



*S*ummering

Indholdsfortegnelse

Remedier.....	2
Foromtale.....	3
Introduktion.....	4
Tema.....	5
Spilstart og Opvarming.....	5
Genesis.....	6
Bakken over Verden.....	8
Opvarmning 2.....	8
Spillet.....	9
Forløbs Oversigt.....	11

Lavet af Mads Egedal Kirchhoff

Tak til workshop folk for inspiration

Asbjørn Olsen

Danny Meyer Wilson

Terese Nielsen

Rasmus Boldt

Troels Ken Pedersen

Mikkel Bækgaard

Tak til mine spiltestere for deres tid og feedback:

Lena 'Kikko' Henriksen

Danny Meyer Wilson

Jacob Nielsen

Asbjørn Olsen

Jakob Kjær Zimmermann

Ivan Kalatchev

Erik Schou Pontoppidan

Remedier

For at spille scenariet skal du bruge følgende:

- Fire Spillere
- Skriveredskaber. Et par blyanter og et viskelæder, kan gøre det.
- Nogen sekssidede (d6) terninger. Mindst 4 og gerne op til 16.
- Et udprint af hele bilaget ”Genesis” vedhæftet sammen med det her dokument. Det er proportioneret så du får det rette antal af karakter ark og lignende, så der behøves ikke at printes kopier af noget.
- Noget til at spille musik med, en bærbar, en smartphone med højttaler eller lignende.
- Spilleets soundtrack, downloades [herfra](#) (stor fil).
- Eventuelt selve scenarie teksten, dokumentet du læser nu. Scenariet er ikke så kompliceret du ikke kan huske det meste, så du kan nok nøjes med at printe ”Forløbs Oversigt”.

Foromtale

Verden er ved at dø. Begge måner er ved at smuldre og blive til intet. Mørket lægger sig langt over landet, har opslugt det Gyldne Emperie og vil snart indhulle alting. Floderne er tomme, skovene farveløse. På bakken over verdenen sidder fire skikkelser og ser det ske. Solnedgangen er utrolig smuk fra hvor de sidder.

Skumring er en både melankolsk og optimistisk fortælling om en smuk verdens endeligt. Scenariet fokuserer på stemning og karakterernes indre liv, med et strejf af udforskning. Via en let mekanik skaber og befolker spilgruppen i fællesskab en æstetisk, storslået fantasy verden. Spillerne spiller fire helte som skulle have reddet den, men fejlede og nu sidder og ser på altings forsvinden. I løbet af spillet sætter spillerne scener over karakterenes minder, hvorigennem de udforsker verdenen, deres liv og om de kan forsone sig med det de har gjort, acceptere det uundgåelige. Scenariet gør brug af musik til at underbygge stemningen.

Fakta

Antal Spillere: 4 spillere, 1 spilleleder

Spilletid: ca. 3 timer.

Spillertype: For dig som er til stemning, storslået æstetik, og at være medskaber af fiktionen. Du skal kunne lide både at indleve dig i rollen og bidrage til verdenen omkring den.

Spilledertype: For dig som godt kan lide at beskrive, om det er storslåede landskaber eller verden der falder fra hinanden. Du kommer til at sætte og klippe et par scener og pace spillet, men skal primært bare give spillerne plads.

Introduktion

Først og fremmest tak fordi du vil spillede (eller bare læse) mit scenarie. Hvis du har nogen spørgsmål eller problemer med scenariet så kontakt mig endelig på vegedus@gmail.com.

"Skumring" er et scenarie om en smuk verden der er dømt til at gå under. Spilpersonerne er en gruppe som skulle have forhindret dens undergang, men fejlede, og af en eller anden grund måske godt kan leve med det. Det er et optimistisk apokalypse scenarie, om at være glad for det man har nået i sit liv inden enden, acceptere det uuångåelige og dø med værdighed. Også er det et ret roligt scenarie, hvor der ikke skal ske så meget udover at skabe en stemning og nyde den.

Æstetikken er hentet fra fantasy genren, men udover det er det ikke et "klassisk" fantasy scenarie; der skal ikke kastes med fireballs eller dræbes orker, og settingen forsøges at være mere original end elvere og dværge. Det største særpræg ved scenariet er dog nok at settingen, spilpersonerne og plottet (så lidt af det som der nu er) bygges af spillerne i spillokalet. Det gøres ved hjælp af en mekanik kaldet genesis, hvor der ved en blanding af pre-definerede lister, tilfældighed og spillernes fortolkninger og kreativitet bliver skabt en verden som er helt jeres egen. Der bruges terninger til denne del, men derefter er scenariet systemløst.

