, snakke lidt om den verden de har skabt i fællesskab og hvad de synes der mere skal ske med den. Hvis spillerne naturligt falder i snak, så lad scenen køre så længe de gør, ellers klip hurtigt. Det er ikke meningen de skal være i hård konflikt allerede, så der bør klippes hvis de begynder at skændes.

## **Scene 4: Gudernes Mødested**

Guderne beslutter at de har brug for et neutralt sted for dem selv, hvor de kan mødes adskilt fra verdenen.

Ala verdens workshoppen åbner du for diskussion med et par spørgsmål: Er stedet placeret højt over verdenen, dybt begravet, skjult eller ikke? Hvordan er hver af gudernes kræfter og æstetik repræsenteret i stedet?

Derefter bygger de stedet i fællesskab, ved at én spiller fortæller hvad og hvordan der bygges og de andre tre agerer det med kroppen. Roter på det til alle guder har haft en omgang som fortæller. Du kan eventuelt sætte dem igang med at tage en af de ting der blev snakket om og bede en gud fortælle om det. F.eks. "Mon, fortæl os om hvordan i udhuler jorden og stenen og hvordan i bygger søjlerne."

Fortæl herefter hvordan guderne føler deres energi svinde. Hvordan de er trætte og går hver til sidst for at sove genvinde deres styrke. Jeg foreslår i holder en pause inden i går videre til akt 1.

## **Akt 2: Forandring**

Det andet akt i er mere åbent og spiller drevet end første akt. Dit job som spilleder er primært at sætte spillerne i gang også lytte og komme med indspark en gang imellem når der er brug for det. Derudover skal du have fod på pacingen og afslutte akten når det er passende. Denne akt foregår også primært stående og som semi-live. Akten bør tage cirka en time.

### **Scene 5: Drømme om forandring**

Du starter ligesom Akt 1, og alle de andre akter, med en kort guidet meditation. Spillerne skal sidde ned, lukke øjnene og tage en dyb vejrtrækning. Sig noget i stil af:

“Du sover i tusindvis af år i den verden i har skabt. Selv i søvne mærker du hvordan den forandrer sig; Hvordan kontinenter flytter på sig. og have fryser over. Hvordan stjerner blinker ud og forsvinder og jordskælv og storme rydder skove. Hvordan det ændrer sig til noget andet end det du skabte. Du drømmer om den perfekte verden, ulig denne. En der repræsenterer intet andet end dig. Hvad ser du?”

Prøv at inkorporerer nogen af de specifikke detaljer der har været omkring verdenen indtil videre.

### **Scene 6: Skabelses Konflikt**

Guderne vågner og går igen i gang med at forme verdenen og skabe nyt. Hver former de et sted i verdenen, som repræsenterer dem selv og den perfekte vision. Ikke noget stort og grandios, bare et lille sted der for dem er perfekt. Vent på at nogen melder sig frivilligt med en ide og lad dem skabe med ord og krop som sædvanligt. Afslut med at fortælle at de til sidst må forlade stedet, for at arbejde på andre dele af verdenen og at en anden gud tilfældigvis kommer forbi...

Gå så med uret rundt, hvor hver af de andre guder kommer forbi det samme sted og ændrer det. Putter lidt af deres eget element og æstetik i det. Ikke for meget, de bør ikke fuldstændigt bulldoze stedet, men de reelt øve sig i at fucke med hinandens input. Det må gerne gøre lidt ondt. Gentag indtil alle guder har skabt et sted og alle steder blevet ruineret.



Afslut med en kort snak om det gav mening. Især skal det afstemmes om det niveau af ødelæggelse var for meget, for lidt eller lige tilpas.

## **Scene 7: Diskussion & Skabelse**

Denne er én lang rammescene hvorfra andre scener sættes fra. Den fortsætter indtil akten slutter. Rammescenen er klassisk karakter spil, hvor guderne in-character snakker, diskuterer og skændes om hvordan verden skal være og andet. Dette foregår som udgangspunkt på gudernes mødested, men man kan også specificere at man tager et andet sted hen.

