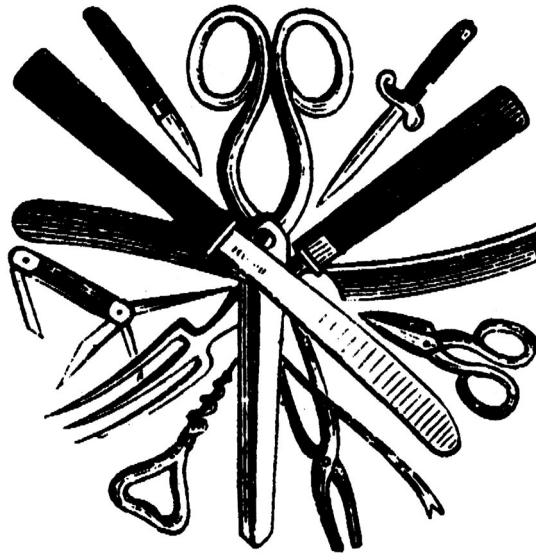


# *INTRODUKTION TIL SPILLEDERNE*

*Vaerende i sit vaesen en gennemgang af de overordnede tanker bag scenariet samt de fælles spilregler begge spillere skal underordne sig.*



Forfattet af  
*Anders Skovgaard-Petersen - Magister*

Efter en Ide af ham selv og de Herre  
**Max Moeller og Lars Vilhelmsen**

Hjulpet og Revset af  
**Lars Vilhelmsen og Lars Vensild**

Støttet gennem Skriveriet af  
**Mette Finderup**

Produceret med naadig Hjaelp af  
**Danmarks Forvandlingshoejskole**

Skrevet til  
*Fastaval 2004*

# INtRODUKTION

**F**or nogle år siden læste jeg en bog ved navn *Flatland*. I den forsøger forfatteren, at forklare hvordan vi som tredimensionelle væsner ville opleve et firdimensionelt væsen. Han lader bogens hovedpersoner være todimensionelle væsner i en todimensionel verden, der støder ind i et tredimensionelt væsen. De todimensionelle hovedpersoner er cirkler og firkanter der lever i en verden som bedst kan beskrives som overfladen på et stykke papir. Da der støder ind i en tredimensionel kugle ser de den som en cirkel der skifter størrelse. Det er ren magi for dem...

*Lige ud ad Landevejen* har i og for sig intet at gøre med den bog. Scenariet opstod ganske uafhængigt for et halvandet år siden, da jeg i en papirkurv på *Danmarks Forvandlingshøjskole* fandt en bunke papirer bundet sammen af et stykke snors. Det stod mig klart, at det var skitserne til et scenarie, der forsøgte at sætte forholdet mellem traditionelt og progressivt rollespil i spil. Det gjorde brug af en satirisk tilgang til traditionelt fantasy-rollespil, men det lod til at ville mere end blot gøre grin med fantasy-genren.

Jeg gav mit til, at arbejde med den ukendte forfatters noter i håb om, at kunne finde frem til et spilbart scenarie i dem. I ideen med den smuldrende kulisse så jeg muligheden for, at sætte metarollespil i spil på en anderledes måde. Jeg ville gerne prøve, at teste spillernes og historiens loyalitet overfor den klassiske

rollespilsfortælling. Ikke for at opleve metafiktionen vinde over den traditionelle fiktion, men nærmere for at undersøge grænlandet mellem de to. Jeg frygtede dog, at det ville blive mudret hvis spilleren samtidigt skulle forsvare fantasy-fiktionen og bryde den ned. Løsningen så jeg i to spillere der skulle trække hver deres vej i spillerne.

Parallellen til bogen *Flatland* stod mig nu klar. I den forklares et vanskeligt fænomen ved, at gå et trin ned i kompleksitet og fokusere på et skift i niveau. I dette scenarie gør vi det samme. Vi skærer ned på kompleksiteten ved at gå humoristisk til værks og tage udgangspunkt i den traditionelle fantasy-setting, og det er mødet mellem realfiktion og metafiktion vi studerer.

I *Flatland* ender bogen med et besøg i en endimensionel verden, og i efterfølgeren skrevet næsten hundrede år senere af en anden forfatter besøger vi en kugleformet virkelighed). I dette scenarie er der ingen grænser hvor dybt ind i metalandskabet spillerne kan gå. Det kan meget vel ende med at de overtager kontrollen fuldstændigt.

*Lige ud ad landevejen* er et ufuldstændigt forsøg på, at samle trådene i det rodede manuskript. Mange spørgsmål er blevet besvaret af mig efter bedste evne, men der er stadig huller som det er op til jer, spillerne, at udfylde. Heldigvis er I to om jobbet.

# GRUNDIDE

Scenariet går i sin grundide ud på, at placere spillerne overfor to spillere der kæmper om deres gunst. Spilledeerne repræsenterer hver deres ekstreme og karikerede form for rollespil.

Den ene spiller står for det traditionelle fantasy-rollespil. Her har vi en på forhånd fastlagt og lineær historie, en klassisk fortælling, et spilsystem, en klichéfylt fantasy-setting og en udpræget manglende evne til at improvisere.

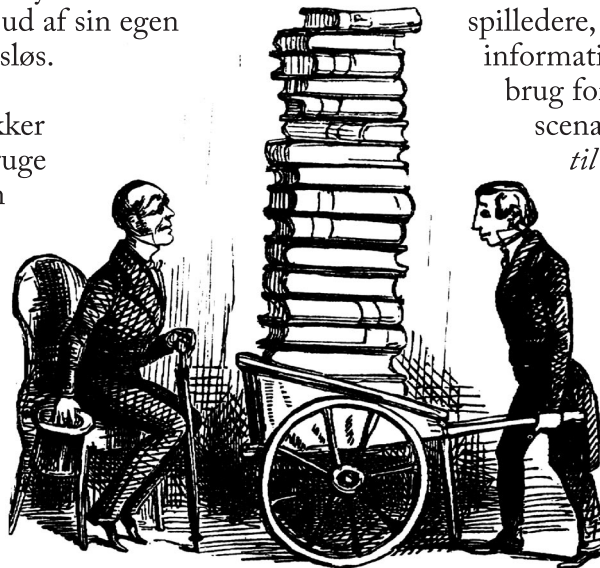
Den anden spiller står for metaforløbet og den frie fortælling. Han forsøger at nedbryde genrer, forlede spillerne fra den slagte vej, underminere systemet og vise verden bag kulisserne. I den yderste ende vil han muligvis føre spillerne ud af sin egen kontrol og gøre sig selv arbejdsløs.

