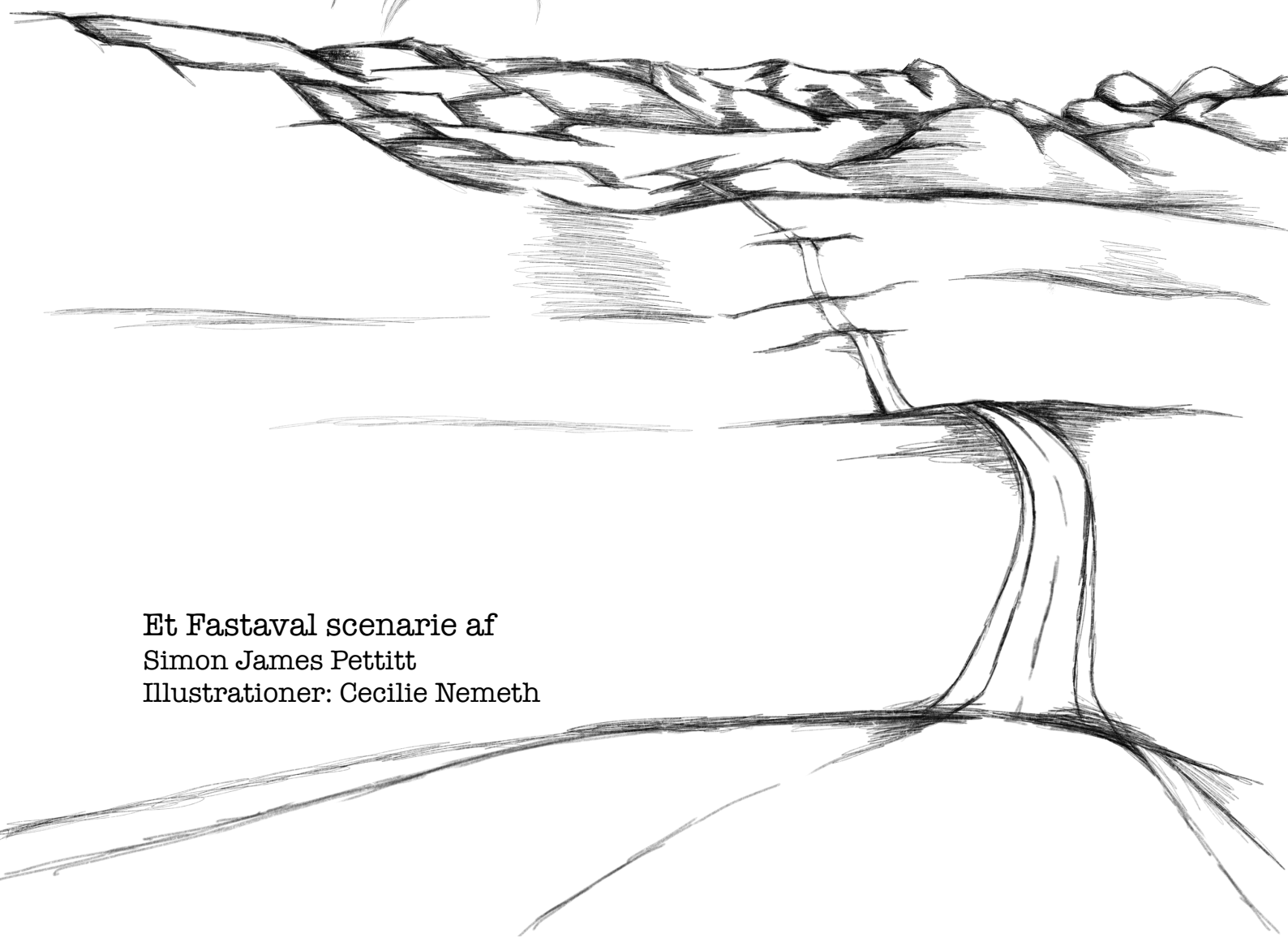


Uledsaget



Et Fastaval scenarie af
Simon James Pettitt
Illustrationer: Cecilie Nemeth

Uledsaget

Et scenarie til Fastaval 2018

Af Simon James Pettitt

- Side 2 - Indhold
- Side 3 - Introduktion
- Side 6 - Gennemgang
 - Side 7 - Spillestil
 - Side 8 - Mekanikker
 - Side 14 - Scenerne
- Side 17 - Arrangørinstrukser
 - Side 18 - Rekvisitter
 - Side 19 - Opsætning
 - Side 20 - Diverse
- Side 21 - Spilledervejledning
 - Side 22 - Spillederens opgaver
 - Side 23 - Vejledning og tips
 - Side 24 - Guidet meditation
 - Side 26 - Rollefordeling
- Side 29 - Workshop
 - Side 30 - Introduktion til scenariet
 - Side 32 - Spillestil
 - Side 34 - Rollefordeling
 - Side 35 - Mekanikker
 - Side 40 - Prøvescene - Livet i Hjemstavnen
 - Side 41 - Pause
 - Side 43 - Startscene - Flugten fra Hjemstavnen
- Side 45 - Scener
 - Side 46 - Krigens ruin
 - Side 48 - Udmattelsens vej
 - Side 50 - Sultens lejr
 - Side 52 - Mindernes bål
 - Side 54 - LigeGYldighedens by
 - Side 56 - Slutscene - Grænsen til Det Fremmede Land
 - Side 58 - Afslutning
 - Side 58 - Debrief
- Side 59 - Handouts
 - Side 60 - Flowchart
 - Side 61 - Foromtale
 - Side 61 - Kort
 - Side 63 - Velkomsttekst
 - Side 64 - Roller

Tak til

Jeg skylder en kæmpe tak til Cecilie Nemeth for de helt fantastiske tegninger. Hun har virkelig fanget scenariets ånd i dem.

Tobias Demediuk Bindslet fortjener også stor tak, som min meget ihærdige sparringspartner.

Tak også til mine spilstestere, som velvilligt vandrede ud i mørket med mig.

Endelig og altid tak til min dejlige kone Jeanette Krambech for evig tålmodighed.

Introduktion

Der er borgerkrig i Hjemlandet. En lille gruppe børn er nødt til at flygte fra Hjemstavnen og finde vej til Det Fremmede Land. Gennem deres sammenhold og venskab vil de komme frem. Men det de oplever, og bliver udsat for på rejsen vil ændre dem alle.

Stil og setting

