

Advarsel: 

Vil ikke sige  
at Liv er  
et scenario  
REDE  
XXX Jobs 06

**BANG! Jeg sagde fucking BANG!**

Den moderne hvide cowboy går ned igennem hovedgaden, imens eksplosionerne sprænger banker og pengeinstitutter til højre og venstre.

Smukke hvide stjerner imod en sort himmel.

**BANG!**

Den store sorte betjent rammer hoveddøren, som giver efter. Hvidt lys omslutter ham et kort øjeblik.

Et øjeblik står en sort kontur imod en hvid firkant.

**BANG!**

Den elegante hvide dronning danser ind og ud imellem de sorte jakkesæt. De vil alle have hende, og hun ved det.

Et koldt hvidt lagen på en varm sort drømmeseng.

**BANG!**

Den spinkle sorte punker tager imod, det er hans job. De er for mange og for stærke, men de andre kommer snart. Han kan høre dem nu. Så kan han godt gå ned.

En sort silhuet ligger på flisen under gadelygtens hvide lyskegle.

**BANG!**

Den dansende hvide tårnspringer hopper fra tag til tag. Over den grå by, over de ligegyldigheder, der samler sig dernede i den kedelige grå grød.

En hvid skygge imod den sorte himmel.

*Bag et gammelt gulligbrunt opslag på Sankt Maria-kirken gemmer det grønbrune træ og skønheden sig.*

*Med en skrift der engang var sort, står der på opslaget:*

*Lørdag formiddag kl. 9-11: møde i støttegruppen for personer med sort-hvid farveblindhed.*

*Gruppen står selv for kaffe og evt. kage.*

*Kontakt: Ludwig på 225-73044 eller mød op.*

**Spiltester:**

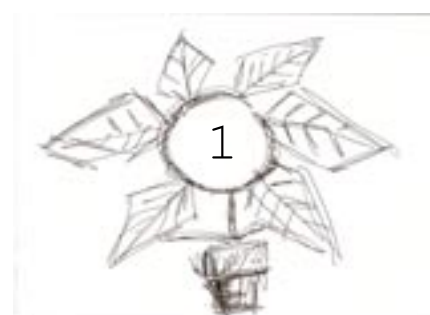
*Kristian Dr. Vejlø, Kristian Lund, Aslak Skals Stenkilde, Asger Nørskov Bak og Rasmus.*

**Fotos:**

*Andraes Haugstrup  
Og fra [www.sxc.hu/](http://www.sxc.hu/) er der:  
Jose Assenco, David Schauer, Maira Kouvara, Lotus Head, Alek von Felkerzam, Christian Panton, Mo Dollahon, Tijmen van Dobbenburgh, Karl-Erik Bennion, Simona Dumitru, Tori Ognedal, Javiera de Aguirre, Stacy Conaway, Jason Felmingham, Kat Callard, Zeth Lorenzo, Alessandro Pereira, Audrey Johnson, Dan Colcer, Josh Mitchinson, Patti Adair, Stewart Rand, Edwin P, Brith-Marie Warn, Jenny W, Michael Kaufmann, Juanita De Paola og Paal Gladso.*

**Stavepladehjælp:**

*Martin Svendsen.*



# Indhold

Intro

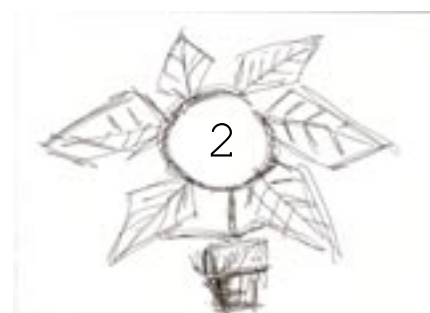
Formalia.....	3	1. Akt.....	20
Tak!.....	4	1:Støttegruppemøde.....	21
Synopsis: Rammefortælling.....	5	2:Fem fortællinger.....	22
Pointen.....	6	3:To støttegruppemøde.....	23
Inspiration & Stemning.....	7	4: Fem fortællinger igen.....	24
Form: Dramaturgisk opdeling.....	9	5: Et tilbud man ikke.....	25
Ret grim Flowfucker.....	10	2. Akt.....	27
Spilpersonerne (spillelederens beskrivelse).....	13	Morgenmad & dagsplaner..	28
Mikko! (spillelederens beskrivelse).....	15	En formiddag i parken.....	29
Nastasia (spillelederens beskrivelse).....	16	Et tilfældigt møde.....	30
Nathanael (spillelederens beskrivelse).....	17	En dagens ret og noget.....	31
Jheck (spillelederens beskrivelse).....	18	3. Akt.....	32
Konstantine (spillelederens beskrivelse).....	19	10:Støttegruppemøde?.....	33
Scenegennemgang: 1. Akt.....	20	11:Beslutning.....	34
2. Akt.....	27	12A:Bittersød slutning.....	35
3. Akt.....	32	12B:Farver? nix.....	36
Appendix 1: Beskrivelser.....	38		
Byen.....	39		
St. Maria Kirken.....	40		
Ambassaden.....	40		
Appendix 2: Spillerpersoner.....	41		
Støttegruppen vs. Spillergruppen.....	42		
Ludwig.....	43		
Viktor.....	44		
Appendix 3: Støttegruppespil.....	45		
Brug af grafikken.....	46		
Grafikken.....	47		
Rollespilstyper til fortællingerne.....	57		
Buddysystemet.....	59		
Eksempel.....	66		
Din rolle i fortældelen af scenariet.....	69		
Livstråde.....	71		
Appendix 4: Dimser.....	74		
Regler for støttegruppen for sort/hvidfarveblinde....	75		
Farveskema.....	76		
Spilpersonerne.....	andet sted		
Spilpersonerne'.....	andet andet sted		

**Layouten** er gået meget hurtigt, så kontakt mig endelig hvis der er noget der mangler i scenariet. Eller hvis der er andre ting jeg kan gøre for dig.

**tlf.:** 22 57 30 44

**email:** Johsbusted@gmail.com

Hvis nogen skulle komme for skade at ville bruge dele eller det hele af dette scenarie. Så skriv endelig- jeg bliver så glad for post.



# Formalia

Dette scenarie handler om nogle sort/hvidfarveblinde, der kun kan se verden i enten sort, hvidt eller forskellige nuancer af gråt. Jeg har valgt at spilpersonerne på grund af dette handicap har det bedst med stærke kontraster. Handicappet sort/hvidfarveblindhed findes i virkeligheden, det hedder også absolut farveblindhed eller monokrom farveblindhed. Der er meget få der har dette handicap. Jeg har ingen ide om hvorvidt virkelige sort/hvidfarveblinde er ligeså utilpassende som spilpersonerne, men det er også fuldstændigt ligegyldigt. Scenariet er ikke skrevet for at gøre grin med eller udbrede fordomme om sort/hvidfarveblinde, ligesom jeg også håber at der ikke er nogle der læser det som sådan. Den måde jeg bruger handicappet sort/hvidfarveblindhed på er som en metafor og skal forstås som sådan. At jeg så har en forestilling om, at der kan komme nogle rigtig smukke beskrivelser ud af denne visuelle udfordring og beskrivelsesmæssige benspænd er en helt anden historie.

*“Ud fra devisen at det, som er væsentligt skal stå i selve teksten og ikke i en note, og det, som ikke er væsentligt, ikke skal nævnes, er bogen [scenariet] skrevet uden noter og anmærkninger»*

**Carl Henrik Koch: Den europæiske filosofis historie**  
**3**



*“Intet alvorligt menneske vil nogensinde ytre sig skriftligt om alvorlige ting”*

## Platon

Tak fordi du gider læse og være spilleleder på “sort/hvid”. Scenariet er kommet til verden over julen 2005, ved rituel ofring af tid, hårdt slid og tilsidesættelse af mit generelle helbred. Jeg har kæmpet med dette scenarie frem til dette øjeblik, hvor det ligger sikkert i dine hænder. Selvom det har været en hård tur, så håber jeg du tager mit arbejde og gør det til dit eget. Alt det der står i denne tekst er kun forslag til et stykke rollespil, alt kan laves om. Du har med andre ord frie hænder til at fucke hele lortet op. En konsekvens ved dette er, at jeg fralægger mig ansvaret, det er din røv der er på spil når du rammer spillokalet. Jeg skriver dette, fordi jeg ved det her er et godt scenarie, men jeg ved også at der er en afgrund mellem scenarie og rollespil. For at kunne springe over afgrunden er du nød til, at gøre teksten til din egen. Ødelæg den om du vil og genskab den i dit eget billede. For i spillokalet, i denne omgang er du Gud!

På tros af de store ord er der ingen grund til at være nevøs, for jeg stoler jo på dig og det er bare noget vi leger. Ydermere mener jeg, at du i denne tekst har fået det fornødne værktøj til at kunne komme både oprejst ud og ind af spillokalet – ellers skylder jeg en øl i baren (eller du drikker måske slet ikke øl?).





# Synopsis

## Rammefortælling

Scenariet tager udgangspunkt i fem personer der er sort/hvid-farveblinde og som er med i en støttegruppe for folk med sort/hvid-farveblindhed. I støttegruppen er der også et sjette medlem, en spillederperson ved navn Ludwig, der også er sort/hvid-farveblind. De fem har udover deres handicap en anden ting til fælles. De er alle meget unuanceret i deres syn på verden og forhold til moralske begreber som godt og ond. Dette gør dem i stand til at gøre og behandle mennesker på måder, som andre ville få svært ved at kunne leve med. Det giver sig til udtryk på forskellige måder, fx igennem (retfærdig) vold og igennem grov manipulation. På den måde har de alle fem en form for overmenneskelige evner, fordi de på sin vis er psykopater. Der er dog ingen af de fem, der er glade for deres handicap og fantaserer alle på hver deres måde om at kunne se farver.

I støttegruppen hjælper de så hinanden med at fortælle historier om, hvordan der er at være dem. Det gør de indtil der kommer en fremmed ved navn Victor forbi. Han giver de fem et tilbud om, at kunne komme til at se farver.

De skal bare bruge nogle øjendråber, der vil give dem farvesyn. Viktor har også taget nogle øjendråber med, der gør folk sort/hvidfarveblind (igen), i tilfældet af at de skulle fortryde. Man skal dog passe på med de sidste øjendråber, altså dem der gør en sort/hvidfarveblinde, for hvis man bruger dem, er der ingen mulighed for at komme til at se farver igen.

Hvis de tager imod tilbudet vil de opleve verdens mangfoldige skønhed udfolde sig for dem, men de oplever nu også samvittigheden - lives nuancer - presse sig på. De er nu overhovedet ikke i stand til at gøre eller behandle andre som de har kunnet før. De mister deres overmenneskelige evner, men bliver til gengæld "hele" mennesker. Her får spillerne også en ny farveudgave af deres spilpersoner til at underbygge dette skift i historien.

Efter et stykke tid tager Victor Ludwig til fange. Det går op for spillerne, men de kan ikke rede Ludwig, uden at bruge de sort/hvid-øjendråber der reverserer processen. De er nødt til at uddele død, vold og elendighed for at rede deres ven, hvilket de ikke kan så længe de har et nuanceret syn på verden. Derfor skal de bestemme sig for, enten at tage sort/hvid-øjendråberne - og miste farverne - eller miste deres ven og beholde farverne. Hvad end de vælger så mister noget, men de vinder også noget ligegyldig hvad de vælger.



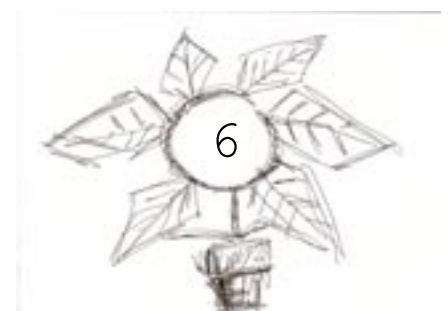
Der ligger en meget enkel pointe til grund for dette scenarie. Nemlig at skønhed og moral hænger sammen. Man kan sige, at det er skønheden der gør, at vi vil beskytte noget. Det er i skønheden vi ser værens værdi og dermed muligheden for at miste noget værdifuldt. Der er en lang tradition i filosofien for, at det skønne, det sande og det gode er én og samme ting. Først ser vi det i Platons sol-lignelse i værket "Staten". Den tyske idealisme tager dette op igen i "Det første systemprogram for den tyske idealisme" og på den måde bliver denne opfattelse gjort til også en modne opfattelse. Farverne er et symbol på skønheden, og dermed moralen. Farverne er ikke kun symbol på livets nuancer - det er de også - men de gør også noget så grundlæggende som valg muligt. Moralske valg.

Nu er dette et rollespil og heldigvis ikke filosofi, så der behøves vel ikke nogen længere filosofisk diskussion. Jeg vil dog gøre brug af et andet begreb fra den tyske idealisme, nemlig dialektik. Nu er dialektik mange ting, men den dialektik jeg er ude efter er den der beskriver Mødet. Det være sig mødet mellem en person og den tingslige verden eller mødet personer imellem. Der sker nemlig noget i dette møde. Man kan sige at verden skabes i mødet mellem personen og verden. Omvendt kan man også sige at personen skabes i mødet med verden. Ikke at de to ikke var der før (altså verden og personen), men de var der ikke som de er efter mødet. Det samme kan siges om mødet mellem personer. Man er aldrig helt den samme efter mødet med en anden person. Nogle gange har man forandret sig så meget, at man ligefrem kan mærke det bagefter. Man går væk fra mødet med en tanke om; at nu bliver det anderledes.

Spilpersonerne i dette scenarie forstår så lidt af verden normalt, at de er nødt til at skabe den i deres støttegruppe igennem samtale. Så selvom de har oplevet de ting de fortæller, så kan de godt være overraskede over historierne når de fortæller dem på ny. Denne proces kommer I til at spille i første akt. Resten af akterne skulle gerne give sig selv i forhold til det ovenstående.

*"Zuletzt die Idee, die alle vereint, die Idee der Schönheit, das Wort in höherem platonischen Sinne genommen. Ich bin nun überzeugt, daß der höchste Akt der Vernunft, der, in dem sie alle Ideen umfaßt, ein ästhetischer Akt ist und daß Wahrheit und Güte in der Schönheit verschwistert sind."*

## **Das älteste Systemprogram des deutschen Idealismus.**



# Inspiration

Inspiration & Stemning

## & Stemning

*"Twenty dollars! Let's go da movies!"*

### **Harvey Keitel: Mean Streets**

Inspirationen til dette scenarie kommer fra en biograftur, hvor jeg så Robert Rodriguez' »Sin City«. Det er en film bygget over tegneserien af samme navn, tegnet af Frank Miller. Om det er en god filmatisering vil jeg lade andre om at vurdere, men det jeg synes var interessant ved filmen var, hvordan den arbejdede med de sort/hvide kontraster som Millers tegneserie er kendt for. Jeg tænkte at dette måtte kunne oversættes til vores medie – rollespil.

