

# Før Brylluppet – et drama

Velkommen til Conrad og Lindas bryllup! Ja, altså de skal ikke giftes helt endnu, det er det spillerne er her for.

”Før Brylluppet” er et spillerdrevet drama om alle de hemmeligheder, gamle venner kan gemme for hinanden indtil en katalysator bringer dem frem i lyset. Her er katalysator så blevet et bryllup og scenariet handler om presset for at gøre alt perfekt for mennesker, man holder af, om at være den perfekte version af én selv og hvorfor det ikke går i længden.

Helt kort så består scenariet af en række scener i løbet af planlægningen af et bryllup – vi starter scenariet med at opgaven gives til spillerne og slutter til selve festen, hvor en eller flere udvalgte spillere får det sidste ord.

Spillerne bliver sat til at vælge blomster, leje selskabslokaler, smage på kager og vin og vælge festmenu, alt imens hver især kæmper med deres indre dæmoner i form af store og små hemmeligheder, som måske/måske ikke skal frem i lyset.

Hvem kæmper med at acceptere sin seksualitet? Hvem er lige blevet fyret og har ikke fortalt det til nogen? Og hvem har en hemmelig affære med bruden – eller gommen?  
ELLER BEGGE TO?

Det ved spillerne ikke endnu, og du som GM ved det måske heller ikke, før hemmelighederne ser dagens lys.

Det vil stille nogle krav til GM's evne til at improvisere, men det klarer du fantastisk, det ved jeg!

# Helt kort om scenariet:

Spillerne skal skuespille sig vej gennem scenerne, der er nummereret for nemheds skyld.

Alle spillere deltager i første og sidste scene. I alle andre scener vælger spillerne hvem der vil deltage i hvad – gerne med 2-3-4 spillere til hver opgave. Du kan evt. lade andre spillere om at være NPC'ere – personale, andre kunder i butikken etc. - hvis de bliver rastløse.

Scenariet begynder med første møde på caféen og fastlægnning af en bryllupsdato, men derefter kan du blande scenerne som du vil. Hvis en spiller fx højlydt udbryder ”Jeg kan slet ikke vente med at planlægge polterabend!”, så er det meget nærliggende at sætte den scene i gang.

Hver scene ”bør” løbe i 15-20 minutter, alt efter hvor engagerede spillerne er, men hold døren åben for improvisation fra alle sider, også din egen.

Er du i tidsnød, kan du også udelade en eller flere scener – eller lade spillerne komme med ideer til deres egne, hvis der er masser af tid. Måske vil nogen kun tale fortroligt over servietfoldning?

Sidste scene SKAL dog foregå ved BRYLLUPSTALEN, hvor den (eller de) personer(er) med flest ”dramapoint” må holde tale til selve festen. Du må meget gerne fortælle spillerne, at point = holde tale. Så kan de sidde og planlægge deres strategi.

Der er heller ikke noget i vejen for, at flere beslutter at holde taler i kampens hede. Jo mere intrige og drama, jo bedre.

Nogle scenebeskrivelser vil indeholde menuer, beskrivelser af blomster eller vine eller andre ting, du måske hellere vil give spillerne i hånden end sidde og beskrive selv.

Print gerne ekstra af scenerne og klip de relevante felter ud til handouts.

# Hemmeligheder, kort og point

HEMMELIGHEDER: Spillerne får hver 1 STOR og 1 LILLE HEMMELIGHED stukket i hånden ved spilstart (kort udleveres af scenariets forfatter).

De dækker over ting, de ikke har fortalt vennegruppen, fx hemmelige forelskelser, fyring fra job, sygdom, affærer og så videre.

Spillerne skal bruge disse HEMMELIGHEDER til at forme deres spil og relation til de andre venner ved bordet. Hvis en hemmelighed afsløres eller indrømmes, giver det såkaldte ”dramapoint”.

STORE HEMMELIGHEDER giver 5 point. SMÅ HEMMELIGHEDER giver 3 point.

Dramapoint tælles op før sidste scene – BRYLLUPSTALE – og talen gives til spilleren med flest point.

