



DE
HAEVNGERRIGE

af
Thor Fejerskov Jensen



Forord	2
Kort om scenariet	3
Rolter:	3
Fortællingen:	3
Struktur:	3
Karakterne	4
Casting:	4
Stemning	5
Rekvisitter	5
Fortællingens Struktur	6
Flashback:	6
Regler for den sidste scene:	8
Scenegennemgang	9
Opvarmningsscene.	9
Saloonen - Noget om døden	10
Stationen - Venter på døden	11
Opgøret – Syndens løn	12
Spittederens Huskeliste	14

En Hævn Produktion af Jesus Bar Mitzvah

Skrevet af: Thor Fejerskov Jensen
Karakterillustrationer af: Ninna "Stribe" Glatved Brink
Forsidedesign og layout af: Rasmus Høgdall

Lavet til Fastaval 2017
Directors Cut - 2. udgave

Tak til

Kristian Bach Petersen for korrekturlæsning.
Jonas "DR. NO" Sanberg for sparring.
Danny "Krammebjørn" Wilson for sparring og cocktails.
Simon Rexen Buchholdt, Chris Blæsbjerg og Marie Oscilowski for spilstest.
Anders Frost Bertelsen og Tina Heebøll Arbjørn for sparring og scenarieansvarlighed.
Alle de dejlige forfattere til forfattere weekend
Og naturligvis Klaus "Darth" Meier Olsen for feedback til synopsis.

Forord

Velkommen til Directors Cut af De Hævnerrige. Et western fortællescenarie om gamle, slidte og ødelagte gunslingers, der samles for endelig at få deres hævn.

De Hævnerrige er en hyldest til Sergio Leone, Clint Eastwood og Spaghettiwesterns. Det kræver ingen forhåndskendskab til genren, men hvis man føler sig usikker kan man trykke her og få en liste over de film, der har været med til at inspirere scenariet.

I De Hævnerrige følger vi tre tidligere gunslingers; Dommeren, Obersten og Prædikanten. De har alle i deres unge dage været del af samme bande, og nu har de fundet sammen for at få hævn over bandens gamle boss, Manden i Sort.

Kun hævnen kan give dem den fred de har brug for. På deres vej til det endelige opgør med Manden i Sort bliver deres fortid genfortalt igennem flashbacks. Scenariet handler om hævn, og om vejen der til.

Hele scenariets idé om ære og regler kommer fra Gunslingerens Bud. Alt hvad karakterne gør vil hele tiden være med Gunslingerens Bud i baghovedet. Det er deres leveregler, som man straffes for at bryde.

Directors cut-2. Udgave

Du sidder nu med Directors Cut af scenariet, som er blevet rettet for de værste fejl og mangler. I den henseende vil jeg gerne rette en stor tak til mine spillede, spiller og dommerne på Fastaval 2017, som har hjulpet mig med at få fjernet de værste fejl.

Hvis du har spørgsmål eller andet er du velkommen til at kontakte mig på [Thornfj\(at\)gmail\(dot\)com](mailto:Thornfj(at)gmail(dot)com)

Kort om Scenariet

Jeg vil her komme kort ind på de centrale elementer i scenariet.

De vil alle senere blive uddybet.

Rolter:

I scenariet er der tre roller og en vigtig NPC:

PRÆDIKANTEN - en mand, som vil have hævn over dem der var skyld i hans broders død.

DOMMEREN - en mand, som vil have hævn over dem der forråbte ham, og som var skyld i at han endte i stenbruddet.

OBERSTEN - en mand, som vil have hævn over dem der var skyld i hans families død.

De er alle efter MANDEN I SORT, som er manden bag deres ulykke, og er bandens gamle boss.

Fortællingen:

Når scenariet går i gang, er det eneste de tre Gunslingers ved med sikkerhed at Manden i Sort er hjernen bag deres ulykke. Hvem hænderne, der har udført hans ordrer præcist er, ved de ikke, men det er naturligvis en eller begge de andre Gunslingers.

Det ene plan er rammefortællingen, der foregår i nutid for karaktererne, der netop har fundet sammen for endelig at få hævn over MANDEN I SORT.

Det andet plan består af flashbacks, der viser spillerne hvordan karakterernes fortid er viklet sammen gennem de forfærdelige ting de har gjort mod hinanden.

Struktur:

Scenariet har en ramme med en startscene, en scene midt i scenariet og en afslutningsscene. Herimellem er der flashbackscener og intermezzoscener. Jeg ville komme ind på, hvordan scenernes sættes og cuttes senere.

Karaktererne

Spillerne skal spille tre karakterer:

PRÆDIKANTEN – DOMMEREN – OBERSTEN

Karaktererne er delt i tre.