Når rollespillet efter genesis reelt går i gang så foregår det i rammefortællingen i nutiden, efter at verdens frelse er fejlet. Spilpersonerne sidder på "bakken over verden" og ser den stille og roligt gå under og chatter lidt. Spillerne kan sætte scener i fortiden, baseret på deres karakteres minder, gode og dårlige. Spillerne har stor frihed over hvilke scener de kan sætte og det kan spænde vidt, så længe det passer ind i scenariets overordnede tema. Også går verden selvfølgelig endegyldigt under til sidst.

En ret essentiel del af scenariet er soundtracket som nævnt i remedie afsnittet. Jeg foreslår du lytter til det mens du læser, så er du lidt familiær med det og kommer i stemning. Der burde være nok musik til hele scenariets spilletid, arrangeret i en spilleliste efter nummer. Det er forsøgt så vidt muligt at være selv-kørende, så du ikke skal pille for meget ved det under scenariet, men der er alligevel et par numre der skal spilles på bestemte tidspunkter.

Din rolle som spilleleder i scenariet er primært at formidle scenariets struktur og regler, ødelægge verden med malende beskrivelser, supplere med inspiration til spillerne, måske spille bi-personer, styre musikken og pace spillet når det er nødvendigt.

Temas

Scenariet hedder Skumring fordi det vitterligt er inspireret af en solnedgang og det er en god metafor for hvad stemningen handler om; Solnedgangen som er utrolig smuk, men også signalere en afslutning. Det samme gælder efteråret, hvor bladene bliver smukt røde og gule, men kun fordi de er ved at dø og vinteren er på vej. Scenariet er generelt inspireret af den naturlige verdens skønhed, så det er gode billeder at have i hovedet hvis det med "optimistisk apokalypse" virker underligt. Inspirationen kommer også fra det smukke i menneskelig civilisation, alt det vi har opnået og de fantastiske ting vi har bygget og det både forfærdelige og smukke i at det ender. Fordi alting ender før eller siden og man ligeså godt kan nyde det når man ikke kan gøre noget ved det.

Præmisset for scenariet, det spørgsmål der skal besvares i spil, er hvorfor spilpersonerne kan "leve med" at skulle dø og at de har forårsaget verdens undergang. Hvordan de nyder deres sidste solnedgang. En god del af tiden i scenariet skal gå med at finde grunde til at kunne dø med fred: At se tilbage på de fantastiske ting man har opnået, at det var sjovt mens det varede, der ikke var for meget man ikke nåede at gøre og man alligevel skal stoppe mens legen er god, udrydde sin civilisation mens den virker. Eller at ens liv har været forfærdeligt og verden ligeså, så der intet er der går tabt ved at den går under. Det kommer meget an på spillerne. Det kan også være at nogen af spilpersonerne aldrig opnår erkendelse, at de frygter deres død til det sidste. Det er også fint, så længe verdens undergang er smuk må den også gerne være forfærdelig.

Spilstart og Opvarmning

Lad gerne spillerne snakke af før du starter. Scenariet behøver ikke vare fire timer, så der er ingen grund til at stress og der må gerne være en lidt hyggelig stemning før i går igang. Som det første, introducer dig til gruppen og få dem til at gøre det samme. Spørg eventuelt ind til deres forventninger og rollespils erfaring, så ved du hvor meget du skal hjælpe dem på vej. Forklar hvad scenariet går ud på, hvordan det spilles i grove træk og hvad det handler om, essentielt de to forrige kapitler i korte træk. Giv dem mulighed for at stille spørgsmål. Start herefter den første sang på spillelisten, "Quiet", på og hør den hele i stilhed for at sætte stemningen. Lad bare musikken køre herfra. Det er min overbevisning at det bedre kan kommunikere hvad scenariet går ud på end noget man kan forklare med ord.

Herefter, før i går igang med genesis, lav en lille associationsleg som opvarmning for at få de kreative kræfter igang. Du starter med at sige et tilfældigt ord og næste spiller med uret siger det første de tænker på og så fremdeles. Pointen er at stole på ens første indtryk, ligemeget hvad det er, så prøv at holde højt tempo og nik anderkendene til en spiller der vittigt siger deres første indtryk, selv hvis de selv synes det var et mærkeligt et. Kør mindst et par omgange til i føler jer varme, og folk enten er kommet i tempo eller løbet mentalt tør.

