

Roser Visner ved Daggry ...

- en veneziansk tragedie

Idé: Michael Steen og Jacob Schmidt-Madsen
Tekst: Jacob Schmidt-Madsen
Illustrationer: Pernille H. Jensen

Baggrund

I 1873 kom en dreng til verden i en fattig landsby ved foden af de nordøstitalienske alper. Drengen, som blev navngivet Pisanello, var spinkel af bygning og alt for skrøbelig til det hårde arbejde i vinmarkerne under den bagende sol. Hans barndom var plaget af megen sygdom, der bandt ham til sengen og følgelig isolerede ham fra landsbysamfundet. Pisanellos eneste udvej var at flygte ind i sin romantiske drømmeverden, hvorfor han snart blev offer for de mistroiske blikke og bagtalelser, outsiders altid må døje med. Som 14-årig drog han - opgivet af sine få venner og familien - til Venedig for at pleje sine kunstneriske talenter. De næste mange år levede han en omtumlet tilværelse i storbyens fattigkvarterer og ernærede sig ved smårapserier og det lejlighedsvist solgte maleri, digt eller musikstykke. Efterhånden slog han sig imidlertid fast som en af Venedigs væsentligste multikunstnere - en smuk og evigt inspireret og kreativ ånd. I mange år levede han et vildt og udskejende liv i dekadente kunstnermiljøer - det ene mere snobbet og overfladisk end det andet. Men tilskyndet af Den Store Krigs uhyrligheder fattede han en støt voksende interesse for - og fascination af - det hæslige, som en uundgælig konsekvens af det smukke. Med romantikkens overgang til naturalismen som bevis og hovedmotivation, blev han besat af tanken om, at det afskyelige altid ville følge i det skønnes kølvand. Og det var netop under en kunstfjernisering med dette som tema, at han i 1921 forsvandt - bortført og "favnet" af en vampyr, som ønskede at vise Pisanello, hvorledes og hvor let hans teorier kunne omsættes til praksis.





