

# En fandens historie

I krigstid gør djævelen plads i helvede



Jakob Pongsgård

Jorgo Larsen

Fastaval 2014



## Kolofon

Lokes Garage består af Jakob Ponggård og Jorgo Larsen.

Tak til: Vores spillere for at vælge os, Jonas Trier-Knudsen for scenaricoaching og layout, Onkel Krig for de smukke illustrationer, vores konekærester Galit og Pernille for at være tålmodige, Alex Uth og Simon Steen Hansen for at tro på os, Lars Kroll Kristensen for lynhurtig korrektur, vores spillere for at passe godt på baby.

Sidst en helt særlig tak til alle vore spiltelere: Klaus Meier Olsen, Jeppe Aasnes Steensen, Alex Uth, Anna Emilie Groth, Nynne Søs Rasmussen, Danny Wilson, Sara Piyannah Cederstrand, Cav Bøgelund, Christian Bay, Kristoffer Thurøe, Juliane Mikkelsen, Marie Holm-Andersen, Mikkel Bækgaard.



# indhold

Velkommen indenfor	1
Kort gennemgang	2
Fanden	3
Hovedkarakterne	5
Landsbyen	9
Bipersoner	11
Tiden & lag af virkelighed	13
Kortspillet	15
Scenekatalog	19
Første del	21
Anden del	23





# Velkommen indenfor

**E**n Fandens Historie: I Krig gør Djævelen Plads i Helvede er en kærlighedserklæring til ukuelig trods, frugtesløs stræben, bundløs kærlighed og Djævelen - kødets mester, jordens konge, løgnens fader. Du, kære spiller, er vores gæst og skal lede dig selv og dine spillere igennem fortællingen ad den mest risikable og farefulde sti, du kan finde. Vi ønsker dig og dine spillere en djævelsk god fornøjelse.

## Om Scenariet

Scenariet er i to dele, første del er meget kort, en prolog, og anden del er selve spillet med Fanden. Ind imellem prologen og fandens spil, udleveres anden del af spillernes karakter, scenerne, til gennemlæsning.

Prologen er en scene, hvor spillerne kan finde ro med karaktererne, introducere dem for hinanden og bringe deres menneskelighed i spil. Scenen slutter med et flash forward, til den død de vil opleve, hvis de ikke spiller Fandens Kortspil godt nok.

Anden del foregår efter 'Det Skæbnesvangre døgn' (læs: Det Skæbnesvangre Døgn) og har den gamle stenmølle som ramme. Her spiller de kort med Djævelen og fortæller deres karakterers fortæbelse dels gennem kortspillet, dels gennem flashbacks til lysere tider og korte monologer.

Fandens Kortspil foregår med en revolver for panden, i splitsekundet mellem man har klemt aftrækkeren, og slagstiften rammer patronen. (læs: Om Kortspillet)

Kortspillet består af skæbnekort hvorpå der står beskrevet handlinger, som spillerne skal udføre for at spille det pågældende kort. Hvis det lykkes en karakter at spille kortene, tager fanden en kugle ud af personens revolver, således at deres chance for overlevelse øges. Hvis ikke en spiller spiller alle sine kort i en scene, fjerner fanden ikke en patron fra vedkommendes revolver. Anden del slutter med, at revolveren går af, og de karakterer, der har mange patroner tilbage, har en større chance for at dø. Dette afgøres med spillets eneste terningslag.





# Kort gennemgang

## Del 1

**Prolog: 'Forbrødring':** Her er det meningen, at de fem karakterer skal cementere deres interne relationer, samt deres forhold til byen og dens indbyggere.

**Scene 1 - Indtoget:** Scenen starter med soldaternes indtog i byen, hvor de får en storladet velkomst af borgmesteren.

**Scene 2 - Middag:** Middag i Møllerens hjem om aftenen. Her overdrager mølleren sin stenmølle til dem, og snakken rundt om bordet er et sted, hvor der skal tales lidt om sentimentale emner som fædrelandskærlighed, ære, forbrødring og hjemstavn. Scenen slutter med, at de går til køjs.

**Flash forward:** Her berettes om fem soldater, siddende ved et bord. Foran dem på bordet, ligger 5 tromlerevolvere. Som på et signal, tager de alle den revolver, der ligger nærmest, sætter den for tindingen og trykker af. De 5 kroppe falder bagover med en tung livløs lyd.

Første del afsluttes med en pause i spillet og anden halvdel af karaktererne udleveres til læsning.

## Del 2

### 2 del: 'Fortabelse'

Anden del spilles omvendt kronologisk og består af en intro, fem skæbnescener, fire mindescener og en epiløg.

Imellem hver af skæbnescenerne spilles en mindescene, der er små scener med nogle af karaktererne, der sætter den store historie i perspektiv.

#### 1. Skæbnescene - Barnemordet:

Hvor enheden redder sit skind på bekostning af en mor med sit spædbarn.

#### 2. Skæbnescene - Henrettelsen

Hvor 3 deserterede soldater bliver henrettet.

#### 3. Skæbnescene - Bagholdet:

Hvor deres tøven kommer til at koste en deling livet i et baghold.

#### 4. Skæbnescene - Skolebombningen:

Hvor falske oplysninger leder dem til at bombe en skolekælder fyldt med børn.

#### 5. Skæbnescene - Voldtægten:

Hvor alle presser Peter til at voldtage en dreng, der giver dem falske oplysninger.

**Epiløg:** Når kortspillet er helt slut, sidder de overlevende tilbage ved bordet. Og én efter én må spillerne lade deres revolver, med de patroner, de har tilbage, spinne tromlen og prøve deres held.

Fanden vil trække sjælen, af de der dør, ud ved et næsehår og gemme den i sit tornyster.

Dem, der overlever, vil han byde velkommen til livet, med et høfligt buk, inden han efterlader dem.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epiløg



## Om Fanden



**F**anden er herskeren og tricksteren, han elsker krigen for dens kaos, for her kan han bevæge sig frit og hænge, som det passer ham. Hvordan sjæle fordeles er en del af en ældgammel og virkelig kompleks aftale mellem Himmel og Helvede. Fanden - med sin sans for egen vinding - tænker selvfølgelig i at maksimere sit udbytte. Han går derfor efter at høste nogle af de sjæle, der med sikkerhed er dømt til Helvedes flammer, nemlig dem, der har tilhørt kættere og selvmordere. Han har derfor bragt kortspillet til Jorden og krigen, da chancerne for at møde sidstnævnte sjæletype er markant højere, end når krigen er fraværende.

Fanden er bred over skuldrene, en kraftkarl, og en ram lugt af svovl omgiver ham. Ud af hans bukser stikker lodne kløve, og hans pande prydes af mægtige sorte gedebukkehorn. Kæben er grov og stubbet - og der er altid en cigar i flaben. Spil Fanden som deres ligemand og hersker på samme tid.

Han griner groft, harker og spytter, hoster og klør sig i skægget og slår dem kammeratligt på skulderen, så det føles som om, den går af led. Han trommer sine gule klør på bordet, så gnisterne flyver, og når han står op i sin fulde højde skraber hornene

furer i loftet. Som en gammel garvet minearbejder deler han gerne en dram med sine kammerater, men når regnskabet skal gøres op skraber han til sig og deler intet. Han bevæger sig tungt og viljestærkt. Han er en kosmisk autoritet og han opfører sig som en sådan.

Som spilleder er Fanden dit vigtigste værktøj. Med ham som sjettemand har du altid en finger med i handlingen og har direkte magt til at påvirke spillet og dets gang. Brug ham aktivt som spilskeber og dommer i alle henseender, hvor det bidrager til stemningen og flowet.

Fandens motivation er i denne rækkefølge: at vedligeholde krigen og skabe dissonans i Skabelsen, at høste sjæle til Helvede, at have sig lidt sjov på sine gamle dage. Når han viser sig personligt i en krigssituation, er det for at opfylde alle tre motivationer.

Krigen er hans vigtigste redskab i kampen mod Himlen, så den kræver også en stor del af hans opmærksomhed. Her er der også størst sandsynlighed for at mennesker forbryder sig mod hinanden og de ældgamle forordninger om korrekt og syndig adfærd. Desuden føler han sig hjemme i krigen, og soldater spiller jo så ofte kort alligevel.