Til at hjælpe både dramaet og pointscore på vej, har GM også de såkaldte HJÆLPEKORT. Spillerne trækker 2 kort hver ved spilstart og trækker et nyt, hver gang de har spillet et HJÆLPEKORT. Slipper kortene op undervejs, må man leve uden.

HJÆLPEKORT kan både skabe helt nye scener, hjælpe spillerne med at skifte emne eller skabe en pinlig situation, som skal håndteres. I de rette hænder, er de en opskrift på kaos :-D

Fx giver et par af kortene lov til at ringe til en NPC – bruden eller gommen – og andre til at kysse en anden spiller MED DEN SPILLERS SAMTYKKE, med forhåbentligt en masse intriger til følge.

# Handouts fra forfatteren

Du vil få udleveret:

- Hemmeligheds- og hjælpekort til spillerne
- En håndfuld bordkort, invitationer og servietter til at sætte stemningen
- Festlige butterflys til spillerne (og evt. dig selv)
- Plastikblomster til brug i blomsterhandel-scenen
- Tokens til brug som dramapoints

# Spilstart:

- Byd velkommen og forklar spillerne helt kort hvem de er og hvad de skal – gamle venner, der skal planlægge et bryllup for et vennepar. Flere detaljer kommer i 1. scene.
- Lad dem vælge karakterer og forklar, at deres character sheets er næsten blanke, fordi de selv skal være med til at forme spillet. Får de en god idé, så skal de endelig bruge den og hvis man er i tvivl, så er svaret altid JA!
- Læg SPISESEDDEL og RELATIONER sedlerne på bordet (print gerne flere), så de kan danne sig et overblik over deres nye venner.
- Så til det alvorlige: Der skal trækkes STORE og SMÅ HEMMELIGHEDER. Hver spiller får 1 kort fra hver bunke.
- **Føler en spiller sig utryk ved eller uvillig til at spille sin hemmelighed, trækker de en ny af dem, der er tilbage.**
- Forklar kort hvad HJÆLPEKORTENE kan og gør og lad hver spiller trække 2 stk.. Spillerne skal gemme de brugte kort og til sidst tælles deres dramapoint sammen og det afgøres, hvem der skal holde forlovers/brudepigens tale til festen.
- Giv dem 10 min. til at danne sig en idé om karakteren, give den liv og skabe evt. alliancer med andre spillere. Samtaler i hjørnerne plejer at tegne godt.
- Understreg gerne igen, at spillerne selv skal give karakteren liv og der er ikke nogen rigtig eller forkert måde at gøre det på. Hvad vi ikke har fra start, kan opfindes undervejs.
- De kan fx tænke over nogle ord, der bedst beskriver deres karakter, ting de elsker at sige, hvad der er deres største drøm, hvem i gruppen de har det bedste forhold til og hvad deres rolle normalt er i gruppen.
- Har en spiller brug for at trække dig til side for at diskutere en indgangsvinkel el. lign. så gør endelig det. Jo mere de kan leve sig aktivt ind i scenariet, jo bedre.

# Spiseseddel – spillere og NPCere

Caroline: 33, redaktørassistent i et reklamebureau

Sofie: 29, Phd-studerende i filosofi, deltidsunderviser på KU

Jesper: 28, udlært blikkenslager, arbejder i onkels firma

Matthias: 32, journalist på Alt for Kvinderne

Olivia: 31, bartender og trommeslager i femi-power-band

Rasmus Emil: 30, skuespiller, har haft et par roller i mindre teaterstykker

NPC – Conrad: 32, telemarketer for en non-profit og brudgom

NPC – Linda: 34, jurist for fagforening og brud

# Relationer (inden spilstart)

**Caroline** - Har gået i GYMNASIET med LINDA

- Har læst JOURNALISTIK med MATTHIAS og CONRAD
- Er den, der introducerede CONRAD og LINDA for hinanden