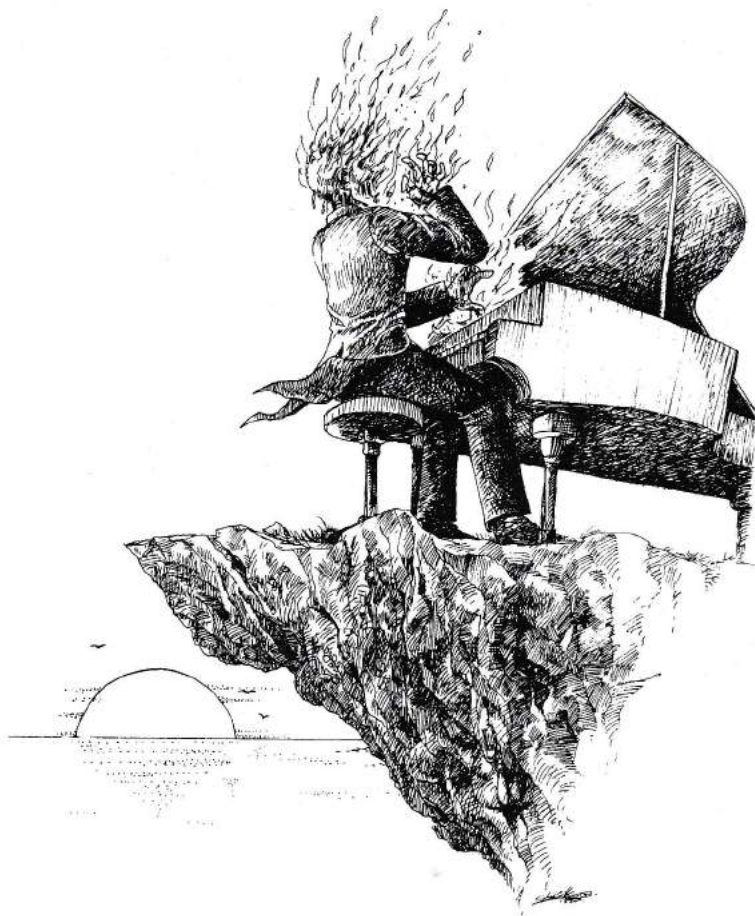
Pisanellos plan

Med undtagelse af det indledende flashback til den skæbnesvangre ferrisering i 1921 foregår scenariet i 1926, hvor Pisanello i fem år har levet som en nattens yngel i nogle af Venedigs ubesøgte katakomber nær havet. Under foregivelse af at være en rig, kunstgal excentriker ved navn Stefano di Baldoverietti - besat af Pisanellos (altså sin egen) kunst - har han inviteret fire af Pisanellos lærlinge fra dengang til en dyst på kunst. Han lover, at den af dem, som gør sig bedst fortjent, vil modtage økonomisk støtte til at nå helt til tops i Venedigs snerpede kunstnerkredse. I løbet af natten vil han imidlertid "favne" de fire unge håb og lade dem gennemleve den lidelse, han i sin tid selv blev udsat for. Kulminationen skal være afsløringen af hans plan og proklamationen af, at han har frelst dem fra det nådesløse fald, han selv oplevede i kraft af at være verdensberømt kunstner. Ved aldrig at have opnået samme storhed som han selv kommer de fire tidligere lærlinge aldrig til at føle smerten ved overgangen fra det smukke til det hæslige i så udpræget grad. Han vil sænke dem ned på et plan, hvor yderligere forfald - yderligere pine - ikke længere er mulig. Men hvorvidt spillerne vil udvise forståelse for hans handlinger, kan kun tiden vise.

De store tanker

Scenariet udspringer af en diskussion om et ofte alt for hastigt overset element i vampyrrollespil: Transformationen fra menneske til vampyr! Hvad sker der, når éns tilværelse pludselig får vendt vrangen udad, og alle menneskelige værdier styrtes i grus? Selvfornedrelsen, hadet, vanviddet, dødstrangen - det totale tab af kontrol. I dette regel- og systemløse

Pisanello, verdensberømt multikunstner: Midaldrende herre med sort, krøllet hår. Skrøbelig af bygning med markerede, men fine, ansigtstræk. Klædt i sløset siddende, mørkegrønt jakkesæt med en rose i brystlommen. Virker fjern og drømmende, når han taler - griber ordene ud af luften, som kom de ned fra oven. Har desuden en tendens til at overdrive sine sætninger så meget, at han må opgive at afslutte dem.



scenarie får spillerne lov til at prøve kræfter med netop denne transformation. Og måske udfaldet siger mere om spillerne, end de egentlig selv ønsker at vide - visner alle roser ved dag gry?

Stemning

Året er 1926, stedet Venedig, miljøet kunstnerisk, men forfaldent. Det melodramatiske og dekadente er nøgleord. Spillerne bør opfordres til at lægge vægt på store følelser og armbevægelser. Der skal være en aura af påklistret overdivelse - allegorien er overmodne frugter, hvis skræller ved nærmere inspektion er ved at revne og lække deres rådne kød. Kort sagt: Svælg i overromantiserede beskrivelser og vammelsøde metaforer!

Bemærk desuden, at scenariets meget lineære plot ikke er historiens drivkraft, men blot en ramme, hvori spilpersonernes grusomme forandring - det centrale i scenariet - foregår. Prøv derfor ikke at trække dine spillere frem ved næsen, men lad indbyrdes rollespil og den personlige rædsel udfylde spilaftenen. Indstil evt. utålmodige spillere på en aften i ordets - og ikke handlingens - tegn.

Flashbacket:

Profetisk fernisering

Sted: Pisanellos fernisering i veneziansk balsal en aften i maj, 1921. Den kulørte udsmykning er overdådig, og utallige prangende buffetborde er stillet op. Det skakternede gulv er fyldt med kunstnersmiljøets mere eller mindre kendte personer, der klinker med drinks og passiarer. Ved toppen af den brede trappe op til balkonen står en række af Pisanellos tildækkede malerier. En ormstukken drue i klassen på sølvfadet eller et neddæmpet skænderi set ud af øjenkrogen lurer hele tiden i kulissen.

