



GEMMELEG

Danny Wilson
Fastaval 2015

Spiltestere

Alex Uth, Alexander Nordahl Jensen, Ann Kristine Eriksen, Flemming Jacobsen, Jacob Severin Nielsen, Lasse Arnsdorf Pedersen, Mads Kirchof, Magnus Jørgensen, Marie Wolfsberg Oscilowski, Monica Hjort Traxl, Oliver Nøglebæk, Oliwer Hansen, Peter Brichs, Peter Fallesen, Troels Ken Pedersen.

I havde alle utroligt relevante tanker der er blevet en del af scenariet.

Sparringspartnere

Peter Fallesen. Tak for altid at presse mig til at gøre mit bedste, for kritisk feedback, og for kommentarer der gjorde scenariet betydeligt bedre.

Marie Wolfsberg Oscilowski. Tak for at finde de bedste ting i mine ideer, for at se fejlene i min historiefortælling lang tid før mig, og for Teddy.

Monica Hjort Traxl. Tak for sparring omkring designprocessen og for at insistere på at scenariet skulle handle om rigtige mennesker med rigtige liv.

Spiltid

3-4 timer.

Deltagere

Fire spillere og en spilleleder.

Ludografi

Scenarier der var inspiration:

“Manden med barnevognen,” af Alex Uth.

“Depereo,” af Asbjørn Olsen.

“Femten mand,” af Simon Steen Hansen, Niels Jensen, and Anders Troelsen.

“Just a Little Lovin,” af Tor Kjetil Edland and Hanne Grasmo.

“I Say a Little Prayer,” af Tor Kjetil Edland.

“Det sidste eventyr,” af Max Møller.

“Lad verden brænde,” af Peter Fallesen.

“Tabet” af Peter Fallesen.

“Bamsers Mod” af Simon James Pettit.

“Vasen,” af Mikkel Bækgaard.

Scenariet er en oversættelse af den engelske udgave (“Teddy Says Hide”). Jeg undskylder på forhånd, hvis der har sneget sig nogle kringlede formlinger eller anglificeringer ind.

Indholdsfortegnelse

- 4 Introduktion
- 5 Karaktererne
- 6 Fortællingen
- 7 Sådan spilles scenariet
- 9 Introduktion og opvarmning
- 11 Casting

Act 1: Flugten til sikkerhed

- 13 Intromusik
- 13 Flugten
- 13 Jeg passer på dig, Teddy
- 13 Under broen
- 14 Det nye hjem

Act 2: Løgner om sikkerhed

- 16 En anden mand
- 16 En ny ven // Hjemmeparanoia
- 17 Mors sikkerhedscene
- 19 Sikkerhedsløgner
- 19 Den brændende kvinde // Begæret

Act 3: Sikkerhedsleg

- 21 Silas' sikkerhedscene
- 22 Oskars besøg
- 23 Jeg har det fint
- 23 Drengen vi elskede
- 23 Nattevagt
- 24 Sammen igen
- 25 Klimaks A: Gemmeleg
- 26 Klimaks B: Alene i mudderet
- 27 Klimaks C: Hævn

Karakterark

- 28 Silas
- 30 Mor
- 32 Teddy
- 35 Far, der ikke er der

Introduktion

Silas og han Mor er flygtet fra Far, en aften hvor han ikke var hjemme. Silas er ni år gammel. De prøver at opbygge et nyt liv, imens de forbliver gemte. Far leder konstant efter dem. Langsomt begynder frygten at overtage deres liv.

Gemmeleg handler om vold i hjemmet, efter offeret er sluppet væk fra voldspersonen og den umiddelbare fare er overstået. Udefra ser alt normalt ud, men den konstante frygt er der stadig.

Scenariet er en psykologisk thriller, der følger Silas og Mors sammenbrud i mødet med en trussel der er over det hele. Der er også elementer af psykologisk horror. Disse kommer i spil gennem scener der er designet til både at være ubehagelige for karaktererne og spillerne

Gennem to "Sikkerhedsscener" får spillerne muligheden for at ofre nogle af de ting som gør deres liv værd at leve, mod til gengæld at gemme sig bedre fra Far. Når de gør dette, får de et lod til et lotteri, der bliver afholdt i scenariets sidste scene. I denne scene bliver karakterernes skæbne afgjort. Hvis de ikke går langt nok i sikkerhedsscenerne, er det næsten garanteret at Far finder dem. Hvis de går for langt, bliver deres liv til et levende helvede, hvor det ville virke som en befrielse at komme tilbage til Far.

Scenariets to hovedpersoner udforsker det samme spørgsmål fra to forskellige vinkler: "Hvor meget af dig selv er du villig til at ofre for den person du elsker?" For Silas betyder dette at ofre sin barndom, for et liv i konstant frygt, for at holde sin Mor sikker. For Mor betyder det at hun måske vælger at vende tilbage til en mand, som hun ved kommer til at gøre forfærdelige ting ved hende, for til gengæld at gøre Silas glad.

Historien finder sted i en lille landsby. Måske i Udkantsdanmark, måske et andet sted. Stedet er sikkert, fordi det er langt væk fra ethvert sted hvor Far tilfældigvis kunne løbe ind i dem. Til gengæld er der steder der er meget indlysende at lede efter dem, som landsbyens eneste skole, eller de to supermarkeder.

Silas og Mor bor i et lille grønt hus nær udkanten af byen, tæt på en skov. Det er sikkert, fordi det er svært at finde, men hvis Far finder dem, er de helt alene.

Karaktererne

Der er fire karakterer i fortællingen. Silas og Mor (Julia) er hovedpersonerne. De er arketyper og meget lige til at spille. Deres kompleksitet kommer fra deres interaktioner med scenariets antagonister, Teddy og "Far, der ikke er der." Teddy er en manifestation af en niårig drengs forskræmte fantasi, imens "Far, der ikke er der" repræsenterer den indflydelse som Far stadigt holder over Mors liv.

Når man spiller antagonisterne, skal man lade som om de er normale roller. De kan snakke med Mor og Silas og interagere med dem fysisk. Det eneste de ikke kan, er at interagere fysisk med fiktionsverdenen, som for eksempel at flytte en kop. Så længe de bare lader som om at de er tilstede, bliver de fleste scener ikke spillet anderledes end hvis de rent faktisk eksisterede.

Det er op til jer at fortolke hvad de forskellige scener betyder. Det er ret let at spille en intim sexscene mellem Mor og "Far, der ikke er der." De gør det bare. Hvad det betyder i fortællingen er en anden ting. Måske noget i retning af at Mor savner Fars krop og gerne vil være sammen med ham – måske noget helt andet.

Silas er en ni år gammel dreng der engang havde en lykkelig barndom. På et tidspunkt gik det op for ham at der var noget galt med den måde Far behandlede Mor på. Så blev han bange. Hvor meget af hans barndom er han villig til at ofre for at holde Mor sikker?

Teddy er Silas' teddybjørn. Teddy har vogtet over Silas lige siden han var et lille barn, men han er blevet mere og mere forskruet hen over årene. Teddy er en manifestation af Silas og Mors indre angst. Han presser Silas til at gå længere og længere for at forblive sikker, selv hvis det ødelægger hans liv.

Mor (Julia) er en kvinde som er blevet mishandlet i mange år. Det nåede til det punkt, hvor det blev normalt for hende. Til sidst flygtede hun. Hun er bange for Far, men som livet bliver hårdere for hende og Silas, længes hun efter sit bur.

