

Det Fortabte Barn

Et spøgelsesscenario af Danny Meyer Wilson for fire spillere og en spilleleder



Indhold

Det Fortabte Barn.....	2
Foromtalen	3
Introduktion	4
Fortællingerne	5
Hovedrollerne i fortiden	6
Hovedrollerne i nutiden.....	7
Hvordan scenariet skal spilles	8
Fortællere	8
Spillederen som instruktør	8
Klipning	9
Uddybende scener.....	10
Monologer	10
Konflikter.....	10
Spillederens Indgræb.....	11
Generelle spiledertips.....	12
Rammerne for rollespillet.....	12
Spilokalet.....	12
Musik	12
Scenariets struktur	13
Det Falmende Rige	14
Spillerbriefing før spillet går i gang.....	16
Prolog.....	17
Hovedscene 1: Hjemme hos Albert.....	18
Hovedscene 2: En makaber lej i Skoven	19
Hovedscene 3: Ensomheden på Plejehjemmet	19
Hovedscene 4: Minder i Skoven.....	20
Valgfri Hovedscene 5: August	21
Hovedscene 6: Slutningen	22
Systemoversigt.....	23

Det Fortabte Barn

Kære Spilleleder. Tak fordi du har valgt at spille mit scenarie.

Det fortabte barn er et scenarie, hvor du i fællesskab med spillerne skal skabe tre sammenhængende fortællinger. Det er tænkt som lige dele tragisk drama og psykologisk horror, men eftersom stemningen og handlingen primært bliver skabt af dig og spillerne, bliver resultatet afhængigt af hvordan I vælger at spille det. Mest af alt skal denne scenariebeskrivelse ses som en struktur og en værktøjskasse som du skal bruge til at køre scenariet. Jeg stoler på dig, og stoler på at du i samarbejde med dine 4 medspillere kan bruge dem til at give dine spillere en god spiloplevelse, derfor har du og dine spillere fået ret frie tøjler. Der er nogle af elementerne i scenariet som primært er beskrevet i karakterbeskrivelserne. Jeg vil derfor anbefale at du også læser disse igennem før du kører scenariet. Hvis der skulle være nogle spørgsmål må du meget gerne skrive til mig via email ([dannymwilson\[snabel a\]gmail.com](mailto:dannymwilson[snabel a]gmail.com)).

Jeg vil gerne rette tak til Morten Greis Petersen for at opfordre mig til at skrive dette scenarie og for rigtig god feedback. Og til Thais Munk, den scenarieansvarlige på vintersol 2012, for sparring og feedback på scenarieteksten.

En tak til mine spiltестere Magnus Jørgensen, Leonard Kjærulf, Oliwer Hansen og Alexander Jensen.

Til sidst vil jeg gerne rette en stor tak til Jakob Vase Frandsen for korrektur og kommentarer til scenarieteksten.

Kærlig hilsen og kram. Din Scenarieforfatter, Danny Wilson.

Foramtalen

Det er snart 25 år siden at Peters mor kom ind på badeværelset og så sin søn ligge druknet i et badekarfyldt med visnede rosenblade. Politiet sagde efterfølgende at det var et selvmord.

Amalie har fået en ny ven, ved navn Peter. De leger mange sjove lege om et gammelt fortabt rige.

Eva vandrer nervøst rundt på sin datter, Amalies, værelse og ser tegningerne. Det er ham.

Elias sider bag ved rettet, sammen med sin kone Eva.

Amalie ligger så sødt og sover på bagsædet. De er på vej tilbage til deres barndomsby. Han vil så gerne glemme hvad der skete dengang for 25 år siden.

*Where dips the rocky highland
Of Sleuth Wood in the lake,
There lies a leafy island
Where flapping herons wake
The drowsy water rats;
There we've hid our faery vats,
Full of berrys
And of reddest stolen cherries.
Come away, O human child!
To the waters and the wild
With a faery, hand in hand.
For the world's more full of weeping than you can understand.*

-W. B. Yates, 1886

Det fortabte barn er et scenarie om fire personers skæbne i en dyster verden.

Scenariet er for spillere der godt kan lide at leve sig ind i en fortælling, som de samtidigt er medskabere af.

Scenariet er for spilledele der godt kan lide at have en instruktørrolle, der holder strukturen, skaber stemning og sætte deres egne urenlige fingeraftryk på spillet.

Introduktion

“Det Fortabte Barn” er et spøgelsesscenarie, der fokuserer på spøgelsets forhistorie og de personer som det hjemsøger. Der er to fortællinger: Den ene fortælling handler om en dreng, **Peter**, der lejer med sine venner, **Eva, Elias og Albert**, i et fantasiunivers, “Det Falmende Rige”. Dette varer ved indtil de svigter ham og han begår selvmord. Mange år senere, den anden fortælling, hjemsøger **Peters** genfærd **Eva og Elias** datter, **Amalie**. **Peter** vil lege og hiver hende længere og længere ind i sit fantasiunivers. Efterhånden bliver fantasiuniverset mere og mere virkeligt for **Amalie**, mens den virkelige verden bliver mere og mere fjern. Nu bliver **Eva og Elias** nød til at konfrontere hvad de gjorde mod deres barndomsven, i et desperat forsøg på at rede deres datter.

Fortællingen handler om gråzonerne mellem det menneskelige og monstrøse. Alle hovedpersonerne i scenariet er på den ene side menneskelige, men på den anden side monstre, alt afhængigt af hvilket perspektiv man tager. Ved at udspille genfærdets fortid, får det lov til at vise sin menneskelige side, og vennerne får lov til at være monstre. I nutidsfortællingen er rollerne bygget om; forældrene der tidligere svigtede Peter er ofrene, mens Amalie og genfærdet er monstre. Det Falmende Rige er et omdrejningspunkt, der binder de to fortællinger sammen, og skaber en følelse af at de hører sammen.

Fokus i scenariet ligger på indlevelse, og at spillerne i fællesskab skaber en fortælling ud fra de rammer der er givet. Alle hovedpersoner og bipersoner bliver spillet af spillerne. Spillere der ikke er aktive med en rolle laver baggrundsbeskrivelser, og kommer derved med indskud til fortællingen. Spillernes fokus er derfor på hvad der sker inde i scenerne. Din rolle som spilleleder er at skabe sammenhængen for denne fortælling, ved at være instruktøren der sætter scener, klipper og afslutter. Derudover har du muligheden for at påvirke fortællingen gennem ondsksfulde indgreb, her repræsenterer du den del af Peters genfærd som vil have hævn over spillerne.