En spiller kan så når som helst sætte en "skabelsesscene". De foregår som i har prøvet det allerede: Spilleren bruger både krop og ord til at fortælle hvordan de skaber noget eller laver om på verden, mirakler og deslige. Man kan angive man vil starte en sådan scene ved at træde et skridt tilbage og starte med et højt "Jeg...". Guderne har maks tre skabelsesscener i sig, derefter er deres guddommelige energi brugt op for nu og søvnen nær. Hvis en anden gud ikke bryder sig om hvad der foregår i en skabelsesscene (f.eks. hvis Solus er ved at dampe alle Glacias have væk) kan de hoppe ind i scenen, konfronterer den anden gud med ord og/eller gøre nogen af ændringer om eller lave deres egne. Det må gerne være destruktivt spil hvor man ødelægger hinandens ting.

Du starter scenen med at forklare ovenstående struktur og fortælle at guderne har set de ændringer der er lavet på deres steder og er taget til mødestedet for diskutere dette problem. Nu må det gerne blive til højspændt drama, skænderi og barnlige guder der straffer verdenen for de andres handlinger. Men det er op til spillerne. Snakker de længe her kan det være nødvendigt at minde dem om at sætte skabelsesscener.

Din rolle er herefter er at lytte og komme indspark når spillerne løber tør for ting at sige. Du spiller verden og naturens kræfter og kan kaste diverse begivenheder ind der ryster ved status quo. Det kan være f.eks. naturkatastrofer, dyrearter der dominerer, istider eller tørker. Du fucker også med gudernes planer. Hver af dem har en svaghed, en måde hvorpå deres kræfter ikke altid hjælper deres vision. Prøv at sætte dette i spil, hvis spillerne ikke selv gør. Det er implicit at tiden går meget hurtig for guderne, så mens de har siddet og snakket minutter i real tid, kan der være gået tusindvis eller millioner af år i verdenen.

Mennesker introduceres cirka ⅔ inde i akten. Enten fordi guderne gennemsnitligt har brugt to af deres skabelsesscener eller fordi de store konflikter har været oppe og vende og der er brug for noget nyt at tale om. Det er op til din vurdering.

Guderne er begyndt at lægge mærke til et besynderligt dyr der bygger primitive huse og bor i små samfund. Et væsen der har intellekt og også har evnen til at lave om på verden, som de så småt er begyndt at hugge skove ned og jage dyr. Eller lignende ting du tror kan provokerer. Det bør være simple samfund for nu, men du kan så småt antyde fremkomsten af civilisations typen fra verdens workshoppen.

Herefter fortsætter akten som før, men nu vil menneskene og hvad der skal gøres med dem nok være det nye diskussionsemne. Guderne kan selvfølgelig bruge deres skabelsesscener på at regne med guld eller ild over menneskenes byer, give dem magiske evner og hvad de ellers kan finde på. Guderne kan ikke tale direkte til menneskene, i bedste fald kommunikere indirekte gennem deres skabelses. Du spiller menneskene, individuelt og kollektivt og beskriver deres reaktioner til guderne. Det kan både være relevant at spille i 'real-tid' og se hvordan nogle enkelte, navnløse mennesker påvirkes. Eller, springe i tid og beskrive hvordan nye samfund spreder sig og blomstrer op som følge af gudernes handlinger. Der behøver ikke komme nogen egentlig konklusion på det, da akt 2 følger menneskene på tættere hold.

Du afslutter akten når alle har brugt alle deres skabelsesscener, eller når energien er ved at ryge og spillerne ihvertfald har haft chance. Spørg eventuelt om nogen lige vil have fyret de sidste af inden du begynder at afrunde.

Herefter fortæller du igen hvordan guderne føler deres energi forsvinde og lægger sig i hi. Brug gerne nogle af de samme ord som første gang. En pause er nok relevant her.

## **Akt 3: Nedstigning**

Akt 3 spejler akt 2 og ligner den i struktur, værende åben og spiller styret. Den væsentlige forskel at spillerne nu både spiller guderne fanget i menneskekroppe og spiller på begges personlighed. Grundkonflikten er den samme: Det handler stadig om guderne der kæmper for deres vision med hinanden, verdenen og menneskene. Nu gøres det bare igennem menneskene, i stedet for med deres overnaturlige kræfter. Så længe man er i menneskeform, sidder man altid ned. Denne akt bør også tage omkring 1 time.

### **Scene 8: Drømme om civilisationer**

Som i de andre akter, starter du med en kort guidet meditation. Brug gerne mange af de samme ord som i akt 2. Læg dog denne gang vægt på menneskene og hvordan guderne i deres søvn kan mærke dem. Ala:

“Du sover i tusindvis af år i den verden i har skabt. Selv i søvne mærker du hvordan den forandrer sig; Hvordan menneskene kryber og kravler på jorden. Hvordan deres samfund spreder sig og ændrer verden omkring sig. Bygger stadig større byer og værker. Husk din vision, din perfekte verden. Mærk passionen for den der stadig brænder. Måske du kan bruge menneskene til at opfylde den.”