Hver af spillerne har en række specielle egenskaber de kan bruge overfor spillerne og den anden spiller. Spillerne kan følge den spiller de ønsker, de kan splitte sig op eller de kan overtage kontrollen.

Eller man kan forklare det således: Set fra spillernes synspunkt starter scenariet med at de er helte i en fantasy-verden. De oplever så hvordan den falder fra hinanden og hvad der er bag kulisserne. Dernæste opdager de, at der er andre fiktioner bag kulisserne, og at deres scenarie fortsætter i disse.

Metamasteren er grundlæggende spiller udenfor fiktionen, og hver gang noget udefra bryder ind i fiktionen. Inde i fiktionen kan han kun hjælpe til hvis Dungeon-masteren lader ham. Dungeon-masteren er spiller inde i fiktionerne, udenfor er han en spiller.

Dette dokument er fælles for begge spillere, og indeholder derfor al den information om scenariet begge har brug for. Verden omkring fantasy-scenariet beskrives i hæftet *En guide til Ingenfiktionsland* som begge spiller også har adgang til. Hver spiller har derudover sit eget hæfte, der forklarer hvad han skal fortælle sig overfor spillerne og den anden spiller.



# STARTEN

**F**or at forklare den lidt besynderlige opdeling med to spilledere, starter scenariet med en lille indstuderet passage:

Scenariet starter i det øjeblik begge spilledere er i lokalet. Spillerne overværer et lille skænderi mellem spillederne. Enten over hvem der skal side for bordenden, eller hvem der skal snakke med de scenarieansvarlige. Det bliver dog også tydeligt at det er Dungeonmasteren der har den officielle kontrol.

*»Det er mig der har Scenariet!«*

Dungeonmasteren begynder nu på karakterskabelsen, med at udfylde spillernes karakterark og slå for egenskaber. Under dette er Metamasteren passiv bortset fra at han ofte rømmer sig og peger på uret. Det skal ikke tage for lang tid, da det så bliver kedeligt. Dungeonmasteren skynder sig – efterlader en del blanke felter.

*»Det tager vi undervejs...«*

Da de så småt er gået i gang med at indkøbe udstyr skal Dungeonmasteren pludseligt forlade rummet (for at snakke med de scenarieansvarlige? Gå på toilettet?) og Metamasteren benytter sig straks af situationen til at starte scenariet på sin måde

*»I befinder sig i et hvidt rum. Foran dem står en af Dungeonmasterens hjælpere. En lille tynd mand med læsebriller, frakke med lange skøder, en trekantet hat, et snoet støvet overskæg og blækpletter på fingrene«*

Han begynder at præsentere forskellige typer dungeon-udstyr for spillerne, men når ikke langt før Dungeonmasteren vender tilbage. Metamasteren dropper sit forehavende.

*»Ja, jeg var bare ved at fortælle spillerne...«*



Dungeonmasteren tager kontrollen igen – og færdiggør hurtigt fordelingen af udstyr. Det går ligesom med karakter-genereringen hurtigt. Spillerne har ikke meget at skulle have sagt, da der er travlt.

*»Du får standard-pakken: 12 jernrosiner – 10 sølvstykker, de vejer 1 pund stykket, en læder-rustning og et sværd...«*

(Jernrosinerne er sjove at have med fra starten. Der er tale om de velkendte Iron Rations som Dungeonmasteren har misforstået en anelse).

Derefter sætter han spillet i gang



Spilpersonerne står på et bytorv i en klassisk fantasy by. De er tydeligvis helte (de har alt udstyret) men de er ret forvirrede. Hvem er de og hvad laver de her?

De ser et opslag på en pæl ved siden af gabestokken, her står der at der på kroen søges modige eventyrer:

(Udlever det første handout: plakaten)

Og da de så småt skal til og gå hen mod kroen afbryder Metamasteren spillet.

*»Du har glemt at give dem baggrundshistorien!«*

Dungeonmasteren forsøger sig først med et billigt trick: Hukommelsestab! Dette giver dog Metamasteren plads til at komme på banen. Han bryder fiktionen:



De hører en stemme i det fjerne råbe på dem.

*»Kom tilbage, jeg glemte noget...«*

Dungeonmasteren er ikke glad for Metamasterens indgreb, men kan ikke brokke sig, han havde jo glemt at give dem deres baggrundshistorier.

Metamasteren fortæller nu hvordan der er tilbage i det hvide rum, hvor en ny lille hjælper sætter dem ind i deres fortid. Spillerne får nu deres baggrundshistorier af Metamasteren og Dungeonmasteren i fællesskab.



Efter dette er de tilbage i landsbyen, og Fortællingen kan begynde.

## FORLØBET

**D**ungeonmasteren har kontrollen fra starten. Spillerne ved ikke helt hvem Metamasteren er. Men det er fra starten klart for dem, at der er en eller anden form for konkurrence mellem de to spillere. Måske forstår de også at Metamasteren kun kan dukke frem på bestemte tidspunkter, ellers lærer de det senere. Dungeonmasteren sætter spillerne i gang med Fortællingen ud fra hans elskede Scenarie.

Scenariet er urimeligt lineært. Der er ikke plads til de store udsving, og på et tidspunkt bliver det uden tvivl for meget for spillerne eller Metamasteren. De kan ikke leve under sådanne forhold. Så snart spillerne begynder at vise tegn på at de vil gøre oprør, kan Metamasteren træde i aktion, men han kan også træde til tidligere hvis han bruger sine specielle egenskaber.

Fra dette øjeblik er der åben kamp mellem de to spillere. De skal ikke råbe i munden på hinanden, men indenfor spillets rammer forsøge at vinde spillernes gunst.

Det er vigtigt at understrege at de to spillere begge har lige stor, eller lige lille magt over spillerne. Spilleleder kan kun bestemme over den fiktive verden, når spillerne er med på den. Det vil sige, at ting først

bliver til virkelighed, når spillerne reagerer overfor en hændelse eller et objekt spillere har introduceret.