Scenariet drager inspiration fra Guillermo Del Toros film “Pan’s Labyrinth” og “The Orphanage”, der begge er dystre fortællinger om børn. Genren er psykologisk horror og tragisk drama, hvor fokus er på det onde i mennesker. Stemningen er mørk, varslende, fortryllende og nostalgisk.

Fortællingerne

Fortællingerne i scenariet handler om **fortiden**, **nutiden** og **det Falmende Rige**.

Den første fortælling, **fortiden**, handler om en dreng ved navn Peter, der efter sin søsters død drømmer sig væk fra den verden han lever i, og ind i en fantasiverden, det Falmende Rige. Senere får han nogle gode venner, **Eva**, **Elias**, og **Albert**, som han introducerer for det Falmende Rige som de sammen udforsker, leger i og udvider. Men eventyret varer ikke evigt, børnene bliver ældre og lige så stille begynder **Peters** venner at svigter ham. Det ender med at hans mor **Elisabeth** finder ham liggende, død, i deres badekar fyldt med vand og falmende rosenblade. Det bliver formodet at han har begået selvmord.

Den anden fortælling, **nutiden**, foregår 25 år senere, og skaber gennem samtaler om **fortiden** rammen om den første fortælling. **Eva** og **Elias** er taget tilbage til deres barndomsby som et sidste desperat forsøg på at redde deres datter **Amalie**, som har fået kontakt til **Peters genfærd**. Hun er langsomt begyndt at trække sig mere og mere ind i sig selv og ind i **det Falmende Rige**. Indtil nu havde **Peters** selvmord været et tabu for **Eva** og **Elias**. Men efter de har snakket med Albert, og fået at vide at det samme var sket for hans søn **August**, med grusomme konsekvenser, ved de at de bliver nødt til at finde en måde at stoppe **Peter** på. De konfronterer deres gamle ven **Albert** og Peters mor **Elisabeth**, for at finde ud af hvad de skal gøre. Fortællingen ender med at de konfronterer **Peters genfærd**. Måske redder de deres datter **Amalie** og måske redder de **Peter**, måske er alle fortabt.

Den sidste fortælling er ikke en rigtig fortælling, men fragmenter af en fortælling der bliver til i de to andre fortællinger. Det er fortællingen om **det Falmende Rige**, Peters fe-inspirerede fantasiverden. Denne fortælling er fuldstændigt op til spillerne. Riget afspejler på mange måder karakterernes sind, og som scenariet skrider frem, bliver denne verden mere og mere dystert og fragmenteret.

De tre fortællingers struktur er i store træk det der er afgjort på forhånd i fortællingen. Det er spillernes rolle at fylde fortællingerne ud og give dem liv. Og det er spillederens rolle at holde en stram struktur der sørger for fremdrift, så spillerne får frihed til at udspille de enkelte scener og give dem liv, uden at skulle tænke på den overordnede struktur. Som scenariet skrider frem, kommer spillederen også til at stå for scenariets gyserelementer, som består i at **Peters genfærd** ændrer på virkeligheden, samt at en fordrejet version af **det Falmende Rige** langsomt begynder at bryde ind i deres virkelighed og hive dem med.

Scenariet har en løs struktur hvor tingene i **Fortiden** og **det Falmende Rige** starter med at være gode og rosenrøde. Langsomt bliver de mørkere og konflikterne eskalerer. Dette er beskrevet i detaljer senere i scenarieteksten.

Hovedrollerne i fortiden

Peter er hovedpersonen i fortidsfortællingen. Rollerne i fortiden er bygget op omkring et trekantsdrama mellem Peter, Elias og Eva. Albert er medløber, og spiller en mindre rolle i fortællingen. Eva, Elias og Alberts funktion i fortællingen er i starten at hjælpe med at bygge på de gode minder og **det Falmende Rige**. Senere skal de afvise og såre Peter, og til sidst svigte ham i sådan en grad at det ender med hans selvmord. De er derfor antagonisterne i denne fortælling.

Peter

En dreng med en trist fortid der drømmer sig væk i en fantasiverden. Fortællingen slutter med at han begår selvmord.

Elias

Peters bedste ven, og senere hans største rival. Elias er, eller bliver, forelsket i Eva. Elias er den af vennerne der er mindst knyttet til det Falmende Rige.

Eva

Peter og Elias barndomskærlighed. Eva starter med at have et tæt forhold til Peter, men ender med at vælge Elias. Hendes funktion er at spille Peter og Elias ud mod hindanden. Hun er stærkt knyttet til det Falmende Rige, da hun som barn også flygter fra virkeligheden.

Albert

Albert spilles af samme spiller som Amalie i nutiden. Albert er gruppens medløber. Hans funktion er at stå udenfor konflikten og påvirke den udefra. Han nyder det Falmende Rige.



Hovedrollerne i nutiden

Eva og Elias er hovedpersonerne i nutidsfortællingen. Amalie og Peters funktion er at være antagonister, der både har en menneskelig og en monstrøs side.

Peters Genfærd

Genfærdets rolle er todelt. På den ene side er han stadig det barn der begik selvmord 25 år tidligere, som gerne bare vil leve i en bedre verden. På den anden side er han lige så stille ved at udvikle sig til et **monster** der er i stand til at tage den hævn, som hans barnlige, menneskelige side aldrig ville drømme om. **Monstrets magt gror gennem fortællingen.**

Amalie

Amalie er under Peters kontrol, men der er stadig et glimt tilbage af det barn hun var før hun mødte ham. Amalie har derfor to sider, **det bange barn**, der godt ved at der er et eller andet helt galt og savner sin mor, og **det fortabte barn**, der vil afsted til det Falmende Rige, og hjælper Peter.

Eva

Efter Peters død er Eva blevet en forfatter, og hendes historier stammer fra om det Falmende Rige. Hun er en kærlig og beskyttende mor, men nogen gange lidt for nervøs for sin datter.

Elias

Elias er en streng men kærlig far, der aktivt forsøger på at rede sin datter. Han er bange for at miste hende.