Fortæl videre at når de vågner, føler de sig til deres gru ikke stærke og fyldt med guddommelig energi. Tværtimod går det op for dem at for hver gang de har sovet har deres kræfter blevet mindre. Det kræver anstrengelse bare at beholde deres form. Hver især føler de sig kaldet af en menneskelig sjæl. De nærmest falder til jorden, falder ind i et menneske. Sådan kan de måske bevare deres kræfter lidt endnu.

### **Menneske Workshop**

Inden akten reelt går i gang skal du fortælle lidt om hvorfor et samfund der er blomstret op mens guderne sov og spillerne skal bygge de mennesker guderne nedstiger i, deres avatars.

De mennesker de skal spille bor alle i hovedstaden i det mægtige rige “Tillien”. Du beskriver derefter riget, gerne i fyldige detaljer. Brug så meget af verdens workshopen og det spillerne har gjort tidligere som

muligt. Der er gået mange år, men det skal være klart at dette rige er opstået som en konsekvens af deres interaktioner med menneskene i akt 2. Brug pausen på at finde på og lyt godt med i akt 2 for ideer. Men brug også din egen kreativitet og find på et rige du synes er fedt. Det gælder dog fast at riget er mægtigt og stort, men plaget af mange problemer: Konstant krig, ulighed og ulmende oprør. Teknologisk/magisk og kulturel stagnering. Religiøs og politisk splittelse. Bl.a.!

Sidst i scenariet er en side kaldet "Menneskende". Ordenene her er i fire kategorier og klippes ud og blandes inden for deres egen kategori: Navn, profession, mål/motivation og relation.

Navnene er på forhånd givet til en bestemt rolle: Flamme til Solus, Steen til Mon, Træ til Gron og Frost til Glacia.

Derefter får spillerne hver én tilfældig seddel fra hver kategori. De må herfra bytte maks én seddel væk, enten med de tilbageværende sedler eller en anden spiller. Ligesom guderne, kan menneskene let komme til at have tilsyneladende modsatrettede karaktertræk (en teknologi elskende præst, f.eks.). Det anser jeg som værende meget menneskeligt. Hvis nogen skulle gå helt i spåner, kan du godt tillade mere bytning.

Relationerne er mellem de menneskelige karaktere, Man diskuterer lige med en anden spiller f.eks. om de har lyst til at være ens mentor.

Når sedlerne er fordelt og lagt på plads skal spillerne lige have et øjeblik til at tænke, hvorefter i tager en introduktionsrunde.

### **Scene 9: Gudernes redskab**

Ligesom i akt 2 er dette én lang, spillerdrevet scene. Til forskel spilles den i den menneskelige verden i et sted menneske rollerne har tilfælles. F.eks. i det hjem som flere af menneskene er vokset op i. Find på noget eller spørg spillerne om de har en idé til hvor det kan være.

Spillerne har denne gang kun én skabelsesscene hver, hvor guden for et øjeblik træder ud af mennesket og gør mirakler. Man stiller sig op og gør disse som sædvanligt.

Tilgængæld har de yderligere to "heltescener" hver. Disse minder om skabelsesscenerne, men er kun med ord og er ikke-overnaturlige handlinger som mennesker kan bedrive. De må dog stadig gerne være episke og samfundsomvæltende. F.eks. at vinde en krig, mægle fred, overbevise et folkefærd om at tilslutte sig en ny religion, vinde en politisk sejr og lignende. Vil spillerne gøre noget som mennesker der påvirker samfundet som helhed, kræver det en heltescene. At Moses fik samlet og ledt Jøderne var en heltescene. Havet der delte sig krævede en gudescene. Man kan også her bryde ind i andre spilleres heltescener med sine egne.

Spillerne spiller både guden og mennesket, næsten på samme tid. De to kæmper om den samme krop og imod hinandens motivationer, omend mennesket ikke nødvendigvis forstår hvad der foregår med dem. I starten og som udgangspunkt spiller man menneskets personlighed, men guderne kan også snakke direkte til hinanden gennem dem, f.eks. ved at man adresserer hinanden ved gudenavnene. Guden har mest magt i forholdet og bør få sin motivation igennem i nogen grad, men det er meget op til spilleren hvordan de vil køre det. Man kan f.eks. lade guden få mere og mere magt over mennesket som akten skrider frem.

