

FREMTIDEN

ER

NV!



et futuristisk scenarie
af

mads l. brynum & morten m. jespersen

INDHOLD

- FOROMTALE

- DOGMEER
 - DET FUTURISTISKE ROLLESPILS MANIFEST
 - MENING MED GALSKABEN

- VIRKELIGHEDER
 - SPILLEDEREN vs. FORFATTERNE
 - KARAKTERER vs. ROLLER
 - FABLEN

- FIKTIONER
 - VERDENEN & TOGET
 - KARAKTERERNE
 - METAFIKTIONEN

- PRAKSIS

- APPENDIX 1 - SCENER
 - APPENDIX 2 - KARAKTERER

FOROMTALE

Et tog buldrer gennem landskabet der kun skimtes som streger af maling på et lærred. I togets kupeer befinder sig mennesker med magt til at ændre historiens gang. Mennesker med en plettet fortid og et tungt ansvar hvilende på deres skuldre. Men hverken fremtiden eller fortiden har betydning. Det handler nuet. Situationen. Øjeblikket. Det nu, hvor et enkelt valg kan være afgørende, hvor en enkelt handling kan have enorm betydning.

Fremtiden er nu handler om at få så meget som muligt ud af en enkel situation og så forlade den til fordel for en anden. Det er et scenarie der vil tvinge spillerne ud på et overdrev hvor der ikke er plads til omtanke, planlægning og overvejelse, men kun den rå handling som skaber rollespillet.

KONTAKT

Har du spørgsmål til scenariet er du velkommen til at kontakte os på nedenstående adresser. Skal du være spilleleder på scenariet under Fastaval er det meget VIGTIGT at du kontakter os inden så vi kan aftale nærmere.

mads l. brynum
(mlbrynum@hotmail.com)

morten m. jespersen
(malmros@ruc.dk)

Forfatterne vil gerne takke mads l. brynum og morten m. jespersen for deres mange bidrag til scenariet. Uden deres hjælp var det aldrig blevet til noget.

DOGMER

DET FUTURISTISKE ROLLESPILS MANIFEST

Målet for det futuristiske rollespil er at gøre op med de konventioner som rider rollespillet som en mare. Vi forkaster det kendte og det realistiske til fordel for grotesken og det absurde. Vi vil overrumple spillerne, gøre op med kendte forestillinger om hvor rollespil starter og slutter og være som et slag i ansigtet på borgerskabets smag.

Vi vil ignorere kravet om æstetik og overskuelighed til fordel for et scenarie der er:

* SYNTETISK

Sammenføjet af talløse situationer, øjeblikke, følelsesoplevelser, tanker, fornemmelser, hændelser og symboler. Vi vil ikke hæmme os selv eller rollespillet ved at nøjes med een spillestil, een handling eller een karakter.

* ATEKNISK

Vi vil ikke ligge under for de *tekniske krav* som oftest stilles til rollespilssceneriet. Kravene om 1) at undgå ethvert motiv, som ikke falder i spilernes smag; 2) at finde en idé (som kan udtrykkes på få sider), fortynde den og atter fortynde den over flere og flere scener; 3) at lægge umådelig vægt på *handlingens sandsynlighed*; 4) at sørge for at spillerne *altid og så fuldstændigt som overhovedet muligt forstår hvordan og hvorfor hver enkelt handling indtræffer og at de navnlig i sidste ende ved hvordan det vil gå karaktererne.*

Med vores syntetiske scenarie vil vi nedbryde Teknikken som med tiden bliver mere og mere dogmatisk, dum, omstændelig, pedantisk og kvælende. Vi mener altså:

1) DET ER DUMT AT SKRIVE 100 SIDER NÅR EEN ER NOK! Vi vil ikke godtage at spilleren af vane og på grund af et barnagtigt instinkt vil se en persons karakter fremgå af en hel række forhold, eller acceptere at han behøver bilde sig ind at karakteren selv eksisterer i virkeligheden for at kunne opleve dennes kunstneriske værdi, mens han ikke kan se denne værdi, hvis forfatteren begrænser sig til at ridse karakteren op i få streger.