Howdan scenariet skal spilles

Scenariet foregår ved at spillederen sætter en scene eller alternativt beder en spiller om at gøre det. Derefter uddeles roller til de spillere hvis faste hovedroller ikke er med i scenen. Spillerne er ansvarlige for det meste af hvad der sker inde i scenen. De hovedpersoner der er til stede i scenen bliver spillet af deres respektive spillere. Hvis der er en biperson til stede i scenen spilles den af en af de resterende spillere. Derefter går spillerne i gang med at udspille scenen. De spillere som ikke har nogen rolle er i stedet fortællere, der laver stemningsskabende baggrundsbeskrivelser og påvirker fortællingen indirekte ved at beskrive ting der foregår i omgivelserne. **Typisk vil der i en scene være 1-2 hovedpersoner, 0-1 biperson, og 1-2 spillere der agerer fortællere.** Som spilleleder har du tre værktøjer til at påvirke handlingen inde i scenerne: - Du kan klippe mellem fortiden og nutiden, eller andre scener. Dette er dit mest centrale værktøj, og er beskrevet i detaljer nedenfor. - Du kan fryse handlingen og bede en spiller om at holde en **monolog**, hvor de beskriver deres karakters indre tanker. - Du har mulighed for, i **begrænset omfang**, at gribe ind i fortællingen på samme måde som en spiller der er **fortæller** ville gøre det. Disse bliver alle beskrevet nedenfor.

Fortællere

Fortælleren har to funktioner. Du har mulighed for at **påvirke handlingen indirekte** ved at beskrive ting der foregår i omgivelserne. Her kan du, for eksempel, placere ting i omgivelserne, som hentyder til at der er foregået bestemte ting (en bamse der har fået et øre revet af, naboens døde hund ligger uden for deres hoveddør...), eller introducere ting som påvirker handlingen (en kraftig regn mens spillerne går udenfor, et lys der går ud mens de snakker...). Herudover bør fortælleren lave **stemningsskabende beskrivelser**, ligesom en spilleleder normalt gør det i mange scenarier (en urtehave de går forbi som er lidt vissen, lyden af grene der smadrer mod et vindue, lugten af frisk kaffe når de træder ind i et hus...) Det centrale er at skabe atmosfære.

Spillederen som instruktør

Som spilleleder skal du være instruktøren bag ved fortællingen, der holder styr på scenerne og skaber sammenhæng. Dit mål er at skabe en struktur og en fremdrift, der får spillerne til at føle at fortællingen hele tiden kører fremad, og at de samtidig får frihed til at skabe deres egen fortælling omkring karaktererne. Her har du tre centrale funktioner. Du **sætter scener** ved at beskrive situationen overfor spillerne og uddele roller. Du **klipper i scener**, hvilket bliver beskrevet nedenfor. Du **afslutter scenen** med en afsluttende beskrivelse. Hvis en spiller har en idé til en scene han gerne vil sætte, kan du give ham plads til det. Du kan omvendt også **bede spillerne om at sætte en scene**. I denne sammenhæng er det nyttigt at sætte scenen ved at **stille spørgsmål til spillerne**, som for eksempel "hvornår fik Peter endeligt fortalt Eva om hvordan han havde det med situationen?"

Som instruktør har du stor kontrol over scenariets gang. Du skal skabe en balance mellem de forskellige dele af scenariet og bygge videre på det spillerne introducerer. Du er i stand til at styre stemningen og

skabe flow. Ved at klippe hurtigt mellem scenerne kan du skabe fremdrift, og ved at undlade at klippe eller afslutte kan du dykke længere ned i en stemning.

Indimellem vil det ske at du bliver nødt til at snakke out of game. For eksempel når du skal fordele roller til personer, forklare hvad du gerne vil have en person til, eller hvis du vil have en spiller til selv at sætte en scene. Det er dog at foretrække at du forklarer scenerne gennem den beskrivelse du laver af scenerne, så du ikke bryder indlevelsen (I stedet for at sige "I denne her scene går Amalie og Peter rundt i skoven og leger." kan man sige "Peter hjælper lige så stille Amalie ned fra vinduet. Han vil lege, og lokker hende med ud i skoven. Det er nat, og mørket lusker omkring blandt træerne." På samme måde kan du i stedet for at sige "Peter, starter du med at sige noget." bare indikere til Peter og Amalie at de skal gå i gang). Når dette virker flyder scenerne let over i hinanden.

Klipning

Klipning foregår ved at I fryser den scene I er i, for at beskrive noget i fortiden eller sætte fokus på en karakters følelser. Det er også en metode til at få handlingen til at skride frem. Klipning forklares bedst ved et eksempel, de forskellige metoder beskrives i dybden nedenfor.

Du kunne starte en scene ved at beskrive "Bilen kører stadig, og det er ved at blive mørkt. Elias sidder ved rattet. Eva kigger tilbage på Amalie, der ligger så nydeligt og sover på bagsædet. Hun ser næsten helt uskyldig ud når hun ligger der og sover". Herefter udspiller Eva og Elias en scene, hvor de snakker sammen mens de sidder i bilen. Amalie og Peters spillere beskriver omgivelserne som **fortællere**. Hvis Amalie vågner, overtager hun bare sin rolle i stedet for at være fortæller.

Hvis spillerne begyndte at snakke om Peter, kunne man klippe til fortællingen i fortiden ved at sige: "Den virkede så fjernt nu, den sommer for mange år siden, da kirsebærtræerne var i flor og Peter sad sammen med Eva og snakkede om det Falmende Rige". Nu skal Eva og Peter spille en scene, hvor de snakker om det Falmende Rige, mens Elias og Amalie er fortællere.

En anden mulighed ville være at klippe længere frem i tiden, til der hvor de er lige ved at ankomme til Alberts hus, ved at sige: "Efter at have kørt noget tid i mørket ser Eva og Elias et lille rødt murstenshus. Det må være mindst 25 år siden de sidst så det. Det er her Albert bor."

Til sidst kunne man for eksempel klippe til en anden scene der foregår samtidigt, ved at sige: "Albert sidder alene i sit mørke hus og tænker på sin søn August, der er indlagt på den lukkede afdeling. Hvad mon han laver? Har han det godt?" Derefter kunne man bede Peters spiller om at holde en monolog omkring Alberts tanker, mens de andre tre spillere laver baggrundsbeskrivelser.

Der er ikke nogen korrekt måde at bruge klipning på i scenariet. Det er i klipningen og scenesætningen at du får størst mulighed for at sætte dit personlige præg på scenariet. Du kan klippe meget, frem og tilbage i tid og sted, eller lade scener stå på længe for at dykke ned i dem. Du har frihed til selv at vurdere hvordan dette værktøj bedst bruges mens scenariet kører.

Uddybende scener

En måde at gøre en scene mere intens, er at klippe over til scener i fortiden. Enten fortidsfortællingen eller bare den nære fortid, der uddyber hvad der foregår i nutiden og giver det mere mening, eller en helt anden mening. Det virker specielt godt at klippe til scener i fortiden som spillerne snakker om i nutidsfortællingen, og derved give spillerne mulighed for at udspille ting med mere drama. Men de kan også bruges mere generelt, til for eksempel at uddybe et forhold mellem to personer.