Dette scenarie er ikke et realistisk scenarie. Det er måske en allegori over nutidige hændelser, men mest af alt er det en mørk eventyrfortælling set med børns øjne. Det er symbolsk, ikke konkret.

Ud i skoven

Spillerne skal ud og fysisk vandre, som deres roller vandrer gennem det borgerkrigshærgede land. Spillerne vil gå en fastlagt rute om natten gennem en skov. Skovens truende og omsluttende mørke vil underbygge den udsatte position børnene er i på deres rejse. Samtidig vil det fysiske i selv at gå mere end noget andet understrege, at dette scenarie handler om en rejse.

Scenariets Struktur

Scenariet starter med en fælles workshop for alle på Fastaval, herefter vil spillerne gå ud i skoven. Hver gruppes spilleder vil føre dem rundt på ruten. På fastlagte steder vil spillederen stoppe og spille en scene med spillerne, som på den ene eller anden måde udfordrer rollerne på deres rejse. Scenariet slutter med en scene ved grænsen til Det Fremmede Land, hvorefter spillederne tager spillerne tilbage til Fastaval til fælles debrief.

Tekstens Struktur

1. Scenariet består af følgende afsnit:
2. Gennemgang: Indeholder alt den generelle viden om scenariet, som både er relevant for spilleder og arrangør, såsom spillemekanikkerne.
3. Arrangørvejledning: Gennemgår forberedelsen og opsætningen af scenariet.
4. Spillederinstruktion: Beskriver spillederens opgaver, og giver tips og råd til, hvordan man bedst kører dette scenarie.
5. Workshop: Gennemgår detaljeret workshoppen, som ligger inden selve scenariet.
6. Scener: Beskriver scenariets scener.
7. Handouts: Diverse ting, som skal gives ud, såsom roller og kort over ruten.

Ansvarsfordeling

- Dette scenarie har både spilledere og en arrangør.
- Arrangøren gør scenariet klar og kører workshoppen. Arrangøren kan også være spilleder.
- Spillederne kører scenariet for hver deres gruppe og hjælper til med klargøring og under workshoppen.
- Derudover vil afviklingen blive lettere, hvis der er en hjælper til stede, som kan tage sig af diverse praktiske ting, såsom bålet.
- Både spillederne og arrangøren skal læse hele scenariet.

