

# Bag din ryg

En novelleantologi

*Af: Cecilie Balling, Eva Fog, Helene Willer,  
Maya Krone, Regitze Illum,  
Sanne Harder Flamant og Tina Arbjørn*



# Indhold

## Scenariet

Foromtale

Introduktion

7 kvinder, 7 laster

Kolofon

Hvad skal der ske på Fastaval

Afvikling af novellerne

Byen

Rumlighed

Rammefortælling

Rammen ved spilstart

Rammen mellem novellerne

Afslutning af rammen

Fortælle teknik

Kort oversigt over afviklingen af scenariet

## Novellerne

Pop

Gender Bender

Råt Kød

Troløs

Arvefjender

Rådne æbler

Kongeriget

## Appendiks

Lokationer

Personer

Lokationskort

Pitches

### Foromtale

*”Andre menneskers synder er foran vore øjne, vores egne bag vores ryg” - Seneca*

*Af: Cecilie Balling, Eva Fog, Helene Willer, Maya Krone, Regitze Illum, Sanne Harder Flamant & Tina Arbjørn*

Forestil dig en by. Det kunne være hvilken som helst by. Den ligger åben foran dig med alle dens skæbner. Bag facaderne er der liv, der udfolder sig, udvikler sig, afvikler sig.

Se ind gennem vinduet: En familie og en advokat i ophedet diskussion. Videre til et andet hus, fire mennesker om et bord; der er spillekort på bordet og blod i baglokalet. Andetsteds bliver røret hurtigt lagt på, da kæresten kommer uventet hjem. Ved midnat tændes barens mikrofon, men vil nogen lytte? Igennem en døråbning kysser en mand to kvinder, først den ene, så den anden. I et rum uden vinduer mødes skræmte øjne, mens kniven ligger blank på gulvet. I en bil vender en voksen sig om mod børnene på bagsædet, og griber fat i armen på den ældste.

Vælg et sted i Byen, dyk ned i øjeblikket. Hvilken fortælling vil du opleve?

”Bag din ryg” er en novelleantologi med syv scenarier og syv forfattere. I hver afvikling spilles tre af scenarierne. Som spiller har du mulighed for at vælge mellem pakker af tre scenarier ved spilstart, der sammensættes efter de forskellige spilleres præferencer.

**Forventet varighed:** 5 timer

**Antal spillere:** Fire spillere + en spilleleder

**Genre:** Drama, novelleantologi

**System:** Systemløst, vekslende virkemidler

**Spillertype:** For spillere med hang til indlevelse og lyst til at eksperimentere med formen

**Spilledertype:** For spillere med flair for stram tidsstyring, sans for timing af fortællingen, samt evner for effektiv iscenesættelse.

### Om forfatterne:

En forfattersammenslutning af kvindelige rollespillere, der spænder fra den meget erfarne scenarieforfatter til debutanter. Tilsammen har forfatterne 69 års rollespils erfaring og har skrevet/arrangeret 28 scenarier.

## Introduktion

Velkommen til novelleantologien ”Bag din ryg”. Scenariet er blevet til på baggrund af syv forskellige forfatters bidrag. Hver har vi skrevet en novelle, som til sammen udgør råstoffet i scenariet. Novellerne bindes sammen af en rammefortælling, som skal understøtte den overordnede tanke bag scenariet: I ethvert samfund, i enhver by udvikles, indvikles og afvikles menneskeliv, gemt bag facaderne i et netværk af historier, som vi sjældent ser, men alle fornemmer. I dette scenarie undersøger vi i syv små noveller, de menneskelige laster der gemmer sig bag ryggen på beboerne i en tilfældig by i Danmark.

## 7 kvinder - 7 laster

Ideen om at samle syv kvindelige forfattere til at skrive en novelleantologi blev til på banketten på Fastaval 2009. Den oprindelige tanke var, at antologien skulle være inspireret af temaet ’De syv dødssynder’, og den tanke har vi holdt fast i lige siden. For os er dødssynderne et udtryk for menneskelig adfærd. De trives lige så godt i det moderne samfund, som de gjorde i den tidlige kristendom, skønt de indtager en anden plads i samfundet, i takt med at verden udvikler sig, og reglerne for hvad der er acceptabel opførsel

forskubber sig.

Vi betragter de syv dødssynder som et menneskeligt grundvilkår. Hver af scenariets 7 noveller er inspireret af sådan en menneskelig last, og fortæller en historie om menneskelige skæbner:

<b>Pop:</b>	<b>Dovenskab</b>
<b>Gender bender:</b>	<b>Utugt</b>
<b>Råt kød:</b>	<b>Frådseri</b>
<b>Troløs:</b>	<b>Misundelse</b>
<b>Arvefjender:</b>	<b>Griskhed</b>
<b>Rådne æbler:</b>	<b>Vrede</b>
<b>Kongeriget:</b>	<b>Hovmod</b>

De syv dødssynder har således fungeret som inspiration og udgangspunkt for novellerne, men derudover har der været frie hænder til at fortælle lige den historie, vi hver især havde på hjerte, med brug af de virkemidler, vi fandt nødvendige og relevante. Du vil derfor opleve, at novelleantologien indeholder meget forskelligartede noveller indenfor forskellige genrer – fra tragedien til komedien – og at nogle af dem ligger tættere op ad den oprindelige inspirationskilde end andre. Fælles for dem er dog, at de handler om menneskeskæbner, og at de alle foregår i den samme by.

## Kolofon

Tak til spiltesterne, kærester, støtter og de tålmodige scenarieansvarlige, der gik med til at rykke afleveringsfristen, da det brændte på.

## Hvad skal der ske på Fastaval

Den tekst, du sidder med i hænderne, indeholder som sagt syv novellescenarier. Dette betyder dog ikke, at du skal spille dem alle på Fastaval - for så ville en enkelt spilblok næppe række. Det er din opgave som spilleleder at udvælge dine tre favoritter, og at beslutte hvilken rækkefølge disse skal spilles i. Hver novelle varer mellem 1-1½ time, så tilsammen kommer scenariet til at være 4-5 timer, alt efter hvor stramt du vælger at afvikle det.

Inden kongressen håber vi at have været i kontakt med alle spilleledere. Hvis du ikke er blevet kontaktet af os senest ugen inden, vil vi gerne bede dig om at skrive til os på [tinatulle@hotmail.com](mailto:tinatulle@hotmail.com).

På selve kongressen mødes vi før spilstart til spilstartstombola. Her vil I blive bedt om at præsentere de tre noveller, I har valgt, for spillerne. Vi vil sørge for, at et kort referat (pitch) af hver novelle er tilgængeligt til oplæsning.

Når alle referaterne er blevet læst op, vil spillerne blive bedt om at fordele sig alt efter hvilke scenarier, de finder mest spændende.

## Afvikling af novellerne

Ligesom det er din opgave at udvælge, hvilke noveller der skal spilles, er det også op til dig at beslutte rækkefølgen. Umiddelbart har du frit slag, men i nogle tilfælde er rækkefølgen mere oplagt end andre.

Der er to ting i scenariet, der går igen i alle novellerne: Det ene er byen, og det andet er byens indbyggere. Mens byen ”bygges” af dig og spillerne i starten af scenariet (se afsnittet ”Byen” senere i denne tekst), bliver indbyggerne præsenteret gradvist, efterhånden som I spiller novellerne. Det betyder, at noveller med store persongallerier med fordel kan ligge til sidst, da du så vil have flere historier at hente karakterer fra. Ultimativt er det dog din beslutning.

En af dine vigtigste opgaver i forhold til scenariets rammefortælling er at samtænke de enkelte noveller. For at understrege, at alle tre (syv) noveller foregår på samme tid og sted, er det vigtigt, at du sørger for at genbruge de navne og steder, som er med i novellerne og som du selv og spillerne finder på.

Vi har lavet en række interne referencer mellem novellerne: Veninden i ”Troløs” kan f.eks. være den samme person som den unge stedmor i ”Rådne æbler”. Advokaten i ”Arvefjender” går igen i ”Gender Bender”, osv. I oversigten i appendikset kan du se, hvilke personer og lokationer der går igen i flere noveller. Men du kan knytte historierne yderligere sammen ved

at beskrive, hvordan en rolle fra en anden novelle går forbi i baggrunden, eller ved at kalde en improviseret biperson ved en rolles navn fra en anden novelle. I en af novellerne spiller tv-programmet X-Faktor en stor rolle. Sørg for, at resten af byen også er besatte af dette show, så det kan fungere som en rød tråd gennem fortællingen. Også lokationerne kan genbruges. Alle novellerne har mindst én central lokation, og mange har flere lokationer. Du kan få et overblik over lokationerne i appendikset. Sørg for at beskrive lokationerne, sådan at de bliver genkendelige, og når det kan lade sig gøre, så lad de samme lokationer gå igen på tværs af de forskellige noveller. Kulturhuset, natklubben og caféen er eksempler på gennemgående lokationer. Du har altså mange muligheder for at sammentænke novellerne, så spillerne får fornemmelsen af, at novellerne foregår samtidigt, både rumligt og tidsmæssigt.

## Byen

Byen er den overordnede ramme, der binder alle novellerne sammen til en fælles fortælling. I novellerne er det ikke på forhånd defineret, om fortællingerne foregår i en storby, i en provinsflække eller en landsby. Det er heller ikke beskrevet, hvordan de forskellige lokationer i novellerne ser ud. Sammen med spillerne er det op til dig at beskrive disse ting. Det betyder, at Byen og dens fortællinger bliver forskellige i hver afvikling af scenariet, fordi én afvikling måske foregår i en travl storby med tjekkede personer og smarte hjem, mens en anden afvikling foregår i et mørkt randområde med bistanndsklienter og forfaldne rønner. Betragt det som jeres by, hvor du og spillerne sammen skal udforske nogle af de laster, byen gemmer på. Og tag udgangspunkt i de beskrivelser, som spillerne giver af lokationerne.

Byen som rammen er en aktiv del af fiktionen i vores novelleantologi, og det er her fortællingen begynder og slutter for hele antologien. Du og spillerne skaber byen, dens stemning, dens lokationer, dens følelse og dens udseende. I skal gennem fortælle teknik definere og konstruere byen.

Der er to betingelser for jeres opbygning af byen: Det skal være **i Danmark**, og det skal være **nutid**. Det behøver ikke være en eksisterende by, men skal blot være en by, der kunne findes i Danmark i år 2010. Uanset hvordan byen ellers bliver beskrevet, er der en hovedgade og syv forudbestemte lokationer. Hver

lokation er udgangspunkt for en novelle. Det er op til dig og spillerne at beskrive, hvordan de syv steder ser ud, ud fra nogle faste stikord om hvert sted, som findes på syv lokationsark bagerst i appendikset.

## Rumlighed

Det er meningen, at I skal bygge byen ved fysisk at bevæge jer rundt i spillokalet og vise, hvor lokationerne befinder sig. På den måde får I opbygget en (usynlig) fysisk model af byen, som kan være anker for scenariet. Sørg for, at spillokalet er tomt, eller at møblerne er rykket ud langs væggen. Skal I bruge møbler i de enkelte noveller, kan I rykke dem tilbage undervejs. Det er vigtigt at få placeret alle lokationer fysisk i spillokalet, så I alle har et fysisk funderet mentalt kort over byen, som I kan udnytte undervejs i scenariet.

Lokationerne skal placeres i byen gennem en lille fortælleøvelse (forklares i afsnittet ”Rammen ved scenariestart”), hvor du og spillerne på skift placerer en lokation. Det er dig som spilleleder, der beskriver den første lokation i byen og dermed kan du vise og fortælle spillerne, hvordan de skal benytte fortælle teknikken. Det betyder også, at det er dig, som lægger grundtonen til hvilken type by, vi befinder os i.

## Rammefortællingen

Meningen med rammefortællingen er, at spillerne skal få en fornemmelse af, at byen er et levende væsen, bag hvis døre og vinduer der udspiller sig en masse skjulte fortællinger. Det hænger meget godt sammen med, at spillerne kun kommer til at opleve tre ud af de i alt syv historier, som Byen stiller til rådighed. Der er altså fire fortællinger, som de aldrig vil komme til at stifte bekendtskab med. Rammefortællingen skal give spillerne en klar oplevelse af, at de ikke har set det hele, når de er færdige med at spille scenariet. At det, de fornemmer bag murerne, ikke bare er noget spillederen fandt på i øjeblikket, men rent faktisk rummer en fortælling, som andre spillere, på andre afviklinger, stifter bekendtskab med. Ved kort at introducere alle syv centrale lokationer for de syv noveller i rammefortællingen, bygger vi en slags julekalender op, hvor vi kun åbner tre af lågerne. Resten af lågerne kan spillerne åbne ved at tale med spillere fra andre afviklinger, spillederen eller ved at læse scenariet. Eller, for de rigtigt nysgerrige, ved at spille det igen.

Ved scenariets begyndelse ser vi byen gennem en fremmeds øjne. En upartisk, objektiv tilskuer, der noterer sig sine omgivelser, men ikke fortolker eller bedømmer. Vi passerer byskiltet og fortsætter ned af hovedgaden. Den usynlige fremmede noterer sig byens skæbner, og vi følger ham rundt i gaderne, ind i cafeerne, stuerne og kontorerne. Når scenariet slutter,

vender vi ryggen til byen og forlader den ad samme vej som vi kom: Ned ad hovedgaden og forbi byskiltet. Det er ikke vigtigt, hvem den usynlige beskuer er, men det er det blik, du skal beskrive rammen ud fra – den neutrale fremmede, som bevæger sig rundt i gaderne og registrerer og beskuer byens skæbner.

Scenariet begynder og slutter med rammefortællingen, og den er limen, der binder de enkelte noveller sammen.

### Rammen ved scenariestart

Når du har introduceret spillerne til scenariet og de tre noveller, I skal spille, skal du begynde scenariet med rammefortællingen. Du og spillerne stiller jer i den ene ende af spillokalet, og lægger lokationskortene (se appendikset) hvor I alle kan se dem og komme til dem. Du er den første, der vælger et lokationskort og indleder fortælleøvelsen ved at beskrive, hvordan øvelsen skal foregå. Derefter peger du ned gennem rummet til den modsatte væg, og forklarer, at linjen repræsenterer hovedgaden, som går tværs gennem byen. Du skal herefter beskrive den vej, man går ned ad hovedgaden og gennem byen, for at komme til den første lokation. Beskrivelsen skal være kort og handle om vejen derhen, ikke om alle de ting, der er i omgivelserne (se afsnittet

om fortælle teknik). Hvis du for eksempel vælger at beskrive 'Slagterens baglokale', så beskriver du, hvordan man finder derned:

”Når man går ned ad hovedgaden, skal man et godt stykke ned, før man til højre, inde mellem nogle bygninger finder en port. Når man går ind gennem porten i baggården, som knirker forfærdeligt når man åbner den, kommer man rundt om en lav bygning, og så toner forsiden af slagterbutikken frem. Malingen er krakeleret og ruderne snavsede. Bagdøren står åben.”

Indled altid beskrivelserne med ”Når man går ned ad hovedgaden...” og slut beskrivelserne ved **indgangen til lokationen**. I skal ikke beskrive lokationerne indefra. Sørg også for, at beskrivelserne bliver korte, så tiden ikke går med lange og kedelige landskabsbeskrivelser. Når du er færdig med at beskrive den første lokation, er det en af spillernes tur til at vælge et lokationskort og beskrive vejen fra hovedgaden hen til den næste lokations indgang. Lad beskrivelserne gå på tur, indtil alle lokationerne er beskrevet. Opbygningen af byen skal helst ikke tage mere end sammenlagt et kvarter. Der er et benspænd for den indledende beskrivelse af de syv lokationer: I må ikke beskrive personer. Det skal til at starte med være en tom by. Byen bliver først beboet,

når novellerne begynder, og ikke før. Det skal ikke forstås sådan, at byen er øde – i beskrivelserne må der gerne være vidnesbyrd fra de mennesker, der bor i byen: en bamse på en bænk, en tabt stok i rendestenen, en hat der er blæst i en hæk eller lignende.

Når I er færdige med at beskrive lokationerne, har I sammen skabt fundamentet til den by, som scenariet udspiller sig i, og I har et udgangspunkt at gå ud fra, når rollerne bevæger sig rundt i byen, og når der undervejs i novellerne tilføjes flere lokationer.

Når alle syv lokationer er placeret i byen, er I klar til at spille den første novelle. Før spillerne hen til novellens hovedlokation (nu kender I jo vejen), og lad dem træde ind af døren og fortsætte fortælleøvelsen med en kort beskrivelse af lokationens indre. Brug de beskrivelser, spillerne er kommet med, aktivt i den novelle I spiller. Beskrivelserne er jeres fælles udgangspunkt for de omgivelser, novellerne afvikles i.

### Rammen mellem novellerne

Rammefortællingen binder novellerne sammen. Mellem hver novelle vender I kort tilbage til rammefortællingen, og du kan beskrive overgangen mellem novellerne ved fysisk at beskrive bevægelsen gennem byen fra én novelles lokation til en anden. Her kan du også lægge

små spor ind fra de andre noveller – måske passeres det store familiehus fra novellen 'Rådne æbler', og du beskriver, hvordan man mærker den sødlige duft af rådne æbler fra husets garage, eller man hører højlydt skænderi fra et åbent vindue. Det kan også være, at man på vejen passerer 'Ditte' fra 'Troløs', som har sminken løbende ned af sine kinder og et krøllet fødselsdagsflag i hånden. Det er ikke meningen, at der skal dvæles særlig længe ved disse små spor, men du kan finde inspiration i novellerne til at få byen til at blive levende.

Før spillerne hen til lokationen for næste scenarie, og lad dem træde ind i lokationen og beskrive den sammen med dig, før I går i gang med at spille novellen. Gentag rammen mellem novelle to og tre.

### Afslutning af rammen

Når alle novellerne er spillet færdig, afsluttes scenariet ved hjælp af rammen. Forlad den sidste novelles lokation på samme måde som med de andre noveller, og før spillerne ud af byen ad hovedgaden mod byskiltet. På vej ud af byen kaster du et kort blik på de lokationer, som ikke var en aktiv del af scenariet, altså der, hvor de fire noveller som I ikke afviklede, foregik. Beskriv i form af et stilbillede, hvordan der ser ud inde i bygningen. Det skal være et stilbillede, som illustrerer slutningen af novellen, som du forestiller dig den.

Det kan eksempelvis være et billede fra slutningen af 'Gender Bender', hvor der i forlæggerens stue sidder fire mennesker blandt en masse bøger, og ser fortabte ud, eller fra 'Kongeriget', hvor der i det tomme rum uden vinduer ligger to døde mennesker på gulvet, mens tre skikkelser, den ene med en kniv i hånden, bøjer sig frem over de døde. Du bestemmer. Når du er færdig med at beskrive, beder du spillerne om at vende ryggen til byen og gå ned ad hovedgaden, forbi byskiltet og væk fra byen med alle dens skæbner, væk fra historierne og lasterne. Herved afsluttes novelleantologien.

### Fortælle teknik

Ved at benytte fortælle teknik skal I skabe den by, I har lyst til at spille i. Skal det være en beskidt storby med graffiti i sidegaderne, eller en lille provinsby? Skal der være mange små kvarterer, eller er det en stor sammenblanding? Skal der være et lokalt torv eller en stor plads?

Når du og spillerne laver beskrivelserne af lokationerne, så prøv at beskrive frem for at konstatere: Hvis du vil beskrive et gammelt hus, så beskriv hullerne i murværket, den afskallede maling eller de antikke udsmykninger frem for blot at sige, at huset er 'gammelt'. Det er også en god idé at bruge alle sanserne

i beskrivelserne af byen: smage, følesans, dufte, lyde og så videre.

Prøv at beskrive nye lokationer ud fra de gamle, så I hele tiden undervejs repeterer de lokationer, der allerede er blevet bygget:

”Når man går ned ad hovedgaden, forbi *kulturhuset* på venstre hånd, så kommer der efter *cafeen* og lige overfor *advokatkontoret* en lille sti på højre hånd. Stien fører hele vejen hen til *villaen*, hvis garage lufter af *rådne æbler*... osv.”

Beskrivelserne af lokationerne skal ikke være for deltaljerede, da det godt kan trække ud, men være tilstrækkelige til, at alle har en fælles forståelse for byen.



### **Kort oversigt over afviklingen af scenariet**

Når du har læst novellerne og dannet dig et overblik over hvilke noveller, du vil køre, og i hvilken rækkefølge, kan du bruge nedenstående oversigt som støtte til at afvikle scenariet og scenariets ramme. God fornøjelse!

### **Før spillerne kommer ind i spillokalet:**

Ryd spillokalet, så gulvet er frit. Hav roller og effekter til de tre noveller klar.

### **Spillerne kommer ind i spillokalet:**

Introducer spillerne for scenariet og de tre noveller.  
Introducer spillerne for rammefortællingen.

### **Scenariet begynder:**

*Rammefortælling:* Du og spillerne bygger byen, som beskrevet i rammefortællingen, ved at placere de syv lokationer.

*Novelle:* Start den første novelle ved at lade spillerne beskrive lokationen.

Spil novellen.

*Rammefortælling:* Når den første novelle er afsluttet, vend tilbage til byen og bevæg jer til lokationen for den næste novelle.

*Novelle:* Start anden novelle ved at lade spillerne beskrive lokationen.

Gentag indtil alle tre noveller er spillet.

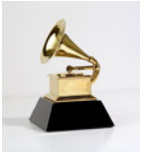
### **Scenariet afsluttes:**

*Rammefortælling:* Når den sidste novelle er afsluttet, lukkes rammefortællingen som beskrevet med et kort stemningsbillede af hver af de syv lokationer.

# Pop

Sted: Kulturhus

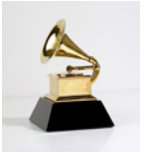




**Pitch:**

Pop har en stor plan med sit liv, og Pop brænder igennem, brænder sit lys i begge ender og brænder alle broer bag sig, i jagten på succes og anerkendelse.

Dette er en komedie om Pop, der lover sin døende mor at vinde X-factor, til trods for at audition ligger samme dag som Pops bryllup. Det er simpelthen ikke muligt at nå begge dele, og til sidst må Pop træffe et valg.



### Indledning:

Kære spilleleder.

Dette er et novellescenarie om at ville det hele, og om at skulle vælge.

Om at drømme store drømme, have store planer, men også om at du sjældent kommer nemt til lykken. Lykken kræver ofre, og derfor er det vigtigt at du er sikker på, hvad der er lykken for dig.

Til trods for at pointen i novellen er alvorlig, er dette en humoristisk fortælling. Novellen skal derfor køres og spilles som en komedie.

I novellen møder vi hovedpersonen Pop, på dagen for audition til X-factor. Pop drømmer om at blive opdaget, og om at blive en stor, kendt stjerne, som hele landet hylder, men også om at gøre sin mor stolt.

Pops mor er nemlig alvorligt syg, og har ikke langt igen, og hendes sidste ønske er at se Pop nå til tops. Derfor er hun med Pop til audition. For at heppe og støtte, og for at være der på dagen, der senere vil blive husket som "dagen hvor det hele for alvor startede". En vigtig dag i Pops liv. På alle måder.

For denne dag er også Pops bryllupsdag. Måske derfor er Pops forlovede også med. Selvfølgelig for at støtte og heppe, men måske lige så meget for at sikre sig, at Pop ikke glemmer løftet om "resten af livet". Og Pop er overbevist om at kunne nå både audition og bryllup. I mellemtiden er Tv-værten ved at få en helt unik historie i kassen. Hvilket drama det vil give når Pop ikke når det hele!

For Pop må træffe et valg...

### Rollerne:

Denne novelle har fire roller: Pop, som er novellens hovedperson, Tv-værten, Den forlovede og Den syge mor. Desuden skal du som spilleleder spille Producenten af X-factor.

Ingen af karaktererne har på forhånd fået defineret køn, så du kan som spilleleder fordele rollerne uden at skulle tænke på kønsfordelingen i din spillergruppe. For at gøre skriveprocessen lettere har jeg i det skrevne materiale arbejdet med rollen "Den syge mor", men lav hende bare til "Den syge far", hvis det passer bedre til kønsfordelingen blandt dine spillere.

Da dette er en komedie, står det dig også frit for at kreere et homoseksuelt par af Pop og Den forlovede, hvis du mener dine spillere kan bære det.

Du kan med fordel læse rollerne nu.

### Scenerne:

Novellen indeholder 7 scener + en ekstra, hvis Pop vælger at gå til audition:

1. I kulturhuset
2. Fødselsdagen (erindringsscene)
3. Tilbage i kulturhuset
4. Forlovet (erindringsscene)
5. Presset stiger
6. Bekendelsesboksen
7. Valget
8. Audition

Novellen er et tv-show bygget op af scenerne i kulturhuset, hvor audition foregår. Imellem scenerne i kulturhuset

spilles to erindringsscener, hvor spillerne spiller noget der er foregået før auditiondagen. Når spillerne er tilbage i scenerne i kulturhuset, må de gerne fordreje sandheden overfor Tv-værten, når de fx bliver interviewet om hvad der skete til fødselsdagen.

Alle scenerne er bygget op på samme måde:

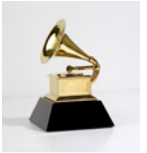
- 1) Hvor foregår scenen (lokation)
- 2) Hvem deltager i scenen (deltagere)
- 3) Hvad skal der ske i scenen (situation)
- 4) Spilledervejledning (kommentar)

Det skulle altså ikke være nødvendigt at have andet foran dig, end teksten til de enkelte scener, når du afvikler novellen.

Sæt scenerne ved at læse "situations"-teksterne op, og start derefter scenerne - med undtagelse af erindringsscenerne - med at afspille temamelodien fra X-factor (se senere i teksten).

Måske er det en idé at lade spillerne vide, at "Valget" (scene 7) bliver den sidste scene, hvis Pop vælger brylluppet, men det er op til dig.

Du kan med fordel læse scenerne igennem nu.



### Spillelederens rolle:

Dine opgaver som spilleleder er først og fremmest at styre tiden, så novellen afvikles inden for ca. en time. Desuden skal du sætte scenerne, sørge for, at spillerne ved hvad de skal gøre i de forskellige scener, og afslutte scenerne. Derudover skal du lægge tonen an og styre tempoet, så spillerne får tid til at etablere rollerne og udspille konflikterne, men uden at scenerne bliver for lange.

Det er vigtigt for spillet, at både Den forlovede og Den syge mor holder fast i deres krav om at Pop både møder op til brylluppet og går til audition, og som spilleleder kan det desuden blive din rolle at minde dem om dette.

### Virkemidler:

#### *Klipning:*

For at få en følelse af komedie, tempo og tv-show, er det som spilleleder vigtigt at du klipper scenerne skarpt. Som spilleleder spiller du også birollen Producenteren på X-factor, og du skal kun blive hængende i scenerne så længe der er dramatisk potentiale tilbage. Det kan være noget rørende du gerne vil dvæle ved, så du venter med at klippe, eller noget spændende eller noget komisk du gerne vil understrege ved at klippe skarpt.

#### *Producenteren:*

Som spilleleder har du en enkelt birolle, hvor du spiller Producenter på X-factor.

Inden novellen spilles, skal du etablere at du er Producenteren på X-factor. Derved kan du give Tv-værten besked i øresneglen undervejs. Brug en anden stemme når du er Producenter, så der ikke opstår tvivl om hvornår du er Producenter, og hvornår du er spilleleder. Det er kun tv-værten der kan høre når Producenteren taler, men tal alligevel så de andre spillere kan høre dig, det gør det sjovere for alle.