Handling: Fortæl spillerne, at de er fire unge kunstnere, som er til en af deres fælles læremester, den vidt berømte multikunstner Pisanellos fernisering. Pisanello træder frem på balkonen og beretter om motivationen for sin seneste malerikollektion: Tanken om, at alt smukt uundgåeligt efterfølges af noget hæsligt. En hidtil uset person - tildækket af et mørkt slag med hætte - maser sig gennem menneskemængden, som mumler irriteret og tysser på ham. En spiller ser et metallisk glimt under kappen, men den fremmede er allerede sat i løb op ad trappen. Tre lidet kendte kunstnere forfølger ham tilsyneladende, men han når at sætte en kniv for Pisanellos strube. Der opstår tumult, og Pisanello trækkes ind bag et forhæng af den fremmede, som forsvares af sine tre "forfølgere". Lagenet glider bort fra et af Pisanellos billeder og afslører et idyllisk landskabs glidende overgang til en stenørken overrendt af vanskabninger. De tre forrædere forsvinder i kaoset.

Bemærkninger: Scenen skal køres som action og delvist spilles i slow-motionsekvenser og forvirrede glimt. Giv spillerne frie hænder til at reagere - dog kan de ikke nå gennem menneskemængden før Pisanellos bortfører. Det sidste billede - evt. set gennem vinduet fra bag forhænget - er af en ensom gondol, som stille vugger bort på kanalernes måneklare vand.

Sejlturen:

Ind i løvens hule

Sted: En blidt vuggende gondol en smuk, stjerneklar aften i Venedig fem år senere - altså, 1926. Spillerne, som kun har haft sparsom kontakt de forgangne fem år efter Pisanellos sporløse forsvinden, sidder klempt sammen, mens gondolsejleren synger en sorgmodig kærlighedsvisse.

Handling: Udlevér de pregenererede spilpersoner og forklar, at en rigmand ved navn Stefano di Baldoverti har inviteret dem til en middag, han har lovet, kan blive en milepæl i deres karrierer. Stefano er tilsyneladende fanatisk tilbeder af Pisanellos kunst, hvorfor han har udvalgt disse, Pisanellos fire mest

talentfulde lærlinge. Indtil videre er ingen af spillerne blevet bredt anerkendt og hyldet - alle mangler de at komme ind i varmen hos de store gallerier, rigmænd og kunstnere. I udkanten af byen styrer gondolen ind gennem en smal åbning i en klippevæg og sætter dem af ved molen i den store grotte bag åbningen. Stefano di Baldovertetti tager imod dem iført toga og beder ligeså de mandlige spillere iføre sig togaer, han har medbragt. Herefter fører han dem gennem de ældgamle, venzianske katakombes labyrintiske gange til den store sal, hvor middagen skal indtages.

Bemærkninger: Scenen er hovedsagelig stemningsskabende, hvorfor der skal lægges vægt på beskrivelserne af Venedigs farverige husfacader og romantiske nattelev under sejlturen.

Middagen:

En forsmag på det søde liv

Sted: En imponerende sal fyldt med vægmalerier af scener fra romerrigets storhedstid. En balkon løber hele vejen rundt i salen, i hvis hjørner spillernes respektive kunstværker - gamle som nye (inkl. dem fra karakterbeskrivelserne) - er placeret. Et stort, men lavt, bord - overdænget med eksotisk mad - er omgivet af bløde puder, hvorpå gæsterne i bedste romerske stil skal indtage måltidet. Udover spillerne, Stefano di Baldovertetti og tre tjenere er tre personer tilstede: Ægteparret, Carla og Paolo Valente (og deres to parfumerede puddelhunde), samt den højt respekterede kunstkritiker, Giacomo Franchi. Paolo og Giacomo er klædt i toga.

Handling: En velkomstdrink serveres, mens Stefano introducerer spillerne for de øvrige gæster. Han forklarer, at han har inviteret spillerne til en dyst på kunst med de tre øvrige gæster som dommere. Den, der taler bedst for sin kunst og derved vinder dommernes gunst, vil Stefano med sin indflydelse og sine penge føre til en berømmelse à la Pisanellos. Han beder spillerne hver især at introducere deres kunstværker og deres gennemgående temaer for dommerne - en lille ouverture inden aftenens konkurrence for alvor går igang.

