



*Vinder af*  
Bedste fortælling  
Publikumsprisen

*Nomineret til*  
Bedste scenarie  
Bedste spillermateriale  
Fastaval 2005

„Et virtuost iscenesat ensemblespil med et gennemført koncept, der på én gang fremstår fragmenteret og helstøbt. Et levende portræt af længselsfulde drømmere fra alle samfundets lag. Et smukt og troværdigt sammenvævet tæppe af tolv tilfældige hverdagskæbner.“

*Otto-juryen*

# A Day in the Life

Et scenarie af Mikkel Bækgaard



# A Day in the Life

---

Det hele starter med et biluheld. Tidligt om morgenen i den værste myldretid. En mand i jakke og slips – måske fra the house of lords.

*"I read the news today oh, boy"*, synger John Lennon sarkastisk, mens balancen forrykkes. Nogen når på arbejde, andre gør ikke. Uheldet er startskuddet, og snart er hverdagen en kedel af fragmentariske møder.

Fra morgen til aften. En ganske almindelig dag og alligevel så bestemt ikke. Tolv menneskeskæbner hvirvles sammen i storbyens smeltedigel. Drømme, forhåbninger og egoistiske tanker blendes til ukendelighed af tilfældets logik. Flygtige sammentræf, samtaler og valg, der vil påvirke det følgende øjeblik.

*"Carpe diem"*, råber slipsemanden, et sekund før hans køretøj hamrer ind i ulykkens katastrofale helvede. Et øjeblik uopmærksomhed, mens mobilen ringer op til elskerinden i den anden ende. *"He didn't notice that the lights had changed"*, klinger Lennon videre.

Dagen er i gang.

*Tolv spilpersoners jagt efter lykken og kærligheden. Fire spillere. Tilfældets optik? Skæbnens planlægning? Er mødet flygtigt? Eller er der en sammenhæng? Magnolia, Short Cuts og Beatles i skøn forening.*

# Indledning

---

*A day in the life* er et fragmentarisk ensemblestykke om tolv spilpersonernes oplevelser på en enkelt dag i en stor, moderne metropol. Scenariet handler om ensomhed, flygtige møder, forfølgelse af drømme og om at gribe nuet og gøre det til mere end blot øjeblikket.

**Vi befinder os** i London på en tilfældig dag engang i nutiden. Byen og denne ene dag er rammen for historien om de tolv hovedpersoner, der alle mere eller mindre indirekte forbundne til hinanden. *A day in the life* er deres historie – og det er et ganske løst struktureret scenarie, hvor både du som spiller og spillerne skal danne de større sammenhænge og skabe netop jeres historie.

**Scenariet er inspireret** af ensemblefilmen, som vandt stort indpas i Hollywood i midten og slutningen af halvfemserne, hvor især Robert Altmans *Short Cuts* og Paul Thomas Anderssons *Magnolia* er de største og mest kendte. Her fortælles historien ikke igennem et traditionelt plot med en enkelt hovedpersons søgen efter et bestemt mål. I stedet møder man mange forskellige personer, der rangerer sideløbende i historien, og langsomt bliver deres historier vævet sammen til en større helhed.

Således er det min mening med dette scenarie at overføre denne fortælleform til rollespil ved at opbryde den traditionelle gruppeinddeling og lade spillerne spille flere roller igennem scenariet, som de skifter imellem. Samtidig mødes disse roller på kryds og tværs igennem spillet, for på den måde at lave et spind af tilfældigheder, skæbnerelationer – og måske skabe en større helhed end den enkeltes skæbne alene.

**Ud over inspirationen** fra ensemblefilmene henter jeg også en stor del inspiration – som titlen antyder – i den fantastiske Beatles-sang *A day in the life*. Sangen handler netop om en helt almindelig dag i livet, men er bundet sammen af to strenge. Der er John Lenons ironiske del, der udpeger absurditeterne i hverdagen, mens McCartneys midterstykke slavisk gennemgår en mands morgenritual – hverdagen opnår en dobbelthed, idet den både er banal og meningsløs, samtidig med at hver eneste dag er ganske unik.

**Scenariet er ganske løst** struktureret, og der er bestemt ikke noget entydigt fremadskridende plot, som historien hæfter sig på. Selve spiloplægget består således – ud-



---

## Credits

*Tekst, idé, personer og layout*  
Mikkel Bækgaard

*Spiltestere*  
Dennis Gade Kofod, Henning Basballe, Sanne Harder og Tobias Demediuk Bindslæt

*Tak til*  
Frederik Berg Olsen og Dennis Gade Kofod for holde mig til ilden og give ideer og feedback

Klaus Meier Olsen, Ryan Rohde Hansen, Jonas Breum Jensen, Andreas Lieberoth og Anders Frost Bertelsen for at gide at læse udkast til spilpersoner og give deres uforbeholdne mening om deres kvaliteter.

Suede og andre brit-pop-bands for at levere de toner af melankolsk forfald, der har inspireret til dette scenarie.

*Dedikeret til Lys Egholm:*  
Det startede med et flygtigt møde, og vi er her begge endnu. Og alligevel på hver vores måde.

over spilpersonerne – af en række mulige situationer, stemningsbeskrivelser og enkelte definerede scener, der kan sættes spillet i gang. Resten af processen er op til dig og dine spillere, og det er jer, der sætter kød og dybde på de snapshots, som jeg leverer udgangspunktet til.

For at have noget at forholde til, er historien dog opdelt i fem dele – morgen, formiddag, eftermiddag, aften og nat – der hver især byder på drejninger, personer og nye vinkler på historien. Samtidig bliver scenariet langsomt centreret omkring den bagvedliggende rammehistorie, der til sidst binder de underliggende historier samme til en større helhed.

## Tematik og stemning

---

**Melankoli er nøgleordet** for at forstå stemningen i *A day in the life*. Udgangspunktet er en trist, hightech-udgave af en moderne metropol. Det er storbystemning, ensomhed og destruktionens spiral, der sætter rammen for fortællingen. Det er de grå skæbner, øjeblikkets flakkende blikke og de chancer, som ingen rigtig tør tage for at bryde isbarrieren til drømmens eventyr.

Det er følelsen af storbyens virvar af mennesker, der mødes i undergrundsbanens neonlys. Det er tusindvis af taxaer, busser og kaotisk trafik. Det er mødet mellem den gamle, historiske bykerne og modernismens tidsalder med glas, stål og effektivitet.

**Således er udgangspunktet** misantropisk og deprimerende. Karaktererne er alle på vej mod bunden, men de har samtidig et snert af håb. Det handler om at bruge dagen til at gribe de enkelte chancer, der opstår og følge de mål, man måske ikke tør håbe på. Med en for-tærsket floskel er scenariets *pointe Carpe Diem* – grib dagen – gør den til din egen mulighed for frelse. I enhver håbløs situation er der altid en udvej, og om ikke andet skal der nok komme en lillefinger, som man kan gribe fat i, hvis man virkelig ønsker det.

### Om brug af musik

---

Musik har været en yderst vigtig inspirationsfaktor til dette scenarie. Udover Beatles-sangen, der sætter rammen, er det især britisk rockmusik fra starten af 90'erne og slutningen af 80'erne, der har leveret stemningen. Det er især bands som Suede, Radiohead og Geneva, som har givet tonerne til min skriveproces. Men også masser af elektronisk musik med repetitive, iskolde rytmer, nattetemning og følelsen af ensomhed har leveret sit til scenariets feel.

Den tekstlige inspiration til især spilpersonerne stammer primært fra Suedes to første plader: „Suede“ og „Dog Man Star“. - som begge handler om lowlifes, heroin og ungdommens ligegyldighed i metropolens pulserende liv. Derudover har Morrissey og The Smiths leveret en del af de deprimerende ord, som har fundet vej videre til denne tekst.



## Rammehistorien

---

**Scenariets rammehistorie** tager udgangspunkt i Beatles-sangen *A day in the life*.

I den tidlige, tætte morgentrafik sker en frygtelig trafikulykke. En sort jaguar overser et rødt signal og hamrer frontalt ind i en anden bil, mens andre trafikanter og fodgængere hjælpeløst kan se til.

**I jaguaren sidder** en jakkesæt-klædt mand med en mobiltelefon i hånden. Hans hoved smadrer gennem forruden, og han er dræbt på stedet – mens telefonen stædigt prøver at ringe op til et ukendt sted i byen. Manden er en kendt konservativ politiker fra det britiske overhus – *The house of lords*.

I den anden bil sidder en ung, højgravid kvinde. Bilen er totalskadet, men mirakuløst er hun uden en skramme, da ambulancefolk skærer hende fri. Men noget er galt, for nok er der ingen fysiske men at se på hende, men hun befinder sig i dybt koma, og det er tydeligt, at hun kan føde hvert øjeblik. Samtidig er bilen uden nummerplader og det synes umuligt at spore, hvem kvinden faktisk er.

**Snart er politiet** og pressen på pletten, og hurtigt ruller historien i medierne. Spekulationerne er mange. Hvem er kvinden? Hvem var det, manden i bilen prøvede at ringe til? Og er der en sammenhæng mellem tingene?

### Den konservative politiker

---

Politikeren, der bliver dræbt i den frygtelige ulykke, hedder John Taylor. Han er et kendt konservativt medlem af det britiske overhus, *The House of Lords*. Taylor er en rig lord, der alle dage har begået sig overklasselivet dekadence og manglende forståelse for den jævne mands problemer.

I 80'erne var Taylor et prominent medlem af Thatcher-regeringen og har siden Labours overtagelse af magten været en heftig modstander af alt, hvad der stammer fra arbejderpartiets velsmurte pr-maskine.

I forbindelse med den britiske deltagelse i Irakkrigen var Taylor en af de store fortalere. Især fordi han ganske hemmeligt har fingrene nede i den store våbenindustri og vil gøre alt for at tilstedeværelsen i Irak kan blive ved så længe som muligt. Samtidig har han venner langt inde i militæret og en afsløring af hans mange relationer kan skabe en vaskeægte skandale, der kan vælte hele det konservative parti.

*Fortsættes næste side.*

**Samtidig bliver historien** langsomt vedkommende for vores hovedpersoner. Først som små tilfældige antydninger fra avisforsider, tilfældige forbipasserende og en irriterende vejspærring. Men efterhånden trænger historien sig mere og på. For ulykken har relation til spillpersonerne, og hen mod aftenen strammer trådene til, og et hospital i den indre by bliver omdrejningspunktet for scenariets slutning. Blandt andet i kraft af en mulig hjertetransplantation, et par junkier med akut behov for adrenalin og den mirakuløse forløsning, hvor den gravide kvinde midt i sit koma føder en datter.