2) DET ER DUMT ikke at gøre oprør mod fordømmen om det dramatiske når selve livet (som består af *handling der er uendeligt mere begrænsede, regelbundne og forudsigelige* end dem, der indtræffer i kunsten) i overordentlig grad er *antidramatisk*, samtidig med at det alligevel rummer *talløse sceniske muligheder.*

ALTING ER DRAMATISK, NÅR BARE DET ER GODT.

3) DET ER DUMT at give efter for folks primitivitet når de ved slutningen absolut vil se den sympatiske person sejre og den usympatiske lide nederlag.

4) DET ER DUMT at bekymre sig om sandsynlighed (ja absurd, eftersom værdi og genialitet ikke har noget med sandsynlighed at gøre).

5) DET ER DUMT at ville forklare alt hvad der fremstilles med minutiøs logik, når det heller aldrig i livet overgår os at opfatte en begivenhed fuldt ud med alle dens årsager og følger, fordi virkeligheden dirrer omkring os og angriber os med *geværsalver af handlingsfragmenter som er føjet sammen og kilet ind i hverandre, forvirrede, indfiltrede og kaotiske*. For eksempel er det dumt, at man i rollespil *altid* fremstiller en strid mellem to personer med orden, logik og klarhed når vore livserfaringer aldrig byder os andet end *stumper af en diskussion* som det travle moderne menneske opfanger *et kort øjeblik* i sporgovnen, på kafé, på en banegård, og som bliver filmet i vor bevidsthed som dynamiske fragmentsymfonier af gestus, ord, lyde og lys.

6) DET ER DUMT at underkaste sig *dramatiske konventioner* og kravene om *velforberedte overraskelser, vendepunkter og point of no return*.

7) DET ER DUMT at tvinge sin personlige genialitet til at bøje sig under vægten af en teknik som *alle (selv tåber) kan lære ved flid, øvelse og tålmodighed*.

8) DET ER DUMT AT GIVE AFKALD PÅ DET DYNAMISKE SPRING UD I DET TOMME RUM, DEN TOTALE NYSKABELSE UDEN FOR ALLE DET KENDTES GRÆNSER.

* DYNAMISK, SIMULTANT

dvs. født af improvisationen, af den lynsnare indskydelse, af aktualiteten som er suggestiv og rig på åbenbaringer. Vi tror at en ting er mere værd hvis den er improviseret (timer, minutter, sekunder) og ikke forberedt gennem lang tid (måneder, år, århundreder).

* AUTONOMT, ALOGISK, IRREELT

Det futuristiske rollespil er ikke underlagt logikkens love, det indeholder intet som helst fotografisk, det er *autonomt*, det ligner kun sig selv, skønt det opererer med elementer af virkeligheden, som det sætter sammen efter forgodtbefindende. DET FUTURISTISKE ROLLESPIL FØDES AF TO STÆRKE STRØMME i vor futuristiske bevidsthed, nemlig:

1) VOR VILDE LIDENSKAB FOR DET AKTUELLE, HASTIGE, SPLINTREDE, ELEGANTE, KOMPLICEREDE, KYNISKE, MUSKELSTÆRKE, FLYGTIGE, FUTURISTISKE LIV

2) VOR ULTRAMODERNE INTELLEKTUELLE KUNSTOPFATTELSE, UD FRA HVILKEN INGEN LOGIK, INGEN TRADITION, INGEN ÆSTETIK, INGEN TEKNIK, INTET NYTTEHENSYN KAN PÅTVINGES KUNSTNERENS GENI DER UDELUKKENDE MÅ BEKYMRE SIG OM AT UDLADE SIN HJERNEENERGI I SYNTETISKE UDTRYK AF ABSOLUT NYHEDSVÆRDI.

DET FUTURISTISKE ROLLESPIL vil kunne ophidse sine spillere, få dem til at glemme dagliglivets ensformighed ved at slynge dem gennem en LABYRINT AF OPLEVELSER PRÆGET AF DEN MEST TIRRENDE ORIGINALITET OG SAMMENSAT PÅ UANEDE MÅDER.