#### *Eksempler:*

*"Vi skal til at have en reklamepause"*

*"Vi er desværre blevet forsinkede igen, dommerne er gået til kaffepause"*

*"Vi venter stadig på en af dommerne, der er i hundesalon med sin chihuahua"*

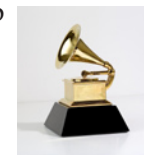
Husk at Producenteren er et værktøj, og derfor ikke skal have mere spotlight end hvad der er nødvendigt for at skubbe novellen og spillerne i den rigtige retning.

### Effekt:

Som effekt har du temamelodien fra X-factor.

På følgende link kan du downloade den gratis som mp3-fil eller ringtone: [http://www.televisiontunes.com/X\\_Factor.html](http://www.televisiontunes.com/X_Factor.html)

Brug den til at starte alle scenerne, hvor Tv-værten er til stede, så Tv-værten kan bruge den til at falde ind i "komentatorrollen": *"Ja, vi står så her uden for dommerrummet, hvor vores næste deltager venter på at komme ind til audition..."*



### Scenerne:

#### 1. I kulturhuset:

**Lokation:** Kulturhuset

**Deltagere:** Pop, Den forlovede, Den syge mor, Tv-værten

**Situation:** Pop er til audition på X-factor.

Mens han sidder og venter, bliver han interviewet til programmet, og han fortæller om sine drømme om at blive stjerne, og om den hårde vej der leder frem til denne store chance i hans liv: X-factor-audition.

**Kommentar:** I denne scene skal følelsen af tv-show etableres.

Du sætter scenen i gang ved at spille X-factor-temaet, og det er nu op til Tv-værten at starte programmet.

I denne scene må du gerne introducere Producenteren i Tv-værtens øresnegl, og evt. bruge Producenteren til at få Tv-værten til at lægge op til næste scene. Når du sparker scenen i gang, kan det f.eks. ske ved, at Producenteren tæller ned i Tv-værtens øresnegl, og slutter med at sige: "...Og vi er live". Det vil hjælpe spilleren i gang.

#### 2. Fødselsdagen (erindringscene):

**Lokation:** Hjemme hos Den syge mor

**Deltagere:** Pop, Den forlovede, Den syge mor

**Situation:** Det er kun få uger siden at mor har fået at vide, at hun er syg. I dag er Pop, Den forlovede og Mor samlet til hvad der kan blive Mors sidste fødselsdag. Hvad der burde være en glad dag, er i stedet en dag hvor gamle tider mindes, og ønsker for fremtiden kommer frem i lyset.

**Kommentar:** I denne scene skal Den syge mor få Pop til at love at gå til audition til X-factor.

#### 3. Tilbage i kulturhuset:

**Lokation:** Kulturhuset

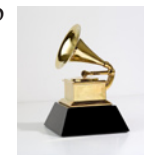
**Deltagere:** Pop, Den forlovede, Den syge mor, Tv-værten

**Situation:** Vi er nu tilbage i kulturhuset, hvor Tv-værten er ved at få øjnene op for hvilket dramatisk potentiale der ligger i historien om Pops mor. Imens griber Pop muligheden for at fortælle Danmark om sig selv.

**Kommentar:** Du sætter igen scenen i gang ved at spille X-factor-temaet.

Tv-værten skal have en god historie ud af Pop, og det kan være at Producenteren må bede Tv-værten om at grave dybere i karakterernes interne relationer. Det skal gøres tydeligt at Pop har lovet sin mor at gå til audition, og hvis det ikke har været klart i den forrige scene, må Tv-værten gerne lægge ord i munden på de andre spillere. Du må gerne opfordre Tv-værten til at gå over stregen, eller at forsøge at skabe splid mellem de andre karakterer, hvis du mener det kan give mere spil. Tv-værten vil gerne fremstille Pops situation som om han er klemt mellem sin mor og sin forlovede, fordi det er en god historie, mens Pop prøver at glatte ud.

Ligesom i scene 1 kan du også her bruge Tv-værten til at lægge op til næste scene.



### 4. Forlovet (erindringscene):

**Lokation:** Cafe eller restaurant

**Deltagere:** Pop, Den forlovede, (Den syge mor)

**Situation:** Med alle bryllupsforberedelserne og Mor der er syg, er det lang tid siden at Pop og Den forlovede har haft noget kvalitetstid sammen, men i aften er de ude på en rigtig romantisk kærestedag.

**Kommentar:** Denne scene skal starte med at være hyggelig. Lad Pop og Den forlovede spille lidt på romantikken og forventningerne til brylluppet. Imens kan du instruere Den syge mor i at auditiondatoen netop er blevet offentliggjort, at hun derfor skal ringe til Pop med dato. Hun må gerne nævne at det ligger samme dag som brylluppet, men at det nok skal gå. Lad herefter Pop fortælle Den forlovede om sammenfaldet mellem de to datoer. Dette er en scene hvor spillerne skal have lov at spille konflikterne helt ud, før du klipper.

### 5. Presset stiger:

**Lokation:** Kulturhuset

**Deltagere:** Pop, Den forlovede, Den syge mor, Tv-værten

**Situation:** Audition trækker ud og I kan alle se at det bliver svært at nå ind til dommerne i tide, hvis I også skal nå brylluppet. Presset stiger.

**Kommentar:** Du sætter igen scenen i gang ved at spille X-factor-temaet.

I starten af denne scene må du opfinde en biperson der ringer til Den forlovede. Der er et par sidste ting der skal ordnes inden brylluppet, så den forlovede må forlade Pop. I denne scene skal alle de andre presse Pop så meget som muligt. Den forlovede kan ringe og presse på, mens moren kan spille på sin sygdom og hendes ønsker om at se Pop få succes. Tv-værten bliver ved med at trække tiden. Du må gerne bruge både Producenteren og din rolle som spilleleder til at få spillerne til at presse Pop. Når Pop virker rigtig presset, skal Producenteren bede Tv-værten om at trække Pop til side. Han skal hen og sidde i programmets bekendelsesboks, så hele Danmark kan følge med i det store dilemma han er i.

### 6. Bekendelsesboksen:

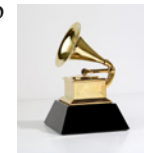
**Lokation:** X-factors bekendelsesboks i kulturhuset

**Deltagere:** Pop

**Situation:** Pop sidder nu helt alene i Bekendelsesboksen. Dette er muligheden for at fortælle Danmark hvilket virkeligt dilemma han sidder i. En mulighed for at komme af med alle frustrationerne omkring denne umulige situation, men måske også en mulighed for at vise Danmark hvem man er?

**Kommentar:** Du sætter igen scenen i gang ved at spille X-factor-temaet.

Denne scene kan måske give dig et hint om hvor spilleren der spiller Pop er på vej hen. Brug det til at trække lidt i den anden retning, hvis spilleren lader til allerede at have truffet valget.



### 7. Valget:

**Lokation:** Kulturhuset, uden for bekendelsesboksen

**Deltagere:** Pop, Den syge mor, Tv-værten, (Den forlovede)

**Situation:** Pop kommer ud af bekendelsesboksen, og tv-holdet står og venter. Dette er årets historie, og seerne derhjemme sidder på kanten af stolene, for kan nu alle se at Pop ikke når ind til dommerne i tide, hvis han også skal nå sit bryllup. Pop må træffe et valg...

**Kommentar:** Du sætter igen scenen i gang ved at spille X-factor-temaet.

Nu skal der lægges det sidste pres på Pop. Brug din viden fra forrige scene: Skal Pop bringes i tvivl igen? Skal Tv-værten minde om præmien hvis Pop vinder, eller skal Den syge mor få et ildebefindende? Brug alle midler, og skru op for intensiteten.

Lad der ikke gå for lang tid før der bliver krævet et valg.

*Lad evt. spillerne vide at dette kan blive den sidste scene, hvis Pop vælger brylluppet.*

#### **Hvis Pop vælger brylluppet slutter novellen her.**

Lad ikke Pop forklare, eller Den syge mor have tid til at tilgive Pop. Klip så snart Pop har udtalt sit valg.

Derfra er spillernes spil slut, og du afslutter novellen med en kort fortællesekvens, hvor du beskriver Den syge mor, der står alene tilbage i kulturhuset.

Zoom ud i byen, og beskriv evt. en ambulance, der kører forbi ude på gaden. Kan man høre kirkeklokkerne for ambulancens sirener?

### 8. Audition:

**Lokation:** Kulturhuset, auditionlokalet med dommerne

**Deltagere:** Pop, Dommer 1, Dommer 2, Dommer 3

**Situation:** Her kommer Pop ind til dommerne. Det er nu helt op til Pops talent og evne til at præstere. Kan Pop blive stjerne, eller har alt været forgæves?

**Kommentar:** Du sætter igen scenen i gang ved at spille X-factor-temaet.

I denne scene spiller de andre spillere dommerne, som nu skal bedømme Pops præstation. Det er helt op til spillerne om Pop går videre eller ej.

#### **Så snart det er klart om Pop går videre eller ej, klipper du scenen.**

Du afslutter novellen med en kort fortællesekvens, hvor du zoomer ud af kulturhuset, og ud i byen. Hvor er Den forlovede? Ved at smide bryllupskagen ud? Alene i sit bryllupstøj, på vej over kirkegården? Det er op til dig, men lad det være et billede der får spillerne til at tænke over om Pop traf det rigtige valg.





### Rolle

#### Pop

Du skal spille Pop, og er dermed hovedpersonen i denne novelle.

Der er to vigtige personer i dit liv: Din forlovede og din mor.

Du og din mor er rigtig tætte, og du vil gøre alt for at gøre hende stolt. Din mor har altid været der og har altid stået på forreste række for at støtte dig når du har forfulgt din store drøm: At blive popstjerne. Du husker med glæde og taknemmelighed alle de gange din mor har kørt dig rundt til træning, sommerlejre og konkurrencer, og med tiden er det næsten blevet en fælles drøm. Du er ikke i tvivl om at din mor vil gøre alt for at se dig lykkelig.

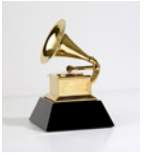
I vinter faldt der dog en stor skygge over jeres liv, da din mor fik at vide at hun er alvorligt syg, og ikke har langt igen. Du vil gøre alt for at se hende lykkelig den sidste tid, og måske er en 1.-plads i X-factor svaret. X-factor en mulighed for at nå til tops i tide, og **du er sikker på at du kan nå til tops**. Når du står på en scene skinner du!

Du og din forlovede har været sammen længe, og i sommer blev i endelig forlovet. Du elsker din forlovede højt, og havde aldrig troet du skulle finde sådan en fantastisk person at dele livet med. I har fælles drømme, og din forlovede har altid været der og støttet dig. Nu er dagen hvor i skal giftes endelig kommet.

Som Pop er du optimistisk og overbevist om at det hele nok skal lykkes, til trods for at de to vigtigste begivenheder i dit liv ligger på samme dag.

Det er helt op til dig hvilken slags deltager i X-factor du synes Pop skal være. Er du sympatisk, selvfed, beskeden, arrogant eller andet? Husk blot på at Pop elsker både sin mor og sin forlovede, og det bliver ikke nemt at skulle vælge mellem de to.

*Husk: Du er på tv, du vil gerne fremstå godt!*



### Rolle

#### Tv-værten

Du skal spille værten i tv-programmet X-factor.

Vi har alle set tv-værten i X-factor. Tv-værten er din ven, din fortrolige, som glædes og ærgres med deltagerne, og som får folk ude i stuerne til at føle de er til stede hvor det sker.

Som Tv-værten er det din opgave at lave et spændende tv-program. I denne udsendelse af X-factor har du udset dig vores hovedperson Pop, som den person vi skal følge. **Du skal spørge ind til de personer Pop har med, og deres forhold til hinanden**, i din jagt på ”den gode historie”.

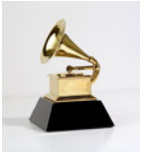
Som Tv-værten er du energisk og medfølelse, men frem for alt er du ude efter den bedste historie og det største drama.

Vær ikke bange for at spille på klicheerne. Vær direkte, spørg om ting andre ikke tør spørge om og opfør dig som om du er rigtig gode venner med deltagerne, også selv om du først lige har mødt dem.

Dette er dit show!

Der vil i novellen være et par scener hvor Pop og familien spiller noget der er foregået før auditiondagen. Disse hændelser kender Tv-værten ikke til, men du er som spiller meget velkommen til at bruge din off-game-viden til at få den gode historie frem.

Find gerne på et navn til Tv-værten, det kan gøre det nemmere at falde ind i kommentatorrollen: ”Mit navn er Frans Flux, og dette er live fra X-factor!”



### Rolle

#### Den forlovede

Du skal spille Pops forlovede.

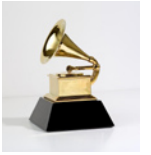
Du og Pop har været sammen længe, og i sommer blev I endelig forlovet. Du elsker Pop enormt højt, og havde aldrig troet du skulle finde sådan en fantastisk person at dele livet med. I har mange ting tilfælles, og du støtter Pop i drømmen om at nå stjernerne.

Ind imellem føler du dog at du kommer i anden række, og du ville ønske at Pop tænkte lidt mere realistisk på jeres fremtid sammen. Men nu har I endelig sat en dato for brylluppet, og så snart I er gift, er du sikker på at Pop vil prioritere dig højere.

Derfor er brylluppet meget vigtigt for dig. I har brugt lang tid på at gøre klar, og jeres familier kommer langvejs fra i dagens anledning.

Som Pops forlovede skal du forsøge at få Pop til at træffe det fornuftige valg, der handler om jeres liv sammen, og om at blive voksen og tage ansvar. Du og Pop deler drømmene om fremtiden sammen, men det kan være din opgave at minde Pop om disse drømme.

**Du vil føle det som en afvisning, hvis Pop udskyder brylluppet.**



### Rolle

#### Den syge mor

Du skal spille Pops mor.

Pop er din øjesten, dit et og alt. Det har altid bare været jer to, og det har til tider været hårdt.

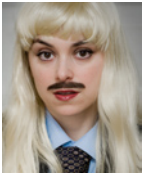
Til gengæld er du og Pop rigtig tætte, og du har altid stået på forreste række for at støtte Pop i at følge sin store drøm: At blive popstjerne. Du husker de mange timer Pop har brugt hos sin sanglærer, og alle de gange hvor du har kørt Pop rundt til træning, sommerlejre og konkurrencer. Med tiden er det næsten blevet en fælles drøm, og du vil gøre alt for at se Pop lykkelig.

I vinter faldt der dog en stor skygge over jeres liv, da din læge fortalte at du er alvorligt syg, og ikke har langt igen. Du har aldrig været en person der krævede meget af livet, men her i dine sidste måneder er der et ønske i dig, som vokser for hver dag der tikker mod enden af dit liv: **Pop skal nå stjernerne, som I altid har drømt om.** Det er den eneste måde Pop kan blive rigtig lykkelig, og det vil du nå at se ske, inden det er for sent! En 1.-plads i X-factor er den eneste løsning, men det kræver at Pop går til audition.

# Gender Bender

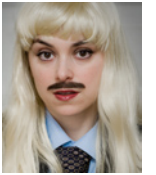
Sted: En tom treværelses lejlighed





Dedikeret til Simone, der gjorde et stort og nødvendigt stykke arbejde, selvom jeg aldrig vil forstå hendes personlige valg.

Tusind tak for billederne til Bjarke Pedersen.



Kære spilleleder,

Velkommen til novellescenariet "Gender Bender". Dette er en lille historie, hvor forberedelserne fylder næsten lige så meget som selve rollespillet. Alt i alt bør hele forløbet ikke vare mere end 1-1½ time. Men forhåbentlig når dine spillere at tænke nogle store tanker - om køn og identitet og alt det dér.

### Tanken bag

Alle mennesker spiller rollespil. Ikke Dungeons & Dragons, selvfølgelig. Jeg tænker på de alle de sociale roller, vi konstant hopper ud og ind af. Nogle af rollerne tager vi frivilligt på os - andre bliver vi tvunget ind i.

En af disse ufrivillige roller er vores kønsrolle. Den er så indgroet, at den næsten er umulig at sætte sig ud over. Vi er født ind i den, og de fleste af os stiller aldrig spørgsmålstejn ved den, men lærer at opføre os sådan som vi skal for at passe ind. Samfundet har brug for at kategorisere os, og mennesker, der ikke føler sig tilpas i deres kønsrolle, oplever store identitetskriser.

Det store spørgsmål er så: Kan man sætte sig ud over sin kønsrolle? De der gør det, påtager sig sædvanligvis den modsatte kønsrolle i stedet. Men er det muligt at kortslutte den binære konstellation, hvor man enten er det ene eller det andet?

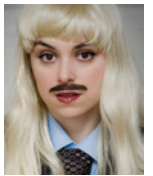
Dette scenarie handler om tre mennesker, der har sat sig dette for. Af forskellige årsager, som intellektuel nysgerrighed, et ønske om fysisk eksperimenteren og ønsket om at frigøre sig fra samfundets snærende normer, vil de gennemføre et eksperiment, der går ud på at kortslutte kønsrollerne.

Da det er svært, for ikke at sige umuligt, at være intetkøn i et samfund, der har brug for at kategorisere, er det aftalen at de tre personer skal skifte rundt mellem kønsrollerne,

ved hjælp af et lodtrækningssystem.

Men der er en vigtig forhindring: Det er nemlig forskelligt fra rolle til rolle, hvor indgroet kønsrollen er. Mens en af rollerne (Olga) vil have forholdsvist let ved at spille det modsatte køn, vil en anden af rollerne (JP) finde det dybt grænseoverskridende. Samtidig er de tre spilpersoner emotionelt involverede med hinanden i et ménage à trois, og deres kønsroller er måske en faktor i denne relation. Hvilke konsekvenser har frigørelsen fra kønsrollerne for deres oplevelse af deres egen identitet, og for deres følelser for hinanden?

Muligvis er der et andet, mere usynligt båndspænd: Nemlig at spillerne, ligesom karaktererne, får til opgave at rollespille et andet køn end deres eget. De kommer altså også til at skulle kortslutte kønsrollerne.



### Scenariets struktur

Scenariet består af fire dele: En præsentation, en brainstormsfase, en udvælgelsesfase og en rollespilsfase. Det er meningen at spillerne først skal læse rollerne efter brainstormsfasen. De fire faser har hver især deres egen indre struktur: Præsentationen består henholdsvis af at du oprids problemstillingen omkring kønsroller for spillerne, samt af at du tager en (kort) diskussion med spillerne om deres egne holdninger. I brainstormsfasen skal spillerne henholdsvis brainstorme hvilken adfærd, der er maskulin/feminin, samt brainstorme nogle situationer, hvor kønsrollerne træder i karakter. I udvælgelsesfasen skal spillerne sammensætte scener og bipersoner, og endelig består rollespilsfasen af de scener, som spillerne har brainstormet. Det er meningen, at præsentation, brainstorm og udvælgelse tager næsten halvdelen af scenariets samlede tid.

### Præsentation

Du kan vælge at læse det nedenstående op for spillerne. Det er dog bedst, hvis du kan forklare problemstillingen med dine egne ord.

Sørg for at holde præsentationen kort og koncis. Den må ikke tage længere end ca. 5 minutter, og er kun ment som en metode til at tune spillerne ind på tankegangen.

### Om køn

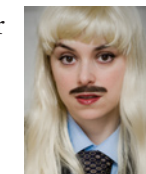
Hvad er "køn"? Dels er det et biologisk faktum. Nogle af os fødes med to X-kromosomer, mens andre fødes med et X og et Y. De to varianter af kromosomsammensætninger medfører en række fysiologiske forskelle. Kvinder er generelt mindre, har mindre muskelmasse og en livmoder, mens mænd er større, og har en penis. Alligevel kan det af og til være svært at genkende kønnet, hvis man ser to vokse, der har ens tøj på og ens frisure. Desuden findes der jo store kvinder, og små mænd. Men vi gør rigtig meget ud af at fremhæve "den lille forskel". Faktisk så meget, at det bliver svært at gennemskue hvad der er biologi, og hvad der er social konstruktion.

Præmissen for dette scenarie er, at man er villig til at acceptere, at der findes en social konstruktion, der hedder "en kønsrolle". Det vil altså sige, at vi som samfund har vedtaget nogle ting, som vi opfatter som maskuline, og nogle ting, som vi opfatter som kvindelige. Der er tale om definerende handlinger, som fx at tage kjole på, eller gå med læbestift. Der er ikke noget ved vores biologi, der forhindrer mænd i at tage kjole eller læbestift på. Men alligevel afholder langt de fleste sig fra det, fordi det ikke er i tråd med den socialt vedtagne manderolle.

### Diskussionsspørgsmål til spillerne (valgfrit - hvis I har tid):

- Er der karaktertræk, der er "naturligt" feminine eller maskuline?
- Er det tilfældigt at kvinder f.eks. græder mere end mænd, taler mere om følelser og tager sig mere af deres børn? Eller er det noget biologisk?
- Ville der findes et biologisk "jeg", hvis vi droppede alle vores sociale roller?
- Hvad ville det betyde for os, hvis vi selv kunne vælge/udskifte vores kønsrolle?





### Brainstormfasen

Du skal nu bede spillerne om at smide den politiske korrekthed væk, og tage alle fordommene frem. Det de skal gøre er at brainstorme to lister, som du skriver op: En med typisk maskuline karaktertræk, og en med typisk feminine.

Med andre ord skal spillerne ikke give udtryk for deres egne holdninger, men for samfundets konventionelle kønsopfattelser. Det bliver spilpersonernes (og spillernes) opgave at påtage sig disse karaktertræk, når de spiller deres roller - men sig det først efter brainstormfasen er overstået, ellers vil det måske hæmme deres foreslag.

Når I har de to lister på plads, skal spillerne igang med at brainstorme scener. På dette tidspunkt behøver de ikke tænke så meget i, hvad der udgør en god rollespilscene. Måske kan de have det i baghovedet, men det handler primært om at finde på nogle situationer, hvor kønnene er meget tydelige som sociale konstruktioner. Det kan fx være noget helt simpelt, som at tage makeup på, eller det kan være en situation på et diskotek, hvor det er manden, der skal tage initiativet. Men det kan også være en helt neutral situation, som spillerne mener kan "løses" enten på en typisk maskulin eller feminin måde.

Pas på med tiden. Den kan hurtigt løbe fra jer. Vejledende har I ca. 20 minutter. Hvis I ikke når scenerne, skal det nok gå alligevel, men det er meget vigtigt, at I bliver færdige med de to lister.

### Udlevering af roller

På dette punkt skal du fordele rollerne imellem spillerne. Som det fremgår forinden, er der kun tre roller, selvom novellen er tænkt til fire spillere. Det er fordi den fjerde spiller påtager sig scenariets biroller. Her er der tale om tilfældige personer, der også er til stede på de lokationer,

som spilpersonerne besøger. Bipersonerne kan være spillernes opfindelse til netop den specifikke scene, men jeg vil opfordre til, at I såvidt muligt bruger de personer, der går igen i de andre novellescenarier. Mere om det i afsnittet "bipersoner".

De tre "hovedroller" er Simone, Olga og JP. Inden du læser videre i denne tekst, er det en god idé at læse rollerne. Jeg vil lade det være op til dig som spilleleder hvordan du vil caste, men det er en fordel hvis begge køn er repræsenteret blandt hovedrollerne.

### Bipersoner

En af spillerne er bipersonsrollespiller, hvilket vil sige, at han eller hun kommer til at spille de personer, som historiens hovedpersoner møder på deres vej. I dette scenarie står bipersonerne for samfundet og omgivelsernes reaktion på, at der er tre personer, der vil sætte sig ud over de sociale spilleregler ved at bryde ud af det accepterede kønsrollemønster.

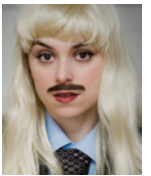
Det er meningen, at I selv skal finde på nogle bipersoner, der passer til de scener I har valgt at spille. Optimalt set skal spillerne indkorporere de spilpersoner, der indgår i de andre novellescenarier, og bruge dem som bipersoner. Det er klart, at hvis Gender Bender ikke er den sidste novelle I spiller, kender spillerne ikke de andre noveller, og så er det din opgave som spilleleder, at sørge for de får de rigtige navne og karakteristika. I scenariets appendiks finder du en komplet oversigt over roller, som du kan plukke fra.

Hvis I vælger at bruge mine foreslag til scener, er bipersonerne noteret til sidst i parantes.

Bipersonsspilleren skal definere den pågældende bipersons indstilling til eksperimentet, og det at spilpersonerne kortslutter kønsrollerne. Til dette skal bipersonsspilleren bruge

nedestående skema (der også er vedlagt som handout). Bemærk at holdningerne ikke må genbruges, så bipersonsspilleren "tvinges" til at bruge alle konstellationerne.

Skema over bipersonernes holdning til eksperimentet
Den accepterende
Den ignorerende
Den beundrende
Den fordømmende



### Udvælgelsesfasen

I udvælgelsesfasen skal spillerne beslutte sig for hvilke scener, de vil have med i scenariet. Hvorvidt de vil bruge de scener, de har brainstormet, om de vil finde på en sammenhængende historie med udgangspunkt i rollerne, eller om de vil bruge mine forslag (som dog kun er ment som en redningsplanke, hvis dine spillere har svært ved at blive enige om noget, eller hvis I løber tør for tid), er op til dine og spillernes præferencer. Slutresultatet skal dog være i alt fire scener, hvoraf den første på forhånd er fastlagt fra min hånd.

#### Scener:

##### Scene 1 (obligatorisk)

Det er Olga, Simone og JPs første dag "i roller", og de bruger dels dagen til at teste deres koncept, dels til at diskutere sig frem til rammerne for eksperimentet. De mødes i deres nye lejlighed, sammen med en advokat, som de vil have til at udfærdige en kontrakt, der binder dem til eksperimentet, og straffer dem så hårdt økonomisk, at de ikke kan trække sig ud før tid. De skal diskutere sig frem til hvor længe kontrakten skal løbe over. Er det uger, måneder eller år? (Biperson: Advokat Sortstrøm fra "Arvefjender").

##### Scene 2 (foreslag)

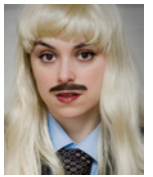
Olgas karakter har taget en mandlig elsker. Hun har taget ham med ned på den café, hvor JP ynder at sidde om aftenen, og hvor Simone også befinder sig. (Biperson: Den mandlige elsker - evt. Mikkel fra "Arvefjender").

##### Scene 3 (foreslag)

Simone tror, at hun er gravid. Det er sket efter JP og hun for engangs skyld var i seng sammen. Hun og de to andre er hos lægen, som skal teste hende. (Biperson: Lægen - evt. Knud fra "Rådne æbler", med mindre I tidligere har defineret hans arbejde som noget andet).

##### Scene 4 (foreslag)

JP, Olga og Simone er på besøg hos en af JPs venner, der er forlægger. JP pitcher en idé om at skrive en bog, der handler om deres tid sammen. (Biperson: Forlæggeren - evt. Peter fra "Troløs", med mindre I tidligere har defineret hans arbejde som noget andet).



### Rollespillet

Rollespillet begynder med den tomme lejlighed, og advokat Sortstrøm, der byder de tre andre indenfor. Men inden scenen går igang, skal spillerne have besluttet hvem, der spiller hvilket køn. For spilkaraktererne gøres det på den måde, at de trækker lod. Men for spillerne er det noget, de aftaler inden, sådan at konstellationen bliver så interessant som muligt.

Hvis du kan mærke, at spillerne bevidst prøver at undgå at spille et andet køn end deres eget, kan det være nødvendigt, at du bryder ind og underkender spillernes beslutning.