Genesis

Før rollespillet reelt går igang, folk går in-character osv., skal verden bygges via det følgende "genesis" system. Intentionen er at verdenen ikke bliver rigtig smuk hvis det ikke er en i selv har et forhold til, en i holder af. Jeg kunne have fyldt en setting med nok så mange grandiose adjektiver i scenariet, uden garanti for i ville have det den mindste smule dårligt med at smadre det.

I bilaget er vedhæftet en flok sider der tilhører genesis (du kan eventuelt skimme dem parallelt med at du læser dette kapitel). Hver side repræsenterer et diskret "trin" i genesis processen. På hver af dem er fire kategorier, der fokuserer på forskellige aspekter af disse og til hver af dem hører seks sætninger som siger noget specifikt om hvordan verden er. Spillerne slår hver en terning, fire i alt, og fordeler én på hver kategori. Antallet af øjne på terningen afgør hvilken sætning der er sand. Når terningerne er sat, fortolkes resultatet og gruppen snakker sammen om hvordan det hele hænger sammen og hvad hver sætning betyder i deres specifikke kontekst.

Eksempel: *Spillerne er igang med at rulle for den første Genesis side, "Verden" der handler om hvordan verden er formet og ser ud i generelle træk. De ruller terninger med 6,1,4,4 i øjne. Den første kategori er "Form", altså hvordan verden formet. Gruppen vælger at sætte en terninger med 4 øjne der, så verden bliver en "Indelukket verden, under jorden, ingen himmel". Den anden kategori får den anden terning med 4, den tredje 1 og den sidste 6, som set på figuren. Gruppen diskuterer så hvad der nu er etableret om verdenen og hvordan det passer sammen. Konceptet "regnfugle" og den indelukkede verden passer ret godt sammen, og de beslutter at verdens økosystem er enormt vigtigt fordi at livsvigtige ressourcer som lys, vand, luft, kommer fra dyr og planter. Gruppen beslutter at grunden til der bygges flyvende byer i dette miljø er på grund af at undersiden domineres af kæmpe-mæssige ormekontinenter, som ofte er skyld i jordskælv, mens der under "verdenshulens" loft gror livsgivende planter. Den nye livsart er så et sort, humanoidt væsen der er kommet ind i verdenshulen "ude fra". Et koncept man slet ikke var klar over eksisterede tidligere. Gruppen snakker lidt videre om de to forskellige kulturer, detaljerne omkring økosystemet og andet før de går videre til næste side.*

Verden

Form
☐☐☐ Indelukket verden, under jorden, ingen himmel

Civilisation & Teknologi
☐ Flyvende byer, bygget på lysende sten

Nylige Begivenheder
☐☐☐ En ny livsarts ankomme til verden

Natur
☐☐☐ Vandrende skove, skildpadde kontinenter og regnfugle

Hvis spillerne på et rul slår tre ens terninger må de slå en af dem om *eller* bruge den til frit at definere noget i en kategori uden at bruge nogen af de sætninger der står der. Altså detaljere et aspekt det aspekt af verden helt frit. Slår alle fire terninger ens (cirka en halv procents chance for det), gælder det samme, med at der her må slås to om, eller defineres to frit. Hvis du oplever at spillerne har meget store problemer med at få tingene til at passe samme eller meget utilfredse med terningkastet kan du beslutte de også må slå én terning om ved to ens (hvilket der omtrent 50% chance for på fire terninger) eller lade dem omrulle en bestemt, "problematisk" terning. Det er dog bedst at se det som en nødløsning. Prøv i stedet og hjælp til med noget inspiration og forslag til hvordan det kan hænge sammen. Der kan ofte komme sjove og kreative resultater ud af at kombinere to sætninger om verdenen der ikke på overfladen passer sammen.