Del 1 – Sådan som de er nu: Gamle og bitre.

Del 2 – Sådan som de var i banden: Unge og uerfarne

Del 3 – Sådan som de er blevet til sidst:

Ondskabsfuld, hævnerrige og ”retfærdige”. Det gamle had brænder stadig og snart kan hævntørsten endelig blive slukket. Bryder den frem i lys lue når MANDEN I SORT endelig er død? Skal flere regnskaber gøres op i dag?

På spillernes karakterark vil der være låger, som dem på en julekalender. Under disse låger vil spillerne kunne læse næste del af deres karakter. Del 2 og 3 vil på den måde være skjult for spillerne i starten af scenariet.

Spillerne starter scenariet med del 1 af deres karakter og intet andet. Efter at alle spillerne har haft deres første flashbackscene åbner de del 2 på deres karakterark, og får på den måde adgang til en del mere af deres karakter.

Når de alle så igen har haft deres anden flashbackscene og inden den sidste scene åbner de del 3 på deres karakterark, og får sidste del af deres karakter.

Da du nu i stedet sidder med Directors Cut er der ikke længere en lågemekanik. I stedet vil de forskellige dele være på et ark du giver til spillerne i stedet for at de åbner låger.

Dette skal være med til at vise spillerne, hvordan deres karakterer har ændret sig siden de begyndte som gunslingers, og samtidig sikre at hver rolles to flashbackscener bliver spillet i den rigtige rækkefølge.

Spilleren må gerne vide på forhånd, at der kommer flere dele af deres karakter i løbet af scenariet.

Spillerne kan først slå hinanden ihjel i den sidste scene. Regnskabet med MANDEN I SORT skal afregnes først, det er forklaringen hvis spillerne spørger.

Casting

Alle rollerne er nogenlunde på samme niveau, og der er ikke den store forskel på de tre. Men hvis det er nødvendigt, så bør du caste den mest erfarne spiller som DOMMEREN, derefter OBERSTEN og til sidst PRÆDIKANTEN. Men ellers gør det ikke den store forskel. Som spilleleder har du en bedre idé om hvad, der vil fungerer i situationen.

Stemning

Scenariet er først og fremmest et drama, om hvor langt man vil gå for at få hævn, og et spørgsmål om hævn gør ved mennesker når de ikke har andet tilbage.

Det gør ikke noget der er tavshed, faktisk må du gerne dyrke den. For det første er det en genrekonvention og for det andet er rollerne gamle, ødelagte og bitre mænd, der ikke har mere at sige, men meget mere at gøre.

De har ikke fået det i livet de regnede med, og nu skal de ud og have, i deres øjne, velfortjent hævn. Der skal være plads til at man i scenariet kan sidde i ro og skule olmt og vredt på hinanden. Lad de scener køre lidt længere end beregnet, og hvis det er muligt så brug musikken til at understøtte dette.

Det er en god idé at hjælpe spillerne i rette stemning ved inden scenariet ved at snakke om spaghettiwesterns inden start. I kan eksempelvis lave en associationsøvelse med westernord. Start eksempelvis med 'gunslinger' og gå nogle runder rundt hvor de får spillerne til at sige det ord de associerer med det foregående. Det er også her du kan forklare nogle genrebegreber. Introducer hvad en triello er, så vil spillerne allerede her være sat op til slutscenen.

Musik

For at hjælpe med at sætte den rette stemning i scenerne er der lavet en playliste til scenariet med musik komponeret af Ennio Morricone.

Al musikken er fra spaghettiwesterns, og skal være med til at give scenariet den rette stemning. Der er ingen regler om hvornår du skal bruge et bestemt stykke musik med undtagelse af nummeret "Ecstasy of Gold" som skal bruges i den sidste scene i scenariet. Hvis du kan undgå at spille Ecstasy of Gold i løbet af scenariet vil det være det bedste. Lyt eventuelt listen igennem og marker de rolige numre og dem med meget energi. Har du brug for at manipulere tempoet i scenerne, kan du bruge de markerede numre.

Playlisten kan du finde på Spotify eller ved trykke her. Den hedder De Hævnerrige.

Rekvisitter

Spilledeerne vil under spilledeerbriefing få udleveret tre revolverattrapper, som spillerne kan sidde med i løbet af scenariet, og som de skal bruge i den sidste scene i scenariet. Dette vil blive gennemgået i gennemgangen af den sidste scene.

Fortællingens Struktur

Scenariet består af tre forskellige slags scener:

Rammescener.

Intermezzoscener.

Flashbackscener.