Ikke engang spillere specielle egenskaber, kan egentlig fungere uden spillernes accept. Hvis de for eksempel ikke reagerer på, at Dungeonmasteren uddeler Erfaringspoint har pointene ingen effekt. Det samme gælder Metamasterens evne til at introducere huller i kulissen.



Set i dette lys er der intet som forhindrer spillerne i selv at tage magten og vælge, at se bort fra begge spillere, eller for den sags skyld lade spillere deltage på lige fod med dem selv.

Fælles for de to spillere gælder det, at de ikke kan fjerne hændelser eller ting den anden spiller har introduceret. Der gælder samme regel som i Fortællespil, at når noget først er sagt så gælder det. Dermed ikke sagt at man ikke kan twist og dreje hændelsen så den giver en ny mening. De kan således sætte forhindringer for hinanden.

Man kan i og for sig vælge at se de to spillere som hver deres del af en splittet spiller-sjæl. Dette vil forklare hvorfor de ikke åbenlyst bekæmper hinanden. Denne variant kaldes *Ark-varianten* og har ingen betydning for spillet.

## MÅLET

**D**et fremgår uklart i manuskriptet hvad det hele skal ende med. Nogle steder lader det til, at den ukendte forfatter betragter det som en kamp mellem de to former for rollespil eller fortælling. En kamp hvor det gælder om, at finde den sejrende form. Andre steder lader det til, at han ser værket ligge i selve konflikten mellem de to spillere og ikke i sejren. Dette virker som en mere frugtbar vinkel.

Hvis man ser værket som en søgen efter den stærkeste form må målet være, for hver spiller, at vinde over den anden og få spillerne helt over på sin side. Ser man derimod værket styrke i spillet mellem de to spillere og i den konstante konflikt spillerne tvinges til at tage stilling til, så må man aldrig helt udspille den anden spiller. Det gælder da om, at bevare en vis balance.

Grundlæggende skal spilleren aldrig overgive sig til den andens form. Dette lader til at være vigtigt for forfatteren, der lader et helt ark papir være tæt beskrevet med ordene »giv aldrig op«.

Grundlæggende slutter scenariet når Dungeonmasteren får gennemført sit Scenarie og spillet det til slutningen. Det kan dog også slutte hvis spillerne fuldstændigt overtager kontrollen i hvilket tilfælde de to spillere må give op, sætter sig tilbage nyde showet, forlader rummet eller spille med.

Man kan således forestille sig at det hele ender med en demokratisk afstemning om fortællingens form, en kaotisk fællesfortælling eller en opsplittning i rivaliserende faktorer der foretager narrative natlige angreb på hinandens fiktioner. Men sådan er fantasien så gavmild...

# STRUKTUR OG KORDINATSYSTEMER

Værende en paa mange maader paaklistret teoretisk forklaring der kun har begrænset brugbarhed i virkeligheden.

**M**an kan se *Lige ud ad landevejen* som en leg med det rollespilsstrukturelle koordinatsystem rollespil befinder sig på. På tre forskellige akser forsøge Metamasteren, at skubbe Fortællingen væk fra udgangspunktet.



På den første akse finder man rollespillets forhold til historien og det interaktive. Fra en lineær historie uden egentlig interaktivitet, over fortællinger med flere valgmuligheder til historier uden egentlig fastlagt plot.

På den anden akse finder man magtforholdet mellem scenarie, spilledere og spillere. Fra den klassiske Dungeon hvor alt er bestemt på forhånd og spillederen er reduceret til regelpasser og bogholder, over mere traditionelt rollespil hvor scenariet er et skelet over hvilket spillederen brygger historien, til rollespil med forskellige grader af spillerkontrol.

Selv om de to akser hører tæt sammen kan man sagtens forestille sig spillerkontrolleret rollespil med lineære plot. Et eksempel er operette-scenariet *Vincenzo di Montfortes hævn*.

Den tredje akse er fortællingens metaplan. Fra det nederste plan hvor man kun beskæftiger sig med selve fortællingen, over fortællingerne om fortællingerne til de yderste abstrakte metaplan hvor man ikke fortæller om konkrete fortællinger men i stedet om fortællingers væsen eller struktur.

Den fjerde, og på sin vis mindst interessante, akse beskriver hvorledes fiktionen udleveres, og hvordan aktørerne i fortællingen repræsenteres. I den ene ende har man rollespil hvor rollerne udtrykkes gennem figurers bevægelser på et kort. I den anden ende har man liverollespil hvor aktørerne så godt som de formår *er* rollen. Teoretisk set befinder der sig et niveau under figurniveauet, hvor aktørerne og fiktionen repræsenteres af abstrakte symboler eller

brikker – spil som dam er et eksempel. I den anden ende af akserne er det tilfælde hvor fiktionen er identisk med virkeligheden og rollerne er identiske med spillerne. Tag filmen *The Game* som et eksempel på noget der kommer tæt på.

Det er værd at lægge mærke til at udgangspunktet ikke er helt i bund på alle de fire akser. Dungeonmasteren har forladt Dungeonen til fordel for et scenarie og han har droppet figurerne til fordel for mere konceptuelt/imaginært rollespil. Han er dog stadig ved udgangspunktet når det kommer til magtfordelingen mellem scenarie, spilleder og spillere, ligesom han også befinder sig trykt på det laveste metaplan.

Det ville være oplagt at læse en kritik af det traditionelle rollespilsscenario ind i scenariet.. Dette er dog ingenlunde tilfældet. Det handler ikke om at bevæge sig væk fra den klassiske rollespilstradition til fordel for noget bedre. Det er et forsøg på at bruge selve rollespilsmediet til, på en underholdende måde, at beskrive hvordan de forskellige rollespilsstrukturer hænger sammen. Og så gør det ikke noget hvis vi morer os undervejs.

Spillernes potentielle rejse gennem metaplanerne eller væk fra den bundene historie er ikke en udviklingsrejse i den klassiske forstand. Det er ikke ud og hjem igen med ny lærdom.

Det er snarere ud og afsporet i halvejs godt velfuldt kaos. Hvis I forstår hvad jeg mener...

Så længe spillerne får deres vilje er scenariet en succes. De skal ikke nå frem til at forkaste spillederne. De skal ikke en gang hoppe på Metamasterens vogn.