Det er meget vigtigt at i altid taler om hvad det valgte betyder helt konkret. De har ikke nogen betydning ud over den fortolkning spillerne lægger i dem, så opfordre spillerne til at fortolke og uddybe svarene. Dialogen er næsten vigtigere end hvad der står på siden. For eksempel, hvis det er blevet defineret at to store imperier er i voldsom krig er der stadig en masse ubesvarede spørgsmål. Hvilke imperier er det, hvordan er de forskellige, hvad kæmper de om, hvilken betydning har krigen haft for lægmanden og har den nogen forbindelse til verdens forestående ende? Stil spørgsmål, hvem, hvad, hvor, og konkretiser indtil det er noget man kan se hvad betyder i spil. Det er vigtigst at gøre i starten, så plejer spillerne at forstå selv at gøre det ret hurtigt. Nogen af sætningerne er ret konkrete og behøver ikke meget uddybelse, mens andre er meget frie for fortolkning, men gå under alle omstændigheder det hele igennem. I visse tilfælde kan det godt være relevant at lade et svar ligge og vende tilbage til det senere, f.eks. hvis i gerne vil lave spilpersonerne før i definere hvorfor de fejlede i at redde verden.

Undervejs i processen kan det ske at spillerne begynder at gå i selvsving; Jonglerer med masse forskellige hypotetiske muligheder uden at ville låse sig fast og detaljere ting som ikke nødvendigvis kommer til at komme i spil. Hvis det sker kan det godt være nødvendigt at pace spillerne en smule: Pres efter en konkret beslutning på diverse åbne spørgsmål, hold fokus på at etablere de generelle detaljer, så kan det specifikke altid findes på når det bliver relevant og hop videre til den næste side når den nuværende er blevet besvaret. Genesis bør ikke tage meget mere end én time, især hvis du vurderer nogen af spillerne hellere vil videre i teksten.

I tvivlstilfælde eller ved splid er det personen som har rullet terningen som har veto ret over den skal sættes og hvordan den skal fortolkes, men prøv altid at blive enige og sig ja til hinandens ideer.

Siderne i bilaget ligger i den rækkefølge det er foreslået de bliver gennemgået i. "Verden" og "Enden" laves af hele gruppen samlet, mens "Landemærke" og "By" laves af hvert sit par af spillere samtidig, mens "Karakter" laves individuelt. Sørg for at resultatet af de Genesis sider som hele gruppen ikke har lavet sammen bliver "fremlagt" for de andre. Lige for at gennemgå dem:

"Verden" handler om hvordan verden overordnet ser ud og virker. Den skulle gerne give et par ideer til folks levevilkår og den overordnede æstetik og hvilken slags fantasy der er tale om.

"Landemærke" handler om et konkret sted som er af den slags man ikke kan lade være med at lægge mærke til hvis man bor der. Det er min overbevisning at enhver fantasy verden har brug for et særpræget "struktur", om det så er mærkelige himmellegemer, en gigantisk bygning eller monument. Videre er nogen af kategorierne også formet til at give spillerne nogen ideer til hvilken betydning stedet kunne have for dem og hvilken slags scener de kan sætte der, så spørg ind til det. Siden laves af to af spillerne mens den anden laver "By". Den side har meget det samme formål, men med fokus på en bestemt by som spilpersonerne så helst skal have boet i eller rejst til tidligere i deres liv. Hvis verden føles lidt fattig når i er færdige helt færdige kan i eventuelt lave en by og et landemærke mere og bytte om så hvert par får lov at lave den de ikke gjorde før.

"Enden" handler om hvorfor og hvordan verden er ved at gå under. Du skal som spilleleder lytte ekstra godt her, fordi denne side vil være oplæg til nogen scener du skal sætte, der har med den fejlslagne mission for at redde verden at gøre.

Sidst er "Karakter" hvor spillerne essentielt laver deres spilpersoner. Der er to forskellige versioner af dem, så der er mindre chance for at de kommer til at minde for meget om hinanden, men det betyder ikke så meget hvem der får hvilken. Som der står, kan spillerne på denne side omrulle én terning så de har lidt mere kontrol over deres karakter. "Dit sidste mål" relaterer sig til spillets nutid, på bakken over verden efter de har fejlet i at redde verden, mens de andre kategorier mere er vigtige for karakterens fortid. I bunden nogen forslag til scener spillerne kan sætte. Forklar supplerende og tag imod spørgsmål, når alle har lavet deres spilpersoner færdige.

Efter i er færdige med Genesis, sluk for musikken og hold en god lang pause, lang nok til der både er tid til at finde på scener, gå på toilettet og chatte løst og fast. En 15-20 minutter. Du har også et par ting du skal tænke over i pausen.