# Om hovedkaraktererne



Nikolaj

**D**en hårdebrede kæmpe, hvis isblå øjne under de konstant furede bryn betragter sine kammerater alvorligt. Nikolai har sine fødder plantet dybt i nationens sorte muld, og hans skuldre bærer himlen. Derhjemme er han far til en lille dreng, husbond til en ung kone og enarving til sin fædrene gård.

Anton om Nikolaj: Nikolai er den eneste, Anton rigtig kan måle sig med. Han er rival, sparingspartner og kampfælle. Udfordr ham, betro dig til ham, kritiser ham for hans tilbageholdenhed og hans stædighed. Hvis han kan tage styringen over Nikolai, er Anton endegyldigt leder.

Ivan om Nikolaj: Nikolais dytblå øjne og kæmpekrop ser Ivan lige igennem. For bag øjnene møder han en dyb ensomhed og en dybsort afgrund, og når alt spidser til, er dette langt tryggere for ham end alt andet. Ivan og Nikolai er gjort af samme støbning, trods deres vidt forskellige ydre.

Alexander om Nikolaj: Han beundrer Nikolais ro og majestæt inderligt. Han er mere en broder for Alexander end nogen derhjemme. De andre i gruppen er soldaterkammerater for livet, men i døden vil der kun være Nikolais faste isblå blik tilbage. Kun han er familie.

Peter om Nikolaj: Godt nok er Nikolai en gæv gut og en klippe blandt jer, men aldrig har Peter mødt en dybere sorgmodighed og en strammere knude end i ham. Han føler en dyb medlidenhed med Nikolai og leder konstant efter den løse ende, der kan hives i for at trevle hans tungsind op.



Anton

**A**nton er jeres korporal. Altid med en lille sort cerut plantet i mundvigen og de sorte bryn trukket ned i en snerren, bjæffer han sine ordrer ud. I kamphandlinger er hans halsmuskler spændt, som var han en bulldog i en stram snor. Anton har de mørke øjne stift rettet mod næste sejr og den mulige forfremmelse, og han har tænkt sig, at trække resten af soldaterkammeraterne med, om de vil det eller ej.

Nikolai om Anton: Anton kan sit kram, og der ikke grund til andet end at give ham sin støtte. Så længe Nikolai står som det rolige center, kan Anton trække gruppen fremad. Falder Nikolai, falder Anton. Nikolai står dog også med det tunge ansvar at afbøde mulige dårlige beslutninger fra Antons side og at stille sig som mål for hans vrede i de situationer, så de andre ikke skal døje med det.

Ivan om Anton: Antons fremdrift og passion er som en heftig sommerstorm. Den slår ned som falkens skarpe flugt fra en klar himmel, og foran den er Ivan fanget i dyb fascination som musen over for sin sikre død. Ivan føler en dyb ærefrygt over for sin kammerat til det punkt, hvor han nogle gange vil puste til dennes vrede, bare for at se hvad der vil ske.



Alexander om Anton: Hvis bare han altid kunne have en som Anton, der altid er så sikker og så konsekvent, ville der aldrig mere være grund til at tvivle. Anton sørger for, at Alexander ikke behøver at bruge tid på kedsommelige opgaver og kan koncentrere sig om at gøre sit job ordentligt. Stor forvirring følger dog, hvis Anton vakler, og derefter stor irritation. Det eneste, der kan føre til, at Alexander handler overilet er, hvis Anton tøver.

Peter om Anton: Enhver flok har sine førere, og Anton er Peters. Det er Peter helt afklaret med, og han misunder absolut ikke Antons job. Der er bare et eller andet ved Anton, der vækker en diabolisk trang i Peter. Han må udfordre ham. Dette kan Peter sagtens kontrollere det meste af tiden, men når Peter er virkeligt slidt, og trætheden er overvældende, vil en syrlig bemærkning eller en skarp kommentar falde fra hans mund.

Ivan er drengen i hjørnet. I klasselokalet sad han bagerst med en tom tavle og en spids griffel. Men på arbejde er det ham der skærer de smukkeste lister og formgiver de bedste møbler. De fleste tager ham fejlagtigt for en sinke, men dem, der ser hans opmærksomme øjne, føler dem altid på sig og bliver vagtsomme over for ham, og de få, der fatter sympati eller ikke frygter ham, holder sig som regel på respektfuld afstand.

Nikolai om Ivan: Nikolai er afhængig af Ivans ro. Han føler, at hans egen ro finder en partner i Ivan og misunder hans tilsyneladende afklarethed ved sin selvbestaltede ensomhed. Når det brænder allermest på for Nikolai, og presset bliver for stort, kan Ivans faste blik være det, der holder Nikolais oprørte sind fra at koge over.

Anton om Ivan: Ivan er ikke skabt til krig, og Anton ser det som sin opgave at beskytte ham mod dens trængsler og rædsel. Han forstår intet af, hvad der rører sig i Ivan, men han anerkender, at det er værdifuldt. Når Ivan tier eller går i stå, er det Anton der kærligt opdragende retter på ham og bringer ham tilbage på sporet.

Alexander om Ivan: Ivans kringlede sind sømmer sig ikke for en soldat og står som det stædige ukrudt i Alexanders sirlige mentale køkkenhave. Men det skal ikke holde ham tilbage. Alexander dækker ofte over Ivan og sørger for at have hans ryg overfor de overordnede. Ivans akavede adfærd er det, der holder Alexander ekstra skarp og får ham færdig før de andre, så han har tid til at gå Ivans udstyr igennem en ekstra gang.

Peter om Ivan: Peter har stor beundring for Ivans rolige gemyt. Tænk at man kan være så afklaret med ikke at være centrum og befinde sig så godt ved ikke at skulle føre sig frem. Peter kan tage sig i at efterligne Ivans særheder til tider for på den måde at låne lidt af hans privilegerede position i udkanten af alle grupper. Hvad får manden dog ikke øje på fra den position!



Ivan





Alexander

**A**lexander er den evige specialist. Hans riffel er altid klar og velpoleret, og hans uniform sidder, efter omstændighederne, altid upåklageligt. Alexander har en næsten pervers fascination for sprængstof og nyder enhver opgave, hvor en lille handling medfører en stor effekt. Han er gudsfrygtig og arbejdsom og korrekt. At bryde normen er en fornærmelse for ham, men ofte noget han hellere ser igennem fingre med, end han angriber det. Han fokuserer ofte på det positive og finder stor glæde i et veludført stykke arbejde.

Nikolai om Alexander: Alexander er en broder for dig. Han præcision er fornøjelig og betryggende, og han står for Nikolai som en oase af ordentlighed i krigens kaos. Resten af gruppen er stormen omkring Nikolai og uadskillelige kammerater, mens Alexander er som familie. I pressede situationer, er det Alexander Nikolai søger trøst hos.

Anton om Alexander: Når Nikolai er umulig at flytte, når Ivan går i baglås og når Peter begynder at stikke til ham, er det Alexander, Anton kan vende sig til. Her er endelig en, der bare gør, hvad der bliver sagt uden at skulle slå sig i tøjret og rent faktisk forstår hvorfor. Alexander er den perfekte soldat. Han er for Anton en krigsbror snarere end en underordnet.

Ivan om Alexander: Alexander er som en myre eller en summende bi. Altid travl. Ivan finder det som en kilde til evig forundring og fornøjelse at betragte Alexanders altid travle hænder, der kravler og ordner og rydder op. Alexander maler for Ivan et billede af den perfekte soldat - måske er det ham, som han gik i krig for at opleve. Ivan betragter Alexander med en konstant spirende morskab og følger ham for at se, hvad det næste, han finder på, kunne være.

Peter om Alexander: Alexander har godt styr på alt, hvad han laver, og han går til sine opgaver med en rolig arbejdsom glæde. Den glæde nærer Peter og viser ham, at selv midt i vanviddet består noget sundt og raskt i verden. Nok er Alexander simpel, men ikke tykpandet.