**Således bliver de** involverede i biluheldet historiens omdrejningspunkt. Nok ligger de alle ude i periferien for vores hovedpersoner, men alligevel er det omkring dem, at det hele drejer – det er her, at vi hæver os fra realismens dagligskildring til en næsten metafysisk sammenhæng.

## Spilpersonerne

---

**Scenariet består** som nævnt af i alt tolv spilpersoner, som danner grundlaget for dagens fortælling. De er alle fragmenteret beskrevet og danner kun et omrids, som spillerne kan arbejde ud fra. Hver person er skrevet ud fra en række snapshots, der viser øjeblikke i personens tilværelse – resten er åbent og helt op til spillernes fortolkning. Der er således masser af ubeskrevne elementer, tomme pladser og relationer, som spillerne kan gribe og improvisere over, som de har lyst til.

***A day in the life*** er et scenarie til fire spillere, og dermed kommer hver spiller til at spille tre personer i løbet af spillet. Rent teknisk får den enkelte spiller altså udleveret tre personer, som vedkommende skal forholde sig til. Om du vil udlevere alle personerne på én gang eller løbende, som de bliver introduceret, lader jeg være op til dig og din dømmekraft som spilleleder.

Det er klart, at den enkelte spiller ikke kan spille mere end én rolle ad gangen, og derfor er det naturligt, at du klipper mellem de enkelte scener og personer, således at der opstår dynamik og flow i historien. Samtidig er der en vigtig regel, der siger, at den enkelte spillers roller ikke kan møde hinanden i løbet af spillet – det er jo ikke nemt at skulle spille overfor sig selv. Til tider kan denne regel danne forhindringer for historiens udvikling, men på den anden side er det også med til at fordre kreative løsninger og interessante situationer.

Den konservative politiker  
- fortsat

---

På overfladen er Taylor en aristokratisk storcharmør, som den kulørte presse elsker at kaste sig over. Han er vellidt, ekstravagant og til temmelig arrogant på en dragende, britisk måde.

I scenariet er han den sorte skurkfirgur, der kan sætte handlingen i relief og være drivkraften bag især Audreys frustrationer. Hun har nemlig en affære med manden, selvom hun er godt begravet i et afslørende dokumentarprogram, der kan være meget, meget dårlig for overhusets image og fortsatte eksistens.

En vigtig regel

---

En spillers forskellige roller kan ikke møde hinanden i løbet af scenariet. Lad din egen og spillernes kreativitet komme i spil, hvis det er ved at ske – og brug reglen i den gode histories tjeneste.

Hvem spiller hvem

---

For at ikke at det hele skal ende i mærkelige situationer, hvor spillere skal spille sammen med sig selv, har jeg lavet følgende oversigt over, hvem der skal spille hvem. Derved undgår du de mest åbenlyse faldgruber i uddelingen af karakterer.

Spiller 1: Darren, Benjamin, Peter  
Spiller 2: Anoub, James, Audrey  
Spiller 3: Thomas, Eriq, Clarissa  
Spiller 4: Liv, Sidney, Gale

**Som udgangspunkt** er spilpersonerne i *A day in the life* opdelt i en række grundplots, der dog vikler sig sammen, efterhånden som spillet skrider frem. Samtidig forholder enkelte af personerne sig fra starten af til flere af de underliggende plots, således at historierne helt naturligt væver sig ind i hinanden.

## The Asphalt World

---

*Om lowlifes, dragens kald og om det svære i at bryde spiralen*

**Denne historie** kredser om tre unge skæbner fra samfundets bund. Det er historien om kærlighed, heroin og om at gribe øjeblikket og komme væk.

**I en lejlighed** i en betonforstad ligger den unge kvinde Liv på sin skumgummimadras. Hun er på heroin og har kørt parløb med sin kæreste Darren igennem de sidste par år i storbyens tåger af sne, lyseffekter og melankolske natstemninger. Sammen har de trukket hinanden nedad i en spiral, der mere og mere har handlet om vejen til det næste fix og dets befriende tåge.

Men nu er Darren flygtet fra Liv i et forsøg på at finde sin egen livsgnist og måske i sidste ende redde hende fra skæbnens åg. Så nu strejfer Darren rundt i Londons regnfylde gader, mens han leder efter en udvej til lykken.

**Liv er måske** gravid, men hun aner ikke, om faren er Darren eller hendes ven og pusher, Anoub, som desperationen til tider tvinger hende sammen med. Liv synes handlingslammet i sin angst og trang til endnu et fix, men både Darren og Anoub er bekymret for hende, om mon ikke, at deres handlinger kan tvinge hende ind i et forsøg på redde sig selv?

Om ikke andet bliver Liv tvunget til at reagere, da en ung mand ved navn Thomas ringer på hendes dør og påstår, at han er Darrens bror – og at han meget gerne vil tale med Darren.





## Writing makes you free

---

*Om desperationen for  
opmærksomhedens  
anerkendelse, skriftens  
magt og søgen efter  
sammenhæng.*

**Dette plot** beskriver kunsten, litteraturen og de mærkværdige og upersonlige overvejelser, der ligger bag dens fremdrift.

**Thomas er en** ung håbefuldt undergrundsforfatter, der beskriver underverdenens natteliv og Londons tomme gader. Han har netop færdiggjort sin første roman og har et møde ved middagstid med sin agent og en amerikansk, kvindelig forlægger.

**Agenten James** er dog i et moralsk dilemma. Han er på vej nedad fra tidligere tiders litterære storhed, og han har virkelig brug for, at skabe en succes for sin unge klient. Problemet er bare, at han bestemt ikke synes om bogen, og han er nu i tvivl om, hvor meget han skal gå på kompromis med sin kunstneriske og personlige integritet.

**Endelig er der** den amerikanske forlægger Gale. Hun er på sin første rejse til England som opkøber, men er splittet i sin egen holdning til sin opgave. Det er kun lykkedes hende at få dette ene møde i stand, men hun tvivler på bogens kvaliteter – på den ene side er den fascinerende, men samtidig betvivler hun dens muligheder på det amerikanske marked. Skal hun følge sin intuition eller sine intellektuelle betragtninger? Og hvordan har hun det i det hele taget i den rolle som business-kvinde, hun er havnet i?





## Happy birthday Mr. Dalloway

---

*Om tavshed mellem  
ægtepar, venner og  
løgnens mærkelige land.*

**Dette er** scenariets mest rendyrkede intrigeplot. Det handler to ægtepar, hvor den ene mand er utro med den anden kvinde. Og derudover om døden, ensomheden og om at tale sammen selv, når det er svært.

**James er dødsmerket** af et dårligt hjerte, men skal i aften holde sin 57-års fødselsdag. Han er bitter og ensom og flygter ind i en affære med Sidney konen til den gode ven Peter. James' egen kone Clarissa er bekymret for sin mand, og vil gøre alt for at han skal have en god fødselsdag. Hun drager tidligt i byen for at forberede aftenens selskab, men bliver i tvivl om sin egen rolle undervejs.

**Peter er læge** på et stort hospital, men bag hans rationelle læge-facade gemmer sig en brændende sjæl, der allerede efter et års ægteskab med Sidney er i opløsning. Han er jaloux og har en frygtelig mistanke om, at Sidney er ham utro – og især efter at hun ikke har været hjemme den forgående nat.

**Og Sidney** er ganske rigtigt utro – og så endda med Peters gode, gamle ven James, som de skal til fødselsdag hos om aftenen. Hun er spontan og forsøger at leve, men ender med at begrave sig i sit arbejde som skuespiller. Her samarbejder hun stadig med eksmanden Erique, der stadig kæmper for hendes gunst i sin egen karriere som eksperimenterende multikunstner.

# Strangers in the night

---

*Om to vidt forskellige fremmede,  
der mødes af skæbnens spil og kan  
gribe øjeblikkets mulige lykke.*

**De to vidt forskellige** personer Audrey og Benjamin mødes på en politistation. Han er betjent, hun er journalist. De mødes igen tilfældigt på en kaffebar og kan nu vælge, om de fortsætte dagens gøremål hver for sig, eller søge videre i den snert af tiltrækning, de har fundet i hinanden.

**Audrey er en** hurtiglevende journalist fra *The Times*. Hun er blevet overfaldet i nattens løb og har mistet sin taske, penge og telefon. På stationen har hun afgivet forklaring og mødt betjenten Benjamin.

Audrey er dedikeret til sit arbejde, og overvejer allerede at opsøge sin overfaldsmand for at fortælle hans historie, men samtidig længes hun også efter intimitetens land. Dette søger hun blandt andet i en vanvittig affære med den konservativ overhuspolitiker, John Taylor, som hun egentlig har lavet et kritisk dokumentarprogram om. Nu er Audrey fanget i løgnens spil, men måske kan en ny intimitet trække hende ud fra dette og give hende det overblik og overskud, som hun har brug for.

**Benjamin derimod** lever enkelt og ligetil, men mangler klart nærhed og omsorg i sit liv. Han lever igennem sit ensomme hverv som politibetjent og driver igennem nätterne i sin patruljevogn. Han gør ikke meget for sig selv, men måske er mødet med Audrey den åbning, han så inderligt har brug for.



---

Læs spillpersonerne

Jeg vil på det kraftigste anbefale, at du læser selve spillpersonsbeskrivelserne, før du læser videre. Det giver dig en større forståelse for konflikterne og historiens muligheder. Desuden bliver det sikkert også meget nemmere at holde styr på, hvem der er hvem.

# Om at spille og spillede scenariet

---

**Det kræver** en vis form for overblik både at spille og spillede dette scenarie. Det kræver koncentration og improvisation. Men frem for alt kræver det et blik for, hvordan historien hele tiden kan skride fremad og blive bundet sammen af de forskellige dele.

**For spillernes** vedkommende, bør du gøre dem klart, inden spillet går i gang, at der forventes en del af dem. At de skal være meddigtere på historien. Og at det er dem, der i høj grad binder de løse ender sammen og fylder de mange huller ud i personbeskrivelserne.

Samtidig må du også gerne gøre dem klart, at de alle har et ansvar for at give plads de andre spilleres fortællinger, og at der virkelig ingen reelle hovedpersoner er i denne historie. Det er vigtigt, at de kan skabe rum for den gode historie og være med til at holde overblikket for den samlede fortælling, hvor alle dele går op i en højere enhed.

Endelig må du gerne fortælle dem, at det kan være en fordel at spille med forholdsvis åbne kort – altså at spillerne ikke tilbageholder for megen information om deres karakterer. Ellers risikerer spillet let at gå dødt, og det kan være sværere at føre de enkelte historier videre.

Men når det så er sagt, så er det vigtigste jo stadigvæk, at spillerne kaster sig ud i deres roller, og spiller dem, som de i sidste ende finder det passende. Så skal historien nok blive levende, rørende og interessant for alle parter.