"Far, der ikke er der" er manifestationen af Fars tilstedeværelse i Mors liv, selv når han ikke er der. Til at starte med, er han en forfærdelig tilstedeværelse hun bare gerne vil have til at forsvinde. Som Silas og hendes liv begynder at falde fra hinanden, bliver han mere ligesom en frelsende engel. Han hvisker til Mor at alt hvad hun behøver at gøre er at ringe, at fortælle ham hvor de gemmer sig, og at sige undskyld.

Jeg anbefaler at du læser karakterarkene nu.

Fortællingen

Den første akt introducerer karaktererne og deres flugt fra Far. Silas og Mor flygter først fra deres lejlighed, og senere gennem en skov. Ved slutningen af første akt, får de endeligt et afbræk med en følelse af sikkerhed.

Den anden akt fokuserer på løgnen om at de er sikre, som både Silas og Mor holder fast i, og hvordan den bryder sammen. Mor bliver nød til at tage sine forholdsregler sådan så det er sværere for Far at finde dem, men ved at gøre dette forstærker hun også Silas' paranoia. Ved slutningen af anden akt skifter fokus over til Silas angst. Dette skift bliver markeret med en drøm hvor hans Mor bliver brændt levende.

Den tredje akt fokuserer på hvordan angsten overtager Silas' liv, og de forholdsregler han tvinger sig selv til at tage. Som deres liv begynder at bryde sammen, begynder Mors minder om far at skifte karakter. Der var også gode ting ved forholdet. Og i det mindste var Silas glad. Ved scenariets klimaks, finder Far deres hus. Mor får valget om hun vil blive og tage imod ham, og derved måske skabe et liv for Silas, eller om hun vil prøve at flygte, og måske gøre ham endnu vredere.

Scenariets udfald er afgjort af sikkerhedslotteriet. Hvis de vinder, så slipper de væk. De flytter hen til et nyt sted og forbliver bange. Hvis de taber, finder Far dem. Hvis ingen flygter, bruges sikkerhedslotteriet til at afgøre hvordan Far tager hævn.

Til afviklingen skal du bruge

- Et print af scenariet
- Et stopur eller en smartphone til at tage tid.
- En højttaler eller en smartphone til at afspille intro- og outronumrene.



Sådan spilles scenariet

På mange måder er gemmeleg et klassisk Fastavalscenarie. De fleste scener bliver udspillet semilive: Med kroppen, men uden kostumer. Nogle scener er mere fortællebaserede og bliver spillet ved at spillerne beskriver hvad der sker.

Din rolle som spilleleder er også meget klassisk, du skal introducere scenerne, pege spillerne i den rigtige retning, og lave atmosfæriske beskrivelser, når det passer ind.

Sikkerhedslotteriet

Scenariets udfald vil blive afgjort ved et lotteri i den sidste scene. Ved scenariets start, placerer du 8 farelodder på bordet. Silas og Mor kan tilsammen optjene op til 11 sikkerhedslodder i scenerne "Mors sikkerhedsscene," "Silas' sikkerhedsscene," og "Oskars besøg." Disse tre scener er de mest komplicerede scener i scenariet, og det er vigtigt at du har godt styr på hvordan de skal køres.

Nussemekanikken

Fra og med scenen "Begæret," skal Mor erklære sig enig med "Far, der ikke er der" hver eneste gang han nusser hende på kinden (fysisk i spillokalet). Dette repræsenterer Mors indre tvivl. For eksempel siger Mor at han skal lade hende være i fred, men så nusser han hende på kinden, imens han snakker om hvor meget hun har lyst til ham. Med et tager hendes drifter over, og hun begynder at snakke om hvor meget hun savner ham. På et andet tidspunkt kan det være at de snakker om hvordan Silas klarer sig i skolen. Først siger hun at det går fint, men så nusser han hende på kinden og snakker om hvor hårdt det er for Silas. Pludselig bliver hun i tvivl, og erklærer sig enig med Far. Måske har Silas det rigtig hårdt i skolen.

Formålet med denne mekanik, er at give spilleren der spiller "Far, der ikke er der" et værktøj til at presse Mor, selv hvis hun gør modstand. Han kan bruge mekanikken i alle scener med Mor efter scenen "Begæret." Du kan blive nød til at minde ham om den, hvis han glemmer den i de senere scener.

Mor skal ikke instrueres i mekanikken før den bliver introduceret i spil. Herved forbliver den en slem overraskelse.

Mekanikken kan ikke blive brugt til at få Mor til at ringe til Far eller få hende til at tage ham tilbage.

Spillokalet

Hav et åbent område med et par stole til semilive.

Det virker rigtigt godt at dæmpe belysningen. Det skaber en mere skummel atmosfære.

Du kan vælge at have noget afdæmpet musik der kører i baggrunden.



INDLEDNING OG OPVARMNING

Indledning og opvarmning

Forberedelsen kommer til at tage omkring en time, alt afhængigt af spillernes erfaring. Din primære opgave er at tage spillerne fra en gruppe der ikke kender hinanden og er nervøse, til en gruppe der er oppe at køre og klar til at spille. Når først scenariet kører, er det meget svært at fikse ting, så vær sikker på at i er klar.

Forventningsafstemning

Tag en runde hvor du spørger hvilken rollespilsbaggrund spillerne har, og hvilken oplevelse de håber på at få.

En udfordring kan være spiller der kommer fra forskellige rollespilsbaggrunde og spillere der vil have markant forskellige oplevelser. Du kan til en hvis grad tage højde for forskellene ved at caste rollerne herefter. For andre ting, bliver du nød til at forklare forskellene direkte. Hvis der for eksempel er en der har valgt scenariet fordi det virkede som et klassisk horrorscenario, kunne du sige at der er intense og ubehagelige øjeblikke, men at det ikke er klassisk horror.

Introducer scenariet

Efter at have hørt om spillernes forventninger, introducerer du scenariet.

Vigtige pointer:

- Scenariet handler om Silas og Mor, der er flygtet fra Far.
- Det er en psykologisk thriller, der fokuserer på det pres det skaber at leve et liv i konstant frygt for at blive fundet.
- Rollerne Teddy og "Far, der ikke er der" eksisterer kun i karakterernes tanker. De spilles lige som om de eksisterede og er normale roller, bortset fra at de ikke kan påvirke noget fysisk i fiktionsverdenen. Dvs. de kan røre ved de andre spillere og snakke til dem, men kan ikke flytte en stol.
- Interaktionerne med Teddy og "Far, der ikke er der" repræsenterer indre tankeprocesser. Hvad der rent faktisk sker i virkeligheden er op til fortolkning.

Introducer sikkerhedslotteriet

Placer 8 farelodder på bordet. Forklar at scenariet udfald vil blive afgjort ved et sikkerhedslotteri, og at de kan opnå op til 11 sikkerhedslodder i løbet af scenariet.

Sikkerhedsmekanikker

Bliv enige om et sæt "safe words," som stopper spillet og giver jer mulighed for at diskutere hvordan i vil fortsætte. Jeg anbefaler "stop spillet." Dette er vigtigt fordi scenariet kan blive rigtigt hårdt for visse spillere. **Sørg for at i alle er enige om at bruge sikkerhedsordene, og at i kan stole på at alle bruger dem, hvis det bliver nødvendigt.**

Første øvelse

Bed spillerne om at stille sig i en cirkel med lukkede øjne. De skal nu tælle til 20 sammen i en gruppe. Hvis to personer siger noget samtidigt, starter i forfra.

Fysiske Grænser

Tag en runde hvor du spørger spillerne hvad deres fysiske grænser er, og hvor de har det ok med at blive rørt.