Du spiller stadig resten af menneskeheden og skal derfor reagere på spillernes input. Alle de menneskelige roller er ment til at være magtfulde individer, de vil ikke kunne lave de store revolutioner uden at bruge deres heltescener. Bruger de dem, går alt dog godt. Du må gerne lade spillerne helt beskrive udfaldet af deres helte scener, men det kan godt være relevant du følger op og beskriver konsekvenserne for den bredere menneskehed.

Ligesom i akt 2 kan du også spole i tid og smide begivenheder ind. Denne gang med fokus på menneskabte begivenheder, som f.eks. starten på en borgerkrig, hungersnød, en kult der vinder frem i riget eller en ny teknologi der bliver opfundet.

Akten afsluttes når alle skabelses- og heltescener er spillet eller akten er udspillet og alle har haft chancen. Guderne skilles fra deres mennesker og lægger sig til at sove igen. Føler du behov for det, kan du godt sætte en hurtig scene hvor guderne vender tilbage til mødestedet for reflektere over hvad der er sket, men det er nok ikke nødvendigt.

## **Akt 4: Eftermælet**

Scenariets sidste akt og afslutning. Gudernes kraft og liv falmer og de har deres sidste chance for at påvirke verden. De kan vil måske forsones og gøre en fælles indsats eller fortsat skændes og ødelægge alt de har bygget. Dette plejer at blive en ret kort akt, omkring en halv time så pause før behøves nok ikke. Spillerne sidder ned fra starten.

### **Scene 10: Drømme om tabte muligheder**

Guidet meditation som sædvanlig. Denne må gerne være noget melankolsk anlagt og fokusere på at verdenen måske aldrig når at blive som guderne ønskede og at menneskene ikke behøver dem. Ala:

“Du sover i tusindvis af år i den verden i har skabt. Selv i søvne mærker du hvordan den forandrer sig; Hvordan menneskenes spir bliver stadig højere og skraber mod himmellegemerne. Hvordan bjergene udhules eller flades ud. Hvordan skovene ryddes og havene forurenes. Mon de overhovedet ved at det var jer der skabte alt det? Kan du huske den verden du ønskede? Din perfekte vision? Kan den stadig opnås?”

Fortæl lidt om den verden de vågner op til. Byg videre på det fra sidste akt: Hvis det gik godt for Tillien er den fortsat i det spor. Verden må dog godt være lidt vag og mystisk for guderne som knap kan følge med mere. Det kan også være det giver mening menneskeheden er uddød, eller har forladt verdenen for at skabe deres egne, så guderne står tilbage med en tom skal.

### **Scene 11: En Sidste Gerning**

Når guderne vågner, vender de tilbage til mødestedet. De har muligheden for at snakke og diskutere hvad der nu skal ske. De kan også udforske verdenen, gå gennem gaderne og spørge ind til den, hvis de har lyst. Det perfekte sted de byggede tilbage i starten af akt 1 er for længst bulldozet af menneskene, men mødestedet er der stadig. Omend det forfalder, ligesom dem. Guderne er svært afkræftet. De har én skabelsesscene i sig før de forsvinder fra denne verden. Man rejser sig og spiller den stående og semi-live som sædvanlig.

Scenen kan bruges på mange måder. De kan lave et sidste monument til deres egen storhed (hvad der skete oftest i playtests). Eller, ryste og ødelægge menneskenes byer eller hele planeten. De kan overleve ved at binde sig permanent til menneskene, et folkefærd eller et individ. Eller bare ikke bruge scenen og iagttage verden eller forlade den for det tomme rum. Du kan give spillerne et par ideer, men de skal nok finde på noget.

Dog, hvis det kommer til noget så dramatisk som at ødelægge hele verden skal de andre guder have mulighed for at bryde ind. De kan bruge deres egne scener hvis de vil forhindre det.

Når alle scener er brugt eller alle guders skæbne afgjort, er spillet slut. Har du lyst, kan du lukke spillet med nogle bevingede ord om at verdens skæbne nu er i dens egen hånd eller lignende og ellers sige tak for spil.

Jeg foreslår i lige tager en hurtig runde hvor alle får lov til at sige hvad de synes om spillet og oplevelsen. Lette trykket for de fremmeste tanker. Derefter, feedback sedler, warstory og kritik kaos som i lyster.