Når spillet går igang, får spillerne brug for den liste over henholdsvis maskuline/feminine træk, som de brainstormede tidligere. De skal nemlig spille deres karakter sådan, at han/hun på den ene side bevarer sin kerneidentitet (som beskrevet i rollen), men på den anden side også bevidst tillægger sig de karaktertræk, der hører til den givne kønsrolle. Har man f.eks. skrevet ”følsom” under kvindelige træk, skal dette karaktertræk indgå i karakterens fortolkning af den kvindelige kønsrolle. Dette vil sandsynligvis resultere i konflikter mellem spilpersonens karaktertræk, og kønsrollens karaktertræk, hvilket (forhåbentlig) vil føre til, at spilpersonerne udvikler sig.

Der er stor fare for, at kærlighedsforholdet imellem de tre (specielt for Simone og JP) vil have svært ved at overleve eksperimentet. I hvert fald i den form, det har nu. Det er helt i orden - kontrakten handler ikke om forholdet, men om eksperimentet.

Sørg for at holde de enkelte scener korte og skarpe. Skær igennem og stop spillerne, når du fornemmer, at de har udspillet de konflikter, der lå i situationen. Lad dem for alt i verden ikke gå i tomgang. Husk at du har maks. 15 minutter til hver scene. Det er ikke særlig meget.

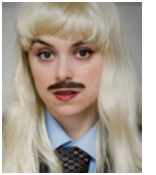
### At udfordre kønsrollerne

Det kan være, at en af karaktererne føler sig provokeret af den måde, en anden karakter portrætterer hans eller hendes kønsrolle. I modsætning til spillerne har karaktererne ikke vedtaget typiske maskuline/feminine træk, og de andres fortolkninger kan let fremstå som karrikerende og ufølsomme. I så tilfælde må de meget gerne tage diskussionen.

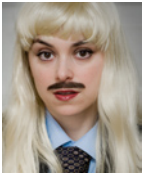
### Props

For at understrege nogle af de handlinger, der hører med til kønsrollemønstrene, hører der noget udklædningstøj med til scenariet. På Fastaval sørger jeg for, at det følgende er tilgængeligt: Langhåret paryk, kjole, jakke, skjorte, makeup, slips.

Nogle af spillerne vil muligvis opfatte det som grænseoverskridende at klæde sig ud, men faktisk er det en vigtig del af scenariets pointe, så jeg håber, at du vil opfordre dem til at bruge tingene alligevel.



# Simone



### Eksperimentet

*I er tre elskende: To kvinder og en mand. I er alle tre intelligente, nysgerrige mennesker, der har sat jer for at gøre op med samfundets snærende bånd. Derfor vil I udføre et eksperiment. Eksperimentet går - i al sin enkelthed - ud på, at trekløveret skal rotere mellem kønsroller. Hver morgen når I står op, trækker I lod om hvilke to, der skal være kvinder, og hvem der skal være manden. Derudover skal I leve jeres liv så normalt som I kan, og i øvrigt føre logbog over hvordan samfundet møder jer forskelligt som henholdsvis mand, kvinde eller transvestit.*

### Simone

Simone er født ind i det bedre borgerskab. Hendes forældre har altid været stolte af deres familie og baggrund. I dag har de mere eller mindre slået hånden af Simone. De forstår hende ikke, og de kan ikke fordrage hendes kæreste, JP.

Allerede som meget ung var det tydeligt, at Simone var anderledes. Som lille pige kunne hun charmere enhver, og i særdeleshed sine forældre. Som teenager blev hun nørdet, men var samtidig ekstremt intelligent, og havde succes i skolen. Hun blev færdig som 17-årig, og gik direkte videre til universitetet, hvor hun læste filosofi. Her mødte hun JP, der er hendes livs kærlighed.

Simone skrev speciale om kønsroller. Teorien bag kønsrolleeksperimentet er hendes idé, selvom det er elskeren Olga, der har formuleret det.

Men Simone er håbløst blind overfor sin egen psykologi og egne problemstillinger. I hendes forældres forhold tilbad moderen faderen grænseløst, og opofrede sig fuldstændigt. På trods af at de levede i hvad Simone ville betegne som et klassisk monogamt ægteskab, var faderen åbenlyst utro, og Simone var vidne til moderen, der grædende sad oppe hele natten og ventede på at faderen skulle komme hjem.

Simone gentager ubevidst dette mønster. Siden JP kom ind i hendes liv, har hun sat sig selv til side. Hendes karriere er stagneret, og hun arbejder nu som gymnasielærer, mens JP har fået fastansættelse på universitetet, og udgiver den ene bog efter den anden, som de i realiteten skriver mere eller mindre sammen, men som JP høster al æren for.

Simone tilbyder JP. Hun synes han er det mest intelligente menneske i verden, og hun føler sig privilegeret over at være hans udvalgte - den, som han allerhelst deler sine tanker med. Hun er både seksuelt og intellektuelt umådelig tiltrukket af ham.

Selv ville hun ikke sige, at JP er hende utro, for han har aldrig ønsket at være monogam, fordi det er i konflikt med hans frihedsideal. Dette har han aldrig lagt skjul på. Intellektuelt er Simone enig med ham, og emotionelt nægter hun at indrømme overfor sig selv, at hun helst ville have ham for sig selv.

På gymnasiet har Simone truffet Olga. Simone er ikke en klassisk smuk kvinde. Hun er såmænd pæn nok, men hun har så travlt med sine intellektuelle sysler, at hun kun engang imellem kommer i tanke om sit udseende. Med Olga er det en anden sag. Selvom hun kun er 19 år gammel, er hun intelligent og selvstændig. Og hun er smuk på en måde, som ligger uden for Simones rækkevidde. Både fordi hun er meget yngre (Simone er 32), men også fordi hun er spinkel, mens Simone er frodig, slank, mens Simone er almindelig og solbrun og blond, mens Simone har musebrunt hår og hud, der aldrig ser solen. Simone sætter pris på Olgas venskab, og hun finder hende ikke utiltrækkende, men i bund og grund er det kun JP hun er interesseret i. Helt kynisk kunne man sige, at Simone mest er Olgas veninde og elskerinde, fordi det giver Simone en bedre position overfor JP.

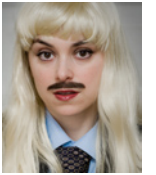
### Simone i eksperimentet

Simone er gymnasielærer, og hun har på forhånd fået ansættelse på gymnasiet i Byen. Hun er overkvalificeret til jobbet, hvilket både hun selv og inspektøren (der er benøvet over at have hende som lærer) er klar over. Men hun er bevidst om, at det bliver problematisk i forhold til eleverne at skifte køn hver dag.

Simone er 1,78 m høj, hvilket gør hende højere end både JP og Olga. Til gengæld har hun kurver, og skal hun begå sig som en overbevisende mand, kræver det at hun binder barmen ind. Det er temmelig ubehageligt, og begrænser vejtrækningen noget.



Olga



### Ekperimentet

*I er tre elskende: To kvinder og en mand. I er alle tre intelligente, nysgerrige mennesker, der har sat jer for at gøre op med samfundets snærende bånd. Derfor vil I udføre et eksperiment. Eksperimentet går - i al sin enkelthed - ud på, at trekløveret skal rotere mellem kønsroller. Hver morgen når I står op, trækker I lod om hvilke to, der skal være kvinder, og hvem der skal være manden. Derudover skal I leve jeres liv så normalt som I kan, og i øvrigt føre logbog over hvordan samfundet møder jer forskelligt som henholdsvis mand, kvinde eller transvestit.*

### Olga

Olga er datter af venstreorienterede akademikere. De anser hendes deltagelse i eksperimentet for at være en ung piges naturlige udforskning af sin seksualitet.

Olgas forældre har kun delvist ret. Deres datter er mere intelligent end de forstår, og for hende er eksperimentet i lige så høj grad en intellektuel udfordring, som det er seksual udforskning. Hun er meget yngre end eksperimentets to andre deltagere, som begge er 32 år, mens Olga kun er en nybagt student på 19 (Simone har desuden været hendes lærer, en situation der per definition forskubber status imellem dem), men hun er bevidst om det, og er klar over at hun, måske netop i kraft af sin ungdom, besidder en magt over sine to partnere.

Allerede første gang Simone trådte ind i klasselokalet og begyndte at undervise, faldt Olga for hende. Det er ikke en almindelig forelskelse, og faktisk karakteriserer Olga ikke sig selv som lesbisk, selvom hun flere gange har haft sex med kvinder. Det er en dyb, næsegrus betagelse. Olga føler at hun bliver et klogere og bedre menneske af at være sammen med Simone.

Olga er ikke den eneste, der har det sådan. Mange af eleverne i Olgas klasse tilbad Simone. Der er noget magnetisk tiltrækkende over hendes intencitet og blændende intellekt. Men Simone var uopnåelig og tilbagetrukket på privatfronten. Det var først da Olga fandt på en undskyldning for at skulle have ekstraundervisning af Simone, at det endelig lykkedes hende at finde en vej ind: Hun opdagede JP. Og JP opdagede Olga.

Allerede første gang JP så Olga, forelskede han sig i hende.

Olga var ikke interesseret, og gjorde først grin med ham. Men da hun så Simones reaktion, gik det op for hende, at hun havde ramt en nerve. Hun indledte et forhold til JP, og pludselig åbnedes døren til Simone. Olga og Simone blev veninder, og efterhånden elskende.

Det er ikke sådan, at Olga synes dårligt om JP. Hun synes bare ikke han er specielt tiltrækkende, og det er Simone, og først og fremmest Simone, der er grunden til, at hun er del af trekløveret.

Det er Olgas idé, baseret på Simones tanker om at kønsroller er sociale konstruktioner, at de skulle flytte til Byen og udføre et kønsrolleeksperiment. Hendes bevæggrund er delvist at hun er nysgerrig, men i særdeleshed også at gøre sig selv til en fast bestanddel af Simones liv.

### Olga i eksperimentet

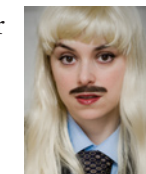
Olga er nyudklækket student. Hun har fået ansættelse hos et vikarbureau, hvor hun kan blive sendt ud i forskellige funktioner, som f.eks. lagermedarbejder, butiksekspedient eller telefonist.

Olga er spinkelt bygget og kun 1,65 m høj. Hendes krop er tilpas androgyn til at hun let kan skjule sine former, men til gengæld ligner hun en ung dreng i stedet for en mand. Som kvinde er hun smuk, mens hun som dreng er lidt uanseelig.



JP





### Ekspérimentet

*I er tre elskende: To kvinder og en mand. I er alle tre intelligente, nysgerrige mennesker, der har sat jer for at gøre op med samfundets snærende bånd. Derfor vil I udføre et eksperiment. Eksperimentet går - i al sin enkelthed - ud på, at trekløveret skal rotere mellem kønsroller. Hver morgen når I står op, trækker I lod om hvilke to, der skal være kvinder, og hvem der skal være manden. Derudover skal I leve jeres liv så normalt som I kan, og i øvrigt føre logbog over hvordan samfundet møder jer forskelligt som henholdsvis mand, kvinde eller transvestit.*

### JP

JP er filosof, og arbejder på universitetet. Han har udgivet en række værker, både skønlitteratur og faglitteratur, der allesammen kredser om temaet frihed som filosofisk begreb. Han er allerede blevet anerkendt i akademiske kredse, og står nu på tærsklen til egentlig berømmelse. Han er godt klar over at Simone har ydet et stort bidrag til dette, men han er for selvhøjtidelig til at indrømme overfor sig selv og andre, at hans bøger i realiteten også er Simones skaberværk.

JP voksede op blandt kvinder. Hans far forlod hans mor, da JP var lille, og moderen flyttede ind hos JPs mormor og dennes søster. Her blev han overforkælet, og fik en grundlæggende følelse af at være særlig, og et behov for at blive tilbedt. Dette gælder specielt for de kvinder, han omgiver sig med.

Selvom JP ikke er særligt fysisk tiltrækkende (han er lille og spinkel), har han altid haft stor succes med kvinder. Hans taktik er skiftevis at skamsmigre, at dupere med sit overlegne intellekt og at fortælle ufortrødent om de følelser, de vækker i ham. Men når de bagefter vil være kærestere, må han sige nej. Officielt på grund af hans frihedsideal, men i virkeligheden mest fordi de allesammen dybest set keder ham.

På filosofistudiet mødte JP Simone, og inden længe blev de til en næsten symbiotisk enhed. Hun giver ham den ubetingede tilbedelse han har brug for, samtidig med at hun stimulerer ham intellektuelt. Hun er den eneste kvinde, han ikke finder kedelig i længden.

I begyndelsen var deres forhold også seksuelt, men efter-

hånden som Simone er blevet ældre, er JPs interesse svundet. Han er og har altid været mest interesseret i purunge kvinder. Det finder han ikke selv odiøst, da han ikke definerer sig selv ud fra sin alder. I det hele taget betragter JP normer og traditioner som snærende bånd, som man bør bryde løs af.

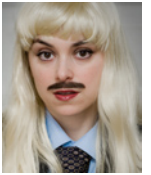
Siden JP mødte Simones smukke 19-årige elev Olga, har han været som besat. Det var svært at vinde hendes gunst. Lige nu er situationen dog ret optimal: Han er ved at flytte sammen med sine to yndlingskvinder. Den ene betragter han som sin sjælefrænde, og den anden er målet for hans begær.

JP er den af eksperimentets deltagere, der har flest forbehold. Teoretisk set er det i tråd med hans tankegang, og hans optagethed af frihedsbegrebet. Han ser frihed som det at finde frem til den sande, bagvedliggende virkelighed: bare at være. For JP handler det i høj grad om at have modet til at frigøre sig fra de roller, som samfundet pådutter én. Dette er rigtig godt i tråd med kønsrolleeksperimentet, og JP har ikke kunnet sætte fingeren på, hvorfor han alligevel nærer en form for modvilje. Men det handler i virkeligheden om noget, han ikke vil indrømme overfor sig selv: At han er en mand, som lever på sine kvindeerobringer, og at han er en smule homofob, fordi han, som lille og spinkel, altid har måttet kæmpe imod en fordom om, at mænd, der er små og spinkle (som kvinder), er homoseksuelle.

### JP i eksperimentet

JP er forfatter, og bruger meget af sin tid alene, når han arbejder. Om aftenen går han altid ud, gerne til en stamcafé, hvor han tager imod sit entourage af beundrere, der altid følger ham.

Han er spinkelt bygget og kun 1,68 m høj, så hans skikkelse kan sagtens gå for at være kvindelig. Hans ansigtstræk er dog ret grove, og selv med makeup og paryk er han en meget lidt køn kvinde.



**Handout: Skema over bipersonernes holdning til eksperimentet**

Den accepterende	Den ignorerende	Den beundrende	Den fordømmende
------------------	-----------------	----------------	-----------------

## Råt Kød

Sted: Slagterens baglokale





*Fem personer sidder om et bord. De første kort bliver givet, og tavsheden bliver brudt af hånlige latter, da den ene igen taber sin indsats. I novellen er desperation og væmmelse hovedelementerne, når en familiefar spiller poker mod mafiaen. Hvor meget er han villig til at satse for at vinde de penge, han så desperat har brug for? Og hvad vil de kræve af ham?*

Denne novelle er bygget over frådseri og overforbrug. Frådseri med materielle goder og med mennesker. Forbrug, der er meningsløst og på bekostning af andre. Mafia-personerne ønsker kun gevinsten for at forbruge den, ikke fordi de har behov for den. Men det er på bekostning af familiefaren og hans familie.

### Synopsis

Råt Kød udspiller sig over en enkelt aften, hvor en desperat familiefar skal spille poker mod mafiaen. Han har mistet alle sine penge, og hans hus kommer på tvangsauktion om kort tid, hvis han ikke skaffer en masse penge. Han tager derfor til den lokale slagter for at prøve at vinde 3 mio., så han kan redde sit og familiens liv. Han er villig til at lægge sin bil som indsats, men er også desperat nok til at satse andet. Hans kone og lille datter ved ikke, at han har taget denne desperate beslutning. Hos slagteren mødes nogle mafiamedlemmer en gang om ugen til en omgang poker. Slagteren har hver eneste uge skaffet en ny desperat person, som mafiaen kan ribbe for alt, hvad han ejer. De er vant til at vinde, og de nyder alle at se taberne satse mere og mere. Mafiaen er vant til, at der hver eneste uge kommer nye ting på bordet, som de kan bruge den efterfølgende uge på at fråde sig i.

Novellen forgår i slagterens baglokale og består primært af 4 hænder af poker, hvor indsatsen for familiefaren

eskalerer for hver hånd. I første hånd taber han sin elskede bil. I den næste mister han sit hus til en Våbenhandler. Tredje hånd handler om hans kone, som en Pornoinstruktør vil have. Og i sidste runde bliver der lavet handler om hans lille uskyldige datter til en Menneskehandler.

Herefter skal familiefaren træffe det afgørende valg, om han vil leve med konsekvensen af sine handlinger eller tage sit eget liv, da han pludselig opdager en pistol under sit sæde.

### Genren og stilen

I Råt Kød skal spillere og spilleder sammen skabe den ubehagelige gangsterstemning, der er grundlaget for den tragiske historie om en familiefar, der spiller alt hvad han ejer og elsker væk til mafiaen. For mafia-spilpersonerne skal det være underholdning og morskab, men for spillerne skal det være alvor, og de skal give efter for lysten til at frådse med alt og alle. Mafia-spilpersonerne er klamme, nederdrægtige, ubehagelige og hånlige. For familiefaren er det en nervøs og skræmmende situation, da han er en god ægtefælle og kærlig far, der ikke før har været i kontakt med mafiaen. Men han er drevet af en uudholdelig og ubarmhjertig desperation, som får ham til at gøre det utænkelige: At spille med sin familie som om de var pokerchips.

### Om at spille poker til Råt Kød

I Råt Kød benyttes en variant af Texas Hold'em poker, hvor den bedste kombination af 5 kort vinder puljen. Hver spiller modtager 2 kort fra dealeren, og dealeren skal desuden ligge 5 kort på bordet. Hver spiller skal så lave den bedst mulige kombination på 5 kort ud af de samlede 7. Den bedste hånd vinder puljen.

### Pokerudtryk

**Hånd** = De kort eller kombinationer af kort, som en spiller har.

**Åbent kort** = Et kort der vises til alle med billedsiden opad

**Puljen** = Bunken af indsatser



Det første, der sker i hver runde af kort, er, at spillerne modtager deres 2 kort fra dealeren. Spillerne skal derpå lægge en indsats på bordet, før de ser flere kort. Efter de har lagt deres indsats, lægger du 4 kort åbent på bordet. Spillerne kan herefter øge deres indsatser, hvis de ønsker: Hvis én spiller forhøjer indsatsen, *skal* de andre også øge deres, ellers er de ude af den runde og mister deres chance for at vinde. Efter denne omgang med eventuelle forøgelse, lægger du det femte kort åbent på bordet. Spillerne afslører deres kort en efter en, hvorpå du skal fortælle, hvad de hver især har, så alle forstår, hvem der er vinder. Du kan evt. bestemme i hvilken rækkefølge spillerne skal afsløre deres kort for dramatisk spænding. Vinderen får hele puljen, og alle kortene ryddes af bordet. En ny runde kan nu begynde.

Hele kortspillet er pakket i en bestemt rækkefølge, der bevirker, at Den Desperate Far får bedre og bedre hænder, men alligevel taber alle 4 runder, da en af de andre hver gang har en bedre hånd. Det er dog ikke forudbestemt, hvem af mafiapersonerne der vinder, da de ikke skal sidde på bestemte pladser rundt om bordet. Undgå helst at fortælle spillerne, at den sidste runde også er forudbestemt, da Familiefar-spilpersonen dermed tror, han har en reel chance for at vinde til sidst, hvilket øger spændingen for denne spiller. Til Fastaval vil kortspillet, der medfølger novellen, være pakket på forhånd.

Da kortene er pakket på forhånd, er det *vigtigt*:

1. At du *ikke* blander dem
2. At Den Desperate Far bliver placeret som nummer 2 om bordet fra din venstre side
3. At du giver kort *med uret*, startende med spilleren til venstre for dig
4. At du *kun* giver ét kort ad gangen til hver spiller.

### Forberedelse

- Til Fastaval får du udleveret en pistol, som fastklistres under sædet på stolen, hvor spilpersonen Den Desperate Far skal sidde, før spillerne kommer ind i lokalet, da de ikke må vide, at den er i spil.
- Læg den medfølgende oversigt af pokerhænder synligt for alle, så spillerne undervejs kan følge med i, hvad de har af mulige kombinationer.
- Roller klippes fra hinanden og sættes sammen med deres tilhørende handouts (Til Fastaval er dette allerede gjort).
- I tilfældet, at kortspillet ikke er pakket, skal kortene placeres i denne rækkefølge: ♠3 ♠7 ♥2 ♠A ♥6 ♣3 ♥J ♠5 ♠J ♣7 ♠10 ♥9 ♠6 ♠Q ♠9 ♠5 ♣2 ♣5 ♣9 ♠7 ♠2 ♠Q ♠6 ♠8 ♥Q ♠A ♠2 ♠J ♠3 ♠4 ♣6 ♥10 ♥3 ♠4 ♥8 ♠8 ♠9 ♥7 ♣4 ♣10 ♣A ♥4 ♥5 ♠10 ♥A ♠K ♣8 ♠K ♣Q ♣J ♥K ♠K

### Før spilstart skal du informere spillerne om følgende

Det er meningen, at I skal være ubehagelige og sige klamme ting. Hånlighed samt desperation er vigtige elementer. Det hele skal være lidt beskidt. Det er mafiapersonerne mod Den Desperate Far.

Der skal spilles 4 runder af kort, hvoraf kortene i de første 3 runder er pakket i en bestemt rækkefølge, der ikke er til Den Desperate Fars fordel. (*Undgå at nævne sidste runde*) Da selve kortspillet er pakket på forhånd, betyder det, at kortene ikke vil blive blandet under spillet. Dette er ikke noget, der skal fokuseres på, da kortene er pakket for at understøtte novellen – og ikke fordi at dealeren snyder. Det er dog helt op til jer, om I mener, der bliver snydt med kortene i fiktionen.

Hav eventuelt en kort snak med mafiaspillerne om, at de skal sørge for, at køre på Den Desperate Far og intensivere det i løbet af hænderne, så ikke alt kommer på bordet i første runde. Men de skal også stikke til hinanden for at fremme historierne om, hvad de vil gøre med de ting/personer, som Den Desperate Far har. Venskabelig konkurrence mellem mafirollerne.

### Spillelederens rolle

Som spilleleder har du rollen som Slagteren, som også er dealer ved bordet. Det betyder, at du er i spil gennem hele novellen og kan påvirke spillet undervejs i form af din position som dealer - udover at være spilleleder. Du skal dermed ikke selv lægge en indsats, ej heller have en hånd af kort.

Du skaffer hver uge en ny deltager til den ugentlige omgang poker. Du er også den person, der har kontakter og ”kan ringe efter gutterne”, hvis der er behov for det. Det er dig, der er vært og dig, der bestemmer reglerne. De andre mafiakolleger respekterer dig og ved, de er gæster i dit hus.

### Spilpersonerne

Den Desperate Far – kommer med indsatsen Bilen  
 Våbenhandleren – vil have Huset  
 Pornoinstruktøren – vil have Konen  
 Menneskesmugleren – vil have Datteren  
 Slagteren – sørger for at alle deltager i 4 runder af poker



### Introduktionen: Ankomsten

De tre mafiapersoner er allerede ankommet hos Slagteren og venter på Den Desperate Far. Han ankommer og føres hen til bordet af Slagteren. Dette er hans første møde med mafiaen og deres omgangstone. Slagteren placerer Den Desperate Far ved en bestemt plads om bordet, og spillet kan begynde. Ligeledes forklarer Slagteren reglerne for aftenens poker, samt at der skal spilles 4 runder af poker, og det er ikke tilladt at gå, før alle runder er afgjort.

Mafiapersonerne taler måske om, hvem der var den store vinder i sidste uge? Eller taler de om taberen? Introducerer de hinanden?

*Få etableret, at der ikke er våben med ved spillebordet. Eksempelvis ved at fortælle, at alt skal ind i det aflåste kølderrum. Forklar reglerne for poker og få placeret Den Desperate Far på den rigtige plads ved bordet.*

### 1. hånd: Bilen

De tre mafiapersoner samt Den Desperate Far modtager deres første kort for aftenen. Slagteren beder Den Desperate Far om at lægge den første indsats på bordet, hvorefter hans bil kommer i spil. De andre tager deres checks frem og smider i puljen. Men bilen bliver tabt til en af mafiapersonerne.

Kan nogen af mafiapersonerne bruge bilen? Og hvad er den værd?

*Den Desperate Far skal helst ikke sætse mere end sin bil i denne runde, så de andre skal ikke presse ham for meget endnu.*

### 2. hånd: Huset

Den Desperate Far indser, at han har mistet sin bil, og det var faktisk alt, hvad han havde med. Men nye kort bliver

delt ud. Igen kommer checks på bordet og sandsynligvis også hans hus, som tabes.

Slagteren spørger måske Våbenhandleren om at vælge, hvad de nu skal spille om? Lægger Våbenhandleren billedet af huset frem? Har huset nogen former for luksus? Hvorfor vil Våbenhandlerne egentlig gerne have fingre i familiefaderens hus? Og hvad vil de andre give for det? *Denne runde bør handle om huset som indsats, for det er den sidste materielle gode familiefaren har.*

### 3. hånd: Konen

Den Desperate Far har lige mistet sit hus. Huset, som hans kone og datter sover i lige nu. Desperationen stiger fra hans side, mens hånlighederne flyder fra mafiaen. Nye kort bliver givet, og endnu en gang vinder en af mafiapersonerne.

Måske bliver der lavet en handel om lån af penge mod at få konen i nogen tid? Får de andre fortalt Den Desperate Far, hvad Pornoinstruktøren skal med konen? Bliver konen lagt som indsats? Og hvad er et knald med konen egentlig værd i penge? Og bliver datteren nævnt? *I denne runde skal konen fremhæves. Konen behøves ikke være indsatsen, men kan indgå i en handel udenom kortspillet, hvis en af de andre vil låne Den Desperate Far penge.*

### 4. hånd: Datteren

Den Desperate Fars kone er nu blevet en del af pokerspillet, og tabet af sidste hånd har i hvert fald konsekvenser. Han har nu åbnet op for at spille med sin familie som indsats, og det kan de andre lide. Kommentarer om alle hans tab flyver over bordet mod ham. Sidste runde går i gang, og hans desperation er ubærlig.

Kan Den Desperate Far vinde det hele tilbage ved at sætse sin datter? Kommer Menneskehandlerens motiver frem? Låner en af de andre ham penge imod at have datteren som pant? Og hvad er en uskyldig, lille pige værd? *Her skal han tabe alt, både bil, hus, konen og datter, hvis han ikke har gjort det i forvejen. Fokus ligger på datteren eller konen afhængigt af, hvad der er blevet lavet af handler og indsatser i denne runde.*

### Afslutning: Pistolen

Der bliver grint højlydt fra mafiapersonerne, for nu er aftenens bytte opgjort. De forhandler mellem hinanden, så de alle faktisk får det, de mest ville have. Konen bliver nok købt af Pornoinstruktøren for en flad halvtredser, hvis han ikke vandt hende. Den Desperate Far sidder tilbage og har mistet alt. Hele hans liv. Han har gjort det mest utænkkelige og har spillet poker om sin egen familie. Men så mærker han pludselig en pistol under sin sæde...

Trækker han pistolen? Hvis han gør, bliver nogen skudt? Skyder han sig selv? Hvis nogen fra mafiaen dør, er han så sikker på, at der ikke kommer andre efter ham? Vil mafiaen beskyldte hinanden? Vil de lade ham gå derfra efter at have truet dem med en pistol?