Liverollespil og ordrollespil

Når spillerne stopper og spiller en scene spiller de (b)ordrollespil. Her er fokus på at fortælle, hvad man gør, føler og ser. Når spillerne vandrer mellem hver scene, spiller de liverollespil. Rollerne reagerer på, hvad der lige er sket og de tænker over det, der venter forude. Livedelene er scenariets kerne, ordrollespilsdelene er til for at give spillerne noget at spille på, men det er vandringsen, der er det centrale i scenariet.

Scener

Der er fem fastlagte scener, som har en passende geografisk placering på ruten. Da grupperne i starten vandrer ud til hver deres scene og spiller den, og derefter vandrer hen til næste scene og så videre hele vejen rundt til, de ender ved scenen før den, de startede ved, vil hver gruppe opleve scenerne på forskellige tidspunkter i deres historie. Gruppe 1 vil opleve scenerne som 1 2 3 4 5, men gruppe 4 vil opleve scenerne som 4 5 1 2 3. Scenerne er designet, så en rækkefølge ikke er mere interessant end en anden, men vil blot give forskellige fortællinger. Det viser, at ingen flugt er ens.

Scenerne har hver et centralt tema, som også er vist via deres navn:

- Sultens lejr: Børnene ankommer til en enorm lejr, og skal prøve at finde mad.
- Mindernes bål: Børnene samles om et bål, og mindes det de har efterladt.
- Ligegyldighedens by: En af børnene er blevet syge, og de skal skaffe medicin i en by uberørt af borgerkrigen, som mest af alt ser alle disse flygtninge som besvær.
- Krigens Ruin: Børnene bevæger sig gennem et område, hvor krigen hænger.
- Udmattelsens vej: Børnene vandrer ud af en endeløs vej. Kulden bider og vinden flår.

Karruseldramaturgi

Dette scenarie har ikke en traditionel vestlig spændingskurve. I stedet læner det sig mere op af den cirkulære Karruseldramaturgi, hvor hver scene binder sig tematisk sammen med den næste indtil man ender tilbage ved samme tematik, som den første scene. En stigende intensitet vil dog opstå efterhånden som rejsens mange prøvelser hober sig op på børnene.

Spilmekanik

Hvert barn har en styrke. Det er det de bidrager med, som gør gruppen stærkere. Denne styrke kan rollerne miste, enten ved at spillerne ofrer den eller gøre eller opleve noget, som spillederen mener knækker deres rolle. Hver styrke er repræsenteret ved en fysisk genstand, som spillerne må bruge i deres spil, mens de vandrer, men som har en spilmekanisk effekt i ordrollespilscenerne.

Når en rolle mister sin styrke vil denne langsomt miste håbet og blive mere og mere apatisk og tom. Det er ikke at hun giver op og vender om, men bare at hun fortsætter som en tom skal ligeglads med rejsen og målet.

Andre roller kan støtte hende, ved at låne eller dele deres genstand med hende, så hendes styrke for en kort stund vender tilbage. Når man låner sin genstand ud begynder man dog selv at mærke apatien og tomheden gnave. På den måde vil det blive et balancespil om at holde modet oppe hos alle. Det er på den måde at samarbejde skal få børnene gennem rejsens nedslidende prøvelser, men det er også dette, som især vil ændre rollerne på rejsen.

Roller

Der er seks roller, hver har en styrke og en central relation, men de er alle venner. Rollerne har ikke fastlagte køn og spillerne må selv bestemme deres rolles køn. Rollerne er:

Milo

Den fantasifulde yngre søskende

Styrke: Livsglæde

- Genstand:

Sæbebobler

Hovedrelation:

Yngre søskende

til Nor



Nor

Den beskyttende ældre søskende

Styrke: Omsorg -

Genstand: Tæppe

Hovedrelation:

Ældre søskende

til Milo



Issa

Det privilegerede barn

Styrke: Tillid - Genstand: Bamse

Hovedrelation: Hemmeligt forelsket i

Levi



Levi

Den sejlivede forældreløse

Styrke: Stædighed -

Genstand:

Granitsten

Hovedrelation:

Hemmeligt

forelsket i Issa.



Eli

Den eventyrlystne leder

Styrke: Håbefuldst - Genstand: Et lys

Hovedrelation:

Bedste ven med

Val



Val

Den modvillige leder

Styrke: Ansvar -

Genstand: En

flaske vand

Hovedrelation:

Bedste ven med

Eli



Gennemgang



Spillestil

Spillestilen i dette scenarie trækker meget på, at rollerne er børn, der nærmer sig de første teenagerår. Netop den alder bliver brugt til at skabe det spil, som egner sig til scenariet. Disclaimer: jeg har ingen børn, så dette er min fortolkning af det barnlige formet, så det passer til dette scenarie.