Da Eva og Elias under spiltesten kom hjem til Albert, beskrev en af fortællerne hvordan alle de billeder der havde hængt på væggene var blevet fjernet. Med udgangspunkt i dette klippede jeg tilbage i tiden til en scene hvor Albert er i gang med at fjerne alle billederne.

I en anden scene, lige da Eva var kommet ind og besøge Elisabeth, skreg Elisabeth: "Du slog min søn ihjel!", hvorefter jeg straks bad spilleren der sagde dette om at indlede den scene der fik hende til at sige dette ved at **stille spilleren der sagde det et spørgsmål** om hvilken hendelse der fik hende til at sige det..

Hvis spillerne gør noget ondt mod en anden person, er både monologer og uddybende scener en måde at få det personerne gør til at få mere betydning. Herved opnår du at det ikke bare preller af på spillerne, men rent faktisk får en betydning. (Der er et skænderi mellem Elias og Amalie. Elias bliver sur og slår Amalie. Her klipper du til en scene i fortiden hvor Eva og Elias snakker om at opdrage børn.)

Monologer

I en scene kan du eller spillerne bede en person om at holde en monolog. Når man gør dette fryser handlingen, og spilleren holder en indre dialog omkring de tanker der går gennem karakterens hoved. Dette er en fin måde at dykke dybere ned i de situationer spillerne har skabt.

Eksempel: I spiltesten snakkede Elisabeth, Peters mor, med politiet efter Peters selvmord. Spilleren blev bedt om at holde en monolog, og den handlede om at hun havde glemt at hænge vasketøjet op. Dette virkede ret godt, for spilleren havde bestemt sig for at hun var i chok. Hun havde ikke accepteret at hendes søn var død, og prøvede desperat at tænke på noget andet.

Man kan også bede personen om at holde en monolog med et tema. For eksempel at bede Elias om at holde en monolog om Eva og Elias forhold, mens de ligger og skal til at sove.

Konflikter

Når det kommer til en konflikt mellem to karakterer, er det som regel bedst at lade spillerne spille dramaet ud. Du kan eventuelt bruge **uddybende scener** eller **monologer** hvis det skaber mere drama.

Eksempel: Der er et skænderi mellem Elias og Eva. Her kunne man klippe tilbage til en samtale de har haft med nogen om det samme emne. Eller man kunne pause skænderiet, og få spillerne til at beskrive karakterernes tanker midt i skænderiet med en monolog. Eller man kunne gøre begge dele.

Hvis en konflikt går i hårdknude har du magt til at diktere udfaldet.

- Brug klipningen til at styre scenariets energi og stemning

- Scener sættes ved at du laver en indledende beskrivelse af en scene, eller beder en spiller om at gøre det (hvorefter biroller fordeles, hvis nødvendigt)
- Du kan også bruge klipning til at lave uddybende scener eller få spillerne til at holde monologer.

Spillelederens Indgreb

Fundamentalt set handler fortællerindgrebene om at du som spilleleder kan introducere onde elementer i scenariet, for eksempel ved at en person pludseligt begynder at bløde. Dette giver dig et værktøj til at drive fortællingen fremad, ved at introducere nye elementer i fortællingen, samt at skabe en dystert stemning hvor spillerne ikke føler sig sikre, da der herved er et element i fortællingen som de ikke har kontrol over. Fortællermæssigt repræsenterer disse indgreb den vrede og hadske del af Peters genfærd, som han ikke nødvendigvis har kontrol over, og som lige så stille bliver stærkere og stærkere indtil slutningen af nutidsfortællingen, hvor der er en konfrontation mellem hovedpersonerne og Peters genfærd.

Det genfærdet kan er at påvirke ting i omgivelserne og flytte rundt på dem, samt at trække folk ind i det Falmende Rige. Eller rettere, en fordrejet version af det Falmende Rige, som er et resultat af et dødt barn der har vandret rundt i smerte og ensomhed i omkring 25 år. Du skal her bruge den verden spillerne selv har skabt imod dem, og fordreje de ting de har lavet og gøre dem onde. Når en spiller "bliver hevet ind i det Falmende Rige" betyder det, at du langsomt ændrer omgivelserne til at minde om det Falmende Rige. Dette giver en krybende fornemmelse, for det Falmende Rige er blevet fordrejet og ondt. (Elias og Eva snakker sammen mens de går i skoven. Pludselig hører de lyden af en rislende flod, men der er ingen flod i nærheden. Det lyder næsten som en sang...).

Efter du har introduceret noget i fortællingen, må spillerne meget gerne bygge videre på det, og omvendt.

Som fortællingen skrider frem kan indgrebene blive mere og mere omfattende, men det er vigtigt at de **ikke tager fokus fra spillernes fortælling**, eller bliver så ekstreme at de ødelægger spillernes indlevelse. Brug dem hellere som noget **småt og stemningsskabende**. Sørg for at indgrebene passer sammen med den oplevelse spillerne gerne vil have; hvis spillerne gerne vil fokusere på tragedien og dramaet, kan du bruge dem til at skabe små elementer der refererer til de forfærdelige ting der er sket. Hvis spillerne mere er til en gyserfortælling, bliver det dit primære værktøj til at skabe en følelse af hjælpeløshed, og at der er noget ude i mørket der er efter dem. Indgrebene må gerne skade spillerne fysisk (der sidder to fugle på en gren, de flyver ned og hakker Eva i ansigtet). Brug dog dette med måde. Det vigtige er igen at skabe en uhyggelig stemning.

- Skab en stemning af usikkerhed, at der er et eller andet helt, helt galt og at de er under et tidspres.
- Brug den verden spillerne har skabt imod dem.

Generelle spilletips

- Husk på at teknikkerne er dine værktøjer. Det vil være forskelligt fra gennemspilning til gennemspilning hvilke værktøjer der passer til de enkelte situationer der opstår i spillet.
- Der vil også være forskel på hvor meget "på" du selv skal være, afhængigt af hvor erfarne rollespillere du spiller sammen med. For nogle spillere vil det være forholdsvist naturligt at sætte scener, imens det for andre kan være en god idé at **stille nogle ledende spørgsmål**.
- Du kan også bruge ledende spørgsmål til at få fortællerne i en scene til at komme med beskrivelser, hvis du føler der er brug for det.
- Brug enhver lejlighed du har til at vise din erkendelse overfor spillerne. Specielt når de gør sig umage med en scene og giver af sig selv. Dette behøver ikke nødvendigvis være med ord, men kan også være gennem dit kropssprog, for eksempel ved at du nikker anderkendende, når du synes noget er fedt.