Middagen udvikler sig til et sandt æde- og drikkeorgie med den ene ekstravagante ret efter den anden (og brækspande imellem dem): fx. små, berømte statuer formet af overmodne frugter, helstegt pattegris fyldt med pølser frem for indvolde, en udstoppet høne, der ruger over chokolade- og marcipanæg, osv. Tjenerne farer omkring og opvarter, mens kunstdiskussionen tager til over bordet (se også de relevante bipersoner), som vinflaskerne tømmes. Et par gange rejser Stefano sig og holder små hyldesttaler til Pisanellos genialitet: fx. en anekdote om, hvordan Pisanello i sine unge dage fedtede sig ind hos et berømt kunstgalleri ved at rose

ejerens grimme billeder for senere blot at udkonkurrere dem; eller en vulgær hengivelse til tanken om, at alt smukt efterfølges af noget hæsligt - "Middagen efterfølges eksempelvis af tømmermænd og mavepine!" griner han. Den præcise udlæggelse af denne, Pisanellos sidste tanke, vil desuden være et godt diskussionsemne under middagen.

Hen mod middagens slutning - det være sig pga. træthed eller fuldskab - kommer en spiller i tanke om, hvor han har set en af tjenerne, Mazanti, før: han var en af de tre, der hjalp til ved bortførelsen af Pisanello. De to andre tjenere forekommer ham ikke umiddelbart velkendte. Scenen slutter, når spillerne enten går i seng eller falder i søvn - sidstnævnte mulighed evt. fremskyndet af et slag i baghovedet eller lignende.

Bemærkninger: Det er vigtigt, at middagens overdådighed understreges, da spillerne her skal få fært af det dekadente luksusliv. Udover at spillerne skal sleske over for dommerne, er det også vigtigt, at de kommer op at toppes indbyrdes, hvilket spidse, kritiske kommentarer fra bipersonerne (se disse) kan hjælpe med til. Først når en stemning af splid og falden hinanden i ryggen er opnået, har spillerne lade sig forblænde af aftenens præmie: Succes!

Drømmen: Blandt lænkede sjæle

Sted: En mørk og fugtig katakombegang flankeret af små, insektkriblende celler til begge sider. Spillerne vågner nøgne og afkræftede i en sådan celle - siddende lænkede til væggene. Klageskrig og kæderaslen høres fra de andre celler.



Individuelle forandringer (sanses kun af offeret selv (NB! Skal optrappes langsomt, som daggry nærmer sig!)):

Francisca Angelico:

- Forvandlingsprocessen vansirer hendes ellers perfekte ydre (taber hår og negle; bliver bleg og rynket; får uprovokerede sår og rifter; osv.)

- Hendes tøj bliver tarveligt og forrevet.

- Hendes fotos gulner og bliver grimme.

Niccolo degli Pontorma:

- Han mister kontakten til Gud, glemmer sine bønner og påråber ufrivilligt Satan, når han prøver at bede om tilgivelse.

- Hans bibelskulpturer bliver djævelske (Jomfru Maria græder blod; Jesusbarnet får gedebukkehorn; Jesus' kors vender på hovedet, og han smiler hånligt; osv.).

- De ti bud på hans seneste statue af Moses (se personbeskrivelsen) bliver til opfordringer som: Bedriv hor! Slå ihjel! Vær din egen Gud!

Handling: Spillerne kommer nemt fri - lænkerne rustet eller falder ud af væggene. Selv om celledøren er låst, glider den nemt op, idet muren rundt om den ganske enkelt smuldrer bort. Mod højre ender gangen blindt, men mod venstre skimtes lys for enden. I cellerne sidder de udtærede, skeletagtige kroppe af berømte kunstnere som Leonardo da Vinci, van Gogh, Mozart, Strauss, Baudelaire og Homer. De er ganske vanvittige og afventer forgæves Dødens komme. Til tider rækker skyggefulde personer bedende arme ud gennem celletremmerne og beder om hjælp. Kommer disse personer ud i lyset, genkendes de som tjenerne - og igen som de tre medhjælpere ved Pisanellos bortførelse. Disse u dødelige skikkelser angriber spillerne, til sidst nævnte enten kolliderer eller når lyset for enden af gangen. Skulle spillerne få slæbt sig hen til lyset spærrer en stor, kutteklædt skikkelse imidlertid udgangen - snart er de sparket til jorden af hans metalbeslåede støvler. Når spillerne vågner fra mareridt har de rent faktisk sovet hele næste dag væk og lidt videre ind i natten. Der er lagt rent tøj frem til dem. Alt er stille, og de kan ikke falde i søvn.