Simple roller

Selvom rollerne fylder en side, så er selve beskrivelsen af rollen faktisk kun et afsnit, resten er relationer og et enkelt afsnit om, hvordan de andre ser ens rolle. Rollerne er med vilje så simple. Der gør det lettere at udvikle dem, tanken er netop, at disse uprøvede børn skal udvikle sig under rejsen. Man kan sammenligne det med Pixar filmen Inside Out, her starter hovedpersonen med fem separate intense følelser, men undervejs i filmen lærer både hovedpersonen og følelserne selv, at der kan være nuancer i følelser. Det samme er tanken her. Ved at starte med simple roller, kan spillerne ikke undgå at gøre deres roller mere komplekse og nuancerede under rejsen.

Store følelseskift

Børn gennemgår dagligt næsten hele følelsesregistret. Ved at bruge det barnlige som alibi, så er det muligt for spillene, at skifte følelser ret hurtigt. I et kort scenarie, kan det være svært at realistisk at finde tid til at få spillet det hele igennem. Man kan tit føle sig hæmmet af spørgsmålet: "er dette skift nu realistisk?" Ved at bruge de barnlige følelseskift giver dette scenarie spillerne lov til at udforske hele følelsesregistret i selv et ret kort scenarie.

Intense følelser

Jeg mener det er Klokkeblomst, som beskrives til kun at kunne holde en følelse af gangen, fordi hun føler den med hele sin krop. Det samme gør sig gældende for børn. Hver følelse, hver oplevelse er det største / værste / bedste de nogensinde har oplevet. Igen inviteres spillerne til at trække på denne egenskab ved det barnlige til at få lov til, at tage deres følelser så langt ud, som de kan. Tanken er ikke at det skal blive overdrevet eller fjollet. Men bare, at det barnlige giver spillerne lov til at spille på følelserne så intenst som muligt, uden at det bryder med fiktionen.

Kigge på andre spille

At se på de andre spille, er i dette scenarie fedt, og vil give spil. Med seks spillere kan der let opstå kamp om spotlyset. Men i dette scenarie kan det at kigge på, det de andre gør, faktisk give utroligt meget spil. Hvis man i en ordrollespilscene ser ens bedste ven gøre eller blive udsat for noget frygteligt, kan give virkeligt meget spil i liverollespilscenen bagefter. Man kan ikke kun snakke med den rolle om det, man kan også gå og tumle med det selv, eller bekymret snakke med de andre om det.

Vandren i spil

Endelig bruger dette scenarie også vandringen aktivt. For det første gør det noget ved samtaler, når man går. Man kan stort set kun snakke med én anden, men det er lettere at skifte rundt og giver mere dynamisk spil. Det siger meget om man går forrest eller bagerst. Men det giver også lov til tavst spil, at gå lidt i tavshed og bare lade oplevelsen sive ind. Endelig kan man også bruge de skiftende omgivelser. Ruten, spillerne kommer ud på, tager dem igennem mørk skov, gadelampeoplyst byområde og kysten med det mørke vand og blinkende lys ovre på den anden side af fjorden. Spillerne bliver inviteret til at bruge disse skift i deres spil. Det er netop det, man får serveret, når man vandrer og spiller rollespil.

Mekanikker

Dette scenarie har en række centrale mekanikker. De er beskrevet i detaljer her og opsummeret i kort form i workshopen. Uanset om du er arrangør eller spilleleder skal du læse denne gennemgang grundigt et par gange, derefter burde du kunne nøjes de korte referencer til at minde dig om mekanikkerne under scenariet.

Vandring

Den centrale del af dette scenarie er selve vandringen. Det er følelsen af at bevæge sig igennem et mørkt og tomt landskab. At mærke den truende skov skabe en følelse af frygt hele vejen omkring den lille gruppe. Rollerne er børn, som er på flugt gennem et borgerkrigshærget land. Derfor er den mørke skov perfekt til at give den rette stemning af frygt og usikkerhed.

Det er vigtigt at understrege, at selvom de fem scener også er en vigtig del af scenariets oplevelse og fortælling, så er de til dels underordnet vandringen. Scenerne er der, for at give spillerne noget at spille på, reagere på og snakke om, mens de vandrer.