Rammescener er scenerne til den overordnede fortælling om gunslingerens søgen efter hævn over MANDEN I SORT.

Der er tre rammescener i løbet af spillet. Det er dem der driver det overordnede plot fremad. De bliver sat og introduceret af spillederen, og vil blive gennemgået senere.

Intermezzoscener er de scener der er ind imellem flashbackscenerne, og fungerer som små mellemscener, hvor spillerne har mulighed for at reagere på flashbackscenerne. Det vil sige at de kan reagere på de informationer, der kommer frem i flashbackscenerne.

Karaktererne kan naturligvis også blankt benægte, at det var sådan det skete.

Flashbackscener er de scener der vil være flest af. Det vil være seks flashbackscener i scenariet. Flashbackscenerne er fortælle-scener, hvor spillerne selv sætter scenen ved hjælp af Gunslingerens Bud, og markerer i deres roller, når de synes de passer ind i fortællingen.

Som spilleleder er det dit job, at klippe scenerne. De skal klippes hårdt i rammescenerne og flashbackscenerne.

Flashback

Flashbackscenerne sættes på følgende måde:

En af spillerne vælger, når han eller hun synes det passer i fortællingen, at sige: "Fortæl mig om dengang..." plus deres markør på deres karakter ark i **fed kursiv**.

En af de andre spillere har på deres ark en tilsvarende ordlyd markeret i **fed**. Det er et oplæg til den flashbackscene, som de så skal sætte. Spillederen der

skal sætte scenen, vælger et af Gunslingerens Bud, som han synes passer til scenen og bruger dette som inspiration. Mind dem om at de kan bringe deres konflikter i spil også.

Hvis de har problemer med at sætte scenen, så hjælp dem med at spørge om:

Hvor de er?

Hvem er med i scenen?

Bed dem beskrive de fysiske omgivelser (lokationen) etc.

Når scenen er sat, så lad dem spille scenen. Scenens mål er at besvare markøren i **fed kursiv**. Når det er gjort er flashbackscenen færdig og vi vender tilbage rammefortællingen.

De må gerne inkludere de andre roller i scenen. Husk at fortæl dem, at flashbackscenerne er minder, så hvis en spiller er uenig i noget der skete i en flashbackscene, er det bare fordi hans karakter husker det anderledes. I nogle af oplæggene til flashbackscener i rollerne, er det allerede givet at flere af karakterne er med, men det står ikke

nødvendigvis i alle roller. Sig til spillerne, at det er fordi visse episoder har gjort mere indtryk på nogle end andre og at de altid skal sige ja og lege med. Den spiller der har oplægget i rollen sætter scenen.

Eksempel på flashbackscene

OBERSTEN siger: Fortæl mig om den gang jeg kaldte Manden i Sort ved hans rigtige navn. PRÆDIKANTEN sætter som svar derefter scenen hvor han nævnte MANDEN I SORT ved hans rigtige navn, da denne markør er fremhævet på hans karakterark, og allerede har stikord til at sætte scenen. Han vælger at bruge buddelet "Kom aldrig imellem en revolver og dens mål" og beskriver scenen for de andre, hvorefter den spilles.

Den spiller der har *fed kursiv* markøren er typisk ikke med i scenen, men fordi det handler om dennes rolle er det stadig en scene der har betydning for alle spillere.

Til at hjælpe spillere med at huske, hvordan man sætter scenerne vil der være et handout til rådighed på bordet med krav til flashback-scenerne og en liste med Gunslingerens Bud.

Inden den sidste scene spilles er det vigtigt at følgende er klart for spillerne:

1. PRÆDIKANTEN og DOMMEREN har myrdet OBERSTEN familie.
2. OBERSTEN og PRÆDIKANTEN har forrådt og stukket DOMMEREN.
3. DOMMEREN og OBERSTEN har myrdet PRÆDIKANTEN bror.
4. MANDEN I SORT har været involveret i alle tre. Typisk ved at være den der har beordret det.

Det skulle gerne være kommet frem igennem flashbackscenerne, men du kan bruge intermezzoscenerne til at sikre dig at spillerne er med. Spillerne må ikke slå hinanden ihjel før i scenariets sidste scene. Det er en dramatisk regel, og er forklaret i spillet med at de har brug for hinanden til at få hævn over MANDEN I SORT.

Regler for den sidste scene:

Sidste scene er en triello imellem de tre hovedpersoner:

En triello kaldes også et mexican stand-off, og betyder at tre karakterer alle har en pistol rettet mod sig, og selv retter en pistol mod en anden.