* KONKLUSION

Derfor bliver det futuristiske scenarie et scenarie baseret på:

fart *ikke* stilstand
situationer *ikke* intriger
bevægelse *ikke* udvikling
uforudsigelighed *ikke* faste rammer
handlinger *ikke* plot
typer *ikke* karakterer
indfald *ikke* planlægning
konfrontationer *ikke* konflikter

MENING MED GALSKABEN

Futurismen var en del af det såkaldte moderne gennembrud i tiden omkring Første Verdenskrig og gjorde sig især gældende indenfor malerkunsten, skulptur og til en hvis grad teater. Futuristerne fejrede den nye teknik, byen, maskinerne, menneskekroppen i bevægelse og ikke mindst krigen. Det handlede om den strålende fremtid som ville komme, og drømmene blev selvsagt skudt i sønk af den faktiske virkelighed under krigen. Umiddelbart og overfladisk kan man mere eller mindre betragte futuristerne som en flok krigsliderlige semifascister der især hærgede Italien. (Den nok mest fremtrædende futurist - Marinetti - endte senere som kulturminister for il Duche.) Men med til historien hører også at de russiske futurister havde et langt mere revolutionært sigte, at futuristerne i malerkunsten var kraftigt inspireret af kubismen, og ikke mindst at de indenfor teater foregreb eller inspirerede dadaisterne. Og i det hele taget må man ikke glemme at futuristerne i høj grad var en del af den moderne bølge som var med til at forme nutidens teater.

Futurismen på teatret handlede i høj grad om energi, om syntese og om spontanitet. Man legede med formen, ophævede regler for hvornår noget var teater og koncentrerede sig i høj grad om at skabe reaktion og furore end noget andet. En succesrig, futuristisk forestilling kørte således kun een gang og var per definition en skandale. For eksempel legede man med tanken om at smøre lim på stolene eller sælge den samme billet flere gange. Eller måske var forestillingen en form for anti-forestilling og bestod kun af en mand der gik ind på scenen og ud igen.

Det er blandet andet dét *Fremtiden er NU!* handler om - at overraske og overrumple, at stille spørgsmål til og forhåbent-

lig rykke ved de forestillinger vi har om rollespil. Men for at det kan ske kræver det at du - som spilleleder - er villig til selv at blive overrasket og overrumplet. At du vil gå med til at tage spillerne ved næsen med oplagt fare for at nogen gør det samme ved dig. At du tør kaste dig ud i at køre et scenarie hvor store dele af magten på nogle områder lægges i spillernes hænder og på andre er i vores - forfatternes. Og frem for alt kræver det at du er med på den futuristiske idé. Ikke nødvendigvis krigs- og maskinbegejstringen, men ønsket om fart og bevægelse, uforudsigelighed og noget der måske kommer til at minde om kaos. Hvis det ikke er dig, hvis du bare vil underholde og højest vil overraske spillerne med hvem der er scenariets skurk, så klap med det samme scenariet sammen og skynd dig at melde dig på som spilleleder til et Ask Agger-scenarie eller noget andet du tror du kan overskue. Men hvis du tør tage en chance og kaste dig ud i noget der som udgangspunktet har skandalen og fiaskoen som mål, ja, så er du lige den vi har brug for.

VIRKELIGHEDER

SPILLEDEREN vs. FORFATTERNE

Først og fremmest må vi indrømme at det i hvert fald på Fastaval slet ikke er dig der kommer til at køre scenariet. Jo, store dele af det - vigtige dele - men overordnet er din rolle primært at føre spillerne bag lyset. Det er os - forfatterne - der er de virkelige spilleledere i et scenarie der kommer til at omfatte alle de hold der (igen på Fastaval) kommer til at spille *Fremtiden er NU!* Det betyder at vi blander os undervejs, bryder ind, bestemmer over pauser, sætter i gang og flere andre ting som du måske, måske ikke, bliver advaret om på forhånd. Alt sammen noget der hænger sammen med de forskellige fiktionslag der optræder i scenariet. Lad os forklare:

FIKTIONSLAG

Vi arbejder med tre lag i scenariet: den faktiske virkelighed, den fiktionelle virkelighed og så toget (et navn der, indrømmet, lyder ret kedeligt i forhold til de to andre). Vi kan også kalde dem virkeligheden, metafiktionen og fiktionen.