Hver gruppes spilleleder vandrer med spillerne rundt på ruten. Spillelederen er ikke til stede i fiktionen. Spillelederen kan ikke tale eller på anden måde interagere med spillerne under vandringen. Spillelederen er blot en tavs skygge, som viser vej. Jeg overvejede at give spillelederen en større spilteknisk funktion her, men i begge spiltests viste det sig, at det bedste spillelederen kunne gøre, var at holde mund, og lade spillerne slå sig løs. Mere var ikke nødvendigt, og ville bare have gjort scenariet unødvendigt komplekst.

Det er dog vigtigt, at spillerne følger spillelederens tempo. Det vil sige, at spillelederen kan styre timingen i scenariet via hendes tempo. Hvis en scene var meget kort, bør spillelederen sætte tempoet ned, hvis en scene gik lidt over tid, kan man gå lidt hurtigere. Man kan også skifte tempo løbende mellem to scener, starte i højt panisk tempo, for at gå helt ned og næste stå stille, for at simulere udmattelse. Men en generel regel er, at man bør gå langsommere end, hvad man normalt ville.

Før en scene

Scenerne spilles på fastlagte steder rundt om på ruten. Kort før hver scene vil der være en rød lampe. Spillelederen skal stoppe spillerne her. Spillerne skal fortsætte med at spille, men nu blot hvor de står stille.

Imens går spillelederen frem og tjekker, om scenen er fri, eller om gruppen foran stadig er igang. Hvis scenen er fri, tager spillelederen spillerne det sidste stykke hen til scenen. Hvis ikke, venter hun, til hun får signal fra spillelederen foran, inden hun tager spillerne hen til scenen. Mens de venter, er det spillelederen ansvar at holde øje med signalet fra gruppen foran.

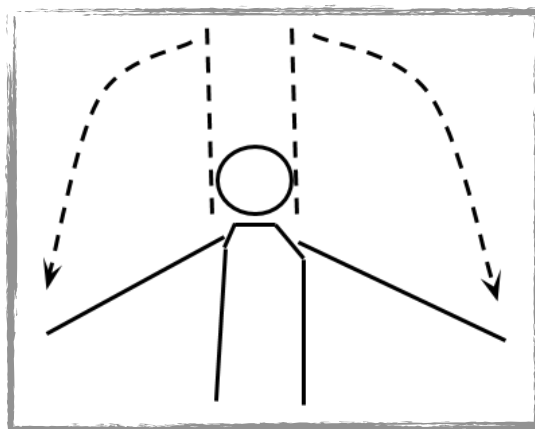
Når spillelederen ser signalet, signalerer hun tilbage, ved at vinke et par gange med lyset fra en mobil eller lommelygte.

Dette har både den praktiske funktion, at grupperne ikke kommer i vejen for hinanden. Men at stå stille skaber også helt andre spillemuligheder for spillerne. Dette skift mellem vandring, hvor alle kigger samme vej, og man stortset kun kan snakke med en person, til at stå stille, ofte i en cirkel er overraskende spilskabende.

Stop og lyt - Fortsæt og spil

Når gruppen er ved scenen, gør spillederen følgende tavse signal: Hun hæver sine arme op over hovedet og sænker dem langsomt ned og ud til siden.

Dette signal betyder, at spillerne skal holde op med at spille og blive tavse. De skal ikke træde ud af deres rolle, men blot blive stille og afvente instrukser. Dette signal betyder, at nu træder de ud af liverollespillet og er på vej ind i ordrollespillet.



Når spillederen har gjort dette signal, siger hun følgende:

“Stil jer i en cirkel sammen med mig, så tæt som muligt.
 Hav jeres genstand, så I nemt kan nå den.
 I skal holde hånd og lukke jeres øjne.
 Husk, at nu skal I beskrive, jeres handlinger frem for at fysisk at gøre dem.”

Signalet og denne instruktion skal være et lille ritual, der leder spillerne fra liverollespil til ordrollespil. Det er nok nødvendigt at gøre mere detaljeret i starten og senere i scenariet kan det være nok at sige: stil jer i cirklen, luk jeres øjne, husk at fortælle frem for at handle.