Nu ligger de to medier - tegneserier og film - unægtelig mere op af hinanden end rollespil og tegneserie, men det er blot et benspænd og hvem er bange for benspænd. Derefter tog den ene tanke den anden og jeg endte med dette forsøg på en tegneserie i rollespilsform. En stor del af scenariet er bygget op omkring en grafisk side, der gerne skulle være med til at sætte stemningen.

Tegneserie ikke bare tegneserie. Men i stedet for genre, så tænk på tegneserier som »Hellboy«, »Lone Wolf and Cub«, »Hellblazer« og selvfølgelig »Sin City«. Fælles for alle disse titler er, at de indeholder et mørke, der ikke er i glimmersuperheltetegneserier. De beskriver alle en beskidt verden – brug den. I denne verden er alt gammelt og slidt. Det sande, det gode og det skønne er altid sandhed, godhed og skønhed på trods. Det er der, men kun fordi nogle er sindssyge nok til at vælge det. Hvis stemningen kommer til at minde om noget fra P4 på P3 eller vampire, gør det ikke så meget. Det er bare vigtigt at der også er knald på drengen engang imellem.



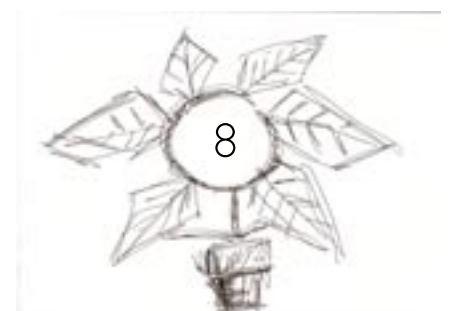


Brug også tegneseriernes æstetik i dine beskrivelser og opfordre dine spillere til det. I »Sin City« bruger Miller fx hvid som det godes farve og sort som det ondes. Det er et enkelt og oplagt beskrivelselement. Hvis en spilperson gør noget ondt ifølge en meget forsimplet moral så er hans/hendes ansigt gemt i skygger. Hvis en af spilpersonerne laver noget der ligner heltebedrifter, så er de badet i hvidt lys.

Derudover er flere ting muligt i denne verden, da det er en tegneserieverden. Det er muligt som i forholdsvise realistiske tegneserier, såsom de førnævnte. Det er altså ikke meningen at I skal spille »Anders And« eller »Arne And« for den sags skyld.

Derudover er der kommet en del citater fra Finchers »Fight Club« ind, hvordan og hvorfor ved jeg ikke helt – men det er nok ikke dumt at spille på dette i jeres spil. Ligesom man også kan læse, at jeg har set to så forskellige film som Karis »Voksne mennesker« og Shyamalans »Unbreakable«.

*Mine tanker og beskrivelser af steder er at finde i Appendix 1 der hedder Beskrivelser fra side 38-40.*



# Dramaturgisk opdeling

Scenariet er delt op i tre akter. Både første og tredje akt starter i støttegruppen. Anden akt udspiller sig ude i virkeligheden. Der er stor forskel på den måde, I skal spille de tre dele af scenariet på. Derfor vil jeg ikke kun fortælle historien (indholdet) akt for akt, men også forklare spillemetoden (formen) akt for akt.

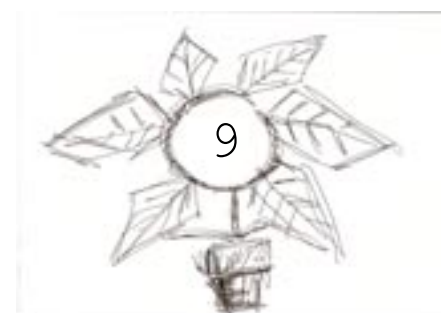
Hvis man skal beskrive de forskellige akter meget kort, så er første akt en akt, hvor der spilles støttegruppespil. Dvs. at spillerne får lov til at spille de fortællinger, de fortæller i støttegruppen, enten igennem fortællerscener eller bipersonsrollespil. Det skulle gerne på den måde blive deres fælles spil, der danner disse fortællinger. Der bliver på den måde en del mere spillerfrihed over fortællingen og en lidt anderledes form end vi normalt bruger. Dette er den svære akt om man vil. Det vigtige i denne akt er, at spillerne skaber sig et forhold til hinanden og deres spilpersoner.

Anden akt udspiller sig, hvor spilpersonerne tager Victors øjendråber, så de får farvesyn. Når dette sker får spillerne en ny version af deres spilpersoner - en hvor spilpersonen kan se farver og er lykkelig - hvor spilpersonen ser nuanceret på verden. Denne akt spilles som normalt rollespil. Det er på den måde første akts antitese - både i form og fortælling. Hvor spillerfriheden i første akt kan skabe alle mulige bizarre historier med kuriøst spil og mavefornemmelser, så skal anden akt bare være 'feel good' historier med fine og smukke spil og der til hørende fornemmelser.

Sidste og tredje akt er der valget skal stå. Her skal spillerne vælge en slutning i farver eller i sort/hvid - altså om de vil vælger at leve i farvernes skønhed eller hellere vil rede deres ven Ludwig. Spillernes og spilpersonernes valg bestemmer formen i scenariet afslutning. Hvis de vælger farverne, spilles resten af scenariet som normalt rollespil. Hvis de vælger at rede Ludwig, så spilles resten som en rock' n roll fortællerrollespil. Der ikke noget nyt eller særlig interessant i at slutte i et valg, men det virker.

*"Uordenen har været et Hydra-hovedet uhyre; - næppe er den besejret i én form, før den er sprunget frem i en anden."*

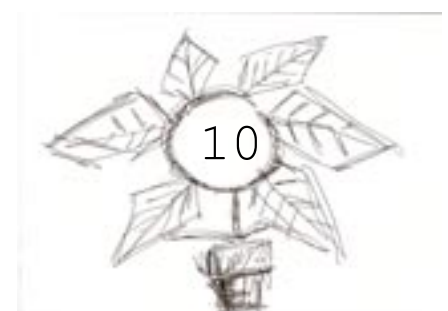
**Ada Lovelace**





## Akt 1

I gangen fra scene til scene er første akt meget lineær. Det skal man dog ikke lade sig narre af. Scene 2 og 4 er Scenerne hvor man sammen fortæller. Scene 1 og 3 er optakt til disse scener, hvor vi også møder de to spillere Ludwig (scene 1) og Viktor (Scene 2). Scene 5 er der hvor scenariekrogen kommer i spil. Nemlig der hvor vores helte bliver tilbudt et liv i farver.



# 2. Akt

4 Scener ~~Sat~~ Farver  
 Nu i Farver



## Akt 2

Anden akt er mere løs i gangen fra scene til scene. Til gengæld er spillersonerne og spillerne ikke så definerende i handlingen inden for selve scenerne. Faktisk har spillerne eller spillersonerne heller ikke særlig meget at skulle sige om hvilken scene der kommer hvornår. Men du kan bestemme hvilken der skal komme først. Det er vel også meget rart. Det er dog sådan at det nok giver mest mening, at spille EN DAGENS RET OG NOGET AT DRIKKE TIL før MORGENMAD OG DAGSPLANER. Ligesom det også gør med scenerne EN FORMIDDAG I PARKEN (bør nok komme først af de to) og ET TILFÆLDIGT MØDE (bør så komme sidst af de to). Men hvordan de to forløb forholder sig til hinanden er op til dig.



## 3. AKT



## Akt 3

Denne illustration skulle give sig selv. Scene 12 A er at rede Ludwig, så er der vold, sort/hvidfarveblindhed og fortæller på drengen. Scene 12 B er valget af farverne, men der er noget pigtråd som symbol på at de ikke blot lever lykkeligt til deres dages ende. Også måske lidt fordi jeg hørte det Elektriske Barometer imens jeg tegnede det.





# System

Dette scenarie har ikke et gennemgående system til at løse konflikter. I første akt er der systemet: Buddysystemet, der er beskrevet under 1. akt. I anden akt er der et systemløst system, da der helst ikke skal være konflikter i 2. akt. Dette systemløse system er ikke beskrevet nogle steder, men de fleste fastavalsscenarier bruger det. Vi kan også kalde det for "Spillederen bestemmer" - systemet. I tredje akt kommer det igen an på hvad spillende vælger. Hvis de vælger farverne - så er det systemsløst system. Hvis de vælger sort/hvid, altså Ludwig - så er det fortællerdelen fra Buddysystemet som kommer i spil. Den faktisk er ret systemløst.

*Buddysystemet er at finde i Appendix 3, fra side 59-74.*

# Spilpersonerne

Det første du vil opdage er at der er to dele til hver spilpers. En med et mærke: ' og en uden. Den uden mærke skal spillerne have i starten af scenariet. Den med mærke skal de have i starten af 2. akt, altså når de kommer til at se farver.

Alle spilpersonerne har gået i støttegruppen i lang tid. Det betyder ikke at de kender hinanden godt, men det betyder de kender en bestemt side af hinanden godt. De kender hinandens billeder af dem selv og deres hverdag. De hjælper hinanden til at forstå en alt for nuanceret verden. De stiller de svære spørgsmål til hinanden og de trøster hinanden. Min egen erfaring med handicapstøttegrupper har været, at der er et meget stærkt fokus ikke kun på ens svagheder, men faktisk også på ens styrker. Nok fordi man ønsker at bekræfte overfor hinanden, at man faktisk kan noget, selvom man måske har et handicap.

*"Nu ville det være en god ide, at læse spilpersonerne."*

**Meget brugt sætning i den danske rollespilsskrivnings kultur.**





Det vigtigste ved spilpersonerne er derfor måske deres styrker og svagheder. Spillerne skal selv definere disse ud fra deres egen læsning af spilpersonsbeskrivelserne. Det er for at skabe spillerfrihed i den skabende proces af deres spilperson. Hvilket skulle give spillerne en større tilknytning til deres spilpersoner, fordi de er med til at definere karakteren. Selvom vi ikke kender spilpersonernes styrker og svagheder endnu, kan vi godt arbejde med deres form eller deres symbolværdi. Spilpersonerne kommer til at fortælle historier fra deres hverdag i støttegruppen. Der kommer disse styrker og svagheder i spil, da de også er evner i et spilsystem, hvor man skal slå hinandens styrker og svagheder. Dette sker i et sindrigt buddysystem, hvor Mikko! og Nastasia er buddies & Jheck og Nathanael er buddies. Konstantine har ingen buddy, men til gengæld har han en særlig rolle både som kritikeren og i form af nogle særlige regler. Men alt dette vil jeg komme meget mere ind på i underpunktet: Buddysystemet, under 1. akt.

Ind til da betyder det blot, at styrkerne og svaghederne ikke kun skal være nogle abstrakte beskrivelser, men har en spilmekanisk værdi. Derfor skal de også være noget man kan slå og bare ligne en evne lidt, men heller ikke for meget.

Styrkerne og svaghederne skal være formuleret på en sætning. De skal også give udtryk for hvad spilpersonerne er villige til. Altså dur det ikke at havde en styrke der hedder: »Være rocker sej til at skyde«. Til gengæld vil en evne der hedder: »Er villig til at skyde på folk« holde hundred procent. For vores helte har disse styrker og svagheder af en helt bestemt grund.

Det er nemlig sådan, at spilpersonerne mister deres styrker og svagheder i anden akt. Det er derfor der er et felt, hvor der står: Er ikke \_\_\_\_\_ mere (skriv din styrke eller svagthed på linjen), på spilpersonerne i anden akt. At miste disse styrker og svagheder er en sideeffekt ved at gå fra sort/hvid til farver.

Det er også ved disse styrker filmen »Unbreakable« kommer ind i billedet, for ligesom i filmen, så ved spilpersonerne ikke at deres styrker er så vanvittige. Ligesom der er stor chance for at den gennemsnitlige rollespiller heller ikke tænker »superheltekræfter«, fordi vi alle har spillet ganske normale 20 level fighters. Sagen er dog, at de er lidt superhelte, hvilket de dog først finder ud af når vi tager deres styrker



fra dem. Men hvis man læser spilpersonerne, så er de seje til det de er seje til. Det må deres styrker også gerne være.

Alle spilpersonerne er ensidige hvilket ligesom også er en pointe ved scenariets grundlæggede historie. Men de har også nogle forskellige svage sider, der står mere eller mindre frem i teksterne. Hvordan spillerne, hver især, tolker disse svagheder er op til dem.

Det gælder for både svagheder og styrker at de er offentlige i støttegruppen. Det er nemlig ligesom ens styrker og svagheder man snakker om i en støttegruppe.

## Mikko!

Er sej til at klatter, spring og danse på høje bygninger. Selvfølelige kan en spiller godt definere at Mikko's styrke er noget andet, men det er lidt meningen, at disse styrker og svagheder skulle kunne argumenteres for med baggrund i teksten. Det giver ikke mening, at lade Mikko's styrke være at lave super gode pandekager. Men man kunne godt forstille sig en formulering, der tager mere udgangspunkt i en indadvendthed i Mikko's beskrivelse end i det rent fysiske. Det kunne være noget i stil med: "Mikko! er god til at lukke verden udenfor, hvilket giver ham rum til at lave farefulde stunts".

Mikko! er ikke særlig god til mennesker. Men faktisk er det ikke blot mennesker der er Mikko's problem, for han er heller ikke særlig realistisk i sit verdenssyn. Han håber på en virkelighed der ikke er. Drømmer om det han helt sikkert aldrig kommer til, nemlig at male. Mikko! er for mig et smukt symbol på en virkelig eskapist. På den måde burde han være enhver rollespillers drøm. Mikko! er ikke svær at spille, så man behøver ikke være en super stærk spiller for at spille ham. I anden akt får Mikko! et kærlighedsforhold til Nastasia, hvilket nok kan virke stærk på en ung spiller. Derfor skal Mikko! nok gives til lillen, hvis der er en sådan på holdet.

*En transcenderede springer,  
der dansende forcerer byens  
tagrygge.*

*Er Nastasias buddy.*



# Nastasia

Hun er tænkt som den socialt stærke spilperson, men hun er netop stærk, fordi hun er ligeglad. Selvfølgelig kan det være at spilleren læser dette helt anderledes. Det vil historien ikke nødvendigvis blive dårligere af. Dog er det vigtigt, at Nastasias spiller ved, at hun ikke kan elske, men søger kærligheden. Det er noget man kunne snakke med spilleren om inden spillet. Normal praksis er vist nok, at man snakker om sådanne ting udenfor døren. Det ved jeg ikke om man nødvendigvis skal gøre i dette scenarie. De forskellige spilpersoner skulle helst være mere hemmelige overfor deres egen spiller end overfor de andre spiller. (Eg. Det med at det er en anden spiller der har stats på ens styrker og svagheder).

