

Skridt for Skridt

Et novellescenarie af Mikkel Bækgaard

Spiltestet af Anders Skovgaard-Petersen, Klaus Meier Olsen, Kristoffer Thurøe, og Rasmus Høgdall

Korrektur: Line Hvid

Foromtale

Lidt uden for landsbyen ligger hulen. Midt i de bløde bakker med det grønne græs åbner den sig pludselig. Lyset fra solen og græshoppernes sang når kun få meter derind. Derefter er alting mørkt, tomt og dødsens stille.

En flok unge fra landsbyen har besluttet sig for at gå ind i hulen. De vil se, hvad der gemmer sig. Ind i mørket og det ukendte. Ind i sig selv. Og hvem ved, om de alle kommer ud igen?

Der er mange historier om, hvad der gemmer sig derinde. Men ingen ved det med sikkerhed. Eller også siger ingen det højt. Man siger også, at der er nogen, der ikke er kommet ud derfra igen fra. Andre siger, at det er bare er historier.

Skridt for Skridt er en slags moderne dungeon-gyser om at drage ind i mørket og det ukendte. Meget lidt ligger fast i scenariet, men i løbet af spillet lærer vi de unge, deres landsby og hulens indre at kende. Du skal være klar til improvisere, skabe historier i fællesskab, mens du skridt for skridt bevæger dig længere og længere væk fra lyset og ind i det uhyggelige mørke.

Forvent ingen klassiske dungeonhelte, orker og fantasy-drager.

Genre: Dungeon-gyser, fantasy-agtig improspil

Antal spillere: 3-4

Spilletid: 1-2 timer

Indledning

Skridt for Skridt handler om 3-4 unge fra en landsby, der begiver sig ind i en mørk hule lidt uden for byen. I løbet af scenariet bevæger de sig langsomt ind i det ukendte, mens vi stille og roligt finder ud af mere og mere om landsbyen, personerne og deres forhold til hinanden.

Der ligger kun ganske få ting fast fra starten af spillet. Og mens scenariet følger personernes skridt ind i det uhyggelige mørke, improviserer du og spillerne sammen en fortælling om disse hovedpersoner, deres forhold til hinanden, og hvad de håber og frygter at møde i hulen. Igennem spillet bliver det aldrig klart, hvad der præcist gemmer sig derinde - for scenariet slutter, før hovedpersonerne møder andre end sig selv.

Scenariet begynder, da hovedpersonerne står uden for hulen og skal til at gå derind. Allerede her starter angsten og usikkerheden, for hvorfor skal de i det hele tage herind? Og hvad håber de på at finde herinde? Alt dette ligger ikke fast fra begyndelsen, men bliver skabt gennem spillet - gennem spillernes spil med hinanden og spillernes svar på en lang række spørgsmål, du som spilleleder stiller dem.

Scenariet har ikke et stort dramatisk klimaks og en entydig slutning. I løbet af spillet bygger du og spillerne spænding op - faktisk handler hele scenariet om at opbygge uforløst spænding - og når denne spænding er ved at være på sit højeste, klipper scenariet. Vi finder aldrig ud af, præcist hvad der sker med hovedpersonerne inde i hulen.

Skridt for Skridt handler om hovedpersonernes angst for, hvad der gemmer sig i hulen. Og da dette bliver bygget op gennem spillet, ligger det ikke fast på forhånd, hvad de møder derinde. Ja, faktisk møder de ikke rigtigt noget derinde: Ingen monstre, magi eller skatte. Det er selve den langsomme tur ind mørket og angsten for, hvad der gemmer sig bag næste hjørne, som er kernen i dette scenarie.

Sådan spiller I scenariet

Skridt for Skridt er et meget løst struktureret scenarie, hvor en stor del af spillet er op til dig og spillernes inputs. Din rolle som spilleleder er at beskrive hulen, spille på hovedpersonernes angst og stille spørgsmål til spillerne, så vi hele tiden får mere og mere at vide om hovedpersonerne. Dermed får historien sin mening.

Spillernes rolle er at spille deres karakterer og improvisere en mening og en historie frem i løbet af spillet. Fra starten har de meget lidt at spille på, men ved at svare på dine spørgsmål, opstår der en mening og en historie, de kan bygge videre på.