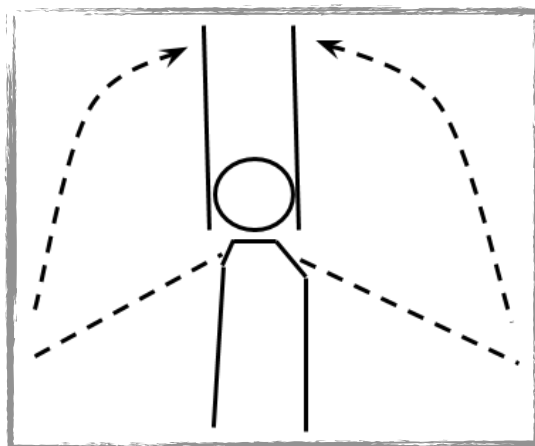
Spillederen starter nu scenen, som beskrevet i “Guidet meditation - Spørgende spilleleder” herunder.

Når scenen er slut fører spillederen dem tilbage til ruten. Når spillerne og spillederen er klar, laver spillederen det modsatte signal, hæver langsomt arme fra siden og op over hovedet, for at vise, at nu træder de tilbage til liverollespillet.

Herefter viser spillederen tavst hvilken retning spillerne skal gå i. Spillerne bør gå i tavshed et par meter, inden de begynder at tale. Men fra signalet er gjort, er de igen tilbage i liverollespillet.

Når en spilleleder har sendt sine spillere videre efter en scene, går hun hen, til hun kan se den røde lampe. Hvis der venter en gruppe ved den, giver hun signal til deres spilleleder, at nu er scenen fri, og vender så tilbage til sin gruppe.

Signalet er at vinke et par gange med lyset fra en mobil eller lommelygte.



Guidet meditation - Spørgende fortællinger

For at bringe spillerne fra liverollespilles fysiske spil, til ordrollespillets beskrivende, startes ordrollespilscenerne med en kort guidet meditation. En teknik, hvor en guide tager deltagerne rundt i et mentalt landskab. Men det er deltagerne selv, der danner deres egne mentale billeder. Guiden skal altså ikke beskrive, hvordan der ser ud, men blot føre deltagerens blikke rundt. Det kan for eksempel lyde sådan her:

“Du vågner op, du ligger på en eng. Mærk græsset under dig, hvordan føles det? ... Du åbner dine øjne og kan se himlen over dig, hvordan ser den ud? ... Hvad bider du især mærke til? ... Du løfter dit hoved og kigger rundt, hvad bliver dine øjne fanget af? ... Du ser en person komme gående, hvem er det? ... osv.

Den afgørende forskel mellem denne metode og normal spillederfortælling er, at spillederen her styrer spillerens øjne, men ikke beskriver præcis, hvordan der ser ud. Derfor er det også vigtigt, at give tid til pauser mellem hver instruks, så spilleren har tid til at danne sig de mentale billeder.

Til dette scenarie tilføjes der så endnu et trick: når spilleren har guidet spillernes øjne lidt rundt, stiller spillederen så et par ledende spørgsmål til specifikke spillere, som de skal svare på. På den måde bestemmer spillederen, hvad der er i scenen, men det er spillerne som skaber detaljerne for hinanden.

Der er en uddybet beskrivelse af, hvordan man laver guidet meditation under afsnittet Spilledervejledning.

Styrke og genstand

Hver rolle har en central styrke. Det er den egenskab, som rollen bringer til den lille gruppe venner, som rollerne er. Styrken er også udgangspunktet for, hvem rollen er. De er børn, deres personligheder er endnu ret endimensionelle. Så Issas styrke er for eksempel tillid, men tillid er også Issas definerende karaktertræk. Men den lange rejse vil ændre alle rollerne og de vil fra dette ene udgangspunkt udvikle sig til mere nuancerede mennesker. Hvordan det sker, og hvad de udvikler sig til er op til den enkelte spiller.

Den centrale styrke er repræsenteret af en genstand. Denne genstand er en ting som betyder utroligt meget for rollen. Det er den ene ting rollen nåede at få med sig, da de flygtede. Det er op til spillerne selv, at bestemme, hvorfor denne genstand er vigtig, og evt. genstandens historie.

Når spillerne vandrer og spiller liverollespil er genstanden ingame. Den er en del af fiktionen og spillerne kan bruge dem, som de vil. Alle genstandene er nogen som på en eller anden måde kan bruges til interaktion med de andre spillere. Hvordan den enkelte spiller vælger at bruge dette, er naturligvis op til spilleren selv.

For eksempel nægtede en spiller til spilstøtten at åbne for sæbeboblerne. For ham, var det afgørende, at dette symbol på uskyldighed forblev uberørt, og det er helt i orden, så længe genstanden har givet ham og de andre spil. Ligeledes var jeg også i tvivl om granitstenen, men spillerne fortalte bagefter, at det er utroligt, hvad man kan lave med den. Især, når man får af vide, at den er vigtig for en. Man kan fortælle dens historie til en anden eller blot nyde følelsen af den glatte overflade.