Bemærkninger: Drømmescenen skal køres interaktivt, og spillerne skal tro, at det er virkelighed, indtil de vågner. Ellers har du frie hænder til at syre ud, så længe du får trampet spillerne ned i støvet og vist dem, at den smukke periode i deres liv er ovre.

Fanget i katakomberne:

En dødevandring

Sted: Stefano di Baldovertis katakomber i udkanten af Venedig nær havet. Netværket af gange og rum er oplyst af olielanterner og kun yderst sparsomt og tilfældigt møbleret med udtjente borde, lænestole og skabe samt trækasser og murbrokker. Visse nicher huser desuden porrøse skeletter med rustne våben og opløste tøjrester. Som det sidste har katakomberne også et spøgelse: et grufuldt ekko, der forvrænger al lyd på en hul og dump måde.

Handling: Denne, scenariets vigtigste, del beskæftiger sig med spillernes oplevelse af transformationen fra menneske til vampyr. Da de var faldet i søvn efter middagen, bed Stefano dem, hvorefter han fortrak til hemmelige kamre med sine tjenere. I den tid spillerne blot tror, at de har sovet, har de egentlig slukket deres blodtørst på gårsdagens dommere og maltrakteret disses døde kroppe i kunstens navn. Som daggry - og dermed klimakset (se næste afsnit) - nærmer sig, driver ydre og indre forandringer spillerne længere og længere ned i den forfaldsspiral, som nu holder dem fanget; fanget som de evigt foranderlige katakomber også gør det, efter at Stefano har sørget for, at nye mure er skudt op og gamle forsvundet. Følgende er en række stedbeskrivelser

og forslag til hændelser til fri disposition for dig. Lad stemningen inspirere dig til yderligere improvisationer, og giv ellers spillerne lov til at styre udviklingen med deres diskussioner og udforskninger.

Katakombernes forfald:

Som ved et trylleslag er det før så interessante ved katakomberne vendt til noget skræmmende. Skyggerne synes pludselig dybere og mere levende, luften tørrere og mere kvalmende, insekter og kryb flere og modigere, murværket mere forfaldent og usikkert. Det er, som om hele labyrinten kunne styrte sammen, hvert øjeblik det skulle være. Måske netop derfor føles spillernes uforklarlige snert af tryghed ved katakomberne så ubehagelig.

Pisanellos atelier:

Et stort rum fyldt med dystre digte i skæve versfødder, atonale musikstykker og groteske malerier; sidstnævnte er stilforvirrede afbildninger af kaos, lidelse, begær og had. Alle menneskelige skikkelser er disproportionerede, dyriske vanskabninger.

Pisanellos ældre malerier:

Pisanellos tidlige, optimistiske værker findes mishandlede og overmalede.

Pisanellos seneste kunsværk:

Et stort, endnu fugtigt, maleri i et staffeli forestiller spillerne liggende omkring forrige aftens middagsbord. I løbet af natten ændrer billedet sig imidlertid: Med tiden deformeres spillerne mere og mere, indtil de blot er dæmoniske uhyrer; og ligene af de øvrige gæster dukker op på billedet, efterhånden som de findes af spillerne. Til sidst kravler de fire uhyrer rundt på ligene - voldtager dem, bolttrer sig i deres indvolde, brækker slim op på dem, osv.

Den forsvundne dag:

En af Sergeis maskiner, som holder nøje regnskab med år, måned, dag og tidspunkt, er gået i stå midt om natten - men den nat døgnet efter, at spillerne lagde sig til at sove!

De tre udstillede lig:

Giacomo Franchi: Et sted står en marmorstatue, der er en eminent portrættering af Giacomo. Statuen krakelerer imidlertid, når den berøres, og Giacomos strangulerede og med et snit i halsen blodtømte krop - bleg som marmor - afsløres bag statuefacaden.

Carla Valente: Hendes enorme korpus er blevet skrælet for hud, overhældt med vin og placeret i de nu halvradne madrester på bordet i spisesalen. Huden er hængt op til pynt som guirlander.

Paolo Valente: Gennem et groft udskåret hul i en skabsdør stirrer Paolo ubevægelig på spillerne. Bag døren er hans parterede og rekonstruerede lig.



Torsoen er drejet 180 grader, benene går ud fra skuldrene og stemmer imod skabssiderne, mens armene griber ned fra underlivet og med hænderne former en skål, hvori Paolos udtagne indvolde hviler.