Hulen bliver defineret gennem spillet

Hulen er ikke klart defineret fra starten, og der findes ikke noget kort over den. Senere i denne scenarietekst får du en række forslag til ting, der gemmer sig derinde, men dens præcise opbygning er ikke vigtig. Turen ind i hulen er mest af alt en slags psykologisk rejse, hvor hovedpersonerne kan reagere på de ting, de møder og bruge det til at bygge en historie op om.

Igennem spillet er det dig som spilleleder, der har det primære ansvar for at beskrive hulen for spillerne. Det er dig, der introducerer nye ting som fx en dør, en grotte eller en trappe. Og det er dig, der antyder lugte, dryppende vand og måske fjerne lyde af metal mod sten. Alt sammen for at skabe spænding om, hvad der gemmer sig derinde.

Hvis spillerne vil introducere elementer i hulen, er de naturligvis velkomne. Brug deres inputs, spil på dem, og twist dem gerne. Brug deres ideer til at underbygge den fortælling, som opstår i spillokalet.

Husk, at scenariet skal være langsomt, og hvert eneste skridt skal være ladet med spændning og betydning. Måske når hovedpersonerne kun gennem 3-4 rum i løbet af spillet. Men mødet med en ramponeret dør eller en uhyggelig statue bør kunne danne grobund for masser af spil og uddybende spørgsmål.

Det er vigtigt, at du tilpasser hulen til de historier, som spillerne fortæller gennem spillet. Fortæller de om hulen som en gammel begravelsesplads, så er der støvede skeletter i nicher i væggene og den slags. Eller har hulen være et tilflugtssted for landsbyboerne under krige i fortiden, så bærer hulen præg af dette.

Spillerne skaber rollerne gennem spillet

Rollerne i dette scenarie er meget løst definerede. Ved spilstart får hver spiller udleveret et karakterark med en overskrift og en motivation for at bevæge sig ind i mørket. Motivationen kan fx være 'At vende tilbage som et forandret menneske' eller 'Finde en vej væk fra landsbyen'. Hvad motivationen præcist betyder, er op til spillerens fortolkning.

Rollernes køn, navn, udseende, profession osv. er også op til spillerne selv, og bliver defineret i løbet af spillet - blandt andet ved at spillerne svarer på dine spørgsmål.

Det er vigtigt at gøre spillerne det klart inden spilstart, at scenariet handler om at opbygge rollerne igennem spillet. Derfor bør de ikke have besluttet sig for præcist, hvem og hvad deres rolle er, når spillet går i gang.

Du stiller spørgsmål, der uddyber rollerne og skaber mening i historien

Igennem hele spillet skal du løbende stille spørgsmål til spillerne og få dem til at udbygge deres karakterer og den historie, I spiller frem.

Stil spørgsmål, der får dem til at forklare handlinger, eller som uddyber rollerne. Stil spørgsmål som reaktion på spillerens handlinger eller for at få en reaktion fra en anden spiller. Stil også gerne spørgsmål, der overrasker spilleren og måske insinuerer ting om rollen, som han eller hun slet ikke har tænkt på.

Sådan starter du fx spillet i den allerførste scene:

Her står hovedpersonerne uden for hulen, og endnu ved vi intet om den. Begynd at spørge ind til rollerne: Hvem er du? Hvad laver du her? Hvordan ser du ud? Hvad er det her for et sted?

Lyt til svarene og stil uddybende spørgsmål: Hvorfor vil du gerne finde dig selv? Hvad holder dig tilbage fra at gå ind i mørket? Tror du selv, at du kommer ud i live?

Og sådan kan det fx fungere længere inde i hulen:

To af hovedpersonerne er fx faldet ned af en sliske, og der er helt mørkt. Hvad tror du, der gemmer sig i mørket lige nu? Hvad er du bange for? Er det rigtigt, når de siger, at du var mørkerød hjemme i landsbyen? Hvorfor kaldte han dig en kujon for lidt siden?

Stil åbne spørgsmål, der giver spillerne lov til at få masser af indflydelse, men brug også spørgsmålene som din måde at udvikle historien. De rette spørgsmål kan styre historien meget. Pas på, det ikke bliver for meget. Du skal ikke overtage al kontrollen med historien.