Anden øvelse

Del spillerne i to grupper. I hver gruppe har den ene person lukkede øjne, imens den anden blidt masserer og styger hans krop med hænderne.

Tredje øvelse

Del spillerne i to nye grupper. Stil dem overfor hinanden. De skal nu flirte med hinanden fysisk, uden at sige noget, som om de var et ungt nyforelsket par.

Fjerde øvelse

Del spillerne i to nye grupper. Instruer dem i at sidde tæt sammen, som om de var en mor og en ni år gammelt barn. De må heller ikke sige noget her.

Første øvescene: Jeg elsker dig

Denne scene øver at give slip på behovet for at der skal siges noget hele tiden, når man spiller en rolle.

To unge sidder på en café. Den ene prøver at sige "Jeg elsker dig" til den anden, men er for genert og kan ikke få sig selv til det. Den anden person ved godt hvad han vil sige, men er også for genert til at spørge om det.

Dit mål er at skabe så meget akavet stilhed mellem de to som muligt. Stop scenen og bed dem om at tage den om, hvor du beder om mere akavet stilhed, og gør det gerne flere gange.

Sørg for at alle får prøvet øvescenen. Du kan bytte spillerne ud i løbet af scenen, eller du kan køre hele scenen igen med to nye spillere.

Anden øvescene: Jeg hader dig

Denne scene øver at give slip på sine hæmninger og give alt hvad man har.

En mand kommer fuld hjem til hans partner, som har ventet på ham hele aftenen.

Dit mål er at gøre diskussionen så hed, at spillerne råber af hinanden. Stop scenen efter et par sekunder og bed spillerne om at tage den igen, med mere vrede. Pres dem. Byt ud hvem der er der spiller rollerne, og dem og at være endnu vredere.

Casting

Du bestemmer dig nu for hvem der skal spille de forskellige roller og giver spillerne karakterarkene. Brug de ting du lagde mærke til under opvarmningsøvelserne og præsentationsrunden.

Først og fremmest skal du være sikker på at spilleren kan bære rollen. Silas er ret lige til at spille, og kan nemt gives til en uerfaren spiller. Selvom Mor heller ikke er den sværeste rolle at spille, vinder den meget på at blive spillet af en forholdsvis moden spiller.

Teddy og specielt "Far, der ikke er der," kan være svære at spille, og det er vigtigt at deres spillere kan bære dem. "Far, der ikke er der" skal kunne bringe Mors tvivl og lyster frem. Han har brug for at blive givet til en spiller der både er i stand til at gøre ham meget skræmmende på nogle tidspunkter og bare lidt for sød og rar på andre tidspunkter. Teddy skal være i stand til at presse Silas og Mor, samtidigt med at han ser meget kærligt og uskyldig ud.

Dernæst skal du tage højde for hvilken oplevelse spilleren vil have. Spørg hvis du er i tvivl. Showspillere bør spille Teddy eller "Far, der ikke er der." Spillemåde der helst vil spille indlevelsesspil, bør spille Mor eller Silas. Mor oplever mange modsatrettede følelser, imens Silas' oplevelse primært handler om angst og paranoia.

Endeligt, skal du tage højde for spillerkemi. Brug det indtryk du har fået under opvarmningsøvelserne. Specielt Mors relationer til Silas og "Far, der ikke er der" er vigtige at caste rigtigt. Silas og Teddys forhold er også vigtigt, men i en mindre grad.

Hvis nogen af spillerne gerne vil undgå fysisk kontakt, kan du give dem Silas eller Teddy, da disse roller kan blive spillet med mindre fysisk interaktion.

Besvar spørgsmål efter spillerne har læst rollerne.

Vær sikker på at i er klar til at spille

Tag en pause. Har alle været på toilettet? Du vil gerne være helt klar, så i kan køre scenariet med så få pauser som muligt.

Besvar de sidste spørgsmål som spillerne måtte have, og sørg for at de er klar til at spille.



AKT 1: FLUGTEN MOD SIKKERHED

De flygter ind i mørket med en skikkelse i hælene på dem. Han skriger efter dem og trygler dem om at komme tilbage. Skrigene bliver til stilhed. Leder han stadig?

Denne akt introducerer karaktererne og giver et positivt referencepunkt til når det hele bryder sammen.

*Tragisk, Anspændt,
Smuk.*

Intramusik

Afspil "Black is the Colour of my True Loves Hair" af Nina Simone. Afspil <https://www.youtube.com/watch?v=NWmCbEbMmeU> til tidspunktet 3.24. Anden halvdel vil blive brugt til at slutte scenariet af.

Flugten

Introducer scenen: Silas og Mor prøver panisk at pakke de ting de har brug for, før Far kommer hjem. Deres ting er spredt ud over gulvet. Mor har sat en stol foran hoveddøren, så man ikke kan komme ind.

Imens dette sker, beskriver **Far** hvordan han ankommer til lejlighedskomplekset og hvordan han går op ad trapperne. Hvad sker der, når han finder ud af at han er blevet låst ude og at de prøver at flygte? Klip frem og tilbage mellem de to synspunkter.

Målet med denne scene er at vise at Far er en person man skal være bange for.

Bed **Teddy** om at beskrive den rodede lejlighed, når det passer ind.

Hvis du har brug for at gøre scenen mere stressende, kan du fokusere på hvordan Far kommer tættere på. Stress Silas og Mor ved at stille spørgsmål om ting de har glemt.

Jeg passer på dig, Teddy

Introducer scenen: De er flygtet fra lejligheden og ligger gemt nær rødderne af et stort træ. Man kan høre Fars desperate råb i baggrunden. Silas trøster Teddy, der er bange.

I løbet af scenen beskriver **Far** hvordan han leder rundt gennem skoven, råber efter dem, og trygler dem om at komme tilbage.

Målet med scenen er at vise Teddy og Silas forhold, samt Fars desperation.

Bed **Mor** om at beskrive den våde mørke skov, når det passer ind.

Under broen

Introducer scenen: De sidder i læ for regnen under en motorvejsbro. De kan høre plaskene når de store lastbiler suser gennem vandpytterne. Der er sikkerhed, varme, og kærlighed. De føler sig sikre. Mor fortæller Silas en god nat historie. Den handler om en lille prins.

Målet med denne scene er at skabe en positiv scene der etablerer hvordan sikkerhed føles, samt det nære forhold mellem Mor og Silas.

Bed **Teddy** om at beskrive hvordan han kigger ud i regnvejret, når det passer ind.

Det nye hjem

Spillerne skiftes til at beskrive dele af deres nye hjem. Målet med scenen er at introducere det sted resten af scenariet kommer til at foregå, på en positiv måde.

Introducer scenen: Beskriv den lille landsby de er flyttet hen til. Det lille grønne hus, der ligger isoleret ude ved en skov og en lille sø.

“Far, der ikke er der” beskriver huset udefra.

Teddy beskriver huset indefra.

“Far, der ikke er der” beskriver Silas and Mor der pakker ud.

Mor beskriver nogle af de ting hun har gjort, for at stedet føles hjemligt.

Silas beskriver de steder hvor han leger med Teddy.

Mor beskriver den lille lægepraksis hvor hun nu arbejder som en sygeplejerske.

Silas beskriver landsbyens gamle skole

Du kan herefter stille flere spørgsmål, hvis du har brug for det.





AKT 2: LØGNEN OM SIKKERHED

Hun siger til sig selv at de er sikre, men det er som om Fars skygge følger hende over alt. Hun er ødelagt, men måske er der håb for Silas.