*Du skal her sørge for, at spilleren opdager, at der er fastklistret en pistol under hans sæde. Eksempelvis ved at gå om bag ham og hviske i øret: Mærk under dit sæde. Der sidder en pistol. Magtbalancen har hele tiden ligget hos mafiapersonerne, men nu er det vendt på hovedet. Det er helt op til spilleren, der er Den Desperate Far, hvad der skal ske som afslutning på novellen.*



## Den Desperate Far

Alt gik godt indtil for 10 måneder siden. Det var her du mistede dit arbejde. Halvanden måned senere blev din dejlige kone fyret fra sit. I kørte dog stadig jeres lille, vidunderlige datter i børnehaven hver dag for at bibeholde en hverdag for hende.

Første gang I var til møde i banken, var I sikre på det nok skulle vende. Men efterhånden slog dagpengene ikke til. Det første inkassobrev efter det andet begyndt at komme gennem brevsprækken. Det var ingen jobs at få, selvom du prøvede og prøvede. Du spurgte alle dine kontakter og forsøgte alle dine gamle kollegaer for at tjene penge, men lige lidt hjalp det.

I har siden hen fået mange breve fra banken om jeres husleje, som måned for måned hober sig op, da der ikke er penge til at betale. I har ikke længere råd til benzin, så bilen står også ubrugt hen. De har lukket for internettet og fastnettelefonen for over en måned siden. I næste uge slukker de for det varme vand og strømmen - hvordan skal I så klare jer?

I går var du og din kone igen til samtale i banken, men denne gang var det slemt. De fortalte, at de desværre ikke kunne vente længere på pengene, og at huset måtte på tvangsauktion om 14 dage. Den eneste måde, I kunne beholde huset på, var ved at betale hele lånet på 2,5 mio. ud inden da.

I gik hjem i tavshed. Din kone gik oven på for at tage et varmt bad. Du satte dig ind i stuen. Dit blik vandrede over alle jeres møbler og stoppede ved et billede af hele

familien: Din skønne kone, din smukke, lille datter og dig selv. I var glade den dag i vandlandet. En enkelt tåre faldt ned af din kind. Det var i dette øjeblik, du tog beslutningen. Beslutningen om at tage forbi den lokale slagter.

Du havde hørt rygter om, at der var kortspil hos slagteren, hvor man kunne vinde penge. Du tog beslutsomt jakken og gik mod slagteren. Efter kun en halv time kom du ud fra slagteren igen med en aftale. I morgen: Poker om 3 mio. kroner. Det kunne redde alt. Jeres liv kunne blive godt igen.

Du elsker din kone meget højt, og hun har altid støttet dig, men dette kunne du ikke fortælle hende. Slagteren fortalte, at du skulle medbringe noget som indsats. Ude foran jeres hus kastede du et blik over på din bil, som du har plejet og passet igennem de sidste 4 år. Det er ikke nogen dyr bil, men du har lagt mange mandetimer i den. Men det må være din indsats i næste dags aftale.

Du er nu på vej hen til slagteren. Du bliver ved med at tænke på din dejlige datters smilende ansigt, da du kyssede hende blidt på panden i morges. Men tankene presser sig også på: Hvem skal du spille mod? Hvad har de med? Og pokerspillet hos en slagter kan ikke være helt lovligt. Du har hørt om lyssky typer, rockere og mafia, men du er nødt til at satse og prøve at redde jeres liv.

*Til spilleren:*

- Du er villig til at miste bilen, men er desperat nok til at satse andet.
- Så desperat at du bare *skal* komme ud med de 3 mio. kr.
- Du er utryg ved de andre pokerspillere, da de tydeligvis er fra mafiaen.
- Brug gerne billedet af bilen til at lægge på bordet som indsats.



### Våbenhandleren

Du er en del af den veletablerede mafia og er ret højt på rangstigen. Du har handlet med våben i mange år. I den kommende uge ankommer en delegation fra Øst for at forhandle en ny aftale på plads, hvilket tager tid. Du har derfor brug for en ny lokation til at udføre forhandlingerne, som ikke må være kendt af ordensmagten, da de ellers aflytter alle dine nuværende steder.

Du mødes en gang om ugen med et par kollegaer, Pornoinstruktøren og Menneskehandleren, hos den lokale slagter og spiller poker. Og hver eneste uge har Slagteren skaffet en ny sølle person, der kommer i håbet om at score kassen, men hver gang taber de. Slagteren har sendt dig billedet af huset, som ejes af denne uges taber, og det er perfekt til dit formål. Det er stor nydelse at revse vedkommende og se dem satse mere og mere. At mærke fornemmelsen af at have personens liv i sine hænder og langsomt kvæle det. Se desperationen sprede sig og høre på deres latterlige forklaringer.

*Til spilleren:*

- Du ønsker at vinde huset.
- Brug gerne billedet af huset til at lægge på bordet som indsats.
- Udfyld beløb på checks og brug dem som pengeindsatser.





### **Pornoinstruktøren**

Du er i gang med at arbejde dig op i den veletablerede mafia. Du startede med at instruere pornofilm og er nu også i gang med distributionen. Du har også været med til nogle få narkohandler, og du har flere gange set formidable præstationer af pornoskuespillere på stoffer. Du skal levere en ny pornofilm i næste uge, men har endnu ingen hovedrolleindehaver.

Du mødes en gang om ugen med et par kollegaer, Våbenhandleren og Menneskehandleren, hos den lokale slagter og spiller poker. Og hver eneste uge har Slagteren skaffet en ny sølle person, der kommer i håbet om at score kassen, men hver gang taber de. Slagteren har sendt dig et billede af den sølle tabers hustru, som er perfekt til din film. Det er stor nydelse at se desperationen vokse i deres ansigt, når de taber deres mest værdifulde ting og familie. At mærke hvordan man kan tage en af deres elskede og dermed sende taberen endnu dybere. At grine dem hånligt op i ansigtet når du fortæller, hvad du vil have. At se dem vride sig i deres egne fejl og højlydt kommentere på deres elendighed.

*Til spilleren:*

- Du ønsker at vinde konen.
- Brug gerne billedet af konen til at lægge på bordet som indsats.
- Udfyld beløb på checks og brug dem som pengeindsatser.



### Menneskehandleren

Du har været adskillige år i den veletablerede mafia, og at handle med mennesker er dit speciale. Nogle kunder vil have brunetter, andre forbruger mange ad gangen, og de specielle vil have de små. Du har altid selv mest nydt børn, da de er så uskyldige. I den kommende uge ankommer en potentiel storkunde fra Vest, som du gerne vil give en speciel delikatesse. Han har samme forkærlighed for børn, som du har, men han vil helst have piger.

Du mødes en gang om ugen med et par kollegaer, Våbenhandleren og Pornoinstruktøren, hos den lokale slagter og spiller poker. Og hver eneste uge har Slagteren skaffet en ny sølle person, der kommer i håbet om at score kassen, men hver gang taber de. Slagteren har sendt dig et billede af den sølle tabers lille datter, som er perfekt til dig og din potentielle kunde. Det er stor nydelse at franarre dem noget, de har kært. At tage noget så værdifuldt fra dem, at de ikke vil sætte et beløb på. At se smerten i deres øjne når det går op for dem, at de har mistet hele deres familie. At kunne svælge i deres væmmelse over det, de selv har satset.

*Til spilleren:*

- Du ønsker at vinde datteren.
- Brug gerne billedet af datteren til at lægge på bordet som indsats.
- Udfyld beløb på checks og brug dem som pengeindsatser.

## Bag din ryg - novelleantologi

### Handouts

Print 8 stykker ud af hver check.



# Pokerhænder



Royal flush	
Straight flush	
Four of a kind	
Full house	
Flush	
Straight	
Three of a kind	
Two pair	
One pair	
High card	





Råt Kød

THIS DOCUMENT CONTAINS SECURITY FEATURES • SEE REVERSE



**Bank of Hawaii**  
THE BANK OF THE PACIFIC  
1080 NUUANU AVE.  
HONOLULU HI 96817

**CASHIER'S CHECK**

98-7063  
3251

**88820**

PAY \_\_\_\_\_

DATE      /      /     

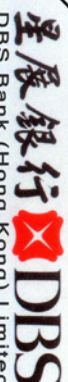
DANISH KRONER

TO THE ORDER OF \_\_\_\_\_

VOID AFTER 90 DAYS

||\*00088820||\* ||32517063||:0100091490||

SIGNED \_\_\_\_\_



**星展銀行**  
DBS Bank (Hong Kong) Limited

日 Day    月 Month    年 Year

---

新付 Pay To \_\_\_\_\_

港幣 Danish Kroner \_\_\_\_\_

或持票人 Or Bearer \_\_\_\_\_

DKK:

||\*1956-09-12||\* 050000 ||\*1956-09-12||\*

星展銀行(香港)有限公司 DBS Bank (Hong Kong) Limited

GUARDIAN'S SAFETY    ©CLARKE AMERICAN BA

Bank of Moscow  
International  
Marie Cibulkové 29  
Vyšehrad, Praha 4



**Банк Москвы**

Московский муниципальный банк

0930

64-1324/612

PAY TO THE ORDER OF \_\_\_\_\_

DATE      /      /     

DKK:

FOR \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_

||\*000930||\* ||061213247||\* 10 29 08 1||\*

Банк Москвы

Bag din ryg - novelleantologi

# Troløs

Sted: Ungt pars toværelses lejlighed





### Pitch

Duft af parfume. Skjulte beskeder. Sene nattetimer hvor han ikke kom hjem som lovet. "Troløs" er et hverdagsdrama om, hvordan jalousi kan få os til at se på dem, vi elsker, med giftdryppende mistro og træffe katastrofale valg. Spillerne skal sammen forestille sig det værste, der kan ske - og spille det. Det hele kulminerer på dagen, hvor det værste rent faktisk sker.



”Troløs” er en novelle, som handler om jalousi. Den handler om, hvordan jalousien kan gøre et menneske blind og syg af mistro og bitterhed. Og om hvordan jalousien kan få os til at træffe katastrofale valg. Men det er også en novelle, der handler om kærlighed og ønsket om at glæde den, man elsker. Og det er i spændingsfeltet mellem jalousi og kærlighed, at novellens fortælling bliver til en tragedie.

### Om fortællingen

I ”Troløs” er hovedpersonen Ditte i det perfekte forhold med sin kæreste Peter. De elsker begge to hinanden over alt på jorden og planlægger at tilbringe resten af livet sammen.

Ditte fylder snart 30 år. Den runde fødselsdag er ikke noget, hun ser frem til. Kæresten Peter derimod har ventet med længsel på Dittes 30-års fødselsdag. Han har besluttet sig for, at hun skal have den bedste fødselsdag nogensinde. Han vil arrangere et surpriseparty.

Peter har kontaktet Dittes bedste veninde, Lea, som hjælper ham med planlægningen. Det skal være en rigtig overraskelse, og derfor har de to besluttet at gøre alt for at holde surprisepartiet hemmeligt for Ditte.

Det skal vise sig at blive katastrofalt for Ditte og Peter. Ditte, som er meget jaloux anlagt, fornemmer at noget skjules for hende, og hemmeligheden sætter en lavine af mistro og misforståelser i gang. De gode intentioner bliver tolket som utroskab og svigt, og fortællingen ender tragisk på fødselsdagen, hvor Ditte mener at have vished for, at Peter er hende utro med

hendes bedste veninde.

Surprisepartiet er således novellens omdrejningspunkt og det store SURPRISE! er den fastlagte slutning, vi spiller hen imod.

### Sandhed og løgn, virkelighed og vrangforestilling

Fortællingen er bygget op omkring de fatale misforståelser, der opstår i forbindelse med planlægningen af surprisepartiet:

På den ene side er der Peter og den bedste veninde, Lea, som planlægger Dittes surpriseparty i hemmelighed. Men de er dårlige til at skjule deres spor, og i de forskellige scener opdager Ditte både hemmelige beskeder, opfanger indforståede blikke og finder Leas glemte tørklæde på gulvet i lejligheden. Når Ditte konfronterer Peter og Lea med fundene, er de, på trods af de gode intentioner, tvunget til at lyve, fordi de ikke må afsløre planerne om surprisepartiet. Løgnene vil skubbe yderligere til Dittes mistanke om utroskab.

På den anden side er der Ditte, som undervejs vil opdage, at noget holdes skjult for hende, men ikke

forstå, at det handler om planlægningen af hendes fødselsdagsfest. Hun vil i stedet tolke de indforståede blikke, hemmelige beskeder og så videre som beviser for, at Peter er hende utro med hendes bedste veninde. Samtidig vil virkeligheden langsomt flyde sammen med hendes jaloux vrangforestillinger, sådan at hun til sidst ikke længere kan skelne, og må handle på visheden om utroskab.

### Rolleerne

I novellen optræder tre personer (og eventuelt nogle biroller): Ditte, som er hovedpersonen, Peter, som er Dittes kæreste og Lea, som er Dittes bedste veninde. Peter og Lea findes i to forskellige udgaver: I en god udgave (som de er i virkeligheden) og i en ond udgave (som de optræder i Dittes vrangforestillinger). Både den gode og den onde udgave af rollen ’Lea’ spilles af Leas spiller, mens den gode Peter og den onde Peter spilles af to forskellige spillere (henholdsvis gode-Peter og onde-Peter).

Hverken Ditte eller Dittes spiller ved, at der planlægges et surpriseparty, men tror at novellen handler om svigt og utroskab. Det er en del af pointen med novellen, at både rollen og spilleren skal blive overrasket, så PAS PÅ med, hvad du siger og gør undervejs!





Rollerne er ikke særlig detaljerede – kun nogle få vigtige fakta er medtaget. Spillerne har derfor frie hænder til at gøre rollerne til levende og troværdige personer ved at trække på og bruge egne erfaringer og oplevelser omkring jalousi og parforhold. Du kan med fordel læse rolleoplæggene nu.

### Scenerne

Fortællingen har et indbygget dramatisk forløb og består af fem kapitler: En opvarmningsøvelse og fire kapitler, som hver indeholder en række scener, der til sammen driver fortællingen i retning af sin tragiske slutning:

- Opvarmning:** Forestillinger i natten
- Etablering:** Husker du?
- Mistanke:** Hemmeligt møde
- Bekræftelse:** Toiletbesøg
- Handling:** Gæster i ægtesengen

Overskrifterne på hvert kapitel giver en nogenlunde fornemmelse af, hvordan fortællingen er bygget op. I starten af hvert kapitel er der beskrevet, hvad formålet med kapitlet er, så du på den måde hurtigt kan få et overblik over hvert enkelt kapitel. Alle scenerne i de forskellige kapitler er opbygget på samme måde: 1) Hvem deltager i scenen (deltagere), 2) hvad skal der ske i scenen (situation) og 3) hvordan skal scenen spilles (kommentar). Du behøver altså ikke at have andet foran dig, end teksten til de enkelte kapitler, når du afvikler novellen. Jeg vil foreslå dig at læse scenerne igennem nu.

### Om at køre novellen

**Spillelederens rolle:** Som det vil fremgå, når du gennemlæser novellens kapitler, er fortællingen ret fastlagt på forhånd. Du skal altså ikke i særlig høj grad 'finde på' undervejs. Til gengæld har du en del andre opgaver. For det første skal du styre tiden, så novellen afvikles inden for en time, eller allerhøjest halvanden. Du skal sætte scenerne, sørge for, at spillerne ved hvad de skal gøre i de forskellige scener, og afslutte scenerne. Der ud over skal du lægge tonen an og styre tempoet, så spillerne får tid til at etablere rollerne og udspille konflikterne, men uden at scenerne bliver for lange. Når du har delt rollerne ud, er det vigtigt, at du er særligt opmærksom på, at de tre spillere, som kender til hemmeligheden omkring Dittes surpriseparty, forstår, at de skal holde informationerne HEMMELIGT. Tag eventuelt en snak med de forskellige spillere uden for døren, så du er sikker på, at de forstår, hvad der er på spil i novellen.

**Vrangforestillingerne** er novellens mest uspecificerede scener. Her er det meningen, at spillerne sammen skal brainstorme indholdet frem, ved at trække på deres egne oplevelser og erfaringer med jalousi, samt ved at spille på de løfter og den viden om forholdet, som spillerne lagde fast i etableringsscenen 'Husker du?'. Da jeg spilstestede novellen blev det tydeligt, at jo mere vrangforestillingerne spillede på de ting, som var sket i de forudgående 'virkelighedsscener', jo mere effektfulde blev de. Eksempelvis blev det hurtigt

etableret i virkelighedsscenerne, at veninden Lea lige var gået fra sin kæreste. Dette faktum blev overført til Dittes vrangforestillinger, hvor Lea i hemmelighed 'trøstede' sig hos Ditte kæreste.

Hvis spillerne virker usikre over, hvordan de skal spille vrangforestillingerne, kan du hjælpe dem med inspiration til at sammenblende virkeligheden og vrangforestillingerne.

**Virkemidler:** I de forskellige scener lægger jeg op til at benytte en række virkemidler, som jeg kort vil beskrive her. Virkemidlerne er ment som forslag, og du er velkommen til at bruge andre virkemidler undervejs, hvis du kan se, at det understøtter fortællingen.

*Hvad tænker Ditte nu?:* I novellen snydes både rollen og spilleren til at tro, at fortællingen handler om utroskab. Det kan være en hjælp til at styre fortællingen, og sætte situationen ekstra på spidsen, hvis du og spillerne undervejs ved, hvad Ditte tænker og føler. Du kan vælge at pege på Dittes spiller og spørge hende direkte, hvad rollen føler, for eksempel efter et mislykket bortforklaringsforsøg fra Peter eller når hun efterlades alene ved bordet i natklubben.

*Biroller:* I flere af scenerne kan det være oplagt for dig at benytte biroller til at skubbe til konflikterne. Måske har spillerne også gode ideer til at bidrage med biroller undervejs.



*Instruktion:* Vrangforestillingerne foregår inde i Dittes hoved og flere steder i vrangforestillingsscenerne lægger jeg op til, at Dittes spiller kan fungere som en slags instruktør, så hun på den måde bliver medbestemmer over sin rolles forestillingsverden. Det kan hjælpe spilleren til at styre fortællingen i en retning, som hun finder særlig relevant i forhold til sine egne forestillinger om jalousi. Jeg har ikke beskrevet virkemidlet i Dittes rolleark, så det er op til dig, om du synes, at Dittes spiller skal have lov til at instruere undervejs i vrangforestillingsscenerne. Under spiltesten fungerede instruktionen godt: Spillerne brugte instruktionen fra Dittes spiller som inspiration, men uden at blive hånddukker, som bare udførte det, de fik besked på. Eksempel: Lea og onde-Peter taler om Leas nye bukser, og om hvor lækkert de sidder på hendes røv. Dittes spiller instruerer situationen ved at sige: ”Han taler garanteret også om min røv og hvor grim den er. Han kan sikkert meget bedre lide hendes”, hvorefter spillerne styrede handlingen i den retning.

**Effekter:** De eneste effekter, du skal bruge for at afvikle novellen, er to små flag, og et tæppe eller en jakke til at dække gode-Peter og Lea med i slutscenen. Sørg for, at spillerne får flagene ved spilstart, og skjul dem godt, så Dittes spiller ikke ser dem.

### Grænser

Spillerne kan vælge at spille mere eller mindre på seksuelle undertoner eller handlinger i

vrangforestillingerne. I de enkelte roller opfordrer jeg til, at der spilles på følelsesmæssigt utroskab og brud på fortrolighed frem for seksuel utroskab. Men det er op til spillerne at beslutte, hvordan scenerne skal udspilles, og dermed er det i sidste ende også op til dem, hvor eksplicitte scenerne skal være. I de forskellige scener giver jeg nogle forslag til, hvordan du kan tackle meget fysiske scener, så det seksuelle antydes uden at blive spillet. Men i sidste ende er det dit ansvar som spilleleder, at ingen spillere får deres grænser overskredet.

### Kapitel 1

#### Opvarmning: *Forestillinger i natten*

*Hvor vi ser, hvordan Dittes jalousi kommer til udtryk gennem vrangforestillinger, og hvor spillerne varmer op ved at genkalde og trække på deres egne erfaringer med jalousi.*

**Deltagere:** Alle

**Situation:** Det er sen nat. Ditte ligger alene i sengen. Peter er i byen med vennerne og tager ikke sin telefon. Tankerne kører rundt i hendes hoved.

**Kommentar:** Sluk lyset i rummet. Lad alle spillerne deltage ved frit at associere ud fra deres egne erfaringer med jalousi og skiftes til at fortælle, hvad Ditte forestiller sig, at Peter foretager sig i byen. Scenen afsluttes efter nogle minutter, ved at Ditte hører nøglen i døren.

### Kapitel 2

#### Etablering: *Husker du?*

*Hvor kæresteparret Ditte og Peter introduceres, og hvor spillerne sammen skaber baggrundsinformationer, som de kan bygge resten af fortællingen op omkring.*

Placer spillerne i en cirkel, sådan at Ditte står overfor gode-Peter og Lea står overfor onde-Peter. Ditte og gode-Peter tager hinanden i hånden, og det samme gør Lea og onde-Peter, sådan at de to pars arme krydser hinanden i midten af cirklen. Parrene skal holde øjenkontakt under hele scenen.

#### Ditte og gode-Peter:

Kæresteparret er nyforelsket og fulde af store ord om kærlighed og troskab. De skal i løbet af scenen love hinanden tre ting (det kan eksempelvis være: ”Jeg vil aldrig lyve for dig” eller ”Vi skal altid være sammen”).

#### Lea og onde-Peter:

Spillerne spiller i denne scene biroller i form af et ikke nærmere defineret vennepar. Venneparret har en fortrolig samtale om Ditte og Peters forhold, både de gode og dårlige sider.

De to par skal føre disse intime samtaler med hinanden på samme tid, mens de i cirklen holder i hånd som beskrevet ovenfor og langsomt drejer rundt. Bed spillerne om at lytte til hinanden og gerne spille videre på de input, som kommer fra det andet



par. Lad spillerne selv bestemme tempoet og gradvist dreje hurtigere og hurtigere rundt, så intensiteten øges, for til sidst at give slip på hinandens hænder, når scenen er udpillet.

På den måde skaber spillerne sammen et kaotisk, drømmeagtigt minde, som beskriver gode og dårlige ting ved Ditte og Peters forhold, og etablerer nogle følelsesmæssige bånd og løfter, som spillerne har mulighed for at bryde senere i novellen.

### Kapitel 3

#### **Mistanke: Hemmeligt møde**

*Hvor Ditte pludselig opdager, at Peter måske har noget at skjule. Og hvor Peter tvinges til at lyve for at dække over fødselsdagsplanerne.*

#### **Kæresteaften**

**Deltagere:** Ditte og gode-Peter

**Situation:** Ditte og Peter har kæresteaften hjemme i lejligheden. Da Peter på et tidspunkt er gået i kiosken for at hente slik og film, popper der en hemmelig besked fra Dittes veninde Lea op på Peters facebook-chat på hans computer. Beskeden sætter gang i Dittes jaloux vrangforestillinger.

**Kommentar:** Lad Dittes og gode-Peters spiller sætte rammen om kæresteaftenen, og giv dem tid til at spille sig ind på hinanden som kærestes. Når Peter har forladt lejligheden for at gå i kiosken, dukker beskeden fra Lea op på Peters tændte computer.

*”Tak for i går! ☺ Håber du kan liste dig til at mødes med mig igen? \*blinkblink\*”*

Når du har læst beskeden højt for spillerne, klipper du til den vrangforestilling, som beskeden har sat i gang hos Ditte (husk at både gode-Peters og Leas spiller ved, at beskeden har at gøre med planlægningen af surprisepartyet).

#### **Hemmeligt møde (vrangforestilling)**

**Deltagere:** Onde-Peter og Lea

**Situation:** Peter og Lea mødes med hinanden i hemmelighed.

**Kommentar:** Lad spillerne kort diskutere sted og konflikt i forhold til beskeden: Hvor mødes onde-Peter og Lea? Hvorfor mødes de? Scenen vil virke bedst, hvis der spilles på følelsesmæssig og ikke fysisk utroskab (såsom fortrolighed, følelsesmæssig intimitet, osv.) – hjælp spillerne til at tænke i den retning. Lad herefter onde-Peter og Lea udspille det hemmelige møde. Dittes spiller kan eskalere scenen ved at bryde ind og instruere undervejs. Klip tilbage til lejligheden, når vrangforestillingen når sit højdepunkt.

#### **Slik, film og sure miner**

**Deltagere:** Ditte og gode-Peter

**Situation:** Peter kommer tilbage fra kiosken, og Ditte konfronterer ham med beskeden.

**Kommentar:** Gode-Peter vil have et forklaringsproblem og blive tvunget til at lyve for at skjule, at han og Lea planlægger et surpriseparty for Ditte.

### Kapitel 4

#### **Bekræftelse: Toiletbesøg**

*Hvor Dittes mistanke forstærkes, og Peter og Lea bliver væk i lidt for lang tid.*

#### **På natklub**

**Deltagere:** Ditte, gode-Peter og Lea

**Situation:** Ditte, Peter og Lea er på natklub. De tre sidder omkring et bord og snakker om Dittes fødselsdag om nogle dage. Efter noget tid finder først Lea og så Peter på en undskyldning for at gå, og de bliver væk i (alt for) lang tid.

**Kommentar:** Lad gode-Peter og Lea sidde ved siden af hinanden ved bordet i natklubben. Måske hvisker gode-Peter og Lea indforståede om fødselsdagen, og Ditte vil måske opfatte det som flirteri. Skub til konflikten omkring fødselsdagen ved at lade spillerne fastholde fødselsdagen som samtalemne. Det kan du for eksempel gøre ved at stille spørgsmål til Dittes planer, eller lade en god ven komme forbi, i form af en birolle, som er nær ved at afsløre planerne, eller som på anden måde kan tvinge gode-Peter og Lea til at dække over deres planer og på den måde sætte situationen på spidsen.

Lad Dittes spiller sidde i nogle minutter og fysisk mærke ubehaget ved, at de to ikke vender tilbage til bordet. Måske vil Ditte ud og lede efter dem. Lad hende gøre det – hun finder dem dog ikke. Klip til vrangforestillingen, når det er gået op for Ditte, at der er noget galt.



### I det blinkende mørke (vrangforestilling)

**Deltagere:** Onde-Peter og Lea

**Situation:** Peter og Lea er sammen listet af i skjul af natklubbens blinkende mørke.

**Kommentar:** Lad spillerne kort diskutere scenen: Hvor er onde-Peter og Lea gået hen? Hvad laver de? Lad Dittes spiller instruere og eskalere handlingen undervejs. Denne gang kan der godt være besluttet seksuelle forestillinger med, men husk på, at der skal spilles endnu en vrangforestilling før klimaks, så der skal være plads til, at det kan blive vildere i den sidste vrangforestilling.

### Toiletbesøg

**Deltagere:** Ditte, gode-Peter og Lea

**Situation:** Tilbage til natklubbens virkelighed rives Ditte ud af sin vrangforestilling, da hun ser Peter og Lea stå uden for toiletterne og kramme. Måske så hun dem ligefrem forlade toilettet sammen?

**Kommentar:** Lad Ditte reagere. Sandsynligvis har hun lyst til at konfrontere de to? Måske forlader hun bare natklubben i vrede?

### Kapitel 5

**Handling:** *Gæster i ægtesengen*

*Hvor Dittes mistanke bliver til vished, og hvor der afholdes et mislykket surpriseparty*

**Godmorgen og tillykke!**

**Deltagere:** Ditte og gode-Peter

**Situation:** Det er morgen på dagen, hvor Ditte fylder 30 år, og Ditte og Peter ligger sammen i sengen.

Ditte får et uventet opkald og er nødt til at gå i nogle timer.

**Kommentar:** Har gode-Peter mon lavet morgenmad på sengen, eller ligger han og snuer, når hun vågner? Uanset hvad lader du efter noget tid Ditte blive ringet op af sin mor, sin veninde, sin arbejdsgiver eller en anden person, som Peter har allieret sig med for at få Ditte ud af huset i nogle timer, så han sammen med Lea kan forberede 'det store surprise'.