**Som spilleleder** har du to væsentlige funktioner i scenariet: Stemningsskaber og ”instruktør” med det store overblik.

For det første skal du selvfølgelig fungere som stemningsskaber og miljøbeskriver. Det er dig, der formidler Londons melankoli, de trange undergrundstog og de ensomme eksistenser i byens skyggeverden. Det er gennem dig, at min vision bliver præsenteret, og det er gennem dig, at byen og universet bliver levende for spillerne.

For det andet skal du være personen med det store øjeblik, der har blik for de enkelte historiers sammenhæng. Det er dig, der i sidste ende ved, hvor historien skal hen, og hvornår det er på tide at dreje den i en ny retning. Og det er dig, der klipper scenerne og bestemmer hvilke personer, der er til stede hvornår.

---

## Bipersoner

Jeg har stort set ikke beskrevet nogen bipersoner i denne scenarietekst. Det er selvfølgelig ikke fordi, der ikke er masser af mennesker i London, men fordi de ikke er så relevante i denne historie. De tolv spilpersoner udgør de væsentligste karakterer, og er der brug for andre personer kan du altid introducere dem.

Det er i øvrigt også yderst oplagt at spillerne påtager sig at spille diverse biroller, hvis de ikke selv er til stede i en scene. Og samtidig er det jo også oplagt, at spillerne selv kan introducere de bipersoner, som de finder passende.

---

## En-til-en-situationer

En stor del af spillet i dette scenarie kommer til at omhandle spil mellem kun to spillere. Derfor skal du være meget opmærksom på, at de andre ikke kommer til at kede sig undervejs. Det kan du gøre ved at klippe scenariet tæt, introducere bipersoner og generelt sørge for, at historierne er medrivende blot at se på – og samtidig er det væsentligt at spillerne hele tiden følger med i historien, så de kan gribe diverse muligheder for at knytte de forskellige plots sammen.

**Som du nok** kan fornemme, så lader jeg store dele af scenariet været helt op til dig. Jeg giver således nogle udgangssituationer for karaktererne, men scenariets kompleksitet gør det næsten umuligt at forudse, hvad der kommer til at ske. Derfor er det selvfølgelig i høj grad dig, der vælger, hvilke scener, der skal være med – og hvordan de skal præsenteres. Jeg leverer en række værktøjer i form af mulige situationer og forløb, men det er i sagens natur næsten umuligt at forestille sig præcis, hvordan en historie med tolv personer kommer til at udvikle sig i sidste ende.



## Forløbet – de fire dele

---

*A day in the life* er, indelt i fem grundlæggende dele: Morgen, formiddag, eftermiddag, aften og nat. Morgen og nat er begyndelsen og afslutningen og skal nok ikke ses som reelle akter. Betragt i stedet morgenen, som der hvor stemningen og personerne introduceret. Natten er der, hvor historien rundes af, og det hele sættes i relief. Men ind imellem ligger der tre akter, hvor handlingen og dagen udspiller sig.

**Morgenen starter** scenariet. Her introduceres alle personerne kort, og spillerne kommer til orde med små beskrivelser og fortællinger, der kan sætte stemningen og scenariet i gang. Personerne er fordelt over byen, nogle møder hinanden kortvarigt, og grobunden for historiens forløb bliver lagt.

Det store drama indtræffer først, da en sort jaguar kører galt i et vejkryds midt i myldretiden. Flere af spillersonerne er vidne til ulykken, der på mange måder vender op og ned på den dag, der følger.

**I løbet af formiddagen** etableres scenariet konflikter direkte. For eksempel får Darren muligheden for at konfrontere Anoub, Thomas opsøger Livs lejlighed, og biluheldet sætter tanker i gang hos Clarissa og Peter.

Ambulancer fører den afdøde politiker og gravide kvinde til hospitalet, hvor Peter måske er der til at tage sig af dem.

**Eftermiddagen** er scenariets midterstykke, hvor konflikterne optrappes, valg må tages og hvor historien bevæger sig i nye retninger. Der er et møde med forfatteren Thomas, agenten James og forlæggeren Gale. Der er et møde mellem Eriquer og Sidney. Der er optrapning af Livs desperation. Og det er her, at politikerens skæbne går op for Audrey, og hun må finde sin reaktion.

**Aftenen er klimakset**, hvor dagens møder, valg og konflikter når sin krævende konsekvens. Centrum er James' middagsselskab, hvor han, Clarissa, Peter og Sidney er samlet til sandhedstime.

Samtidig er der Eriques uforløste kærlighed, og måske ender Liv på hospitalet med en overdosis. Og endelig er det her, at James bipper muligvis giver lyd fra sig og giver en ny åbning til livets fortsatte mening.

**Natten er scenariets afrunding og epilog.** Dagen er nået til sin ende, og de tolv skæbners liv er blevet forandret af dagens forløb. Ved midnatstide føder den gravide kvinde sit barn, og samtidig danner spillernes afsluttende fortællinger scenariets sidste stemningsbeskrivelser, mens nattens skær har sænket sig over London.





Prolog

---

Morgen

# Prolog - Morgen

---

**Prologen** er scenariets åbning, hvor spillerne introducerer deres personer, og hvor stemningen bliver sat.

Morgenen åbenbarer dagens komme, og mens den hektiske trafik definerer travlhedens projekt, tager scenariet sin begyndelse. I gryet fra den grå sol, undergrundsbanens neonrør og regnvandets genskind får spillerne initiativet og fortællingen kan gå i gang.

**Begynd med** en stemningsbeskrivelse af London. Smør gerne lidt tykt op: Fortæl om lyset, de tæt pakkede, grå eksistenser og metropolens fremmedgørelse. Beskriv byen som en kedel af menneskemylder og et spindelvæv af fragmentariske skæbner.

Herefter kan du lade spillerne beskrive deres personer. Lad dem fortælle: Hvor er de, hvordan ser de ud, hvad foretager de sig i øjeblikket. Brug gerne uddybende spørgsmål som: "Hvad er det, du har i din hånd?" eller "Hvordan ser Livs øjne ud, da han ligger der på madrassen?" Men du kan også sagtens lade spillerne gå endnu videre og lade dem om at beskrive omgivelserne – det er op til dig, hvor meget frihed du vil give fra dig fra starten.

**Jeg er grundlæggende** tilhænger af, at du fra starten lader spillerne have frihed til at improvisere. Således behøver du ikke at diktere præcist, hvor personerne befinder sig – så længe, at spillerne griber stemningen i karakteren og fortæller derudfra, skal det nok gå godt.

Brug prologen til at skabe en montage-agtig følelse, hvor spillerne kun kort får beskrevet personerne. Klip gerne brutalt mellem spillerne, og brug deres fortællinger til at skabe dynamik og associative sammenhænge. En tommelfingerregel kan være, at hver spiller max. får to minutter pr. spilperson – ellers kan åbningen let trække i kedeligt langdrag.

**Det er vigtigt**, at spillerne får en fornemmelse af dramaets persongalleri, men samtidig skal de bestemt ikke vide alt. Der må gerne være grader af mystik over karaktererne og deres gøremål. Sammenhængene skal tidsnok komme frem – her handler det om præsentation og om at fange spillerne.

---

## Filmidéer til åbningen

For at få idéer til forløbet af prologen kan jeg anbefale to ensemblefilm, der begge har en fremragende åbning, hvor personerne bliver præsenteret i en lang, dynamisk montage.

I *The Hours* af Stephen Daldry klipper kameraet elegant med tre tidsperioder, mens de tre hovedroller introduceres. Det elegante er her, at de foretager sig næsten det samme, og på denne måde bliver de bundet sammen trods den tidslige adskillelse.

I *Magnolia* af Paul Thomas Anderson klippes der ligeledes mellem historiens ni personer. Det er i ganske korte klip, der introducerer personerne i takt med musikken. Vi ved intet om dem, men de bliver elegant ført sammen tematisk, og vi ved nu, hvem det er, vi senere skal følge igennem den tre timer lange spilletid.

# Spilpersonernes udgangspositioner

---

**Darren** er på vej ud fra en undergrundsstation. Læg især vægt på hans forhutlede ydre og det mylder af mennesker, der på ingen måder ænses ham i forbifarten.

**Benjamin** har forladt politistationen for en bid morgenmad på den lokale Starbucks kaffebar. Her er rutinerne og hans ensomhed i højsædet, men på et tidspunkt får han øje på Audrey – den kvinde han lige har hjulpet på stationen. Og pludselig har han muligheden for en ny åbning i sit liv.

**Sidney** er enten på vej ud i byen for at finde en morgenmadscafé, eller også kommer hun hjem til huset i Hampstead. Her er Peter ikke hjemme, og i stedet ligger der en knust telefon og en whiskyflaske for enden af den store stue. Flere dyre stole er spredt ud over rummet. Læg både vægt på hendes dårlige samvittighed og hendes selvretfærdighed. Men også på, at hun sikkert savner Peters nærvær.

**Liv** ligger hjælpeløs på sin skumgummimadrass og betragter lejlighedens loft. Læg vægt på lejligheden miserable stand, kanylerne på gulvet og det slidte udseende, der dog ikke kan skjule hendes skønhed.

**Erique** sidder i undergrundsbanen og betragter en fascinerende sort mand i hvidt jakkesæt (Anoub). Da negeren forlader toget følger Erique efter. Det væsentligste er Eriques fascination af denne fremmede mand, der måske spejler hans inderste tanker og melankolske følelser.

**Peter** sidder fanget i motorvejens uendelige trafikprop- per i sin dyre Lexus-bil. Han er frustreret og rasende og vil egentlig bare på arbejde, så han for en stund kan glemme ægteskabets kulde og Sidnys manglende forklaringer. Foran ham kører en dyrt udseende sort jaguar.

**Anoub** forlader nattens klubmiljø og bevæger sig ud i virkelighedens morgenstund. Måske sidder han i undergrundsbanen, hvor han stirrer tomt ud i luften, mens toget bringer ham væk fra nattens følelseskolde dans- gulv. En anden mulighed er, at han netop færdiggør en kvinde, han har kneppet – og måske betaler han hende med et gram dårlig kokain.





**Clarissa** sidder på en bænk i en park og ser apatisk på livet, der passerer forbi. Hun har tydeligvis grædt. Ved siden af hende på bænken ligger en buket blomster henslængt tilfældigt. I hånden har hun et billede. Læg vægt på dagens uendelige forløb og hendes klare rolle, som hun ikke længere kan overskue.

**Thomas** sidder i et undergrundstog på vej til forstaden. Han ankommer til den triste bydel og betræder de kolde arealer mellem de grå blokke. Det væsentligste for Thomas er mødet med fortiden og hans valg om, at han vil opsøge Darrens lejlighed.

**James** sidder på en morgenåben pub og betragter et manuskript foran sig. Han ryger cigaretter og lader sin kuglepen lave spredte noter i teksten foran ham. Læg særlig vægt på, at det er hans fødselsdag, at han er alene og at manuskriptet er en frustrerende affære. En anden mulighed er, at manuskriptet faktisk er hans eget ufuldendte forsøg på at skrive en roman.