Den faktiske Virkelighed (virkeligheden) er Fastaval. Det er spillere der mødes, roller der fordeles og aftaler om scenariets videre forløb der indgås. Målet for scenariet er at skabe tvivl om hvorvidt denne virkelighed rent faktisk er virkelig. Det gøres ved hjælp af *Den fiktionelle Virkelighed* eller metafiktionen.

Den fiktionelle Virkelighed er en fiktion - et lag i scenari-

et - som til forveksling ligner den faktiske virkelighed. Allerede inden spillet går i gang spiller både vi som overspillere og jer faktiske spilledere roller, og på samme måde får alle spillerne ekstraroller som de andre spillere ikke ved noget om. I det hele taget skal spillerne i så vidt omfang som muligt ikke vide at dette lag eksisterer eller tro at det kun er dem selv alene der ved noget om det. Den fiktionelle Virkelighed er der hvor det uforudsigelige og futuristiske for alvor skal ligge. Det er også et lag som uundgåeligt vil få indflydelse på den reelle fiktion - Toget - og forhåbentlig også på spillernes faktiske virkelighed.

Toget er det fiktionslag hvori selve scenariet foregår. Det er det som spillerne har meldt sig til at spille og de skal langt hen af vejen tro at det er det, det hele handler om. Det er det bare ikke.

Men i stedet for at forklare side op og side ned om disse fiktionslag er det nok meget nemmere at beskrive hvordan vi har tænkt os at scenariet skal starte. Igen må vi understrege at det kun er et udtryk for hvordan det kommer til at køre på Fastaval - skal du køre scenariet på andre tidspunkter må du finde en anden løsning.

EKSEMPEL

Til at begynde med samler vi - Morten og Mads - alle spillere og spilledere i et lokale hvor vi opfører en futuristisk forestilling der egentlig bare går ud på at man går ind af en dør og ud igen. Herpå læser vi rollespillets futuristiske manifest op og udpeger spillederne for spillerne. Så deles spillerne op i grupper af seks og får udleveret roller. Desværre er der kun fem roller så een af dem bliver revet over på midten og må deles af to spillere (rent praktisk er det ordnet så det giver mening - de spiller aspekter af samme karakter og karakterarket bliver opstillet så det kan deles). Når det så er klaret bliver I spilledere sendt ud for at gøre lokaler klar og så er det futurismen begynder.

Mens I er fraværende fortæller vi spillerne at det er dem som er futuristerne. Det er dem som skal skabe det uforudsigelige og futuristiske. Vi fortæller dem at de så at sige spiller futurister og giver dem nogle opgaver som skal skabe kaos under scenariet. Samtidig gør vi det også klart for dem at de ikke må fortælle jer om det, og på den måde bliver det første fiktionslag - den fiktionelle virkelighed, metafiktionen - skabt. De får så hver en ny forside til karakteren med noget af det info vi lige har snakket om. Men ud over det få hver spiller også en ekstrarolle som de som udgangspunkt tror de er den eneste der har. Det kan være rollen som "den dårlige spiller", "vampire-spilleren" eller andet, ligesom der også vil være nogle skabning de skal gøre undervejs i scenariet. Det kan være "når I når til den første perron skal du - som

spiller, ikke som karakter - begynde at lægge an på en af de andre spillere" eller måske "du skal en halv time efter spilstart forsøge at klatre ud af vinduet." Igen skal de andre spillere ikke vide noget om det og det gør I - siger vi til dem - heller ikke.

Når folk så har læst deres karakterer går de ind i lokalerne (Toget) og det næste fiktionslag etableres.

KARAKTERER vs. ROLLER

Hver spiller får to karakterer. Den ene er den rolle som får indflydelse på metaspillet, den anden er den karakter som befinder sig i Toget. For overskuelighedens skyld vil vi kalde dem hhv. roller og karakterer.