Hvorom alting er, så er Nastasia en tøs. Hun er forestillingen om en frigid intrigant tøs og det kan selvfølgelig ses som et udtryk for en sexistisk tænkning. Hvis man ser disse ting i spilpersonsbeskrivelse er det nok ikke helt forkert, men det hører med til terningeseriegenren. Hvor interessant et opgør med kønsroller i rollespil end måtte være, så er det ikke det der er på spil i dette scenarie. Nastasia er en tragisk rolle og hendes drivkraft skulle helst være nogle erotiske kamikaze forsøg på at finde kærligheden. Måske er Nastasia også den mest sammenhængende spilperson, fordi hende oplagte styrker (det sociale) og svagheder (hendes manglende mulighed for at kunne elske og hendes drøm her om) hænger fint sammen. Derfor giver det også mening for Nastasia at hun får minus foran svaghed og styrke i anden akt. Altså forudsat at spilleren læser Nastasia bare lidt på samme måde som mig.

Det er nok en god ide at give Nastasia til en stærk spiller. Især hvis Mikko! er givet til lillen. Især fordi kærligheden bliver symbol på scenariets tematik og jeg har en forestilling om at en ældre spiller ville kunne sætte pris på det. Nastasias spiller bør måske være den mest analytiske spiller.

*Nattelivets dronning.*

*Er Mikko's buddy.*



# Nathanael

Hvis ikke læseren læser spilpersonen mærkeligt, så er denne punker måske scenariets bedste symbol på en vestlig helt. En helt for hvem det ikke er værdifuldt at handle, men blot tager imod og håber på det slemme går over med tiden. At kunne tage tæsk er åbenbart et ideal, ellers ville vi nok ikke havde organiseret os i som en nation af masochister, der lever i materiel overflødighed, men som drømmer en uvirkelig underskudstanke frem, så man ikke behøver at give noget til nogle og derfor måske være nødt til at forholde sig til dem.

Alt dette er noget som Nietzsche allerede så i 1883 og han siger det bedre end mig, men Nathanael er den klassiske punker. Det fine ved punkkulturen er nemlig nok, at den overdriver og udstiller de grimme sider ved vores kultur. Ved at opsøge tæsk, bliver Nathanael et symbol på det sygelige kristne begær for at få pådraget sig smerte. Det skulle gerne blive smukt.

Om spillerne fanger dette ved jeg ikke. Det var tanken bag spilpersonen, men hvis spilleren læser nogle andre symboler og figurer frem så er det sikkert også fint. Ligegyldigt hvad er Nathanael en romantisk figur, der tager tæsk og det er jo smukt. I anden akt er det meningen at Nathanael bytter denne romantiske figur ud med en mindre selvslydende figur. Det er meningen at han skal kunne finde tryghed ved Jheck, der så går ind og får en faderrolle.

Nathanael skal nok gives til en forholdsvis moden spiller. Det er vigtigt at spilleren er moden nok til at kunne forstå det er fedt at han skal spille en spilperson, hvis primære opgaver er at få tæsk. Nathanaels spiller behøver ligeledes ikke være en særlig aggressiv spiller. Det er vigtigt at du undlader at give Nathanael til en spiller med hanekam. Det er langt federe at du giver han til en spiller, der har haft hanekam.

*Er måske en bonde, måske en konge, lige nu nok mest bare punker.*

*Er Jhecks buddy.*



# Jheck

Fordi Jheck uddeler vold og Nathanael tager imod vold hænger disse to sammen. Jheck er en klassisk helt. Han er den hårde politimand der følger reglerne, har problemer på hjemmefronten - og problemer med at vise sine følelser. Han er far, hvilket ligger sig op af Nathanaels savn af en faderskikkelse. Man kan sige meget om den arketypiske helt som Jheck udtrykker, men det er der vel ikke rigtigt brug for. Vi har alle læst om ham i tegneserier og spillet ham gentagende gange i kampagner. Men selvom Jheck er klassisk, så kan der komme meget smukt spil ud af ham, hvis han gives til en spiller der tør.

Det er vigtigt at Jhecks spiller er aggressiv. Ligeledes må den perfekte spiller til Jheck, faktisk ikke være for moden eller analytisk, da han så nok ville blive lidt kedelig at spille. Jheck er en drengerøvsspilperson. Nu er vi vel alle drengerøve på fastaval, så det bliver nok ikke noget problem at finde en. Fordi der ligger et fader/søn forhold mellem Nathanael og Jheck, så er det også lidt sjovt, hvis den der spiller Nathanael er den ældste. Jhecks skift fra 1. til 2. akt er heller ikke det sværeste at spille, da Jheck blot skal spille en ansvarsfuld far. Faderrollen er lidt sjov, da den måske er den sværeste rolle man som mand kan komme til at udfylde i virkeligheden, men faktisk er ret let at spille i rollespil. Den er let fordi vi alle har nogle klare fornemmelser om hvad der gør en god far.

*Er et stort firkantet tårn af en betjent, med en ligeså firkantet retfærdighedssans.*

*Er Nathanaels buddy.*



# Konstantine

Bare fordi Konstantine ingen buddy har, så betyder det ikke han ingen venner har i støttegruppen. Grundlæggende er man der for hinanden i støttegruppen. Konstantine er bare bedst til at give hård kærlighed. Ligesom han bomber samfundet, fordi samfundet netop er noget han synes er vigtigt. Han er kritiker, men er så opslugt i denne rolle at han glemmer at være menneske. Dette vil også give sig udtryk i særregler for Konstantine i systemet Buddysystemet for støttegruppespillet.

Grundet den særstatus denne rolle har, så har du når du caster spilleren til rollen et valg. Du kan vælge at sætte en gamemastertype til at spille denne rolle, fordi Konstantines spiller faktisk overtager nogle af de opgaver du normalt ville havde i 1. akt. Så ville det nok være en ældre spiller du vælger. En du ved er god til at spille forskellige roller, men også til at holde sig i baggrunden når man skal det. Det er ikke så vigtigt at den spiller der får Konstantine er en god indlevelsels-rollespiller. Faktisk kunne du ødelægge en del for en spiller der virkelig gerne vil spille indlevelselsrollespil, ved at caste han/hende til rollen Konstantine.

Ellers kan man sige at Konstantine er systemtænkner og kan gennemskue strukturer, det er også derfor han har en overnaturlig evne til at vide hvor politiet har stillet folk op i kloakken. Han er bygget over den klassiske tænkende tegneseriehelt (som Professor X), men fordi Konstantine bruger så udemokratiske midler, så har han også lidt skurk i sig. På nogle punkter skulle Konstantine være enhver politisk aktivists værste drømme og bedste mareridt om et politisk subjekt. I skiftet bliver Konstantine en meget social rolle, der gå rundt og farer vildt i byen. Møder de andre spilpersoner og nyder deres selskab. En der går fra mellemmenneskelig situation til mellemmenneskelig situation. En hyggefætter om man vil.

*Er kritikkers bitter  
fortløber, som bomber  
banker i hans fritid.*

*Har ingen buddy.*





# 1. akt

*“Jeg siger jer: man må endnu have kaos i sig for at kunne føde en dansende stjerne. Jeg siger jer: I har endnu kaos i jer.”*

**Friedrich Nietzsche**

Første akt består af de historier vores spilpersoner fortæller hinanden i støttegruppen. Denne akt består af tre elementer. Næmlig en start, en midte og en slutning. Starten er hvor I skal spille starten af et møde i støttegruppen. Derefter skal I spille de forskellige historier, som støttegruppens medlemmer fortæller til møderne. Derefter skal I spille starten af endnu et møde, som slutning på akten.

Det er først i slutningen af denne akt, hvor Viktor for alvor kommer i spil og selve det lineære plot sættes i gang.

# Scene 1:

## Støttegruppemøde

5 personer ankommer til det lille mødelokale under kirken. Ludwig er allerede ankommet. Kirken er en høj og mørk gotisk en af slagsen, men det kan ikke ses nede i det lille mødelokale. Der er et slidt gråt væg-til-vægtæppe og væggene - der engang var hvide - er nu blevet farvet lysegrå af tobaksrøg. Der lugter indelukket og hemmeligt. Neonrørene i loftet er alt omsluttende, hvilket gør skyggedannelse umulig.

De kender hinanden fra et utal af møder, men det er aldrig let at komme i gang. Men heldigvis har de deres pligter, der skal udføres. Mikko! og Nathanael stiller stolene frem, efter at Mikko! har fejlet gulvet. Konstantine sætter kaffe over og vand til the. Nastasia finder dug og paptallerkener frem. Jheck står for at købe kage, for hvem her overskud til at bage i disse dage?

Ludwig hyggesnakker med spilpersonerne, får dem til at fortælle. Det kan være han kan høre dem om hvordan deres uge har været, det kan være han spørger indtil jobbet eller familien (hos Jheck). Det må godt være personlige spørgsmål, så spillerne fanger, at de i dette forum kan fortælle alt. Det handler mest om at få spillerne i gang med at fortælle, dog uden at de kommer ind på BANG! historierne i deres baggrunde. BANG! historierne er nemlig vores grundlag for de næste par scener. På et eller andet tidspunkt skal denne hyggesnak gr over i et mere organiseret møde.

På dette tidspunkt læser Ludwig støttegruppens regler op (Som er at finde i Appendix), som han altid gør og beder dem om at fortælle deres historier.

Scenegennemgang: 1 akt

**Spilmåde:** normalt rollespil

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 0) kl. 9

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko! og Ludwig.

**Formål:** Komme i gang med spillet, introducere spillerne for hinanden og hovedpersoner. Etabler deres forhold til Ludwig. Stille an til mødet.

**Ting du skal bruge:** Støttegruppens regler (Appendix 4).



# Scene 2: De første 5 fortællinger

Det er nu meningen spillerne skal finde på og spille en historie hver. Altså fem historier. Ludwig fortæller nemlig ikke historier.

Det er selvfølgelig ikke let for spillerne sådan at skulle finde på. Men derfor er det vigtigt at de får nogle kreative hjælpemidler. Som jeg vil komme tilbage til, så er der nogle ting du kan gøre for at hjælpe dem, ligesom jeg har vedlagt noget hjælpemidler. Nærmere bestemt en grafisk side, et buddysystem og nogle små kreative indspark. Derudover skal spilleren selv vælge om scenen skal spilles som fortællerrollespil eller bipersonsrollespil.

*De narrative hjælpemidler er alle at finde i Appendix 3 der hedder Støttegruppespil fra side 45-74.*

**Scenegennemgang:** 1 akt

**Spilmåde:** fortællerrollespil og bipersonsrollespil.

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 0) kl. 9.30

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko! og Ludwig (der dog ikke er særlig aktiv når der fortælles).

**Formål:** Sætte spillerne i gang med at fortælle hinandens spilpersoner. Det er her spilpersonerne bliver skabt som, spillernes spilpersoner.



## Scene 3: Andet støttegruppemøde

**Spilmåde:** normalt rollespil.

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 7) kl. 9.00

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko!, Viktor og Ludwig.

**Formål:** At give en følelse af tradition. Introducere spillerne kort for Viktor.

De ankommer igen til det lille mødelokale under kirken. Ludwig, er også denne gang, allerede ankommet i forvejen. Kirken er høj, mørk og gotisk. Mødelokalet er lille og gråt. Grå væg til vægtæpper. Der lugter stadigvæk indelukket og hemmeligt, selvom Ludwig har åbnet et lille vindue for at lufte ud. Herne ved vinduet kan man lugte at foråret er på vej.

Mikko! og Nathanael stiller stolene og bordet frem. Efter at Mikko! har fejet gulvet. Konstantine sætter kaffe over og vand til the. Nastasia finder duen og paptallerkenerne frem. Jheck står for at købe kage.

Når I starter med at spille, hyggesnakker Ludwig igen med spilpersonerne, men ikke så meget denne gang. Han må gerne virke lidt usikker.

Lige inden Ludwig skal til at læse støttegruppens regler op (Se bilag \*X), kommer Viktor ind. Viktor starter med at spørge om dette er mødet for sort/hvidfarveblind. Når han får bekræftet dette, smiler han og siger »godt«. Her begynder han at præsentere sig ved navn og forklare at han bor og arbejder på ambassaden overfor. Han forklarer også at han er blevet sort/hvidfarveblind for nylig og han gerne vil være med i deres støttegruppe. Herefter ringer hans mobiltelefon, han siger kort til spillerne, at det er et vigtigt opkald og at han er nødt til at gå. Viktor forlader rummet igen.

Efter at Viktor er gået, kan Ludwig og spilpersonerne godt vente lidt. Måske snakker de endda om hvem denne Viktor er. Men da det ikke ser ud til at Viktor kommer tilbage, går Ludwig i gang med at læse reglerne op og beder en af spillerne fortælle om hans eller hendes uge.



# Scene 4: De sidste 5 fortællinger

Endnu en gang er det meningen at spillerne skal fortælle historier. En hver, altså fem historier igen. Ludwig fortæller stadig ikke historier.

Ideen er lidt, at I bruger resten af de stykker grafik der er til rådighed, men ellers spiller denne scene ligesom scene 2. Der er vist også forklarende tekst nok under scene 2, da det godt kan hold en til scene.

**Spilmåde:** fortællerrollespil og bipersonsrollespil.

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 7) kl. 9.45

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko!, og Ludwig (der dog ikke er særlig aktiv når der fortælles).

**Formål:** Sætte spillerne i gang med at fortælle hinandens



# Scene 5: Et tilbud du ikke kan afslå

Når Viktor kommer tilbage, understøtter han igen for spillersonerne, at det var et vigtigt opkald. Han underskylder ikke at han gik, men prøver at forklarer sig ud af situationen. Spilpersonerne må hjertens gerne skælde ham ud, hvis de har lyst til det. På et eller andet tidspunkt siger Ludwig et eller andet om, at der faktisk er en regel der siger, at hvis det er første gang man er i støttegruppen, så skal man fortælle en historie. Viktor har lidt svært ved at finde en historie og spilpersonerne må meget gerne hjælpe ham. Han må også gerne spørge ind til hvad det er for nogle historier de normalt fortæller hinanden. Spørge ind til tematik og handlingsmønstre i deres historier. Denne del handler om at få spillerne til at reflektere over spilpersonernes historier. Efter at havde tænkt sig om, er det meningen at Viktor skal forklare at han aldrig har haft det bedre end nu, da han har valgt at blive sort/hvidfarveblind.

Viktor forklarer derefter spilpersonerne, hvordan han selv har valgt at være sort/hvidfarveblind. Dette skulle spilpersonerne gerne reagere på. Viktor giver dem muligheden for at blive behandlet for deres handicap. Det betyder at han introducere et lille glas med øjendråber, der kan give vores helte farvesyn.

Spilpersonerne skal helst tage imod tilbudet og tag øjendråberne. Ligesom det er vigtigt at Viktor får forklaret spilpersonerne, at de altid kan gå tilbage til at være sort/hvidfarveblinde, hvis de fortryder. Viktor giver dem to små glasflasker med væske. En der giver dem farvesyn og en kan giv dem sort/hvidfarveblindhed igen. Den sidste er den han selv har taget og hvis man tager den, kan man aldrig få farvesyn igen. Spilpersonerne kan altså gå fra sort/hvid til farvesyn til sort/hvid igen, men her slutter legen altså. Nu er tiden kommet til, at de helst skal gå til farvesyn. Hvis de ikke gør det, slutter scenariet lidt her og det ville være synd.