Han vil bare gerne have et normalt liv, med nogle venner han kan lege med, og et sted at kalde hjem. Er det for stor en ting at bede om?

*Anspændt, Kærlig,
Selvbedragende.*



En anden mand

Introducer Scenen: Mor spiser frokost med Thomas, en sekretær fra den lægepraksis hvor hun arbejder som en sygeplejerske. Er de bare gode venner eller er der potentiale for noget mere?

Thomas bliver spillet af Teddys spiller.

Når det passer ind, **introducerer du "Far, der ikke er der."** Det starter med at han træder frem fra rundt om et hjørne eller bag et træ, så Mor kan se ham. Han står lidt på afstand og beskuer hendes krop. Han rykker tættere på. Hvad siger han, når han ser at hun er med en anden mand?

Målet med denne scene er at introducere Fars ækle tilstedeværelse, selv når han ikke er der. Gennem dette bliver det fremhævet hvor meget deres forhold ødelagde hende.

(Thomas kan ikke interagere med "Far, der ikke er der")

En ny ven // Hjemmeparanoia

Du krydsklipper mellem to scener: Når første scene har kørt lidt, introducerer du den anden. Herefter klipper du frem og tilbage mellem dem, som det passer.

Introducer scenen: Silas leger med en af hans nye venner, som heder Oskar. Oskar leger at han er en monster jæger, der leder efter Silas, som er monstret.

Oskar bliver spillet af "Far, der ikke er der"

Målet med denne scene er at vise Silas kamp for at opbygge et nyt liv, og give ham noget godt han kan tabe senere i scenariet.

Introducer den anden scene, når det passer ind: Mor er kommet hjem. Hoveddørren er åben. Hun leder huset igennem for at være sikker på at Far ikke er der.

Teddy spiller mors indre frygt, ved at beskrive ting i huset, som om han gik rundt sammen med hende.

Målet med denne scene er at stresser Mor og vise hvor bange hun stadig er, selv om hun opretholder facaden overfor alle andre.

Scenen slutter når Mor når til Silas værelse. Der er rosenblade spredt ud over gulvet. Alt legetøjet er blevet stillet så det gemmer sig fra en lille træfigur, der står i midten af rummet.

Mors sikkerhedsscene

I denne scene får mor mulighed for at ofre noget, for at opnå sikkerhedslodder, og derigennem en større chance for at de forbliver gemt fra Far i scenariets sidste scene. Denne scene er en metascene. Det er en stiliseret udgave af de tankeprocesser foregår inde i Mors hoved, over en periode på et par uger, måske måneder.

Målet med scenen er at stille skarpt på scenariets kernetematik. Hvis hun virkeligt vil have at de er sikre, bliver hun nød til at ofre noget for det. Men hvis hun gør dette, bliver Silas måske lige så bange som hun er.

I spiller fire runder, som hver omhandler et sikkerhedsproblem. Du følger en streng tidstagningsprocedure. Hver løsning giver et lod til lotteriet til sidst (den sidste giver to). Prisen er at alle løsninger repræsenterer ofre, og jo flere ofre de laver, des mere bliver deres liv til et helvede.

Introducer Metascenen: Mor sidder på Silas værelse, med rosenbladende og de gemte stykker legetøj. Skyggesilas kommer hen imod hende. Han ligner Silas, men de fleste farver er forsvundet fra hans tøj og ansigt.

Teddy spiller Skyggesilas, en rolle der fungerer næsten præcis ligesom Teddy.

1: Mor og Skyggesilas snakker om hvordan et område fra hendes liv ser ud (før der bliver bragt nogle ofre). Dette viser hvad der er på spil, når hun senere skal ofre noget. Området de snakker om relaterer altid til det sikkerhedsproblem der bliver præsenteret efterfølgende.

I løbet af Mors samtale med Skyggesilas stiller du forhørende spørgsmål, der relaterer til at efterfølgende sikkerhedsproblem. For eksempel "hvad for noget tøj har du på?" eller "Hvad er klokken nu?" Det behøver ikke at være alt for tydeligt hvad det efterfølgende sikkerhedsspørgsmål kommer til at handle om.

2: Du præsenterer sikkerhedsproblemet.

3: Mor og Skyggesilas har 60 sekunder til at finde en løsning på problemet.

De bliver ved med at snakke indtil de kommer til en løsning som du synes er god nok. Når dette sker siger du dette, og spørger Mor om dette er løsningen hun vil bruge. Hvis ikke, spiller de videre. Hvis de ikke når at komme med en løsning, taber de runden, og du går videre til næste runde.

Bemærk at scenen ikke er en gætteleg og at du godt må forklare hvorfor du ikke accepterer en løsning. Du kunne for eksempel forklare at løsningen ikke går langt nok. Du må også gerne advare dem, hvis tiden er ved at løbe ud.

4: "Far, der ikke er der" har 60 sekunder til at overbevise Mor om ikke at løsningen er en dårlig idé, og påpege alle de grimme konsekvenser af at udføre den

5: Skyggesilas har 30 sekunder til at overbevise Mor om at gøre det, på trods af konsekvenserne.

6: Spørg mor, om hun vil implementere løsningen, og tildel sikkerhedsloddet, hvis hun accepterer.

Første runde (Inklusiv beskrivelsen af proceduren)

Forhørsspørgsmål: Hvor tit er Silas og Mor ude på gaderne. Ville de blive nemt genkendt?

Sikkerhedsproblemet: Hvad vil du gøre for at være sikker på at Far ikke genkender dig og Silas på gaden?

Løsningskriterie: Der skal være noget der gør dem sværere at genkende på gaden og måske også noget der begrænser hvor meget de går udenfor.

Anden Runde

Forhørsspørgsmål: Hvordan er huset indrettet.

Sikkerhedsproblemet: Hvordan sikrer du at huset er så sikkert som muligt, hvis far finder det?

Løsningskriterie: Der skal være noget der gør det sværere for Far at se at de bor i huset og sværere for ham at komme ind. For eksempel gardiner og låse på alle vinduerne. Det kunne også være noget i retning af alarmer forskellige steder i huset.

Tredie runde

Forhørsspørgsmål: Hvilken rute tager Mor til og fra arbejde? Hvilken rute tager Silas til og fra skole?

Sikkerhedsproblemet: Hvordan sikrer du at Far ikke kan følge efter jer til og fra skole og arbejde?

Løsningskriterie: Der skal være en aktiv paranoid indsats. Dette kunne være at tage forskellige ruter hjem hver dag, og tage meget længere ruter hjem end hvad der ellers er nødvendigt.

Fjerde runde

Giv udtryk for at man kan vinde 2 lodder i denne runde.

Forhørsspørgsmål: Hvordan går det med Silas socialt? Bliver han inviteret med til fødselsdagsfesterne i klassen?

Sikkerhedsproblemet: Silas er sårbar når han skal på udflugter og til fødselsdage. Hvis Far ser ham er der intet til at beskytte ham. Hvordan sikrer du dig mod denne fare?

Løsningskriteriet: Sårbarheden skal fjernes. Det kunne for eksempel være at mor finder en undskyldning for at være med til alle Silas sociale arrangementer, eller at han ikke får lov til at være med til dem.

Sikkerhedsløgningen

Denne scene fokuserer på konsekvenserne af sikkerhedsscenen. Formålet er at vise de ting der har ændret sig, som en konsekvens af Mors valg. Hvis hjem er blevet mindre hjem, og mere fængsel, skal du lægge vægt på dette i dine beskrivelser.