Bakken over Verden

Rammefortællingen for spillet er "bakken over verden", et sted hvor spilpersoner sidder og kan se hele verden gå under. Det er dit job som spilleleder at beslutte hvor bakken er. Vigtigt er at den ligger afsides, helst helt skilt fra resten af verden, er fuldstændigt affolket og selvfølgelig højt hævet så det giver mening de kan se alting derfra. Også må den gerne ligge i nærheden af der hvor forsøget på at redde verden fejlede. Det kan være et metafysisk sted, som måske og måske ikke reelt eksistere. Du kan også bruge det skabte landemærke hvis det passer og du ikke har nogen andre gode ideer, men det er bedre hvis du kan tilføje et nyt sted til verden. Bakken er også den sidste del af verden der går under, så det der ødelægger verden skal arbejde sig mod den. Brug pausen efter Genesis til at tænke over hvad og hvor den er.

Opvarmning 2

Efter pausen, start musikken igen. Sæt sangen "Moses: I amn't" på hvis i ikke har hørt den før, ellers bare start hvor den du stoppede. Så laver i en opvarmningsøvelse jeg kalder for "zoom ud, zoom ind". Du starter legen med at beskrive noget, f.eks et landskab, et væsen eller en ting, "zoomed ud", som ser man det langt væk fra. Næste spiller mod uret zoomer så længere ind og beskriver en detalje ved stedet. Næste spiller igen kan enten zoome længere end eller zoomer ud på noget nyt i stedet. Hvis ingen af spillerne gør det, så start noget nyt på din tur. F.eks: Beskriver du et bjerg lavet af hvid sten, næste spiller beskriver en lang sti der går op af bjergets side, næste spiller en gammel gravsten ved siden af stien, næste spille at der står "Ukendt" på stenen, hvorefter næste spiller starter en ny omgang med at beskrive et ulve-lignende dyr der løber over en græsplæne.

En sætning eller to af beskrivelse på ens tur er nok, det behøver ikke være langt eller detaljeret. Hvert ting der bliver beskrevet skal være noget der eksistere i den verden i har bygget. Så kan det re-inkorporeres senere. Som sådan er øvelsen derfor også som en introduktion til spillet, en blid indgang til verden og stemningen, plus en chance lige at bygge lidt mere selv efter genesis. Slut når i føler jer varme og er inde i scenariets stemning igen, mindst et par omgange.

Spillet

Som det første kan du lave en glidende overgang fra opvarmningsøvelsen også forklare at det hele er noget de ser fra Bakken over Verden også beskriv den og hvor de er. Herefter ligger spillet i høj grad i spillernes hænder. På bakken kan de sidde og chatte, snakke om de gode og de dårlige tider, hvad de har gjort, være paniske, være stille eller hvad de ellers har lyst til. De kan dog ikke forlade bakken for at komme tilbage til verdenen (men kan godt springe i en afgrund eller lignende), slippe væk fra verdens undergang, eller generelt gøre noget konstruktivt. De kan f.eks. ikke nå at tage hjem og kysse deres elskede farvel. Spilpersonerne opholder sig på Bakken fordi de ikke kan nå noget bedre sted at dø.

Fra bakken kan enhver spiller når som helst sætte en scene. Scenerne skal altid være noget deres egen spilperson har oplevet, et minde. To slags scener kan sættes, fortællescener og interaktionsscener. I den første har spilleren fuld kontrol over hvad der sker i scenen og fortæller bare forløbet uden reelt at ”spille” det. I den anden skal der optræde mindst af én af de andre spilpersoner og spilleren der sætter scenen bestemmer hvem før den går i gang og må gerne give en kort forklaring af hvad den skal gå ud på. Du har som spilleleder altid lov til at klippe en scene, hvis du mener i har fået det ud af den i skal og den er ved at trække i langdrag, især i interaktionsscenerne. Enhver spiller der er med i en scene må dog også selv klippe og lad dem, så længe de lader til at have styr på det. Indfør eventuelt en gestus eller frase til at vise hvornår en scene er klippet. Ligeså har du og alle spillerne altid ret til at tilføje elementer til en scene, beskrive omgivelser eller indføre bipersoner, men det er primært dit ansvar.