Brug spillernes inputs og eskalér konflikter

Generelt er det vigtigt, at du bruger spillernes inputs til udvikle historien og eskalere konflikter. Tænk hurtigt og improviser, når der sker noget interessant. Det er allerbedst, hvis det er spillernes handlinger, der driver historien og får dramaet til at tilspidse.

Et eksempel på dette oplevede vi under scenariets spilttest:

Her var en af hovedpersonerne brudt gennem en mørnet dør, væltet ind ad den og var landet i en vandpyt på den anden side. Her lå noget brunligt i vandet på størrelse med et lille græskar, som han samlede op. Det var et kranie, som han for sjov vendte sig om og stak op i hovedet på en af de andre personer. Denne blev nu så forskrækket, at han løb og nærmest væltede længere ind ad den gang, der lå på den anden side af vandpytten - og her væltede han pludselig ned i et hul, hvor der engang havde været en stige, men nu kun var rådne trærester. Og pludselig lå en af hovedpersonerne i bunden af et hul uden mulighed for at komme ud igen. De andre prøvede at klatre ned ad de gamle trin på stigen, men væltede også ned i mørket. Og her var hovedpersonerne nu fanget i mørket pga. en kåd hovedpersons beslutning om at stikke et kranie i hovedet på en af de andre.

Dramaturgi og forløb

Spillet og hovedpersonernes vej ind i mørket er delt op i fire faser og en epilog. De bliver gennemgået mere detaljeret længere fremme i denne scenarietekst. Hver fase eskalerer historien og gør den mere intens.

Fase 1 - Præsentation og de første skridt: Hovedpersonerne står udenfor hulen. De er ængstelige for, hvad der gemmer sig derinde. Vi får de første løse beskrivelser af dem, mens de tager de første skridt væk fra lyset.

Fase 2 - Længere ind i mørket: Dagslyset er væk, stilheden tager til, mens hovedpersonerne når den første forhindring i hulen. Vi lærer mere om landsbyen og hovedpersonernes baggrunde. Vi får antydning af konflikter.

Fase 3 - Et vendepunkt: Første forhindring bliver overvundet, da noget uventet sker. Mørket tager til, og der er fare på færde. Måske kan de ikke komme ud igen samme vej, måske er

nogle blevet såret. Vi får slået konflikter fast og lærer de sande intentioner at kende - vil alle hinanden det godt?

Fase 4 - Ved mørkets hjerte: Hovedpersonerne er trængt langt ind i mørket. De er bange, noget er gået galt, der er konflikter og død i luften. Luften næsten sitrer af angst for det, der venter lige om lidt. Vi kommer helt ind i hovedpersonernes tanker og følelser. Hvad går det her egentlig ud på? Scenen klipper, før alt bryder ud i lys lue, og inden klimakset intræffer.

Epilog - Hvad siger man om dem, der gik ind i hulen?: Vi finder aldrig ud af, hvad der skete i mørket. Senen klipper inden. I stedet fortæller spillerne om, hvorvidt de tror, at alle slap ud i live. Og hvad man siger i landsbyen om dem, der gik ind i hulen den dag.

Hvad kan man møde i hulen?

Hulen uden for byen er et sært sted, som stort set ingen har bevæget sig ind i. Indgangen ligger blandt grønne bakker og idyllisk landskab. Hulens åbning er som et sår i landskabet. Den ser forkert ud.

Hulen starter som en naturlig grotte, men længere ind er der menneskeskabte elementer. Grotten overtages af gange hugget ud i klippen. Længere inde er der måske drypsten, gravkamre og faldefærdige døre.