Peter  
Peter

**P**eters skønhed og sirligt vævre krop kan til tider synes lidt malplaceret midt i krigens grimhed. Han har et vittigt og skarpt sind og er afholdt. Han taler godt for sig og virker ofte næsten umuligt elegant i enhver situation. Peters skarpe tunge vender sig tit til en spydig sarkasme, som kan pille de største ned, men også bygge de mindste op. Var Peter ikke en del af den frygtede Gråbjørn, ville han for længst have været udråbt som halvmand og galt skruet sammen på grund af hans milde sind og blide øjne. Men officererne har for længst fået øje for hans evne til at få tunger på gled og bruger derfor ofte Peter som forhørsassistent.

Nikolai om Peter: Stakkels Peter. Han er ikke skabt til krig og burde sidde på et studerkammer eller i en herreklub i den store by. Nikolai passer godt på Peter og hans milde sind. Han er god at bekende sig til, men han passer også på ikke at hælde for meget af hans tungsind over på ham, for der er grænser for, hvor meget selv Peter kan rumme.



Anton om Peter: Anton har for længst fået øje på Peters subtile udfordring af hans lederskab og har besluttet sig for at døje med det. Det ville splitte gruppen unødigt at slå for hårdt ned på det, så det er bedre at agere overbærende og skære tænder i stilhed. Anton sparer Peter nogle sammenknebne grin over hans vittigheder. Kun nogle få gange er Anton eksploderet over det, og Peter har været mærkbart selvtilfreds over det.

Ivan om Peter: Det er forståeligt, at Peter taler, som han gør. For en særlig sjæl, som hans, er det vigtigt at holde omverdenens øjne andre steder. Ivan nyder at betragte Peters milde øjne og hans bløde følsomme læber, når de danser deres fine dans. Hans hemmelighed er tryk hos Ivan, men hvad denne hemmelighed præcist indebærer, har Ivan aldrig interesseret sig for. Han er indtil videre tilfreds med at vide, at der er en hemmelighed.

Alexander om Peter: Fra Alexanders simple og velordnede sind, kan Peters sprudlende kløgt synes uopnåelig og forunderlig. Han mistænker tit, at Peters vid er på hans bekostning, men affinder sig med det, for Peter er aldrig ondskabsfuld. Det er desuden Peters smukke ord, der ofte tager brodden af en grim situation og minder ham om, at der er en verden uden for krigen.





# Om landsbyen

Landsbyen, scenariet foregår i, er den idylliske lille stationsby. Møllehjulet plasker lystigt i den klukkende å og befolkningen er arbejdsomme og glade. Byen har kirke, skole, rådhus og et par små butikker og erhverv.

En hovedgade, der ligger vinkelret på frontlinjen, tegner byens form, og små hyggelige gader går ud derfra. Jernbanen går gennem byen, som derfor er et centralt taktisk punkt for dette område. Byens opland er frodigt, og gårdene ligger som spredte hvide småsten på den grønne baggrund.

Byens lokationer er med vilje ikke placeret i et bestemt forhold til hinanden. Det er ikke vigtigt for scenariet, om det ene lige ligger her og det andet der. Det vigtige er, at Byen har personlighed, og du kan derfor trække på en hvilken som helst landsby-idyl, når du beskriver den.

De lokationer der bruges i spillet er de eneste faste byggeklodser i landsbyen, du vil desuden kunne finde illustrationer af nogle af dem her i kompendiet:



Stationsbygningen

Flot rødstensbygning. Står som den nyeste bygning i byen, blev bygget med Jernbanen inden for de sidste 10 år.

- Har et lavt tårn med vinduer
- Ligger ved hovedgaden og Jernbanen
- Jernbanen går ligeledes vinkelret på frontlinien





## Vandmøllen

Solidt bygget, 2 etager, sandsynligvis middelalderlig kampestensbygning står tronende over byens lave huse.

- Ejes af Mølleren og doneres i prologen til hæren som forpost.
- Bygget af sten og indrettet spartansk med grove møbler
- Ligger ved en å

## Skolen

Langt hus med dør i hver ende, lille skolegård med et træ og en gyngesæt.

- Har "høj kælder" af store kampesten
- Har en lav mur omkring skolegården.





# Om bipersonerne

Leo

Kaptajn i Gråbjørn



**U**ng, smuk og naiv, altid velsoigneret. Ren hud, aflangt ansigt. Veltrænet men slank. Leo bruger briller og er altid glatbarberet.

## Personlighed

Leo er ikke støbt til krig, men han gør sit bedste. Officerstitlen er en hans familie har sørget for, ligesom de har fået ham indsat i Stålbjørnen. Han er naiv og letpåvirkelig for det meste men træder sporadisk i karakter, som den officer han er, især hvis der er overordnede tilstede.

## Funktion

Du kan bruge Leo til at øge afstanden mellem gruppen og den militære institution. Som officer repræsenterer han det der fjerne "ovenfra", hvor ordrene kommer fra. Han giver også op og bliver hjælpeløs på de helt forkerte tidspunkter. Hans død kan bruges til at vise, hvor skrøbeligt livet er og krigens brutalitet.

Kommandanten

Delingens

øverstkommanderende

En mand i sin bedste alder. Stram, afmålt og alvorlig. Hans læbe er prydet af et velplejet overskæg, og hans grånende hår er kortklippet og ofte skjult under en officershat. Han har altid en stok på sig.

## Personlighed:

Kommandanten er hærens ansigt. Han er korrekt og distanceret. Han er en militær aristokrat af den helt gamle skole. Han er kun interesseret i, at krigen kører planmæssigt, og menneskeliv og skæbner interesserer ham ikke. Når denne krig er slut, vil han allerede være på vej mod den næste, hvis altså han overlever.

## Funktion

Brug kommandanten til at fortælle om krigens uundgåelighed, og at militæret er fuldstændig ligeglad med dem.

Borgmesteren

Landsbyens alfader

Alfader

Lille og trind. Stor borgmesterkæde. Meget let til latter. Meget stolt af sin by.

## Personlighed:

Borgmesteren er altid glad og munter, undtagen når nogen truer eller kritiserer hans by.

## Funktion:

Brug ham til at kontrastere krigens forfærdeligheder og de civiles forfængelighed. Han antager, at soldaterne er til for hans skyld, og at hans by er centrum for hele verden. I hans øjne er deres lidelser retfærdiggjort ved eksistensen af hans by og dens liv.





En ung mor med et barn på fem måneder. Hendes mand er et sted i krigen. Hun er klædt traditionelt med et tørklæde om hovedet og et forklæde over kjolen. Hun er køn på en hverdagsagtig måde. Barnet er en dreng og har generelt et godt liv. Han smiler og pludrer og kravler usikkert rundt på gulvet.

#### **Personlighed**

Hun er noget nervøst anlagt og savner den sikkerhed, hendes mand bringer hende. Hun er ekstremt beskyttende over for sit barn, som hun lige nu har eneansvar for.

#### **Funktion**

Det er vigtigt, at de får et personligt forhold til den unge kvinde, i forbindelse med at de slår hende ihjel. Hun kan bruges til at vise de tab, som civile lider i krigen.

Resten af delingen: Stålbjørnens brødre

Fortrinsvist unge soldater. De låner det meste af deres identitet som deling fra Stålbjørnen. De fleste har været sammen siden krigen brød ud.

#### **Personlighed:**

De er muntre i fredstid og sammenbidte i krigstid. Delingen har ikke lidt store tab endnu, så de går i krig med et vist overmod.

#### **Funktion:**

I scenerne vil de kunne være kulisse for kamphandlingerne. De vil også kunne bruges til at skabe en følelse af skæbnetung konsekvens, når de bliver udslettet i tredje scene.

Kvinden i huset

Resten af delingen

Stålbjørnens brødre



# Om tiden og de forskellige

## lag af virkelighed

### Tiden

**T**iden i dette scenarie er konstrueret således, at tidsrumsparadokser undgås så vidt muligt. Dette gøres ved at spille skæbnescenerne i omvendt rækkefølge.

Skæbnescenernes omvendt kronologiske rækkefølge er til for, at karaktererne har muligheden for at lave om på deres fejl hele vejen gennem scenariet

Skæbnespillet er afbrudt af flashbacks - nemlig mindescenerne. Flashbacks fungerer, som de nu engang gør, som afsluttede tidslommer uden indflydelse på den overordnede kontinuitet.