Introducer scenen: Silas og Mor sidder sammen og ser Disneyshow i dagligstuen. Animationerne skaber en skærende kontrast til rummets mørke.

I begyndelsen af scene har Silas og Mor ikke lov til at snakke. I stedet beskriver Teddy og "far, der ikke er der" rummet. De skal lægge vægt på de ting der har ændret sig som en konsekvens af sidste sikkerhedscene.

På et tidspunkt beskriver du hvordan Silas siger "jeg er bange" til Mor. Herefter må de gerne begynde at snakke, og Mor bliver tvunget til at forholde sig til Silas frygt.

Den brændende kvinde // Begæret

Du krydsklipper mellem to drømmesekvenser. Udspil dem langsomt og kom med masser af beskrivelser.

Silas' drøm: Silas og Teddy er tilbage i deres gamle hjem. De er vågnet midt om natten. Man kan høre Mors gråd i baggrunden.

I løbet af scenen, kommer du med beskrivelser af hvordan de langsomt sniger sig hen imod Mors værelse. Stanken af benzin bliver stærkere imens Mors skrig bliver højere. De kommer tættere på døren, imens de hvisker til hinanden. Det lugter lidt af brændt flæskesteg.

Du klipper scenen når døren bliver åbnet.

Efter første del har kørt lidt, krydsklipper du til Mors drøm: Julia (Mor) vågner i hendes seng. Far sidder ved siden af, og stirrer på hende. Hun ved ikke hvor lang tid han har kigget på hende. Hun husker tilbage på den gang hvor det var ok for ham at være i hendes soveværelse. **Mind Far om at han elsker hende og begærer hende.**

Introducer nussemeknikken. Hver eneste gang "Far, der ikke er der" nusser Mor på kinden, skal hun spille med på hvad han gør og siger. Det kunne for eksempel være fordi hun hendes tvivl begynder at tage over.

Målet med denne scene er at markere et klart fokusskift fra at Silas prøver at opbygge et nyt liv, til at Silas bekymrer sig om Mors sikkerhed. For mor viser scenen at hun stadig begærer Far, selvom hun er skrækslagen for ham.



AKT 3:

SIKKERHEDSLEG

Det er som at bo i et hus fyldt med fælder. Det eneste det tager, er et forkert skridt på et forkert tidspunkt, så finder Far dem.

Drømmen bliver smadret af den grå virkelighed. Var det du flygtede fra virkeligt så slemt? Er drømmen en løgn i fortæller hinanden for at få jer selv til at kæmpe videre i en dødsdømt kamp?

*Angst, Vanvid,
Sammenbrud.*

Silas' Sikkerhedsscene

Dette er scenen hvor Silas kan opnå sikkerhedslodder. Den fungerer præcis ligesom Mors sikkerhedsscene.

Scenen reflekterer en rædselsslagen niårig drengs fantasier. Dit mål i denne scene er at få Silas til at gå så langt som overhovedet muligt med hans sikkerhedsløsninger. Det er sekundært om løsningerne objektivt set gør en stor forskel. I stedet handler det om at se hvor langt Silas vil gå for at holde sin mor sikker.

Denne scene bør være direkte ond. I en spilttest overtalte Teddy Silas til at snige sig ind på Mors badeværelse og sluge en masse af hendes piller, hver eneste gang han havde en fornemmelse af at det ville blive en farlig dag. På denne måde fik han det rigtigt dårligt, og tvang derved Mor til at blive hjemme for at tage sig af ham.

Introducer metascenen: Silas sidder med Teddy på hans værelse. De er omgivet af ødelagt legetøj.

1: Teddy og Silas snakker om et område af deres liv, før de ofrer noget. Du stirrer forhørende spørgsmål for at stille skarpt på potentielle sikkerhedsproblemer.

2: Præsenter sikkerhedsproblemet.

3: Teddy og Silas 60 har sekunder til at komme frem til en løsning. Når du har accepteret en løsning, skal du sørge for at Silas også gør det, før i går videre.

4: "Far, der ikke er der" 60 sekunder til at fremhæve alle de negative konsekvenser ved at implementere løsningen.

5: Teddy har 30 sekunder til at overbevise Silas om at implementere løsningen

6: Spørg Silas om han vil implementere løsningen. Tildel sikkerhedsloddet, hvis han gør

Først runde

Forhørsspørgsmål: Hvordan ser en normal skoledag ud for Silas? Er han udenfor i frikvartererne? Og hvad med når han sidder i klasselokalet. Ville man nemt kunne se ham hvis man kigger ind af vinduerne?

Sikkerhedsproblemet: Far kan nemt se ind i skolegården og klasselokalerne, fra gaden. Han gå ind på skolen og lade som om han er en af de andre børn forældre. Hvordan sikrer du dig at Far ikke kan finde dig, hvis han besøger din skole?

Sikkerhedskriterie: Silas skal være godt gemt. Far må ikke kunne se ham fra gaden, og skal have svært ved at finde ham, hvis han gik indenfor på skole. En løsning kunne for eksempel være at blive indenfor i alle frikvarterende, og at gemme sig efter han får fri fra skole. Alternativt kunne han prøve fuldstændigt at undgå at komme i skole.

Anden runde

Forhørsspørgsmål: Hvordan ser en normal dag ud for Silas der hjemme? Går han udenfor? Har han nogle specielle dagsrutiner?

Sikkerhedsproblemet: Hvordan sikrer du dig at du er klar, hvis Far finder jeres hjem?

Løsningsskriterie: Silas bliver nød til at være konstant på vagt. Det kunne for eksempel involvere at han konstant checker alle vinduerne for at se om Far kommer og konstant checker at alle dørene og vinduerne er låste.

Tredje Runde

Bonus runde til 2 lodder.

Forhørsspørgsmål: Hvordan er Silas' morgener med mor. Er der nogen tegn på at det bliver en farlig dag?

Sikkerhedsproblemet: Nogle dage er det lige som om du kan mærke at Far måske er i byen. Hvordan sikrer du dig at Mor forbliver hjemme på de dage?

Løsningsskriterie: Løsningen skal være noget der både holder ham og Mor hjemme, selv hvis det betyder at Mor vil blive fyret fra sit job på den lange bane.

Det fjerde sikkerhedsproblem bliver præsenteret i næste scene.

Oskars besøg

Introducer scenen: Oskar kommer forbi og besøger Silas en dag hvor han er hjemme. Omstændighederne for besøget er afhængige af hvordan sidste sikkerhedsscene gik. Måske kommer han forbi for at lege. Måske kommer han forbi fordi han er bekymret for Silas. Måske leger de. Måske snakker de bare.

På et tidspunkt introducerer du Oskar som det sidste sikkerhedsproblem: Hvis Far ser dem sammen, kunne han tage Oskar til fange, gøre onde ting ved ham, og tvinge ham til at fortælle hvor Silas bor.

Teddy må gerne snakke med Silas resten af scenen og presse ham til at afvise Oskar. Han kan ikke interagere med Oskar.

De får 2 sikkerhedslodder, hvis han får Oskar til at lade ham være i fred. Det er de sidste sikkerhedslodder han har mulighed for at få.

Hvis scenen trækker ud, kan du erklære at Silas har 2 minutter tilbage til at få sikkerhedslodderne. Herefter er chancen er tabt for evigt.

Jeg har det fint

Introducer scenen: Mor er i gang med at putte Silas. Hun fortæller ham en god nat historie. Teddy og “Far, der ikke er der” er der også, og snakker til Silas og Mor henholdsvis.