At ofre sin styrke

Hvis en udfordring i en af ordrollespilsscenerne bliver for stor, svær eller skræmmende kan en spiller ofre sin styrke og tage kontrol over scenen. En spiller gør det ved at række spillederen sin genstand. Når det sker, skal spilleren fortælle, hvordan hendes rolle løser scenens problem. Det er helt frit for spilleren, hvordan hendes rolle opnår dette og med hvor stor succes, det sker.

Men spilleren skal også beskrive, hvordan rollens handlinger eller oplevelser på en eller anden måde knækker rollen. Rollen skal gøre eller opleve noget, som gør, at rollen mister sin styrke. Det kan både være noget, som passer tematisk til rollens styrke. Val kan gøre noget, som svigter hendes ansvar over for gruppen. Men det kan også blot være en oplevelse, som gør at rollen mister troen på sin styrke. Så som Issa, der ser noget, der gør, at hun mister sin tillid til andre mennesker. Det er helt op til spilleren. Hvis spilleren glemmer dette, eller er i tvivl om, hvordan hun kan opnå det, kan spillederen altid hjælpe med forslag og input.

Når spilleren har gjort dette slutter scenen og gruppen vandrer videre. Udfordringen er overstået, men den har haft en pris. Det vil højst sandsynligt være nødvendigt at spillederen kort beskriver, hvordan rollerne forlader det område de var i, inden de bryder cirklen og går videre.

Spillederens udfordring

Hvis en rolle gør eller oplever noget, som spillederen mener burde koste rollen sin styrke, kan spillederen udfordre rollens spiller, ved at række sin hånd frem med håndfladen opad, som for at tage imod noget fra spilleren.

Når spillederen gør det, er det en udfordring til spilleren. Spilleren skal nu beslutte om rollen faktisk gør eller oplever det, som skabte udfordringen eller ej. Hvis spilleren vælger at gøre det, skal hun lægge sin genstand i spillederen hånd. Rollen mister nu sin styrke. Men overtager også kontrollen med scenen, og må som før beskrive, hvordan hendes rolle løser scenens udfordring, men skal også beskrive, hvordan handlingen eller oplevelsen knækker hendes rolle, og får hendes rolle til at miste eller ofre sin styrke.

Hvis spilleren ikke vælger at give sin genstand til spillederen, fryser rollen. Rollen bliver handlingslammet og en anden skal handle, før denne rolle kan handle igen. Spillederen kan understrege dette, ved at beskrive, hvordan rollen fryser og tage fokus over til en anden. Eller spørge, hvad de andre gør.

Ofte vil samme situation lede til flere udfordringer både mod samme spiller eller andre spillere, som overvejer at gøre det samme. Til spilstesten var der en rolle, som ville røve en gammel mand, for at få hans forsyninger. Straks udfordrede spillederen denne handling ved at række hånden frem. I første omgang fryser rollen, og spilleren vælger ikke at ofre sin genstand. Men flere gange i scenen overvejer flere spillere det tydeligt, og da en af de andre spillere er tæt på at gøre noget ligende, bryder den oprindelige spiller ind, giver spillederen sin genstand og beskriver, hvordan han røver den gamle mand.

At spillerne på denne måde kan vælge at slutte en scene tidligt, betyder, at nogle scener kan være meget korte. Det er derfor, at spillederen bestemmer tempoet, mens de vandrer. Hvis en scene har været kort, bør spillederen gå ekstra langsomt, har en scene været lidt for lang, kan spillederen sætte tempoet op.

Hvor mange styrker skal ofres?

Spillelederen kan aldrig rigtigt bestemme, hvor mange styrker, der vil blive ofre i løbet af scenariet. Det er muligt, at gå igennem scenariet og kun miste en styrke eller at miste hele fem styrker, en i hver scene. Det er spillelederens ansvar at finde en balance mellem de to ekstremer, men det vil ikke altid lykkes. Groft sagt er målet, at grupperne mister cirka halvdelen af deres styrker.