**Sofie** – Har læst FILOSOFI med OLIVIA, indtil Olivia droppede ud

- Har engang for år tilbage være KÆRESTER med RASMUS EMIL

**Jesper** – Spiller FODBOLD i fritiden med CONRAD

**Matthias** – Har læst JOURNALISTIK med CAROLINE og CONRAD

**Olivia** – Har læst FILOSOFI med SOFIE, indtil Olivia droppede ud

- Kender RASMUS EMIL perifert fra Københavns scenemiljø

**Rasmus Emil** - Har engang for år tilbage være KÆRESTER med SOFIE

- Kender OLIVIA perifert fra Københavns scenemiljø

**NPC Conrad** – Har læst JOURNALISTIK med CAROLINE og MATTHIAS

- Spiller FODBOLD i fritiden med JESPER
- Skal giftes med LINDA

**NPC Linda** – Har gået i GYMNASIET med CAROLINE

- Skal giftes med CONRAD

# Scene 1: I mødes på en café

I mødes alle sammen på en café i det indre København. Ikke sådan helt trendy, men med god mad og god atmosfære til at snakke og hygge sig. Oktobersolen strømmer ind af de høje vinduer, det er weekend og byen summer af aktivitet omkring jer.

I er alle sammen gamle venner. Det kan faktisk være svært at huske, hvem der var venner med hvem først og hvem slæbte hvem ind i gruppen, men I har efterhånden kendt hinanden længe. Der er årlige sommerhusture med masser af øl og bålmad, der er koncerter eller rundbold i Fælledparken.

Der er altid nogen, der står klar, hvis nogen får en god idé og en invitation dukker op i Messenger-tråden.

Men det er efterhånden sjældent at få samlet jer alle sammen på én gang. Livet kommer lidt i vejen og I har jo hver jeres hverdag at skulle håndtere. Men ikke i dag. I dag har Linda og Conrad sat jer i stævne på caféen for at diskutere noget vigtigt ...

- Spillerne sidder ved et stort bord og kan evt. bestille drinks eller mad. Linda og Conrad er ikke kommet endnu, og spillerne kan tale sammen, hvis de har lyst.
- Efter nogle minutter dukker Linda og Conrad op. De stråler af lykke og fortæller, at de er blevet forlovet og for at spare penge og styrke gruppens sammenhold, vil de **MEGET GERNE** have, at gruppen arrangerer alle bryllupsfestlighederne.
- De skal stå for alt – at sætte datoen (eneste krav er en weekend næste sommer), bestille kage, blomster, festlokaler ... alt det løse. Brudeparret står selv for brudekjole og jakkesæt, men resten er gruppens ansvar. De kan ringe, men kun hvis det er vigtigt. Linda og Conrad vil hellere overraskes end være med til planlægningen.
- Spillerne skal nu finde en dato, der passer alle. Hvis de er alt for enige, kan du evt. prompte nogen med ”Jamen, X, er der ikke noget med, at du har en aftale den dag?”
- De kan også lægge en løs plan for hvem, der gerne vil stå for hvad. Her kan du konsultere SCENELISTEN, hvis de har brug for hjælp. Alt står til at ændre endnu.  
Du slutter scenen, når du føler den er spillet ud.

## Scene 2: Festlokaler

Det er smart at finde lokaler i god tid – de er ofte booket måneder eller år i forvejen på attraktive datoer.

Gruppen har fundet Hvidøre Kro og Hotel i udkanten af Jægersborg – fine og gamle bygninger med rødt bindingsværk og stråtægte tage. Der er store, hyggelige selskabslokaler, fx en pejsestue og et billiardrum med bar.

Restauranten har vundet ”Den gyldne kokkehue” i 2018 og fået 4 stjerner i ”Danmarks Bedste Kroer” guiden, og maden skulle være værd at rejse efter.

Der er også værelser til leje for overnattende gæster (hvis nogen får en tår over tørsten).

- Print og klip evt. menuerne ud, så spillerne kan få dem i hånden.
- De kan diskutere alt om allergier, hvem der ikke spiser kød, om menuen er romantisk nok etc.
- De vil blive tilbudt at prøvesmage nogle af retterne. De kan også få lov at se et par værelser med henblik på overnattende bryllupsgæster.
- Du kan, hvis du vil, sætte en ekstra spiller i scene som NPC tjener, kok eller receptionist.