Minderne kan handle om mange ting, men skal helst relatere til scenariets præmis. Det er dog er stadig ret bredt: Minder fra højdepunkter og lavpunkter i spilpersonernes liv, der bløtlægger hvilket slags liv de har levet og om de kan være tilfredse med det. Minder hvor spilpersonerne udforsker og viser verden, viser hvad det er for et sted der er ved at forsvinde og om det er godt eller skidt. Og minder der spejler deres nuværende situation, tidligere møder med døden og håbløse situationer.

Når en minde slutter vender i tilbage til bakken over verden, hvilket du eventuelt kan sige eksplicit med en rituel frase ala ”i er på bakken over verden”. Den sætning kan du også bruge til at klippe scener med. Tilføj så altid noget til det de ser: Beskriv i detaljer et smukt sted i verden, eller noget der er ved at gå under, noget der smadres. Ødelæg gerne noget der nu eller tidligere har været med i en scene. Generelt er dit primære job under spillet at ødelægge verden, et stykke af gangen og at prikke til spillernes fantasi. Når der er stilhed ved bordet kan du smide beskrivelse ind af steder som du tror kunne være relevante for spillerne, hvor du gerne vil have de sætter scener. Eller smadre dem brutalt. Dog behøver du ikke konstant fylde stilheden ud på den måde, der behøver ikke ske noget hele tiden.

Derudover er det dit job at sætte tre bestemte scener, der har at gøre med vejen til hvor de er nu, verdens ende. Spilpersonerne var alle en del af et forsøg på at redde verden, som fejlede. Mange af detaljerne har i skabt i løbet af Genesis siden ”Enden”. Det er dit job at stille en konkret situation op, beskrive hvor, hvornår og hvordan, men tag endelig input fra spillerne. De tre scener er:

- Varslet: Varslets form er etableret i Genesis. Det skal ske i scenen og mindst én spilperson skal overvære det. Start med at etablere lidt hverdag for dem, beskriv bygninger, værelser, gader og stræder og lignende, fortæl eller spørg hvad de er i gang med og introducer så varslet. Gør det så grufuldt som du kan, på det her tidspunkt har spilpersonerne ingen accept overfor verdens potentielle destruktion. Slut scenen når alle spillerne er blevet involveret (hjælp gerne til at det sker) og der er et snært af en plan, af noget de vil gøre for at stoppe verdens ende.
- Ofret: Foregår et stykke tid efter begivenhederne i Varslet, hvor planen er lavet og spilpersonerne har rejst et stykke tid. Der er noget farligt eller problematisk i vejen for deres videre færd: Et stykke ufremkommeligt terræn, en ødelagt landsby som de ikke har tid til at hjælpe eller andet. Noget skal ofres eller mistes i løbet af scenen for at de kan komme videre, om det er en legemsdel, en af de medrejsende eller ”bare” deres moral. Pointen er at vise de skulle kæmpe hårdt for at redde verden. Slut scenen kort efter ofret.
- Forsøget: Øjeblikket hvor spilpersonerne har muligheden for at redde verden, og det fejler. Foregår kort før spillets nutid. Igen er det etableret i Genesis hvorfor det ikke kan lykkes. Beskriv hvor de er, gerne et grandiøst sted som verdens massive, pulserende hjerte eller på hovedet af den sorte gigant. Beskriv eller spørg hvad planen for er nu hvor de er der hvor de skal være og lad dem gå i gang med det. Sørg for at det går galt, at planen fejler på en måde hvor det er klart det ikke kan gøres om, hvis spillerne ikke gør det. Gør det også grufuldt her. Afslut scenen kort derefter eller når spilpersonerne på en eller anden måde når Bakken over Verden.

Scenerne sættes i den rækkefølge med et vist mellemrum. Mindst et par spiller-satte scener imellem hver. 'Varslet' bør sættes meget tidligt, ikke mange minutter efter at i er begyndt at spille, når de har haft en samtale eller to på bakken. 'Ofret' bør sættes en del tid efter, der skal helst have været etableret noget værdifuldt de kan miste først. Sæt den når du har en god ide, eller tror de kan finde på en. Sæt 'Forsøget' når du mener det er på tide at runde af på det sørgelige i scenariet og fokusere på det positive, gå mod accepten, eller et sted du vurderer er scenariets midte. Musikken går generelt fra nedtrykt til opløftet, så du kan bruge den som guide.

Ligesom med beskrivelserne af verdens destruktion, så smid scenerne ind når spillerne er stille og du kan fornemme der er brug for noget ny energi, noget nyt fiktion, ikke bare første gang der ikke foregår noget åbenlyst.