# Spilleleder Tips

Guder er kræver ikke benhård klipning og pacing. Det bør generelt være åbenlyst hvornår en scene er slut, ofte i konsensus med spillerne. De fleste scener spilles hellere helt til ende end klippes hårdt. Generelt er det fint at tage den med ro, i burde have tid nok. Ikke desto mindre sidder du med pedalen og du må gerne holde øje med om spillet går i tomgang. Løber spillerne tør for input eller ideer, bør du enten sparke nogen ind eller føre spillet videre.

Din største prioritet i dine kreative input til spillet er, lidt ironisk, at bygge videre på det spillerne sætte i spil. Når du ikke er aktivt i spil skal du holde ørerne åbne og huske så meget som muligt så du kan bygge videre på det senere. Giver guderne et menneske is-magi i akt 2? Jamen, så er der nok et frost rige i akt 3. Du må dog også gerne bøje og pervertere deres input. Laver de en verden af luksus og idyl, kan det være menneskene er arrogante og døvne. Brænder de et kontinent fladt, kan det blive oversvømmet og ligge under havet senere. Byg altid videre på spillernes verden, men byg det ud fra sin egen logik nærmere end gudernes.

Spiltest har vist "kropslig skabelse" virkemidlet kan variere i dets effektivitet. For nogle er mærkelige black box-agtige fysiske virkemidler det bedste, for andre er det bare fjollet. Spillerne på Fastaval kan dække over begge dele. Scenariet kan godt fungerer uden, omend jeg mener det bliver sjovere og mere indfølt af det. Falder semi-live elementet helt til jorden i opvarmningsøvelsen, så drop det. Det er heller ikke værd at blive ved at minde folk om det hvis det ikke falder naturligt for dem at gøre det i skabelsesscenerne.

Guder er ikke decideret sjovt scenarie, men heller ikke så grav alvorligt at man ikke må le og have det sjovt sammen. Der må gerne fortælles jokes og opstå absurde øjeblikke, samtidig med at tager gudernes kamp seriøst. Det skal bare helst ikke blive decideret plat, hvilket er en af grundene til at det fysiske virkemiddel kan give bagslag. Din stemmeføring og de guidede meditationer er magtfulde måder at slå stemningen an. Så tal sobert og stemningsfuldt når du laver dem. Og grin med når spillerne laver verdens skælvende narrestreger. Og hvis



stemningen er til i kan spille det som 100% seriøst drama er det også kun fedt.

Du kan med fordel preppe lokalet i skal spille i på forhånd hvis du har muligheden. Jeg foreslår i har et eller to små borde som i sidder ved under spilstart, akt 3 og akt 4. I må gerne sidde tæt nok til at det bliver bare lidt intimt. Derudover skal så være en god mængde fri gulvplads, med et par stole stillet op af væggene man kan hvile trætte ben på.

Hep på dine spiller. Fyld dem med mod og selvtillid og forsikrer dem om de gør det rigtigt. Spillerne skal performe en del i scenariet og levere kreative input, så det er vigtigt de har modet til at gøre det. Slutningen af en scene er ofte et godt sted at anerkende spillerne. Man kan cutte en scene ved at sige nikke og sige "Tak.!", "Fedt!" eller "Eminent...". Hvis de virkelig ramte mekanikken eller stemningen i en opvarmningsøvelse, så sig det! Hvis de ikke gjorde, så skal du ikke lyve, men kritik kan stadig godt leveres med et smil og en 'op-på-hesten-igen' attitude.

Det er ikke så svært at køre scenariet som det lyder. Det kan lyde farligt at skulle improe en masse ting undervejs, men det plejer nærmest at flyde af sig selv, når man først kommer igang. Følg dine instinkter. Jeg er sikker på du vil klare dig fremragende...

Hvad der er vigtigere end alle mine tanker om tematikker, stemning og strukturer er spillet og oplevelsen når du sidder med spillerne. I sidste ende er du den der ved bedst hvad fungerer og hvad der kræver ændringer når i er der. Så hack scenariet, smid scener og virkemidler ud og ind hvis du ser der er brug for det.

I næste kapitel vil du finde drejebogen som er ment som en opsummeret reference til brug under spil. Glemmer du noget som ikke står der, var det nok ikke essentielt. Igen, jeg har fuld tiltro til din føling som spilleleder og det er vigtigere at du holder flow end kører det fuldstændigt fra bladet.