**Audrey** har forladt politistationen og bevæger sig hen mod den Starbucks-kaffebar, der ligger lige overfor. Hun har brug for morgenmad og kaffe. Beskriv hendes træthed, hendes trang til arbejde og de hundrede tanker, der flyver rundt i hovedet efter nattens overfald. Læg særlig vægt på, at hun er uden sin telefon. Når tiden er passende, får hun øje på politibetjenten Benjamin, der netop har afhørt hende på stationen.

**Gale** sidder utålmodigt i en taxa på motorvejen ind mod London. Hun længes efter morgenmad og prøver ihærdigt at forholde sig roligt. Det væsentligste er hendes dobbelte forhold til sin situation – at hun er tilbage i sit elskede England, og at hun samtidig er på sin første ”mission” i forlagsverdenen – at alt afhænger af, hvordan hun begår sig denne ene dag.

## Scener i prologen

---

**Udover de indledende** fortællinger kan det også være en god idé at lade spillerne spille nogle enkelte scener, hvor nogle af personerne møder hinanden. Også gerne før den katastrofale bilulykke, som sætter dramaet reelt i gang. Jeg leverer her to eksempler på scener, men du skal være velkommen til at inddrage flere.

### Starbucks – kaffe mellem Benjamin og Audrey

---

**I den overfyldte** kaffebar får de to ensomme eksisterer Benjamin og Audrey øje på hinanden. Benjamin har netop afhørt Audrey på politistationen i forbindelse med at hun er blevet overfaldet – og begge har følt en mærkelig, ubestemmelig tiltrækning til hinanden.

**Lad de to** personer møde hinanden igen. Lad dem tale – gerne akavet – og skab grobunden for en mulig relation midt i storbyens kulde. Måske er det rent platonisk: Audrey er måske interesseret i Benjamins historie. Og omvendt vil han gerne hjælpe hende med at finde overfaldsmanden. Men måske er der også en snert af usagt romantik i luften mellem dem. Dagen er lang, og det næsten umuligt at forudse, hvad der vil ske .

### Erique forfølger Anoub – fascination og paranoia

---

**Multikunstneren Erique** sidder i undergrundstoget og er mærkelig fascineret af den trist udseende Anoub. Da Anoub forlader toget, følger Erique efter. Det er et øjeblik spontant indfald, men hvad udvikler det sig til? Måske opdager Anoub sin forfølger og bliver ramt af paranoia – for måske er det politiet eller en fjende. Måske lader han som ingenting. Eller måske åbner han endda op for en ny relation.

**Hvis du vil have** mere drama kan du også lade Darren blive inddraget i scenen. Han hænger ud på stationen, da han pludselig får øje på Anoub. Hvordan reagerer Darren på det? Og hvordan håndterer Erique en mulig konflikt mellem de to?



## Første akt

---

# Formiddag

**Efter præsentationen** af karaktererne i prologen går scenariet nu for alvor i gang. Lad spillerne spille nogle scener, hvor personerne bliver uddybet, og konflikter bliver præsenteret. Og når det er passende, indfinder det skæbnesvangre biluheld sig.

Det skal siges, at en del af de scener, jeg beskriver her, sikkert først kommer til at udspille sig senere – eller måske slet ikke. Du skal på ingen måde følge disse scener slavisk, men nærmere bruge dem som inspiration til, hvordan den komplekse ensemblehistorie kan udvikle sig.

## Ulykkens katastrofale helvede

---

**Trafikken er begyndt** at glide bedre, og motorvejens kaos er blevet afløst af de konstante trafiklys i den indre by. Både Peters Lexus og Gales taxa er på samme omfartsvej, da en sort jaguar foran dem overser et rødt lys.

**Pludselig høres** lyden af bremses, og i et splitsekund er uopmærksomhed forvandlet til katastrofe, da jaguaren hamrer ind i en lille Morris. Alt er stille et øjeblik, inden kaos, bilhorn og frustrerede mennesker overtager styringen.

**Både Peter og Gale** holder i første parket til ulykken, og nogen må jo gøre noget. Peter er læge og er nærmest selvskrevet til handling. Hvad Gale gør, er mere åbent. Måske er hun passiv og panisk – måske iler hun Peter til hjælp.

**Clarissa er lige** i nærheden, da ulykken sker. Hun sidder på en bænk i en park, da hun hører braget og skyn-der sig ud for at se, hvad der sker. Der er kaotiske tilstande, men går hun nærmere, får hun øje på Peter, som hun kender – han er som bekendt ven med hendes mand og skal med til aftenens middagsselskab.

**Ulykken er virkelig** en katastrofe. Manden i jaguaren er tydeligt død. Hans hoved er næsten knust mod forru- den, og blod strømmer ned over hans sorte jakkesæt. I hånden holder han en mobil, der netop har forsøgt at ringe op til "Audrey". Flere folk i mængden mener at de ved, hvem han er – og snart går rygten: Han er fra *The house of lords* – måske endda den konservative politiker John Taylor.

**I den lille Morris** sidder en højgravid kvinde. Hun er uden fysiske skrammer, men uden bevidsthed. Hun er bleg, men i live. Bilen er i øvrigt – og meget mærkeligt – uden nummerplader eller andre markante kendetegn.

**Snart er kaos** efterfulgt af aktion. Politiet er hurtigt på pletten og afspærrer ulykkesstedet. Ambulancer ankommer med fejende lyskegler, og snart er ofrene på vej til hospitalet – kvinden i en hylende bårevogn og politike- ren i en sort ligpose. Det varer heller ikke længe, før de første journalister er på stedet og kan dække den ekstra- vagante historie om en kendt politikers pludselige død. Blitze lynet og rygter svirrer.

Tilbage står Peter, Clarissa og Gale, der sikkert ikke helt ved, hvad de skal gøre af sig selv.

---

Peter, Gale  
og Clarissa

---

Darrens telefon

---

Samtidig med at ulykken indtræffer, kan du lave et kort klip til Darren. Han har stjålet en telefon tidligere på natten og har sikkert glemt den igen. Men nu ringer den pludselig og ganske uventet. Kigger han på den, kan han se, at der står "John" på displayet. Han kan ikke nå at besvare den, før forbindelsen bliver afbrudt.

Det er Audreys telefon, han har stjålet, og hun har en affære med politikeren John Taylor.

## Ulykkens efterspil

---

**Vores spilpersoner** er uden tvivl rystede. Peter og Clarissa kender hinanden, og de sætter sig sikkert hen et sted for at tale om det. Her er det muligt med en øm scene, hvor de både taler om ulykken, men sikkert også om deres desperate situationer. Måske fortæller Peter endda om, at han tror at Sidney har en affære – men ingen af dem ved, at det faktisk er med Clarissas mand, James.

Peter, Clarissa  
og Gale

---

**Hvad Gale angår**, er det svært at forudse, hvordan hun reagerer. Måske sætter hun sig et sted. Måske skynder hun sig videre. Og måske får hun endda kontakt med Peter og Clarissa og ender sammen med dem i intens samtale eller truende stilhed.

## Peters arbejde

---

**Selvom Peter** ikke har sovet hele natten, og hans frustrationer hamrer, har han været fast besluttet på at tage på arbejde: Men hvad nu? Vil han stadig trodse sin krops signaler, chokkets overvældenhed og nervernes rysten?

Peter

---

Ringer han til hospitalet vil overlægen uden tvivl forsøge at overtale ham til at holde fri – men gør Peter det? Og hvad vil han lave i stedet?

**Ender Peter på** sit arbejde på hospitalet, bliver han mødt med mærkelige blikke og skeptiske miner. Egentlig havde han en operation klokken halv ni, men det er for sent nu. I stedet bliver han sendt til skadestuen for at hjælpe ofrene fra trafikulykken. Manden er død, men skal stadig obduceres. En hurtig identifikation afslører, at det er John Taylor, som er ofret. Snart er hans kone indkaldt, og hun bryder fuldstændig sammen ved synet af mandens skæbne. Og måske er det endda Peter, der må foretage det mareridtsagtige opkald, der beder hende om at komme.

Den højgravide kvinde er ganske rigtigt uden fysiske knubs, men ligger i et uforklarligt koma. Hun kan føde hvert øjeblik, men komaen gør det besværligt. Det synes umuligt at identificere kvinden.

**Vælger Peter** ikke at tage arbejde, er der uendelige muligheder for, hvad han vil lave i stedet. Måske bliver han sammen med Clarissa for at forberede aftenens middagsselskab. Måske tager han hjem til sin villa i Hampstead. Eller måske forsøger han at opsøge sin kone for en forklaring på, hvorfor hun ikke kom hjem aftenen forinden.

## Thomas i Livs lejlighed

---

**Thomas er ankommet** til betonforstaden for at opsøge sin bror Darren. Han ringer på døren til lejligheden og venter med bankende hjerte. På den anden side af adskillelsens dør ligger Liv på sin usle skammadrás. Hun bliver revet ud af sine desperate tanker, da der banker. Vil hun lukke op? Og hvad vil hun sige?

**Liv og Thomas** har aldrig mødtes før – de har faktisk aldrig hørt om hinanden, men deres fælles relation til Darren skal nok give dem noget at snakke om. Thomas ved nok ikke helt, hvordan han skal håndtere Liv, der tilsyneladende har det meget dårligt, og mest af alt har brug for et fix. Hun taler sikkert om Anoub, og at hun har brug for at kontakte ham.

Spørgsmålet er nu, om Thomas vil hjælpe Liv – og om Liv vil og kan hjælpe Thomas?

## Drugs, kunst og desperation

---

**Som antydet** i forrige akt, så forfølger Eriquer Anoub. Hvordan det udvikler sig, er svært at sige. Og hvad har Eriquer egentlig tænkt sig at sige til den sorte mand i det hvide jakkesæt? At han er kunstner? At han vil lave en film? At han måske bare har brug for en at snakke med? Og hvordan reagerer Anoub på sådan en henvendelse?

**Samtidig har** Darren desperat brug for hjælp på den ene eller anden måde. Han opsøger sikkert Anoub. Enten for at forsøge at true ham til at holde sig fra Liv. Eller også for at få fix ud af Anoub.

**Måske udvikler** det sig til en ynkelig scene, hvor Darren truer Anoub. Eller det ender måske endda i vold. Og hvad så bagefter? Bliver det fredeligt? Bliver politiet indblandet – nogen arresteret? Og er det måske Benjamin, der er den involverede betjent?

Samtidig kan det også være, at Eriquer overværer det hele. Og det er interessant, hvordan han reagerer på denne ganske modsatrettede verden, som han næsten intet kender til.