I sidste scene vil der blive spillet "Ecstasy of Gold". Når nummeret stopper peger spillerne med deres revolver på den af deres kammerater de vil skyde, hvis spilleren ikke peger på nogen bliver han automatisk skudt.

Den sidste mand, som står op har vundet duellen, og har endelig fået sin hævn.

Det er meget sandsynligt at alle ender med at dø.

Scenegennemgang

Her gennemgås de scener, der er faste i scenariet.

Opvarmningsscene.

Efter at spilleleder har castet spillerne, og givet dem deres 1. del af deres karakter, starter scenariet med en opvarmningsscene, der skal være med til at lære spillerne hvordan flashbackscenerne fungerer.

Scenen har også den funktion at iscenesætte MANDEN I SORT, som en stærk og dygtige gunslinger.

Scenen består af fire fortællelementer hvor spilleleder og hver karakter fortæller en historie om MANDEN I SORT baseret på et af Gunslingerens Bud. Spillederen vælger et bud, fx Bed aldrig en anden mand om nåde, og beder en af spillerne fortælle en historie om MANDEN I SORT, og om hvordan han levede op til dette bud.

Under opvarmningsscenen kan det være en god idé at bruge musik nummeret Il Triello. Du kan finde det på playlisten.

Start scenen med at beskrive rammen for fortællingerne. Et bud du kan bruge som udgangspunkt kunne være:

I sidder sammen omkring lejrålet. De har været

afsted på en opgave for MANDEN I SORT, og har nu tid til en hvil efter en lang dag på hesteryg. Ilden knitre i mørket og tre skikkelser sidder og varmer deres hænder omkring ålet. Der bliver spist i stilhed.

Spillelederen starter med at spørge en af spillerne (gerne den med mindst panik i øjnene) om han ikke vil fortælle om buddet og MANDEN I SORT.

F.eks. Kan du ikke fortælle de andre historien om dengang MANDEN I SORT slog en anden gunslinger ihjel, fordi han bad om nåde.

Hvis spillerne har svært ved at komme i gang, så stil spilleren afklarende spørgsmål i forhold til buddet og MANDEN I SORT.

Jo mere effektiv, ondskabsfuld og sadistisk, men også dygtig de kan gøre MANDEN I SORT, jo bedre. Det må du gerne fortælle dem.

Forsæt indtil alle du og alle tre spillere har fortalt om MANDEN I SORT.

Saloonen - Noget om døden

Scenen hvor gunslingerne mødes for første gang siden DOMMEREN endte i stenbruddet.

Scenen kommer til at fungere ved at du får dem til at beskrive scenen og dem selv.

Start med at bede:

... DOMMEREN om at beskrive byen når man kommer ridende ind i den.

... OBERSTEN om at beskrive hvordan saloonen ser ud.

... PRÆDIKANTEN om at beskrive bartenderen og de andre kunder.

... DOMMEREN om at beskrive sig selv og hvordan han ankommer som den første til baren og finder et bord.

... OBERSTEN om at beskrive sig selv og

hvordan han ankommer til baren.

... PRÆDIKANTEN om at beskrive sig selv og hvordan han ankommer til baren.

Suppler selv med spørgsmål, hvis der er andet du mener skal beskrives eller besvares. Det kunne f.eks. være hvad er deres plan?

Herefter kan du lade dem sidde i stilhed og lade dem snakke, indtil de nævner en af markørerne, som vil starte den første flashbackscene. Hvis spillerne har svært ved at komme i gang kan du hjælpe dem på vej ved at stille spørgsmål til dem.

Stationen - Venter på døden

Scenen hvor gunslingerne venter på at MANDEN I SORT ankommer. De sidste nerver sidder uden på tøjet.

Scenen kommer til at fungerer ved at du får dem til at beskrive scenen og dem selv.

Start med at bede:

... DOMMEREN beskrive stationen, og hvad han får tiden til at gå med.

... OBERSTEN beskrive hvad han får ventetiden til at gå med.

... PRÆDIKANTEN beskrive hvad han får ventetiden til at gå med.

... DOMMEREN fortælle hvilke tanker, der går igennem hans hoved.

... OBERSTEN fortælle hvilke tanker, der går igennem hans hoved.

... PRÆDIKANTEN fortælle hvilke tanker, der går igennem hans hoved.

Suppler selv med spørgsmål, hvis der er andet du mener skal beskrives eller besvares.

Herefter kan du lade dem sidde i stilhed og lade dem snakke, indtil de nævner en af markørerne, som vil starte den anden runde af flashbackscene. Hvis spillerne har svært ved at komme i gang kan du hjælpe dem på vej ved at stille spørgsmål til dem.

Husk at stilhed ikke er farligt. Slet ikke i et westernscenarie.

