

# Spillerbriefing

- **Præsentationsrunde og forventningsafstemning**
- **Præsenter scenariets genre og tema**
- **Tag en snak om spillernes grænser**
- **Spillerne får roller og læser dem**
- **Opvarmningsøvelse: Tæl til 13**

# Systemoversigt

- 1) Alle spillere er i en given scene enten deres Hovedperson, en Biperson, eller en Fortællere. Hvis der ikke er nogen Fortællere i en scene er spillederen Fortæller.
- 2) Spillederen har magt til at klippe og sætte scener eller lade en spiller sætte en scene.
- 3) Spillederen styrer hvilken rolle de forskellige spillere spiler i en given scene.
- 4) Spillere har magt over deres egen hovedperson.
- 5) Spillere har magt bipersoner, når de spiller dem.
- 6) Spillere som er Fortællere har magt over alt hvad der ikke har med hovedpersonerne eller bipersonerne at gøre.
- 7) Fortællere har magt til at introducere sig selv som biperson, hvis det giver mening for fortællingen.
- 8) Alle kan pause handlingen og holde en monolog eller bede en anden om at gøre det.
- 9) Spillere må gerne lave forslag til scener der kunne klippes til.
- 10) Spillederen har magt til at lave indgreb og derved introducere elementer i fortællingen ligesom en fortæller ville gøre det.
- 11) Bortset fra indgreb skal spillederen give spillerne plads indenfor scenerne.
- 12) Spillere der er Fortællere skal spille videre på indgreb som spillederen laver i fortællingen.
- 13) Spillederen har magt over den onde side af Peters genfærd og kan derved modsætte sig Peters spiller når han spiller genfærdet.
- 14) Fysisk konflikt mellem to personer afgøres ud fra princippet om hvem der er villig til at gå længst. Dernæst hvem der er hvem der er stærkest. Spillederen har magt til at diktere udfaldet hvis en konflikt går i hårdknode.

# Systemoversigt

1. Alle spillere er i en given scene enten deres Hovedperson, en Biperson, eller en Fortællere. Hvis der ikke er nogen Fortællere i en scene er spillederen Fortæller.
2. Spillederen har magt til at klippe og sætte scener eller lade en spiller sætte en scene.
3. Spillederen styrer hvilken rolle de forskellige spillere spiler i en given scene.
4. Spillere har magt over deres egen hovedperson.
5. Spillere har magt bipersoner, når de spiller dem.
6. Spillere som er Fortællere har magt over alt hvad der ikke har med hovedpersonerne eller bipersonerne at gøre.
7. Fortællere har magt til at introducere sig selv som biperson, hvis det giver mening for fortællingen.
8. Alle kan pause handlingen og holde en monolog eller bede en anden om at gøre det.
9. Spillere må gerne lave forslag til scener der kunne klippes til.
10. Spillederen har magt til at lave indgreb og derved introducere elementer i fortællingen ligesom en fortæller ville gøre det.
11. Bortset fra indgreb skal spillederen give spillerne plads indenfor scenerne.
12. Spillere der er Fortællere skal spille videre på indgreb som spillederen laver i fortællingen.
13. Spillederen har magt over den onde side af Peters genfærd og kan derved modsætte sig Peters spiller når han spiller genfærdet.
14. Fysisk konflikt mellem to personer afgøres generelt ud fra princippet om hvem der er villig til at gå længst. Dernæst hvem der er hvem der er stærkest. Spillederen har magt til at diktere udfaldet hvis en konflikt går i hårdknude.

# Prolog

1. Præsenter scenariets form
2. Introducer monologer
3. Spillelederens instruktørrolle og det falmende rige
4. Spillelederindgreb

## Fortiden

1. De gode tider før konflikterne
2. Opbygning af spændinger
3. Konflikterne bryder ud
4. Eskalering indtil Peter bliver afvist
5. Valgfri: Peter leger alene
6. Peters selvmord

## *Nutiden: Hovedscener*

1. Hjemme hos Albert
2. Amalie leger i skoven
3. Peters mor på plejehjemmet
4. Besøg de gamle legesteder
5. Valgfri: August på den lukkede afdeling
6. Konfrontationen med fortiden

Den blå

Roser

Elverkongen

Det Falmende

Kragedronningen

Rige

Den i tågen

Elverpigernes dans

Torne

Den fortryllede skov

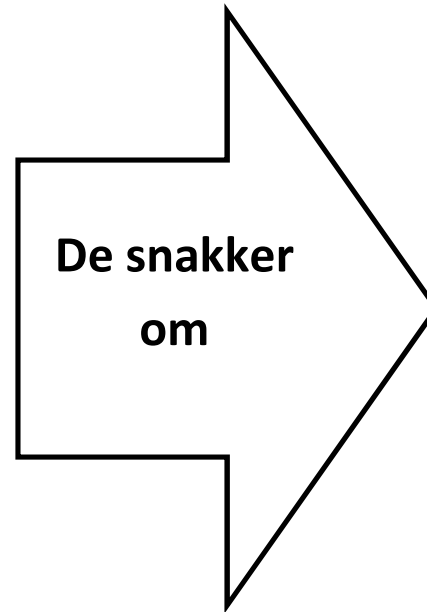




# Hovedscene 1: Hemme hos Albert

## **Nutiden:**

- Eva og Elias møder deres gamle ven Albert.
- Hvordan er det at se en person efter så mange år, når I sammen har en hemmelighed I ikke snakker om?