### Entreen

**Deltagere:** Ditte

**Situation:** Da Ditte kommer tilbage, har Peter og Lea gemt sig inde i soveværelset under sengetæppet med små flag i hånden, parate til at råbe 'Surprise!'. Ditte opdager, at der har været en kvinde i lejligheden, mens hun har været væk.

**Kommentar:** Dæk gode-Peters og Leas spiller til med et tæppe eller en jakke, og sørg for, at de har flagene parat (selvfølgelig uden af Dittes spiller opdager flagene). Lad meget hurtigt Dittes spiller opdage, at der har været en kvinde i lejligheden, mens hun har været væk. Måske opdager hun læbestift på et glas i køkkenet, cigaretter i Leas cigaretmærke, eller måske samler hun et tabt tørklæde op i entreen, som dufter af parfume. Uanset hvad, du lader hende finde, starter fundet øjeblikkeligt en vrangforestilling. LAD IKKE DITTE KOMME IND I SOVEVÆRELSET ENDNU!

**Løgne og utroskab (vrangforestilling)**

**Deltagere:** Onde-Peter og Lea

**Situation:** Peter har besøg af en kvinde i lejligheden (Lea?), mens Ditte er væk.

**Kommentar:** Lad spillerne kort diskutere scenen:

Hvad er der sket i lejligheden, mens Ditte har været væk? Hvem har besøgt onde-Peter? Lad Dittes spiller instruere undervejs, og denne gang må vrangforestillingen gerne føres helt ud i det absurde. Hvis spillerne vælger at spille på det seksuelle, er det dog vigtigt, at du er med til at sørge for, at ingen får overskredet deres grænser. Du kan for eksempel vælge at klippe scenen, når det seksuelle er blevet antydnet, og springe til tidspunktet efter de har haft sex. Det er ofte her, at samtalen er mest interessant.

### SURPRISE!

**Deltagere:** Ditte, gode-Peter og Lea

**Situation:** Ditte rives ud af sin vrangforestilling, da hun hører lavmælte stemmer inde fra soveværelset. En kvindestemme og en mandestemme. Hun misforstår hele situationen, og surprisepartiet bliver en fiasko.

**Kommentar:** Forhåbentlig er Ditte ikke længere i tvivl om, hvad der foregår inde bag døren. Måske vender hun om og forlader lejligheden. Måske synker hun grædende sammen. Eller måske vælger hun at storme ind i soveværelset og rive sengetæppet væk, blot for at blive mødt af gode-Peter og Lea med viftende flag og et højt 'SURPRISE!'. Giv plads til Dittes reaktion, men klip scenen og afslut novellen, før reaktionen forvandles til forklaringer og spørgsmål.



### Ditte

Velkommen til ”Troløs”. Novellen handler om jalousi. Den handler om, hvordan jalousien kan gøre et menneske blind og syg af mistro og bitterhed. Og om hvordan jalousien kan få os til at træffe katastrofale valg.

Du skal spille Ditte, som er novellens hovedperson. Hun bor sammen med sin kæreste Peter, som fylder natterne med varme, elskov og latter, og dagene med omsorg og fortrolighed. Når Peter og Ditte er sammen, elsker Ditte ham over alt. Men når hun er alene, hvisker usikkerheden hende i øret: Hvad laver han? Hvem snakker han med? Er kærligheden for god til at være sand? Ditte er altid på vagt!

Om en uge fylder Ditte 30 år, men hun har stadig ikke lagt planer for dagen. Udsigten til den store runde fødselsdag, og følelsen af at tiden løber fra hende, har på det seneste gjort hende urolig. Drømme om fremtiden. Og ængstelse. Job. Bolig. Børn. Ægteskab. Tryghed. Peter. Man ved jo, at det hele pludselig kan være for sent. Troskab.

Gennem en række scener fortæller vi historien om, hvordan jalousi styrer Dittes liv, og driver hende til at træffe katastrofale valg for sit liv og sin fremtid. Scenerne skifter mellem virkelighed, hvor Ditte oplever en række ting, som gør hende urolig og bekymret for, at noget er galt i parforholdet og en række forestillinger, hvor alle de tanker, som jalousien sætter i gang hos Ditte, spilles.

Du har en særlig opgave: Du skal hjælpe dine tre medspillere med at spille fortællingen om jalousi helt der ud, hvor det bliver til en tragedie. Det betyder, at du skal hjælpe med at skabe en Ditte, som vi kan føle med. Du kan trække på dine egne erfaringer med jalousi for at gøre Ditte til en så troværdig rolle som muligt. Det betyder også, at du skal være med til at skabe en fornuftig balance mellem virkeligheden og Dittes forestillinger, så Ditte ikke forlader historien i første scene, før vi har lært hende at kende. Husk, at Ditte elsker sin kæreste over alt og at hun godt ved, at hun kan være jaloux og urimelig.



### Gode-Peter

Velkommen til ”Troløs”. Novellen handler om jalousi. Den handler om, hvordan jalousien kan gøre et menneske blind og syg af mistro og bitterhed. Og om hvordan jalousien kan få os til at træffe katastrofale valg.

Du skal spille Peter, som er kæreste med hovedpersonen Ditte. I novellen findes der to udgaver af Peter: gode-Peter (som du spiller) og onde-Peter (som spilles af din medspiller). Den første er den virkelige Peter, mens onde-Peter kun findes inde i Dittes hoved og er skabt af hendes jaloux vrangforestillinger.

(Gode-)Peter forguder Ditte og planlægger at tilbringe resten af sit liv sammen med hende. Han vil gøre alt for sin elskede, og derfor har han besluttet sig for at overraske hende på hendes 30-års fødselsdag. Han er sammen med Dittes bedste veninde, Lea, i gang med at planlægge et surrpriseparty på dagen.

Novellen foregår tidsmæssigt i ugen op til, at Ditte fylder 30 år. Gennem forskellige scener skal Ditte (og Dittes spiller) opleve det hemmelighedskræmmeri, der er i forbindelse med forberedelsen af surrprisepartiet, og tro, at Peter er hende utro med hendes bedste veninde. Vi spiller frem mod en helt bestemt slutning, den store SURPRISE!, som er novellens klimaks. Dittes spiller ved ikke, at der planlægges et surrpriseparty! Hun tror, at novellen handler om svigt og utroskab.

Det er meningen, at både rollen og *spilleren* skal blive overrasket, så PAS PÅ med hvad du siger og gør undervejs. Også offgame!

Din opgave er helt særlig: Du skal sammen med de to andre spillere, ’onde-Peter’ og ’Lea’ sørge for, at Ditte får en meget klar fornemmelse af, at Peter er hende utro. Det giver dig en dobbelt funktion i spillet:

1) Som spiller skal du hele tiden tænke over, at det du gør og siger som gode-Peter, skal kunne tolkes af Ditte, som om han skjuler noget (utroskab). 2) Men i rollen som gode-Peter skal du hele tiden huske, at han er spændt og begejstret som en lille skoledreng over sin søde hemmelighed, og over at dele den med Dittes bedste veninde, uden at Ditte er klar over det. Peter tror fuldt og fast på, at han gør det rigtige ved at lyve om begivenhederne og holde overraskelsesmomentet hemmeligt for enhver pris. Peter er altså ikke utro i virkeligheden, langt fra. Men alt hvad han gør og siger, skal kunne tolkes sådan.

Ved spilstart får du et fødselsdagsflag, som skal bruges til surrprisemomentet i sidste scene. Gem det godt, så Dittes spiller ikke ser det, og tag det først frem, når du i sidste scene placeres under et tæppe kort før klimaks.

Under spillet skal du følge én regel: Uanset hvad der sker, må Peter ikke afsløre surrprisepartiet!



### Onde-Peter

Velkommen til "Troløs". Novellen handler om jalousi. Den handler om, hvordan jalousien kan gøre et menneske blind og syg af mistro og bitterhed. Og om hvordan jalousien kan få os til at træffe katastrofale valg.

Du skal spille Peter, som er kæreste med hovedpersonen Ditte. I novellen findes der to udgaver af Peter: gode-Peter (som spilles af din medspiller) og onde-Peter (som du spiller). Den første er den virkelige Peter, mens onde-Peter kun findes inde i Dittes hoved og er skabt af hendes jaloux vrangforestillinger.

Ditte er meget jaloux og bange for at miste Peter. I sit hoved forestiller hun sig, hvordan Peter må være, når hun kigger væk. I hendes vrangforestillinger er han onde-Peter, som snakker fortroligt med andre kvinder, kigger opfordrende på dem, sammenligner hende med andre kvinder bag hendes ryg, og mødes med bedre og smukkere elskerinder i smug. Onde-Peter er med andre ord et rigtigt røvhul og enhver kærestes mareridt.

I virkeligheden forguder (gode-)Peter Ditte, og han har besluttet sig for, sammen med Dittes bedste veninde Lea, at overraske hende på hendes 30-års fødselsdag. Novellen foregår tidsmæssigt i ugen op til, at Ditte fylder 30 år.

Gennem forskellige scener skal Ditte (og Dittes spiller) opleve det hemmelighedskræmmeri, der er i forbindelse med forberedelsen af surprisepartyet, og tro, at Peter er hende utro med Lea. Vi spiller frem mod en helt bestemt slutning, det store SURPRISE!, som er novellens klimaks. Dittes spiller ved ikke, at der planlægges et surpriseparty! Hun tror, at novellen handler om svigt og utroskab. Det er meningen, at både rollen og *spilleren* skal blive overrasket, så PAS PÅ med, hvad du siger og gør undervejs. Også offgame!

Din opgave er helt særlig: Du skal sammen med de to andre spillere, 'gode-Peter' og 'Lea', sørge for, at Ditte får en meget klar fornemmelse af, at Peter er hende utro og i virkeligheden er som den onde-Peter, hun forestiller sig. Du skal gennem en række scener spille onde-Peter i Dittes jaloux vrangforestillinger. Det vil være ekstra effektivt, hvis du lader onde-Peter minde om gode-Peter og trækker elementer fra *virkelighedens* scener ind i forestillingerne. Det kan være, at onde-Peter siger de samme ting til Lea, som gode-Peter lige har sagt til Ditte, måske skubber han til Dittes angst for at blive ældre ved at sladre om alderstegn overfor Lea, eller måske aftaler han at mødes hemmeligt med Lea på Dittes fødselsdag (husk, at onde-Peter ikke kender til planerne for surprisepartyet, da han jo stammer fra Dittes fantasi).

Du skal spille i alt tre vrangforestillinger. Lad gradvist scenerne blive mere og mere eksplicitte og modbydelige. Og husk samtidig, at det er mere interessant at spille på følelsesmæssig utroskab og brud på fortrolighed, end at lade onde-Peter have sex med Lea i første scene. Det er op til dig at gøre utroskaben interessant og følelsesmæssigt smertefuld for Ditte.



### Lea

Velkommen til "Troløs". Novellen handler om jalousi. Den handler om, hvordan jalousien kan gøre et menneske blind og syg af mistro og bitterhed. Og om hvordan jalousien kan få os til at træffe katastrofale valg.

Du skal spille 'Lea', som er bedste veninde med hovedpersonen Ditte. Lea optræder i to forskellige udgaver, som du begge skal spille: 1) Den gode veninde, som elsker Ditte overalt, og 2) den onde veninde, som ønsker at score Dittes kæreste Peter og såre Dittes så meget som muligt. Den første er den virkelige Lea, mens den onde udgave af Lea kun findes inde i Dittes hoved og er skabt af hendes jaloux vrangforestillinger.

Ditte bor sammen med sin kæreste Peter. Peter vil gøre alt for sin elskede, og derfor har han besluttet sig for at overraske hende på hendes 30-års fødselsdag. Han har kontaktet Dittes bedste veninde Lea, for at hun kan hjælpe ham med at planlægge den store dag.

Novellen foregår tidsmæssigt i ugen op til, at Ditte fylder 30 år. Gennem forskellige scener skal Ditte (og Dittes spiller) opleve det hemmelighedskræmmeri, der er i forbindelse med forberedelsen af surprisepartyet, og tro, at Peter er hende utro med hendes bedste veninde. Vi spiller frem mod en helt bestemt slutning, det store SURPRISE!, som er novellens klimaks. Dittes spiller ved ikke, at der planlægges et surpriseparty! Hun tror, at novellen handler om svigt og utroskab.

Det er meningen, at både rollen og *spilleren* skal blive overrasket, så PAS PÅ med, hvad du siger og gør undervejs. Også offgame!

Din opgave er helt særlig: Du skal sammen med de to andre spillere, 'gode-Peter' og 'onde-Peter', sørge for, at Ditte får en meget klar fornemmelse af, at Peter er hende utro med Lea. Det skal du gøre på to måder:

1) I en række scener, som foregår i *virkeligheden*, skal du spille *den gode udgave* af Lea, som er spændt som en lille skolepige på første skoledag over at skulle overraske Ditte på hendes fødselsdag og over at dele hemmeligheden med Peter. Her skal du hele tiden tænke over, at det du gør og siger, skal kunne tolkes af Ditte, som om Lea skjuler noget (utroskab med kæresten). Lea tror fuldt og fast på, at hun gør det rigtige ved at lyve om begivenhederne og holde overraskelsesmomentet hemmeligt for enhver pris. Hun er altså ikke utro med Peter i virkeligheden, langt fra. Men alt hvad hun gør, skal kunne tolkes sådan.

2) I Dittes *vrangforestillinger* skal du spille *den onde* udgave af Lea, som vil score Peter og slippe godt af sted med det. Du skal spille i alt tre vrangforestillinger, som du gradvist kan lade blive mere og mere eksplicitte og modbydelige. Prøv gennem dit spil at gøre dem så troværdige som muligt. Lad for eksempel ikke Lea have sex med Peter i første vrangforestilling. Tænk snarere på følelsesmæssig utroskab og brud på fortrolighed. Måske nusser hun ham i håret, måske kommenterer

hun med et frækt smil hans tøjstil, eller måske fremhæver hun sig selv på bekostning af Ditte.

Ved spilstart får du et fødselsdagsflag, som skal bruges til surprisemomentet i sidste scene. Gem det godt, så Dittes spiller ikke ser det, og tag det først frem, når du i sidste scene placeres under et tæppe kort før klimaks.

Under spillet skal du følge én regel: Uanset hvad der sker, må Lea ikke afsløre surprisepartyet!



# Arvefjender

Sted: Advokat Sortstrøms advokatkontor





### Indhold og tilbehør:

Novellen  
 Roller  
 Billeder af de fire arveenheder  
 Stamtræ  
 Testamente  
 Sokker og tilbehør til disse.

### Forord

Onkel Mogens var den sidste tilbage i den gamle generation, og nu er han væk. Om han er savnet, er nok så meget sagt. Hvis sandheden skal frem, var han en gammel mand, der altid sagde, hvad der passede ham, også selvom det sårede folk. Han var ligeglad med alt og alle, og troede aldrig, man ville ham det bedste. Han var sig selv nærmest, det man gjorde var aldrig godt nok. Desuden havde alle de år alene i huset, gjort ham til lidt af en særting. Men vi fandt os i hans særheder, da vores forældre desværre ikke er her mere, ja og så fandt vi os også i vores halvsøskende. Nu har Advokat Sortstrøm indkaldt os til et møde. I brevet står der ikke så meget andet, end at det vil vare ca. en time, og at det er angående deling af den efterladte arv efter Onkel Mogens. Gad vide, hvad den gamle gnier egentlig har efterladt os? En ting er sikkert, de tre andre har aldrig gjort noget for onkel og fortjener slet ikke arven i forhold til mig

*Meningen med novellen er at vise, hvordan et møde om en arv kan få de værste grådige sider frem i mennesket. Hovedpersonerne sårer dem, der burde være tættest på dem, men viser sig nok slet ikke at være det. Ved hjælp af rekvisitter bliver underbevidsthedernes grådige tanker udspillet, og efterhånden skal de to sider af rollen smelte sammen, og alt det ikke burde blive sagt, bliver sagt.*

### Til spilleren:

Som spillerleder skal du introducere spillerne for novellen, spillestil, sætte scenerne, og forklare meningen med ”underbevidsthedsrekvisitterne” og hvordan spillerne skal lave dem. Måske vil spillerne opleve underbevidsthedsrekvisitterne som sjove, fordi de er fremstillet af sokker, men *dette er ikke et humorspil, men et drama!* Det er vigtigt at give deltagerne 5 minutter, hvor de kan fjolle med sokkerne. Du kan kalde det for ”Fri fjol”, det skal lige ud af systemet, at man sidder med en sok på hånden. Derfor giv spillerne 5 minutter, efter de har lavet dukkerne og derefter kan du forklare, hvad novellen går ud på. Hvis du vil, kan du bede dine spillere om at lægge dukkerne væk, mens du giver instruktionerne. Husk dog, at de skal have dem på igen inden I starter rammefortællingen op til Advokat Sortstrøms kontor. Længere nede vil der være en kort oversigt over selve handlingsforløbet, som du vil kunne bruge som oversigt i novellen. Din hovedrolle i novellen er at agere som Advokat Sortstrøm, og via den rolle lede spillerne igennem spillet.

Novellen handler om fire søskende, som nu skal til at dele deres onkels arv. De har aldrig kunne fordrage manden, men da han er det sidste familiemedlem i den ældre generation, og desuden stinkende rig, holder de ham ud. Derudover har de heller aldrig kunnet særlig godt med hinanden. Der er fire søskende i alt, som har den samme far, men to forskellige mødre – to af de søskende har samme mor og er helsøskende, og de to andre har en anden mor og er også helsøskende. Dette kan ses på stamtræet, som også kan lægges ud til spillerne.

Igennem hele spillet har hver spiller deres

underbevidsthed med i form af en ”hånddukke” lavet af en sok af spilleren selv. Der er vedlagt materiale, som udleveres til spillerne før spilstart, hvorefter du introducerer spillerne til, hvordan det skal foregå.

Selve novellen er inddelt i 4 intensivitetsfaser, som styres med en terning på bordet foran spillerne. På den måde kan spillerne sætte deres niveau af spil efter den givne fase. Derudover kan de se, hvor langt i spillet, I er kommet, og derved ikke brænde alt krudtet af i første omgang. Arven, som eventuelt skal deles ud, er delt op i fire dele, hvilket spillerne ikke behøver at vide. Det de behøver at vide, er, at der er en arv efter deres onkel. Det første du smider ud til dem, som de skal blive enige om, er 250.000 kroner. Dette er fase 1. Når pengene er tildelt en arving, smider du del to ud af arven, og går til fase to på terningen og så videre (se hele arven længere nede i næste kapitel). Hver gang du vælger at smide noget nyt arv i puljen, stiger niveauet på terningen. Der vil stå i arvebeviset, at søskendeflokken skal nå til enighed inden kl. 14.00, hvornår klokken så er det, er op til dig som spillerleder. Det er vigtigt, at du fortæller dem, at selvom der skal være enighed, betyder det ikke, at hver skal have en ting. I teorien kan en spiller sidde med hele molevitten, hvis de andre giver lov. Spillet skal bygges op, så spiller og underbevidsthed smelter mere og mere sammen. Så hen imod slutningen vil rollerne sige ting til de andre, som i fase 1 og 2 kun blev ”sagt” med underbevidstheden. Bed dine spillere om at tage sokkerne af i fase fire, her er grådigheden så synlig, at underbevidsthed og rolle smelter sammen.



## Spillelets omgange og faser

Rammefortællingen fører dig og dine spillere ind på Advokat Sortstrøms kontor. Inden I bruger rammefortællingen til at føre jer derind, skal spillerne have info omkring spillet, læst deres roller og de skal have lavet deres "underbevidstheder" i form af sokkerne. Det går ud på, at du udleverer en sok til hver spiller. De skal selv være kreative ved hjælp af tusser og evt. andre hjælpemidler, og derved skabe deres egen underbevidsthed.

Endvidere skal de have at vide ting fra afsnittet "ting dine spillere bør vide", og som sagt have de 5 minutter, hvor de afreagerer deres gøgl med sokkerne. Sidst, men ikke mindst, er det en god idé at lade spillerne præsentere deres rolle for de andre - det er trods alt familie, og de kender hinanden godt.

Rollerne i sig selv er temmelig enkle, og jeg håber på, at når spillerne får lov til selv at forme deres underbevidsthed, at de derigennem også får kontakt til deres roller. **Her skal igen påtales, at dette ikke er et humorscenarie, også selvom vi leger med hånddukker** (du kan evt. omtale "hånddukkerne" som rekvisitter for at tage toppen af det fjollede i at sidde med en sok på hånden). Dette **skal** påtales over for dine spillere. Endvidere skal det påtales, at det er vigtigt, at spillerne giver hinandens underbevidstheder plads til at tale. Sokkerne er valgt, fordi det er lettere for de andre spillere at se, om det er personen eller underbevidstheden, der taler. Derved bliver sokkernes funktion mindre igennem spillet, da rollerne bliver mere og mere åbenmandede. Rollerne er i bund og grund nogle dumme svin, som kun bliver drevet af materielle ting, enten til sig selv eller nogen tæt på som ikke er søskende. Dukkerne skal tage ca. 5-10 minutter at lave. Vent med at give spillerne info, mens de laver sokkerne, de hører ikke efter.

Når spillerne er blevet ført ind på advokatens kontor, tager Advokat Sortstrøm imod sine gæster og fortæller dem, hvorfor de er her. Du kan eventuelt læse direkte op fra onklens testamente, dog ikke klausulen til advokaten. Dette tillæg forklares længere nede i teksten. Testamentet kan efterfølgende lægges på bordet. Her fryser du så scenen.

Nu skal I tage et flashback til den sidste juleaften, rollerne havde med onklen. Det skal være en "rar" juleaften på overfladen, men i underbevidstheden lurer alt det, de er utilfredse med. Jeg håber, at spillerne kan bruge dette flashback til at lægge en kilde til deres indbyrdes forhold både til hinanden og til onkel Mogens. Og ikke mindst få en føling med deres roller.

Som spilleleder spiller du Onkel Mogens. Tænk på ham, som det irriterende familiemedlem, som bare altid brokker sig. I novellens forord stod dette om Onkel Mogens:

*Hvis sandheden skal frem var han en gammel mand, der altid sagde, hvad der passede ham, også selvom det sårede folk. Han var ligeglad med alt og alle og troede aldrig, man ville ham det bedste. Han var sig selv nærmest - det man gjorde var aldrig godt nok. Desuden havde alle de år alene i huset gjort ham til lidt af en særling.*

*Men vi fandt os i hans særheder, da vores forældre desværre ikke er her mere, ja og så fandt vi os også i vores halvsøskende*  
Scenen: Starter efter julemiddagen. Du beder Mikkel og Grethe om at tage ud fra bordet, hold Jørgen inde ved dig. Grethe og Mikkel skal spille en samtale i køkkenet, omkring deres sidespring. Du kan eventuelt sende Jørgen ud og afbryde dem, under påskud af, at de skal have gaver. Du har som onkel Mogens købt fire julegaver, men der er ikke etiketter på gaverne. De indeholder alle en flaske

portvin, hvor en eller to af flaskerne er betydelig bedre end de andre. Dette kan du fortælle spillerne, når de pakker deres fiktive pakker op.

Du må meget gerne spille scenen "ude på gulvet", hvor I spiller semilive blandet med fortælling.

Meningen med scenen er at vise, at onklen laver ubevist forskel på dem, og derved skabe splid mellem rollerne. Endvidere er det også vigtigt, at Mikkel og Grethe får deres samtale om, da hun overnattede hos ham og det førte til lidt mere end godt var.

Når konflikterne lurer under overfladen (Det kan du høre via hånddukkerne) fryser du scenen. Alle vender tilbage til advokatens kontor, og nu starter mødet om testamentet.

Som advokat er det din pligt at fremlægge arven og betingelserne for, at familiemedlemmer er berettigede til den/dem. Du kan vælge at læse testamentet op eller selv fremlægge betingelserne; hvilken metode du vælger, er op til dig selv, og hvad du har det bedst med. Du skal blot gøre klart, at du nu spiller Advokat Sortstrøm.

Arv og betingelserne kan som sagt læses i testamentet, men jeg vil også lige fremlægge dem her.

Der er fire dele af arven, som består af: 250.000 kroner, en sportsvogn, onkelens hus og en båd. Der vil være billeder af disse ting, som du kan vise spillerne. Du fremlægger en del af arven ad gangen, som du læste længere oppe i denne vejledning. Du vælger selv rækkefølgen. Da vi testspillede novellen, virkede det godt at tage dem i denne rækkefølge: Penge, båd, hus og så bil. Vi anslog værdierne på tingene til at være: Pengene, siger sig selv, 250.000, kroner, båd 570.000, hus 3,3 million og bil (Ferrari eller noget i den stil) 1,2 million.



Der er to betingelser for at få arven, en skjult og en som spillerne får at vide. Den skjulte betingelse er en klausul til testamentet, som du som advokat har fået. Den består i, at du skal se, om de i virkeligheden er gode mennesker (her kan du vælge at tilføje elementet af at være ”djævlens advokat”, eller bare være en rigtig god menneskekender - du bestemmer selv) Det vil sige, at i sidste ende er det dig, som bestemmer, om alle skal have tilkendt arven, eller kun nogle af dem, eller om hele eller dele af arven skal gå til ”Kattens Værn”.

Den åbne betingelse består af, at der i testamentet står, at de skal blive enige om delingen af arven. Dette kan blive et problem, når hver er sig selv nærmest, og hver rolle er sat til at begære mindst to af tingene. Her vil være en tidsbegrænsning: ifølge testamentet skal de være enige inden kl. 14.00.

Dette tidspunkt er selvfølgelig fiktivt, og skal bare tilpasses, så selve novellen tager 1-1½ time at spille, inklusiv fremstilling af dukker, fjollerier, præsentation af roller og intro. Du vælger egentligt selv, hvordan du vil styre tiden og presse dine spillere, da du styrer, hvornår der kommer ny arv i spil, og hvornår faserne skifter.

Når den sidste arv er fordelt, vælger du så, hvem der får arv og hvem der ikke gør. Her kan du som advokat sige et eller andet om ”Er vi gode mennesker, eller er vi dårlige mennesker...”

### Ting du bør fortælle dine spillere:

Dette er ikke et humorscenarie, men et drama.

I skal rage til jer med arme og ben

Dette er ikke hygge, I skal blive uvenner

Meningen er, at jeres underbevidstheder og jeres roller skal flyde sammen, efterhånden som faserne intensiveres. I fase fire er I et med underbevidstheden, og sokken tages af

I skal være jer selv nærmest, I er alle griske, hvilket bliver mere og mere åbenlyst

Husk at give plads til de andres underbevidstheder, de skal være med, men ikke overskygge rollerne

Få hemmelighederne frem

### Kort oversigt over novellen

- Giv intro i at lave ”underbevidstheds dukkerne”
- Lav dukkerne
- Giv 5 minutters ”fri fjol”
- Bed evt. spillerne om at ligge dukkerne væk, hvis du syntes
- Fortæl novellens opbygning og motiv, fortæl dem om den ønskede spillestil og andre punkter fra afsnittet ”Ting du bør fortælle dine spillere”
- Få spillerne til at præsentere deres roller for hinanden
- Rammefortælling ind til Advokatens kontor
- Flash back juleaften
- Kontor – advokaten fortæller om testamentet
- 250.000 kroner , båd, hus og bil lægges ud til deling. En ting af gangen, så de ikke ved, hvad der kommer næste gang.
- Afslutning – Skal de beholde arven eller ej?