## Thomas og Liv

---

## Anoub, Eriquer og Darren

---

## Liv kontakter Anoub

---

**Samtidig med**, at Darren er desperat, er Liv også afhængig af Anoub. Hun har abstinenser og har brug for heroinens hvide løgn. Så på et eller andet tidspunkt må hun kontakte Anoub – enten telefonisk eller fysisk. Hvordan han reagerer på det, er svært at sige. Og hvordan han vil forholde sig til, at Liv ikke kan betale, er ligeledes uklart.

Mon ikke, at Anoub tager Livs tryglen til sig og bringer hende til et sikkert sted, hvor de sammen kan møde heroinen. Anoub elsker jo Liv højere end noget andet, og han har ikke andet at tilbyde hende end sin hvide pulver.



Liv og  
Anoub

---

## At arbejde eller ikke at arbejde

---

**På Starbucks-kaffebaren** sidder Benjamin og har mødt Audrey igen. Men hvad gør Benjamin nu? Forlader han den mulige relation og vender tilbage til sit ensomme overarbejde? Eller vælger han spontaniteten og tager fri resten af dagen?

**Vælger han arbejdet**, bliver der masser af opgaver. Der er trafikulykken, hvor Benjamin sandsynligvis bliver sendt hen for at lave afspærring og tale med vidner. Her kan du f.eks. lave en scene, hvor han taler med Peter, Clarissa og Gale. Derudover kan der være voldsepisoder mellem Darren og Anoub og måske endda en narkohandel og overdosis (hvilket jeg vender tilbage til).

Endelig bliver Benjamin også sendt på hospitalet for at afhøre lægerne om John Taylors død, som jeg vender tilbage til i næste akt.

**Vælger Benjamin** derimod arbejdet fra, er han pludselig en mærkelig fri fugl. Måske vælger han at blive sammen med Audrey. Enten for at fortælle hende sin historie. Eller måske for at hjælpe hende med at finde overfaldsmanden og fortælle denens historie. Og endelig kan det være, at de blot vælger samtalen og griber dagens input.

Benjamin

---

## Flere muligheder og sandhedens time

---

**På samme måde** som Benjamin, er også Audrey splittet mellem sine muligheder. Skal hun blive i nuet og fortsætte sit møde med den dragende politimand? Skal hun forfølge sin vanvittige idé om at fortælle sin overfaldsmands historie? Eller skal hun tage på arbejde, glemme sine tanker og grave sig dybt ned i journalistikkens eskapisme?

Audrey

---

**Vælger Audrey** det sidste, bliver hun lynhurtigt konfronteret med virkelighedens brutalitet. En overordnet beder hende om at grave dybere i John Taylors død, og så er der en vis sandsynlighed for, at Audreys verden ramler sammen. Hvordan kan hun dække sin hemmelige elskers død? Enten må hun gå stille med dørene. Eller også er det nu pludselig hendes mulighed for kynisk at lave de dybdeberende afsløringer om ham, som hun længe har ventet på. Og hvordan reagerer hun egentlig på det rent følelsesmæssigt?

**Søger Audrey** overfaldsmanden – med eller uden Benjamins hjælp – er det meget op til dig og spillerne, hvad der kommer til at ske. Måske finder hun frem til Darren – måske ikke – og så er det jo et godt spørgsmål, hvordan han reagerer på, at hans offer pludselig vil lave journalistik om ham.

## Mødet mellem eks og arbejde

---

**Sidney og Eriq**ue har været gift, men trods deres skilsmisse arbejder de dog stadig sammen på The Royal London Theatre. I forbindelse med arbejdet har de aftalt et møde. Måske primært for at tale om deres nye opsætning af en moderne engelsk dramtiker.

Sidney og  
Eriq

---

Hvad der skal ske, er op til spillerne – og det er også dem der afgør, om mødet primært er af professionel art, eller om fortiden skal grave dybere mellem de to. Der er i hvert fald en vis sandsynlighed for, at Erique stadig vil spille kærlighedens spil og måske udnytte sin position som instruktør til at antyde sin frustration overfor ekskonen.

**Der er to oplagte** locations til mødet: Enten i teatrets tunge lokaler eller på restauranten Le Bon Gout – stedet hvor de ofte spiste sammen og siden underskrev deres skilsmissepapirer.

Der er en vis sandsynlighed for, at dette møde måske først kommer til at finde sted senere på dagen, da Erique fra scenariets start har travlt med at forfølge sin fascination af Anoub.



## James' eksistentielle krise

---

**Den dødsmærkede** James har ikke så meget at foretage sig i første akt. Hans mission for formiddagen er egentlig bare at drive rundt i byen og slå tiden ihjel inden hans møde med forlæggeren Gale og forfatteren Thomas. Men derfor skal spilleren jo ikke nødvendigvis snydes for at spille nogle scener.

**Måske sidder James** på en pub, hvor bartendere og andre urbane eksistenser kan blive involveret i hans sorte syn på livet – og i det faktum at han faktisk har faktisk har fødselsdag. Eller måske forsøger at han at kontakte sin elskerinde Sidney. Alternativt kan det jo være, at han rent faktisk vælger at tilbringe formiddagen sammen med sin kone Clarissa, der er i gang med at forberede aftenens fødselsdagsfest.

James

---

## Clarissas fødselsdagsforberedelser

---

**På trods af** Clarissas frustrerede sindsstemning har hun stadig en opgave at udføre: Hun skal forberede aftenens middagsselskab. Planer er, at middagen skal indtages på den dyre, franske restaurant Le Bon Gout.

**Endnu er intet** forberedt, og hun bliver nødt til at tage hen på restauranten for at bestille bord, bestemme menu og generelt finde ud af, hvordan det hele skal forløbe. Og her går alting bestemt ikke glat. Personalet har travlt, og på trods af stedets dyre image er det tydeligt, at der er ikke er så meget styr på tingene. Den ene tjener er ubehøvlet og småfuld, og han kan være en besværlig mand at danse med. Det er tydeligt, at han er træt, at meget hellere vil være et helt andet sted. Samtidig er flere råvarer ikke på lager, og det kan være en kamp i det hele taget at få forberedt en tilfredsstillende menu.

**Giv gerne Clarissa** en masse modstand, så hun virkelig må kæmpe for at få middagen på benene. Det er vigtigt, at Clarissa bliver kørt så langt ud, at hun må afgøre, om det virkelig er besværet værd. Måske giver hun til sidst op. Måske kæmper hun videre. Og måske ender det endda med, at hun vælger at lave maden selv og flytter selskabet til lejligheden i Greenwich i stedet.

**Endelig er der** en mærkelig trumf, der måske kan spilles. For Clarissa savner sin datter Liv forfærdeligt og ønsker virkelig, at hun ville dukke op. Og måske tager Clarissa sig sammen og forsøger at finde Liv. Eller måske sker der noget mirakuløst, så Livs vej på en eller anden skæbnebestemt måde krydser Clarissas, når de mindst venter det.

Clarissa

---



# Anden Akt

---

## Eftermiddag

**Formiddagen er overstået**, og historiens konflikter er blevet præsenteret. Londons puls går videre, mens historien tager nye drejninger, og eftermiddagen trænger sig på. Her i anden akt strammer historierne til, og konsekvenserne rammer vores personer. Valg må træffes, og når mørket falder på, går fortællingen mod sit klimaks.

I første akt lagde jeg op til mange forskellige scener, forløb og sammentræf. Men her i anden akt er kompleksiteten ved at få overtaget, og derfor er det svært at forudse, hvad der kommer til at ske. Derfor præsenterer jeg her kun ganske få scener, og overlader det store overblik til dig og dine spillere.

Husk på, at alle personer skal komme til orde, og deres historier skal fortsætte – også selvom jeg ikke her præsenterer reelle scener, som de er involverede i.

**Inden du kaster** dig over anden akt, kan det måske være en idé at lave et lille intermezzo. Du kan trække blikket lidt væk og måske beskrive hele byen lidt ude fra. Således kan du give spillerne et lille pusterum, hvor du sætter det hele i relief og måske laver nogle korte klip til rammehistorien med John Taylor på hospitalet og kvinden i koma. Og måske vil du bare lave en stemningsbeskrivelse af byens kompleksitet.

## Hospitalet og rammehistorien

---

**På London Central Hospital** er der livlig aktivitet, og Peter har nok at lave, hvis han er på arbejde.

Peter

---

**John Taylor er død**, pårørende skal kontaktes og den allerede meget nysgerrige presse skal informeres. Måske kommer endda selveste premierministeren forbi for vise sin sympati med afdødes arbejde.

**Derudover er der** den mystiske, gravide kvinde. Hun ligger stadig i koma, og det er mere og mere tydeligt, at hun kan erklæres hjernedød. Men noget er også ved at ske: Hun begynder at få veer, og fødslen kan starte, hvornår det skal være. Samtidig er det umuligt at spore hende – hvem hun er, forbliver et mysterium.

## Obduktionsresultater og et donorhjerte

---

**I løbet af eftermiddagen** kommer obduktionsrapporterne fra John Taylor. Dødsårsagen er en kraftigt kraniebrud, og han er afgået ved døden øjeblikkeligt. Tilsyneladende har han ikke engang nået at opdage ulykkens helvede.

Peter

---

**Undersøgelser af arkiver** og registre afslører, at John Taylor står opgivet i donorregistret og velvilligt vil stille sine organer til rådighed – også uden at de pårørende skal tage stilling hertil. De fleste af hans organer er uskadte og kan bruges, hvis der handles hurtigt. Hjertet er dog ubrugeligt, da patienten ikke kan katerogiseres som hjernedød – ærgerligt, for ifølge ventelisten står James (Peters gode ven) øverst til at modtage et hjerte fra en egnet donor.

**Den gravide kvinde**, derimod, kan på alle måder være en egnet donor. Hun er lige blevet erklæret hjernedød, men hun kan ikke findes i nogle registre. Samtidig kan der ikke være tale om at donere nogle af hendes organer, før hun har født. Her står Peter og altså i et interessant dilemma – for hvis hun ikke optræder nogen steder kan det vel ikke være et problem at bortdonere hende organer – og samtidig har Peter måske personlige grunde til at ville hjælpe sin gode ven. Og måske kan man lade som om, at hjertet kommer fra John Taylor i stedet ...

**Således har Peter** noget at gruble over, men selve valget kan han vente med at tage til tredje akt, hvor fødslen går i gang og han måske har forladt hospitalet for at fejre fødselsdag hos James. Og samtidig kan det jo være, at Peter i mellemtiden opdager, at James faktisk har en affære med hans egen kone.

## Pressemøde

---

I **forbindelse med** John Taylors død bliver der indkaldt til pressemøde på hospitalet. Lægerne (deriblandt Peter) skal forklare de sensationshungrende journalister, hvad der er sket.