Rammerne for rollespillet

Spillokalet

Det underbygger stemningen rigtig godt, hvis du har gjort lidt ud af spillokalet før spillerne kommer derind. Hvis du har mulighed for det, så gå udenfor og find nogle blade og blomster, og læg dem rundt omkring. Hvis du kan dæmpe belysningen i rummet, kan det også skabe en mere intim stemning.

Musik

En af fordelene ved ikke at skulle sige så meget mens scenerne kører, er at det giver dig bedre muligheder for at skabe stemning imens. For eksempel at sætte noget musik på. Nedenfor er der noget inspiration til musik du kunne sætte i baggrunden til scenariet:

- Phillip Glass: Metamorphosis (helst Branka Parlic Udgaven). Specielt Metamorphosis 1 og 2 rammer den nostalgiske stemning godt. Er specielt god til at være et tilbagevendende tema.
- Atrium Carceri: Phrenitis. Bortset fra det første nummer, har det en meget mørk drømmelignende stemning, der passer rigtig godt til de senere, mørkere dele af scenariet.
- Soundtrackene til Guillermo del Toros "Pan's Labyrinth" og "The Orphanage", der begge var inspirationer til scenariet.
- Soundtrackene til "Silent Hill" spillene. Har mange dystre numre.



Scenariets struktur

Da fortællingen bliver skabt i scenen gennem spillernes spil, kan man ikke snakke om at der er skrevet et plot i forvejen. I stedet er der en struktur for hvad der kommer til at foregå. Strukturen skal sørge for at give spillerne størst mulig frihed, så de kan spille scenerne, og skabe historien, uden at tænke på at drive handlingen fremad. Nutidsfortællingen har den strammeste struktur, for det er den der skaber rammen om fortidsfortællingen. Efterhånden som det skrider frem, åbner den mere op. Der er en introduktion med meget fastlagte scener, hvor spillerne (og spillederen) bliver introduceret for og afprøver de forskellige mekanikker i scenariet. Strukturen skal dog ses primært som en sæt "støttehjul" der har til formål at støtte op om spillet. Det er **ikke noget krav at du holder dig til scenerne** hvis det viser sig at de kommer i vejen.

Strukturen i nutidsfortællingen består af seks "hovedscener", som spillerne skal igennem. De resterende scener er op til dig og spillerne at skabe. Hver hovedscene definerer et "afsnit" i scenariet. De er knudepunkter, og du kommer til at klippe dem imellem dem og andre scener en hel del. Samtidig skaber disse grundlaget for at personerne i nutiden snakker om fortiden. De er som følger:

1. Eva og Elias besøger Albert, hvor de overnatter.

2. Amalie leger i skoven med Peters genfærd.
3. Eva besøger Peters mor, Elisabeth, på plejehjemmet.
4. Elias besøger de steder de legede som børn.
5. Valgfri: Eva eller Elias besøger Alberts søn, August, på den lukkede afdeling.
6. Konfrontationen med Peters Genfærd.

Der er ikke noget skrevet plot i fortidsfortællingen. Til gengæld er der et oplæg til en konflikt i karakterbeskrivelserne, et trekantsdrama mellem Peter, Elias og Eva. Strukturen følger nutidsfortællingen og knytter sig til hovedscenerne. Det er vigtigt at konflikten eskaleres langsomt, så handlingen ikke bliver udspillet for hurtigt. Fortidens struktur er knyttet til nutidens seks hovedscener.

1. De gode tider før konflikterne.
2. Opbygning af spændinger mellem karaktererne. Konflikterne bryder ikke ud.
3. Konflikterne bryder ud.
4. Eskaleres indtil Peter bliver svigtet.
5. Valgfri: Peter leger alene i skoven.
6. Peters selvmord.

For hver af de 6 afsnit, er der et handout som du lægger ud på bordet, så spillerne nemt kan referere til hvad der skal ske. Hovedscenerne og strukturen i fortidsfortællingen er ment som et oplæg du kan hænge scenariet op på. Du er ikke begrænset til disse scener. Hvad der ellers sker i disse fortællinger er op til jer at spille jer frem til. Hvis du kommer til et punkt i scenariet hvor de virker mere som en spændetrøje end en hjælp, må du gerne justere dem, så de passer sammen med den fortælling I skaber. Du skal ikke være bange for at sætte masser af scener an som ikke er planlagte. Sørg for at skabe en balance mellem de 3 forskellige fortællinger (Nutiden, Fortiden, og det Falmende Rige), og at sætte scenerne op på en måde så der er en sammenhæng mellem dem.

Det Falmende Rige

Det Falmende Rige bliver bygget op af spillerne i både **Fortiden** og **Nutiden**. Hver gang en karakter fortæller en historie, eller på en anden måde bruger sin fantasi, handler det automatisk om det Falmende Rige. Hvis det trækker sig for meget i baggrunden, kan du sætte scener, hvor der er en dialog mellem to personer, der handler om det Falmende Rige. Eksempler:

- Elias: - Fortæller godnathistorier for Amalie. - Læser korrektur på en af Evas bøger. - Leger som barn.
- Eva: - Fremviser sin bog. - En person fra forlaget som giver hende konstruktiv kritik på hendes manuskript. - En person prøver at overbevise hende om at lave en bog om til en film. - Monolog om tegninger hun finder på Amalies værelse.
- Peter: - Leger med de andre. - Samtaler med væsener fra det Falmende Rige.
- Amalie: - Samtale med Amalie om hvad hun har tegnet. - Leg med Peter. - Beskrivelser overfor andre børn. - Beskrivelser overfor sin psykolog. - Monolog om hendes drømme.



Spillerbriefing før spillet går i gang

Præsentationsrunde og forventningsafstemning

Tag en runde hvor spillerne kort præsenterer sig selv og deres forventninger til scenariet. Dette giver jer en bedre fornemmelse af hvilken type fortælling I gerne vil skabe, og om der er noget du skal lægge særlig vægt på senere i din briefing. Hvis spillerne har en anden forventning til spillet end det det er, bør du være åben om hvad scenariet kommer til at handle om.