Her er et par ideer til, hvad der kan vente i hulen:

- Lyset dør ud - sollyset hører op, og tilbage er kun mørke, hvis ikke man har fakler, lamper eller stearinlys med.
- Drypsten med dryppende vand og måske en rød væske, der ligner og smager som blod.
- En gammel trædør, der ikke sådan er lige til at åbne, selvom den er ved at falde fra hinanden. Rustne hængsler og døren er måske låst fra indersiden. Der er edderkoppespind og måske endda edderkopper. Noget kravler. Er nogen bange for den slags?
- En forstenet mand, eller det en statue? Det er en knælende mand i kutte, der kigger ængsteligt op mod noget - måske en dør eller ligende.
- En kranie dukker pludselig frem. Måske fra en vandpyt, en niche eller en udhugget hylde.
- Et gammelt gravkammer med knoglerester, mølædt stof og rustne rustninger.
- En stige af træ, der fører dybt ned i mørket, men som bryder sammen under næsten igen vægt - eller en slidske, der ikke er til at komme op ad igen. Grus og sten vælter ned, og der er masser af støv.
- Et rustent sværd ligger på jorden, sådan bare efterladt. Måske skærer nogen sig på det. Måske er der endda gammelt størknet blod på det - eller er det helt nyt?
- Lyset dør ud, og vil ikke virke igen. Blæst, magi eller noget andet?
- Vand og fugt. Det drypper, og pludselig løber der vand. Der er glat, alger - de lyser måske endda en smule i mørket.

- Stank af mug, måske af død. Sødligt og syrligt på samme tid. Ligesom en rådden og muggen citron.
- En brændende tørst dukker lige pludselig op. Man skal have vand nu.

Inden spillet

Skridt for Skridt kræver ikke den store opvarmning eller forberedelse af spillerne. Fortæl lidt om konceptet: at det meste af meningen skabes af spillerne undervejs i spillet, og at du vil stille spørgsmål undervejs.

Fortæl lidt om landsbyen og hulen uden for byen.

Lav en lille opvarmningsøvelse, hvor du lader spillerne beskrive lidt af landsbyen. Stil uddybende spørgsmål og få lidt liv frem i den.

Uddel karakterark til spillerne. Giv dem et øjeblik til at tænke.

Fase 1 - Præsentation og de første skridt

Uden for hulen

Hovedpersonerne står ved indgangen til hulen. Solen skinner, der er sommerfugle, små insekter, blomster og grønt græs. Landsbyen ligger et stykke væk. De skal ind i hulen.

Lad spillerne beskrive rollerne. Bare korte statements. Lad dem også sige én ting om de andre.

Spørg til, hvad de forventer at finde inde i hulen.

Spørg også, om der er noget, der holder dem tilbage. Hvad er det, der gemmer sig derinde?

Er I sikre på, at I alle kommer ud igen? En eller flere? Tror I, vi finder ud af hvorfor?

De første skridt

Hovedpersonerne går ind i hulen ganske langsomt, skridt for skridt. Sørg allerede her for at få tempoet ned og dvæl ved detaljerne. Fokuser på lyset, der forsvinder, stilheden som tager over.

Spørg mere ind til hovedpersonerne: Hvorfor vil de herind? Var det noget, de var enige om? Hvem fik ideen? Var det pga. en drikkældig aften på kroen? Et væddemål? En søgen efter noget? Kådhed eller overtalelse?

Spørg rigtigt gerne ind til detaljer, uden spillerene beskriver helheden. Fortæl om dine støvler. Eller hvad har du i din lille taske? Lad dem fortælle små ting, der udtrykker rollen og antyder historier.

Mere om landsbyen

Lad spillerne fortælle mere om landsbyen. Hvad siger man til, at hovedpersonerne går ind i hulen? Ved man det? Eller listede hovedpersonerne sig herved uden at fortælle det til nogen?

Og hvad er det, der tynger landsbyen? Har det noget med hulen at gøre?

Spørg også ind til, hvorfor det netop er nu, de vil derind? Er hulen lige blevet åbnet igen? Er personerne i gang med en overgang i livet - en slags overgangsritual? Hvad er stemningen i landsbyen omkring alt det her?

Fase 2 - Længere ind i mørket

Lyset er helt væk

Hovedpersonerne er nu helt inde i mørket, og dagslyset når ikke herind. Har de lys med? Får de det tændt det? Giver det problemer?

Hvordan er der her i mørket? Der er sort og fugtigt. Hvordan lyder der herved? Hvordan lugter det? Minder mørket om noget? Er hovedpersonerne bange? Eller er de kåde?

Den første forhindring

Hovedpersonerne støder på den første forhindring. Det kan være en rådden træddør, en uhyggelig statue eller et hul midt i gangen, som de skal over.