Scenegennemgang: 1 akt

**Spilmåde:** normalt rollespil

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 7) kl. 10.30

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko!, Viktor og Ludwig.

**Formål:** Viktor giver dem scenariets krog. Eg. Giver dem tilbudet om at kunne komme til at se farver.





# Scene 5: Et tilbud du ikke kan afslå (forsat)

Scenegennemgang: 1 akt

Den der giver farvesyn er en blå væske, men det ved spilpersonerne ikke, da de blot ser blå som endnu en grå nuance. Den der giver sort/hvidfarveblindhed er todelt, med en væske øverst og en nederst, ligesom de der 80'er smarte drinks. Der er en mælkehvid væske øverst og en helt sort nederst.

Ludwig forlader lokalet med den undskyldning, at han har brug for at bede og går op i kirken. Viktor må også gerne forlade dem, efter at han har forklaret dem, at de altid kan gå tilbage og giver dem både et glas med farvesynsdråber og sort/hvidfarveblindhedsdråber.

Når spillerne har taget farvesynsøjendråberne går du amok i en beskrivelse af farverne, helst uden at bruge farverne ved navn. Hvordan oplever en person farven rød for første gang?

Derefter udleverer du anden del af deres spilpersoner. Måske efterfulgt af en pause.

*Det er nu de skal have  
2. del af deres spilpersoner.  
Den i farver, altså...*



# 2. akt

*“I skal elske freden som et middel til nye krige. Og den korte fred mere end den lange.”*

**Friedrich Nietzsche**

Dette er den lykkelige akt. Meningen med den er, at spillerne skal nå at opbygge en fornemmelse af at lykken og farverne hænger sammen. En anden ting er, at de skal skabe flere relationer mellem dem udenfor støttegruppen. De skal finde sammen i par. Jheck og Nathanael i et far/søn forhold. Mikko! og Nastasia i et kærlighedsforhold. Konstantine skal kunne indgå som en god ven i begge forhold.

For at hjælpe aktens stemning på vej, kan det være en god ide at tillægge de forskellige farver nogle smukke og gode elementer såsom kærlighed, venskab eller hygge. Det kan du gøre på det dertil indrettede skema, der er at finde i scenariets appendix 4.

# Morgenmad og dagsplaner

Efter en god nats søvn har Nathanael fået det godt igen. Er øm i kroppen, men har det ellers godt.

Nathanael har sovet lidt længere end Jheck, så Jheck har forsøgt at lave scrambled eggs til morgenmad. Lad Jhack beskrive hvordan han vælger ingredienser efter farvesammensætning. Hvordan Nathanael kommer ind, da Jhack smager på hans ret. Det smager sjovt nok godt, underligt, men godt. Lad dem spise og snakke sammen. Det er spillernes opgave, at finde ud af hvad de ønsker at lave. De vel nok begge gerne ud og se nogle farver, hvor de ønsker at se dem er ligegyldigt. Det vigtigt er at de gør det sammen.

Sæt scenen og læg vægt på forskellige farver. Beskriv farverne så godt du kan uden at bruge deres navne. Brug måske dit skema. Forklar spillerne at de begge har god tid og kan bruge dagen sammen. Lad ellers spillerne starte med at beskrive sig selv i farver. Og lad dem derefter diskutere deres planer for dagen. Det er ikke meningen at de skal stille spørgsmål ved, hvorfor de vil tilbringe dagen sammen. Det vil de bare.

**Spilmåde:** Normalt rollespil.

**Sted:** Hjemme ved Jheck.

**Tidspunkt:** Søndag morgen.

**Medvirkende:** Jheck og Nathanael

**Formål:** Få et sundt far/søn forhold op at køre mellem de to spilpersoner.



# En formiddag i parken

Scenegennemgang: 2 akt

Mikko! står og venter, han er kommet lidt for tidligt. Det er en flot dag i parken og selvom det støvregner, så er der forholdsvis varmt i vejret. Nastasia kommer lidt for sent, hun havde problemer med at fange en taxi. Hun kunne ikke genkende taxierne pga. af alle de nye farver. Da Nastasia ankommer holder det op med at regne. At hun kommer for sent skulle helst give dem noget at snakke om. De går en tur i parken, ser på alle de fine farver og snakker. Det er et godt tidspunkt at gå en tur i parken på. Der er mennesker, men ikke for mange. Det er mest familier og i dagens anledning er børnene meget velopdragne. Hist og her er der dog også andre par på gåtur i parken. De kan med fordel møde et ældre ægtepar der smiler til dem. Derudover står træerne i forårets smukke farver. Himlen bliver helt klar og åben, imens de går i parken.

Måske kysser Nastasia og Mikko!, måske går de bare hånd i hånd.

Dette kan godt være en svær scene for nogle spillere at spille. Start med at beskrive Mikko!'s venten og den park der omgiver ham. Derefter kan du bede spillerne beskrive hinandens spilpersoner i farver. Mikko! ser på Nastasia imens hun løber ham i møde. Nastasia kigger på ham imens han står. Lad dem snakke lidt og måske begynde at gå i parken. Læg op til, at de gerne må snakke om alt det nye de ser. Beskriv parken og de ting der er i den. Mærk efter hvor meget spillerne er villige til at spille scenen. Ellers hjælp dem alt det du kan. Det kan du gøre ved både at instruere dem, beskrive omgivelserne og stille dem spørgsmål om hvordan deres spilpersoner har det i situationen. Hvis alt er ved at gå galt, så kan du beskrive hvordan de stopper op, mærker den anden person ved siden af og erkendelsen af kærligheden til denne person rammer dem som lynet. Så skulle de nok kunne komme med noget der bare er semiromantisk.

**Spilmåde:** Normalt rollespil

**Sted:** I parken.

**Tidspunkt:** Søndag formiddag.

**Medvirkende:** Mikko! og Nastasia.

**Formål:** Nastasia og Mikko! skal finde sammen som par.



# Et tilfældigt møde

Konstantine er faret vild igen. Han er nået til en park han ikke kan genkende, men det gør ikke så meget, for det er en god morgen og det er en rigtig smuk park. Der er mødre med deres børn, Konstantine ser kærligheden mellem dem og glædes. Han ser unge par der går tur og fanger håbet om et liv sammen i deres ansigter.

Og så ser han et par han synes han kender. De går tæt sammen og er smukke sådan. Det er Nastasia og Mikko!. Han møder dem og mærker deres glæde. De snakker lidt med ham og går derefter videre. Konstantine kan mærke de gerne vil være alene.

Sæt scenen og lad derefter Konstantine beskrive sig selv i farver. Lad også spilleren beskrive parken. Hvis han/hun er ved at gå i stå, så spil noget af det ovenstående ind i hans/hendes fortælling. Det er vigtigt at der gives udtryk for Konstantines nyfundne empati, enten fra spilleren eller dig.

Når det er blevet klart, så spil Nastasia og Mikko! ind i scenen. Beskriv hvordan Konstantine måske kan se deres forelskelse mere end dem selv. Lad dem tale sammen alle tre, det kunne være fedt hvis Nastasia og Mikko! kunne få lov til, at beskrive deres fælles kærlighed.

Gør det klart for Konstantines spiller på et tidspunkt, at Konstantine godt kan se de har brug for tid alene. Lad spilleren selv spille sig ud af scenen og klip den der.

**Spilmåde:** Normalt rollespil

**Sted:** Parken.

**Tidspunkt:** Søndag formiddag.

**Medvirkende:** Konstantine, Mikko! og Nastasia

**Formål:** Lade Konstantine mærke, at han kan forstå andre mennesker.



# En dagens ret og noget at drikke til, tak

**Spilmåde:** Normalt rollespil.

**Sted:** En burgerbar.

**Tidspunkt:** Søndag aften.

**Medvirkende:** Konstantine, Jhack og Nathanael

**Formål:** Hygge mellem de tre drenge omkring nogle burgers.

Efter en lang dag sammen er Jhack og Nathanael gået ind, for at få noget mad. Det er ikke et fint sted, men der er flotte farver og maden ser lækker ud. De sætter sig ved et rødt bord med gule stole. De skal lige til at bestille, da Konstantine kommer ind. Han sætter sig sammen med dem. Måske fortæller han om Nastasia, måske fortæller Jhack og Nathanael om deres dag. Det er ikke så vigtigt. De er alle tre ret trætte, så måske siger de ikke så meget, sidder bare og spiser. På et tidspunkt tager de hjem eller går i byen.

Sæt scenen. Lad Jhack og Nathanael snakke sammen lidt og introducer dem efter Konstantine. Lad dem snakke, men hvis de ikke gør, er det også ok, så længe du husker at fortælle de er trætte. Dette er en fuldstændig overflødig scene, hvilket er det smukke ved den. Lad spillerne bruge den som de vil. Hvis du virkelige har dårlige spiller, der ikke kan tage initiativ så klip den ud af sceneriet. Ellers er det et mellemrum, hvor der bare skal hygge snakkes.





# 3. akt

*“Mennesket er noget, der skal overvindes, og derfor skal du elske dine dyder – for ved dem vil du gå til grunde. –«*

**Friedrich Nietzsche**

Tredje akt spilles som normalt rollespil. Dette er valgets akt, hvor spilpersonerne skal vælge mellem farverne eller Ludwig. Derefter skal de blot udspille og leve med valget. Alt efter hvad spillerne vælger, så spilles slutningen af scenariet enten som 1. eller 2. ark.

# Scene 10: Støtte- gruppemøde?

Ingen af dem ved hvorfor de mødes, det må have noget at gøre med vaners vedholdenhed. Nu er de der, i støttegruppen igen. Inden for døren ligger Ludwigs glasflaske med den blå væske. Han har altså ikke taget sin dosis og han er heller ikke til at finde.

Det er lidt et usselt rum når man har vænnet sig til at se rum i farver. I det lille rum er det ligesom om at farverne står op og ned af hinanden på en meget forstyrret måde. Der er noget galt.

Døren bliver sparket ind, Viktor kommer hoppede ind. Grinende siger han:

“Ha ha... I er svage i farvernes forblindende lys. I er mere blinde end før! Jeg har jeres elskede Ludwig og som I er nu, har I ingen mulighed for at befri ham... Ha ha... Men fordi jeg er bundet af gamle myter og aftaler, har I et valg. I kan gå tilbage til den sort/hvid verden og prøve at befri ham. Det er ikke sikkert det lykkes, men så har I et forsøg.

Men husk at I da har opgivet skønheden og livet i farverne for altid”

(Eller noget andet, der passer sig for en halv mytologisk superskurk. Det er nok en god ide, selv at finde et ordvalg.)

Spillerne skal bare fatte:

- at Viktor har Ludwig,
- at de er nødt til at bruge de todelte dråber for så de ser verden i sort/hvid
- og at hvis de bruger dråberne så er de sort/hvidfarveblinde for altid (skulle de havde fattet i scene 5).

Hvis de angriber Viktor nu, så beskriv hvordan Viktor bruger alle deres gamle styrker imod dem. På et eller andet tidspunkt løber Viktor ud af lokalet og over på sin magtbolig ambassaden.

**Spilmåde:** normalt rollespil

**Sted:** I kælderlokalet under Sankt Maria-kirken.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 14) kl. 9.

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko!

Og Viktor.

**Formål:** At kaste valget i ansigtet på spillerne og udspille Viktors og din egen skurkeside.



# Scene 11: Beslutningen

Denne scene følger den foregående scene direkte. Lad det være op til spillerne om deres spilpersoner går et andet sted hen og diskuterer hvad de skal gøre. Lad dem bare gå op til ambassaden og kigge på den, hvis det er det de vil. Det vigtige er, at spiller diskuterer og beslutter sig for noget. Du skal i denne scene helst blot gøre det klart for dem, at de af en eller anden grund ved, at hvis de ikke alle tager dråberne så kan de ikke rede Ludwig.

De er ikke seje og ligeglade nok hvis de ikke tager dem. Og de ved alle af en eller anden grund, at de har brug for alle deres kræfter for at rede Ludwig. Hvorfor de ved det og hvorfor det er sådan, behøver du ikke fortælle dem. De ved blot det kun er som (støtte)gruppe de kan besejrer Viktor.

De kan ikke hente hjælp udefra, da det er en ambassade og politiet derfor fx ikke har rettigheder til at gå der ind. Men derudover er der sjovt nok ikke nogen der vil tro på dem, hvis de henvender sig. Det er vigtigt at du stopper spillerne, hvis de ønsker at spille sig ned af dette spor. Der er ikke noget investigation i denne scene, de skal have alle svarene på forhånd.

Og som i sværd og trolddoms bøgerne siger, hvis de vælger;  
Ikke at rede Ludwig og dermed ikke tag dråberne, så gå til scene 12a.

At rede Ludwig og tag dråberne, så gå til scene 12b.

**Spilmåde:** normalt rollespil.

**Sted:** det som spillerne vælger.

**Tidspunkt:** Lørdag (dag 14) kl. 9.

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck og Mikko!

**Formål:** Spillerne skal vælge om de vil rede Ludwig eller leve i en verden af farver.



# Scene 12a: En bittersød slutning

Hvis de beslutter sig for ikke at rede Ludwig, så vælger de også den korte afslutning. Der skal være en eller anden form for epilog. Der skal det selvfølgelig fremgå at de godt nok kommer til at leve i skønhed, men også med en evig dårlig samvittighed.

Hvis du synes, kan de selv få lov til at fortælle hvad der sker for dem i fremtiden. Hvis du ikke vurderer at de er i stand til dette, så er det op til dig. Det skal være en fortælling om, hvordan Jheck får sin kone tilbage. Hvordan Nathanael bliver ved med at komme til søndagsmiddage hos Jhecks familie og bliver kaldt for onkel Nat af Jhecks sønner. Det skal være en fortælling om hvordan Nastasia og Mikko! bliver gift og får en søn de kalder for Konstantine. Det skal være en fortælling om hvordan Konstantine bliver brandmand og et kendt ansigt i gadebilledet. Han er altid klar til at lytte til folks problemer og være der for dem.

Men det skal også være en fortælling om fem personer, der ikke kan holde ud at nærme sig St. Maria kirken. En fortælling om den skyld der gør, at Jheck vågner hver nat grædende, at Nathanael ikke kan bevæge sig ind i en kirke igen, at Nastasia og Mikko! er nødt til at snakke sammen flere gange om dagen fordi de begge er bange for at miste. Den gør at Konstantine aldrig bliver helt glad. Man kan altid mærke bedrøvelsen bag hans endeløse forståelse.

Det er vigtigt at de mærker, at de ikke kun har tabt. Måske ender de i helvedet, måske er de der i forvejen.

**Spilmåde:** Spilleleder afrunding.

**Sted:** Resten af verden.

**Tidspunkt:** Efter valget og resten af livet.

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck og Mikko!