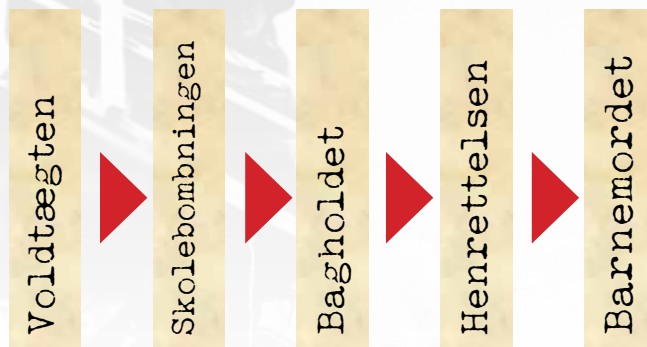
**Tiden har altså én retning og Kortspillet har den modsatte retning:**

Således vil en omstødelse af f.eks. bagholdet medføre at både barnemordet, henrettelsen eller den ændrede version af de scener vil forandres eller måske aldrig finde sted, alt efter, hvad der synes mest passende (se figur).

Dette afgører du, men lyt til dine spillere og lad dig inspirere af, hvad de finder på i de forskellige monologer. I spiltesten tegnede der sig hurtigt en rød tråd.

### BEGIVENHEDERNES FORLØB

(voldtægten medførte skolebombningen osv.)



### KORTSPILLET'S FORLØB

(omvendt kronologisk)



## Om de forskellige lag af virkelighed

Der sidder 5 **Spillere** og spiller **Karakterer**. Karaktererne kan træde ind i de forskellige **Aktører** i fandens kortspil.

3 lag af virkelighed. Ikke så kompliceret endda, det vigtigste er, at spillerne forstår, at de kan vælge frit mellem de opstillede Aktører i en given scene. Man skal altså ikke vælge sin egen.

-Men man skal huske, at minderne tilhører Aktøren i scenen, altså f.eks.:

**Karakteren** Nikolaj spiller **Aktøren** Ivan og slår en mand ihjel gennem ham. Ger-

ningen 'at slå manden ihjel' bliver hos Ivan, og Ivans fortid er nu forandret, så han er morder.

Ivan har så, på grund af den omvendt kronologiske rækkefølge i **Spillet** mulighed for at omstøde mordet, hvis udfaldet af næste scene umuliggør den, de lige har spillet.

Det tager for mange lidt tid at forstå disse ting, men det er essentielt, at du som spilleleder har HELT styr på vores tids/rum forståelse, så du kompetent kan guide spillerne.





# Om kortspillet

**F**andens Kortspil er en genstand ældre end tiden, og dets magt er større end Fanden selv. Det giver mulighed for at ændre på skæbnens gang, hvis man kan forstå dets sælsomme logik. Det forholder sig sådan, at der kun er to tidspunkter i et menneskes liv, hvor skæbnens tag i dem er let nok til at kunne ma-

nipuleres: Ved deres første åndedrag og i det splitsekund, hvor døden er eneste mulighed. I dette tilfælde starter spillet med, at hver karakter har en revolver for tindingen og Fanden forlænger øjeblikket, mellem de trækker af, og slagstiften rammer patronen. Det er i dette splitsekund spillet foregår.



## Kortene

Kortene repræsenterer hver en handling, der er så dybt forankret i skæbnen, at den ikke kan forbigås uden konsekvenser.

I dette tilfælde er konsekvensen risikoen for at dø, repræsenteret ved antallet af kugler i revolveren.

Man må som deltager i kortspillet smide et kort, hver gang man har udført den handling, der står på kortet.

Her gælder det, at hvis du som karakter spiller begge dine kort, fjerner Fanden en patron fra din revolver og øger dermed chancen for din karakters overlevelse.

## Fanden sætter scenen

Bagest i rummet, er der uden nogen har bemærket det, dukket en scene op. Et groft scenetæppe dækker for et hjørne af møllrestuen. Det hele ser slidt og sammenklamper ud.

Fanden introducerer, hvilken scene der skal spilles, og hvem der var tilstede. Han går derefter op på scenen for at rette på scenografien bag tæppet.

*Her kan du lade spillerne tale sammen. Det kan især senere i spillet være godt for at give plads til karakterspil og desperation i spillergruppen.*

Når Scenen er sat, afspejler den skæbnesituationen i udseende. Fanden trækker scenetæppet fra og grove voksdukker el. mannequiner står som frosne i tid og

repræsenterer aktørerne i scenen. Fanden erklærer som den første, hvem han spiller, hvorefter han beder karaktererne træde op bag dem, de vil spille i scenen. Giv dem lidt tid, men ikke for længe til at vælge. Valget er bindende i det øjeblik kortene er delt ud.

*Her er det tilladt for karaktererne at spille andre end den Aktør, der repræsenterer dem selv. Fandens valg umuliggør ligeledes ofte, at alle kan spille sig selv.*

Fanden deler kortene ud, således at karakteren får de to kort, der hører til en given Aktør i en scene.

*Hvis f.eks. Ivan spiller Anton i en scene, er det Antons kort Ivan skal spille med.*



## Scenerne spilles

Når alle kort er fordelt, forvrænges verden i sælsomme bølger og aktørerne befinder sig nu i skæbnescenen, hvor de gennemspiller den, medens de og Fanden prøver at spille deres kort.

*Dette er typisk en actionpræget form og opbyg gerne forvirringen, men giv plads til karakterspil når det passer ind.*

Hvis en spiller spiller et kort på det forkerte tidspunkt eller bryder illusionen, vil fanden bryde ind og sætte Karakteren vitterligt på plads.

*Fanden kan evt. krænge huden af Aktøren, så man kan se hans ansigt inde bag, medens han skælder ud - eller han kan stoppe tiden og skrige. Han reagerer altid voldsomt i disse situationer.*

Når scenen når sin afslutning, begynder verden igen at forvrænges, og de ender tilbage i møllen.

*Fanden tager gerne her et øjeblik til at kommentere på deres handlinger, rose dem eller vise sit mishag. Alt, hvad han gør, er for at øge sandsynligheden for, at de i senere scener undlader at smide kort, så han kan heste deres sjæle ved spillets afslutning. Lad ham dog holde sin manipulation skjult og underspillet. Han gør det først og fremmest for at have det sjovt.*

Derefter holder Fanden regnskab over, hvem der fik spillet begge kort, og fjerner en patron fra disse karakterers revolvere.

## Overgange mellem scener

Vi har typisk beskrevet overgangen fra møllen til skæbnescenen og tilbage med sætninger som "mørket slutter sig sammen om jer..."

Vi har desuden brugt lyde som høje smæld, lugten af svovl og følelsen af vægtløshed fulgt af dyb kvalme. Scener, hvor der sker særligt dramatiske ting med karaktererne (f.eks. død,) kan have særligt dramatiske effekter. Det må i det hele taget gerne være en meget fysisk mekanisk overgang.

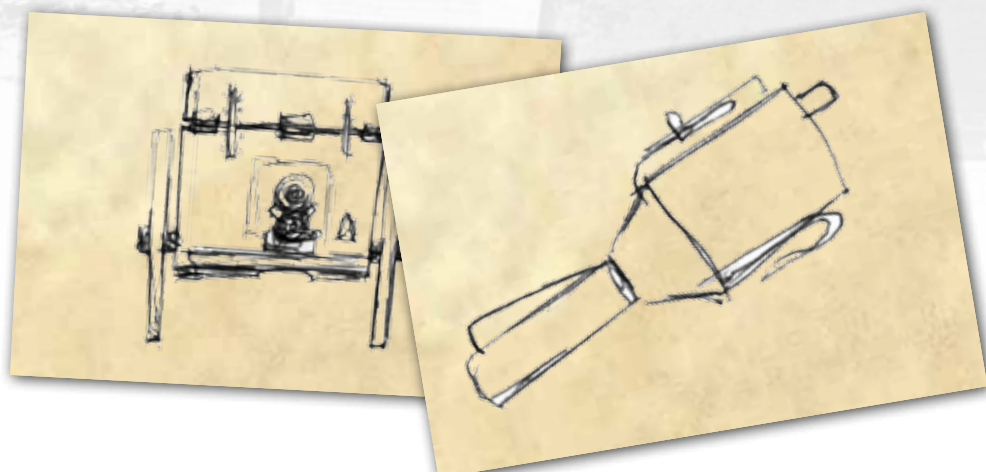


## Karakterernes revolvere

På hver karakterbeskrivelse er afbilledet tromlen på en revolver set forfra markeret med numre i hvert kammer.