### Roller

**Claus**, 35 år. Alenefar, separeret fra sin kone, som han har en dreng med på 5 år.

Det er gået ned af bakke for Claus det sidste år. Du blev forladt af konen, da I altid skændtes om økonomi. Du har aldrig følt, du kunne leve op til andres forventninger, hverken dine forældres, din brors eller kones. Du arbejder i et mellemgodt job, som rådgiver i sociale sager på kommunen, men du føler ikke, at der er fremtid i jobbet. Din lillebror Mikkel(32) har sgu altid haft det lettere, han blev altid tilgodeset af jeres forældre. Også efter jeres forældres død i bilulykken, har han bare haft det lettere. Du har altid været jaloux på din lillebror, også selvom du ikke vil indrømme det.

For to års tid siden var du på campingferie med din halvsøster Grethe (39). Hende var du egentlig altid kommet godt ud af det med. Men den ferie ændrede forholdet mellem jer. Den ældste af Grethes drenge var på nakken på din dreng. Derfor bestemte du dig for, at give ham en lille endefuld, så han ikke gjorde det igen. Grethe kom ud af campingvognen og misforstod situationen fuldstændig. Da I ikke ville skændes foran børnene, kom emnet op senere på aftenen efter et par flasker vin. Dette udmundede i et stort skænderi om børneopdragelse, og efter dette har jeres forhold sgu ikke rigtig været det samme.

Grethes storebror, Jørgen (42), og velsagtens din egen, selvom I kun har fælles far, har altid været dig en tand for overlegen. Hans funktion som mellemlider i SKAT har altid gjort, at du har fundet ham bedrevidende i mange henseender. Du har altid følt, der var noget, han prøvede at skjule for dig og Mikkel. Det var også Jørgen, der stod

for deling af boet efter jeres far, men du føler, der er et eller andet, der ikke stemte i den forbindelse. Men hvad ved du.

Hvis der er noget at arve efter onkel Mogens (den gamle gnier), som brevet fra Advokat Sortstrøm antyder, så kan det måske rette op på dit liv. Din (ex)kone har jo altid ønsket sig, at I havde et ordentlig sted at bo, og ikke mindst, at I ikke havde alle de økonomiske problemer, der har ligget som en sort sky over jeres ægteskab. Hvis du bare sikrer jer dette, så vil hun måske have dig igen, og så kunne du også se mere til din søn.

Hvis nogen fortjener lidt held her i tilværelsen, er det vist dig. De andre har helt klart ikke fortjent en rød øre af arven.



**Mikkel**, 32 år. Du er single og lever det fede liv, det syntes du i hvert fald selv. Det går hurtigt, når man er dig, du er med på noderne. Hey, du arbejder jo som sælger. Din lækre ungarlehybel i Indre by har du selv købt og betalt, og den er indrettet præcis, som du selv har bestemt, med spejl over sengen i soveværelset og masser af træningsudstyr i stuen ved siden af dit 60' tommer tv. Du mener, at man er sin egen lykkes smed, og derfor synes du også nogle gange, at storebror Claus (35) er lidt bag om dansen. På trods af, at jeres forældre altid har forfordelt Claus i stedet for dig. Claus kone er skredet, og han hænger efter hende som en lille hundehvalp. Kom dog videre, det er kun en kælling. Du er sgu bare ikke så meget til det der familie og de bånd, der binder en. Du elsker at kan lægge damer ned, ingen forpligtelser, bare lækre damer og uforpligtende hygge. Du har i hvert fald ikke lyst til at binde dig.

Du har aldrig haft de tætteste forhold hverken til din storebror eller til dine halvsøskende Jørgen (42) og Grethe (39). Den sidstnævnte har du dog været utrolig tæt på alligevel. Her sidste år i december var du i byen med nogle af drenge fra arbejdet efter en fredagsbar. Godt ud på natten dumpede du ind i Grethe, der havde været til julefrokost med sine SOSU-kolleger. I havde det for engang skyld rigtig sjovt sammen. Grethe var ligesom lidt mere spændende end hun plejede, og hun så oven i købet lidt sexet ud.

Sent ud på aftenen finder Grethe ud af, at Susanne, som Grethe skulle sove hos, er smuttet. Du tilbyder, at hun da bare kan sove hos dig. Da I kommer hjem, er ingen af jer særlig klare i hovederne. Du forfører Grethe. Du ved godt, at du ikke burde, men nu hvor du kan... Desuden ved du, at det ville drive Jørgen til vanvid, hvis han vidste, at du

havde ligget med hans søster. Du har sgu aldrig kunnet lide ham. Det er nu ikke sådan, at han ville få noget at vide om det. Grethe er da sød nok, men hun er jo lidt under den standard, du plejer at støve op. Dog bliver det lidt underligt at se hende igen, især efter den samtale, I havde juleaften for ikke så længe siden.

Hvis der er noget at arve efter onkel Mogens, den gamle gnier, som brevet fra Advokat Sortstrøm antyder, så kan det forsøde dit liv. Dine søskende har ikke fortjent så meget som en rød reje - *du* forstod onkel Mogens, ungarl til ungarl. Du vil gøre alt for, at det bliver dig, der går med arven, ligesom du oftest løber med kontrakterne på arbejdet.

Ja, for hvilken lækker ungarl kan ikke bruge en sprød bil eller båd. Ja, hvorfor ikke bare gå efter hele præmien.



**Grethe**, 39 år. Du har altid været lillesøster, i alle henseender. Din storebror, Jørgen (42), har altid været meget beskyttende over for dig. Især den efter den gang, jeres far forlod mor for en anden kvinde. Jo, du har da et godt forhold til Jørgen, hvis det ikke lige var for hans selvfede måde at være på, og han altoverskyggende beskyttertrang. Faktisk er det utroligt, at din mand Bent ikke blev skræmt væk, da I lærte hinanden at kende. Jørgen havde jo stort set altid skræmt alle andre kærester ogeventuelt kommende kæreste væk, før de nåede inden for døren. Jeres for nylig afdøde mor lod ham styre familien, og ikke mindst dit liv, føler du.

På nuværende tidspunkt sejler hele dit liv, føler du. Bent og dit forhold kører meget efter rutinen, men er det ikke, hvad man kan forvente efter 2 børn og 7 års ægteskab? På jobbet som SOSU-assistent på Birkegården Plejehjem er alt bare uoverskueligt. Det er ligesom om, at glæden ved at gøre noget for de ældre er blevet mindre det seneste år. Oven i hatten døde din mor for 6 måneder siden af kræft, selvom det var rart, hun endelig fik fred, har det stadig været hårdt.

Dine halvbrødre, Claus (35) og Mikkel (32), havde den frækhed at blive væk fra hendes begravelse. Godt nok er det jo jeres fælles far, og i princippet har de ikke noget med din og Jørgens mor at gøre, men alligevel, de kunne da godt lige..

Alt i alt har det ikke været så sjovt at være dig de seneste på måneder, du er udbrændt og føler dig træt af dine omgivelser. Det er nok også derfor, du dummede dig til julefrokosten her for to måneder siden. Det var jo aldrig meningen, der skulle ske noget, men du kendte ham jo

og selv om Mikkel er din halvbror, har du altid syntes han var en pæn mand. Han er en veltrimmet fyr, og virker som han har styr på sagerne, ikke mindst i sit sælgerjob. Det hele skete lidt hen over hovedet på dig den aften. Susanne, som du skulle sove hos, var smuttet, og der stod du uden en natbus at komme hjem med. Pludselig dukkede Mikkel op af mængden på diskoteket, og I festede videre uden bekymring for, hvad morgendagen ville bringe. Mikkel tilbød dig, som den gentleman han er, at du kunne sove i hans gæsteværelse. Han bor i en lækker lejlighed i Indre by, og har ting som kun du kunne drømme om, med den løn du får. Men mest af alt havde han en arm at ligge i og en varme, som du havde længtes efter i flere år.

Hvis storebror Jørgen nogensinde finder ud af dette, får han da et føl på tværs. Nu er det så anden gang, du skal se Mikkel. Det er ikke fordi, du har tænkt dig at forlade Bent, du havde bare brug for eventyr. Dog bliver det lidt underligt at se ham igen, især efter den samtale I havde juleaften for ikke så længe siden.

Advokat Sortstrøm har sendt dig et brev angående deling af jeres onkel Mogens' arv. Måske som følge af dit job har du følt en vis forpligtelse over for den gamle mand på hans sidste dage. Dine andre søskende var der aldrig for ham, ligesom alle de andre gange, de også har svigtet. Du husker tydeligt den gang på campingferie, hvor Claus gav din ældste en endefuld. Det er ærgerligt, at han viste sig at være sådan en dårlig far - I var ellers kommet godt ud af det med hinanden, til trods for de forskellige mødre.

Men arven, gad vide, hvad der egentlig er blevet efterladt til jer? De andre har da alt, hvad de kan ønske sig, og igen, de var der aldrig for onkel, så det er vel klart dig, der har

ret til størstedelen af den, eller rettere sagt, det hele. På den anden siden har du det måske meget godt: du har tøj på kroppen, og dine børn sulter ikke. Men alligevel, nogle penge til at tage på en dejlig ferie for, er lige hvad du og din familie har brug for. Du kunne forære den lækre sportsvogn, som Mogens havde, til Bent. Det ville nok få ham til at sætte pris på dig igen, og måske være med til at redde jeres ægteskab. Ja, hvorfor skulle du ikke være enearving?



**Jørgen**, 42 år. Du er den ældste af jer fire søskende - eller man kan vel næsten ikke betegne Claus (35) og Mikkel (32) som rigtige søskende. I har trods alt kun samme far. Desuden har du mere eller mindre altid følt afsky over for dem begge. Det var trods alt deres mor, der stjal din far væk fra dig. Du har altid håbet, at dine forældre ville finde sammen igen. Især efter den gang, da du ikke var særlig gammel, hvor du kom hjem og fandt dine forældre stå og kysse ude i køkkenet, efter far officielt var flyttet over til den anden kvinde. De så dig heldigvis ikke dengang. De fandt aldrig sammen igen, men dette er også lige meget nu, jeres forældre er døde og borte, din mor døde af kræft for 6 måneder siden. Endelig fik hun fred. Det var en smuk begravelse, som du havde sørget for. Dog havde Mikkel og Claus ikke den anstændighed at dukke op, du og Grethe kom da til deres mors begravelse. Godt nok lå jeres fælles far der jo også efter trafikulykken, men alligevel.

Generelt er dine søskende, både de hele og halve, ikke så skarpe. Derfor føler du, at du må være den, der leder de andre. Det er vel også derfor, du kunne slippe af sted med at tage en større del af arven efter jeres far, da I arvede, hvad han nu havde. Det er sgu rart at kunne nogle skattefiduser engang imellem.

Efter den tid hvor jeres far forlod jeres familie, påtog du dig opgaven at passe på din lillesøster Grethe (39). Dette har hængt ved i jeres voksenliv. Selvom hun er voksen nu, har du altid følt, at hun ikke kunne passe nok på sig selv. Dette gælder blandt andet valg af kærester (også selvom hun/I endelig fandt en acceptabel mand), valg af job og valg i andre situationer. Hun virker meget nede for tiden, men det er nok fordi, hun ikke kan finde ud af at håndtere jeres mors død.

For dig kører livet nu meget godt; du har et godt arbejde som mellemløber i SKAT. Dog syntes du, det virker som om forfremmelserne er forbigået dig de seneste par år. Det er de yngre medarbejdere, der rykker op i stedet for dig. Hvis du bare kunne vise dine kollegaer, og ikke mindst chefer, at du har styr på tingene og kan være med på noderne.

Hvem der bare havde en lækker båd, man kunne fremvise. Der er nemlig flere af de andre på arbejdet, der er sejlentusiaster. Endnu bedre ville det være at have en et super hus, hvor du kunne tilbyde, at I holdt årets sommerfest. Det ville helt sikkert tage kegler hos de andre fra arbejdet, og så ville forfremmelsen være lige rundt om hjørnet.

Hvorfor disse tanker? Ja, du har jo altid ønsket dig de ting, men brevet, som du har fået fra Advokat Sortstrøm, har sat godt gang i dem igen. Brevet fortalte dog ikke så meget andet, end at jeres Onkel Mogens (den gamle gnier og egoist) var død, og delingen af arven skulle diskuteres. Gad vide hvilken ting, han har afsat til jer - han var jo ikke helt fattig. En ting er sikkert, de andre fortjener ikke arven lige så meget som dig, du er jo trods alt ikke alene den ældste, men de andre har også vist det, der tilkommer dem. Derfor vil du gøre dit til, at du får så meget som muligt. Det har du da fortjent.



# Testamente

(udfyldes af advokaten) Journal nr. <i>17-5427-0056</i>	(udfyldes af advokaten) Dato for oprettelse: <i>03-09-2009</i>
<b>Opretters fulde navn og fødenavn:</b>	
Efternavn <i>Riis</i>	CPR-nr. <i>060426-1679</i>
Fødenavn (hvis nuværende efternavn er andet end fødenavn)	
Samtlige fornavne <i>Mogens</i>	
Tidligere fornavne (Hvis de tidligere fornavne er forskellige fra de nuværende fornavne)	
Bopæl <i>Havevænget 12, 5500 Middelfart</i>	
<b>Medoprettets fulde navn og fødenavn:</b>	
Efternavn	CPR-nr.
Fødenavn (hvis nuværende efternavn er andet end fødenavn)	
Samtlige fornavne	
Tidligere fornavne (Hvis de tidligere fornavne er forskellige fra de nuværende fornavne)	
Bopæl	

## Klausuler:

*Jeg Mogens Riis efterlader hermed mine jordiske ejendele til min niece og nevøer, da de er det sidste slægt led efter min nu afdøde bror.*

*Under krigen lærte jeg, hvad det vil sige at være et godt menneske. Så mit spørgsmål til jer kære "børn" er "Er vi gode mennesker eller er vi dårlige mennesker?"*

*Da jeg aldrig har fået et indblik i, hvordan hver jeres liv har formet sig, er det derfor op til jer, hvem der får hvad af disse ting, som jeg har efterladt.*

*Reglerne er simple, I skal være enige og I skal være enige inden kl. 14.00. Hvis disse mål ikke bliver opfyldt, vil en klausul træde i kraft. Advokat Sortstrøm er bekendt med denne, og har fuld råderet. Han må ikke oplyse jer om klausulen eller hvor meget arven omfatter på forhånd.*

*3/9*

Dato og underskrift

*09*

*Mogens Riis*

Opretter

*3/9*

*Advokat Theodor*

Dato og underskrift

*09*

*Sortstrøm*

Vidne

Danske Bank

Dato 01/04 2010

Påskrevet beløb  
udbetales til \_\_\_\_\_

DKr

250.000

*Tohundredogfemtitiend* 001/100

Kroner

Danske Bank A/S  
Holmens Kanal 2-12  
1092 København K

Note \_\_\_\_\_

*Advokat Sartzstrøm*

! 123456789 !

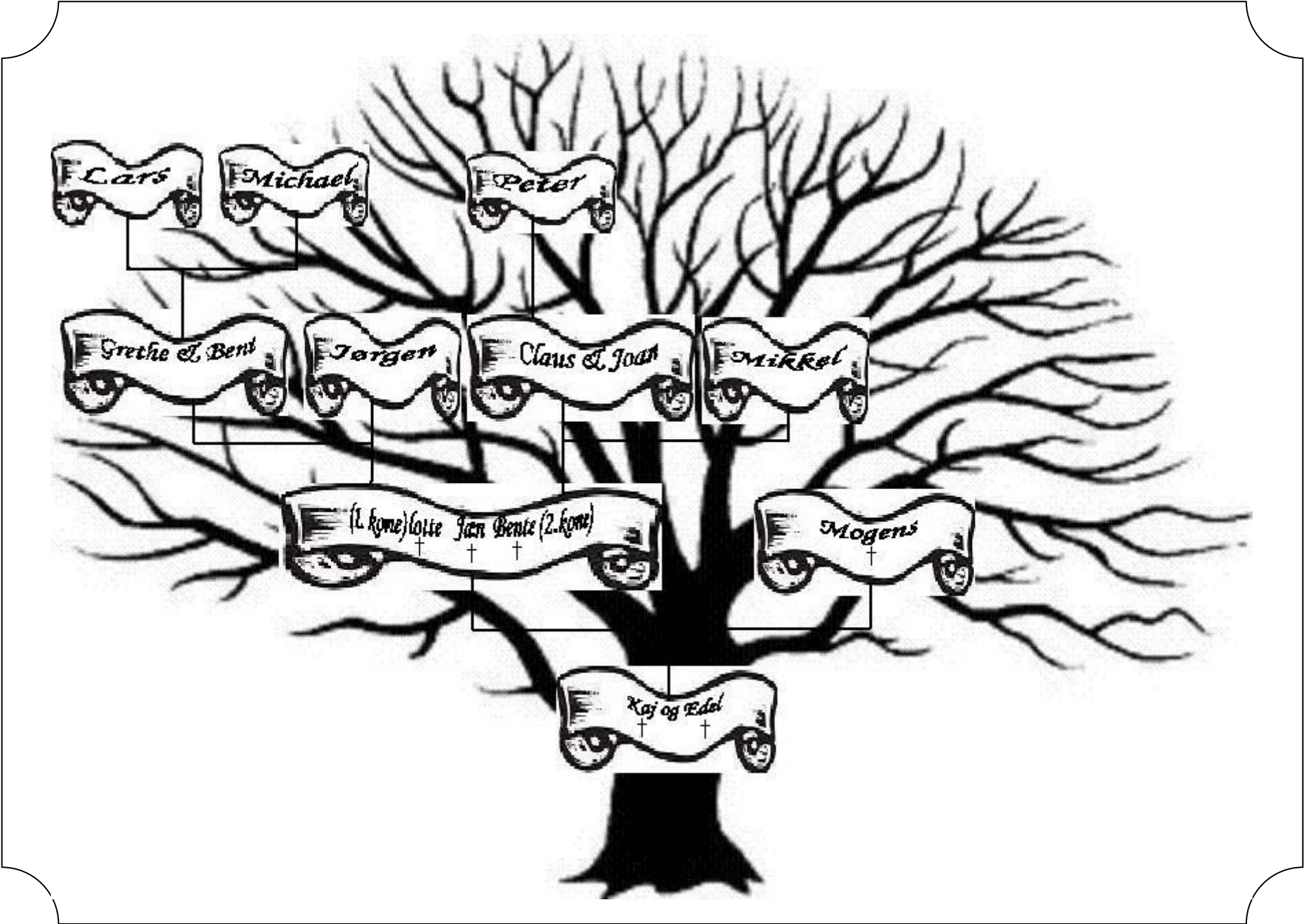
1001001234

0790









Lars

Michael

Peter

Grethe & Bent

Jørgen

Claus & Joan

Mikkel

(L. kone) Lotte Jørn Bente (2. kone)

Mogens

Kaj og Edel

## Rådne æbler

Sted: Stor familievilla med garage





## Intro

Knud er det ubestridte centrum i familien. Endnu har ingen gjort oprør, på overfladen ser alt stille ud, men bag lukkede døre ruller Knud sig ud. Hans urimelige eller rimelige ordrer adlydes straks, ellers uddeles der grove reprimander eller straffes øjeblikkeligt. Stuearrest, inddragelse af lømpepenge, skældud, lussinger. Hvor længe skal børnene finde sig i det?

Som spilleleder er du hustyrannen Knud, udstyret med magt over dine børn og ægtefælle. Vi starter, hvor ingen endnu har gjort oprør, og alt på overfladen ser stille ud. Du må lade alle forsøg på rimelig dialog mislykkes, hysteriske anfald, gråd, stoisk ro, intet af det vil virke overfor dine virkemidler. Måske virker den retfærdige vrede? Men hvad kan vreden føre til – både nu og om mange år... Hvor vigtige er de beslutninger, der træffes nu for resten af dit liv? Spørgsmålet er, hvordan man gør sig fri, når familiens ubestridte overhoved altid er villig til at være mere ond, end man selv er?

Det er vigtigt, at spillernes frustrationer bygges op gennem spillet. Hvis nogen af spillerne hidser sig op for tidligt i spillet og lader vreden tage over, siger du bare: ”Men det gjorde du jo ikke, det var bare noget du forestillede dig... Hvad var det du i virkeligheden gjorde?” Husk at forlange, at børnene skammer sig, når Knud har skældt dem ud, så børnene virkelig tvinges til at tage det ind. Overfor Lea, kan det blive at Knud forlanger en undskyldning, selvom det muligvis er Knud, der har været urimelig.

Find selv på en metode til at signalere, at du nu er Knud og ikke spilleleder, så spillerne ikke bliver forvirrede over, hvornår du er hvad. Det kunne f.eks. være at sidde anderledes, rejse sig op, når du er Knud, holde noget i hånden eller lign.

I rammefortællingen, når huset fortælles, skal dette ligge fast:

- Der er en garage
- Huset er ikke helt lille
- Der er et drengeværelse, der ikke er lige så godt som pigernes værelser (kan evt. ligge i kælderen)

I introduktionen skal spillerne gerne have disse oplysninger:

- Moren er død i et biluheld for en del år siden, og det er ikke vigtigt eller centralt for novellen
- Lea og Knud har været sammen i næsten to år, men har endnu ikke nogen børn sammen
- Børnene gør generelt som forældrene siger, men de er jo børn og glemmer, hvad de skal eller bliver optaget af noget andet – og rent metateknisk er det nødvendigt med et vist niveau af konflikt for at holde intensiteten oppe
- De tre søskende skændes måske indbyrdes, men holder oftest sammen mod ydre pres
- De bliver strengt opdraget efter bestemte normer, hvad angår høflighed, sprog og gode manerer

## Spilleleder/Knuds virkemidler

Nedenfor er angivet nogle virkemidler, Knud anvender til at disciplinere børnene (og nogle af dem i skænderier med Lea). Du er hårdest mod Simon, lidt mere mod Alexandra og ”blødest” mod Thora (men stadig ikke ret blød). Du må vælge og anvende det virkemiddel, der virker bedst i situationen til at provokere og ydmyge spillerne, så de tvinges til at reagere. Opfind også gerne fejl og problemer (”Hvorfor har du et hul i dine bukser?!”).





### **Drille**

Starter med at begge morer sig, men idet barnets signaler ignoreres og dets grænser overskrides, bliver det et overgreb

### **Malplaceret medfølelse**

Kritik forklædt som medfølelse: ”Hvor er det synd for dig, at du ikke kan synge rent”. Gerne kombineret med sammenligninger med andre, så der sås splid eller skabes konkurrence (”Hvor er det synd, at du ikke et lige så god til at...”).

### **Blande sig i søskendes interaktion/spille dem ud mod hinanden**

Ved at favorisere en, bagtale én, mens de andre er tilstede, straffe en hårdere etc.

### **Skælde ud**

Kan variere fra en hårdere stemme til råben, skældsord og vilde beskyldninger (”Det er din skyld, at din stedforælder vil skilles!”)

### **Forlange at barnet siger undskyld**

Forlange undskyldninger for selv de mindste forseelser (forkert bordskik, ukorrekt udtale af ord, larm etc)

### **Diktere form af respons**

Rette barnet, når det reagerer på skældud med undskyld eller ja, ved at sige at reaktionen er forkert og burde have været en anden (”Du skal ikke sige undskyld, du skal sige nå!”).

### **Få barnet til at skamme sig**

Spørge, om barnet skammer sig, og hvis utilfreds med svaret sætte det i stuearrest (eller i bryggers eller på toilet) til svaret er tilfredsstillende.

### **Trøste**

Trøste, men på ydmygende vis, idet man efter at have tvunget barnet til at skamme sig og undskylde (og derved demonstreret sin magt), påtvinger barnet at modtage trøst og sætter sig selv i rollen som den nådige tyrant.

### **Tillægge ondsindede motiver eller stemple barnet**

At forklare diverse handlinger med ubehagelige motiver eller karakteregenskaber (”Du tog kagen, for di du er grådig”) eller simpelthen stemple barnet med forskellige ubehagelige karaktertræk (”Du er onskabsfuld/løgnagtig/etc”).

### **Tage alting personligt**

Opfatte opførsel, der er motiveret i barnets univers, som personlig og vendt mod sig (når barnet f.eks. går til en fest uden tilladelse, er det ikke for at have det sjovt, men for at genere ham/hende)

### **True med fysisk afstraffelse**

Truslen kan både være verbal (”Skal du have en lussing?”) eller fysisk (løftet hånd).

### **Fysisk afstraffelse**

Kunne være at blive nevet i øret, lussinger, smæk eller blive skubbet til.

### **Udstille/nedgøre barnet foran andre**

Omtale barnets fejl eller onskabsfulde sind foran andre.



## Rolle

### Faren Knud, 38 år

Knud er nødt til at være alt, ellers er han intet. Hvis ikke han bestemmer i sin familie, er han ikke en rigtig mand, ikke en rigtig far. Det er langt det bedste for børn, hvis de ikke er i tvivl, om hvad der forventes af dem, og det er mest effektivt at anvende korporlig afstraffelse. Ellers har børnene simpelthen ikke nok respekt for den voksne. Han slår dem ikke, fordi han er vred, men for at lære dem, hvad de må og ikke må.

Det er heller ikke nemt at opdrage børnene alene, uden deres mor. Han forsøger at give sine børn de bedste muligheder i livet ved at gøre dem til velopdragne ærlige mennesker, men det er noget af et arbejde med Simon. Han bliver ved med at være fræk, lyve og være ondskabsfuld. Det er som om, han aktivt modarbejder Knud. Knud er nået frem til at den eneste vej frem, er at nedbryde Simon, knuse hans modstand, og så bygge ham op igen. Alexandra og Thora derimod er artige børn. Selvfølgelig kan de begå fejl, men de er meget nemmere at have med at gøre. Det er jo vigtigt, at børnene har gode bordmanerer, taler korrekt og ved, hvordan man opfører sig, så Knud går op i faste spisetider, korrekt brug af bestik og serviet, ikke at tale med mad i munden etc. Andre folk skal jo helst ikke tænke noget skidt om ens børn og deres opførsel!

Efter at have været enkemand i mange år, mødte han Lea. Livet er ikke blevet nemmere, men meget dejligere med Lea. Han er forgabt i hende, og fuldkommen opmærksom på hende, fra det øjeblik han slår øjnene op om morgenen ved siden af hende til han går i seng. Nogle gange bliver han forvist til sofaen, nogle gange får han bare en kold skulder. Det er også et problem, at de ikke har så mange penge pga. den åndssvage skatteregning. Lea er den slags kvinde, der kun kan respektere en mand, der kan holde hende nede. Så han gør sit bedste, selvom hun kan blive

aldeles rasende og ond og kan holde fast i sin vrede i dagevis. Men der er ingen vej udenom, hvis han vil bevare hendes respekt og kærlighed.



## Rolle

### Lea, stedmor, 27 år

Lea fik virkelig slået fødderne væk under sig, da hun mødte Knud. Han vidste, hvad han ville have, nemlig hende, og gik målrettet efter det. Hun havde egentlig en kæreste, men de havde problemer, og Knud tog ikke nej for et svar. Hun vidste godt, at Knud var enkemand med tre børn, men han forsikrede hende om, at børnene ikke var noget problem. Det er det heller ikke for ham. Børnene adlyder ham, og egentlig også hende, de tør ikke andet, men de tager tid fra hans og hendes forhold. Det er jo ikke hendes børn, hun holder ikke af dem på den måde. Og Simon er bare så irriterende! Han laver altid ballade! Thora er meget sød, hun er heller ikke så gammel, så det er lidt nemmere. De hygger sig nogle gange med at se X-faktor sammen eller hvad der nu er i TV. Alexandra, den ældste, blander sig ret meget, hun er vist ved at være en rigtig teenager. Ikke at hun går meget i byen eller sådan noget, hun har vist ikke så mange venner. Men det mest irriterende er, at knap var Lea flyttet ind, før det blev hendes ansvar at sørge for mad, tøjvask etc. Lea kan ikke helt sige, hvordan det gik til. Knud var så dårlig til at lave mad, så det var bedre, at hun gjorde det?