Sørg for at alle sidder fysisk tæt på hinanden.

Målet med scenen er at vise Mor og Silas’ forhold efter hans sammenbrud.

Scenens fokus bør være på Mor og Silas. Hvis Teddy og “Far, der ikke er der” fylder for meget, skal du bede dem om at trække sig lidt i baggrunden. Hvis de fylder for lidt, kan du spørge dem om hvad de tænker.

Drengen vi elskede

Introducer scenen: Teddy og “Far, der ikke er der” snakker om hvilken dejlig dreng Silas var da han var yngre. Hvis skyld er det at han er ved at gå i stykker?

Målet med scenen er at skabe en diskussion mellem Teddy og “Far, der ikke er der,” hvor de udspiller kernekonflikten mellem deres to karakterer. Er Teddy et monster, fordi han presser Silas til at ofre alt for at holde sin Mor sikker. Er Far monster når han altid har sørget for at Silas havde det godt?

Hvis de har svært ved at få diskussionen startet, kan du spørge “Far, der ikke er der” direkte om at konfrontere Teddy med det faktum at han er i gang med at ødelægge Silas

Nattevagt

Introducer scenen: Teddy har vækket Silas midt om natten, så han kan holde vagt, hvis nu Far kommer.

På en tidspunkt begynder du at beskrive hvordan man kan se en skikkelse ude i mørket. Han tænder en cigaret under en gadelampe. Det er Far.

Udspil scenen indtil Silas har vækket Mor og fortalt hende at Far er på vej. Herefter klipper du direkte til næste scene, der er mellem Mor og “Far, der ikke er der.”

Målet med scenen er at introducere krisesituationen der fremtvinger scenariets klimaks.

Sammen igen

Introducer scenen: Mor og “Far, der ikke er der” er alene i hendes sengeværelse. Forklar dem at Mor i slutningen af denne scene skal bestemme sig for at hun vil løbe væk eller vente på at Far kommer. Scenen er en metascene, der finder sted inde i Mors hoved.

Målet med scenen er at give “Far, der ikke er der” en mulighed for at overbevise Mor om at indstille flugten og tage ham tilbage.

Hvis “Far, der ikke er der” har svært ved scenen, kan du begynde at hjælpe ham ved også at presse Mor. Spørg hende hvordan Silas har det. Hvis Far ikke bruger nussemeknikken, kan du minde ham om den.

Efter scenen klipper du tilbage til scenen mellem Silas og Mor. Bed Mor at forklare Silas om de løber væk eller ej.

Hvis Mor vælger at blive, skal du give Silas muligheden for at løbe væk uden hende.

Hvis Mor og Silas løber væk sammen, gå til “Klimaks A: Gemmeleg”

Hvis Silas løber væk uden mor, gå til “Klimaks B: Alene i mudderet”

Hvis de begge bliver tilbage, gå til “Klimaks C: Hævn”



Klimaks A: Gemmeleg

Introducer scenen: Silas og Mor flygter ud i skoven i det mørke regnvejr.

Far bliver spillet af “Far, der ikke er der.” Han beskriver hvordan han leder efter dem, og kommer tættere og tættere på.

Bed **Teddy** om at beskrive den uhyggelige skov, der hvor det passer ind.

Udspil scenen indtil Silas og Mor har fundet et gemmested. Hvis de ikke gør det af sig selv, erklærer du at Far kommer tættere og tættere på, og at de bliver nød til at finde et gemmested.

Målet med scenen er at skabe intens og atmosfærisk beskrivelse af Silas og Mors flugt.

Sikkerhedslotteriet

Bland sikkerhedslodderne sammen med de 8 farelodder. Erklær at du nu vil trække lodderne ud, en efter en. De forbliver gemte hvis der bliver trukket 3 sikkerhedslodder, før der bliver trukket 3 farelodder (Bedst ud af 5).

Du trækker lodderne åbent ud, så alle kan se dem,

Imens dette sker, beskriver **Far** hvordan han kommer tættere og tættere på deres gemmested.

Hvis de vinder: Beskriv hvordan de er flyttet hen et nyt sted. Silas lever stadig i konstant frygt og checker alle vinduerne konstant.

Hvis de taber: Beskriv hvordan Far går hen til deres gemmested, på en rolig måde, og forklarer hvor glad han er for at se dem.

Du slutter scenariet med den anden halvdel af intronummeret, dvs. nummeret du spillede i introen fra 3.24 og fremefter, <https://www.youtube.com/watch?v=NWmCbEbMmeU>. Nummeret er “Black is the Color of My True Loves Hair” af Emile Latimer og Nina Simone.

Klimaks B: Alene i mudderet

Introducer scenen: Siler løber alene ud i skoven med Teddy i hånden. Det er mørkt og regner.

Far beskriver hvordan han leder efter Silas. Han kommer tættere og tættere på.

Mor beskriver også hvordan hun leder efter Silas. Hun råber at han skal komme ud fra sit gemmested og at hun elsker ham.

Bed **Teddy** om at beskrive den skræmmende skov, når det passer ind, imens han skynder på Silas.

Spil scenen indtil Silas har fundet et gemmested. Hvis det ikke sker af sig selv, kan du forklare at Far er ved at indhente ham, og at han bliver nødt til at finde et gemmested.

Målet med denne scene er at skabe en intenst og atmosfærisk beskrivelse af Silas' flugt.

Sikkerhedslotteriet

Bland sikkerhedslodderne sammen med de 8 farelodder. Erklær at du nu vil trække lodderne ud, en efter en. De forbliver gemte hvis der bliver trukket 3 sikkerhedslodder, før der bliver trukket 3 farelodder (Bedst ud af 5).

Du trækker lodderne åbent ud, så alle kan se dem.

Imens dette sker, beskriver **Mor** hvordan han kommer tættere og tættere på deres gemmested.

Hvis Silas vinder: Beskriv hvordan Silas ligger og ryster af kulde i det våde mudder. Han krammer Teddy tæt ind til sig.

Hvis Silas taber: Beskriv hvordan Mor kommer hen til ham, krammer ham, og fortæller ham at alt nok skal være ok nu.

Du slutter scenariet med den anden halvdel af intronummeret, dvs. nummeret du spillede i introen fra 3.24 og fremefter, <https://www.youtube.com/watch?v=NWmCbEbMmeU>. Nummeret er "Black is the Color of My True Loves Hair" af Emile Latimer og Nina Simone.

Klimaks C: Hævn

I denne resolutionsscene, starter du sikkerhedslotteriet med det samme.

Bland sikkerhedslodderne sammen med de 8 farelodder. Erklær at du nu vil trække lodderne ud, en efter en. De forbliver gemte hvis der bliver trukket 3 sikkerhedslodder, før der bliver trukket 3 farelodder (Bedst ud af 5).

Introducer scenen: Silas sidder tavs på sit værelse og krammer Teddy, imens han stirrer ind i vægen.

“Far, der ikke er der” beskriver en gang imellem hvordan man kan høre Mor trygle og skribe.

Du trækker lodderne åbent ud så alle kan se dem, imens Teddy og Silas udspiller scenen. Når vinderen er blevet fundet, erklærer du om Mor er sikker eller ej. Herefter slutter du scenen direkte.

Du slutter scenariet med den anden halvdel af intronummeret, dvs. nummeret du spillede i introen fra 3.24 og fremefter, <https://www.youtube.com/watch?v=NWmCbEbMmeU>. Nummeret er “Black is the Color of My True det Loves Hair” af Emile Latimer og Nina Simone.