**Formål:** At fortælle dem hvordan de ikke befrier Ludwig.



# Scene 12b: Hvem har også brug for farver?

Hvis de beslutter sig for at befri Ludwig, så lad dem være fælles om at beskrive ambassaden. Hvordan de kommer ind i den. Hvordan de er nødt til at møde og besejre Viktor, for der efter at befri Ludwig og komme ud igen. Komme ud til en grå verden og kedelig verden.

Hvis de har lyst, må de også gerne opgive deres liv på dette tidspunkt er det helt ok, men det er op til spillerne.

Denne fortælling er mere kaotisk end de foregående fortællinger, da buddysystemet ikke bruges. I denne fortælling er de alle buddys. Noget har ændret sig igennem historien selvom de vælger at gå tilbage. Derudover er dette ikke en fortælling der fortælles i støttegruppen mellem spilpersonerne. Dette er en fortælling der fortælles af spillerne. Hvad der fortælles sker og skal ikke fortælles ud fra spilpersonens optik.

Noget tredje der er særligt ved denne fortællerscene er, at de ikke kan befri Ludwig før:

§ 1: Alles styrker har været brugt i fortællingen, mindst to gang. Og den skal være blevet fortalt af to forskellige spiller.

§ 2: Viktor skal personligt besejres før Ludwig kan redes. Der skal være den sidste kamp eller end-of-level-monsteret. Det skal være en hård kamp med et offer fra hver af spilpersonerne. De skal selv bestemme hvad offeret er.

Disse få regler og paragraffer skal fortælles spillerne inden man sætte dem i gang med at fortælle.

**Spilmåde:** Fælles Fortæller Action!

**Sted:** Ambassaden.

**Tidspunkt:** Efter valget.

**Medvirkende:** Konstantine, Nathanael, Nastasia, Jheck, Mikko!, Viktor og Ludwig.

**Formål:** Spillerne sammen fortæller hvordan deres spilpersoner befrier Ludwig.

forsætter næste side



# Scene 12b: Hvem har også brug for farver? (forsat)

Men på trods af, at de er fem om at fortælle historien og har træningen fra 1. akt, så skal de nok have lidt hjælp.

Det er nok en god ide at tænke redningsmissionen som et forløb. Spørger dem om hvordan de kommer ind. Spørg dem om hvilken modstand de møder når de kommer ind. Spørg ind til detaljer, men aldrig refleksioner.

Når de har redet Ludwig og kommer ud af ambassaden, skal du fortælle hvordan byen ligger grå og død hen. Hvordan det hele forsvinder i ligegyldighed. Før de kunne se farver, kendte de ikke verdenen bag sløret. Nu kan de huske det så småt. De kan fra nu af kun være der for hinanden som støttegruppe. De kan kun være der i deres fælles fortællinger. Alle andre relationer er de nødt til at opgive. Det må gerne være mørkt på den der vampire eller »P4 på P3«agtige måde. Fortæl denne slutning som var den til hende den gotiske tøs/fyr du ønskede at scorer i midt halvfemserne.





# Appendix 1

## *Beskrivelser*



# Byen

Hele historien foregår i en fiktiv europæisk storby. Grunden til at jeg ikke blot har valgt Stockholm, Krakow eller Berlin er, at jeg har ønsket at give dig lov til at skabe dine egne billeder og kunne definere byen på trods af dine spillers feriemål de sidste ti år. Der må godt være noget polsk over byen på nogle punkter. Her tænker jeg på den særlige form for sydeuropæisk arkitektur der er i Østeuropa. Hvis du ikke har været i Østeuropa, så tænk italienske palæer, der står op af østtysk betonbyggerier... Der så igen er blevet ramt af en god gang opportunistisk kapitalisme, med det hele.

Byen er en gammel by med masser af historie, der ligger begravet under moderne, oplyste reklameskilte. De gamle kirker og andre gamle bygningers mursten, står stadigvæk frem mellem højhuse i stål, glas og beton. Betonen har dog med tiden vundet mere og mere plads, især i forstæderne, hvor krigerne og de elskende bor. Når de bliver gamle og satte nok, flytter de ud i de labyrintiske villakvarterer, og kun få af dem hører man nogensinde fra igen. Byen vokser sig større, men der er stadigvæk steder, hvor en eller anden ideologisk byplanlægger har sikret åbne, grønne områder. Når man er sort/hvid farveblind er de åbne grønne pladser ikke andet end tomme, grå rum... Så er hovedvejenes og handlungadernes kontraster mellem lys og mørke at foretrække.

Byen er i scenariet et monster, der ligger og ånder bag tæppet, med sin brutalitet, kulde og alles kamp imod alle.



# St. Maria Kirken

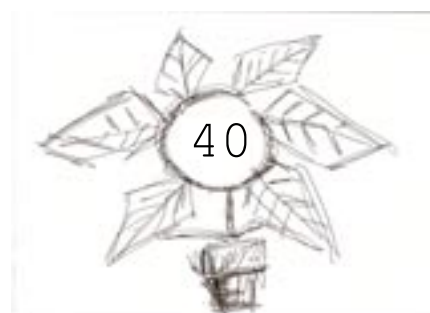
Det er under St. Maria kirken støttegruppen afholder sine møder. Selve kirken er en gammel katolsk, gotisk kirke, der strækker sig mod himlen, som denne type arkitektur er kendt for. En mørk, høj skikkelse, der går næsten hele vejen op til himmeriget. Uden på kirken er der hugget stenfigurer af de syv dødssynder, men ingen kan længere huske hvilke figurer, der repræsenterer hvilke synder. Når folk kommer forbi kirken sætter de farten ned og historier fortæller om selv virkelig slette folk, der har følt et stik i hjertet, når de nærmer sig kirken.

Man skal ind i kirkens våbenhus, for komme ind i kælderen, hvor støttegruppen holder til.

# Ambassaden

Over for kirken ligger byens ambassade. Selve bygningen er en moderne, høj, hvid bygning og står på den måde i kontrast til den mørke kirke. Rundt om er der en pæn, hvid mur. Det er lidt underligt, for alle kender den og ved at det er en ambassade, men ingen er helt sikker på hvilket land den repræsenterer. Det er ikke noget man snakker om, og det er ligesom blevet et tabu i byen at snakke om. Det er noget man burde vide, men ingen ved det. Så det er sikkert godt nok. Der er ikke noget våbenskjold eller flag udenfor, men alle er enige om, at det er en ambassade. Derfor vil politiet heller ikke gå derind. Andre der prøver, bliver holdt tilbage af vagtfolk med automatvåben i sort og røde uniformer. Det er på denne ambassade at Victor residerer og holder Ludwig fanget i 3. akt.

Derfor er det nok en god ide, at beskrive ambassaden i starten af scenariet, så det ikke kommer som et chok for spillerne, at der er en ambassade i byen. I denne beskrivelse er det nok også en god ide at beskrive tabuet omkring ambassaden.



# Appendix 2

## *Spillederpersoner*



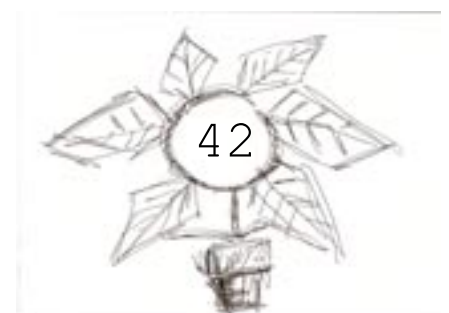
# Støttegruppen vs. Spillergruppen

I rollespil har vi altid både at gøre med spilpersonen og spilleren eller spillederen og spillederpersonen. Dette scenarie er ikke en undtagelse fra dette. Her gør historien og nogle hippieidealer om spillerfrihed det blot nødvendigt at kunne lave et begrebsligt skel mellem de to planer. Så når jeg skriver noget med spilleren, så mener jeg spilleren, hvilket er ham eller hende der spiller en spilperson. Ligesom en spilperson har en spiller, der også er noget udenfor fiktionen. Det er alt sammen ret enkelt. Ligesom at når jeg skriver støttegruppen, så er det spilpersonerne eller scenariets party, der er på tale. Modsat er spillergruppen de personer der mødes, sveder, snakker og spiller scenariet.

## Spillelederpersoner

Der er to vigtige personer du står for at spille i scenariet, nemlig Ludwig og Viktor, disse har jeg valgt at kalde spillelederpersoner. De er ikke bipersoner fordi bipersonerne dem som spillerne finder på til hinandens fortællinger, når de bliver spillet i bipersonsrollespil. Udover de to spillelederpersoner, så kan det være at du bliver nødt til at opdigte en isbådssælger eller noget. Men sådan er det jo, når fortællingen er sat i en by med masser af mennesker spilleren kan interagere med.

Ludwig og Viktor repræsenterer det gode overfor det onde.



# Ludwig

Ludwig er den gode af de to spillelederpersoner i scenariet. Han er spillernes bedste ven og fortrolige. Dette skal gøres spillerne bevidst igennem spil. Derfor er det din opgave at spille Ludwig på en sådan måde at spillerne og deres spilpersoner kommer til at elske ham. Ved at starte støttegruppen og være primusmotor i den er han blevet et symbol på gruppen. Ludwig styrer støttegruppe møderne og er din måde at få indflydelse igennem spil på, derfor skal det også gøres spillerne klart at de respekter ham.

En sådan dobbelthed kan man få ved at spille ham som en kærlig faderskikkelse. Det er ham der fortæller støttegruppens regler ved starten af hvert møde, men han er også inderligt interesseret i spilpersonerne og deres problemer.

Ludwig er en gammel kirkesanger der altid har lidt ondt i halsen. Derfor er Ludwig lidt hæs, men omgiver sig med så meget respekt at han aldrig behøver at råbe. Går i et slidt sort jakkesæt, der dog altid er nydeligt. Har rynker som altid lægger hans ansigtsskygger i de helt rette folder i forhold til en given situation. Smil når spilpersonerne henvender sig til dig. Lev dig ind i hvad de siger til dig. Giv tid til at høre på spillerne og vent med at svare, så dit svar virker eftertænksomt. Brug bare alt din viden om spilpersonen når du spiller Ludwig, han ved alligevel mere om dem end dig. Men lad dig alligevel blive fascineret af det spilpersonerne fortæller dig.

Med andre ord: vær til stede. Det er vigtigt at selvom Ludwig ikke er verdens mest kraftfulde person, at du er på når du spiller ham. Spilpersonerne skal mærke at de er de vigtigste i Ludwigs verden. Støttegruppen og dens medlemmer er det vigtigste i Ludwigs liv.

*Er ubetinget og ubegrundet god.*





# Viktor

Viktor er den onde i dette scenarie. Hvorfor han er ond og gør som han gør, er ligegyldigt for scenariet og derfor giver det ikke nogen mening at gøre sig tanker herom. Det er meningen at det er Viktor der giver spilpersonerne både øjendråberne der gør, at de kommer til at være farveseende og han giver dem også “mod”giften. På den måde er det ham der giver dem valget og åbner verden for dem. Viktors pointe er at alt kan være anderledes, hvis spilpersonerne bare vil det.

Det er igennem dit spil af Viktor du skal få spillerne til at tage de første øjendråber. Både anden og tredje akt eksistere ikke, hvis Viktor ikke får spillerne til at tage de der dråber.

Viktor holder ikke fokus på en ting i særlig lang tid. Det har han for travlt til. Han har ikke god tid. Prøv at spille ham som en socialmester til buffésnak. Kan snakke om alt, synes alt er meget interessant, bare i meget kort tid af gangen. Han må gerne fremstå lidt falsk, men ikke som en løgner. Han må gerne være lidt for smart. Derudover er det sådan at spillerne helst ikke må mærke på Viktor at han gerne vil havde dem til at bruge øjendråberne. Det skal helst bare følelse som et tilbud, selvom det som sagt er rocker vigtigt de tager dem.

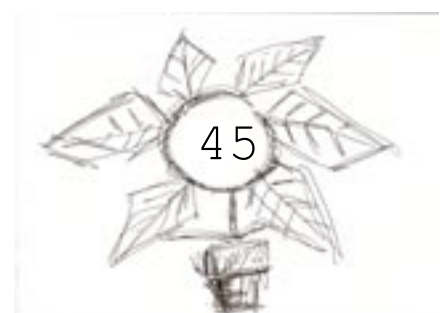
Udover hans funktion for den videre fremdrift i scenariet, så er det vigtigste ved Viktor at han selv har valgt at blive sort/hvidfarveblind. Den væske han har behandlet hans øjne med for at blive sort/hvidfarveblind, har gjort at hans øjne har dannet et lag af mærkevidt arvæv. Derfor bruger han solbriller.

*Er ubetinget og ubegrundet ond.*



# Appendix 3

## *Støttegruppespil*



# Brug af grafikken

Der er ti billeder der skal vises spillerne og som de kan vælge imellem, når de skal til at fortælle en historie. Disse billeder er i sort/hvid og har en tekst skrevet på dem. Teksten og billedet skulle helst lægge op til nogle gode historier. Billederne er til for at hjælpe spillerne med at sætte scenen. Det er meningen at billederne skal underbygge en filmisk og tegneserieartig stemning til scenariet. Altså give scenariet en form for grafisk udtryk.

Det er meningen, at når et billede er valgt, så virker det som overskrift på den fortælling spilleren skal finde på. Der er ti billeder i alt og det er meningen, at der i løbet af to scener, skal være en fortælling til hvert billede. Sådan at alle har fortalt to historier hver. Der er sikkert nogle billeder der er lettere at fortælle ud fra og som sikkert bliver valgt først. Det skal jo heller ikke altid være lige let at spille rollespil.

## Navneoversigt over billederne:

Bomber under byen.

Over byen.

En kniv i natten.

Jagten.

Frugten af mit arbejde.

Glas mennesker.

Skygebokser.

Til familiefest.

Brevet.

Firmafest.