Præsenter scenariets genre og tema

- Scenariet er en spøgelsesgyser, med fokus på at skabe de personlige tragedier og den mørke stemning. Spillerne skal selv være med til at skabe gysen og den mørke stemning i scenariet.
- Det er ikke et investigationsscenario, og det handler ikke om at gennemskue scenariet, eller vinde det. Det kan også være fedt at spille en karakters undergang. Scenariets udfald bliver derimod skabt af karakterernes udvikling og valg overfor hindanden.
- Scenariet har ikke nogen egentlige hemmeligheder, dog kan der fremkomme overraskelser gennem spillet. Man må godt bruge viden man har udenfor spillet, til at trykke på de rigtige knapper i forhold til de andre spillere.
- Scenariet handler om menneskelig ondskab, og gråzonerne mellem mennesket og monstret. Gør det klart for spillerne, at de alle sammen både kommer til at spille mennesker og monstre.

Tag en snak om spillernes grænser

Scenariet har nogle ret mørke elementer, som børn der er onde ved hinanden og selvmord. Tag en snak med spillerne om dette, og gør det klart for dem at det er OK at melde fra undervejs. Det vil også gøre spillerne mere trygge, så de spiller mere frit, hvis de ved, at de andre vil sige fra, hvis deres grænser bliver overskredet.

Opvarmingsøvelse: Tæl til 13

Hvis dette scenario skal køre godt, handler det om at deltagergruppen er meget opmærksomme på hinanden, og giver hinanden plads til at tale.

Øvelsen går ud på at I alle fem står i en rundkreds og kigger på hinanden. I skal nu skiftes til at tælle et tal ad gangen fra 1 til 13, men hvis der er to personer der kommer til at snakke i munden på hinanden, skal I starte forfra.

Spillerne får roller og læser dem

Spørg spillerne hvilken slags rolle de har lyst til at spille. Alle rollerne er vigtige for fortællingen, men den vigtigste rolle at caste rigtigt er Peter. Eva og Elias er de mest "normale" roller.

Prolog

Du skal i prologen forklare hvordan scenariet skal spilles, og spille scener der introducerer de forskellige mekanikker scenariet har. For hver mekanik er der en scene, der samtidig er en prolog for scenariet. Læg arkene: "Nutiden: Hovedscener", "Fortiden", "Det Falmende Rige" og "Prolog" ud på bordet. Gør det klart for spillerne, at det i denne del er OK at stille masser af spørgsmål. Giv spillerne et overblik over de forskellige teknikker. Forklar derefter at I kommer til at gennemgå et eksempel med hver af dem. Prologen skal ikke være lang, men har til formål hurtigt at introducere de forskellige koncepter. Når du er færdig med prologen bør der ca. være gået en time fra I er trådt ind i spillokalet.

Prolog 1. Præsenter scenariets form

Forklar princippet om at du fordeler bipersoner blandt spillerne, og at spillere der ikke spiller nogen rolle er fortællere. Beskriv en scene hvor Peters søster, Amanda, fortæller ham et eventyr i deres dagligstue og de hygger sig. Fordel Amanda til en af spillerne og forklar at hun har et godt forhold til Peter, men det ellers er op til spilleren at skabe rollen. Vær derefter sikker på at de to resterende spillere forstår hvordan de skal være fortællere. Start scenen og hold den kort.

- Peters søster Amanda fortæller ham et eventyr i deres dagligstue.

Prolog 2. Introducer monologer

Forklar princippet om monologer til spillerne. Spil en scene hvor Peters mor skal forklare ham at hans søster, Amanda, er død. Fordel Elisabeth til en anden spiller end den der spillede Amanda i den forgående scene. Giv hende besked på at hun ikke må overbringe nyheden før de begge har holdt to monologer. Et lille stykke tid efter scenen er sat beder du Peter om at holde en monolog om hvorfor hans mor har kaldt ham ind så alvorligt, derefter lader du scenen køre videre lidt, og så beder du Elisabeth om at holde en monolog. Dette bliver du ved med indtil Elisabeth får fortalt at Amanda er død, så stopper du scenen.

- Scene hvor Peter hører om sin søsters død fra sin Mor Elisabeth.

Prolog 3. Introducer din instruktørrolle og det Falmende Rige

Forklar din rolle i fortællingen som instruktøren der klipper scenerne. Sørg for at spillerne har styr på ideen om det Falmende Rige og at det er op til dem at udbygge det. Derefter udspiller du en sekvens af scener, der giver spillerne lov til at beskrive det Falmende Rige. Sekvensen indledes med en scene hvor Peter sidder alene efter sin søsters død, men før han har mødt sine venner. Peter sidder alene og savner sin søster. Pludseligt kommer mindet af Amanda ind i skikkelse af den Blå Fe. Hun introducerer Peter til det Falmende Rige, hvor hun stadig er hos ham. Efter denne scene laver du en glidende overgang til de følgende scener:

- Peter introducerer Eva til det Falmende Rige.
- Amalie snakker med en psykolog om hendes fantasiverden (det Falmende Rige).
- Elias fortæller godnathistorie til sin datter om det Falmende Rige.
- Eva fortæller Elias om indholdet af sin nye bog. (det Falmende Rige).

Prolog 4. Introducer spillederindgreb, lad en spiller sætte en scene

Bed Eva og Elias spillere om at sætte en scene, hvor de er sammen på en hyggelig måde. Når scenen er begyndt at køre lidt, beskriver du hvordan Elias begynder at få det dårligt. Lad spillerne køre lidt videre. Beskriv derefter hvordan hun begynder at få en smerte i maven. Eskaler det lige så stille, indtil kaste blod o, og hoste blod.

Hovedscene 1: Hemme hos Albert

Efter prologen lægger du arket "Hovedscene 1" og birollen "Albert i nutiden" ned på bordet, så spillerne får et overblik over hvad der skal ske.

Indled nutidsfortællingen med en scene hvor Eva og Elias kører i mørket på vej til Tinghøj, med Amalie liggende sovende på bagsædet. De har aftalt at overnatte hos Albert. Herefter er det frit hvilke scener du vil sætte, og hvordan du vil klippe. Jeg vil dog anbefale at spillerne ret hurtigt ankommer hos Albert, da dette tvinger spillerne til at komme i gang med at snakke om fortiden. Du styrer selv klipningen mellem nutid og fortid. Venskabet mellem de forskellige karakterer opbygges, og de leger sammen i det Falmende Rige. Fortiden skal i denne del handle om de gode tider, før tingene gik galt, så spillerne senere har noget at ødelægge. Det må derfor gerne være rosenrødt.

- Nutiden: Eva, Elias, og Albert snakker om fortiden.
- Fortiden: De gode tider før konflikterne.
- Det Falmende Rige: Skabes gennem fortidsfortællingen.

Eksempler på mulige andre scener i nutiden

- Eva der lægger Amalie i seng og måske fortæller godnathistorie.
- Efter at have hørt mærkelige lyde går en af forældrene op for at checke til Amalie.
- Eva og Elias ligger i seng om aftenen og snakker sammen.