Når Fanden introducerer spillet for karaktererne, og giver karaktererne deres revolvere, får de også en håndfuld patroner udleveret. Disse placeres på tromlen - en på hvert kammer.

I løbet af skæbnescenerne fjerner Fanden en patron fra tromlen, hver gang spillerne formår at smide begge deres kort.





### Erfaringer fra spiltest

Vores spiltest siger os, at du typisk vil møde to tilgange til spillet hos dine spillere:

1) Den spiller, der tager martyrtilgangen, spiller gerne for at få sin menneskelighed tilbage og må derfor undlade at spille visse kort. Ergo ender han med mange kugler i revolveren og en høj til definitiv chance for at dø.

2) Den spiller, der spiller for at overleve, ender alligevel med mindst 1 kugle i tromlen, og dermed en mindre chance for at dø. Samtidig er de højst sandsynligt mere ødelagte end før, da de jo har måttet spille alle forfærdelighederne på kortene, og i bedste fald ønsker de ikke at overleve - et "velkommen til den første dag i resten af dit liv" efter endt spil, lyder bittert for en sådan karakter.

## Monologerne

Efter en skæbnescene er overstået, får hver overlevende spiller muligheden for at holde en helt kort monolog.

En monolog som kan omhandle, hvordan den givne scene har påvirket vedkommende, hvordan vedkommendes foran-

drede fremtid nu ser ud, eller en historie om en medspiller evt. en der døde i scenen.

Formålet med monologerne er at afrunde og konkretisere handlingerne i skæbnescenerne og binde dem op på karakterernes dybere tanker og følelser.

## Mellemscene & overgang til den næste skæbnescene

Hold tungen lige i munden. Siden skæbnescenerne foregår i fortiden, er der kontant afregning i nutiden, altså i møllen under spillet.

Det vil sige, at hvis en Aktør i scenen blev maltrakteret, vil den tilsvarende Karakter i møllen evt. pludselig være på krykker eller skamferet i en eller anden form.

Det samme gælder, hvis en Aktør dør i en scene, så vil den døde Karakter i nutiden stadig være til stede i møllen og kunne tale og agere.

Karakteren vil dog være særligt velskabt og med et gyldent skær omkring sig.

Til gengæld vil alle den døde Karakters erindringer fra mellem dødsøjeblikket og spillet i møllen være udviskede.

Her er det vigtigt, at Fanden minder Karaktererne om, at vi spiller omvendt af tiden, så man jo kan genvinde sit liv, hvis man er dygtig i næste scene. Da den scene, man døde i, så kan blive ugjort.

Nu gør Fanden klar til den næste omgang og går op for at **Sætte scenen**.











SCENEK **A**TALOG



# Scenestruktur

## Scener i 1. del

Scenariets første del er en kort prolog. Her er det meningen, at de fem karakterer skal cementere deres interne relationer samt deres forhold til byen og dens indbyggere. Før prologen starter, er det vigtigt, at du

giver dem temaet og instruerer dem i at fokusere spillet på venskab og forbrødring.

Scenerne køret rimelig

## Skæbnescener (2. del)

Disse scener er scenariets rygrad. Alt hvad der ellers foregår skal give disse scener tyngde.

Samtidig skal de fem skæbnescener alle sammen fokusere deres kraft på at gøre selvmordet i slutningen af scenariet effektfuldt.

Her følger en opsummering af hver scene og nogle værktøjer til at køre dem.

Scenerne er beskrevet i den rækkefølge, de bliver spillet og ikke i kronologisk orden. Så afvigelser fra begivenhederne vil ændre på tidligere spillede scener, og dette er vigtigt at bemærke.

## Mindescener (2. del)

Når du skaber en mindescene, er det vigtigt, at den har umiddelbar og direkte relevans til den skæbnescene, der lige er blevet spillet, den scene der skal til at følge eller en monolog, som en spiller har leveret.

Vi har derfor valgt ikke at fastlægge, hvilke mindescener der ligger hvor. Der følger dog nogle forslag ved de enkelte scener til, hvornår de ville være oplagte at putte ind. Brug mindescenerne til at skabe kontrast til det rædselsfulde og grimme i skæbnescenerne og til at underbygge relationer eller indføre et element, som I får brug for i næste scene.

Så snart spillerne opdager dynamikken efter første scene, kan det være, de er i det kreative hjørne og beder dig om en bestemt mindescene. Giv dem endelig det, men husk at dette er En Fandens Historie. Man får aldrig helt, hvad man beder om.

Giv dem deres scene, hvis de beder om den, eller hvis du har noget på hjerte, *men design den sådan, at der er maksimalt potentiale for smerte og fornedrelse i forhold til den skæbnescene, de lige har spillet eller skal til at spille.*

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog





SCENEKATALOG

Første del: "FORBRØDRING"



## Indtoget

Scenariet starter med soldaternes indtog i byen, hvor de får en storladen velkomst af borgmesteren. Her kan de også møde nogle af de bipersoner, de senere skal spille med i Skæbnescenerne. Det er for at forstærke effekten af alt det hæsle, der skal foregå, og give dem mulighed for at interagere med hinanden.

Start med at beskrive delingens indmarch i byen. Beskriv idyllen og byens lokationer. Delingen gør holdt midt i byen, og her holder borgmesteren en lang og ligegyldig tale for dem. Herefter kommer han ned og hilser på dem og fortæller hvilken ære, det

## Middagen

Klip til middag i Møllerens hjem om aftenen.

Beskriv gerne lokationen grundigt, de store kampesten der udgør væggene, det grove gulv, trappen op til førstesalen, den hyggelige atmosfære.

Stålbjørnen med Leo sidder til bords ved et stort rundt bord. Der er rigeligt med

## Flash forward

Beskrives: "Fem soldater, sidder ved et bord. Foran dem, på bordet, ligger fem tromlerevolvere. De har alle forpinte ansigter og intet lys ses i deres øjne.

Regnen hamrer mod ruden og granathullerne i væggen tillader, at stearinlysets flamme hele tiden er på kanten til at slukkes i brisen. Stemningen er kold og ensom. Som på et signal tager de alle den revolver,

er for hans by at modtage Stålbjørnen. Han inviterer dem her til middagen om aftenen hos hans svoger mølleren. Kommandanten giver dem herefter fri resten af dagen.

Spørg dem, hvor de vil hen og sæt på baggrund af det nogle ganske korte scener. Lad ikke scenerne trække i langdrag (5 - 10 minutter), og hvis de begynder at interessere sig for tekniske detaljer om byen, skal du stoppe scenen og springe til en anden lokation eller til Middagen (nedenfor).

Det vigtigste er her, at de får talt sammen og bygget på deres relationer indbyrdes.

mad på trods af de trange tider. Stemningen er høj, og du kan lade Borgmesteren og Mølleren hver især takke dem storladent. Ved middagen overdrager mølleren sin stenmølle til dem, og snakken rundt om bordet er derefter et sted, hvor der skal tales lidt om sentimentale emner som fædrelandskærlighed, ære, forbrødring og hjemstavn

Scenen slutter med at de går til køjs.

der ligger dem nærmest, sætter den for tindingen og trykker af. De fem kroppe falder bagover med en tung livløs lyd".

Dette flashforward har det formål at varsle om enden på scenariet, skulle de alle tabe kortspillet. Brug sætningen "Fem soldater sidder ved et bord" igen, når du sætter scenen efter de har spillet kortspillet, og de skal til at genoptage selvmorde

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog



# SCENEKATALOG

Anden del: "Fortabelse"



## 2. del begynder:

Fanden ankommer, og de sætter sig for at spille

Denne scene spiller inden du går i gang med at veksle mellem skæbne- og mindescener.

Når du etablerer scenen, kan du igen bruge sætningen: "Fem soldater, sidder ved et bord". Her er bare ingen revolvere. Måske står der en tom flaske brændevin og nogle skårede glas i stedet. Stemningen er tung og tom for vilje.