At spillerne selv er morderne, kan du påpege ved at lade en spiller opdage Carlas afrevne ørenringe i sin lomme, genkende blodige fodspor som sine egne eller finde et fotografi taget under udførelsen af ugeringen. Se også følgende paragraf, Beskueren.

Beskueren:

Spillerne føler sig pludselig iagttagede; og ganske rigtigt holder en af Stefanos tjenere - en af de tre, der bistod Pisanellos bortførelse - øje med dem. De kan lugte ham som en stank af død, høre ham som en hvislen, se ham som en flygtig skygge. På et tidspunkt tiltaler han spillerne fra et sted, hvor de ikke kan nå ham (fx. fra balkonen, mens spillerne er i spisesalen). Han piner dem ved at spørge, hvordan det føles at dræbe - at skabe og destruere på én gang. Han giver ingen informationer fra sig, men varsler, at spillerne snart atter vil skabe kunstværker i dødens navn - "Konkurrencens sande vinder skal jo findes, ikk' sandt?"

Skulle spillerne fange tjeneren trods hans overlegne styrke og behændighed, provokerer han dem blot - fx. ved at give dem skjulte fingerpeg om, hvor ligene og de øvrige, ovenstående ting er.

Vampyrtræk:

Spillernes vampyrtræk bør underspilles på det groveste, så de ikke straks opdager, at de er ved at forvandles til vampyrer, og dermed fokuserer på selve vampyrtemaet frem for forfaldstemaet. Lad være med at omtale hugtænder, spidse ører og hungeren efter blod - i hvert fald ikke før meget sent i scenariet. Brug istedet midler som at beskrive, at al ild føles ekstra varm i de indelukkede katakomber, og at de -

i og med at de ikke kan finde ud - er bange for at komme til at starte en brand. Eventuelt kan du antyde en ubehagelig følelseskulde over for de molesterede lig.

Klageskrig fra undergrunden:

Denne hændelse bør først spilles, når spillerne er kommet et godt stykke ind i deres transformation.

I det fjerne høres klageskrig, som giver ekko rundt i gangene. Følger spillerne lyden, når de til et rum, hvor skrigene synes at komme fra et sted under stengulvet! En hemmelig lem befinder sig i rummet og kan afsløre en trappe, der fører ned til en gang henlagt i totalt mørke. Langs gangens sider er 10 små celler, hvis låger ruskes voldsomt og bides i af diverse indespærrede galninge. I det de hører spillerne, begynder galningene at skrigte på mad. Et sted på væggen hænger en stor nøgle til cellerne. Åbnes en celle, overfalder beboeren øjeblikkeligt spillerne og prøver at bide store kødlunser af dem.

Galningene er fattige gadens folk, Stefano lokker hjem til et måltid mad for derefter blot at spærre dem inde og bruge dem som faste kilder til blod. Tiden har fuldstændig udraderet galningenes forstand og efterladt dem mere dyr end mennesker. Hvis spillerne tilbyder én mad, rækker personen tilbydende sin beskidte arm ud gennem tremmerne. Drikker spillerne ikke af galningens blod, savler han undrende - "herren skal altid have vores mad, når vi får hans." Galningene kan ikke hjælpe med andre oplysninger, men blot vrøle usammenhængende.

Kollektiv forandring:

De fire spillere mister alle evnen til at skabe smukke ting - ethvert forsøg får en dystert eller destruktiv drejning.

Bemærkninger: Det er vigtigt, at du ikke pacer spillerne gennem denne del af scenariet, men lader dem finde deres eget tempo. Giv dem god tid til at

Antonella da Messina:

- Hun bliver farveblind og bange for såvel mørke som ild.

- Hendes - grundet farveblindhed - mere og mere gråtonede malerier symboliserer i hendes øjne naturen som en selvdestruktiv kraft uden livgivende elementer.

- Hendes krops naturlige processer forfalder (fx. ingen sult eller tørst; ingen afføring eller vandladning; ingen træthed; ingen kropsvarme; ingen smerte; ingen puls!).

Sergei Moro:

- Han oplever ting, som han normalt forbinder med simpel overtro (sjette sans; tankelæsning; spøgelse; uforklarlige lugte og lyde; osv.).