<p><i>Klassisk menu</i></p> <p><i>Jordskokkesuppe m. baconknas</i></p> <p><i>Oksesteg m. flødekartofler og grillede asparges</i></p> <p><i>Bananasplit</i></p>	<p><i>Eventyrlysten menu</i></p> <p><i>Karamelliserede fårekylinger</i></p> <p><i>Grillet komave m. syltet salturt</i></p> <p><i>Tysk potkåse m. myrekrymmel</i></p>
<p><i>Vegansk menu</i></p> <p><i>Dampede edamamebønner m. chili</i></p> <p><i>Blomkålssteaks m. ratatouille</i></p> <p><i>Rabarbersorbet</i></p>	<p><i>Vinsmagning</i></p> <p><i>Vi tilbyder vinsmagning ved planlægning af større selskaber, så vinen passer til jeres menu – bare spørg personalet!</i></p>

## Scene 3: Blomsterhandel

Det er tid til at bestille blomster og I har forvildet jer ind i Gentofte Blomster, hvor I har en aftale med Tine, en svigerinde til en af spillerne.

(Lad en spiller melde sig på banen. De kan genkende hinanden og lave small-talk, hvis spilleren har lyst)

Det er en forholdsvis lille forretning med blomster, vaser og nipsting af glas overalt på hylder, standere og på gulvet. Man skal måske passe lidt på ikke at vælte noget.

I bliver taget imod af en høj dame med lyst krøllet hår og et stort smil.

Forslag til Tines replikker:

- ”Hej! Hvad kan jeg så hjælpe jer med?”
- ”Ved I hvad brudeparret har i tankerne?”
- ”Skal der sørges for knaphulsblomster, eller evt. nogle små buketter til brudepigerne?”
- ”Er der nogle bestemte farver eller blomster I kunne tænke jer?”
- ”Vil I også bestille oppyntning af kirken – hvis brylluppet altså skal foregå i kirke?”

Hun viser spillerne nogle blomster, som er i sæson omkring bryllupsdatoen. De kan tolke på eller se bort fra deres betydninger, som de har lyst til.

<p><i>Hvid nellike:</i> <i>Renhed, uskyld og held</i></p>	<p><i>Pink ranunkel:</i> <i>Romantik, sympati og beundring</i></p>
<p><i>Orange valmue:</i> <i>Hukommelse, godt helbred og genfødsel</i></p>	<p><i>Rød gerbera:</i> <i>Glæde og opslugt af kærlighed</i></p>

## Scene 4: Kirken og præsten

I har lavet en aftale med præsten i Jægersborg Kirke – John Salling.

I møder op på hans kontor og bliver mødt af en venlig, gråhåret herre på omkring de 65 år. Han er iført en skjorte og hjemmestrikket vest og virker i det hele taget meget imødekommende og åben.

(Spillerne præsenterer sig og bliver inviteret indenfor og sætter sig)

Præsten klør sig lidt i skægget. ”Ja, det er jo en lidt ... utraditionel situation. Normalt vil jeg jo gerne føre en samtale med brudeparret og lærer lidt om hvem de er før brylluppet. Men nu er I her, så lad os tage en snak sammen.”

En kort samtale følger (gerne spillet ud).

Forslag til Johns replikker:

- ”Fortæl mig om brudeparret. Hvordan er de sammen?”
- ”Brudeparret nærer tydeligvis stor tillid til jer, når de ønsker at I arrangerer deres bryllup for dem.”
- ”Har I fundet en dato?” (Kigger i kalender på skrivebordet) ”Ja, det burde sagtens kunne lade sig gøre.”
- ”Er der noget I ellers har på hjerte? Noget I er i tvivl om eller kunne have brug for at tale om? Det er jo en del af mit arbejde.”

Når samtalen er forbi, bliver spillerne vist over i kirken, hvor de kan gå rundt og kigge eller snakke i fred.

Jægersborg Kirke er en fin, dansk landsby kirke i mørkebrune mursten. Selve kirkerummet har hvidkalkede vægge med høje gotiske nicher og kirkebænkene af mørkt træ står i lange rækker ned igennem midtskibet. Belysningen er dog meget moderne og rummet er meget lyst og åbent.