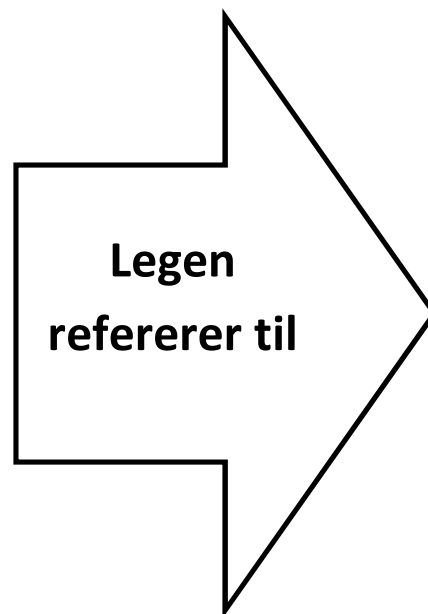
## **Fortiden:**

- **De gode tider før konflikterne.**
- Peter, Eva, Elias og Albert leger i det **Falmende Rige.**
- Dialoger mellem børnene om det **Falmende Rige.**

# Hovedscene 2: Et Makaber Leg i Skoven

## **Nutiden:**

- Amalie får besøg af Peters genfærd mens de andre sover.
- De tager ud og leger i mørket.
- Opbyg det Falmende Rige.



## **Fortiden:**

- **Opbygning af spændinger.**
- Skab grundlaget for den senere tragedie.

## Hovedscene 3: *Ensomheden på Plejehjemmet*

### **Nutiden:**

- Eva besøger Peters mor Elisabeth.
- Kan hun finde ud af mere om Peters genfærd?
- Kan Eva finde en måde at skabe kontakt til Peters genfærd?



**Bliver  
konfronteret  
med**

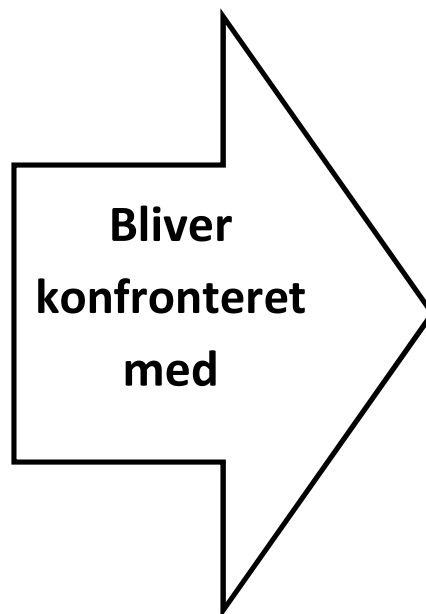
### **Fortiden:**

- **Konflikterne bryder ud.**
- Det Falmende Rige bliver mørkere.
- Bortset fra Peter begynder de andre at blive uinteresserede i det Falmende Rige.

## Hovedscene 4: Mindes i Skoven

### **Nutiden:**

- Elias og Amalie besøger steder i skoven hvor han legede som barn.
- Mindes de steder hvor de grimme ting skete.
- De samme steder som på Amalies tegninger.



### **Fortiden:**

- **Konflikterne eskaleres indtil Peter bliver svigtet.**
- Peter bliver til sidst afvist af sine venner.
- Det Falmende Rige begynder at visne.

## Hovedscene 5: Hjemme hos Albert

### **Nutiden:**

- Besøg hos Alberts søn August den lukkede afdeling.
- Han lever i det Falmende Rige.
- Kender til hvad de gjorde i fortiden.
- Kender til Peter.



**Taler i gåder  
om**

### **Fortiden:**

- **Peter leger alene i skoven.**
- Beskrivelser af et ødelagt og fordrejet Falmende Rige.

## Slutningen: Det fortabte barn

### Nutiden:

- Hovedpersonerne konfronterer Peters genfærd.
- Spillerne afgør handlingen.
- **Mindst en person er fortabt.**

### Fortiden:

- Peters selvmord.
- Spillederen overtager kontrollen med rammen i fortællingen.

## Albert i nutiden

- Få Eva og Elias til at snakke om Peter og de gode tider i fortiden.
- Det virker som om han skjuler noget.
- Bor alene i et gammelt hus.
- Hans søn August er indlagt på den lukkede afdeling.

## *Elisabeth i nutiden*

- Er på sine gamle dage overbevist om at hun nogle gange kan snakke med Peter.
- Mener at Eva og Elias bærer noget af skylden for Peters død.
- Har en vag idé om hvad Eva og Elias gjorde i fortiden.
- Bor alene på et plejehjem.



## August

- Har haft masser af kontakt til Peter.
- Ved indirekte hvad der er sket.
- Har mistet kontakten til den virkelige verden og lever i det Falmende Rige.
- Isoleret og bange.