Det vigtige er blot at der ingen grænser sættes for hvor langt ud af tangenterne spillerne kan komme. Så længe de selv kan holde tungen lige i munden.

# Ordforklaringer

Værende en i alle henseende ukomplet samling ord med tilhørende forklaring, med det formål at sætte læseren ind i det vokabularium der eksisterer omkring Ingenfiktionsland. Guderne skal vide at jeg ikke engang selv bruger ordene konsekvent

## *Fiktionen:*

Rammen omkring Fortællingen. Den setting som Dungeonmasteren arbejder indenfor. Der er andre Fiktioner end denne og andre fortællinger i Fiktionen.

## *Bag Kulissen:*

Rundt om Fiktionen kan man møde Fiktionens beboere og sceneteknikere. De arbejder alle med at gennemføre Fortællingen og opretholde Fiktionen på Dungeonmasterens befaling. Mere eller mindre...

## *Scenariet:*

Drejebogen til Fortællingen.

## *Systemet:*

De love og regler der bestemmer hvordan tingene fungerer i Fiktionen.

## *Fortællingen:*

Den historie Dungeonmasteren forsøger at fortælle på baggrund af Scenariet.

## *Ingenfiktionsland:*

Det intet der ligger mellem fiktionerne. Her bor sceneteknikere og alle de Fiktive i deres fritid. Kaldes af nogle for Limbo eller Rundtomfiktionen.

## *Andre Fiktioner:*

Som små øer i Ingenfiktionsland finder man alle de andre fiktioner. Teoretikere påstår at der er et uendeligt antal fiktioner. Skeptikere mener der kun er en håndfuld, som for øvrigt hænger sammen i enderne.

## *Fiktive (de):*

Alle de væsner og skuespillere som arbejder med at opretholde fiktionerne og befolke fortællingerne. Også kaldet Fiktionauter.

## *Sceneteknikere:*

Alle de som arbejder Bag Kulissen med at opretholde fiktionerne, uden at have et kreativt eller økonomisk ansvar. Kulissemagere, vindmaskineoperatører, malere, etc. Omtaler sig selv som »noget ved fiktionen« – mange af dem vil gerne være kreative, og benytter enhver lejlighed til at brokke sig over de opgaver de bliver sat til at udføre.

## *Produktionsfolk:*

Alle som bag scenen beskæftiger sig med logistik, økonomi, planlægning og fungerer som ledere. Ofte virker de som go-betweens mellem den kreative ledelse og håndværkerne. Der hersker et komplet uforståeligt hierarki blandt produktionsfolkene.

## *De kreative:*

Alle de som arbejder bag kulissen, med et kreativt ansvar. Hertil regnes scenografer, speciel effekt folk, kustumierer, lyssættere og set-designere. Selvom de ofte omtaler sig selv som værende håndværkere ville de blive meget fornærmede hvis man rent faktisk behandlede dem sådan.

## *Anarko-Narrative Liga (den):*

Forening hvis erklærede formål er at bryde med den lineære skematiske fortælling. Der er flere fraktioner og udbrydergrupperinger.

## *AOF:*

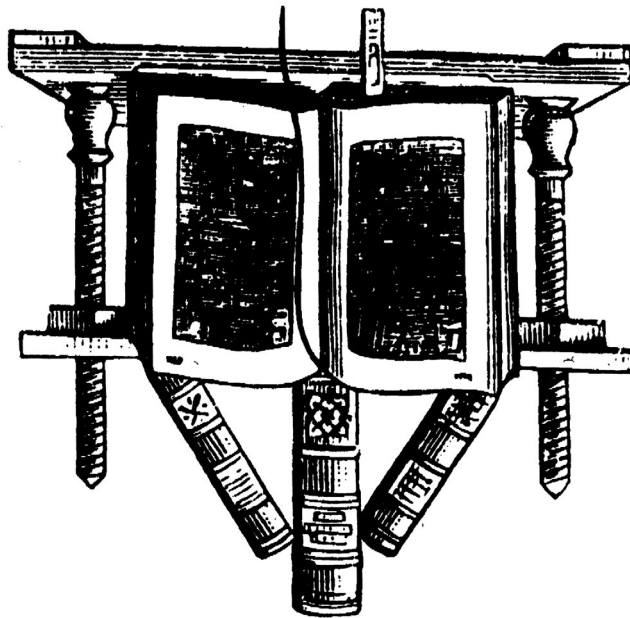
Aktørernes Oplysnings Forbund. Almenoplysende forening der arrangerer undervisning for alle typer aktanter.

## *GSU:*

Genrekonventionsrådets Standard Udvalg. Uddeler de eftertragtede GSU 2000 certifikater der garanterer at en fiktion holder sig indenfor genrekonventionerne.

# GUIDE TIL INGENFIKTIONSLAND

Værende en kortvarig gennemgang af livet bag kulissen. Her beskrives Ingenfiktionsland, dets topografi, beboere og samfundsopbygning.





# INGENMÅNDSLAND

**L**ad os ikke narre hinanden. Ligeegyldigt hvor god en fortælling Dungeonmasteren kører, er der en ret stor chance for, at i hvert tilfælde en del af scenariet kommer til at udspille sig bag kulissen. Når man forlader den trygge verden indenfor fiktionens rammer befinder man sig i Ingenfiktionsland. Det er et surreelt sted befolket af sære væsner, klicheer og løsrevne transfiktionelle fortællelementer.

Ingenfiktionsland er et ustabil og indholdsløst sted der på sigt vil virke frastødende på helte og andre aktanter. Den slags trækkes til fiktioner som myg til et glatbarberet pigeben. Jo længere væk spillerne bevæger sig fra deres fiktion, jo mere vil omgivelserne opføre sig fjendtligt eller pågående. Det er tydeligt for alle i Ingenfiktionsland at spillerne er helte. Helte hører til i en fiktion, det kan slet ikke diskuteres. Spørgsmålet er blot hvilken.

Der er ikke noget udenfor Ingenfiktionsland. Ingenfiktionsland er bare tomrummet mellem fiktionerne.

Kun den Anarkonarrative Liga har en anden holdning. Men sådan er det jo med den slags oprørske unge. Mere om dem senere.

Det er frugtbart at se på hele Ingenfiktionsland som en samling af film- eller teaterproduktioner. Alle de mennesker man ville støde ind i hvis man besøgte et filmset eller et øvelserne på et Broadway-stykke kan finde vej ind i beskrivelsen af Ingenfiktionsland.