- Hans maskiner går i stå eller bliver destruktive (en evighedsmaskine stopper uden årsag; en rotte eller et nedfaldet maleri mases i et tandhjul; osv.).

udforske stedet og situationen, og brug dine midler til at påvirke spillerne fornuftigt - gå forsigtigt frem i starten og skab stemning frem for at give kortvarige chok. Når du har drevet spillerne tilstrækkeligt langt ud, eller du er ved at miste grebet om scenariet eller stemningen, er det tid at varsle dag gryets komme med den næste - og sidste - scene.

Afsløringen: Bristede håb og visne roser

Sted: Grotte i klippevæggen ud mod havet - 50 meter over dets overflade. Stefano sidder ved et flygel og spiller en øreskærende kakofoni, mens hans stirrer tomt ud over det stille hav. Himlen er ved at lysne, stjernerne og månen ved at gå på hæld. En flok sultne havmåger kredser skrigende over vandet, mens små bølger lapper sløvt mod klipperne langt under grotten. Daggry nærmer sig.

Handling: På et tidspunkt nede i katakomberne lægger spillerne mærke til en svag lyd af musik. Et sted ruller en tung sten til side, og musikken - et disharmonisk klaverstykke - forstærkes. En af de tre tjenere viser sig på afstand og proklamerer, at det er tid til at afgøre konkurrencen. Tjeneren skynder sig hen til stedet, hvor en sten rullede væk kort forinden. En stejl trappe fører nu op til den åbne grotte, hvor Stefano di Baldoverti sidder. Heroppe er den kakofoniske musik øresønderrende, og spillerne føler det, som blev deres kroppe gennemborede af syle. De genkender svagt temaet som en utilgivelig forvrængning af Beethovens skæbnesymfoni. De tre tjenere lusker rundt langs klippevæggen.

"Det er tid at fjerne masken," siger Stefano og vender sig mod spillerne - øjeblikkeligt ser de, at det er Pisanello, som sidder foran dem! "Hør denne katte-jammer! I de forgangne fem år har jeg ikke evnet at spille ét eneste rent stykke musik! Ingen har vundet den fordømte dyst på kunst!" begynder den bitre og livstrætte Pisanello sin tragiske fortælling om, hvordan han efter sin bortførelse blev fornedret til et af nattens væsner - fordømt til at leve som snylter, leve af andre væsners blod. Han forklarer, hvorledes han mistede evnen til at skabe smukke ting og dermed fik bekræftet sin teori om det hæslige som det smukkes uundgåelige afløser. Han beretter nu hele sin plan for spillerne om at lade dem forfalde til et plan, hvorfra yderligere fald ikke er muligt. "Jeg har frelst jer fra jer selv, fra jeres ærgerrighed!" råber han. Han beder om spillernes forståelse, og sætter sig tilbage til flygelet, idet han siger, at hans samvittighed er rensset med denne, hans eneste gode gerning i fem år, og at han nu tør stå ansigt til ansigt med den endelige død - solopgangen!

Går spillerne til angreb på Pisanello, prøver tjenerne at forsvare ham, og et par episke scener på klippekanten med 50 meter ned og den opstående sol i baggrunden skulle nok være på sin plads. Lad i denne situation det følelsesmæssige engagement - og ikke terningerne - afgøre kampens udfald. Men under alle omstændigheder må spillerne også træffe et andet valg: Ønsker de at fortsætte livet som vampyrer til trods for tabet af deres skabende evner, eller vil de som Pisanello søge den endelige død ved solens stråler?

Forhåbentlig vil dilemmaet være stort for spillerne og give dem masser af stof til eftertanke; og lad dem endelig diskutere med hinanden og Pisanello. Men daggry kan de ikke forhindre. Og om solen efterlader dem som visne roser, eller de fortrækker til Pisanellos katakomber, er op til den enkeltes samvittighed og tro på et lys i mørket. For hvem ved, måske et sådant eksisterer, og vampyrerne blot endnu ikke har fundet det?

Bemærkninger: Klimakset skal om muligt være mere melodramatisk end noget andet i scenariet. Overspil, kræng din sjæl ud, få spillerne op af stolene, og giv tragedien en afslutning, der kun efterlader deprimerede sjæle og tårevædede blikke.

**Passende italienske
gloser:**

Godaften: Buonasera!
Godnat: Buonotte!
Tjener: Ragazzo!
Poblen: La Plebaglia!