Der er ingen forbindelse mellem de fem soldater, og de deler udelukkende rum, fordi de ikke har viljen til at forlade det. Deres øjne er slukkede. De er skaller, der engang husede stort overskud, ungdommelig lyst og mandsmod. De var engang hele mennesker. Uden videre åbnes døren, og Fanden kommer ind. Hans horn skraber furer i loftet, og hans klove slår gnister af gulvet.

Han trækker en stol over og sætter sig for enden af bordet, så de store barkede næver sammen og siger: "Hvad siger I til at tage et slag kort?" Det er selvfølgelig ikke et spørgsmål, de kan svare nej til, men de vil måske spørge hvorfor. Hertil kan han svare, at han tilfældigvis lige kom forbi og så dem sidde her klar til spil. "I ligner nogen, der intet har at tabe." Denne formulering kan han vende tilbage til på mange måder. De



har alt at vinde, mens han har alt at tabe.

Scenen skal ikke trækkes i langdrag men bruges til at introducere Fanden. Han skal i løbet af scenen nå at forklare kortspillets præmisser - herunder at man kan ændre fortiden, at man er nødt til at starte et selvmord for at kunne spille og at visse dele af skæbnen ikke lader sig forandre uden konsekvenser, mens andre er mere formbare. Han deler revolverne ud, og selvmordet i det ovenstående flash forward gentager sig, indtil splitsekundet lige før skuddene falder. Tiden bremses her med en hørbar metallisk hvinen. Spillet er i gang.

Mindescenerne

Mindescenerne som du fletter ind står efter skæbnescenerne i kompendiet

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog

# Skæbnescener

## Skæbnescene 1

### Barnemordet

**G**ruppen er på flugt tilbage mod deres forskansning. Da de spotter en Fjendtlig patrulje, gemmer gruppen sig i kulkælderen på et byhus. Her opdager de, at en mor med et spædbarn på fem måneder - muligvis husets beboere - har fået samme idé. Nikolai samler barnet op af refleks.

Den fjendtlige patrulje går rundt i huset lige over deres hoveder og gennemsøger det. Ivan prøver at lave sjove ansigter til barnet i lyset fra en lommelygte, men dette og den generelle anspændthed skræmmer barnet,

og det begynder at klynke højere og højere. Moren prøver at tage barnet fra Nikolai for at trøste det. Alexander giver Nikolai sin kniv og beder ham slå det ihjel, da det nu er på vej til at stikke i et hyl. Peter prøver at trøste moren.

Nikolai skærer til sidst halsen over på barnet, da det ikke vil tie og stikker den derefter i struben på moren, for at stoppe hendes fortvivlede udbrud. Patruljen hører dem ikke og forlader huset.

**Lokation:** Et lille byhus i udkanten af byen. Lav kulkælder under huset. Indgangen er en lem i stuegulvet.

**Aktører:** Nikolai, Anton, Alexander, Ivan, Peter og moren.

**Bipersoner:** en Fjendtlig patrulje (for mange til at de kan overvinde dem), barnet.

**Fanden spiller:** Moren

**Scenens start og slut:** Fra Nikolai samler barnet op, til barnet og moren er døde, eller gruppen bliver opdaget.

**Hvem har mest at tabe:** Nikolai er den ultimative beskytter af de svage og hele hans identitet er på spil. Han er også påvirket af sine egne tvivl og bekymringer om sit eget barn derhjemme.

**Hvad er på spil:** Nikolais menneskelighed, deres liv, gruppens moralske status og integritet.

**Dit modspil:** Brug aktivt barnet, moren og soldaterne ovenpå. Barnet starter med at pludre og grine og lege med Nikolais skæg. Så bliver det anspændt, og du kan eskalere scenen med barnets gradvist højere klynk og begyndende gråd. Morens bekymring, kampen om at tage barnet til sig og hendes undertrykte hulk og panik.

Oven over gulvbrædderne kan soldaterne larme, grine og råbe, mens de gennemroder huset. Hvis der kommer lyde fra kælderen kan en officer tysse på sin patrulje og en stilhed brede sig. Spil på det håbløse i situationen og det umulige moralske dilemma.





### Mulige udfald:

Det skal være grænsende til det umulige at komme igennem scenen uden dødsfald - og helst barnets. Hvis de nægter at slå nogen ihjel, opdager Fjenden dem og gør kort proces med et par håndgranater, som slår alle ihjel.

Hvis de prøver at få barnet til at tie ved at holde en hånd over dets mund, kommer de til at kvæle det. Moren kan dø eller få en hjerneskade ved at blive slået ud.

Det skal i denne scene etableres tydeligt at skæbnen ikke lige er noget, man leger med. Selvom den er formbar, er den også tung.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

**Barnemordet**

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog



## Skæbnescene 2

### Henrettelsen

Efter bagholdet skal resterne af kompagniet regruppere og mønstre tilbage i skyttegravene uden for byen, men tre unge mænd mangler. Gruppen, ifølge med Kommandanten, sættes til at lede efter dem og finder dem bag et skur lidt væk, hvor de gemmer sig.

Alexander siger straks højt, at de må være desertører og bør henrettes som landsforrædere. Ivan støtter dette ved at bemærke, at deres våben og udstyr mangler. Nikolai taler for drengenes uskyld og vil bare gerne

hjælpe dem tilbage til enheden. Kommandanten dømmer dem til døden og giver Anton ordre på at eksekvere dommen. Han argumenterer kort om dette med Nikolai og prøver at vise sig som en martyr ved at tage opgaven på sig og skåne de andre.

Hans egentlige motivation er dog mere ambition efter en karriere i militæret. Anton ender med at skyde de tre drenge med sin revolver.





**Lokation:** I mudderet bag et skur i nærheden af stationsbygningen. Jernbanesporet løber lige forbi. Der er et par træer og nogle murbrokker, der dækker for udsynet. Silende regn.

**Aktører:** Nikolai, Anton, Alexander, Ivan, Peter, Kommandanten

**Bipersoner:** Tre unge desertører i alderen 14-15 år.

**Fanden spiller:** Alexander

**Scenens start og slut:** Fra de finder desertørerne, til Anton skyder dem, eller de på anden måde går bort.

**Hvem har mest at tabe:** Anton står til at tabe sit ligestillede broderforhold til sin gruppe ved at vælge ambitionen som en vej ud af det meningsløse krigshelvede.

Hvad er på spil: Gruppens interne tillid. Antons integritet.

**Dit modspil:** Scenen er ret ligefrem og ikke svær at forandre. Hvis karaktererne ændrer for meget eller direkte modsætter sig ordrer, kan Kommandanten rette blikket mod dem. Spil også endelig på desertørernes elendighed. I deres egne øjne er de allerede dømt og henrettet, så der er ikke meget håb at hente der. Som Alexander kan du være lige så kyn-

isk, som det skal være. Hvad ville der ske, hvis de er for blødsødne, og han selv tog sagen i egen hånd og skød soldaterne?

**Mulige udfald:** Hvis Anton tager henrettelsen på sig, står han til en forfremmelse, og dermed dør Stålbjørnen på sigt. Hvis de direkte modsætter sig ordrer, dømmes de selv for desertering og står alle til henrettelse på stedet. Det er en enten-eller scene.