Tænk på alle de film der handler om film og teater og genskab scener fra dem. Man kan forestille sig Casting af Monstre – hvor den ene efter den anden kaldes på scenen, og bliver bedt om at læse replikker («Grauuughhhh...») og bevæge sig rundt («Må jeg se dig rive træet op med rødder?»). Man kan møde scenarieforfattere der diskuterer den seneste prisuddeling, PR-folk der inviterer spillerne til at deltage i en fokusgruppe-undersøgelse om udvikling af nye fiktioner («Må vi sende jer et brev når fiktionen er færdig?»).



# Topografi

I ngenmandsland er dækket af en tyk hvid tåge, hvilket i sig selv er en kliche. Tågen bliver tættere og mere uigennemtængelig jo længere væk man kommer fra en fiktion. Hvis I synes det lugter af et billigt fortælletrick så har I ret, men sådan er det meste i Ingenfiktionsland.

Fiktionerne ligger som små øer af aktivitet i tågehavet. Kravler man højt nok op, så man kan kigge over tågen, kan man se de forskellige fiktioners kulisser rage op. På den måde kan man orientere sig.

Der er også skilte overalt der viser vej til lagre (kulisser, rekvisitter, special effekts, etc.), forplejningsfaciliteter (spisesale, rygerum, etc.), skoler og, selvfølgelig, de forskellige fiktioner:

*Fiktion IV-45: Rumopera.*

*Aktive scenarier:*

»Mineplanetens Helte«,

»Smuglerfælden« og

»Nødlanding Alpha

*Centaurion«*

Af interessante steder kan nævnes:

*Centrallageret:*

Midt i mellem fiktionerne

finder man de centrale lagre. De findes et eller flere lagre for hver type genstande man bruger i fiktionerne. Der er et kustumelager, et rekvisitlager, et specialeffektlager og et kæmpemæssigt kulisselager. Hvert lager kontrolleres af lageroppassere i brune kitler med clipboards.

*Kulissekirkegården:*

Et kæmpe bjerg af brugte og slidte kulisser fra alle mulige fiktioner. Middelaldermure stablet ovenpå rumskibsskrog med jungletræer plantet i revnerne. Kulissekirkegården er så høj at man fra toppen af den kan overskue alle de omkringliggende fiktioner. Den Anarkonnarrative Liga holder til på Kirkegården.

*Brødrene Borges Fortællerredskaber:*

Brødrene Borges (Italo og Gabriel Borges) har specialiseret sig i at levere fortællerredskaber specielt til de fantastiske fiktioner. De leverer dog i stigende grad også til andre mere moderne genrer. Spilledernes Forbund og GSU arbejder på at få forbudt brødrenes kreationer eller i det mindste indføre en licenordning. De hævder at redskaberne har det med at sive ud på det sorte markede.



## Andre fiktioner

G å man længe nok rundt vil man kunne finde alle former for fiktioner som øer i Ingenfiktionsland. De mest populære fiktioner vil der være flere af. Det gælder specielt fantasy og science-fiktion. Ofte vil en given fiktion være vært for en lille håndfuld scenarier på en gang. Det er specielt produktionsfolkens ansvar at scenarierne ikke møder hinanden.

Overalt overvåges produktionerne af inspektører fra Genrekonventionsrådets Standard Udvalg (GSU) der står for certificering af fiktioner. De uddeler de vigtige GSU 2000 certifikater, og har ansvaret

for at de overholdes. Hvis de opdager genrebrud, kan de uddele dagbøder, eller i værste tilfælde stoppe produktionerne indtil konventionerne igen overholdes.

Kampen mellem konkurrerende fiktioner om heltens gunst er hård, og der skyes ingen midler. I Ingenfiktionsland støder man konstant på salgsagenter, der forsøger at overgå hinanden i hvilke vilkår deres fiktioner kan stille for helte. Selv indenfor andre fiktioner kan støde på hemmelige agenter (eller muldvarpe som de kaldes) for konkurrerende fiktioner. Disse bekæmpes ivrigt af GSU.

# BEBOERE OG ORGANISATIONER

Hvis man bevæger sig ud i tågen støder man på en konstant færden af aktører, producenter, kreative og teknikere i transit mellem forskellige fiktioner eller på vej til eller fra pause. Alle ikke-helte vil straks genkende spillerne som helte, og forstå at de er på afveje. De vil gøre hvad de kan for at lokke dem ind i den nærmeste fiktion hvor de hører til.

Dominerende blandt de personer man skal forholde sig til i Ingenfiktionsland er et virvar af konkurrerende interesseorganisationer der hiver og flår i alle fra alle sider.

Aktanternes Sammenslutning kæmper for bedre hviletidsregulationer, højere løn, mere kreativ albuerum for spillerne (som aktanterne kalder sig selv, ikke at forveksle med Spillerne). De forsøger også at få heltene ind under deres forening, men får kamp til stregen fra Heltenes Rådgivende Organisation (HeRO). De tilhører samme faglige hus som AOF (Aktanternes OplysningsForbund), der afholder kurser af forskellig art..

Scenarieforfatternes Lav arbejder for scenarieforfatternes kunstneriske frihed og styrkelse af ophavsretten. Ligger i konflikt med stor at alle de foreninger der arbejder for at skabe orden indenfor branchen. De er specielt i totterne på Spillederne Forbund. En forening der arbejder for bedre vilkår for spillederne. SF er ydermere konstant i konflikt med Aktanternes Sammenslutning, De Forenede Sceneteknikeres Fagforening og stort set alle andre foreninger.

Det Tavse Publikum er en organisation der påstår, at de repræsenterer publikum. Deres vigtigste våben er »kontrakten med publikum« som de konstant har med sig.

Deres mål er at scenarierne skal holde sig inden for det forudsigelige, og de deler derfor interesser med både GSU og (for det meste) Spilledernes Forbund. Det Tavse Publikum er ganske uenige med Den Anarkonarrative Liga om stort set alt. Hvor de anarkonarrative kæmper for afskaffelsen af al forudsigelighed kæmper Det Tavse Publikum for det modsatte.