SILAS

Det skræmte barn

Han levede et fantastisk liv. Han havde gode venner, en god familie, og så havde han Teddy, der passede på ham. Han havde den bedste far i hele verden. Så kom natten hvor illusionen blev brudt.

Det var midt om natten. Han vågnede pludseligt. Hun kunne høre mors stemme. Det var tydeligt at hun tiggede og bad. Han var lige pludseligt bange. Han krammede Teddy, og sammen lå de og talte sprækkerne i loftet. Hun holdt ikke op. Næste aften lod han som om han faldt i søvn. Den aften var det som om hele hans verden knustes. Han var 5. Han var aldrig helt sikker på hvad det var Far gjorde imod hende.

Alt ændrede sig. Pludseligt så han alle de fælder han ikke havde set før. De var over det hele. Et lille ord der blev sagt på en bestemt måde, kunne betyde at man skulle være ekstra påpasselig. Det måtte ikke se ud som om man vidste noget. Man skulle være glad og taknemmelig. Hvis man kom hjem fra skole lidt for sent, ville det blive en dårlig dag. Det var vigtigt at man grinte af fars vittigheder. De værste dage var dem hvor far gjorde sig ekstra umage for at være sød imod dem. Så vidste man at der var noget der var gået galt aftenen før. Specielt de dage hvor far havde købt is.

Han heder i virkeligheden Silas. Han er 9 år gammel nu. Mor, Silas, og Teddy flygtede en aften hvor Far ikke var hjemme. Silas savner sine venner fra før de flyttede, men han må ikke besøge dem. Mor siger er sikre, men inderst inde ved Silas godt at far stadig leder stadig efter dem. De gemmer sig i det lille grønne hus i udkanten af en lille by på landet. Han er bange for hvad Far vil gøre når han finder dem. Inderst inde gemmer der sig et barn der bare gerne vil lege og have nogle venner.

Teddy

Silas' bedste ven er nu en teddybjørn. De har leget siden han har en baby. En konstant vogter. En stemme der fortæller ham den sandhed han helst ikke vil kendes ved.

Mor

Det tætte kram når man er ked af det. Varme og kærlighed. Silas liv ville falde fra hinanden hvis der var noget der skete med hende.

At spille Silas

Silas er en indlevelseshjælper. Det er mere vigtigt at du indlever dig i Silas og hans situation, end at du spiller rollen godt. Prøv at forstå ham og få hans valgt til at have vægt. Hvor langt er han villig til at gå for at beskytte dem han elsker?

Silas snakker ikke om hvad Far gør når han ikke er rar. Måske har han en idé om det, måske har han ikke. Far er altid rar ved Silas.

Sikkerhedslotteriet

Scenariets udfald, hen imod slutningen, vil blive afgjort ved et lotteri. Hvis Silas og Mor vinder, forbliver de sikre. Deres odds er meget dårlige til at starte med, men Silas og Mor kan forbedre dem i specifikke scener i løbet af spillet. Der er 8 fare lodder. I kan optjene op til 11 sikkerhedslodder, for en pris.



MOR

Det ødelagte dyr

Det startede med en drøm. En ustyrlig forelskelse. De var to vilde dyr. De overgav sig. Hun var mere værdsat end hun nogensinde havde været før. Hun var det vigtigste i hans liv. Det hele var for godt. Hun overgav sig. Blev gravid. Så begyndte drømmen at gå i stykker.

Nogle dage var drømmen stadig i live. Andre dage behandlede han hende ikke godt. I starten var hun bange. Det holdt efterhånden op. Hun var lige som et dyr i et bur. Hun havde overgivet sig. Hun havde Silas. Hun havde noget at leve for. Han behandlede altid Silas godt.

Det var blevet normalt. Hun var opdraget så godt at det betød mere hvad der skete med et dyr på gaden end hvad der skete med hende. Hun bildte sig selv ind at Silas ikke vidste hvad der skete efter at han er gået i seng.

Hendes rigtige navn er Julia, men Silas kalder hende altid bare Mor. Han er ni år gammel. De flygtede en aften hvor Far ikke var hjemme. Han leder stadig efter dem. De gemmer sig i et lille grønt hus i udkanten af en lille by på landet. Hun er bange for hvad Far vil gøre når hun bliver fundet.

Far, der ikke er der

Der er noget ude i mørket.

Hun ser hans ansigt i hver eneste mand hun går forbi.

Hun er skrækslagen.

Hun elsker ham.

Silas

Et håb at han får et bedre liv end hun gjorde.

Scener med Silas bør være positive, selv hvis det betyder at Mor bliver nød til at lyve.

At spille Julia

Julia er en indlevelseshøjde. Det er mere vigtigt at du indlever dig i Julia og hendes situation, end om du spiller rollen godt. Lad være med aktivt at forsøge at spille hende som en kvinde. Prøv at forstå hende og få hendes valg til at have vægt. Hvor meget af hende selv er hun villig til at ofre for at beskytte den person hun elsker?

Julia snakker ikke om hvad Far gør, når han ikke er rar. Måske har Silas en idé om det, måske har han ikke. Far er altid rar mod Silas.

Sikkerhedslotteriet

Scenariets udfald, hen imod slutningen, vil blive afgjort ved et lotteri. Hvis Silas og Mor vinder, forbliver de sikre. Deres odds er meget dårlige til at starte med, men Silas og Mor kan forbedre dem i specifikke scener i løbet af spillet. Der er 8 fare lodder. I kan optjene op til 11 sikkerhedslodder, for en pris.



TEDDY

Den forskruede vogter

Lige siden Far gav dig til Silas, har du været hans vogter. Når han var bange, krammede du ham, lukkede hans øjne og sagde det hele var ok. Når han var faldet i søvn, sad du alene og hørte på Mors halvkvalede gråd. Næste morgen løj du og sagde det hele var fint.

Du prøvede at beskytte Silas fra sandheden, men som årene gik, og Mor fik det dårligere, kunne du ikke længere bare se på. En aften, hvor Far var rigtig hård ved Mor, vækkede du Silas. Sammen lå i og talte sprækkerne i loftet, imens i hørte på Mor der tiggede. Herefter ændrede Silas sig. Han var ikke den livlige dreng som du elskede. Han var fem år gammel.

Silas så nu alle de fælderne. De små nuancer i hvordan Far talte til dem, der kunne betyde forskellen mellem en god og en dårlig dag. Hvorfor det var vigtigt så at man ikke kom for sent til aftensmad. Det måtte ikke se ud som om man vidste noget. Man skulle være glad og taknemmelig. Det var vigtigt at man grinte affars vittigheder. De værste dage var dem hvor far gjorde sig ekstra umage for at være sød imod dem. Så vidste man at der var noget der var gået galt.

Silas er 9 år gammel nu. Mor, Silas, og Teddy flygtede en aften hvor Far ikke var hjemme. Tingene er anderledes nu, men frygten er der stadigvæk. Det bor i et lille grønt hus i udkanten af en lille landsby. Når Teddy forestiller sig Fars straf, ser han Mors hud smelte ned på en brændende madras.