I en spilstest valgte Anton at give revolveren til en af soldaterne og beordre ham til at begå selvmord. Lige før soldaten skød sig, skød Anton ham med sit gevær og råbte af de to andre, at de skulle løbe deres vej. Dette medførte, at Fanden plukkede et næsehår fra drengen og puttede det i sit tornyster. Selvmord er en synd, så Fanden tog hans sjæl.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

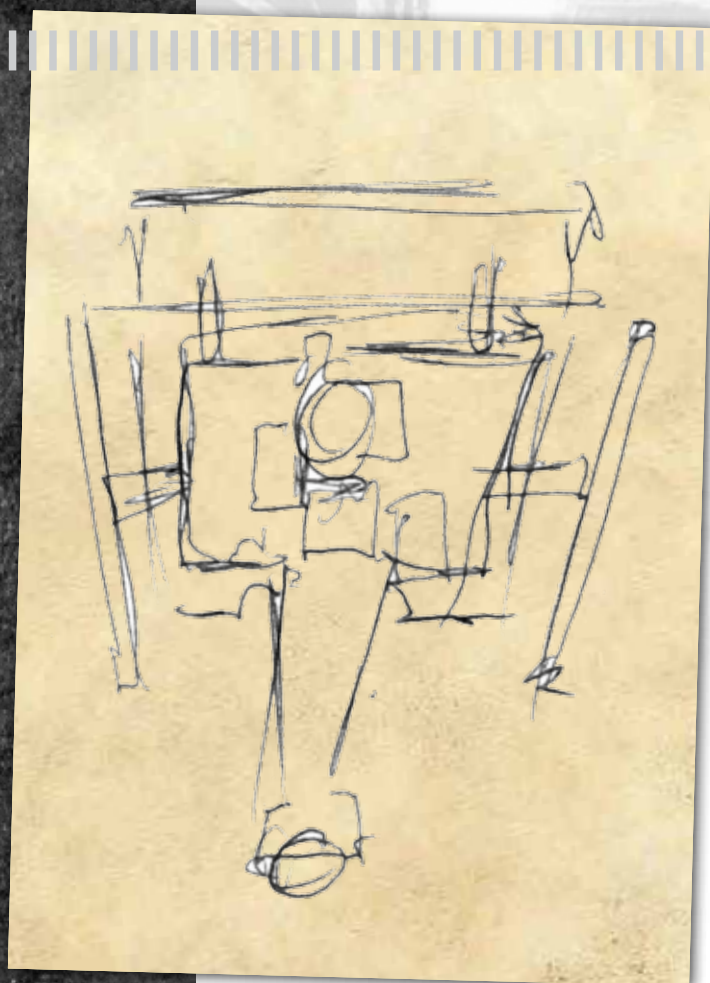
Epilog

## Skæbnescene 3

### Bagholdet

**G**ruppen er udstationeret øverst i tårnet over stationsbygningen, og resten af delingen - resten af delingen bevæger sig forbi under dem på gaden. Deres ordre er at spejde efter Fjenden, indtil deres deling har nået en position længere fremme. Der må ikke åbnes ild, før delingen er på plads. Ivan spotter Fjenden et stykke væk, mens de er ved at lægge sig i baghold bag en sammenstyrtet mur.

Han kan ikke se, hvor mange de er, eller hvad de har af materiel. Ivan tøver med at sige noget, men så skydes en lysrakete af et eller andet sted, og han aflægger rapport.



De prøver at advare delingen med signalflag og siden ved at råbe ned til dem, men ingen får øje på dem. Leo går i panik og bliver handlingslammet og i desperation lægger de alle pres på ham om at løbe ned og advare delingen. Anton skubber ham. Til sidst løber han, men de har spildt tiden og fælden klapper lige som han ankommer. Det meste af delingen dør - inklusiv Leo.

**Lokation:** Et lille klokketårn over stationsbygningen. Aften, kraftig regn. Der er en smal vindeltrappe ned og vinduer til alle sider. Pladsen er trang.

**Aktører:** Nikolai, Anton, Alexander, Ivan, Peter, Leo

**Bipersoner:** Delingen nede på gaden.

**Fanden spiller:** Anton

**Scenens start og slut:** Fra Ivan gør opmærksom på Fjenden til bagholdet indtræffer.

**Hvem har mest at tabe:** Ivan kan miste sin troværdighed som gruppens skarpe øje. Leo dør. Anton risikerer at blive set som utilregnelig og forræderisk, da han fører an i at presse Leo.





**Hvad er på spil:** Dette er døgnets kulmination, hvor krigen for alvor vender for dem. Stålbjørnens ry for uovervindelig er på spil. Herefter er de kun på flugt.

**Dit modspil:** Lad scenen udspille sig så naturligt som muligt. De vil sandsynligvis prøve at modsætte sig deres ordre og skyde ned mod Fjenden for at advare deres venner. Der vil nok opstå en masse tumult. Brug Anton til dette og overdriv hans irritation over Leo til et punkt, hvor han truer ham fysisk. Hvis de kommer i klammeri, er det godt.

**Mulige udfald:** Den ultimative trumf, som vi har brugt ved hver spiltest med stor succes, er at lade Fjenden gemme en kanon nede bag muren, som de tager frem, når de bliver beskudt. Scenen

slutter så med, at de bliver truffet af en direkte granat og dør.

Afhængig af, hvor tidligt, de skyder vil bagholdet finde sted med varierende succes. Delingen kan godt gå hen og overleve med få tab og dermed eliminere de to forudgående scener. I en test lod vi Anton blive hårdt såret, mens resten døde, og hans skam over dette påvirkede hans handlinger i resten af scenariet.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindscene

Henrettelsen

Mindscene

Bagholdet

Mindscene

Skolebombningen

Mindscene

Voldtægten

Epilog



## Skæbnescene 4

### Skolebombningen

**M**ed informationerne fra forhøret besluttet det, at skolens kælder skal bombes. Enheden har placeret sprængstofferne og ligger i skjul bag en lav mur. Luntene tændes og brænder halvvejs over gården.

En officer, der træder op af trappeskakten for at trække lidt luft eller ryge en smøg, ser luntene brænder og løber for at slukke den. Ivan skyder ham. Nikolai, der ikke vil tiltrække opmærksomhed, prøver at stoppe Ivan ved at slå ham i ansigtet. Officeren rammes dog i benet og falder. Anton sky-

der ham med sin revolver. Kælderen huser dog ikke en Fjendtlig deling, men 15 skolebørn, tre Fjendtlige soldater og nogle af børnenes forældre.

Larmen fra skudene får børnene til at skrig, men kun Ivan hører dem, og kun Peter og Leo hører hans advarsel. Leo prøver at springe over muren for at slukke luntene, men når det ikke og må kaste sig i dækning. Bomben eksploderer.





**Lokation:** Landsbyskolen, nat, tåge. En skolegård med toppede brosten og nogle bænke i. Lidt træer og buske. En lav stenmur, man kan gemme sig bag.

**Aktører:** Nikolai, Anton, Alexander, Ivan, Peter og Leo.

**Bipersoner:** En Fjendtlig officer, måske en soldat og nogle børn.

**Fanden spiller:** Ivan

**Scenens start og slut:** Fra officeren kommer op i gården, til bomben springer, eller faren mod børnene er afværget.

**Hvem har mest at tabe:** Alexander står til at tabe troen på at følge reglerne og sin egen sans for korrekthed. Ingen situation kan kontrolleres helt.

**Hvad er på spil:** Alexanders tro på egne evner som specialist. Gruppens tillid til Alexander som den, der altid har styr på tingene.

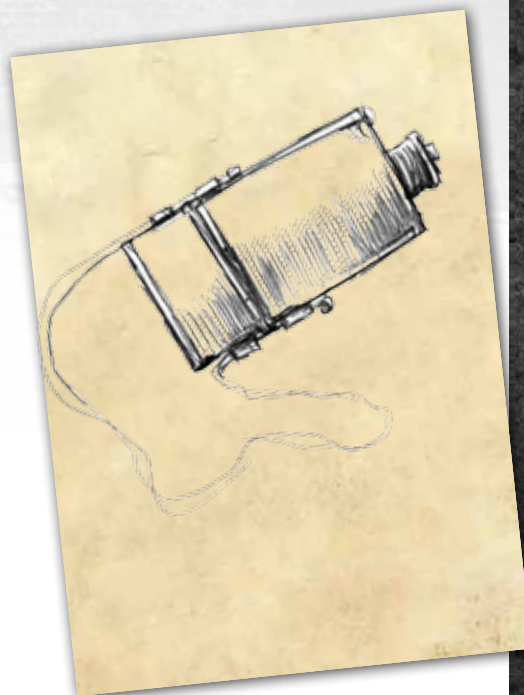
**Dit modspil:** Lad Ivan blive umulig og mærkelig. Han følger på den ene side ordrer og kæmper hårdnakket for, at missionen skal gennemføres. På den anden side kaster han sig ind i et slagsmål med Nikolai, som han selvfølgelig taber, men som også holder Nikolai beskæftiget. Det vigtigste er, at han skyder officeren. Han prøver at skabe så meget kaos som muligt, og hvis skolen ryger, ryger deres sejr i næste scene også.