Den Anarkonarrative Liga er en oprørsbevægelse der arbejder med narrativ ulydighed. Narrativ ulydighed er det hotteste indenfor oprørske Fiktionauter. Man prædiker det totale nedbrud af Fortællingen som vi kender den, for ud af ruinerne at bane vejen for Den Nye Fortælling. Målet er uklart men midlerne er mange. Narrativ Ulydighed handler om, som karakter i en fortælling, at bryde de klassiske regler for hvordan man skal opføre sig. Gå til venstre når man bør gå til højre, holde med de forkerte, nægter at løse opgaverne og så videre. Ligaen er i åben kamp med det etablerede system, men specielt med GSU og Spilledernes Forbund.

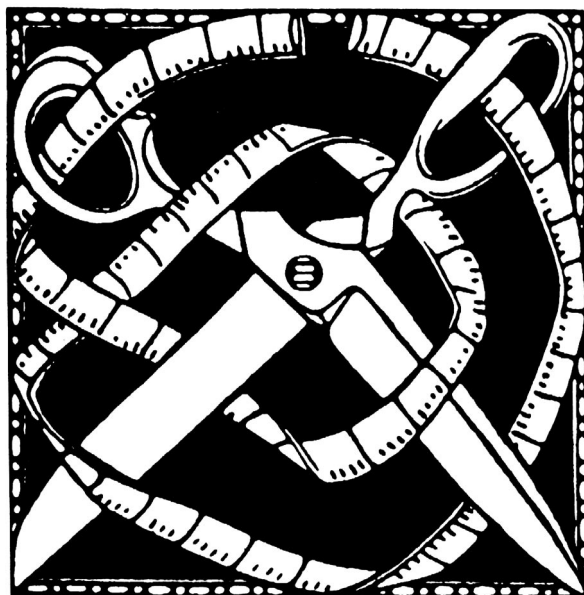
Ligaen er opsplittet i flere fraktioner. Fra De Moderate, der blot ønsker reel spillerindflydelse og interaktivitet, over den Kaufmanske Tradition der har specialiseret sig i metafortællinger til de esoteriske Old Bills Mænd, der prædiker cut-up og total strukturløshed.

Hvis spillerne spørger til hvem de så selv er, ud fra den tro at de i Ingenfiktionsland også er noget andet end helte, vil de blive mødt med undren. De er da helte, vil de få at vide. Hvis de presser for et andet svar vil de blive mødt med samme pinlige høflighed man byder sin mærkelige fætter, som insisterer på at få forklaret hvem der egentlig er inde i Bedstemor når hun danser omkring juletræet.



# METAMASTERENS GUIDE

*Vaerende i sin enkelthed en gennemgang af rollen som metamaster, metamasterens redskaber og den historie han forsøger at fortælle.*



# ROLLEN SOM METAMASTER

**M**etamasteren er ikke en rolle som kommer i spil, med mindre spillerne i den grad overtager kontrollen og flytter historien ud på metalaget over Ingenfiktionsland. Dungeonmasteren kan ikke sætte Metamasteren i spil, alligevel er han en slags rolle – han har en personlighed og han har en grund til at ville ødelægge Dungeonmasterens historie.

Metamasteren hører ikke hjemme hverken i fiktionen eller i Ingenfiktionsland. Han tilhører metalaget over Ingenfiktionsland er derfor udstyret med overnaturlige kræfter i Ingenfiktionsland. Han er drevet af lysten til at pille den lineære historie fra hinanden.

Hans primære mål er ikke spillerne som sådan, men derimod Dungeonmasteren. Han vil rykke ved Dungeonmasterens grundvold gennem Spillerne.

Derfor er det vigtigt ikke at ødelægge bryde fiktionen fuldstændigt ned. Den skal langsomt pilles fra hinanden. Dungeonmasteren skal frustreres ved at hans kontrol langsomt tages fra ham.

Dungeonmasteren har dog en sær magt i og med at han står i ledtog med mange af Ingenfiktionslands magtgrupper. Han er ikke den eneste der gerne vil holde fast i konventionerne.

Ultimativt er det op til spillerne. Hvis de føler sig mere trygge indenfor fiktionens snævre rammer kan du ikke tvinge dem ud af den. Så må du i stedet arbejde på at bryde lineariteten indenfor fiktionen.

De bedste spil opnås hvis Dungeonmasterens Scenarie bliver ved med at være fortællingens opdrejningspunkt. Så spillerne hele tiden vender tilbage til handlingen.



# METAMASTEREN I SPIL

**G**rundlæggende kan du komme i spil når du har lyst, men for at bevare en vis balance overfor Dungeonmasteren er det en god ide at holde dig til at kun blande dig når en af disse hændelser indtræffer

*Når Dungeonmasteren bruger dårlige fortælleknob:*  
Når Dungeonmasteren drives til at bruge et dårligt fortælleknob kan du udnytte chancen til at udstille Fortællingens mangler for spillerne.

*Eksempel 1 - Forvirring i kroen:*  
Da spillerne har sat sig til rette i kroen kommer en troldmand, borgmesteren eller en jomfru ind for at spørge efter eventyrere. Dette er et billigt fortælletrick, så du må blande dig. Du afbryder Dungeonmasteren og fortæller hvordan en gruppe hårdføre eventyrere rækker hænderne i vejret og skal til at råbe at de er eventyrere, da krofatter stopper dem.

»Det er de andre som er eventyrene!«

*Eksempel 2 - Hvem er jeg:*  
En af spillerne dør under jorden, og hans nye person introduceres som fange i et rum. Der er et billigt urealistisk fortælleknob, og du blander dig. Den nye person aner ikke hvordan han er havnet der og selv om han hedder noget nyt, ligner han den gamle person på en prik.

*Når spillerne insisterer på at afvige fra Scenariet:* Hvis spillerne selv bryder Scenariets lineæritet eller lokkes til det af dig, kan du fange Dungeonmasteren med bukserne ned. Spillerne er nu på territorium som ikke er dækket af Scenariet – dit territorium!



*Eksempel 1 - Jeg har glemt mit sværd:*  
En af spillerne glemmer sit sværd, sin formularbog eller nøglen til porten. De må derfor vende tilbage til et sted hvor de lige har været oppe og slås med nogle orker. Dette er et brud på det lineære forløb, og du må derfor blande dig. De finder orkerne siddende og ryge cigaretter. Da de to grupper får øje på hinanden bliver der lidt uro mens orkerne hurtigt kaster sig ned og spiller døde igen.