Imponerede udbrud:

Magnifico! Eccellente!
Perfecto! Bellissimo!
Eder: Diavolo! Perbacco!
Maledetto! Accidente!

Klagende udbrud:

Oh dio!
Guai!



Spilpersonerne

Francisca Angelico, 26 år.

Model, der iscenesætter sig selv gennem opstillede fotoserier.

Dit seneste kunstværk:

Man kan godt være kunstner uden at betragte kroppen som et fængsel, der forhindrer fantasi og inspiration i at smelte sammen og forenes på et højere, åndeligt plan. Du ser din krop som et udtryk, en mangefaceteret mulighed. Din skønhed er en guddommelig gave - og netop denne legemlige guddommelighed er, hvad du har fanget i dine seneste fotografier. Ignoranternes foragrelse over din nøgne figur havde du forventet. Men du portrætterer ikke nogen form for vulgær erotik - det er du hævet over. Du bruger derimod dit jordiske legeme til at portrættere din overjordiske skønhed. På fotografierne er din krop smurt ind i glinsende salver, som belyst oppefra af skarpe projektører og kontrasteret af den sorte baggrund skaber et himmelsk skær omkring dig. I denne fotoserie har du knyttet et usynligt bånd mellem kroppen og sindet, det fysiske og det åndelige.



Niccolo degli Pontorma, 30 år.

Skulptør, der udhugger bibelske motiver med moderne tilsnit.

Dit seneste kunstværk:

Hver eneste aften takker du din skaber for den evne, han har skænket dig: Evnen til at formidle det kristne budskab gennem kunsten. Du agter at blive den næste i rækken af berømte italienske bibelkunstnere og ser det som din højhellige opgave atter "at få gud på mode". Nutidens menneske har brug for oplysning, hvis det skal undgå at styrte i den evige fortabelses afgrund. Det er på dette grundlag, din seneste kreation blev til. Du har udhugget en 3.5 meter høj granitstatue af Moses, som strækker tavlerne med de ti bud ned mod beskueren. Din tidstypiske indfaldsvinkel ligger i Moses' moderigtige beklædning og de hidsige, næsten skrigende, farver, statuen er bemalt med. Kristendommens skal gøres nutidig, vedkommende og - frem for alt - spændende uden at vælte dens moralske hjørnesteen.



Antonella da Messina, 29 år.

Ekspressionistisk malerinde, der afbilder naturen og al dens værk.

Dit seneste kunstværk:

Hvorfor nogle prøver at gøre sig til herrer over liv og død og sjæl har altid forekommet dig et mysterium. Mennesket er en pygmæ i naturens altomfavnende cyklus - det smukkeste og mest fantastiske af sin slags. Solen, planterne, dyrene, livet, døden; ja, hele universet prøver du at fange i dine farvestrålende, optimistiske malerier. En optimisme, som udspringer af viden om, at selv om alt har en ende, har det også en ny begyndelse. Det er disse tanker, du nyligt har udtrykt gennem seks skrigende malerier, som i en hyldest til den almægtige natur og dens gave til mennesket med et knaldende farvebombardement viser seks livsstadier: Fødsel, ungdom, modenhed, alderdom, død - og genfødsel. For genfødselen vil komme - naturens cyklus kan ikke stoppes; og ej heller det livsbekræftende i din kunst.



Sergei Moro, 30 år.

Mekanikdesigner, der konstruerer store, voldsomme maskiner.

Dit seneste kunstværk:

Siden du begyndte at beskæftige dig med maskinen som fænomen - som symbol på den kontrollerede, afmystificerede verden -, har du overvejet, hvordan skridtet ind i teknologiens nye tidsalder bedst kunne symboliseres. Gudløsheden, årsagsforklaringen, universet som en evighedsmaskine betvunget af mennesket - hvorledes fanger man alt dette i kunsten? Indtil videre havde du dyrket maskinen, som grækerne dyrkede mandekroppen; nu ville du videre. Som de gamle astronomer konstruerede du en model af universet; men anderledes ærefrygtindgydende. Uden afskærmning for mekanikken udgør tandhjul, møtrikker og drivremme universets bestanddele i det næsten 8 meter lange og brede vidunder, der drives ved vandkraft. I ét kunstværk har du løst verdensaltets gåde og rationaliseret alle tomme trosforestillinger. Det er vejen frem.