Det er bare om at markere sine grænser, ellers får hun slet ikke tid til sig selv eller til hendes og Knuds forhold. Eller noget at skulle have sagt i det hele taget. Og Knud er en ikke sådan at bide skeer med. Hendes tidlige kæreste var så bange for hendes temperament, at han gjorde, alt hvad hun sagde, det skvat. Hun kan ikke selv styre det; når hun bliver vred, reagerer hun bare. Hun siger de grimme, ondeste ting, hun kan finde på. Hun har sagt tyve gange til Knud, at han ikke er en rigtig mand. Og bagefter kan hun være vred i dagevis, hvor hun ikke taler til Knud eller børnene. Allermest effektiv er at lægge Knud på is. Hvis hun er vred eller utilfreds med ham, kan hun ikke være

sammen med ham, men det kan Knud ikke forstå. Han opfatter det som en hævn, et magtmiddel.

Det er bare om at give ham igen med samme mønt, når han prøver at tromle hende, ellers vil han bestemme alt. Angreb er det bedste forsvar. Og især når han er ved at prioritere børnene over hende. De får for meget i lomme penge, i forhold til hvor lidt penge hun og Knud har lige nu. Knud har en gammel skatteregning, så de har ingen penge. Da hun var på deres alder, tjente hun selv sine lomme penge!

I løbet af novellen skal du på ét tidspunkt, hvor du har brug for at give Knud igen i et skænderi, brokke dig over, at I bruger for mange penge på børnene.



## Rolle

### Alexandra, ældste barn i søskendeflokken, 15 år

Alexandra har normalt nemt ved at være artig. Far kalder Alexandra familiens sandhedsvidne, og Alexandra forsøger virkelig altid at sige sandheden, også selvom det nogle gange kommer til at minde meget om at sladre. Når far så skælder ud, går det tit ud over Simon. Tidligere syntes Alexandra det var retfærdigt nok, men hun er begyndt at tænke, at det ikke altid er Simon' egen skyld, at han får ballade. Far er bare altid hårdere overfor Simon, det er ikke retfærdigt. Simon bliver så ked af det og føler, at far ikke elsker ham, så Alexandra er nødt til at trøste ham og sige, at der ikke er noget i vejen med ham.

Alexandra synes ikke, det er så nemt at være den store, især når ens mor er død. Det er rart, når far roser hende, men nogle gange er Alexandra nødt til at sige far imod, fordi han er uretfærdig. De to yngre kan ikke få ham til at høre efter lige så godt som hende, så hun er nødt til at hjælpe dem. Det, der virker, er at sige noget virkelig sårende først, så han tager hende alvorligt. For eksempel, at hun slet ikke savner ham, når han er væk, for han skælder alligevel bare ud, når han kommer hjem. Det føles bare ikke så rart bagefter, hun kommer til at føle sig ond, selvom det nogle gange virker.

Lea, hendes stedmor, ved hun ikke rigtig, hvordan hun skal tackle. Lea kan blive så vred, at hun bare går, eller også er hun sur, og man bliver vrisset af, hvis man siger noget. Hun kan sige nogle virkelig lede ting. Alexandra gør som Lea siger, hun er jo voksen, men hun opfatter bestemt ikke Lea som en erstatning for mor. Nogle gange synes hun, at far vælger Lea frem for dem. At han hellere vil være sammen med Lea eller giver hende gaver, selvom de ikke har nogen penge. Lea og Alexandra er meget forskellige, Lea har vist aldrig prøvet at være den, der var

udenfor og ikke var særlig populær. Alexandra føler sig ikke som en almindelig teenager, hun passer ikke rigtig ind. Måske er hun lidt for voksen.

Alexandra prøver også at fortælle de to små, hvad de skal gøre, så de ikke får ballade, men det er ikke altid, de gør, som hun siger. Det er synd for Simon, at far er så meget efter ham, men han kan altså også være virkelig øretæveindbydende. Han kommer altid galt af sted, og så kan han være frygtelig hidsig! Thora har det nemmere med far og Lea, og de forkæler hende, fordi hun er den yngste. Og så er det irriterende, at Thora altid vil kunne det samme som Alexandra selv. Thora plager altid, indtil Alexandra hjælper og gør, som hun vil have. Og Thora er så dygtig: til at læse, at danse, tegne, synge, at Alexandra nogle gange føler sig truet af Thora, selvom der er fire års aldersforskel. Far synes vist også, at Thora er dygtigere. I løbet af novellen skal du på ét tidspunkt, du selv vælger, prøve at sætte dig op mod din far for at forsvare dine to mindre søskende.



## Rolle

### Simon, mellemste barn i søskendeflokken, 13 år

Hvis han bare ikke var så klodset. Simon taber altid ting eller vælter noget. Simon kan heller aldrig være lige så dygtig eller sød som Alexandra, og nu er han ved at opgive at prøve. Simon får jo altid ballade, lige meget hvad han gør. For eksempel beskylder far rigtig tit Simon for at lyve, og så kan man jo lige så godt gøre det indimellem. Så Simon prøver på ikke at være så meget hjemme, f.eks. ved at tage over til sin farmor, der bor i nærheden, eller være nede på sit værelse, så får han mindre ballade. Det er blevet værre efter, far mødte Lea, hun kan helt sikkert ikke lide Simon. Hun er altid sur og synes, at det er besværligt med børn. Hvis bare mor ikke var død. Hun syntes, at Simon var helt som han skulle være.

Simon prøvede at være perfekt, helt perfekt, på et tidspunkt: Han gjorde alting han fik besked på uden at mukke, var rigtig omhyggelig med ikke at tabe ting, blev slet ikke hidsig, ryddede op hele tiden, sagde ikke for meget, kom ikke med for mange vittigheder, skændtes ikke med de to andre, bandede ikke eller udtalte ord forkert osv. Han var helt perfekt i omkring to uger, og han fik næsten ingen skældud, men så kunne Simon ikke mere. Der er ingen, der kan være perfekt hele tiden. Måske er det også bare Simon, der er noget galt med, og det er derfor far altid er efter ham. Nogle gange, når han er rigtig ked af det, tænker han, at han nok er alt det, far siger, onskabsfuld og dum. Men Alexandra siger, at det synes hun ikke. Han ved ikke, hvad han ville gøre uden Alexandra. Alexandra kan nu også være virkelig irriterende. Når far og Lea ikke er hjemme, tror Alexandra, at hun skal bestemme alting, bare fordi hun er ældst. Thora er næsten altid irriterende, om så forældrene

er hjemme eller ej. Thora vil altid være med, selvom hun er lille, og så er hun forældrenes lille kæledægge, der altid holder med dem.

I løbet af novellen skal du på minimum ét tidspunkt (men gerne flere), du selv vælger, rage dig ud i noget ballade ved ikke at tænke dig om, være klodset, fortælle for mange dårlige vittigheder el. lign.



## Rolle

### Thora, yngste barn i søskendeflokken, 11 år

Thora vil gerne være lige så klog og stor som Alexandra. Det er bare ret svært, når Alexandra er fire år ældre. Bortset fra dans, det er hun bedre til end Alexandra. Hun vil så gerne være sammen med Alexandra og tegne sammen med hende eller noget, så hun er nødt til at plage hende og rende efter hende, men for det meste kan Alexandra ikke sige nej. Men Alexandra siger mere og mere, at hun altså ikke kan lege, at hun er blevet for stor til det, og Thora fjoller for meget.

Simon derimod gider hun ikke lege med ret tit. Han er tit hidsig og i dårligt humør, og de kommer nemt op at skændes. Han er også så dum, han får altid skældud af far og Lea, fordi han ikke kan finde ud af at opføre sig ordentligt. Far og Lea er selvfølgelig også ret strenge, og Thora tænker meget over det. Hun har hørt sine klassekammerater tale om deres forældre, og det virker ikke som, om de bliver opdraget på samme måde som dem. Hun har tænkt over, om hun og hendes søskende er specielt uartige, når nu de skal slås og sådan noget? Der er flere i klassen, der virker ret artige, selvom de ikke bliver slået. Far siger godt nok, at det er den bedste måde at opdrage på.

Thora tænker også nogle gange over det med ikke at have en rigtig mor, fordi hun er død. Hun kan ikke huske deres mor lige så godt som Alexandra og Simon. Hun synes, det er rigtig rart at have Lea, hun er næsten som en rigtig mor. Det er også lidt nemmere i klassen, så er der ikke så meget at forklare. Hun kan bare lade, som om Lea er hendes mor!

Lea er meget sød det meste af tiden, men man skal passe på, når hun bliver vred. Hun kan sige nogle rigtig grimme ting eller gå rundt og være sur og ikke sige noget. Hun

bliver heldigvis mest vred på far – og så selvfølgelig Simon ind i mellem. Alexandra prøver nogle gange at hjælpe Simon, når han er ved at få ballade. Så ved Thora ikke rigtig, hvad hun skal gøre. Hun vil gerne virke lige så stor som Alexandra, og det er også synd for Simon, at han ikke kan finde ud af at opføre sig ordentlig. Alexandra siger, at far er uretfærdig overfor Simon og straffer ham hårdere, men det er Thora nu ikke helt sikker på er rigtigt! I løbet af novellen skal du på ét tidspunkt, du selv vælger, komme op at skændes med Simon, fordi du synes, han gør noget dumt og irriterende.



## Scener

### ”Hvad er I mest bange for?!”

#### *Introduktion*

Børnene har altid været meget bange for mørket, og Knud har prøvet at hjælpe dem af med det. For nogle år siden, da børnene var mindre, skulle de gå i seng igennem en mørk gang for at kunne tænde lyset på deres værelse, men de stod og skændtes om, hvem der skulle gå først for at tænde lyset.

#### *Scenen starter*

Sæt dem i gang med at skændes, kom så som Knud og spørg dem, hvad det går ud på. Sig til dem, at de SKAL gå igennem gangen i mørket. Når de protesterer, siger Knud: ”Hvad er I mest bange for – mørket eller mig?!” med en meget barsk stemme. Slut scenen straks.

### En lukket dør hos danseskolen

#### *Introduktion*

Knud har sammen med sine søstre fundet ud af, at børnene og deres fætre skal gå til dans, for ethvert dannet menneske skal kunne danse. Børnene er ikke spor glade for det: Der er kun piger på holdet, og de går virkelig meget op i det og har fint dansetøj på, mens de tre søskende og fætrene kommer i deres almindelige tøj og med hjemmesko. I dag, da børnene kom hen på danseskolen i Kulturhuset, var døren lukket. De kunne ikke finde deres fætre, og de vidste ikke hvad de skulle gøre. Knud er selvfølgelig imod mobiltelefoner, så det er kun Alexandra, der har en, og den var løbet tør for batteri.

#### *Scenen starter*

Når du har introduceret det ovenstående, klipper du til,

da børnene er kommet hjem, hvor Lea og Knud ikke var særlig glade for, at de kom uventet tidligt! Her kan Lea evt. få lidt spilletid.

Start med skælde børnene ud for at pjække. Hvis de prøver at undskylde og forklare, tror Knud, at de lyver og bare vil slippe for at gå til dans. Bliv vredere og vredere og giv dem til sidst et valg om, hvordan de vil straffes: de kan enten miste en uges lommepenge som betaling for den mistede dansetime eller få en lussing.

#### *Første klip*

Derefter klipper du til danseskolens låste dør i kulturhuset tidligere på dagen og lader børnene spille deres samtale om, hvad de skal gøre. Gør det klart, at døren er lukket, alt er tjekket, situationen er desperat.

#### *Andet klip*

Til sidst klipper du tilbage til afstraffelsen, hvor de kan vælge deres straf.

### Søndag morgen og oprydning i garagen

#### *Introduktion*

Klokken er otte søndag morgen, og børnene ligger og sover. Men Knud besluttede i onsdags, at der skal ryddes op i garagen, der trænger virkelig til det. Familien fik aldrig spist æblerne fra i vinters, og de er vist stadig dernede, sådan lugter det i hvert fald. Det er selvfølgelig børnenes skyld, de er for kræsne og vil ikke spise hjemmedyrkede æbler med ormehuller. Knud har ikke tænkt på at sige noget til børnene om oprydningen i forvejen, han forventer som en selvfølge, at de stiller op uden at mukke. Han tænker selvfølgelig heller ikke på at nævne æblerne.

#### *Scenen starter*

Efter ovenstående introduktion, kommanderer Knud ét efter ét børnene ud af sengen. Knud starter selvfølgelig med Simon. Forær Alexandra en undskyldning, hun skal bare gøre Knud opmærksom på, at hun skal skrive stil til i morgen. Knud skal få de to yngste børn til at hjælpe sig, men lige så snart oprydningen er i gang, forsvinder Knud, han skal lige gå et øjeblik og smutter et ærinde i byen. Lad børnene opdage æblerne, dvæl gerne ved den søde og vandleugt af de bløde og fuldkomne gennemrådne æbler. Fortæl heromkring, at Lea egentlig har en aftale med en veninde, men hun kommer lige og ser, hvordan det går. Forhåbentlig tænker børnene på at bede hende om hjælp og spolerer derved hendes dag. Ellers beder de nok Alexandra om hjælp, der så kan få ballade for at forsømme sit skolearbejde.

#### *Første klip*

Klip til frokosten, hvor Knud skælder Simon ud for at have set sur ud, mens de ryddede op i garagen (hele formiddagen). Han kan også være utilfreds med, hvis der er gået noget i stykker, eller hvis æblerne blev skaffet bort på en måde, så alle naboerne har opdaget, at deres familie ikke kan finde ud af den slags. Knud hidser sig mere og mere op, og siger at han trækker Simon for en måneds lommepenge og sender ham til sit værelse. De andre børn og derefter Lea skulle gerne blande sig, og så må du se, hvordan scenen udvikler sig. Hvis Alexandra går effektivt i forbøn for Simon, kan du evt. reagere ved at udvide straffen til Thora også, for at være mere ”retfærdig”.



## Lea og Knuds skændes som sædvanligt

### *Introduktion*

Lea er rigtig glad, fordi hun har fået en ny og spændende arbejdsopgave, der også indebærer noget ledelsesansvar. Knud føler sig tvunget til at dukke Lea, for at bevare magtbalancen i forholdet: hun skal ikke tro, at hun er noget. Hvis hun føler sig bedre end ham, er han bange for, at hun forlader ham. Introducer Leas gode humør og grunden til det. Forklar, at børnene er ved at rydde op i køkkenet, så de kan godt høre, hvad der foregår, men er ikke i samme rum.

### *Scenen starter*

Lad så Knud starte et skænderi ved at sige noget om, at det er synd, at hun ikke får ekstra penge for det, og nu må de håbe, at hun kan finde ud af det. Lea skulle gerne reagere kraftigt på dette, ellers må du skrue op for virkemidlerne. Lea skulle gerne føre slagmarken over til børnene (f.eks. lomme penge og penge til tøj) ellers kan du måske skubbe skænderiet over i den retning.

Klip gerne til børnene ind i mellem, eller hvis skænderiet er ved at miste damp. De kan f.eks. hviske sammen eller fortælle deres tanker under skænderiet.

## Svigermor på besøg – facaden skal opretholdes

### *Introduktion*

Svigermor Åse kommer til middag i dag. Hun bryder sig virkelig ikke om Knud og forstår ikke, hvad Lea ser i ham, eller hvorfor hun er gået med til at være stedmor for tre børn. Det er ikke ret tit, hun siger ja, når de inviterer, hun kommer normalt kun, når Lea en sjælden gang er alene

hjemme eller inviterer Lea (og kun Lea) hjem til sig selv. Hun er også utilfreds med, at hun ikke har fået nogle rigtige børnebørn, kun Leas stedbørn, og hun er bekymret for, at Knud ikke vil have flere børn. Det er derfor meget vigtigt for Knud, at alt kommer til at gå perfekt.

### *Scenen starter*

Begynd scenen, lige før svigermoren ankommer. Knud trækker børnene til side, hvor Lea ikke kan høre ham og siger meget tydeligt, at han ikke vil have nogen som helst problemer i aften. Det er vigtigt for ham at gøre et godt indtryk på svigermoren, og det indebærer, at de opfører sig upåklageligt. Ellers så!

### *Første klip*

Fortæl om svigermor Åses ankomst og opførsel, men spil den ikke. Gør det klart, at stemningen er anstrengt, og Åse hilser iskoldt og nødtørftigt på Knud og børnene. Åse vises ind i stuen og sættes i sofaen, Lea sidder og snakker med hende, mens Knud henter et glas vin. Fortæl om Åses brok, som både Knud og børnene kan høre.

### *Andet klip*

Klip til spisestuen, hvor børnene er i gang med at dække bord. Lad dem spille deres samtale under borddækningen og gør det klart, at de er lidt stressede over, om de nu husker det hele. Hvis de ikke selv begynder f.eks. at småskændes eller pjatte rundt, så lad Simon tabe noget porcelæn med stort rabalder.

Larmen skal gerne tilkalde Knud, der kommer rendende, lukker døren og totalt overreagerer og forsøger at kontrollere "situationen". Idéen er, at han skaber et problem, hvor der egentlig ikke var noget. Lad ham eskalere helt op til fysisk at skubbe rundt med nogle af børnene, hvis de prøver at tale ham imod.

Denne gang, men først nu, må børnene gerne have en vis succes med at reagere med vrede, især hvis den er velformuleret. Forsøg at nå et klimaks og luk så straks scenen.

## 20 år senere

I den sidste scene skal Lea og børnene hver især svare på, hvordan deres liv er 20 år senere. Bed dem forestille sig, at de nu er henholdsvis 47, 35, 33 og 31 år. Spørg dem, om de blev ved med at finde sig i det? Hvordan satte de sig op imod faren, og hvad betyder det for den person, de er nu? Prøv at holde dem fast i at være den person, de er lige nu, 20 år senere, i stedet for en kronologisk fortælling af deres liv.



# Kongeriget

Sted: Et lille, aflåst rum uden vinduer





**Kære spilleleder,**

**Kongeriget** handler om at gennemleve nogle af de dybeste følelser i mennesket – afmagt, frygt, jalousi, had og kærlighed. Din opgave er at nære fornemmelsen af skræk, mistro og vrede. Scenariet er skabt med inspiration fra synden **HOVMOD**.

Stilen er thriller/horror.

Afviklingen skal ske på **1 TIME** fra I gennemgår scenariet til spilstop, så det er med at udnytte tiden godt. Optimalt set har du 15 minutter før selve spilstarten. Meget af dit arbejde ligger derfor før scenariet overhovedet skal spilles. Scenariet er kort men intenst spil som du skal supervisere hele vejen.

**Scenariet kort fortalt**

Kongen har bortført 4 mennesker og placeret dem i hans kongerige - et lille, aflåst rum uden vinduer. Ved hjælp af venlighed og psykisk terror, forsøger han at tvinge sine ofre ind i et forkvaklet kærlighedsforhold med ham som herre og dem som undersåtter. For at skille de uværdige fra, skal nogen dø, og som den gode hersker han er, lader han 'folket' bestemme. Først når Kniven kastes ind kan fangerne for alvor tage stilling; Morder, offer eller undersåt.

Scenariet er en lang scene, bestående af 4 sekvenser, og du kan læse en step-by-step beskrivelse nederst i dette dokument. Hav den med dig under spillet, hvis du skulle komme i tvivl.

**Fysiske rammer**

Scenariet foregår i et lille lukket rum, som skal markeres fysisk før spilstart. Brug 4 stole eller 4 klædestykker til at lave en 3-4 m<sup>2</sup> stor firkant. Det svarer til 2 mands højde, skulle du være i tvivl. Spillerne sidder ned det meste af tiden, og starter i hvert sit hjørne.

**Lars**                      **Michael**  
**Theresa**                **Benjamin**

**Før spilstart**

**Fordeling af roller**

Start med at uddele karakterarkene. Kønsfordelingen er fuldstændig ligegyldig. På hvert ark står der en kort prosatekst samt en konkret baggrundshistorie med bevæggrunde og plotmuligheder. Jeg anbefaler at du på forhånd har læst dem. Giv rollen som Michael til den stærkeste spiller og rollen som Benjamin til den mest udfarende.

**Grundreglerne**

Læs **grundreglerne** sammen med spillerne. Du finder dem her samt på karakterarkene. Det er vigtigt at de alle har hørt og forstået dem. Præsenter dem for Lyden og for maskerne (se paragraffen Props) samt for det faktum at scenariet slutter med mindst et mord. Hvem og hvor mange der dør, bliver op til dem selv.

**Vigtig information**

**Mordet**

Det er vigtigt at du understreger over for spillerne, at nogen skal dø inden spillet afsluttes. Deres karakterer ved det ikke, men det er den motivation spillerne skal arbejde med.

**Grundregler**

I er fanget i et lille, aflåst rum uden vinduer af en mand, der kalder sig Kongen

I har ikke andet end det tøj I havde med

I har en maske limet på som ikke kan tages af

I oplever alle at være lige så fysisk svage som børn, men ved ikke hvorfor

Kongen melder sin ankomst ved hjælp af Lyden. Nogle gange er der tale om falsk alarm

En kniv kastes ind sidst i scenariet og nogen **SKAL** dø

Kongen kan kun angribes efter Kniven er kastet ind. 1 persons angreb mod ham tæller som halv styrke, 2 som en fuld mands styrke, 3 som 1½ mands og 4 som 2 fulde personers

Husk, at Kongen blot er 1 ud af 5 mulige ofre

Hold dig siddende, kravlende eller krybende. Stil dig op når du vil fremføre en monolog

De andre spillere kan aflæse indholdet af monologer på din rolles ansigtsudtryk og spille på det



### Din 'rolle'

Du fungerer som Kongen – den psykopatiske morder og fangevogter, der har skabt sit eget rige. Din opgave består i at holde spillerne på stikkerne ved at udøve magt over dem. Kongen er overbevist om sin ret over liv og død, samt retten til at blive holdt af. Han er overbevist om at hans undersåtter elsker ham, men vil hele tiden forsøge at få det bevist. Han bruger belønning (mad og venlighed) samt terror (mord og lyd) for at opnå dette. Han hæver aldrig stemmen men kan være meget bestemt og truende. Tænk på en konge fra gamle dage, der straffede enhver der ikke underkastede sig hans magt, men samtidig belønnede de trofaste.

Du bærer som den eneste i rummet maske, da du skal være en ophøjet og mytisk figur.

**Eksempel:** Kongen kommer ind med 4 glas med vand. Han stiller dem på gulvet og stiller sig afventende – men venlig. Snakker blidt til dem om hvor tørstige de må være og, om det ikke var venligt af ham at bringe dem en forfriskning. Han klapper Theresa blidt på hovedet og spørger hende, om hun ikke er en god pige.

### Props

Der er 4 fysiske elementer i dette scenarie. Du har fået udleveret 1 spilledåse, 2 masker, 1 kniv og 4 plastkrus.

### Lyden

I bedste possessionsstil annoncerer Kongen sin ankomst ved hjælp af Lyden, lavet af en hånddreven spilledåse der spiller Beatles sangen 'Yesterday'. Placer den på bordet for optimal volume.



Tænk på lydsiden til en spændingsfilm, hvor selv den mindste jingle kan få hårene til at rejse sig ved forventningen om, hvad der kommer. Lyden præsenteres for spillerne i den opvarmningsøvelse, du kan læse om under Prolog.

### Maskerne

For spillernes vedkommende er maskerne ikke en fysisk rekvisit. Det er dog indforstået at karaktererne alle bærer masker, men for ikke at hindrer mulighederne for kommunikation, er det kun Kongen der fysisk bærer maske. Masken bruges til at frarøve karaktererne deres identitet, så de nemmere underkaster sig Kongens vilje.

Ud over Kongens, er der en maske der repræsenterer et tidligere offer – **JANE**.

Hæng denne maske op på væggen/ tavlen/ en stol så den er frit til skue i spilrummet. Masken fungerer som en del af den mytedannelse, der skal skabes blandt karaktererne. Hvorfor er den der? Hvis var det? Hvad skete der? Beskriv i levende detaljer masken, giv den liv og derved spillerne noget at arbejde med. Kun karakteren Michael ved reelt hvad der er sket, hvilket han afslører undervejs.



### Kniven

Ligesom masken er Kniven nærmest mytologisk. Indtil du sidst i spillet smider den ind til spillerne, er det kun Michael der har set den og



ved, hvad Kongen kan finde på. De andre aner ikke at der eksisterer den trussel før Michael gør dem opmærksom på den. Når du har været inde med Kniven, er det din opgave at gøre den levende.

**Eksempel:** Kongen har netop været inde med Kniven og du 'fryser' spillet for at beskrive Kniven som den ligger der. Glinsende gråt metal, med en knivsæg der ikke efterlader nogen tvivl om de dødelige konsekvenser ved brug. Små rustpletter tyder på manglende pleje efter brug, og håndtaget er affarvet og fyldt med mørke pletter.

### Plastkrus

Plastkrusene er som sådan ikke vigtige for plottet men er med til at understøtte mytologien. Kongens magt over dem manifesterer sig ved hans kontrol over hvad, og hvornår, de får mad og drikke. Ca. midt i spillet går Kongen ind med dem til sine 'undersåtter'. Fyld dem halvt op med vand og hav dem klar før spilstart.



## Spilteknik

### Fortælleren

Som du nok har gennemskuet, er din rolle også at være fortælleren. Spillerne har også denne mulighed til rådighed, hvilket du skal oplyse om.

Mytedannelsen er utrolig vigtig for at danne det angstgrundlag som skal leve hele vejen igennem. Levende detaljer om det Kongen bringer karaktererne, giver dem masser at spille med.

Lyt til dine spillere og brug hvad de giver dig.

### Monolog

Monologer er et vigtigt redskab for scenariets udvikling. Det er til enhver tid muligt for dig, såvel som spillerne, at 'fryse' handlingen og fremføre rollens indre tanker. Understreg over for spillerne, at de skal bruge monologer før I begynder – også selvom det står i Grundreglerne. Efter en spiller har udført en monolog, kan alle rollerne ingame aflæse det sagte ud fra rollens udtryk og reagerer på det.

**Eksempel:** Lars sidder og kigger intenst på Michael mens han skæver til Kniven, der lige er smidt ind i rummet. Spilleren stiller sig op og de andre 'fryser'. Han fortæller om sin manglende forståelse for Michaels tilsyneladende overgivelse samt, at han vil prøve at pirke til Michaels samhørighed med Kongen. Når han er færdig sætter han sig ned, og Michael sender ham et rasende blik og hvæser, at han bare har at holde kæft – ellers må Lars få konsekvenserne at føle.

Hjælp gerne spillerne på vej. Hvad føler de? Lugter? Mærker?

### Grundtemaer

Dine spillere arbejder ud fra forskellige grundtemaer, som du skal sætte dig ind i. Såfremt en spiller går lidt i stå,

kan du trække temaet frem, gennem monolog eller som fortæller, og hjælpe spillet videre. Alle grundtemaer står på karakterarkene under **baggrundshistorien**.

## Scenariet step-by-step

### Prolog

Scenariet starter med en **opvarmningsøvelse** og fortællerscene, hvor **BENJAMIN** fortæller om hvordan han ankommer. Indholdet til fortællerscenen står på Benjamins karakterark.

Formålet med opvarmningsøvelsen er at skabe en fysisk oplevelse af desorientering og ubehag, som udgangspunkt for den rolle de skal spille. Gennemgå øvelsen med spillerne før du sætter den i gang og informer dem om, at når Lyden stopper 2. gang, starter spillet.

### Opvarmningsøvelse

Alle stiller sig på gulvet med lukkede øjne. Instruer **BENJAMIN** i at han skal fortælle om sin ankomst. Når han er færdig beder du alle om at holde armene væk fra kroppen og snurre rundt så hurtigt de tør. Du laver Lyden imens. Så snart den holder op, skal de falde ned på gulvet og rulle sig sammen som en bold.