## Navneoversigt over billederne:

**Bomber under byen.**

**Over byen.**

**En kniv i natten.**

**Jagten.**

**Frugten af mit arbejde.**

**Glas mennesker.**

**Skygebokser.**

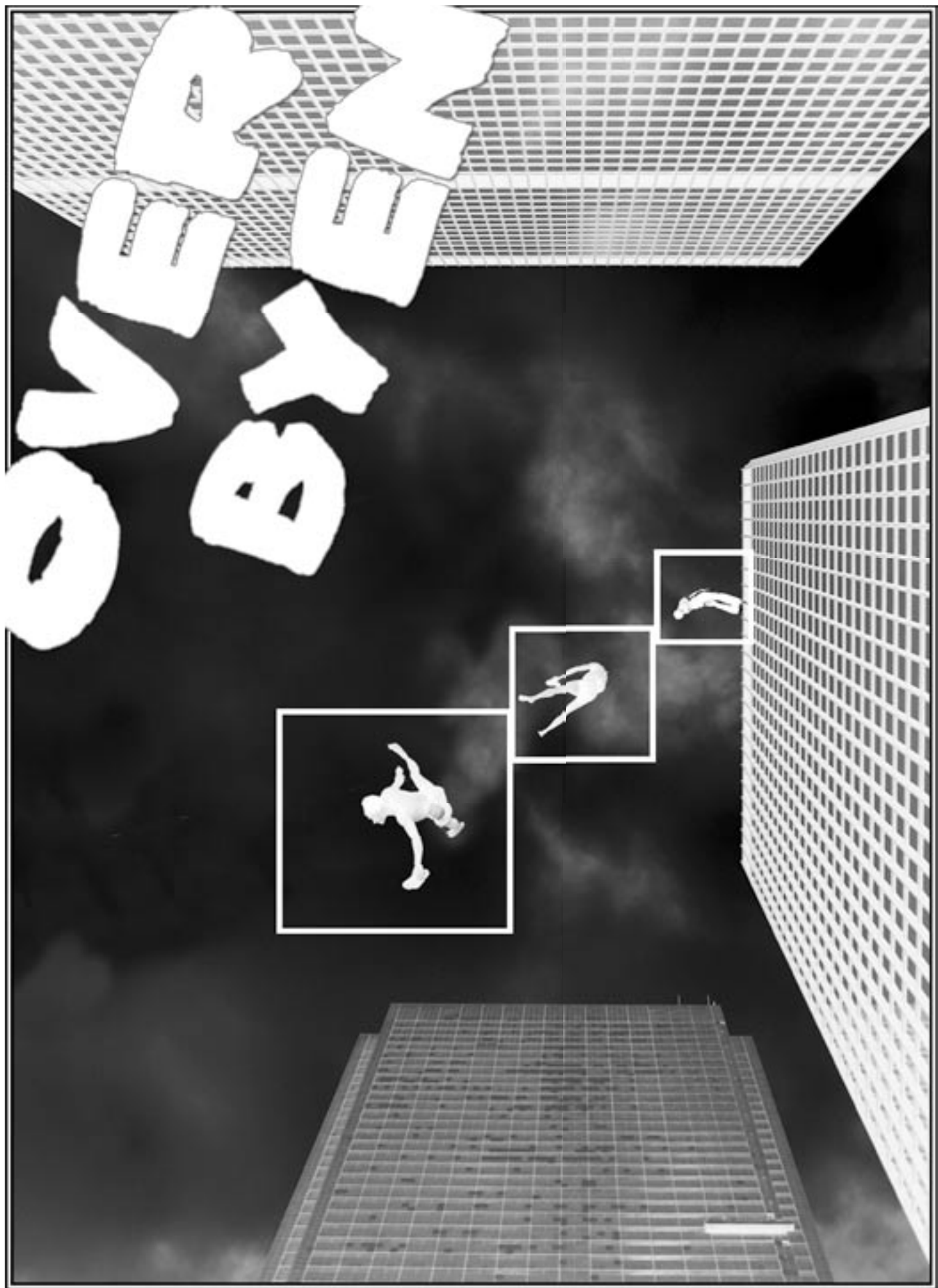
**Til familiefest.**

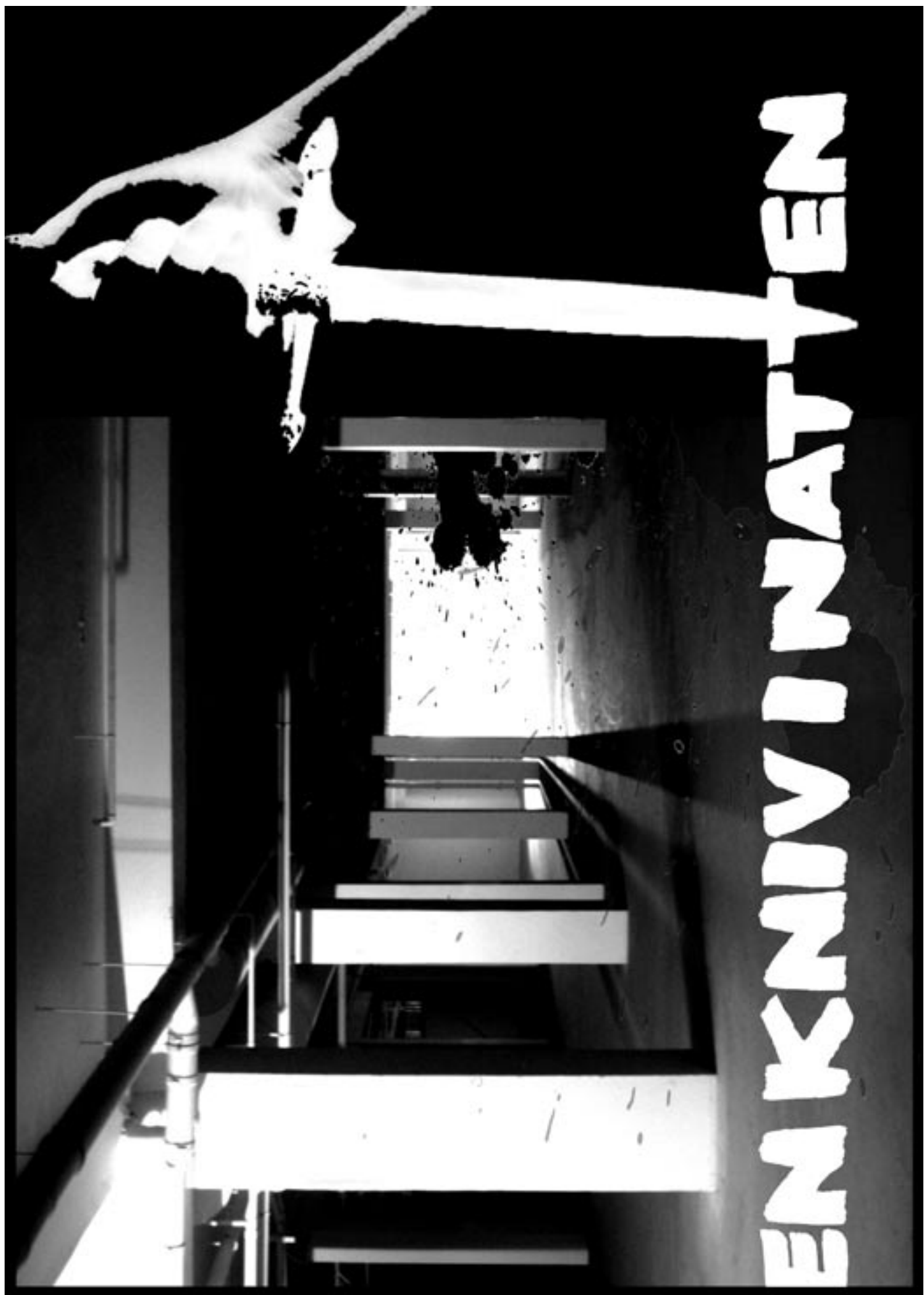
**Brevet.**

**Firmafest.**









EM KNIIVINATTEEN

JAAGT EN K



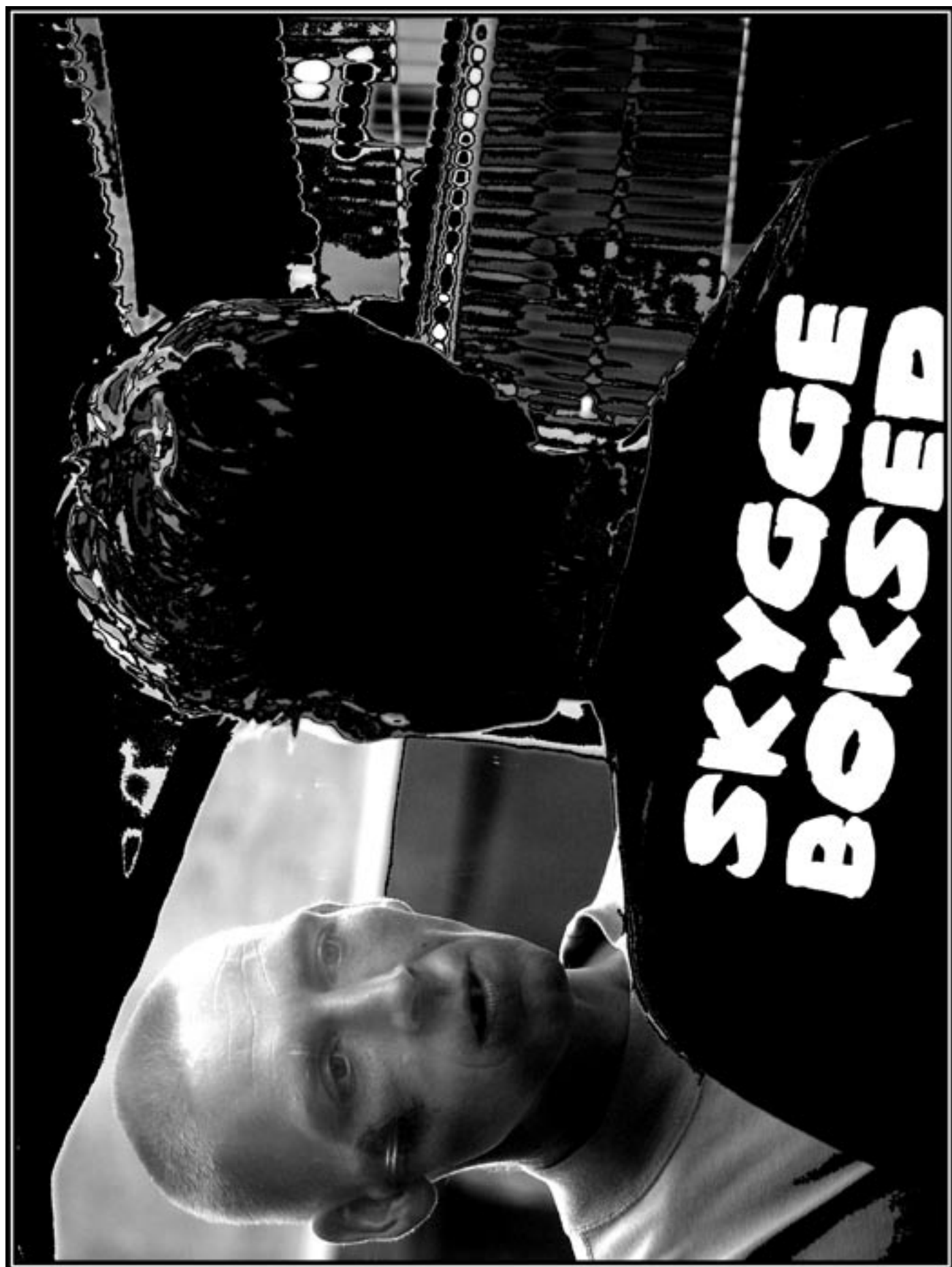


**FRUGTEN AF  
MIT ARBEJDE**





# **GLASS** **MENNESKER**



# TIL FAMILIEFEST





# FIRMAFEST



# Rollespilstyper til fortællingerne

Når spilleren, hvis spilperson der skal til at fortælle, har valgt et billede og dermed en overskrift til sin fortælling, skal spilleren til at vælge om denne fortælling skal spilles som bipersonsrollespil eller fortællerrollepil. Fordelen ved bipersonsrollespil er, at her er det lettere for de andre at byde ind på ens fortælling. Fordelen ved fortællerrollespil er, at her er det lettere at beskytte sin fortælling. Faktisk kan man sige, at hvis man ved hvad man vil fortælle om og hvis der ikke er andre personer med i scenen end ens spilperson, så bør man vælge fortællerrollespil. Hvis man er meget usikker på hvad man skal spille, så bør man vælge bipersonsrollespil.

## *Bipersonsrollespil*

I scenerne med bipersonsrollespil er der kun en hovedperson, nemlig den spilperson der fortæller historien. De andre spillere spiller bipersonerne i scenen, som de frit kan opdigte. Det er ikke meningen at bipersonerne skal stjæle rampelyset fra hovedpersonen. Men en anden spiller kan prøve at overtage fortællingen. Men fortællingen holder ikke af den grund op med at handle om hovedpersonen. Det der sker, er nærmere at en biperson prøver at påvirke hovedpersonens handlerum. Det er i denne påvirkning der opstår en konflikt. Et klassisk eksempel er, at biperson A prøver at score hovedpersonen. Det ville være en påvirkning. Men det kunne også være at biperson A prøver på at få hovedpersonen til at støtte ældresagen på en tilfældig gågade. Mange synes at en voldssituation er en god konflikt. Det mener jeg ikke, da vold nærmere er noget der springer ud fra en konflikt. Det er meget sjældent andre end nordjyder har lyst til at slå på folk, bare for at slå på folk. For det meste er der en eller anden undskyldning.

Efter at der har været bipersoner inde over scenen og du skal til at klippe, så kan du lade hovedpersonens spiller afslutte scenen med at beskrive hvad spilpersonen føler, tænker eller laver. En sætning er alt nok. I skal jo også videre.



# Fortællerrollespil

I fortællerrollespilsscenerne er der ligesom bipersonsscenerne kun en hovedperson, men i fortællerscenerne deltager de andre spillere ikke i selve fortællingen. Den spiller der fortæller og som scenen handler om, kalder vi for fortælleren. Alle fortællerscenerne bliver fortalt i støttegruppen, så de andre spillere må gerne bruge deres spillere til, at spørge ind til fortællingen. Det er dog vigtigt at du gør de spillere der ikke er fortælleren klart, at fortælleren skal have rum til at skabe sin fortælling.

Fordi fortællingen fortæles i støttegruppen kan du i rollen som Ludwig spørge indtil fortællingen. Men ellers vil fortællersens buddy nok også spørge ind til fortællingerne, hvis fortælleren har problemer.

Du skal selvfølgelig være opmærksom på, at bare fordi spillerne tænker sig om, så betyder det ikke, at han/hun er gået i stå.

Selvom spilleren skal have tid til at fortælle sin historie, er det ikke meningen at fortællingerne skal tage lang tid. Der er ingen skam i at lade Ludwig bede fortælleren om at komme til sagen og videre. Der er jo også meget mere på støttegruppens program denne aften.



# Buddysystemet

## - de rå regler

Buddysystemet bruges kun i bipersonsscenerne og ikke i fortællerrollespillet. Det er en kreativ måde at udspille de konflikter på, der netop kan forekomme i bipersonsrollespillet. Så selvom jeg skriver fortælling og fortæller i det nedenstående, så har det ikke noget med fortællerscener og fortællerrollespil at gøre. Jeg bruger begreberne fortælling og fortæller, fordi bipersonsscenerne omhandler den fortælling en given spilperson fortæller i støttegruppen. Ydermere vil jeg gerne gøre opmærksom på at der efter denne beskrivelse af systemet følger et eksempel på brug af reglerne. Læs det inden du går i panik, fordi jeg beskriver reglerne vanvittigt her. En anden god ide er at lægge spilpersonerne ved siden af dig mens du læser dette, så du kan se de tal og evner der omtales.