Hvad siger forhindringen om hulen? Hvem har fx lavet døren? Hvorfor er den låst indefra?

Dagslyset er væk, stilheden tager til, mens hovedpersonerne når den første forhindring i hulen. Vi lærer mere om landsbyen og hovedpersonernes baggrunde. Vi får antydning af konflikter.

Lyset er helt væk. Kun sorthed og fugt. Hvordan lyder der? Hvordan lugter der?

Etabler konflikter

Mens hovedpersonerne møder den første forhindring, bør du også begynde at etablere konflikter. Tag udgangspunkt i situationen og forhindringen? Spørg til ting, der er problematiske i landsbyen? Var alle enige om, at de skulle herved?

Hvad plejer man at sige i landsbyen om de forskellige hovedpersoner? Er der noget, de skal bevise herved? Også overfor hinanden?

Fase 3 - Et vendepunkt

Der sker noget uventet

Efter den første forhindring er overvundet, sker der noget uventet. Gerne med udgangspunkt i, hvordan de kom forbi forhindringen. Måske falder nogen i et hul, noget styrter sammen, eller et øjeblik overmod koster dyrt. Måske er det endda en konflikt, der udløser det.

Hvordan reagerer hovedpersonerne på situationen? Måske er en af dem kommet til skade. Hvad gør de ved det? Hjælper de hinanden, er der konflikter, der bryder ud? Er det nogens skyld, eller har nogen gjort noget med vilje?

Kan de komme videre eller ud?

Hvad gør hovedpersonerne nu? Er de fanget? Kan de komme ud? Må de lede efter andre veje?

Brug situationen og spørg ind til følelser og fortid. Hvad føler de lige nu? Er der noget, de ikke siger til hinanden? Bunder alt det her i gamle følelser?

Skjuler nogen noget?

Er der nogen, som skjuler noget? Bor ind til de bagvedliggende grunde til at være her? Spørg på kryds og tværs, tving konflikter frem.

Har nogen af dem faktisk været her før? Er det virkelig første gang, de bevæger sig herind? Hvad skete der sidste gang?

Hvad skete der den sidste aften i landsbyen? Har det noget med tidligere besøg at gøre?

Fase 4 - Ved mørkets hjerte:

Hovedpersonerne er tæt på mørkets hjerte, og hvad det hele handler om. Konflikterne er intense, alt kan bryde ud i lys lue om et øjeblik.

Spil på konflikterne og brug hulen til at understrege dem. Byg op mod et klimaks, der aldrig kommer, fordi scenariet klipper inden, alt eksploderer.

Vi må videre

På trods af konflikter, blokerede udgange og måske sårede hovedpersoner må de længere ind. Der er ingen vej tilbage. De skal videre.

Spørg ind til, hvorfor de må videre? Hvad er det, der er så vigtigt herinde? Lad dem gerne tøve, men træk svar ud af dem.

Endnu en forhindring

Her ved mørkets hjerte møder hovedpersonerne endnu en forhindring. Noget værre og mere angstprovokerende end den første. Måske tegn på hovedpersonernes eller landsbyens fortid. Ting, man helst aldrig så komme ud i lyset.

Byg op og byg op. Skru op for spændingen mellem hovedpersonerne. Træk angsten i langdrag. Vent lige indtil, det hele er lige ved at bryde ud i lys lue.

Klip så scenen med konflikter hængende tungt i luften, men uden de har nået klimaks.

Epilog - Hvad siger man om dem, der gik ind i hulen?

Lav gerne en lille kunstpause. Begynd så at spørge ind til, hvad man tror, der skete inde i hulen - ikke til, hvad der rent faktisk skete.

Kom alle ud i live? Hvad sagde de overlevende om turen ind i mørket?

Hvad siger man i landsbyen om dem, der gik derind den dag? Taler man i det hele taget om det?

Slut scenariet her med masser af uvished.

Rolleark

Layoutes, så de kan pilles ud af midtersiderne i hæftet. To på hver side, som kan klippes over.

Den optimistiske

Vil vende tilbage som et andet menneske.

Den forsigtige

Vil finde en måde at beskytte sig selv eller andre på.

Den rastløse

Vil finde en vej væk fra landsbyen.

Den ligeglade

Vil finde en vej væk fra sig selv.