Opgøret – Syndens løn

Den sidste scene i scenariet.

Scenen hvor gunslingerne endelig kommer til at stå ansigt til ansigt med MANDEN I SORT, og får deres hævn.

Start med at forklare spillerne, at dette er den sidste scene i scenariet, og de skal rejse sig op, stille sig ud på gulvet med deres revolver, og at scenen slutter når "Ecstasy of Gold" slutter. Spillerne kan nå at gøre én ting efter nummeret slutter.

Spillerne må ikke snakke sammen under nummeret.

Dette er den eneste scene, hvor spillerne kan slå hinanden ihjel.

Scenen kommer til at fungere ved at du får dem til at beskrive scenen.

Start med at bede:

... DOMMEREN om at beskrive vejret.

... PRÆDIKANTEN om at beskrive ventetiden.

... OBERSTEN om at beskrive toget, der er på vej ind.

... DOMMEREN om at beskrive hvordan MANDEN I SORT ser ud i det han stiger ud af toget.

... Spørg PRÆDIKANTEN om MANDEN I SORT er overrasket over at se dem? Genkender han dem?

Forsæt indtil spændingen er på et maksimum.

MANDEN I SORT smider sin sorte taske og hans hånd finder hurtigt sin revolver...

Få først OBERSTEN, så DOMMEREN og til sidst PRÆDIKANTEN til at beskrive hvordan de selv trækker deres revolver og skyder.

Deres kugler sønderriver MANDEN I SORT inden han når og affyre sin revolver.

Sæt nu "Ecstasy of Gold" på og lad spillerne stå i stilhed, og vent på afslutningen.

Regler for den sidste scene

Sidste scene er en triello imellem de tre hovedpersoner:

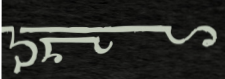
En triello kaldes også et mexican stand-off, og betyder at tre karakterer alle har rettet en pistol mod sig selv, og retter en pistol mod en anden.

I sidste scene vil der blive spillet "Ecstasy of Gold", når nummeret stopper peger spillerne med deres revolver på den af deres kammerater de vil skyde, hvis spilleren ikke peger på nogen bliver han automatisk skudt.

Den sidste mand, som står op har vundet duellen, og har endelig fået sin hævn.

Spillelederens Huskeliste

- Forklarer Gunslingernes Bud, og hvordan flashbackscenerne fungerer.
- Kort intro til MANDEN I SORT og den overordnede fortælling.
- Forklar, at sidste scene kommer til at forgå stående, og scenariet stopper når musikken (Ecstasy of Gold) stopper.
- Spillerne kan først dø i sidste scene.
- Sig altid JA.
- Ting der sker i flashbackscenerne er minder - Selvom det ikke står i spillerens rolle, så er det stadig sket. Det har bare ikke gjort, så stort et indtryk. Det er forskelligt hvad man husker.
- I intermezzo scenerne kan spillerne også sige at det ikke er sådan de husker det. Benægte det og give MANDEN I SORT skylden.
- Alle skal bede om og sætte flashbackscener, hvor de bringer deres markører i spil.
- Klip Rammescenerne og flashbackscenerne stramt, men giv mulighed for tavshed.
- Brug musikken.
- Hvis spillerne har det svært med at komme i gang i flashbackscenerne, så hjælp dem ved at stille spørgsmål, som i rammescenerne.



Gunslingerens bud:

1. Bed aldrig en anden mand om nåde.
2. Stol aldrig på nogen, især ikke en anden gunslinger.
3. Kom aldrig imellem en revolver og dens mål.
4. Hvis du sårer en mand, så sørg for at slå ham ihjel.
5. Hvis du har tænkt dig at tale, så tal. Hvis du har tænkt dig at skyde, så skyd.
6. Accepter alle udfordringer uanset hvad.
7. Hvis du slipper en gunslinger løs, så tag hans revolver først.
8. Slag er som kugler, sørg for at det første tæller.
9. Din fortid vil altid indhente dig.
10. Når først du er begyndt at dræbe, så kan du ikke stoppe igen.
11. Det er ikke dit ord, der tæller, men hvem du giver det til.
12. Der er ganske få problemer, der ikke kan løses med en revolver.
13. Når en mand har penge på lommen, så begynder han at sætte pris på fred.
14. Hver revolver har sin egen melodi.

I De Hævnerrige følger vi tre tidligere gunslingers;
Dommeren, Obersten og Prædikanten. De har alle i deres
unge dage været en del af den samme bande, og nu er de fundet
sammen for at få hævn over bandens gamle boss, Manden i Sort.

Hævnen kan give dem den fred de har brug for.