Når Buddysystemet anvendes i bipersonsfortællingerne, er der 3 mulige roller der kan indtages og som har en effekt på scenen: Fortælleren (med fortællerretten) er hovedpersonen i fortællingen og spiller sin egen spilperson. Han er altid i spil. Modfortælleren og medfortælleren er positioner i forhold til fortælleren, som de andre spillere kan indtage. Modfortælleren er en position der kan indtages for at påvirke fortællingen, og medfortælleren er en rolle der kan indtages for at modvirke modfortælleren.

Den spiller - vis spilperson der fortæller - har fortællerretten. Dvs. han spiller sin egen spilperson og ikke en biperson. Alle kan hele tiden prøve på at overtage fortællingen, ved at indtage positionen som modfortælller. Det man gør når man vil være modfortæller er, at man går ind og definere en given situations udfald. Man indfører altså en hændelse, eller definerer udfaldet af en situation fortælleren allerede er i. Det er kun hændelser man kan indføre og påvirke, man kan altså ikke gå ind og lave om på noget, der allerede er blevet fortalt af den der har fortællerretten. Lad os kalde det at definere en mulig fremtid i fortællingen. Denne mulige fremtid bliver omdrejningspunktet for hvad der er på spil.





Hvad der er på spil, kan være mange ting. Det kan være udfaldet af et scoringsforsøg; går A hjem med B eller ej? I en situation hvor man møder en fra ældresagen, er det om man ender med at støtter dem økonomisk eller ej. Det er altså modfortælleren der definerer hvad der er på spil ved at indføre en hændelse eller et bestemt udfald af en hændelse. Når det sker, har vi starten til en konflikt, da modfortælleren prøver at gå ind og overtage fortællingen.

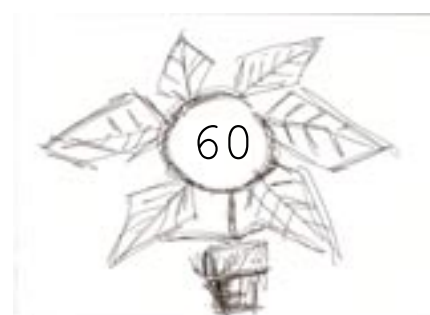
Men det er ikke bare sådan ligetil at modfortælle. For at kunne komme til at modfortælle, skal man starte med at slå et slag. Det gør man ved at kaste med et antal Othello-brikker (brikker der er sorte på den ene side og hvide på den anden) lig med ens evne (evnerne vil jeg komme tilbage til under det næste punkt). Før spilleren kaster skal han/hun erklære, hvad der er på spil. Han eller hun skal definere en mulig fremtid.

Når dette sker skal fortælleren så bestemme sig for, om det er en god eller dårlig ting for hovedpersonen, det modfortælleren prøver på at fortælle. Hvis han mener at den mulige fremtid som modfortælleren fremsætter, er en negativ ting for hovedpersonen, skal modfortælleren slå efter sorte. Hvis det er en positiv ting, skal han/hun slå efter hvide. Da der ikke er nogle gråtoner på en Othello-brik, så kan man ikke modfortælle noget der er normativt nuanceret. Det er enten godt eller skidt for den der har fortællerretten.

Vær opmærksom på, at man godt kan modfortælle noget der stiller en fortæller i positivt lys. Hvis fortælleren fx var ved at udbasuner sin spilpersons svagheder, så kan man godt modfortælle fortællingen over på nogle af spilpersonens styrker. At modfortælle er ikke at være imod hovedpersonen. Det er at være imod den fortælling han er ved at fortælle. Fx kan en spilpersons buddy være nødt til at modfortælle i en sådan situation, altså gå ind og sætte hovedpersonen i et godt lys hvis han eller hun er ved at begrave sig selv i mismod. Man er buddy med hovedpersonen og ikke ham eller hende der spiller hovedpersonen. Det er jo en støttegruppe for fanden!

*“You wanna know how you do it? Here’s how, they pull a knife, you pull a gun. He sends one of yours to the hospital, you send one of his to the morgue...”*

**Sean Connery: The Untouchables**

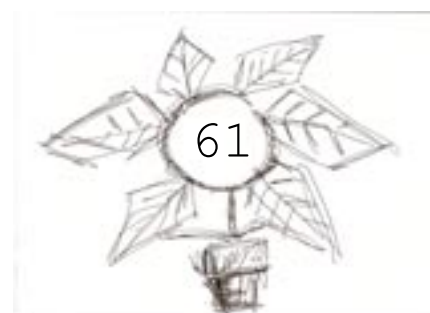


Personen med fortællerretten (offeret) må ikke forsvare sig. Hvis en modfortæller går ind og indfører en mulig fremtid kan fortælleren ikke selv gøre noget ved det. Der skal der være en medfortæller der kan forsvare fortællingen (hvilket tit, men ikke altid er spillerens buddy – fx hvis buddyen modfortæller for at sætte fortælleren i et bedre lys er medfortælleren en af de andre der vil modvirke denne positive tendens). Medfortælleren opstiller så et andet muligt udfald, altså en anden mulig fremtid: den modsatte af modfortælleren bud. Så hvis modfortælleren var negativt skal medfortælleren være positiv for offeret. Og omvendt. Dermed ender man med en modstilling i hvad der er på spil, altså om A går med B hjem eller ej.

For at opsummere de tre roller er situationen altså den at fortælleren er ved at fortælle en historie gennem bipersonsrollespil, hvor de andre spillere spiller bipersoner i hovedpersonens historie. Fortælleren kører derud af og kontrollerer fortællingen, indtil en modfortæller går ind og definerer en hændelse, et udfald, altså en mulig fremtid. Denne sker med mindre en medfortæller går ind og modvirker modfortælleren. Hvis der ikke er nogen medfortæller der melder sig, så er der ikke nogen konflikt og modfortæller får lov til at definere situationen.

Ligesom det ikke er lige til at modfortælle er det heller ikke lige til at medfortælle. Modfortælleren har slået sin evne med Othello-brikker (evnerne kommer vi tilbage til), og det skal medfortælleren selvfølgelig også gøre. Den der har flest succeser har vundet konflikten, og bestemmer dermed udfaldet af hændelsen. Men her stopper det ikke.

Her er det passende at præsentere de systemværktøjer mod- og medfortælleren har til rådighed. For det første har hver karakter en evne i forhold til de andre. Hvordan disse evner defineres, beskrives senere, men en spilpersons evner beskriver, hvor stor en indflydelse man har på den andres fortællinger, enten som mod- eller medspiller, eller hvis man vælger at låne sine evner ud til en mod- eller medspiller. Der er tre mulige runder til at afgøre konflikten. Hvis man ikke vinder ved første slag kan man bruge en ekstra evne og en livstråd. Derfor kan man i alt komme til at slå max tre gange i hver konflikt. Man ligger hele tiden succeser sammen med det foregående slag, så udfaldet af det første slag bliver ved med at betyde noget.



# Evner og Livstråde

For det første er evnerne mest ment som et kreativt indspark. En form for ramme ens kreativitet kan udfolde sig i. Derfor er det ikke ligegyldigt hvad ens evne hedder, man kan selvfølgelig kun bruge en evne som man kan få til at passe ind i en fortælling. Der er altså en udfordring i at få evnen fortalt ind i situationen. Men det er næsten aldrig umuligt, da man der ud over er fri til at introducere alle de elementer man ønsker i fortællingen. Det være sig nye personer – dem kan resten af spillegruppen spille. Det være sig objekter – hov, der var en hammer. Eller hele situationer – også gik der en bombe af i undergrunden.

For det andet relaterer evnerne i scenariet ikke direkte til egen spilperson. De relaterer i stedet for til de andre spilpersoner og ikke mindst deres fortællinger. De beskriver hvor stor indflydelse man har på de andres fortællinger. Grunden til dette har noget at gøre med at evnerne kun kommer i spil i støttegruppen, som en terapeutisk føle-føle situation. Ens spilpersons evner er altså forskellige alt efter om de relaterer til ens buddy, til Konstantine (da han har en særlig position) eller en af de andre i støttegruppen.

## **For alle andre spillerne end ham eller hende der spiller Konstantine:**

I forhold til ens buddy, har man hans eller hendes styrke som primær evne. Den primære evne har man 3 brikker i. Man har altså 3 Othello-brikker at slå med som mod- eller medfortæller på ens buddies fortællinger. Derudover har man også en ekstra evne på 1 som man kan bruge i anden runde af konfliktløsningen. Hvis ens primære evne ikke gav nok succeser til at vinde kan man bruge ekstra evnen til at frembringe en anden runde. Man har kun en ekstra evne i forhold til sin buddy, ikke til de andre spilpersoner. Til de andres fortællinger, har man sin egen styrke som evne, med en talværdi på 2. Man har altså 2 Othello-brikker at slå med som mod- og medfortæller i forhold til de andres fortællinger. Denne evne kan man også låne ud til andre som ekstra evne. Som nævnt før har man kun en ekstra evne i forhold til sin buddy, så hvis man er mod- eller medfortæller til en anden end sin buddy, kan man låne en af de andres evner i forhold til denne fortæller, og bruge den på samme måde som man ville bruge en ekstra



evne. Man kan dermed tvinge konflikten ud i anden runde. Der ud over er ekstra evnen i forhold til buddyen kun på 1, så det kan altså godt betale sig, at låne en evne af en anden som ekstra evne (hvis de vil låne den ud) i stedet for at bruge sin egen. Man kan ikke låne en evne ud, hvis man selv er fortæller.

### **For Konstantines spiller:**

Konstantine har ingen buddy. Til gengæld må de andre ikke sige nej, hvis han beder dem om at medfortælle. Det er også Konstantines opgave at kritisere de andre, altså vise deres svagheder. Dette skulle gerne i praksis betyde, at Konstantine kommer til at modfortælle en del.

Lige gyldigt om Konstantine er med- eller modfortæller i en fortælling, så er hans evne i forhold til de andres fortællinger altid spilpersonens svaghed. Det betyder at Konstantine tit kommer til at slå efter sorte brikker, da han vil komme til at vise personernes dårlige sider. I de situationer kaster Konstantines spiller 3 Othello-brikker. Konstantines spiller har til gengæld ingen ekstra evner, så hvis han vil bruge en sådan må han netop låne en af de andres. Her må de andre gerne sige nej. Det er kun hvis det er Konstantines fortælling der er truet af en modfortæller, at man skal anerkende hans behov for fortællerhjælp fra en medfortæller.

Evner og mod- / medfortællingen beskriver altså ikke noget ved selve spilpersonen, som vi er vant til i mere normale systemer, men der imod hvor stor indflydelse denne har på de andres fortællinger. Man skal hele tiden huske på, at det ikke er de reelle situationer der bliver spillet, men det er situationerne som de bliver fortalt der spilles.

### **Livstrådene:**

Livstrådene er en mulighed for et tredje kast. De fungerer ligesom ekstra evnerne, bortset fra at hvis man har trukket en, så skal de bruges. De relaterer ikke til noget som helst andet end fantasien hos den spiller der trækker dem. På den måde at de er både et benspænd og en sidste mulighed for at vinde en konflikt. Man ved hverken hvor mange brikker man får eller hvilke objekter man skal bygge ind i sin model eller medfortælling. Det er på mange måder en chance.



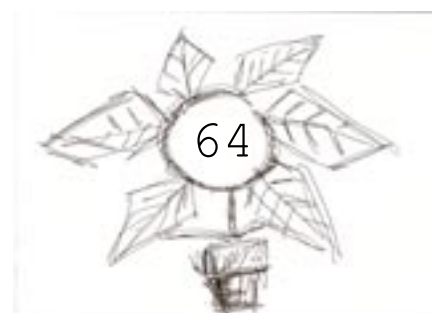
Hvis man trækker en livstråd skal det der står på denne indgå i fortællingen. Også selvom livstråden måske ikke giver succeser nok til at vinde konflikten. Man kan altså ikke trække en livstråd uden den sætte noget i spil (det er derfor der står på karakterarket at de er bindende). Hvad jeg mener med dette forstås nok bedst ved at læse mit eksempel på en konflikt, der er at finde i det nedenstående.

## Runder

En konflikt kan maksimalt have tre runder. En første runde; hvor man slår sin primære evne. En anden runde; hvor man slår en ekstra evne (der kan være lånt fra en anden spiller). Og til sidst en tredje runde; hvor man kan trække en livstråd og kaste det antal brikker denne angiver.

Det gælder, at når en modfortæller har slået det første slag, så indtræder det udfald denne har bestemt mere eller mindre. Man er nødt til at forholde sig til det han/hun fortæller og indbygge det i sin egen version af fortællingen. Det handler hele tiden om at dreje fortællingen over på den slutning man ønsker. Så selvom en modfortæller fx fortæller om hvordan en person fra ældresagen kommer over til fortælleren og begynder at snakke, så vores hovedperson er på vej til at betale sig til fred. Så kan medfortæller ikke blot sige, nix der var ingen gadesælger fra ældresagen. For at medfortælleren kan ændre udfaldet, er denne nødt til at bygge videre på modfortællingen, men samtidig dreje den tilbage på det fortællingen skulle handle om. Det kunne være ved at lave en fortælling om, hvordan der kommer en dreng og sætter ild til denne gadesælgers bukser.

For at kunne få lov til at dreje en fortælling, så skal man komme over modstanderens succeser. Hvis man ikke kommer over, må man selv fortælle hvordan udfaldet kun næsten sker. I vores eksempel med drengen med ilden, kunne man som medfortæller være nødt til at fortælle hvordan denne dreng der kommer forbi med en lighter, ser ud som om han ville gøre noget uartigt, men fortryder (eller bliver jaget væk af en gammel sur mand). Og vores modfortæller har vundet, med mindre...



Man går til næste runde. Her slår man med ekstra evner, hvis man har - eller kan låne en. Både en medfortæller eller modfortæller kan starte anden runde. Så en medfortæller kan godt få lov til at slå to gange i streg hvis han eller hun ikke fik nok succeser. I eksempelet fra før med ældresagssælgeren, kunne en medfortæller først fortælle om denne dreng der kom forbi, men ikke gjorde noget (fordi medfortælleren ikke havde nok succeser). Ved at slå sin ekstra evne kan medfortælleren så måske bygge en fortælling op om, at drengen var blot en forpost for en helt bande af drenge, der nyder at brænde gadesælgers busker af. Det kan selvfølgelig kun lykkes, så frem medfortælleren ved dette ekstra slag er kommet op på flere samlede succeser end modfortælleren. Hvis medfortælleren stadigvæk ikke er kommet op på flere succeser så kan han/hun gå til tredje runde, hvor det eneste mulighed er at trække en livstråd og håbe på det passer ind.

På den måde kan mod- eller medfortælleren A godt være i tredje runde, selvom hans eller hendes modstander B kun har kastet sin primære evne. Hvis As tredje kast så slår Bs første kast. Så har B stadigvæk har to kast, en ekstra evne og en livstråd, at kaste på for at slå As antal succeser.