**Mulige udfald:** Her er også en oplagt chance for at udlette hele enheden. Hvis du kan få dem lokket tæt på skolen for at slukke luntten, og de kan blive optaget af en soldat, kan de ryge med

i eksplosionen. De to ekstra soldater i kælderen kan starte et gidseldrama, som selvfølgelig ender med døde børn. Før de bliver skudt, genkender børnene karaktererne og trygler dem grædende om hjælp.

Vi plejer at introducere soldaterne en efter en. Da det første skyderi bryder ud, kommer soldat nummer to ud for at se, hvad der sker, og så bliver den sidste holdt som en trumf til allersidst.

Grib den mindste chance til at skabe kaos. Et klammeri mellem Ivan og Alexander, hvor de to spillede hinanden, endte med at Alexander sparkede Ivan i hovedet. Det dræbte jeg Ivan på, hvilket gjorde, at Ivan faktisk havde dræbt sig selv - og husk at selvmord er en synd, så her kan Fanden lægge pres på Ivan.



Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog



### Voldtægten

**E**nheden har taget en ung Fjendtlig soldat til fange i møllen. Først er det kun Peter og Kommandanten, og her bliver soldaten frataget sit tøj og gennem-banket.

Peter leder forhøret. De ved soldatens enhed må være i nærheden, men ved ikke hvor. Resten af gruppen kaldes ind i forhørslokalet, fordi Kommandanten har

en mistanke om, at Fangen ved mere. Nu skal han knækkes.

De forhører ham, men forhøret går over gevind. Peter bliver presset til at eskalere ydmygelsen og voldtager til sidst drengen. De ender med at få falske efterretninger, om at Fjenden gemmer sig i skolens kælder, ud af ham.

**Lokation:** Et lagerrum i møllen. Sparsomt lys. Støv overalt. Gamle melsække op af væggene. Hårdt og koldt stengulv.

**Aktører:** Nikolai, Anton, Alexander, Ivan, Peter, August (den tilfangetagne)

**Bipersoner:** Kommandanten

**Fanden spiller:** August

**Scenens start og slut:** Fra de fem træder ind i rummet, til August har afgivet sine oplysninger (eller forhøret på anden vis er afsluttet).

**Hvem har mest at tabe:** Peter taber sin menneskelighed og sin funktion som fortrolig og moralsk støtte, hvis han voldtager fangen. Han taber også troen på sig selv som et godt menneske.

**Hvad er på spil:** Hele historien. Gruppens skæbne afgøres af dette ene forkerte træk. Desuden også deres interne sammenhold, der bygger på en form for ridderlig soldatermoral. Hvis denne facade knækker, knækker også gruppen.

**Dit modspil:** Scenen er let at vinde for dig, så du skal måske holde lidt igen for at give dem en chance for at spille rollespil. Så snart fangen giver oplysninger (sande eller falske,) forlader Kommandanten rummet og iværksætter den næste aktion. Når du synes, August har fået nok, kan du lade ham tale.

Samtidig kan du lade ham udfordre Peter med sit blik eller sin berøring. Prik til Peters mulige homoseksualitet - ikke fordi han skal overvældes af liderlighed og derfor kaste sig over August, men fordi han skal skamme sig og blive bange for at blive afsløret. I den oprindelige scene gennemfører han voldtægten for at vise, at han ikke skyr tilbage for noget - heller ikke beskyldninger om homofili. I min erfaring er karaktererne så møre og spillerne så varme på det her tidspunkt, at scenen nærmest kører sig selv.

**Mulige udfald:** Hvis Peter ikke gennemfører voldtægten kan du lade rygter om homoseksualitet florere om ham i fremtiden (ville han hellere have haft ham for sig selv? Var Peter faldet for den lille dreng... etc?). Hvis de bare banker ham, taler han alligevel. Den eneste måde at stoppe hele det skæbnesvangre døgn er at slå August ihjel





lige når scenen starter, og på en måde, som han (og Fanden) ikke ser.

Så snart August ser en kniv eller andet våben, begynder han at plapre falske oplysninger af sig. Dette må du gerne hinte

allerede inden scenen starter. Hvis de slår drengen ihjel som det første, kan ingen smide deres kort og sandsynligheden for selvmord vokser.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindscene

Henrettelsen

Mindscene

Bagholdet

Mindscene

Skolebombningen

Mindscene

**Voldtægten**

Epilog



# Mindescener

## Under stjernerne

### Peter og Nikolaj

Opsummering: Efter en lang nat med brændevin og øl i festligt lag er de to soldater på vej hjem. De gør holdt på skråningen op mod møllen og lægger sig på ryggen skulder ved skulder for at kigge på stjernerne. "Under alle disse lyspunkter virker Krigen ikke rigtig så vigtig længere..."

**Hvad kan scenen bruges til:** At filosofere over Krigen og deres rolle i den eller Krigen og deres egen ubetydelighed. At tale om sig selv. At genvinde lidt tro på livet.

**Tilknyttet Skæbnescene:** Lige efter eller lige før Bagholdet.

## En middag i vigtigt selskab

### Alle soldaterne

Opsummering: Kort efter ankomsten er de inviteret til middag i møllerens hus. Borgmesteren kommer og efter at have talt længe om sin bys fortræffeligheder spørger han dem, hvad de skal efter Krigen.

at vise, hvad og hvem de egentlig kæmper for. At uddybe deres karakterers baggrund ved at invitere dem til at sætte ansigter på hjemegn eller andre lokationer. At fortælle om hvad de har mistet eller aldrig får.

**Hvad kan scenen bruges til:** At forstærke følelsen af det meningsløse ved Krigen ved

**Tilknyttet Skæbnescene:** Før den første eller efter den sidste skæbnescene.

## De uskyldige

### Anton og Alexander

Opsummering: De er på rundtur i byen - ikke under ordre, men fordi de har lyst. Pludselig rammer en bold den ene i baghovedet. En storgrinende rødhåret knægt med huller på bukserne står foran resten af flokken i skolegården, og fodboldkampen er i gang. Efter kampen bliver karaktererne råbt an af moderen til knægten og ender i deres køkken med friske æbler og koldt vand. Snakken falder på faderen, som også er soldat,

og drengen, som skal ind og tjene snarligt.

**Hvad kan scenen bruges til:** At iscenesætte soldaterne som rollemodeller for unge mænd. At sætte ansigter på de døde børn.

**Tilknyttet Skæbnescene:** Lige efter Skolebombningen.



## En mands arbejde

### Nikolai, Alexander og Ivan

Opsummering: Gennem en spadseretur gennem de små gader i tusmørket støder de tre soldater på en ung kvinde, der er prøver at sætte hjulet på sin cykel igen. De hjælper hende, selvom hun ser ganske kompetent ud. De følger hende hjem, hvor en veninde har passet barnet. Hun byder på et glas vin og fortæller om sin mand, der er soldat selv. Det er mange måneder siden, hun sidst har hørt fra ham, og de har ikke hørt om ham.

**Hvad kan scenen bruges til:** At vise deres adfærd omkring kvinder. At introducere bi-personerne til scenen om Barnemordet. At etablere deres traditionalisme.

**Tilknyttet Skæbnescene:** Lige før eller efter Barnemordet.



## Epilogen

“Fem soldater, sidder ved et bord. Tiden er frosset i splitsekundet før deres mulige død. De har allerede klemt aftrækkeren og befinder sig nu, lige før revolveren i deres hånd går af.

Fanden går en runde, og en efter en spinner han tromlen på revolverne, før han lader skæbnen tage, hvad der er sit”

Spillerne slår hver en terning.

Hvis antallet af øjne tilsvare et kammer i deres revolver, hvor der er en patron, dør de på stedet, hvorefter fanden trækker et hår fra deres næse, som han putter i sit tornyster.

Hvis ikke der er en kugle i kammeret, lyder der et metallisk klik, og Fanden efterlader dem ved bordet med deres døde kammerater.

Prolog

Indtog

Middag

Flash forward

2. del begynder

Barnemordet

Mindescene

Henrettelsen

Mindescene

Bagholdet

Mindescene

Skolebombningen

Mindescene

Voldtægten

Epilog





Ortizel 1986