# Drejebog

Læs foromtalen op og/eller fortæl cirka følgende:

- I spiller guder der skaber og løbende former en verden. Kæmper med og mod hinanden og menneskeheden for at bestemme hvordan skal være. Går i hi og ser forskellige aldre.
- Handler om kreativitet og skabelse, tematisk og i brug.
- Mytologisk drama. Intrigante, passionerede, følsomme og meget menneskelige guder.
- Både semi-live og sidde ned, med karakter- og fortællespil. Vi skal agere guder og deres arbejde med kroppen.
- Spillet er struktureret, men indholdet findes på og digtes af os.
- Jeg holder styr på strukturen, klipper, spoler i tid og repræsenterer mennesker, civilisation og naturens kræfter.

## **Opvarmning 1: Kreativ konflikt**

Kunstnerne: To kunstnere deler atelier. En har malet farver på den andens holocaust maleri. Spil så højspændt og intens som mulig.

Scenarie gravøl: To rollespillere sidder på fastaval og diskuterer drama scenariet de lige har spillet. Den ene følte ikke han var rigtig med, knotten. Spil subtilt med konflikten lige under overfladen.

## **Opvarmning 2: Kropslig Skabelse**

Ud på gulvet, ryst kroppen, kom op og ned i lagene. Guided meditation. Luk øjnene, hold hænderne foran jer. Forestil jer intet, så et element der vokser frem. Flyt hænderne, form det, gør det større, mindre. Gør det så til en del af verden, med kast.

Igen, nu hvor man beskriver med ord og leger med formen. Du starter.

## **Verdens Workshop**

Diskuter: Verdens form? Rund, flad, uendelig, indelukket, andet?

Himlen, stjerner, solen, rummet, måner eller andet der kredser om?

Menneskenes civilisation? Teknologi, magi, begge, simpel eller andet?

## **Roller**

Beskriv dem overordnet, især motivation og æstetik. Lad spillerne vælge. Pause mens de læser.

## Drejebog: Akt 1, Prolog

### Scene 1: Fødsel

Guided meditation. Spred spillerne ud i rummet, sid ned, luk øjnenene, dyb indåndning. Fortæl med dine egne ord:

“Tomt univers. Så regnbue farvet lys. Splitter sig, gror hver for sig. Mærk kraften, skabertrangen.”

### Scene 2: Genesis

**Mon:** Rejs dig og vis med krop og ord hvordan du skaber verdens kerne.

**Solus:** Skab himmellegemer, det rundt om verden der giver varme og lys.

**Glacia:** Skab havene og gletscherne og antyd de første liv.

**Gron:** Skab mulden og gør den grøn og verden frodig.

### Scene 3: Søgende

De mødes efter arbejdet, ser hinanden an. Bed dem introducere sig og snakke om deres mål med verden. Klip evt. hurtigt.

### Scene 4: Gudernes Mødested

De skal bygge et neutralt sted hvor i kan mødes, væk fra det hele.

Er det over eller nede i verdenen, skjult?

Hvordan er i hvert repræsenteret?

Én fortæller af gangen, resten agere arbejdet med kroppen.

Kræfter opslugt, guderne må gå i hi. Pause?

## Drejebog: Akt 2, Forandring

### Scene 5: Drømme om forandring

Guided meditation. Om verden og naturkræfter der ændrer.

“Du sover i tusindvis af år. Mærk forandring, kontinenter flyttes, klima der ændres. Tænk på din vision, den perfekte verden, så ulig denne. Hvad ser du?”

### Scene 6: Skabelses Konflikt

Stå op resten af akten.

Hver skaber (med ord og krop) et lille sted i verden, perfekt efter deres æstetik. De andre kommer på skift bagefter forbi og ændrer lidt på det. Diskuter om det var tilpas meget man ændrede.

### Scene 7: Diskussion & Skabelse

Åben struktur. Rammescene på mødestedet med karakterspil, guder der diskutere ændringerne af deres perfekte sted m.m.

Alle spillere har maks tre skabelsesscener de smider ind når som helst. Man beskriver med semi-live med krop og ord som øvet. Andre kan bruge skabelsesscene på at bryde ind.

Du lytter, husker og smider begivenheder (f.eks. naturkatastrofer, klima- og fødekæde ændringer) ind hvis nødvendigt. Prikker til guders svagheder.