Der er et alter i den ene ende og et orgel i den anden.

I lægger mærke til, at der er ret god akustik i kirken. Man skal nok hviske, hvis man ikke vil høres.

## Scene 5: Vinsmagning

Gruppen af spillere, der var på Hvidøre Kro for at booke lokaler, har booket en vinsmagning samme sted for at tilpasse vinmenu til maden.

(Det behøver ikke at være de samme spillere, der tager afsted igen).

Det er sent på eftermiddagen og I bliver sat ved et lille intimt bord i restauranten. Det er en hverdagsaften og der er kun et par andre selskaber til stede.

Det er tydeligvis ikke et større arrangement, man har stablet på benene, men en vinsmagning kun for jer personligt.

En tjener kommer hen og præsenterer sig for jer.

- ”Goddag, jeg hedder Jens Bertel og jeg er jeres tjener for i aften. I har bestilt vores vinsmagningsmenu, ikke sandt?”

Tjeneren bringer en kurv med brød og nogle små skåle med oliven, pesto, paté og andre småretter til bordet. Så kommer han med en bakke med drinks.

- ”Til en start har vi en velkomstdrink. Det er hjemmelavet hyldeblomstsaft med mousserende hvidvin. Dejlig frisk i sommervarmen.”

(Tjeneren kommer tilbage med jævne mellemrum og præsenterer på skift en ny flaske vin og fylder glassene gavmildt op. Spillerne får fred til at diskutere i mellemtiden.)

- ”Dagens rosé er en Ferraton fra Rhone-dalen i Frankrig. Den er blød og rund med en delikat duft af hindbær og ribs.”
- ”Husets hvidvin er en Banfi fra Toscana. Den indeholder både Chardonnay og Pinot Grigio og giver en skøn balance af fedme, frugt og syre.”
- ”En anden mulig hvidvin er vores Fontana fra Castilien, en elegant chardonnay med skøn frugtduft og mineralsk noter.”
- ”Så er der Santa Sofia, vores rubinrøde Merlot. Den er fyldig, men samtidig frisk og med et strejf af mandelduft.”
- ”Dette er Col de Sasso, den er meget populær. Den har en dejlig duft af modne frugter og krydderier og en lang blød finish.”
- ”Til slut anbefaler vi en portvin – vi har her en Burmester Colheita fra 1955. Den har en dyb og modnet duft med nøddeagtige noter af kakao og pibetobak.”

(Hvem drikker sig fuld? Hvem kører hjem? Taler nogen over sig i fuldskab? Bliver en spiller nødt til at leje et værelse for natten?)

## Scene 6: Kagesmagning

Der er mange trendy bagerier i og omkring København , men I har fundet et I kan lide tæt på Torvehallerne, som reklamerer med lækre bryllupskager og udbringning inkluderet i den noget pebrede pris.

I bliver sat ned bagerst i det lille caféområde i bageriet med et par kopper udmærket kaffe. Her får I serveret alverdens smagsprøver af kage i form af småbitte cupcakes på smukke fade og kan kombinere kage, glasur og fyld som I vil.

Ting du kan spørge spillerne om:

Kan I huske hvad bruden og brudgommen foretrækker?

Skal I tage højde for nogle allergier eller veganere?

Er nogle kageformer mere romantiske end andre? Og hvorfor egentlig?

Skal det være en kæmpestor, 4-lags kage eller noget mere abstrakt og moderne?

## Scene 7: Tøjindkøb

Enhver festlig lejlighed er grund til at købe nyt tøj og et bryllup må siges at være én af de bedste grunde. Brud og brudgom skal nok stå for deres eget kluns, men I skal ud og finde jeres egen garderobe til den store begivenhed.

(Alle kan deltage i denne scene, men del gerne spillerne op i små grupper og send dem ”afsted” hver for sig, så de er højst tre, helst to pr. gruppe.)

Det her er en meget åben scene: I kan tage hen præcis hvor I vil og bruge tiden som I vil, så længe I ender scenen med at have købt jeres outfit.