Når man har slået disse max tre gange og talt sammen, har den med flest succeser vundet. Hvis det står lige til sidst er det den fortællerposition der har teten der vinder konflikten. Man kan altså kun slå den anden ved at komme over det antal succeser denne har, ikke ved at udligne.



# Buddysystemet

## – Et tænkt spileksempel

Vi forestiller os at Mikko's spiller har valgt styrken: "være ligeglad med mennesker han ikke gider at snakke med".

Og svagheden: "ikke særlig godt til at kommunikere med andre". Nastasia er Mikko's buddy, så hun kommer automatisk på banen, og Konstantine har nok en plan om at være modspiller. Den sidste er Nathanaels spiller, der har valgt styrken: "er ligeglad med social og fysisk smerte og fornedrelse". Hvad vi skal bruge det til kommer senere.

Vi er i støttegruppen og Mikko's spiller har valgt overskriften "firmafest" og dertilhørende grafik. Mikko's spiller har valgt at denne scene skal spilles som bipersonsrollespil. Nastasias spiller har valgt at spille Mikko's gamle og godmodige kollega Ruddy, de står og snakker. Konstantines spiller introducer sig selv som Ingrid den lidt tykke, men også ret frække kantinedame. Konstantines spiller styrer Ingrid over imod Mikko! og Ruddy og lader hende sige: "Nå, hvem af jer to skal hugge i mig i nat?".

Mikko's bliver bleg og forklare at det nok ikke bliver ham. For at tage kulen prøver Nastasias spiller, at lade Ruddy spille op til Ingrid. Det var jo ikke Konstantines spillers plan – så han siger »unfair hold! Ingrid indfanger Mikko! med sine patter og de giver sig til at snave helt vildt!« (Konstantines spiller snakker ikke så pænt). Det er her at Konstantines spiller indtager rollen som modfortæller. Så han skal beskrive hvad der er på spil. Han forklare at Ingrid vil scorer Mikko! og have seksuel omgang med ham. Om Ingrid og Mikko! ender sammen omme bagved de store sække med kål ude i køkkenet, er hvad der er på spil. Mikko's spiller bestemmer sig for at det er en dårlig ting for Mikko! Så Konstantines spiller skal slår efter den sorte side af brikkerne. Konstantines spiller slår sin evne når det handler om Mikko! Det er Mikko's svaghed, altså: »ikke særlig godt til at kommunikere med andre«. Så Mikko! kan ikke lige forklare at han ikke er så vild med at være sammen med Ingrid. Konstantine har tal værdien 3 i denne evne.





Han slår: sort, sort og hvid. Altså to succeser.

Dette overfald på spilpersonen Mikko! kan Nastasias spiller ikke bare lade stå hen. Så hun siger: »Nix, for Ruddy viser stor interesse for Ingrid. Og fordi Mikko! er så ligeglad med Ingrid så slipper han væk« (altså et udfald der er modsat Konstantines udfald). Derefter forklarer Nastasias spiller hvordan Ruddy nærmest kaster sig over Ingrid. Samtidig med at Mikko! bevæger sig væk som om intet var sket. Da Nastasia er Mikko!s buddy er hendes primære evne i forhold til Mikko! Lig med Mikko!s styrke. Hun slår derfor evnen: »være ligeglad med mennesker, han ikke gider at snakke med«, som hun har 3 i. Fordi Konstantines spiller slår efter sort skal Nastasias spiller slå efter hvid. Nastasia har her indtaget rollen som medfortæller.

Hun slår: hvid, hvid og sort. Altså to succeser. Det er ikke nok til at vinde fortællerretten fra Konstantines spiller, da hun ikke kommer op på at havde flere succeser end Konstantines spiller. Så lige nu ser det ud til at Mikko! Og Ingrid skal lave det grimme.

Det er ikke helt nok. Så Nastasias spiller beskriver hvordan Mikko! bliver presset op imod vægen af Ingrid. Imens Ruddy står og gubber sig op af Ingrid fra den anden side.

Hvis Nastasias spiller ikke har andet, så har hun tabt. Mikko! og Ingrid ville ende sammen om bag kartoflerne eller kålen. Måske endda sammen med Ruddy. Nu er det jo heldigt at Nastasia har en ekstra evnen under beskrivelsen af Mikko!. Det er »Helteartig foragt for fald og højder« (med talværdien 1). Nastasias spiller kan godt se at lige den evne ikke er helt god i denne situation, så hun spørger de andre spillere om de vil støtte hende. Da de alle gerne vil se Mikko! ende sammen med Ingrid, vælger de ikke at støtte hende.

Nastasias spiller vælger så at fortælle sig ud af den. I grafikken til scene firmafest er der et vindue. Nastasias spiller vælger at Mikko! står op af det og prøver på at kaste sig ud af det. Her bliver alle spillerne enig om, at evnen »Helteartige foragt for fald og højder« kommer til sin ret. Nu kan hun altså bruge Mikko!s ekstraevne. Nastasia kaster sin ene brik og...

Der bliver hvid! Hun er nu over Konstantines spiller i succeser. Da hun har tre og han har to.

Nu kan Konstantines spiller vælge at billedet af Mikko! der kaster sig ud af vinduet for at undgå at havde sex med Ingrid er smukt nok i sig selv, eller han kan prøve at forsætte sin modfortælling.





Konstantines spiller forsætter. Han fortæller hvordan der faktisk ikke er langt ned fra der hvor de holder festen. Og spørger om der er nogle af de to andre der har en evne, som han må låne som ekstra evne. Nathanaels spiller siger han godt må låne »er ligeglad med social og fysisk smerte og fornedrelse«, som Nathanael har på 2, når det er Mikko!s fortælling. Konstantines spiller fortæller om hvordan Ingrid kaster sig efter Mikko!. Hun er åbenbart helt ligeglad med mulig fysisk smerte, så vild er hun efter at få Mikko!.

Konstantines spiller kaster de to brikker, men det bliver: Hvid og sort. Altså kun en succes til Konstantines spiller. Det er ikke nok til at komme over Nastasias spillers, da de nu begge har tre succeser.

Så nu er det Konstantines spillers tur til at bide i det sure æble og fortælle om hvordan Ingrid bevæger sig hen imod vinduet. Men vender sig om i sidste øjeblik, fordi hun fortryder. Konstantines spiller griber i et sidste forsøg ud efter en livstråd, så han måske kan vinde konflikten. Han trækker et stykke papir hvor på der står: »Jordskælv + 2«. Så Konstantines spiller beskriver hvordan der kommer et jordskælv, lige da Ingrid ombestemmer sig. Det medfører at hun falder ud af vinduet, selvom hun egentlig, havde ombestemt sig.

Konstantines spiller slår: Sort og sort. Hvilket bringer Konstantines spiller op på i alt fem succeser. Hvilket bringer ham op på to mere succeser end Nastasias spiller.

Konstantines spiller beskriver hvordan Ingrid vælder ned på Mikko! og tager på ham. Nastasias spiller griber sig til hovedet, ser opgivende ud og trækker derefter en livstråd. På den står der »Snestorm + 1«. Nastasias spiller kan maksimalt få en succes ud af denne og hun har brug for to, så hun gider ikke kaste brikken. Det betyder dog ikke at hun ikke skal fortælle om en snestorm, livstrådene er jo bindende. Så Nastasias spiller beskriver, hvordan en snestorm dækker de to, imens Ingrid voldtager Mikko!

Konstantines spiller vandt konflikten. Ingrid og Mikko! kom til at kende hinanden i bibelsk forstand. Godt nok ikke om bag ved kålsæk-kende ude i køkkenet, men det er der ingen der ligger mærke til.



# Din rolle i fortælle- delen af scenariet

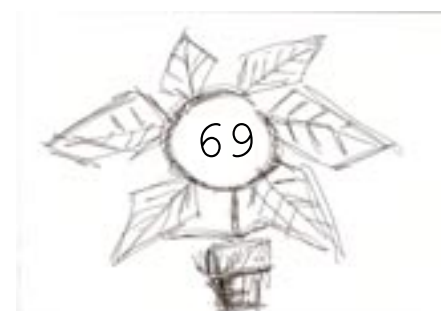
Du skal først og fremmest have hundred procent styr på formen og reglerne for buddysystemet. Når det er sagt, så skulle du være ret passiv hvis det kører for spillerne med deres fortællinger, men der er meget der kan gå galt. Her er nogle bissetricks du kan bruge til at hjælpe spillerne. Du kender dem sikkert i forvejen. De to mest kendte spillederværktøjer er nemlig: overtag af spillerne selv, nemlig beskrivelser (som fortællingens hovedperson tager sig af) og bipersoner (som de andre spiller tager sig af).

## Klipning

Fordi du er spilleleder er det dig der bestemmer hvornår en scene starter og slutter. Det er rocker vigtigt, at scenerne ikke får lov til at løbe ud i sandet. De skal klippes meget skrappt. Hvis formålet med scenen er udspillet, så klip derefter og kom hurtigt videre. Sort/hvid er ikke et scenarie, hvor man skal sidde om fedte med udbrændte scener blot, fordi man hygger sig. Ikke fordi I ikke skal hygge jer, men hyg jer hurtigt. Den der først bliver færdig med scenariet får ekstra point for effektivitet. Med det forbehold at der altså også er ret mange minus point for, at klippe mit værk i smadre.

## Instruktion

Instruktion eller "at komme med forslag" er noget af det sværeste ved at være spilleleder. Selv er jeg fra Nordjylland så jeg gør det ikke særlig galant, jeg plejer blot at sige hvad jeg synes spillerne skal gøre ret højtlydt. På den anden side viser jeg ovenud begejstring hvis mine spillere spiller godt og selv finder på.

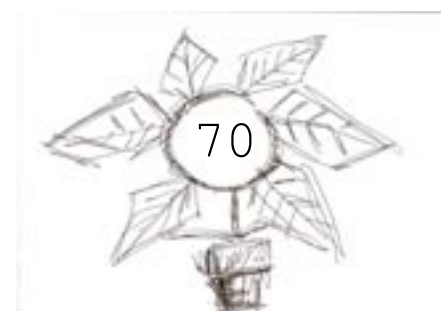


Hvis du ønsker at være lidt mere galant i din instruktion, er viske-metoden noget mange har været glade for. Der er dog nogle forhold man skal være bevidst om, hvis man ønsker at bruge denne metode. For det første skal man ikke bruge den, hvis man læsper, der er bare for klamt. Man skal også huske at snakke højt nok, for det er ret ødelæggende for spillet, når en af spillerne råber "hvad?".

I gammel dage var det meget på mode at kaste med papir og gå udenfor døren. Men da spillerne i forvejen får en del papir igennem scenariet er det nok en god ide, at holde dine noter for dig selv. At gå udenfor døren er bare spilødelæggende.

Nogle spilleleder zoneopdeler spillelokalet. Sådan at der er en zone (scenen), hvor man er på, og en zone (kulissen), hvor man må reflektere over scenariet og er publikum. Dette har den åbenlyse fordel, at man kan instruere i kulissen uden at bryde illusionen på scenen. Ligesom alle er sikre på hvornår de er på og hvornår de ikke er. Hvis man ønsker at bruge denne metode skal man nok være forberedt på, at man ikke kommer til at bruge et bord særlig meget. Derudover skulle man måske lave en tredjezone hvor man spiller buddysystemet, når der er konflikter der skal afgøres med othello-brikker.

Ligegyldigt hvad, så er det vigtigste ved instruktion at du hele tiden husker, at det er spillernes historie. Nogle gange er det bedste man kan gøre, at gøre ingen ting.



# Livstråde

## Lige til at klippe ud....

Som beskrevet i gennemgangen af buddysystemet, så kan man bruge nogen livstråde. Her er de så. Det er sætning som man skal fortælle videre på. Plusset efter sætningen er hvor mange ekstra brikker man får at kaste med. Det er nok en fordel at klippe sætningerne ud, så er de lettere at trække.

*En hadsk kommentar + 1.*

*Hjertestop og benbrud + 2.*

*Et smukt blodbad + 1.*

*En gasekspllosion + 1.*

*En pistollignende objekt + 1.*

*Larm fra gaden + 1.*

*Og vinden skifter + 1.*

*Havnen, en time efter + 2.*

*Musikken stanser og verden venter + 2.*

*Lyset går og vi går med + 1.*

*Og helten danser ud af billedet + 1.*

*Samme tid, andet sted + 4.*

*Samme tid, andet sted + 1.*

*Samme tid, andet sted + 1.*

*Samme tid, andet sted + 1.*

Samme tid, andet sted + 2.

Samme tid, andet sted + 2.

Samme sted, et andet tidspunkt + 2.

Efter det var det helt anderledes + 2.

Og blev der blev lys + 1.

Smerte sparker ind + 2.

Narkoen sparker ind + 2.

En flyvende mursten + 1.

En retfærdig hammer + 1.

Boom! + 2.

En gal elefant + 2.

Skridt spark + 1.

Snestorm + 1.

Hashpsykose + 2.

Brandalarm! + 2.

Telefonen ringer + 2.

1, 2, 3, Dasefrugt + 4.

Bang bang! + 1.

Bang bang! + 1.

Bang bang! + 1.

Jordskælv + 2.

Og der tækkes blankt + 1.

Knockdownargument + 1.

Teknisk knockout + 1.

Voldspsykose + 1.

Flagermusene angriber + 2.

... kunne mærke den der vin + 1.

Sort bliver hvidt og hvidt bliver sort + 3.

Opløst i skygger + 1.

Bomberne sprænger for tidligt og går af nu + 2.

Kanindriks + 3.

Angst + 2.

Et lyn blinker og rammer noget uventet + 2.

Søvnen tager os i øjeblikket + 2

Kun hovedpine og diarré kan redde os nu + 3

# Appendix 4

*Støttegruppens regler og  
Fårveskema.*

*(Dimser til brug under spil)*



# Regler for støttegruppen for sort/ hvidfarveblinde:

§ 1: Alt der bliver fortalt i støttegruppen er fortroligt.

§ 2: Alt der bliver fortalt i støttegruppen er fortroligt, også selvom det er ulovligheder (Jheck).

§ 3: En person fortæller en historie.

§ 4: Vi skal være der for hinanden, en kæde er kun så stærk som det svageste led.

§ 5: Nye medlemmer er velkomne, men hvis det er første gang man er til støttegruppemøde, skal man fortælle en historie.



# Farveskema

Er tænkt som hjælp for spillederens brug af farver i 2. akt. Find fem farver du ønsker at bruge i dine beskrivelser og lad dem være symboler på de smukke elementer og mellem menneskelige relationer jeg har stillet op i det nedenstående.

Forslag til farver kan være: Rød, Blå, Grøn, Gul, Lilla, Turkis, Orange, Beige, Oliven, Cyan, Indigo, Lyserød, Brun eller Khaki.

Tryghed: \_\_\_\_\_

Romantisk kærlighed: \_\_\_\_\_

Glæde: \_\_\_\_\_

Hygge: \_\_\_\_\_

Frihed: \_\_\_\_\_

**Find selv på flere efter behov:**

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