ROLLER

Meningen er at rollerne er noget ekstra som vi - altså Morten og Mads - deler ud. Spillerne skal altså tro at I som spillere ikke ved noget om disse roller, ja, metaplanet i det hele taget.

Alle spillere har rollen som futurister - altså folk der skal leve op til rollespillets futuristiske manifest og sprede uforudsigelighed og moderat kaos. Oven i det består hver rolle af en beskrivelse (den slags spiller/sådan er du) og så nogle kommandoer som vi kalder Skæbne. Skæbne kan f.eks. være "du skal en halv time efter spilstart hoppe ud af vinduet" eller måske "læg i løbet af scenariet an på en af de andre spillere - ikke spilpersonen, men den faktiske person". Igen ved spillerne ikke at du ved de har disse roller og det skal de heller ikke vide. Af samme grund får du heller ikke at vide præcis hvilke roller der deles ud.

KARAKTERER

Inden de får en rolle får spillerne en karakter. Men for at gøre det hele mere indviklet så er karaktererne yderligere opdelt. Fra starten har spillerne kun et ark med en beskrivelse af en arketyrisk rolle. Det er en karakter som er køns-, steds- og tidsneutral. Tanken er at hver scene starter med at tid, sted og handling fastsættes af spillederen og så skal spillerne spille på basis af deres karakters arketype. De personer der optræder i de enkelte scener kalder vi *figurer*.

Men også her vil hver karakter have Skæbne - dog i en lidt anderledes form. Skæbne er for karaktererne flere ting. Det kan være ting som karakteren *skal* gøre på bestemte tidspunkter eller i løbet af scenariet, men det kan også være ting som karakteren *kan* eller *må* gøre. F.eks. kunne en Skæbne for en karakter være: "Du skal i løbet af scenariet udspille en far-søn konflikt - du må i den forbindelse selv udpege hhv. far og søn i en tilfældig scene." En fast regel for Skæbne i denne for-

bindelse er dog at man skal holde det inde for fiktionen. Man må altså ikke hoppe ud af rollen og sige: "nu er du min far," men man må gerne undervejs i scenen sige: "det er også på grund af dig, far." I samme boldgade må man som udgangspunkt heller ikke ændre på den af spillederen fastsatte fiktion. Har spillederen sat en scene i gang mellem mor og datter kan den ene altså ikke lige pludselig begynde og kalde den anden for far.

FABLEN

Handlingen - fabeln - ombord på Toget kunne være et traditionelt rollespilsscenario, men er det på ingen måde. For at skabe dynamik og bevægelse, for at undgå intriger og psykologisk spil har vi valgt at lade spillerne skifte karakter og scene med jævne og korte mellemrum. Det kan minde lidt om bipersonrollespil som set i f.eks. *Bondemænd og biavlere*, men selvom vi har hentet inspiration herfra, er det ikke helt det samme.

Denne del af scenariet består af forslag til små scener som alle er centreret omkring en modsætninger og potentielle konfrontationer. Men scenerne har umiddelbart ikke andet end tematisk sammenhæng, og det er langt fra altid at alle spillerne deltager i en scene på een gang. Langt de fleste af scenerne vil også være med helt nye karakterer som dog bindes sammen af at de skal spilles med udgangspunkt i de samme seks arketyper.

Hvordan det rent praktisk skal køres, hvad din rolle er undervejs i scenariet og andet praktisk vender vi tilbage til i afsnittet PRAKSIS.

FIKTIONER

Det meste af handlingen (hvis man da kan kalde den det) foregår om bord på et ikke nærmere beskrevet tog. Vi forestiller os - som du måske kan tyde fra forsiden - et klassisk tog med fine kupeer, første, anden og tredje klasse, spisevogn, konduktør osv. osv. Men det der er vigtigst er den antydning af en verden der er uden om toget.