Mellem journalisterne er der en vis sandsynlighed for, at Audrey er mødt op. Hvordan håndterer hun pressemødet? Ser hun passivt til? Går hun aktivt ind og stiller spørgsmål? Eller afslører hun ligefrem pinlige detaljer om afdøde – både sin egen affære med ham og hans hemmelige relationer til Irak-krigen?

**Måske er premierministeren** også til stede her og giver nogle velvalgte kondolerende ord, der kan hjælpe hans goodwill og vise hans menneskelige sider.

**Også selvom** hverken Peter eller Audrey er til stede, kan det være en god idé at beskrive scenen. Brug alle dine fordomme om pressemøder. Mærkelige spørgsmål, konspirationsteorier fra journalisterne og pinlige uddybninger, som ingen har lyst til at foretage.

## Medielavinen ruller

---

**Ligegyldig om** Audrey møder op til pressemødet eller på anden måde bliver involveret i John Taylors død, kan hun på ingen måder undgå konstant at blive eksponeret for tragedien. Alle medier beskæftiger sig med det. På de fleste tv-stationer kører der ekstraudsendelser, og journalisterne er allerede godt i gang med at grave historier frem. For eksempel går der allerede rygter om, at Taylor havde en elskerinde og at hans relationer til Irakkrigen ikke kan tåle at komme frem i dagens lys.

**Hvordan Audrey** forholder sig til alt dette, er selvfølgelig svært at forudse, og det afhænger nok også meget af, hvilke valg hun har foretaget i løbet af dagen – om hun f.eks. har kastet sig over sit arbejde, eller om hun stadig er sammen med Benjamin.

Måske bliver hun endda kontaktet af andre journalister, der vil høre hendes kommentarer – hun har jo lavet flere portrætter af manden i *The Times*.

## Peter og Audrey

---

## Audrey

---

## Forfattermødet

---

**Klokken 13** er det planen, at James, Gale og Thomas skal mødes på en lille frokostrestaurant. Her skal litteraturagenten James forsøge at sælge Thomas' roman til den amerikanske forlagskvinde Gale. Udgangspunktet er positivt, men under overfladen er der problemer.

**Gale har sin tvivl** om romanens kvaliteter. Både ud fra rene litterære betragtninger og primært ud fra, hvordan det amerikanske marked vil modtage den. Hun er dog på den anden side også mærkeligt fascineret af bogen. Hendes dilemma ligger i, at hun bliver nødt til at få noget med hjem fra sin rejse, og dette er hendes eneste møde.

**Samtidig er James** bestemt ikke tilfreds med bogen. Men han ved også, at han bliver nødt til at få den solgt, hvis han skal fortsætte sin karriere som litteraturagent og have muligheden for at repræsentere dygtige engelske forfattere.

**Thomas er selvfølgelig** spændt på mødet, og vil gøre alt for at sælge sig selv og sin roman på bedste vis.

**Det er svært** at sige, hvordan mødet spænder af, og om nogen går skuffede derfra. Samtidig er det interessant, om Gale vælger at lære Thomas bedre at kende, for på denne måde at få et bedre indtryk af hans personlige og litterære kvaliteter.

## James, Gale og Thomas

---

En sjov detalje fra spilstesten

---

Under spilstesten havde Thomas fundet frem til sin bror Darren. Han havde ikke andre steder at gøre af Darren, så han tog ham med til mødet, hvilket skabte en fantastisk mærkelig og forstyrrende stemning. Men alle prøvede at være ligeglade og gjorde deres bedste for at ignorere junkien i hjørnet.



## Let's chase the dragon

---

**På et tidspunkt** lykkedes det sikkert for Liv at finde frem til Anoub og lokke den himmelske heroin fra ham. Sammen tager de sikkert til Anoubs eller Livs lejlighed, hvor fixets ligegyldighed kan ramme Livs hungrende krop.

**Der er lagt op** til både ækel og smuk scene, hvor du kan svælge i forfald, detaljer og faldet mod intetheden. Lad gerne spillerne beskrive, hvordan de finder pulveret frem. Hvordan de smelter det på sølvskeen og suger det op i sprøjten. Og læg vægt på blodårerne, kanylens indtrængen og følelsen af blodets møde med sin uafrystelige følgesvend. Herefter er der dømt ligegyldighed og total rus. Måske føles madrassen som et hav eller loftet som blå stjernehobe, der roterer med lynets hast.

**Om Anoub selv** kaster sig ud i et fix er svært at sige. Og ligeledes er det svært at sige, hvordan han forholder sig til Liv imens. Måske lægger han sig og holder om hende. Måske ser han fraværende og længselsfuldt til. Og måske kræver han brutalt hendes krop som betaling for det, han ikke kan give hende på anden måde.

## Liv og Anoub (Darren)

---

### Inspiration fra film

---

Hvis du vil have inspiration til heroinens æstetiske virkning, kan jeg varmt anbefale to moderne junkie-film, der beskriver rusen som fantastisk, forførende og frastødende på samme tid. Det drejer sig selvfølgelig om Danny Boyles *Trainspotting* og Darren Arinofskys *Requim for a Dream*.

Her er det closeups af kanyler, blodårer og udvidede pupiller. Det er hurtig musik, intens klipning og et psykedelisk univers, der åbenbarer sig i rusens lykkestund.





## Drug overdose

---

**Den naturlige** og dramatiske konsekvens af Livs fix er selvfølgelig, at hun OD'er – får en overdosis. Langsomt forvandles den lyksalige rus til et mareridt. Hun går pludselig i kramper, får fråde om munden og bløder fra næsen.

**Alt er panik** og Anoub må gøre noget – hvis han da er i stand til det. Det eneste, der reelt er at gøre er at ringe efter en ambulance. Nok har Anoub erfaring som pusher, men han har aldrig forholdt sig til en overdosis før.

Anoub får travlt, for måske har han stoffer i lejligheden, der skal gemmes af vejen eller skyldes ud i toilettet. Og han skal samtidig forsøge at finde en plausibel forklaring, mens han elskede ligger og kan dø hvert øjeblik.

**Ambulancefolkene ankommer** og har en mærkelig, næsten uvirkelig, professionel ro. De har prøvet det før, og får med stort overblik taget pulsen, tjekket pupillerne og forberedt den sprøjte med adrenalin, som kan redde hendes liv. De tøver et øjeblik, inden de i et sekunds eksplosiv voldsomhed hamrer den i hendes hjerte. Herefter lægger de hende på en bære og kører hende til London Central Hospital – og sikkert med en meget bange Anoub ved siden side.

**Selve situationen** på hospitalet vender jeg tilbage til i tredje og sidste akt.

---

Liv og Anoub  
(Darren)

---

## Benjamins rolle

---

**Der er flere** mulige ting, som Benjamin kan foretage sig i løbet af eftermiddagen. Er han på arbejde bliver han sendt til hospitalet for at afhøre lægerne om Taylors død. Han skal samle informationer sammen til en politirapport – og heri skal fremgå dødsårsag, hændelsesforløb og eventuelle grunde til dødsfaldet.

Derudover kan Benjamin blive involveret i historien om Liv og hendes overdosis. Det er rutine, at man sender en politmand ud og undersøger sagen, når en person OD'er. Han skal således afhøre de involverede og optegne en rapport.

**Er Benjamin ikke** på arbejde, er det sværere at forudse, hvad han bliver udsat for. Måske prøver han stadig at hjælpe Audrey og bliver dermed på denne måde involveret i John Taylors død. En anden mulighed er, at han er endt hjemme i sin lejlighed, hvor han sikkert betragter loftet, mens han spekulerer på, hvad han dog skal stille op med sit liv. Lad spilleren i så fald få en chance til at beskrive Benjamins tanker, overvejelser og muligheder, før du tvinger et reelt valg ud af ham.

## Cafétur med Audrey og Gale

---

**Gale og Audrey** er gamle studiekammerater fra Oxford. De har ikke set hinanden længe, og nu da Gale er i byen, har de aftalt at mødes. De har aftalt at ringes ved, men der er selvfølgelig det problem, at Audrey har mistet sin telefon.

**Lykkedes det dem** at få kontakt kan det være at de mødes og giver en rolig stund til scenariet. De har sikkert meget at snakke om, og generelt kan deres møde bruges til at bringe flere af historierne sammen. For måske slæber Gale Thomas med – eller Audrey eventuelt Benjamin – og hvem ved, hvad der så vil ske?

## Benjamin

---

## Audrey og Gale

---





# Tredje akt

---

## Aften

**Eftermiddagens eskalerende** drama glider langsomt over i aftenen, mens mørket sænker sig over den pulserende storby. Trafikken tager til, mens de grå eksistenser tager hjem fra arbejde, og natten overtager efterhånden styringen med byen.

**Aftenen er dagens** og historiens klimaks. Det er her, at konflikterne når deres toppunkt, og uforudsigeligheden for alvor trænger sig på. Mange spilpersonernes veje er krydset, og hvert møde har sendt fortællingen i nye retninger. Det er derfor yderst svært for mig at spå om, hvad der præcist kommer til at ske.

**Der er dog** to centrale locations, der tager en del af opmærksomheden: Hospitalet med dets mange dramaer og valg. Og restauranten, hvor James, Sidney, Clarissa og Peter sandsynligvis er samlet for at fejre fødselsdagen og få de mange skeletter frem fra skabet.

I kulisserne spørger de andre små historier, som kan være endt mange forskellige steder.

**Ligesom efter første akt**, kan det også være en idé at lave et lille intermezzo her. Du kan igen trække fortællingen lidt ud og beskrive Londons stemning udefra en stund, inden du vender tilbage til de personlige dramaer mellem de mange spilpersoner.

## Middagsselskabet

---

**Aftenens fødselsdagsselskab** til ære for James er topunktet af intrigen mellem de to ægtepar. Hvis alt går som planlagt sætter de sig til rette på *Le Bon Gout* omkring klokken otte for at nyde den udsøgte franske middag, som Clarissa har brugt sin dag på at få planlagt.

Herefter er der lagt op til klassisk intrigespil, hvor dagens begivenheder sætter bagtæppet til et drama om hemmelighedskræmmeri, ægteskab i krise og livets generelle værdi.

**Hovedkonflikten ligger i** den hemmelige affære mellem James og Sidney. Kan de holde det skjult? Har de andre fattet mistanke? Og er de i det hele taget interesseret i at det skal forblive hemmeligt? Samtidig spøger spørgsmålet om James' dårlige hjerte, Clarissas ensomhed og den forsvundne datter. Endelig er det Peters frustrationer og måske Erique (Sidneys eksmand), der på en eller anden måde kan få indflydelse på slagets gang.

**Måske forløber scenen** helt efter bogen og når til sin egen forløsning. Men der er stor sandsynlighed for, at scenariets andre plots spiller ind på selskabets afvikling. Liv er blevet indlagt på hospitalet, og det kan være, at forældrene får besked om dette. Samtidig kan det også være, at James' bipper pludselig giver lyd fra sig og bliver den *deus ex machina*, der kan sætte hele situationen i relief.