Eksempler på scener I fortiden

Scenerne I fortiden kan komme naturligt ud af hvad spillerne snakker om I nutiden. Hvis de ikke gør det kan du i stedet vælge at klippe til fortiden og bede en spiller om at sætte en scene (eller sætte en selv). Husk at disse scener skal være lykkelige. Der må ikke være nogen konflikter i disse scener. Hvis det sker, skal du gøre spillerne opmærksom på dette. I værste fald kan du klippe scenen.

- Det specielle sted hvor de altid legede i det falmende rige.
- Tidspunkter hvor der skete noget dramatisk med en af væsenerne i det falmende rige.
- Hvad børnene lavede sammen efter de var færdige med at leje i det falmende rige.

Eksempler på mulige indgreb

Det giver mest mening at indgrebene i starten er forholdsvis blide og antydende, og så langsomt eskalerer. Hold dem til nutiden. Brug det falmende rige som spillerne selv skaber.

- Ting der smadrer mod ruderne
- Billeder af Peter fra fortiden der bliver fundet steder de ikke burde være
- Visne roser eller rosenduft forskellige steder i huset
- Peters stemme eller gråd der høres ude i mørket

Hovedscene 2: En makaber lej i Skoven

Efter alle er gået i seng i huset, høres en sagte banken på ruden til Amalies værelse. Det er Peter. De går ud og leger i mørket sammen. Legen handler om det Falmende Rige og må gerne være makaber og mærkelig. Den skal reflektere at der er noget helt galt. Legen har skal samtidig bygge videre på det Falmende Rige.

I fortiden skal tingene stadigvæk være gode, men spændingerne skal begyndes. Konflikterne skal ikke bryde ud endnu.

- Nutiden: Amalie og Peters genfærd leger ude i natten.
- Fortiden: Spændingerne opbygges.
- Det Falmende Rige: Skabes gennem Amalie og Peters leg.

Eksempler på mulige indgreb

- Døde dyr der ligger steder hvor de ikke burde.
- Ødelagte ting der refererer til fortiden. (Brug ting som spillerne selv har introduceret i fortidsfortællingen.)
- En blodig cykel der ligger på fortovet.

Hovedscene 3: Ensomheden på Plejehjemmet

Den næste dag, efter Amalies leg om natten, begynder Eva og Elias aktivt at opsøge ting, der kan fortælle dem mere om Peters genfærd. Eva besøger Peters mor, Elisabeth, på plejehjemmet. Efterfølgende besøger de med Amalie de steder hvor han legede som barn (Hovedscene 4).

Elisabeth er på sine gamle år overbevist om at hun kan snakke med Peter. Hun bærer samtidigt et stort nag til Eva og Elias, og hun tror de havde noget at gøre med Peters selvmord. Hun er derfor ikke glad for at se Eva. Dette giver spillerne mulighed for at komme mere brænde på bålet og skubbe til konflikter. Efter noget tid introducerer du Peters genfærd i scenen som et indgreb. Han kan snakke med Elisabeth og påvirke omgivelserne, men ikke snakke med Eva.

Fortællingerne bliver herfra betydeligt mørkere, og det må du godt betone når du sætter scenerne. Nu skal konflikterne eskalere, og det må du godt sige til spillerne.

- Nutiden: Eva besøger Elisabeth på plejehjemmet.

- Fortiden: Konflikterne bryder ud mellem personerne.
- Det Falmende Rige: De andre begynder at holde op med at være interesserede i legen. Det begynder at blive mørkere og mere dystert.

Eksempler på andre mulige scener i nutiden

- Eva vækker Amalie næste morgen. Hun er træt og har dybe rifter i benene fra torne.
- Elias siger til Amalie at de skal ud og gå en tur.

Mulige Indgreb

- Peter introduceres i scenen, men kan kun snakke med Elisabeth.
- Elisabeth begynder at se mærkelige ting.
- Spejle der går i stykker.
- Fordrejede spejlbilleder.
- Ting der hamrer mod dørene for at prøve at komme ind. Hvis Eva åbner døren bliver hun angrebet af en gal hund.

Hovedscene 4: Minder i Skoven

Elias, Eva og Amalie går rundt til de steder hvor Elias var sammen med Eva, Albert og Peter som barn, og hvor han senere afviste Peter. Del spillerne op sådan så den ene af Eva og Elias går alene, imens den anden går sammen med Amalie. Fokuser mest på scenerne med Amalie.

Stederne de besøger er ikke bare vigtige for dem, det er de samme steder der bliver besøgt af Peters genfærd i Tinghøj. Det er samtidigt steder som Amalie har tegnet, og på en eller anden måde kender hun indirekte til det der er sket. Gør dette klart for Amalies spiller, så hun også kan lave indskud i fortællingen. Lad gerne spillerne selv bestemme hvor de går hen. Oplagte forslag er den gamle skole, den nærliggende skov, stranden eller de steder hvor børnene boede.

Der er efter denne scene ikke noget krav om at karaktererne skal være et bestemt sted. Du må derfor gerne spille på Amalies "onde" side. Spillet må gerne spille hen imod scenariets klimaks og handlingen må gerne begynde at eskalere. Fortidsfortællingen skal i denne scene nå sit klimaks, hvor de andre personer til sidst svigter Peter.

Hvis der er behov for det kan du køre videre med hovedscene 5, ellers må scenariet mere end gerne køre helt af sporet og over i slutningen i denne scene.

- Nutiden: Elias vandrer rundt i skoven med Amalie.
- Fortiden: Konflikten når sit klimaks.
- Det Falmende Rige: Manifesteres gennem dine indgreb og Amalie. Eventuelt gennem monologer.

Mulige indgreb

Hvis du vælger at springe hovedscene 5 over kan du også bruge indgrebene fra den del senere i hovedscene 4.

- En tåge begynder at lægge sig.
- Peters stemme ude i skoven.
- Fordrejede og ødelagte ting fra det Falmende Rige der ikke burde være der.
- Under et opkald mellem spillerne afbrydes forbindelsen og Peters stemme kommer igennem.
- Børn der skader sig selv på en legeplads de går forbi.
- Dyr der gør ting som ikke giver nogen mening. En krage flyver ind i en rude igen og igen. En hund løber rundt om en lygtepæl igen og igen.