Toget er et ikke-sted. Det er et sted hvor virkeligheden er ophævet og alt potentielt kan ske. Det er et udtryk for det limbo man som rejsende befinder sig i når man er i transit mellem to steder, eller måske snarere den tilstand af ikke-væren man er i mellem to vigtige begivenheder. Det er våbenhvilen som kan blive til krig eller fred; det er pausen i et forhold der kan ende med brud eller bryllup; det er mens man venter i lufthavnen og hverken er i England eller Danmark; det er lige inden man får karakter til en eksamen og hverken er bestået eller dumpet. Det er kort sagt et sted som har potentialet til at være en hel masse, men ikke rigtig er det.

Verden rundt om toget er ikke vigtig for scenariet. Som skrevet i foromtalen kan landskabet - verden - kun anes som streger af maling på et lærred og det må på intet tidspunkt blive meget mere konkret end det. I hvert fald skal du ikke som spilleder give mere til spillerne. Hvis de føler et behov for undervejs at improvisere - spille - konkrete fakta frem så står det dem frit for. Men det må ikke blive noget I dvæler ved - fokus skal hele tiden være nuet og valgene som foretages i det.

VERDENEN & TOGET

Nogle ting skal dog fremgå om den verden toget buldrer igennem. Det er en verden præget af krig, usikkerhed og oprør. Det er en verden hvor alting balancerer på en knivsæg og hvor en lille handling kan få katastrofale følger. Inspirationen er selvfølgelig den spændte politiske situation der var i Europa i tiden før Første Verdenskrig, men også den kolde krig eller den nuværende politiske dagsorden som den forsøges sat af især USA kan være inspirationskilder. Det betyder ikke at hverken Bush eller Saddam på nogen måde skal optræde i scenariet, men de må så at sige gerne "svæve over vandene" undervejs.

Hvor toget kører fra og til er ikke vigtigt. Måske er det på vej mod en by hvor der skal være et stort topmøde. Måske er det på vej væk fra et land i opløsning. Uanset hvad er det vigtigt at du får givet spillerne en følelse af at det netop er et limbo - en skærsild. Det er et overgangssted. Derfor - samt fordi det på en gang findes og ikke findes - er det målet at toget skal blive sted hvor alle handlinger transcenderes og bliver mere almene og mere evigtgyldige end de måske egentlig er. Og det er også derfor, fordi toget på en gang er alle steder og intet, at spillerne ikke får egentlige karakterer, men antydninger, ideer og skabeloner.

Helt konkret og fysisk forestiller vi at toget i spillokalet skal skabes via f.eks. stole og borde. Vedtag at et hjørne er spisevognen, et andet er kupeer og et tredje måske de personer toget stopper på undervejs. Afgræns og begræns togets steder sådan at også de scener der skal rollespilles bliver mere kompakte idet spillernes muligheder bliver færre.

For at underbygge fiktionen vil vi foreslå at du får fat i en cd med lydeffekter. Primært lyden af en togfløjte og så et tog der kører. Dels for stemningens skyld, men også fordi du konkret kan bruge det til at adskille fiktion og instruktion (se afsnittet om PRAKSIS.) Skal du på Fastaval vil vi sørge for at tage en cd med nævnte lydeffekter med til dig.

KARAKTERERNE

Som allerede nævnt skal spillerne spille arketyper eller skabeloner ud fra devisen om at det ikke er personerne, men det

de gør og måden de gør det på som er interessant. En handling tæller i sig selv og må vurderes i sig selv uanset hvilken historie eller fortid der lægger til grund for den. Men det vil selvfølgelig være uundgåeligt at der i de enkelte scener vil opstå mere eller mindre konkrete karakterer, og det er da heller ikke meningen at en scenes figurer er underligt ikke-definerede metaskabninger som lever uden fortid og fremtid.

Blandt andet for at undgå fokus på en sammenhængende historie vil det være sådan at mange af scenerne spilles af forskellige karakterer. Den general som indgår i den ene scene behøver således ikke være den samme som ham fra den næste, og mange figurer vil kun indgå een gang. På den måde bliver det tvingende nødvendigt at skabe så lidt baggrund som muligt fordi der simpelthen ikke er hverken tid eller lejlighed til det.