*Eksempel 2 - Døren binder:*  
Dungeonmasteren vil ikke have spillerne igennem en dør, og påstår derfor, at den er låst eller at den binder. Du blander dig og fortæller hvordan det føles som om en eller anden står og hiver i den anden side.

*Når spillerne eller Metamasteren opdage fejl, afvigelser eller inkonsekvenser i Systemet eller Fiktionen:* Så snart Systemet modsiger sig selv eller er klart ulogisk kan du træde til med en malende beskrivelse af hvordan Fiktionen bryder sammen for at tilpasse sig de mangelfulde regler.

*Eksempel 2 - Jeg kan ikke arbejde under sådanne vilkår!*  
En af spillerne kritiserer sit tøj der ikke passer. Metamasteren ser lejligheden til at introducere en affolkene bag kulissen, nemlig Custumieen, der i et hysterisk anfald af homoseksuelle klicheer forlader produktionen med sine kostumer.

*Først da Dungeonmasteren kommer til settet og får spillerne til at sige undskyld kan Fortællingen fortsætte.*

*Eksempel 2 - Hvordan kan han overleve sådan et fald?*

Dungeonmasteren laver en fejl, og kommer til at give mindre i skade for et fald fra et borgtårn, end spilleren tidligere fik fra at støde hovedet ind i en dørkram.

Metamasteren springer til, og lader et hold teknikere invadere scenen, hvor de river tårnet ned og bygger en lav udgave.

Når Dungeonmasteren tvinges til at improvisere: Dungeonmasteren er så dårlig til at improvisere, at der nok af sig selv skal opstå situationer som vil svække Fiktionen, men hvis det ikke sker må du gøre dit bedste for at underminere hans improvisationsforsøg.

Hvis du får lov til at spille en rolle af Dungeonmasteren: Da det er hans første Scenarie, er Dungeonmasteren under pres. Hvis du tilbyder at spille en af rollerne og opføre dig pænt, kan det være han lader dig spille med.

*Eksempel – Sjovt nok har jeg ingen skæl her på maven...*

*Spillerne møder dragen i det store rum til sidst. Du beder om lov til at spille Dragen, og da du lover at opføre dig ordentligt får du lov.*

*Meget dramatisk lader du nu Dragen fremføre sin enetale overfor spillerne:*

*»Jeg har jernhårde skæl overalt på kroppen som et naturligt panser! Det er umuligt at stikke igennem! Indenunder er jeg blød som en vandmand, sådan er naturen så underligt indrettet.«*

*»Ej hvor det klør...«*

*»Ja, lige her midt på maven mistede jeg alle mine skæl sidste sommer – jeg brugte en forkert shampoo...«*

*»Nå, men lad os få en clean fight!«*

*Hvis spillerne forsøger at snakke med Dragen vil denne se perpleks ud, og straks bøje sig ned bag sin skattebunke. Her roder den lidt og dukker så frem med sit manus:*

*»Hmmm...skæl...stål...vandmand... ikke noget med, nej...det står ikke i mit manus!«*

*På et tidspunkt overtager Dungeonmasteren nok rollen igen.*

*Har du en god ide? Hvis du virkeligt har en god ide til noget sjovt og undergravende, skal du ikke lade dig stoppe af regler. Men jo mere du angriber »uprovokeret«, jo mere skal du holde dig indenfor Fiktionens rammer. Dungeonmasteren kan bede dig tie stille, men ting du har bragt i spil kan ikke fjernes igen.*



*Scenarieforfatteren: Hvis Dungeonmasteren kører sur i Scenariet kan han finde på at tilkalde Scenarieforfatteren. Han spiller du også. Han vil dukke op på settet, tydeligt utryg ved at stå foran spillerne, og forsøge at lappe en ny historie sammen der løser problemet. Scenarieforfatterne er en svag kunstnersjæl, der egentlig helst ville slippe for at beskæftige sig med spillerne.*

*Overløbere: Du kan lade enkelte af Dungeonmasterens bipersoner være overløbere. Enten medlemmer af Den Anarko-Narrative Liga eller agenter for konkurrerende Fiktioner. De optræder da i dybeste hemmelighed. Får Dungeonmasteren øje på deres sidegesjæft kan han finde på at tage dem ud af Fortællingen.*

# OM METAREJSER OG BAG KULISSEN

**D**et er dit job at få scenografien til at krakelere. Du skal udstille Fiktionen for det den er, et amatøragtigt show sat op alene for at glæde spillerne. Du vil forsøge at dreje Fortællingen væk fra det Scenariet beskriver og i stedet vise spillerne Ingenfiktionsland og livet bag kulissen..

Det nemmeste er at se på Fiktionen som en stor teater- eller filmproduktion hvor spillerne både er hovedpersoner og publikum. For hver aktør i Fortællingen er der et utal af forskellige sceneteknikere, specialfunktioner og kunstneriske ledere. Normalt holder de sig skjult for spillerne, men hvis noget går galt eller spillerne ikke holder sig til Scenariet, kan de blive fanget på den forkerte side af kulissen. Der kan jo ske det at kulissen fysisk bryder sammen. Lamper kan falde ned eller der kan gå hul i papmache-klippen. Dette vil både afsløre at der er tale om en kulisse, og bringe nogle af Sceneteknikerne frem i lyset.

Spillerne er så uønskede i Ingenfiktionsland at der altid vil opstå fiktioner omkring dem hvis de står stille. De kan havne i byggezone for en rigtig fiktion og pludselig være i centrum i et andet scenarie. De kan blive ofre for en kulisseskoles afgangsprojekt, eller Dungeonmasteren kan orkestrerer en improviseret fiktion ud af kulisser som kan findes i nærheden.

Når spillerne afviger fra det planlagte skal kulissen bygges om. Derfor kan det være nødvendigt at forsinke spillerne, så kulisseteknikerne har tid til at bygge nye scener. Skal det gå rigtigt hurtigt tvinges teknikerne til at genbruge kulisser der ligger tæt på.

Hvis du føler der er behov for scenebyggeri, kan du lade produktionsfolkene kontakte Dungeonmasteren, og fortælle ham, at kulissen de er på vej til endnu ikke er færdig. Han må så finde på noget som forsinke spillerne.