At spille Teddy

Teddy er et monster der tror han gør det rigtige. Du stemmen på Silas' indre angst, der overtager hans liv og ødelægger ham. Selvom Teddys intentioner er gode, er hans tanker forskruede ligesom en niårig drengs forskræmte fantasi. Dit mål er at presse Silas så meget som muligt og gøre ham mere og mere paranoid, for at holde hans Mor sikker. Selv hvis det ødelægger ham. Imens du gør dette, holder du dit nuttede og rare ydre. Kram ham og støt ham, med en hånd på hans skulder, som han går i gang med at rive sit liv i stykker. Heldigvis har du et værktøj til at gøre dette:

Sikkerhedslotteriet

Scenariets udfald, hen imod slutningen, vil blive afgjort ved et lotteri. Hvis Silas og Mor vinder, forbliver de sikre. Deres odds er meget dårlige til at starte med, men Silas og Mor kan forbedre dem i specifikke scener i løbet af spillet. Der er 8 fare lodder. I kan optjene op til 11 sikkerhedslodder, for en pris. Dit mål er at sørge for at de altid betaler denne pris og får så mange sikkerhedslodder som muligt.

Der kommer til at være to sikkerhedsscener. En med Mor og en med Silas. I disse scener skal du komme frem til løsninger på forskellige sikkerhedsproblemer, for at få sikkerhedslodder. Et sikkerhedsproblem kunne involvere at Silas er for nem at genkende på gaden. Her kunne en løsning være at Silas skulle have en anden frisure og et nyt set tøj, selv hvis han ikke kan lide dem

I mors sikkerhedsscene, spiller du rollen som Skyggesilas. Han agerer og snakker ligesom Silas, men skal ellers spilles præcis ligesom Teddy.

I Silas' sikkerhedscene, spiller du rollen som Teddy. Pres ham til at tage drastiske skridt, der får hans liv itu. Løsningerne behøver kun at hænge sammen i en forskræmt niårig drengs logik, og de har lov til at være direkte forfærdelige. I en spilstest overbeviste Teddy Silas og at snige sig ind i sin Mors medicinskab, og sluge en masse af hendes piller, sådan så han blev syg og Mor blev nød til at blive hjemme fra arbejde.

Du ved alt hvad den person du snakker med ved. Du kender alle deres usikkerheder og frygt. Brug det imod dem.

Teddy er mest med i anden halvdel af scenariet, hvor han begynder at ødelægge Silas. Indtil da kommer du til at spille en støttende rolle, som usikkerhedens stemme, der beskriver ting. Derudover kommer du til at spille en scene som en sekretær fra Mors arbejde og en scene som Skyggesilas.

Usikkerhedens stemme

I nogle af scenerne hvor Teddy ikke er der, vil du blive bedt om at beskrive karakterernes omgivelser. Forestil dig at Teddy står ved siden af dem. Skab paranoia og stress ved at beskrive potentielle farer.

Thomas

I en af scenerne kommer du til at spille en sekretær fra den lægepraksis som Mor arbejder ved, som en sygeplejerske. De sidder ved en café og drikker kaffe. Dit mål er at gøre mødet med Thomas til en positiv oplevelse.



FAR
DER IKKE ER DER

Dyrets stemme

“Far, der ikke er der” repræsenterer den indflydelse som Far stadig har over Mor. Du spiller rollen præcis ligesom hvis du var et genfærd. Du kan ikke påvirke noget fysisk i fiktionen, men kan interagere fysisk med de andre spillere, snakke med deres roller, og beskrive de ting du ser. Du spiller først of fremmest over for mor, men får en gang imellem også lov til at være en stemme inde i Silas’ hoved

Kroppens omrids imod gardinet ophidser dig. Hun bøjer sig fremad for at trøste jeres skræmte søn. Hendes kavalergang bliver endnu mere tydelig. Du er så tæt på, og så alligevel er du der ikke. Du er gået i stykker. Du mangler en del af dig selv. Far er ikke hos dem længere.

Til at starte med var jeres kærlighed som vilde dyrs. Hun tæmmede dig. Hun gjorde dig til noget større. Du gjorde hende til en gudinde. Hun overgav sig. Hun var din.

Din elskede gik fra dig en aften, hvor du ikke var hjemme. Hun stjal jeres ni år gamle søn Silas fra dig. Hun ville væk fra dig. Hver eneste gang hun savner Far og det liv de havde, ser hun dig.

Nogle gange er det bedre at acceptere buret. Far er ikke perfekt. Det er hun heller ikke. Men det hele ville være bedre, hvis bare de var sammen igen. Det eneste Julia behøver at gøre er at tage sin telefon, siger hvor de er, og siger undskyld. Så er i sammen igen.

Når det sker vil du sørge for at hun aldrig prøver at flygte igen.

At spille “Far, der ikke er der”

“Far, der ikke er der” er en refleksion af Mors ødelagte sind. I starten af scenariet, er dit mål at være en frygtelig tilstedeværelse som Mor er bange for. Som paranoiaen begynder at gøre hendes liv mere svært, begynder hendes tvivl at tage over. Som et resultat af dette ændrer du dig. Du bliver det sødeste menneske i hele verden, imens du udpeger alle de ting der er galt i hendes liv, og hvor meget Silas lider. Tænk Romeo møder Hannibal Lecter. Hen imod slutningen af scenariet, fortæller du hende at alt hvad hun behøver at gøre for at gøre Silas glad igen, er at tage Far tilbage. Hvis du lykkes med det, vil du først give hende indtrykket af at være et monster, for bagefter at lede hende direkte tilbage i monstrets klør.

Nussemeknikken

Dit primære værktøj til at skubbe til Mors tvivl, er nussemeknikken. Den vil blive introduceret omkring midten af scenariet, i en drøm hvor Mor er tilbage med Far i deres gamle lejlighed. Herefter skal hun være enig med dig, hver eneste gang du spiller en scene med hende og du nusser hende på kinden (fysisk i spillokalet). Dette repræsenterer hendes indre tvivl.

For eksempel kunne det være at Mor siger at du skal lade hende være i fred, men så nusser du hende på kinden, imens du snakker om hvor meget hun har lyst til dig. Med et tager hendes drifter over, og hun begynder at snakke om hvor meget hun savner dig. På et andet tidspunkt kunne det være at i snakkede om hvordan Silas klarer sig i skolen. Først siger hun at det går fint, men så nusser du hende på kinden og snakker om hvor hårdt det er for ham. Pludselig bliver hun i tvivl, og erklærer sig enig med dig. Måske har Silas det rigtigt hårdt i skolen.

**Mor kender ikke til nussemeknikken før den bliver introduceret i scenen.
Prøv at holde det sådan, så hun får sig en slem overraskelse.**

Du kan ikke bruge denne mekanik til at få Mor til at ringe til Far eller få hende til at tage ham tilbage.

Silas' ven Oskar

I to af scenariets scener, kommer du til at spille Silas' ven Oskar. Oskar er også ni år gammel. Dit mål er at gøre Oskar så sympatisk som muligt, og vise hvor god en dreng Silas kan være, hvis bare han får chancen.

Sikkerhedslotteriet

Scenariets udfald, hen imod slutningen, vil blive afgjort ved et lotteri. Hvis Silas og Mor vinder, forbliver de sikre. Deres odds er meget dårlige til at starte med, men Silas og Mor kan forbedre dem i specifikke scener i løbet af spillet. Der er 8 fare lodder. I kan optjene op til 11 sikkerhedslodder, for en pris.

Brug de ofre de gør imod dem. Hvis Mor bestemmer sig for at installere en alarm, eller hvis Silas bestemmer sig for at gemme sig i alle frikvartererne, kan du påpege dette og bruge det imod hende i alle de efterfølgende scener.



FARE



FARE



FARE



FARE



FARE



FARE



SIKKERHED



SIKKERHED



FARE



SIKKERHED



SIKKERHED



FARE



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED



SIKKERHED