METAFIKTIONEN

Det vi også har kaldt den fiktionelle virkelighed er et meget vigtigt element i scenariet. Men til forskel fra den egentlige fiktion - toget - så skal du ikke gøre meget andet for meta-fiktionen end at benægte den. Overbevis spillerne om at du ikke ved den eksisterer. Ignorer de ting som måske opstår eller reager på dem som om du er blevet overrasket (og da du ikke får at vide præcis hvad tingene er, bliver det næppe helt kunstigt.)

PRAKSIS

Hvordan du helt præcis vælger at køre den del af scenariet som udgøres af scenerne og fabelen vil vi ikke diktere. Som hovedregel vil vi dog opfordre til at du ikke lader det blive dramaøvelser hvor spillerne på skift viser små improvisationer for hinanden. Eller hvis du gør, så skjul det i det mindste godt.

Et par andre ting vi vil foreslå dig at gøre - så kan du selv sortere i dem. Rækkefølgen er vilkårlig.

*** OPRETHOLD FIKTIONEN**

Der er ikke noget mere dræbende for det intense rollespil end folk der bærer cola, spiser chips, snakker fester eller hele tiden skal på toilettet. Føler du at der er brug for en pause så lav den kort og skarpt afgrænset og sørg i det hele taget for at der er så lidt lalletid som muligt. *Fremtiden er NU!* er ikke noget langt scenarie og det burde være muligt for spillerne at holde koncentrationen ved lige uden for meget udenoms-lirumlarum.

*** LAV SKEL MELLE M FIKTION OG INSTRUKTION**

Instruktion er måske et dårligt valgt ord fordi det leder tan-

kerne hen på at du skal diktere hvordan spillerne skal spille en given scene, men det er ikke sådan tænkt. Instruktion er når du sætter en scene i gang. Når du uddeler figurer til en scene og opremser præmisserne for scenen. Når du forklarer dem om toget og om verdenen det befinder sig i og så videre. Fiktion er i denne forbindelse når scenerne bliver spillet. Her er du mere klassisk spilleleder, og hvordan du opfører dig her er blandt andet et spørgsmål om stil. Men sørg for at der er forskel på de to. En anden måde at skabe skel mellem de to niveauer er via førnævnte lydeffekter eller ved konkret at udnævne et sted i lokalet til ikke-fiktionsområde - altså et sted hvor der ikke spilles scener, men fortælles om og instrueres i dem.

* TAG IKKE SCENER OM

Scenerne hænger ikke sammen indbyrdes og derfor er det ikke vigtigt om en given ting sker i en scene eller ej. Hvis en scene går af helvede til, udvikler sig uinteressant eller blot går i stå, så forlad den og videre til den næste. Men omvendt er der ikke noget i vejen for at du spiller den samme scene med forskellige karakterer for at se om udtrykket ændrer sig.

* BRYD IND

Vær ikke bange for at afbryde en scene som er gået i stå eller kører i tomgang. Men overvej inden om du skal gribe ind som spilleleder og kommentere fiktionen eller om du skal standse den og indtage instruktørrollen.

* PRES SPILLERNE

Spillerne skal presses til det yderste så du skal ikke tøve med at stille krav til dem. Tving dem til at gøre fysiske handlinger fysiske - ikke fordi det hele skal være live, men fordi fysisk bevægelse og handling skaber dynamik. Sørg også for at bruge fiktionen til det yderste og udnyt spændingen i scenerne til det yderste - også selvom det betyder du må ændre en scenes præmisser. Hvis scenen mellem generalen og hans datter går i stå, så smid elskereren ind også. Hvis jalousioppgøret er ved at nå så højt det kan, så indfør en pistol.

* LAV AFTALER OG LYT TIL DINE SPILLERE

Især hvis du har tænkt dig at lade fysisk spil indgå er det vigtig du aftaler hvordan og i hvilken udstrækning med dine spillere. En tommelfingerregel er at fysisk berøring enten er forbudt eller skal begrænses, men omvendt kan man sagtens forestille sig at grænserne for hvad der er tilladt langsomt flytter sig i løbet af scenariet. Du skal presse spillerne, men du skal ikke skræmme dem væk.