Der er også andre beboere i Ingenfiktionsland som kan forstyrre Fiktionen. Med jævne mellemrum ser fagforeninger, agenter og interessegrupper deres snit til at blande sig. Det gælder sceneteknikerne, der pludselig skal holde ekstra frokost hvilket sætter Fortællingen i stå. Eller en af de Fiktive hvis agent har forhandlet sig til en bedre rolle – så en biperson fra før pludselig er hovedskurken. Eller hovedpersonerne fagforening der forsøger at give dem bedre vilkår at arbejde under.

Spillerne kan også møde repræsentanter fra computerspil-branchen, der forsøger at sælge dem et computerspilskoncept. Enten ved at lokke spillerne over i en First Person Shooter fiktion, eller ved at manipulere med Dungeonmasteren, og forsøge at lokke ham til at indføre en scene i Fortællingen der kan bruges som bane i det kommende computerspil bygget på Fortællingen.

Den ultimative nedbrydning af Fiktionen er når du tvinger Dungeonmasteren til at træde i karakter. Når du inddrager ham som rolle i Fortællingen. Dette kan ske ved at få spillerne til at kræve hans tilstedeværelse, eller ved at lade fagforeningerne dukke op og kræve at tale med Spillelederen! Måske kan du også introducere en Wand of Gamemaster Sommoning?

Når du som Metamaster arbejder på at bryde kulissen ned og vise spillerne hvad der sker bag scenen, er du med til at skubbe Fortællingen ud på et metaplan. I stedet for at fortælle fortællingen fortæller I nu fortællingen om fortællingen. Det er en tangent man nemt kan fortsætte ud af med uoverskuelige konsekvenser (bogstaveligt) til følge. Men nu er det jo heller ikke rigtigt dit job, at skabe overblik. Du vil dog som Metamaster ikke være specielt interesseret i at føre fortællingen ud på endnu et metaplan. Et plan hvor du pludseligt, ligesom Dungeonmasteren, blot er en aktør i fortællingen. Men hvis det er det spillerne vil...





# KONTROLLEN MED FORTÆLLINGEN

**E**n anden ting du kan arbejde på er, at lægge kontrollen med Fortællingen over i spillerne hænder. Dette kan du arbejde med på to planer.

Du kan holde det indenfor fiktionen, eller i hvert tilfælde i nogenlunde synkronitet med Fiktionen ved at introducere magiske Fortællerredskaber. Det er magiske genstande som, når de bliver brugt rigtigt, giver kontrol med dele af det narrative apparatur. Du kan finde en ukomplet fortegnelse over sådanne Fortællerredskaber i »Brødrene Borges Magiske Katalog«. Et katalog du kan vælge at udlevere som handout til spillerne.

Først skal du dog lade dem komme i besiddelse af et eller flere Fortællerredskaber indenfor Fortællingen. De finde dem som en del af en skat, eller få dem foræret af en biperson.

Fortællerredskaber har den fordel at de ikke som sådan bryder fiktionen, de udfordrer blot Dungeonmesterens autoritet.

Det samme gør den Anarko-Narrative Liga og deres kamp med Narrativ Ulydighed. De arbejder dog udenfor fiktionen også, og kan være svære at introducere indenfor fiktionens rammer. Flere af deres medlemmer findes dog som overløbere og muldvarpe i næste alle fiktioner. Spillerne kan møde repræsentanter for forskellige fraktioner eller undergrupperinger blandt alle Fortællingen deltagere og blandt beboerne bag kulissen. En hver biperson eller modstander kan være medlem.



Hent inspiration fra typiske revolutionært vrøvl i bedste klichestil når du optræder som Anarko-Narrativist. Du må godt lege Monty Python her. Palestinenserne fra »Life of Brian« er en oplagt kilde...

## ANDRE FIKTIONER

**D**ungeonmesteren vil af al magt holde spillerne fra Ingenfiktionsland. Kommer de derud vil han straks forsøge at lokke dem ind i den nærmeste fiktion. Hellere en forkert fiktion end ingen fiktion. Han vil da forsøge at overtag denne nye Fiktion, men videreføre Scenariet i den uden at lægge skjul på at det er den samme historie. Ikke engang Systemet vil han ændre.

Som Metamaster er du er ikke specielt interesseret i at spillerne bliver hængende i et nyt Scenarie. Du kan dog også få sjov ud af at spolere Dungeonmesterens forsøg på at køre scenariet videre i den nye Fiktion.

Bemærk at spillerne i disse andre fiktioner med stor sandsynlighed løber ind i andre helte. Disse er ikke nødvendigvis begejstrede for at deres fortællinger bliver ødelagt. Måske vil de endda opfatte spillerne som skurke?

Dungeonmesteren kan også komme i konflikt med de lokale Fiktive, der er vant til at arbejde under andre Systemer. Deres fagforeninger vil sikkert blande sig ligesom der også er en risiko for at Spillerne kan rende ind i en anden Dungeonmaster (eller Spacemaster, eller Keeper).

Det er oplagt her at besøge andre klassiske rollespilsettings. Sci-Fi, Call of Cthulhu og så videre. Vær opmærksom på om Dungeonmesteren bryder med fiktionens genrekonventioner. Hvis han gør det er det oplagt at sende GSU efter ham.



# SLUTNINGEN

**D**et er vigtigt, at du ikke er interesseret i at ødelægge den gode historie som sådan. Ligesom Dungeonmasteren vil du gerne have en slutning (måske ikke i så klassisk forstand som ham, men stadig en genkendelig slutning). Du arbejder altså også hen imod at Dungeonmasteren skal få afsluttet sit elskede Scenarie. Dit job slutter først når slutscenen er nået. Herefter står du for afviklingen:

I det øjeblik scenariet er slut dæmpes lyset i kulissen og en tung symfonisk musik breder sig. En lille mand kører en maskine ind som på bagvæggen projekterer en uendelig række credits. Har spillerne

bevæget sig udenfor fiktionen, vil den indeholde credits for de andre fiktioner også. Hver fiktion med sin genretypiske skrifttype.

En lille mand kommer ind med blomster og slåbrokker til heltene, som ledes gennem kulissen ud til en ventende sort Rolls Royce. Her stikker han et spørgeskema i hånden på dem og vinker farvel.

Spørgeskemaet er det traditionelle fastaval-karakterskema som du nu udleverer.