Når du har sat alle dine scener og du føler at spillerne har fået spillet de fleste af deres, skal der spilles mod et klimaks. Eskaler og accelerer destruktionen af verden, men fokuser også mere og mere på det smukke i det: Sole der eksplodere før de går ud, hvide kometer der slår ned i verden, nordlys over landene før de forsvinder, den slags. Der kommer mere gang i sangende i soundtracket i det sidste stykke, så du kan smide det ind når det passer stemningen.

Når du reelt mener det er tid til klimakset, sæt sangen ”Happiness: We're all in this together” (anden sidste på spille listen) på og deklarer at verden går under når sangen slutter (den er dog 8 minutter lang) og at det er den anden sidste sang i scenariet, den sidste høres i stilhed. Ødelæg de sidste stykker af verden, afsluttende med bakken over verden og spillerpersonerne som sangen begynder at stilne af igen. Indhyl dem i mørke og spørg hvad deres sidste tanke er som det sidste. Lad musikken skifte til det sidste nummer, ”Hound of Winter” og læn dig tilbage. Tak for spil når den er færdig.

Det gør ikke noget hvis klimakset opstår spontant tidligere, f.eks. når karaktererne fremskynder deres endelige (mange af ”The American Dollars” sange kan også lægge op til det), bare ødelæg verden i løbet af den nuværende sang og skift til Hound of Winter bagefter.

Forløbs Oversigt

1. Introduktion af folk

Lad folk snakke af – i har ikke travlt. Tag en kort introduktionsrunde rundt om bordet.

2. Introduktion af scenariet

Fortæl hvad det er i skal spille, hvad temaet er og hvordan det foregår. Essentielt "Introduktion" og "Tema" afsnitne opsummeret. Især:

- Spilpersonerne har fejlet i at redde deres verden og spillet kommer til at foregå på bakken over verden som den går under og i minder fra fortiden.
- Scenariet handler om det smukke i afslutningen, om at dø med glæde eller værdighed.
- Der spilles hen mod spilpersonernes accept af deres skæbne, fra sorg til glæde.
- Æstetikken er lånt fra fantasy, men det handler ikke om at dræbe orker eller kaste fireballs.
- Spillerne har stor frihed til at sætte scener og der er ikke meget i scenariet som skal 'nås'.
- Gruppen skaber sammen verden via et let terningsystem, Genesis.

Og/eller læs foromtalen højt. Herefter, for at komme i stemning, start spillelisten med "Quiet" og hør sangen igennem i stilhed. Lad musikken køre herefter.

3. Første Opvarmingsøvelse

Lav associationslegen: Sig et ord, næste spiller siger det første de tænker på, osv.

4. Genesis

Forklar reglerne: I tager en side af gangen, ruller fire terninger, og sætter dem på forskellige sætninger som diktere noget om verden. Fortolk herefter resultaterne. Slår man tre ens må man rulle én terning om eller diktere noget frit. "Landemærke" og "By" laves parvis, "Spilpersoner" enkeltvis. Forklar bagefter supplerende hvordan bakken virker og hvordan scener sættes.

5. Pause

Lang nok pause til at folk har fået snakket af, været på toilettet og du har haft tid til at finde på bakken over verden og nogen ideer til den første af dine tre scener.

6. Anden Opvarmingsøvelse

Start musikken igen, på sangen "Moses: I amn't". Øvelsen er "Zoom ind, zoom ud". Beskriv noget der eksistere i jeres verden som set langt væk fra. Næste spiller beskriver en detalje, som så man det tættere. Næste spiller zoomer længere ind eller beskriver noget nyt langt væk fra.

7. Spillet

Beskriv Bakken over Verden og lidt af hvad spillerne kan se og hvordan det forsvinder.

Sæt scenenen "Varslet" efter nogen minutter, hvor spilpersonerne lære at verden er ved at gå under.

"Ofret", et godt stykke tid efter, hvor spilpersonerne ofre noget på vej rejsen mod verdens redning.

"Forsøget", omkring halvvejs, hvor spilpersonerne fejler i at redde verden og når til Bakken.

8. Afslut Spillet.

Eskaler destruktionen og gør den smukkere. Sæt "Happiness" på og sig det er den sidste chance for spillerne at gøre noget. Destruer bakken og spilpersonerne som det sidste. Spørg efter deres sidste tanke. Lyt til "Hound of Winter". Tak for spil.