Valgfri Hovedscene 5: August

Hvis fortællingen ikke naturligt driver imod sit klimaks, kan du have en scene hvor Alberts søn August bliver introduceret. Han er indlagt på et lille lokalhospital i byen, og er meget langt væk i det Falmende Rige. På en fjern måde snakker han om det der skete, uden at snakke til nogen bestemt. Det er op til de resterende spillere at få det til at give mening. Denne scene må gerne være rigtigt dystert. Hans funktion er at udpensle med store bogstaver hvor grelt tingene står til.

Hvis fortidsfortællingen ikke har nået sit klimaks hvor spillerne svigter Peter, skal du spille dette ud. Ellers kan du komme mere salt i såret, ved at udspille scener hvor de andre gentagne gange svigter Peter, eller scener hvor han leger alene i det Falmende Rige.

- Nutiden (Valgfri): August er totalt væk i det falmende rige.
- Fortiden (Valgfri): Peter bliver gentagne gange svigtet af sine venner.
- Det Falmende Rige (Valgfri): Peter leger alene i det Falmende Rige.

Mulige indgreb

Nu må indgrebene godt være omfattende, og du skal give spillerne en fornemmelse af at lokummet brænder, og at tiden er ved at løbe ud for dem. Det er her vigtigt at du holder en balance, så indgrebene ikke ødelægger spillernes fortælling (byg hellere på den). De skal heller ikke være så massive at de ødelægger spillernes indlevelse, byg hellere videre på den.

- En hund springer på en af spillerne og begynder at skambide vedkommende, der kun med nød og næppe når væk, og måske tager skade.
- Huset de går hen til er ikke der hvor det burde være.
- **Manifestationer fra det Falmende Rige der er farlige.**

Hovedscene 6: Slutningen

Efter Hovedscene 5 (hvis du vælger at have den med), skal alle tre fortællinger køres til deres slutninger. Hvis det Falmende Rige har en sammenhængende fortælling skal den ledes hen til den endelige tragedie, ellers skal den bare blive mere og mere dystre. Nutidsfortællingen skal lede hen til den sidste konfrontation med Peters genfærd, og det ødelagte Falmende Rige der er ved at trænge ind i virkeligheden.

Hvordan slutningen forløber, er meget afhængigt af hvordan scenariet har kørt op til den. Scenariets slutning i nutiden bør primært være skabt af spillerne, og af hvad de har skabt op til dette sted. Hvordan du vil klippe disse tre slutninger sammen, overlader jeg trygt til dig.

Slutningen på Nutiden

Hvor flere dele af nutidsfortællingen har været forholdsvist planlagt, er slutningen åben, og du bør lade det være op til spillerne at afslutte fortællingen. Du skal stadigvæk være instruktøren, og skal bruge dette til at køre tempoet og føre fortællingen fremad. Du kan stadigvæk lave indgreb i fortællingen, hvis der er et behov for det. Du kan både bruge elementer fra fortidsfortællingen og elementer fra det formørkede Falmende Rige.

Både Peter og Amalie kan være modstandere i slutningen af fortællingen, og gennem de sidste scener bør det afgøres hvem af de fire personer der er fortabte. Fortællingen må meget gerne være en direkte konfrontation med det de gjorde i fortiden, og en dreng der har levet 25 år i ensomhed uden at glemme det. Bliver Peter ved med at være et genfærd, som hjem søger børn og hiver dem med ned i sin fantasiverden? Eller får han fred? Tager Amalie med til Peters falmende rige? Når Eva og Elias at redde Amalie? Overlever de? Får de konfronteret deres skyld? Du skal gøre det klart for spillerne at mindst en af dem skal være fortabt.

- Fortællingen styres mod et klimaks, hvor en konfrontation afgør karakterernes skæbne. Det er meget op til spillerne at skabe denne.
- **Hvis der er brug for det** kan indgreb bruges til at forøge spændingen.

Slutningen på Fortiden

I fortidsfortællingens slutning skal fokus være på Peter, hele vejen frem til lige før han begår selvmord. Hvis det giver mening kan du klippe til tidligere tidspunkter, som minderne går gennem hans hoved. Du kan også sætte scener hvor Peter leger med sig selv, det giver spillerne mulighed for at fortælle om det Falmende Riges slutning. De sidste scener i denne fortælling er fastlagt på forhånd, medmindre andet vil give bedre mening i jeres historie. *I den ene scene snakker Peter med den Blå Fe (mindet om hans afdøde søster), hun vil tage ham med til et bedre sted. Hun vil tage ham med til det Falmende Rige, hvor han kan glemme al sin smerte, og hvor de kan være sammen igen.* Det skal her hele tiden være klart, at "at tage til det Falmende Rige" betyder at han dør og begår selvmord. Når du når til scenen hvor han selvmorder sker, udspiller du det ikke, men klipper i stedet over til en sekvens af scener hvor man ser det Falmende Rige i alt sin pragt og væld, og hvor alting er godt igen. Når denne sekvens har udspillet sig klipper du til en scene, hvor Peter er alene der hvor han begik selvmord, og hvor han kan høre sin mors skrig når hun

finder hans lig. Men han kan ikke snakke med hende længere, han kan kun stå passivt og kigge på. Det er sådan han har gået de sidste 25 år, indtil han begyndte at få kontakt til folk og ville lege med dem.

- Klip væk fra selvmordet, og over i nogle glade scener fra det Falmende Rige fra den gang alting var godt.
- Klip tilbage til den scene hvor Elisabeth finder Peters lig, med Peter som et passivt genfærd der ikke kan få kontakt med nogen.

Slutningen på det Falmende Rige

Hvordan fortællingen om det Falmende Rige slutter, er fuldstændigt afhængigt af spillerne og den fortælling de har skabt. Det er derfor ikke sikkert at det er nødvendigt med en afslutning. Men den vil ende tragisk, og Riget bliver det mareridtsagtige Falmende Rige der hjemsøger spillerne i nutidsfortællingen. Det er bedst at spillerne selv spiller hen imod en afsluttende tragedie. Hvis fortællingen er mere fragmenteret, kan du klippe til scener med karakterer der beskriver et Falmende Rige der langsomt er ved at bryde sammen. Som ramme om denne fortælling kan du også bruge ensomme monologer fra børnene Eva, Elias, Albert og Peter.

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 spiller 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. Bortset fra dette skal han lade spiller være fortællere.
- 11) Spillere der er Fortællere skal spille videre på indgreb som spillederen laver i fortællingen.
- 12) Spillederen har magt over den onde side af Peters genfærd og kan derved modsætte sig Peters spiller når han spiller genfærdet.
- 13) Bortset fra indgreb, skal spillederen give spillerne plads indenfor scenerne.
- 14) Fysisk 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 hårdknude.