2 / 3 inde i akten smider du mennesker ind, væsner der også kan ændre verdenen.

Klip når skabelsesscener cirka er brugt, guder lægger sig i hi igen.

## Drejebog: Akt 3, Nedstigning

### Scene 8: Drømme om civilisationer

Guidet meditation. Gentag lidt fra før. Om mennesker.

“Mærk menneskene der kravler, spreder sig, bygger. Ændrer din verden.

Tænk på din perfekte vision. Kan menneskene bruges?”

Når de vågner er de svage, kan knap holde form. Falder ned i et menneske. Binder sig til dem for at holde på deres energi.

### Menneske Workshop

Fortæl i detaljer om riget Tillien. Byg på forrige akt.

Problemer: Konstant krig, ulighed og ulmende oprør.

Teknologisk/magisk og kulturel stagnering. Religiøs og politisk splittelse.

Sedlerne. Del navne ud på forhånd. Hver spiller får én tilfældigt fra hver af de andre kategorier. Må bytte én med bordet eller anden spiller.

Relationer er til hinanden, aftal dem.

Tænk over karakteren lidt og introducer rundt om bordet.

Man spiller både gud og menneske, men guden har overtaget. Kan skifte imellem at snakke sammen som mennesker og som guder.

### Scene 9: Gudernes redskab

Rammescenen er menneskenes fælles sted (f.eks. hjem), find på eller spørg.

Én skabelsesscene som gud udenfor mennesket.

To heltescener som menneske: Intet overnaturligt, men gerne episk.

Lykkedes altid. F.eks. sejr i krig, religion, politik eller videnskab.

Forlader til sidst mennesket igen og går i hi.

## **Drejebog: Akt 4, Eftermælet**

### **Scene 10: Drømme om tabte muligheder**

Guidet meditation. Gentag lidt fra før. Melankolsk.

Mennesker uddøde, rejst væk eller er højteknologiske og har glemt guderne.

Beskriv vagt den forandrede verden de ser når de vågner.

### **Scene 11: En Sidste Gerning**

Samles ved mødestedet, eneste næste uforandrede af deres værk.

Maks én skabelsesscene hver, hvorefter guden dør. Kan bruge den til sidste værk, blive et med verden eller mennesker, destruere eller bare ikke bruge den og leve.

Når gudernes skæbne er afgjort, tak for spil.

# Solus

## **Heavens - Fire - Wind - Simplicity - Perfection - Arrogance**

Right now, you are nothing. An insignificant speck in endless, empty space. Soon, you will be more. A mighty being, a creator of the world and all there is.

You will be a god of suns and the sky and all that burns, drifts and dance across the world. All stars and all above the world will be your domain and your work. You will be a life giving god, symbolizing nourishment and care. None can live without your heat. Only in your light shall the beauty of the world be seen. You will create wonders out flame and light. But perhaps moreso, you will be a god of destruction and death. You will have the power to scorch away everthing, empty the seas and make every forest a desert. And you will use this power.

For when you see the world, floating far away in the heavens, the imperfections, the irregularities will be like sand in your eyes. You will wish for a world of order and minimalist beauty. Where everything has it's place and all else is gone. So you burn it away. The lone mountain. The forest off-center from the continental midst. Each ruin and empty city. Correcting the shapes of the continents to be symmetrical. You want to create world where beings like humans can live simple, righteous lives.

But where one life withers, another blooms. With frustration you will see as the holes you burn, are filled with matter and life, even more chaotic and ugly. Your fire feeds the ground and gives space for seeds to grow. If not by nature's hand, then by the other gods.

Worst of your troubles are the other gods, that do not share your vision and have the power to stand against it. To them, you will always be a bit peculiar. The only one belonging more outside world than to it. The only one who destroy more than you create. To them, you might seem distant and arrogant. You will have trouble being with them, trouble agreeing with them, but you do need them. For you do not wish for an empty world. If you burn it all away, you need their help to build it up again.

# Mon

## **Mountains - Stone - Metal - Progress - Civilization - Stubborn**

Right now, you are nothing. An insignificant speck in endless, empty space. Soon, you will be more. A mighty being, a creator of the world and all there is.