### SEKVEN 1

Start Lyden igen, og når den slutter, starter scenariet. Spillet starter med, at Benjamin møder **MICHAEL** (8 ugers tilfangetagen), **LARS** (2 uger tilfangetagen) og **THERESA** (1 uges tilfangetagen). Sekvensens fokus ligger på alles reaktioner omkring den nyankomne. Hurtigt går det op for Benjamin hvad det er for en situation han er landet i og, at han ikke kan kæmpe imod som han plejer. De er alle **SVAGE SOM SMÅ BØRN**, underlagt Kongens luner. Han finder også ud af at han har maske på og, at den er klistret fast og umulig at få af.

### SEKVEN 2

Kongen melder kort efter sin ankomst med Lyden. Med sig har han **4 KOPPER VAND** som han stiller, og spillerne så kan bruge til at vaske sig i eller drikke. Bliv stående i rummet og snak lidt med dine undersåtter. Spil på at de skal stole på dig, at de må være tørstige/ beskidte. Forstærk fornemmelsen af den faderlige Konge, der tager sig af sine undersåtter. Ankomsten af vandet skaber blandede reaktioner ud fra karakterernes baggrundsinformation. Nogen giver det måske videre. Andre kan være bange for forgiftning. En helt 3. kan være fuldstændig upåvirket og bare gøre som Kongen befaler. Det er ikke muligt at angribe Kongen på dette tidspunkt.

### SEKVEN 3

Dette er ca. halvvejs inde i spillet. Det er nu myterne skal gøres til virkelighed og der skal for alvor lægges op til det kommende mord. Michael skal fortælle om mordet på Jane samt Knivens eksistens. Brug den omtalte spilteknik til at hjælpe ham på vej, så han ikke selv skal hole øje med tiden. Du, derimod, bør have et halvt øje på uret så scenariet når at udspille sig rettidigt. 'Frys' gerne spillet og bed Michael om at fortælle om Janes mord gennem monolog.

### SEKVEN 4

Kniven skal nu præsenteres. Spillerne hører Lyden, døren går op og ind kommer Kniven. 'Frys' spillet og beskriv Kniven i al sin gru (se under Props). Hvis Michael allerede har givet en detaljeret beskrivelse, undlader du dette. Døren lukkes og spillerne efterlades alene med Kniven i 5-10 minutter mens spillet udvikler sig. Start Lyden igen og gå ind til spillerne. Hvis det er nødvendigt kan du 'fryse' spillet og huske alle på, at angreb mod Kongen sker med halv styrke og at angreb mod andre spillere sker med fuld. Bliv i rollen



som Kongen og lad spillerne udleve deres planer. Angriber 1 spiller dig, kan du let overmande den og tage Kniven, hvorefter du dræber angriberen. Angriber 2, er du i ligeværdig kamp. Angriber 3 eller 4 er du overmandet og bliver dræbt. Angriber ingen, skal du selv vælge hvem der er den dårligste undersåt og så slå den valgte ihjel. Når alle kampe er døet ud, slutter scenariet.

### **Tak til**

Troels, Anna, Nina, Simon og Stribe for at spilteste, komme med feedback og forbedringer! Uden jer var det aldrig blevet til noget.

Tak til Maya og Kristoffer for at gennemlæse og hjælpe mig med at samle fokus.

Tak til Tøser på Tur for sparring, grin, kram og snak.

**Rigtig god fornøjelse!**



### Michael - enspænderen

Mit liv var perfekt før alt det her! Jeg er gået hjem fra den cafe hver eneste dag uden så meget som et forkert blik i min retning. Havde jeg vidst at HAN var fulgt efter mig havde jeg droppet min cafe latte og var blevet hjemme. Nej, det var jeg jo nok ikke. Hold kæft hvor jeg savner min cafe latte!

Okay, det tog mig lidt tid at vænne mig til masken og slapheden i kroppen, men her var stille. Ingen forstyrrende elementer udefra, påtvunget socialt samvær. Bare Kongen og mig. Vi havde det faktisk rigtig hyggeligt når han kom ind om aftenen og fortalte om sit liv. Efter at jeg opgav at kæmpe imod blev han virkelig rar. Om jeg fatter at Jane gad kæmpe sådan imod. Så slemt var her da heller ikke. Nu er der alle de andre – jeg er ved at blive sindssyg! Lars, den bedrevidende idiot, og den lille Theresa. Hun er da sød men hold op hun er opmærksomhedskrævende. De ved ikke hvad Kongen er i stand til. Fatter de ikke, at tingene fungerer bedst når de ikke kæmper imod? Der er ingen vej ud herfra så accepter tingene som de er. Gid han ville fjerne dem.. I det mindste fjerne Lars, den skide kryster. Hvad helvede tror han jeg er? Prøver at presse mig til at gå imod Kongen. Idiot – hvis han tror det nytter noget, så kan han sgu selv gøre det. Måske er det på tide at jeg gør noget selv denne gang? Måske er det på tide at de finder ud af hvad der skete med Jane.

### Baggrundshistorien

- Du er Kongens første offer og har været her i ca. 8 uger efterhånden. Du er blevet venner med Kongen, som har været sød ved dig da du var alene.
- Som udgangspunkt er du typen der undgår sociale aktiviteter og er du alligevel endt i selskabeligt lag, er du høflig og rar men altid distanceret. Dit liv er bøger, tv og din passion for kaffe. Når nogen inddrager dig i en diskussion ender du ofte med at bakke ud, selvom du inderst inde har lyst til at råbe op.
- Ca. 6 uger efter dig ankommer Jane. Du er splittet mellem at være glad for selskabet og at ønske, at hun forsvinder igen.
- Efter 2 dage kastede Kongen kniven ind for første gang. Jane valgte at kæmpe, og fastede indtil han kom igen. Det tog 2 dage, men hun var stadig for svag og blev dræbt. Kongen hænger hendes maske op på væggen.
- Lars ankommer dagen efter – du afskyr Lars fordi han med sin bedrevidende stil prøver at få dig til at kæmpe mod Kongen. Du er ved at nå kogepunktet når det gælder folk, der presser dig mod din vilje. Denne gang vil du ikke være den der bøjer dig.
- Theresa ankommer en uge efter Lars. Hun er da meget sød men ekstremt opmærksomhedskrævende. En lidt svær situation for en enspænder som dig.
- Du har ikke fortalt om Janes mord og heller ikke om kniven men vælger at gøre det undervejs.
- Dit liv vil være nemmere hvis de andre forsvandt så måske burde du hjælpe Kongen lidt på vej.

### Grundregler

I er fanget i et lille, aflåst rum uden vinduer af en mand, der kalder sig Kongen

I har ikke andet end det tøj I havde med

I har en maske limet på som ikke kan tages af

I oplever alle at være lige så fysisk svage som børn, men ved ikke hvorfor

Kongen melder sin ankomst ved hjælp af Lyden. Nogle gange er der tale om falsk alarm

En kniv kastes ind sidst i scenariet og nogen SKAL dø

Kongen kan kun angribes efter Kniven er kastet ind. 1 persons angreb mod ham tæller som halv styrke, 2 som en fuld mands styrke, 3 som 1½ mands og 4 som 2 fulde personers

Husk, at Kongen blot er 1 ud af 5 mulige ofre

Hold dig siddende, kravlende eller krybende. Stil dig op når du vil fremføre en monolog

De andre spillere kan aflæse indholdet af monologer på din rolles ansigtsudtryk og spille på det



### Lars – kloge-åge

Hvorfor er det altid mig ting sker for? Verden er altid imod mig og jeg burde efterhånden have lært at intet godt sker for mig. Bare se hvor jeg er endt! Det er da ikke min skyld at Kongen – den psykopat - beslutter sig for at kidnappe mig på åben gade.

Michael nægter at fortælle mig hvor længe han har været her. Uanset hvor mange gange jeg har forsøgt at argumenterer over for ham, at vores overlevelseschancer stiger eksponentielt hvis han tager sagen i egen hånd og bruger sin viden til at befri os, afviser han mig. Theresa syntes at være bedre modtagelig. Hvor er det typisk, at når jeg nu ender i en sådan situation, er det poptøser og ignoranter jeg må tåles med. Jeg ender med at dø her, hvis ikke Michael snart tager sig sammen og bruger sine ressourcer. Det må være på tide at skifte taktik! Næste gang Kongen kommer herind har jeg en plan, og Michael indgår i den hvad enten han vil eller ej!

### Baggrundshistorien

- Du er manden med ideerne som aldrig selv handler. I stedet forventer du at andre handler på dem, da dine ideer er utrolig kloge og derfor bør adlydes. Faktisk bliver du særdeles ophidset når andre ikke ser logikken og sandheden bag dine tanker. En afvisning får dig bare til at presse hårdere på, for selvfølgelig har du ret.
- Da du ankom for 2 uger siden, mødte du Michael som nægter at fortælle dig hvad der er sket før du kom. Du har prøvet at overtale ham med al din intellekt, og selvom han konstant afviser dig bliver du ved. Du ved, at med tiden vil han forstå at du har ret til informationen og makke ret.
- Ca. en uge senere ankommer Theresa – et sødt dukkebarn der da lytter til dig men som ikke rummer noget specielt dybt.
- Din plan er at få Michael til at kæmpe imod Kongen. Selvom han fortsat er umodtagelig over for din geniale plan, får han ikke valget. Det skal du nok sørge for!
- Benjamin ligner en stor, hjernelam samt muskuløs klods, der burde fungerer som den perfekte soldat. Alt det kræver der lidt overtalelse Du har lagt mærke til, at han kigger meget intenst på Theresa, så det må kunne udnyttes til din fordel.

### Grundregler

I er fanget i et lille, aflåst rum uden vinduer af en mand, der kalder sig Kongen

I har ikke andet end det tøj I havde med

I har en maske limet på som ikke kan tages af

I oplever alle at være lige så fysisk svage som børn, men ved ikke hvorfor

Kongen melder sin ankomst ved hjælp af Lyden. Nogle gange er der tale om falsk alarm

En kniv kastes ind sidst i scenariet og nogen SKAL dø

Kongen kan kun angribes efter Kniven er kastet ind. 1 persons angreb mod ham tæller som halv styrke, 2 som en fuld mands styrke, 3 som 1½ mands og 4 som 2 fulde personers

Husk, at Kongen blot er 1 ud af 5 mulige ofre

Hold dig siddende, kravlende eller krybende. Stil dig op når du vil fremføre en monolog

De andre spillere kan aflæse indholdet af monologer på din rolles ansigtsudtryk og spille på det



### Theresa – 'social butterfly'

Åh gud, mit hår føles som om det er lavet af våde tråde der er filtet sammen! Jeg kan knapt nok lugte mig selv mere men jeg er sikker på, at jeg lugter lige så grimt som den der hjemløse mand nede på torvet. Min Gucci-parfume lå i den taske jeg tabte, da Kongen angreb mig. Åh, jeg ville give hvad som helst for en simpel deodorant lige nu!

Om jeg begriber hvad det afskyelige maskerede væsen vil mig! Jeg har aldrig gjort nogen noget som de ikke fortjente. Hvorfor er der så ikke nogen, der har fundet mig endnu? Jeg går hjem fra det bibliotek hver eneste onsdag aften, så nogen må da have set noget!!

Der er et eller andet over ham den nye. Noget bekendt. Åh gud – har jeg datet ham? Ej, så ville jeg huske det. Ville jeg ikke..? Jeg ved slet ikke hvem jeg er mere. Hvordan kan man føle sig så alene i et lukket rum sammen med andre mennesker? Jeg kan ikke holde det her ud!

### Baggrundshistorien

- Siden du var ganske lille har du været omgivet af veninder og venner. Er de ikke lige ved siden af dig, SMS'er eller IM'er du dem og kun i søvne stopper kontakten. Hver weekend er du i byen og du dater 2-3 forskellige mænd lige pt. Du er ude af stand til at være alene mere end 5 minutter af gangen, for du frygter den indre stilhed. Din skønhed, dit modetøj og din popularitet er dit livsgrundlag.
- Du er besat af reality tv og kendisser af en hver slags. Programmer som X-Factor og Talent følger du religiøst. Du mener selv at du kan synge, og har også gået til dans på den lokale danseskole siden du var lille. Din plan var at stille op til audition når X-Factor næste gang kom til byen, for det eneste du kan forestille dig at være, er berømt.
- For en uge siden blev du bortført og smidt ind i dette lille, lukkede rum. Da du ankom mødte du Michael og Lars. Michael er ret sød, og Lars giver dig opmærksomhed, så du lytter til ham.
- Efter en uge uden bad, mobil og computer har du næsten mistet din identitet – din skønhed. Du har trukket dig helt ind i dig selv, og har mere eller mindre opgivet nogensinde at komme ud.
- Benjamin ankommer og der er noget bekendt ved ham, men du ved ikke helt hvad det er. Har du set ham i byen? Er han en gammel klassekammerat? Der er noget ved ham – du må hellere finde ud af hvad.

### Grundregler

I er fanget i et lille, aflåst rum uden vinduer af en mand, der kalder sig Kongen

I har ikke andet end det tøj I havde med

I har en maske limet på som ikke kan tages af

I oplever alle at være lige så fysisk svage som børn, men ved ikke hvorfor

Kongen melder sin ankomst ved hjælp af Lyden. Nogle gange er der tale om falsk alarm

En kniv kastes ind sidst i scenariet og nogen SKAL dø

Kongen kan kun angribes efter Kniven er kastet ind. 1 persons angreb mod ham tæller som halv styrke, 2 som en fuld mands styrke, 3 som 1½ mands og 4 som 2 fulde personers

Husk, at Kongen blot er 1 ud af 5 mulige ofre

Hold dig siddende, kravlende eller krybende. Stil dig op når du vil fremføre en monolog

De andre spillere kan aflæse indholdet af monologer på din rolles ansigtsudtryk og spille på det





### Benjamin - *forretningsmand*

Hvad helvede skete der? Fuck, jeg har ondt i hovedet.. Hvor er jeg? Det sidste jeg husker er, at jeg var i gang med min aftenløbetur og pludselig træder der en ud på vejen foran mig. Det hele gik så hurtigt. Havde han ikke maske på? Shit! Fokuser, mand! Hvad skete der mere... Han stak mig sgu i nakken! Av for helvede, det er der hovedpinen stammer fra. Hvad fa... er det blod? Ham maskeidioten må have kastet mig ind. Der er ingen der skal lægge hånd på mig!!

Hvem er de her mennesker? Hvorfor har de masker på? De ser godt nok sølle ud og fy for helvede hvor her lugter! De ligner ikke nogen der har set indersiden af et badeværelse i dagevis. Okay, ham der nok nærmere ugevis. Fy for helvede. Hende der har nogle gode patter og et sødt smil. En tur i badet og af med masken – så ville hun nok være scoremateriale. Hey.. kender jeg ikke de der øjne? Jeg må hellere danne mig et køligt overblik før jeg gør andet. Der er altid en løsning og jeg skal nok finde den. Ingen holder Benjamin indespærret mod sin vilje! Hvad helvede.. jeg har maske på!!

### Baggrundshistorien

- Siden du var 16 år gammel har du arbejdet som sælger, og du er rigtig god til det. Dit betingelsesløse drive, samt din evne til at nå dit mål, har gjort dig til leder af et 10 mand stort team af junior sælgere. Du går op i din fysiske fremtoning – specielt din styrke, som du har opbygget gennem timevis i træningscentret samt daglige løbeture. Du afskyr svaghed og mennesker, der gør sig bedrøvelig uden noget at have det i.
- Du er lige blevet smidt ind i et vinduesløst rum med hovedet først, efter at nogen overmandede dig på din løbetur. Du har afsindig ondt i nakke og hovedet, hvor der kommer blod fra. Du husker en maskeklædt mand, der stak dig i nakken.
- Ved ankomst mødte du Michael, Lars og Theresa som alle bærer masker og ser uvaskede ud. Der lugter afskyeligt.
- Du opdager du selv har maske på og du er vred og bange.
- Hurtigt opdager du at du genkender Theresa fra et eller andet sted, men er ikke sikker på hvor. Du må hellere prøve at finde ud af det.
- Du er stærkt opsat på at finde en løsning på situationen og vil finde en vej ud – hurtigst muligt!

### Grundregler

I er fanget i et lille, aflåst rum uden vinduer af en mand, der kalder sig Kongen

I har ikke andet end det tøj I havde med

I har en maske limet på som ikke kan tages af

I oplever alle at være lige så fysisk svage som børn, men ved ikke hvorfor

Kongen melder sin ankomst ved hjælp af Lyden. Nogle gange er der tale om falsk alarm

En kniv kastes ind sidst i scenariet og nogen SKAL dø

Kongen kan kun angribes efter Kniven er kastet ind. 1 persons angreb mod ham tæller som halv styrke, 2 som en fuld mands styrke, 3 som 1½ mands og 4 som 2 fulde personers

Husk, at Kongen blot er 1 ud af 5 mulige ofre

Hold dig siddende, kravlende eller krybende. Stil dig op når du vil fremføre en monolog

De andre spillere kan aflæse indholdet af monologer på din rolles ansigtsudtryk og spille på det

Lokationer:

<b>Novelle</b>	<i>Pop</i>	<i>Gender Bender</i>	<i>Råt Kød</i>	<i>Troløs</i>	<i>Arvefjender</i>	<i>Rådne æbler</i>	<i>Kongeriget</i>
<b>Central lokation</b>	X-factor audition, Kulturhus.	Tom treværelses lejlighed.	Slagterens baglokale.	Ungt parstoværelses lejlighed.	Advokat Sortstrøms advokatkontor.	Stor familievilla med garage.	Lille, aflåst rum uden vinduer.
<b>Evt. krav til central lokation</b>						Tre børneværelser: to pige- og et drengværelse. Drengværelset er mindre godt end pigeværelserne.	
<b>Andre lokationer</b>	En café Forældrenes bolig.	Evt. en café Evt. et gymnasium.	Familiefaderens villa.	En natklub.	Onkel Mogens' villa ved vandet.	Et kulturhus (som rummer den lokale danseskole).	En café Et bibliotek Danseskole

Personer:

Novelle	Pop	Gender Bender	Råt Kød	Troløs	Arvefjender	Rådne æbler	Kongeriget
<b>Centrale personer</b>	Pop Den syge forælder Den forlovede Tv-værten	Simone, gymnasielærer, 32 Olga, vikar, 19 J.P., berømt forfatter, 32	Slagteren (spilleder) Den desperate far Våbenhandleren Pornoinstruktøren Menneskesmugleren	Ditte Peter Lea, Dittes bedste veninde	Advokat Sortstrøm (spilleleder) Onkel Mogens (spilleleder) Claus, 35 Mikkel, 32 Grethe, 39 Jørgen, 42	Knud, faren, 38 Lea, stedmor, 27 Alexandra, 15 Simon, 13 Thora, 11	Kongen (spilleder) Michael – enspænderen Theresa – social butterfly Lars – klogeåge Benjamin - forretningsmand
<b>Biperson</b>		Advokat Sortstrøm Evt. en læge Evt. en ung elsker (mand) Evt. en forlægger (fra et forlag)	Konen til 'Den desperate far' Datteren til 'den desperate far'		Susanne, Grethes kollega	Svigermor Åse	Jane (død)

Lokationskort (skal klippes ud):

<p><b>Kulturhus til X-factor audition</b></p>	<p><b>Tom treværelses lejlighed</b></p>	<p><b>Slagterens baglokale</b></p>	<p><b>Ungt pars toværelses lejlighed</b></p>
<p><b>Advokat Sortstrøms advokatkontor</b></p>	<p><b>Stor familievilla med garage</b>                  (Skal indeholde tre børneværelser: to pige- og et drengeværelse. Drengeværelset er mindre godt end pigeværelserne).</p>	<p><b>Lille, aflåst rum uden vinduer</b></p>	

## Pitches

### Pop

Pop har en stor plan med sit liv, og Pop brænder igennem, brænder sit lys i begge ender og brænder alle broer bag sig, i jagten på succes og anerkendelse.

Dette er en komedie om Pop, der lover sin døende mor at vinde X-factor, til trods for at audition ligger samme dag som Pops bryllup. Det er simpelthen ikke muligt at nå begge dele, og til sidst må Pop træffe et valg.

### Gender Bender

Tre mennesker, to filosoffer og deres elev, ankommer til byen for at slå sig ned. De vil bedrive et socialt eksperiment, der tager udgangspunkt i denne tese: At kønsroller er en social konstruktion. Hver morgen trækker de lod om hvem, der skal spille manden, og hvilke to, der skal spille kvinder. Hvilke konsekvenser har det? Kan de overhovedet løsrive sig fra deres roller? Kan spillerne?

### Råt Kød

Fem personer sidder om et bord. De første kort bliver givet, og tavsheden bliver brudt af hånlige latter, da den ene igen taber sin indsats. I novellen er desperation og væmmelse hovedelementerne, når en familiefar spiller poker mod mafiaen. Hvor meget er han villig til at satse for at vinde de penge, han så desperat har brug for? Og hvad vil de kræve af ham?

### Arvefjender

Griskhed - 4 mennesker - 4 underbevidstheder - 1 arv.

### Troløs

Duft af parfume. Skjulte beskeder. Sene nattetimer, hvor han ikke kom hjem som lovet. Et hverdagsdrama om, hvordan misundelse og jalousi kan få os til at se på dem vi elsker med giftdryppende mistro og træffe katastrofale valg. Spillerne skal sammen forestille sig det værste, der kan ske - og spille det. Det hele kulminerer, hvor det værste rent faktisk sker.

### Rådne æbler

Hvordan gør man sig fri, når familiens ubestridte overhoved altid er villig til at være mere led, end man selv er? Endnu har ingen gjort oprør, og udefra ser alt almindeligt ud. Spilleleder er hustryranen, udstyret med magt over sine børn og ægtefælle. Alle forsøg på rimelig dialog mislykkes, hysteriske anfald, stoisk ro, intet virker. Måske virker den retfærdige vrede? Men hvad kan vreden føre til – både nu og om mange år?

### Kongeriget

Kongen har bortført 4 mennesker og placeret dem i hans kongerige - et lille, aflåst rum uden vinduer. Ved hjælp af venlighed og psykisk terror, forsøger han at tvinge sine ofre ind i et forkvaklet kærlighedsforhold med ham som herre og dem som undersætter. For at skille de uværdige fra, skal nogen dø, og som den gode hersker han er, lader han 'folket' bestemme. Først når Kniven kastes ind kan fangerne for alvor tage stilling: Morder, offer eller undersåt.

Lokationer:

<b>Novelle</b>	<i>Pop</i>	<i>Gender Bender</i>	<i>Råt Kød</i>	<i>Troløs</i>	<i>Arvefjender</i>	<i>Rådne æbler</i>	<i>Kongeriget</i>
<b>Central lokation</b>	X-factor audition, Kulturhus.	Tom treværelses lejlighed.	Slagterens baglokale.	Ungt parstoværelses lejlighed.	Advokat Sortstrøms advokatkontor.	Stor familievilla med garage.	Lille, aflåst rum uden vinduer.
<b>Evt. krav til central lokation</b>						Tre børneværelser: to pige- og et drengværelse. Drengværelset er mindre godt end pigeværelserne.	
<b>Andre lokationer</b>	En café Forældrenes bolig.	Evt. en café Evt. et gymnasium.	Familiefaderens villa.	En natklub.	Onkel Mogens' villa ved vandet.	Et kulturhus (som rummer den lokale danseskole).	En café Et bibliotek Danseskole

Personer:

Novelle	Pop	Gender Bender	Råt Kød	Troløs	Arvefjender	Rådne æbler	Kongeriget
<b>Centrale personer</b>	Pop Den syge forælder Den forlovede Tv-værten	Simone, gymnasielærer, 32 Olga, vikar, 19 J.P., berømt forfatter, 32	Slagteren (spilleder) Den desperate far Våbenhandleren Pornoinstruktøren Menneskesmugleren	Ditte Peter Lea, Dittes bedste veninde	Advokat Sortstrøm (spilleleder) Onkel Mogens (spilleleder) Claus, 35 Mikkel, 32 Grethe, 39 Jørgen, 42	Knud, faren, 38 Lea, stedmor, 27 Alexandra, 15 Simon, 13 Thora, 11	Kongen (spilleder) Michael – enspænderen Theresa – social butterfly Lars – klogeåge Benjamin - forretningsmand
<b>Biperson</b>		Advokat Sortstrøm Evt. en læge Evt. en ung elsker (mand) Evt. en forlægger (fra et forlag)	Konen til 'Den desperate far' Datteren til 'den desperate far'		Susanne, Grethes kollega	Svigermor Åse	Jane (død)

Lokationskort (skal klippes ud):

<p><b>Kulturhus til X-factor audition</b></p>	<p><b>Tom treværelses lejlighed</b></p>	<p><b>Slagterens baglokale</b></p>	<p><b>Ungt pars toværelses lejlighed</b></p>
<p><b>Advokat Sortstrøms advokatkontor</b></p>	<p><b>Stor familievilla med garage</b>                  (Skal indeholde tre børneværelser: to pige- og et drengeværelse. Drengæværelset er mindre godt end pigeværelserne).</p>	<p><b>Lille, aflåst rum uden vinduer</b></p>	



## Pitches

### Pop

Pop har en stor plan med sit liv, og Pop brænder igennem, brænder sit lys i begge ender og brænder alle broer bag sig, i jagten på succes og anerkendelse.

Dette er en komedie om Pop, der lover sin døende mor at vinde X-factor, til trods for at audition ligger samme dag som Pops bryllup. Det er simpelthen ikke muligt at nå begge dele, og til sidst må Pop træffe et valg.

### Gender Bender

Tre mennesker, to filosoffer og deres elev, ankommer til byen for at slå sig ned. De vil bedrive et socialt eksperiment, der tager udgangspunkt i denne tese: At kønsroller er en social konstruktion. Hver morgen trækker de lod om hvem, der skal spille manden, og hvilke to, der skal spille kvinder. Hvilke konsekvenser har det? Kan de overhovedet løsrive sig fra deres roller? Kan spillerne?

### Råt Kød

Fem personer sidder om et bord. De første kort bliver givet, og tavsheden bliver brudt af hånlige latter, da den ene igen taber sin indsats. I novellen er desperation og væmmelse hovedelementerne, når en familiefar spiller poker mod mafiaen. Hvor meget er han villig til at satse for at vinde de penge, han så desperat har brug for? Og hvad vil de kræve af ham?

### Arvefjender

Griskhed - 4 mennesker - 4 underbevidstheder - 1 arv.

### Troløs

Duft af parfume. Skjulte beskeder. Sene nattetimer, hvor han ikke kom hjem som lovet. Et hverdagsdrama om, hvordan misundelse og jalousi kan få os til at se på dem vi elsker med giftdryppende mistro og træffe katastrofale valg. Spillerne skal sammen forestille sig det værste, der kan ske - og spille det. Det hele kulminerer, hvor det værste rent faktisk sker.

### Rådne æbler

Hvordan gør man sig fri, når familiens ubestridte overhoved altid er villig til at være mere led, end man selv er? Endnu har ingen gjort oprør, og udefra ser alt almindeligt ud. Spilleleder er hustryranen, udstyret med magt over sine børn og ægtefælle. Alle forsøg på rimelig dialog mislykkes, hysteriske anfald, stoisk ro, intet virker. Måske virker den retfærdige vrede? Men hvad kan vreden føre til – både nu og om mange år?

### Kongeriget

Kongen har bortført 4 mennesker og placeret dem i hans kongerige - et lille, aflåst rum uden vinduer. Ved hjælp af venlighed og psykisk terror, forsøger han at tvinge sine ofre ind i et forkvaklet kærlighedsforhold med ham som herre og dem som undersætter. For at skille de uværdige fra, skal nogen dø, og som den gode hersker han er, lader han 'folket' bestemme. Først når Kniven kastes ind kan fangerne for alvor tage stilling: Morder, offer eller undersåt.