## Scene 8a: Planlæg en polterabend

Alle spillere deltager i denne scene, medmindre nogen aktivt vælger det fra af hensyn til deres karakters udvikling (måske er nogen blevet uvenner på dette tidspunkt, hvem ved?)

I mødes hjemme hos en af spillerne (lad en af dem melde sig frivilligt)

Spørg dem fx: Okay, har du som vært gjort nogle forberedelser før de andre kommer? Har du stillet drinks frem eller fundet interessante aktiviteter I skal diskutere?

Så snart de alle er samlet, kan planlægningen for alvor begynde. Alle kan komme med forslag og intet er tabu.

Lad spillerne løbe løbsk, men prøv at kredse dem ind på et par specifikke aktiviteter inden det hele går op i strippere og druk. Hvis det er det de helst vil – ja, så er det også helt okay.

Lad dem funderer over, om der skal være to polterabender – en for brud og en for gom, eller om det skal være én stor fest, hvor alle kan mødes og alting kan gå galt.

(Husk at tage noter under scenen – det vil hjælpe dig i den næste)

## Scene 8b: Selve polterabend

Denne scene afhænger enormt meget af den foregående, fordi alt hvad spillerne er blevet enige om nu skal i spil.

Der skal improviseres fra alle sider her, men på nuværende tidspunkt vil spillerne forhåbentligt have talt sig varme og være investerede i hvad der skal ske og hvem de vil tale med om hvad.

Lad dem tage roret og se hvad der sker.

# Scene 9: Brylluppet!

Endelig er alt kommet på plads. Den store dag er oprandt og I er der alle sammen for at overvære den smukke vielse i kirken og derefter tage videre til receptionen på Hvidøre Kro.

Er der nogen, der har noget de vil udrette før vielsen begynder?

Er der nogen, der vil fortælle om selve vielsen?

Nogen der vil fortælle om deres egne reaktioner i kirken?

Efter at alle ankommer til receptionen, hvem holder styr på at alt forløber som det skal, og hvordan gør de det?

Er alt med maden, vinen, kagen etc. som I har planlagt det?

Er der nogen bryllupstraditioner I gerne vil have i spil?

Er der nogen, der vil gøre noget under middagen eller har noget de gerne vil udrette før talerne begynder?

**TALE:** Lad spillerne tælle deres dramapoint sammen. Den eller de med flest point har forhåbentligt allerede en god idé til hvad deres tale skal indeholde.

Lad spilleren banke på et glas, rejse sig op og holde sin tale.

Lad derefter scenen spille færdig ud fra de andre spilleres reaktioner. Det er deres sidste chance for at fortælle deres historie færdig:

- Er der nogen, der har en modtale eller som vil udtrykke deres utilfredshed?
- Hiver nogen en anden spiller til side for en sidste chance for at udrede et problem?
- Drikker nogen sig i hegnet og skaber et helt nyt sæt problemer eller hemmeligheder for sig selv?
- Ender brylluppet lykkeligt? Eller vil nogen gå grædende hjem?

# Caroline

33 år, redaktørassistent i et reklamebureau

- Har gået i GYMNASIET med LINDA
- Har læst JOURNALISTIK med MATTHIAS og CONRAD
- Er den, der introducerede CONRAD og LINDA for hinanden

# Sofie

29 år, Phd-studerende i filosofi, deltidsunderviser på KU

- Har læst FILOSOFI med OLIVIA, indtil Olivia droppede ud
- Har engang for år tilbage være KÆRESTER med RASMUS EMIL

# Matthias

32 år, journalist på Alt for Kvinderne

- Har læst JOURNALISTIK med CAROLINE og CONRAD

# Olivia

31 år, bartender og trommeslager i femi-power-band

- Har læst FILOSOFI med SOFIE, indtil Olivia droppede ud
- Kender RASMUS EMIL perifert fra Københavns scenemiljø

# Rasmus Emil

30 år, skuespiller, har haft et par roller i mindre teaterstykker

- Har engang for år tilbage være KÆRESTER med SOFIE
- Kender OLIVIA perifert fra Københavns scenemiljø

# Jesper

28 år, udlært blikkenslager, arbejder i onkels firma

- Spiller FODBOLD i fritiden med CONRAD