---

James, Clarissa,  
Peter og Sidney  
(Erique)

---



## Liv på hospitalet

---

**Ambulancen med den** bevidstløse Liv ankommer i stor hast. Båren bliver kørt igennem den ene svingdør efter den anden og ender til sidst på intensiv afdelingen. Et par læger og sygeplejersker strømmer til, og snart er der livlig aktivitet omkring hende. Hun får lagt drops med adrenalin, blodtryksmålere, og snart holder en maskine øje med hendes alt for lave puls.

Efter en times intensiv kamp fra lægernes side er Livs tilstand stabiliseret, og det er klart, at hun vil overleve. Hun er dog stadig bevidstløs, og ingen ved, hvornår vågner.

**Hvis Peter stadig** er på arbejde er det selvfølgelig ham, der bliver sat til at behandle hende. Han genkender højst sandsynligt Liv fra sit lange venskab med James og må nu afgøre, om han vil kontakte forældrene.

Er det ikke Peter, der behandler hende, sker tingene mere af sig selv. Lægerne finder Livs identifikationspapirer og kan derigennem finde frem til hendes forældre. De er de eneste pårørende, som står opført i registrene, og derfor ringer James' telefon ud på aftenen med det budskab, at hans datter er blevet indlagt med en overdosis.

**Herefter iler** James og Clarissa med stor sandsynlighed til hospitalet for at se deres elskede datter, som har været forsvundet fra dem i årevis. De bliver mødt af et skræmmende syn: En sygeligt udseende Liv ligger bevidstløs i en seng omgivet af hospitalsudstyr, hjertekardiogrammer og en unaturligt larmende ro. Og herfra kan de to kun gøre én ting; vente ...

**Hvordan Anoub** forholder sig til hospitalet er svært at sige. Han sidder sikkert og stirrer tomt ud i luften med en kop kaffe. Eller måske tager han hjem. På et tidspunkt ankommer en betjent (Benjamin) for at afhøre ham. Om han bliver slæbt med på stationen er op til dig og spillernes reaktioner.

**Endelig er der** spørgsmålet om Darren. Har han hørt om Livs tilstand? Er han med på hospitalet? Og hvordan reagerer han?

---

Liv og Anoub  
(Peter, James og  
Clarissa)

---

## Et muligt nyt hjerte

---

**Som beskrevet** ovenfor er det muligt, at der dukker en redning op for James' dårlige hjerte. Den unge, gravide kvinde i koma, har et hjerte, der kan transplanteres bort, hvis lægerne da vælger at omgå de strenge etiske regler. Er det tilfældet sker det mirakuløse, at James' bipper pludselig giver lyd fra sig. Lyden er overraskende, overvældende og kommer helt sikkert bag på alle. Enten sidder James stadig på restauranten, eller også er han på hospitalet for at tage sig af Liv.

**Pludselig bliver** verden vendt på hovedet, og James må træffe et valg: Vil han have hjertet eller ej? Siger han ja må han gøre sig klar til operation, så snart kvinden har født sit barn. Denne afslutning vender jeg tilbage til epilogen.

Siger han nej, har han pludselig et forklaringsproblem for sig selv og sine nærmeste, hvilket kan skabe grobunden for en interessant og følelsesbetonet afslutning.

## Oplæsning på The Club

---

**For Thomas** er den planlagte afslutning på dagen en hans bizarre oplæsninger på The Club. Hvordan hans performance er, afhænger sikkert meget af, hvordan mødet med James og Gale er forløbet tidligere på dagen.

I denne scene har du muligheden for at lave en stemningspræget scene, hvor poesien møder karakterernes følelsesmæssige tilstand. Lad Thomas beskrive sin optræden og hvordan han fanger publikum.

**Umiddelbart** er der ikke så meget drama her. Men mon ikke at scenen kan blive smuk og forførende, hvis Thomas i løbet af dagen er løbet ind i problemer og dilemmaer – og især hvis Gale er taget med for at lære mere om denne mystiske forfatter. Således kan du spille på Thomas' nervøsitet og den mulige romance, der kan ligge mellem ham og Gale.

**Og måske kan** det være, at historien om Anoub også ender her, hvis han forlader hospitalet og vandrer ud i det meningsløse natteliv, som han efterhånden er fastgroet del af. Måske ender han med en ligegyldig kvinde, eller også er der sandsynlighed for, at Thomas på en eller anden måde er blevet inddraget i spillet mellem Anoub og Darren.

## James

---

## Thomas (Gale)

---

### The Club

---

The Club er en natklub og kulturcafé i det indre London. Om aftenen er der oplæsningsarrangementer og livemusik, og ud på natten tager laserlys og hårde beats over. Musikstilen svinger fra lounge og house over indierock til hardcore techno og industrial i de sene nattetimer. Stedet er på mange måder essensen af Londons natteliv med ecstasy, heroin, smartass-attitude og ensomme eksistenser jagt på øjeblikkets lykkerus.

## Audrey og Benjamin

---

**Historien om** Audrey og Benjamins mulige relation kan ende mange steder i løbet aftenen. Måske er de begge alene efter en lang dag. Men det kan også være, at deres historie ender lykkeligt med, at de i deres ensomhed opsøger hinandens selskab.

**En anden mulighed** kan være, at Audrey drager ud i byen sammen med sin veninde Gale; at de måske ender på The Club til Thomas' oplæsning; og måske tager de endda Benjamin med.

Der er i hvert fald ingen tvivl om, at Audrey har brug for at bearbejde dagens hektiske indtryk på den ene eller anden måde.

## Audrey og Benjamin

---

### Audreys afslutning i spilsten

---

Under spilsten endte historien med, at Audrey ringede til Benjamin og fik ham til at komme over i hendes lejlighed. Hun havde brug for ham, sagde hun, for der var en historie hun skulle fortælle. Samtidig havde hun inviteret en journalist fra en konkurrerende avis, og i nattens skær fortalte hun journalisten hele historien om hende, John Taylor og dennes lyssky affærer – og det hele akkompagneret af en mærkelig kærlighedsrelation mellem hende og Benjamin.

## Eriquer

---

**Hvordan Eriques** aften forløber, afhænger meget af de valg, han har foretaget i løbet af dagen. Måske har han opnået kontakt med Anoub, som han oven i købet kan hjælpe med at komme ud af desperationen. Men en anden mulighed er, at han opsøger James' middagsselskab for at tale med Sidney – især hvis han fornemmer splittelsen mellem hende og Peter – og endnu mere, hvis han er klar over hendes affære med James.

**I forhold til dramaets** tilspidsning er Eriquer en dark-horse, der kan være meget svær at forudse. Brug ham, hvor det giver mest spænding og konflikt.

## Eriquer

---



Epilog

---

Nat

# Epilog – nat

---

**Efterhånden som** de mange dramaer og historier når deres klimaks og forløsninger er det på tide at runde scenariet af. Aftenen glider mod nattens komme, og dagen får sin afslutning.

Slut gerne scenariet som det startede. Med en række fortællinger, hvor spillerne får muligheden for at runde deres karakterer og historier af. Lad dem beskrive hvor de er, hvordan de ser ud, og hvad de foretager sig.

Det er vigtigt at alle personerne bliver rundet og historierne når en eller anden form for konklusion. Jeg kan i sagens natur ikke komme med mange forslag til, hvad der præcist sker, men vil dog komme med nogle idéer herunder.

**Liv** ligger i sin hospitalsseng, og nær ved midnatstimen vågner hun. Hun er sikkert omgivet af sine forældre, og det interessante er, hvordan hun reagerer på det. Er Anoub til stede? Og hvad med Darren? Bliver det en lykkelig genforening, eller vil hun kæmpe for igen at komme væk og tilbage til det liv, hun levede i betonforstaden? Samtidig kommer der resultater af diverse blodprøver, der kan afsløre med sikkerhed, at hun er gravid.

**Clarissa og James** er på hospitalet. De ser Liv vågne. Men er James klar til måske at få sit nye hjerte? I så fald bliver han lagt i narkose og snart efter kan den komplicerede operation begynde.

**Anoub** er enten på hospitalet, på politistationen eller ude i natten. Der er ikke store muligheder for en lykkelig slutning for ham, og det vigtigste er at få hans tanker frem. Tror han på fremtiden, eller er alt tabt nu?

**Darren** er ligeledes enten på hospitalet eller ude i byen. For ham er der dog en mikroskopisk chance for en lykkelig udgang. Måske ser han Liv vågne og ser derigennem deres fælles frelse. Spørgsmålet er nu, hvordan Liv reagerer – og selvfølgelig hvordan Clarissa og James ser på det.

**Eriq** er uden tvivl ensom. Måske har han fået sit nye projekt i Anoub. Måske strejfer han rundt. Eller måske når han til en slags forløsning med Sidney.



**Sidney og Peters** historie ender enten med deres forsoning eller totale sammenbrud. En god afslutning kan være, at de vender hjem til huset i Hampstead – måske siger de ikke noget til hinanden, men alligevel er der så meget mellem dem, som ord ikke behøves at beskrive. Det hele kommer an på, hvordan aftenen på restauranten er forløbet.

Det er selvfølgelig muligt, at Peter er på hospitalet for at hjælpe sine venner James og Clarissa. Hvad Sidney i så fald laver er ikke til at sige, men det kan jo sagtens være, at hun tager hjem til villaen alene – og en passende afslutning kan så være, at Peter kommer sent hjem, og de når en form for konfrontation der.