You will be a god of mountains, valleys, of stone and metal. Canyons and mines. The core of the world will be your domain and the inorganic that sprouts from it. You are going to create the foundation that the rest of the world will be built on. Without you, nothing else can be. You will be a good of safety and calm. The familiar ground beneath one's feet. But you will also be a good of progress and advancement. The one who creates even higher peaks. Who enriches the earth with crystal, precious stone and resource. You will want a world eternal growth. Where everything becomes bigger, better. Where creatures like humans can live rich lives, filled with wonders of the world and their own creation. You will also be a god of civilization and technology.

But will happen too slowly for your taste. Your work is laborious and of huge scale. To lift mountains and continents. Stone and mineral are not and stone are not malleable elements. You are going to wish you could do more, faster. You will meet opposition from the world itself. Winds eroding your mountains, seas filling your canyons. The living will use their gifts to destroy themselves. Maybe you in a rare, weak moment will release a volcano to wipe the slate clean.

Worst of your troubles are the other gods, that do not share your vision and have the power to stand against it. Topple your mountains or shatter your progress. For them you might seem stubborn and slow, but you will show them something burns hot in your core. You will have trouble being with them, trouble arguing your case, but you do need them. For life you cannot create and someone has to build atop the foundation you will make.



# Glacia

## **Seas - Water - Ice - Chaos - Freedom - Impulsive**

Right now, you are nothing. An insignificant speck in endless, empty space. Soon, you will be more. A mighty being, a creator of the world and all there is.

You will be gods of the seas and the arctic continents. Master of ice and water and all that lives over, under and on it. Snow that shrouds the world in white and rain that nourishes the earth. You will feel at home in the depths of the seas and the coldest glaciers. You will be a creator of life, fill the seas with endless fauna. A smattering of shapes and colors, tumbling through the churning waters. Life that devours and fights amongst itself. Adapting and disappearing. You will be a god of change and freedom. Of flexibility, individualism, anarchy and even chaos. That is your want. A world that never stays the same. Where seas freeze to glaciers and crush the earth. Where winter eats the sun and melts away. You do not care if it is better or worse. As long as it is not boring and always changing.

But in randomness, there is statistics and even in noise, patterns emerge. As orderly as snow crystals. The strong win against the weak and erect hierarchies. Specialization and segmentation emerge and individuals so willingly lock their identity. And though you love your frost, it freezes and destroys more than it liberates. Perhaps in frustration you will use it to erase everything and start over.

Worst of your troubles are the other gods, that do not share your vision and have the power to stand against it. Try to create order in your chaos, to evolve it rather than change it. To them you might seem without empathy and reckless, but you will show them the beauty of a world in change. You will refuse to agree with them, argue fury and fire. But you do need, for they do not provide variation of color and shape you cannot.

# Gron

## **Skove - Jord - Liv - Stilstand - Harmoni - Mæglende**

Right now, you are nothing. An insignificant speck in endless, empty space. Soon, you will be more. A mighty being, a creator of the world and all there is.

You will be the god of earth and grass and the great plains. Of sand and soft soil and all that grows out of it. The forest especially, will be your domain. You will be a god of life, filling the earth with plants and animals. Of trees that raises to the skies and endless deserts and plains. You will be a god of rivers, jungles and mud.

You will be a symbol of cohesion, of safety and support. You will be a god of families, in all their forms. For agriculture, food and peace. You want for a world of harmony and quiet, perhaps even to the point of stagnation. You see an image for your inner eye: A beautiful meadow, draped in perfect silence, apart from the rustling of leaves. A world like that, serene and perfect, is your burning wish.

But where there is life, there is progress, divergence, conflict. Your creations will fight for the resources you give them, no matter their abundance. Evolution will take it's due and eradicate species in the fight for survival. Nature chaos and war and a war you can barely toil. Only by creating so much as to smother all can you maintain control.

Worst of your troubles, are the other gods, that do not share your vision and have the power to stand against it. Burn your forests to ash and wreck the delicate balance you so meticulously build. To them you might seem fearful and spineless. You will try to mediate between them, try to make gods agree, but deep down, you do not want to compromise. You burn with as much passion for the well-being of your creations as any fire god. But you do still need the other gods. Only with their help, can the earth truly be nurtured and made bountiful.

# Humans

**Name:**

Flame

Leaf

Frost

Rock

**Profession:**

General

Priest

Warrior

Politician

Artist

Researcher

Instigator

**Mål:**

Political Revolution

Peace

War & Annexation

Religious Conversion

Cultural Renaissance

Economic Progress

Technological Advancement

**Relation:**

Mentor

Parent

Sibling

Warbrother

Students

Old Friend

Rival