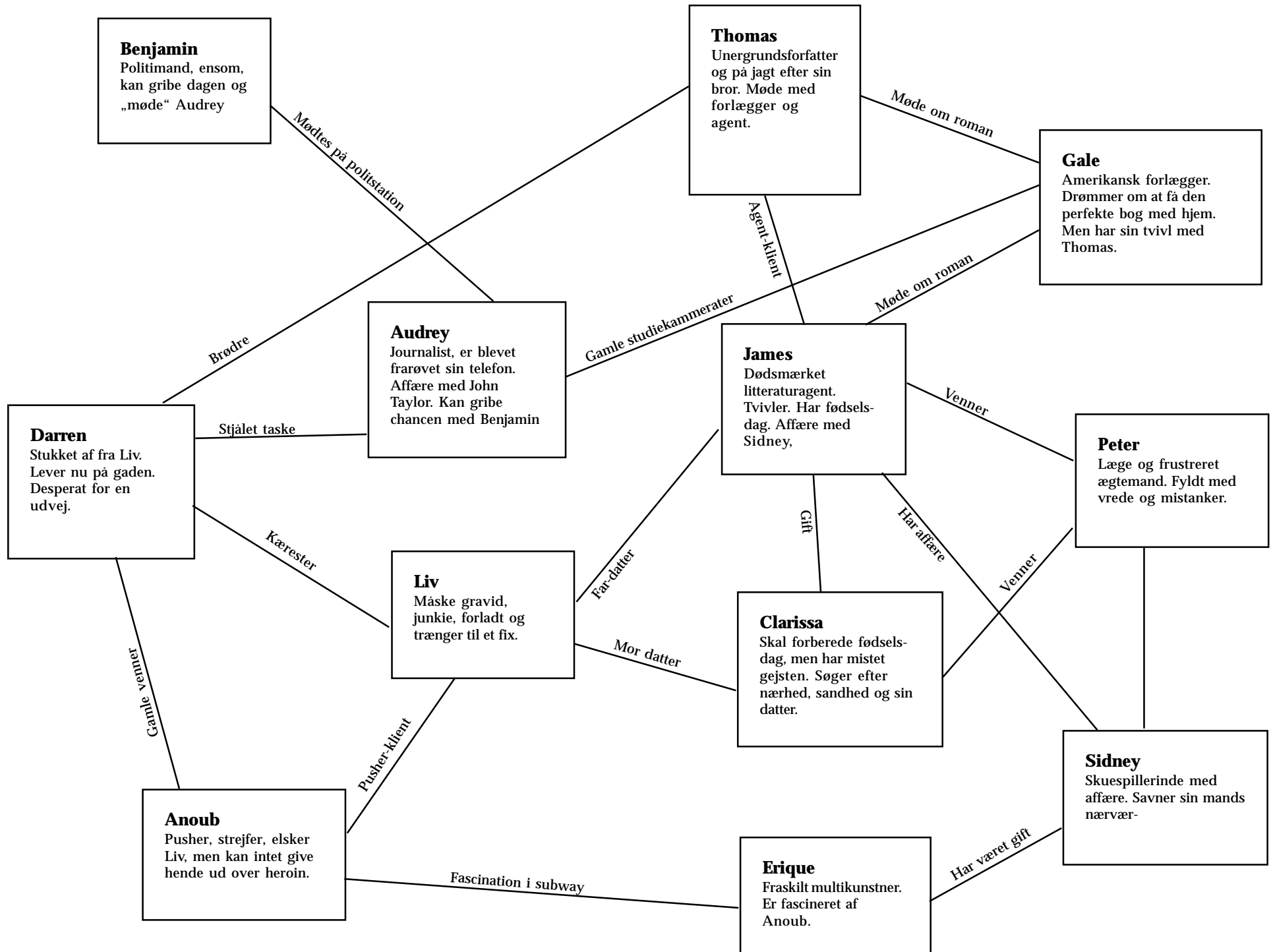
**Thomas** ender sikkert på The Club eller sammen med Darren. Spørgsmålet er nu, om det er opløftende afslutning efter dagens litterære møde, eller om han ser sine fremtidsplaner ødelagt? Og hvordan forholder han sig, hvis han har opnået en positiv kontakt til Darren?

**Gale** kan måske tage hjem med en litterær kontrakt på lommen. Men spørgsmålet er, om hun er tilfreds med resultatet og sig selv? Og det kan jo også være, at hendes nye relation til Thomas byder på helt nye og interessante muligheder for hende.

**Benjamin og Audrey** fortjener næsten en smuk og lykkelig afslutning, hvor de på en eller anden måde rækker ud efter hinanden. Men der er også stor sandsynlighed for, at de ender hver for sig i deres ensomhed. Og for Audreys vedkommende har den hektiske dag uden tvivl sat sig dybe spor i hendes tanker.

**Når spillerne** har afsluttet deres afsluttende fortællinger, er det på tide, at du runder scenariet af. Beskriv byen, nattens overtag og midnatsklokken, der ringer på Big Ben. På hospitalet er den unge kvindes fødsel gået i gang, og mens natten tager over for alvor føder i sin koma en velskabt søn. Et lettelsens suk går igennem hospitalet, og pludselig er det som om freden og en overjordisk ro lægger sig over byen. Ingen ved stadig, hvem kvinden er, men pludselig synes det ikke så vigtigt. Og er der lagt op til en efterfølgende hjertetransplantation, er tiden nu inde til at operationen kan gå i gang, og James' kan blive reddet af det mærkelige tilfælde, som har spillet sit puds hele dagen.





---

## Prolog - Morgen

---

<b>Åbning</b>	Spillerne fortæller, hvor deres karakterer befinder sig; hvad de foretager sig og hvordan dagen begynder	Alle	15-16
<b>Starbucks - kaffe mellem Benjamin og Audrey</b>	Audrey og Benjamin har muligheden for at gribe ud efter hinanden og mødes på kaffebaren.	Audrey og Benjamin	17
<b>Eriquer forfølger Anoub - fascination og paranoia</b>	Eriquer er blevet fascineret af Anoub og forfølger ham nu gennem undergrundsstationen. Hvordan reagerer Anoub? Og kommer Darren med i spillet?	Eriquer, Anoub (Darren)	17

---

## Første akt - Formiddag

---

<b>Ulykkens katastrofale helvede</b>	En sort jaguar kører frontalt ind i en Morris. Politikeren er dræbt, kvinden bevidsløs. Peter, Clarissa og Gale iler til Hjælp.	Peter, Gale og Clarissa	19
<b>Ulykkens efterspil</b>	Hvordan reagerer vidnerne på ulykken?	Peter, Gale og Clarissa	20
<b>Peters arbejde</b>	Tager Peter på arbejde? Hvis ja, bliver han sat til at tage sig af ofrene fra ulykken.	Peter	20
<b>Thomas i Livs lejlighed</b>	Thomas banker på døren i Livs lejlighed - han søger Darren. Hvordan reagerer hun?	Thomas og Liv	21
<b>Drugs, kuns og desperation</b>	Hvordan forholder Anoub sig til Eriques pågaaenhed? Og hvad gør Darren, når han møder Anoub? Får han et fix?	Anoub, Eriquer og Darren	21
<b>Liv kontakter Anoub</b>	Liv har brug for et fix og kontakter Anoub. Hvad aftaler de? Og hvad er prisen?	Liv og Anoub	22
<b>At arbejde eller ikke at arbejde</b>	Tager Benjamin tilbage på stationen for at patruljere gaderne? Eller bliver han sammen med Audrey? Tager han på arbejde får han mange små opgaver - også i relation til trafikulykken.	Benjamin	22
<b>Flere muligheder og sandhedens time</b>	Tager Audrey på arbejde, eller griber hun øjeblikket og bliver med Benjamin? Hun bliver måske bedt om at dække Taylors død. Eller opsøger måske Darren.	Audrey	23
<b>Mødet mellem eks og arbejde</b>	Sidney og Eriquer har aftalt et møde. Hvad skal de snakke om? Og kan de holde det rent professionelt?	Sidney og Eriquer	23
<b>James eksistensielle krise</b>	Hvad bruger James formiddagen til? Hvilke tanker har han inden mødet med forlæggeren og forfatteren?	James	24
<b>Clarissa fødselsdagsforberedelser</b>	Clarissa skal forberede fødselsdagsmiddagen, men alt går ikke glat. Hvordan reagerer hun?	Clarissa	24

---

---

## Anden akt - Eftermiddag

<b>Hospitalet og rammehistorien</b>	Der er livlig aktivitet på hospitalet efter Taylors død.	Peter	26
<b>Obduktionsrapport og et donorhjerte</b>	Der kommer en obduktionsrapport fra Taylor. Hans organer kan bruges, men ikke hans hjerte. James står ellers øverst på listen - men måske kan den gravides hjerte bruges. Hun er lige erklæret hjernedød, men kan ikke spores.	Peter	26
<b>Pressemøde</b>	I forbindelse med Taylors død afholder hospitalet et pressemøde. Måske er Peter lægen, der udtaler sig, og måske er Audrey til stede som journalist.	Peter og Audrey	27
<b>Medielavinen ruller</b>	Audrey kan ikke undgå konstant at blive konfronteret med Taylors død.	Audrey	27
<b>Forfattermødet</b>	James, Thomas og Gale skal mødes for at diskutere mulighederne for at udgive Thomas' roman - men hverken Gale eller James er entydigt begejstrede. Måske danner der sig en relation mellem Thomas og Gale.	James, Gale og Thomas	28
<b>Let's chase the dragon</b>	Liv og Anoub mødes om heroinen. En scene med beskidte sprøjter, intensitet og skønhed.	Liv og Anoub (Darren)	29
<b>Drug overdose</b>	Heroinrusen kammer hurtigt over for liv, og det er tydeligt, at hun har taget en overdosis. Anoub må handle. Snart er der ambulancefolk og panik.	Liv og Anoub (Darren)	30
<b>Benjamins rolle</b>	Hvad gør Benjamin? Er han på arbejde? Han bliver sendt til hospitalet for at lave en rapport om Taylors død. Eller måske er han stadig sammen med Audrey.	Benjamin	31
<b>Cafétur med Audrey og Gale</b>	De to er gamle studieveninder og har aftalt at ringes ved for at mødes. Men Audrey har mistet sin telefon.	Audrey og Gale	31

---

---

## Tredje akt - Aften

<b>Middagsselskabet</b>	James, Clarissa, Sidney og Peter er samlet til middag på Le Bon Gout. Hvordan spænder det an? Og bliver middagen forstyrret af Livs indlæggelse og et muligt hjerte til James?	James, Clarissa, Peter og Sidney (Erique)	33
<b>Liv på hospitalet</b>	Liv bliver kørt i høj fart til hospitalet, hvor hun kommer i behandling. Efter en times tid er hun stabil og vil overleve. Bliver forældrene kontaktet og hvad med Anoub og Darren?	Liv og Anoub (Peter, James og Clarissa)	34
<b>Et muligt nyt hjerte</b>	Måske giver James' bipper lyd fra sig. Hvordan reagerer han? Vil han have hjertet?	James	35
<b>Oplæsning på The Club</b>	Thomas har en oplæsning på The Club. Hvordan forløber den, og er der andre spillere til stede?	Thomas (Gale)	35
<b>Audrey og Benjamin</b>	Hvordan ender historien om Audrey og Benjamin? Har de en relation? Eller er de endt andre steder?	Audrey og Benjamin	36
<b>Erique</b>	Hvordan ender det for Erique? Har han fundet forsoning med Sidney? Har han fået en god kontakt til Anoub?	Erique	36

---

## Epilog - Nat

<b>Slutning</b>	Når dramaet har nået sin klimaks og sin forløsning er det på tide at runde af. Lad spillerne beskrive på samme måde som i åbningen.	Alle	38-39
<b>Fødsel</b>	Når fortællingerne er overstået føder kvinden i koma sit barn. Og måske skænker hun et nyt hjerte til James.	Alle	39

---