En optimal udvikling ville være:

- Scene 1: ingen tab
- Scene 2: tab
- Scene 3: ingen tab
- Scene 4: tab
- Scene 5: tab

Det vil både eskalere presset i scenariet og give spillerne enkelte pauser. Men det er langt fra sikkert. I spiltesten prøvede jeg med alt muligt kræft, at få spillerne til at miste eller ofre en styrke i den sidste scene, som var Ligegyldighedens by. Men det lod sig bare ikke gøre, da det i sidste ende er spillernes valg, om de vil miste en styrke eller ej. Men dette ekstra pres gjorde, at den scene blev den absolut hårdeste scene for rollerne og spillerne. Hvilket betyder, at selvom en styrke ikke blev ofret, så opfyldte scenen til fulde sin funktion.

Der er dog en scene, hvor spillelederen kan vælge at kræve en styrke, og det er Mindernes bål. Denne scene bryder med resten af scenernes format. Den er både en pause fra alle udfordringerne, men også det eneste sted, hvor spillelederen kan afkræve en styrke. Formålet er, at sikre, at selv den mest stædige gruppe mister minimum en styrke. Hvordan det fungerer er beskrevet under den specifikke scene.

At vandre uden sin styrke

Hvis en rolle vandrer uden sin styrke vil denne langsomt miste modet og blive mere og mere tom og apatisk. Det er ikke fordi rollen vil give op og vende om eller nægte at gå videre. Men mere at rollen har mistet sit formål med livet og rejsen. Hun er blevet en tom skal, der blot vandrer og vandrer uden noget håb eller lys.

Denne udvikling skal ske gradvis, og det er op til den enkelte spillere, hvordan den manifesterer sig. Men udgangspunktet er, at rollens centrale styrke er forsvundet, og rollen har mistet noget af sig selv. Det er vigtigt, at skiftet ikke sker med et slag, men mere er en ting, som langsomt bygger sig op.

Det kan sammenlignes med at gå med en Horcrux i Harry Potter eller gå med The One Ring i Lord of The Rings, dog er det fraværet af en genstand, der skaber byrden og ikke selve genstanden.

Som nævnt før, så vil rollerne i sidste ende komme frem til Det Fremmede Land. Dette scenarier handler ikke om, hvorvidt det lykkedes eller ej. Det handler derimod om, hvad rollerne må ofre for at komme frem. Det er dette styrken er et symbol på. Hvis en rolle har vandret længe uden en styrke, er det knap nok et menneske, som når i mål, men en knækket og knust skal, hvor i intet lys længere lever.

At dele sin styrke

Men scenariet handler også om sammenhold mod verdens ondskab. Rollerne kan hjælpe hinanden mod apatien, men det har også en pris. En spiller kan til enhver tid vælge at give sin genstand til en spiller, som ikke har en genstand.

En spiller, som på den måde får en genstand af en anden, vil mærke sin gamle styrke blive vækket igen. Det vil aldrig være på samme niveau som før, men gradvis vil apatien svinde i baggrunden og den gamle styrke vil vende tilbage. Det er vigtigt at understrege, at denne rolle altså ikke får den anden rolles styrke, men at det er rollens egen styrke som for en stund bliver vækket igen.

Rollen som har givet sin genstand til en anden rolle, vil tilsvarende mærke apatien komme snigende og langsomt føle sig mere og mere tom og grå. Det er så at sige prisen for at holde sin vens mod oppe. Der er så hårdt, at holde dem i gang, at det tærer på dig.

Genstande kan skifte rundt, så meget de vil. Der er ingen grænser her. Det betyder, at efterhånden som gruppen mister styrker, vil det blive et balancespil om at holde alle nogenlunde oppe og ved godt mod. Det er her samarbejdet bliver centralt. Man kan godt dele en genstand imellem sig, men så er effekten naturligvis halveret, men i en nødsituation kan det naturligvis blive nødvendigt. I spiltesten blev tæppet ofte brugt til at to spillere gik under det og holdt hinanden i gang.

Ved starten af hver scene skal alle genstande tilbage til deres oprindelige ejer. Dette er både fordi, man kun kan ofre sin styrke en gang, men også for at vise, at dem uden en styrke stadig har mistet noget, uanset hvor meget de andre prøver at hjælpe dem. Så efter hver scene er genstandene blevet nulstillet, og dem som har ofret en styrke vil altid starte uden efter en scene. **Man kan ikke tage en styrke fra andre, den skal gives.**

Balancen mellem selvopretholdelse og en god historie

Udover vandringen er dette scenariets vigtigste mekanik. Det er tydeligt, at meget af oplevelsen kommer fra denne ofring af styrker og det efterfølgende balancespil om at holde alle ved nogenlunde godt mod.

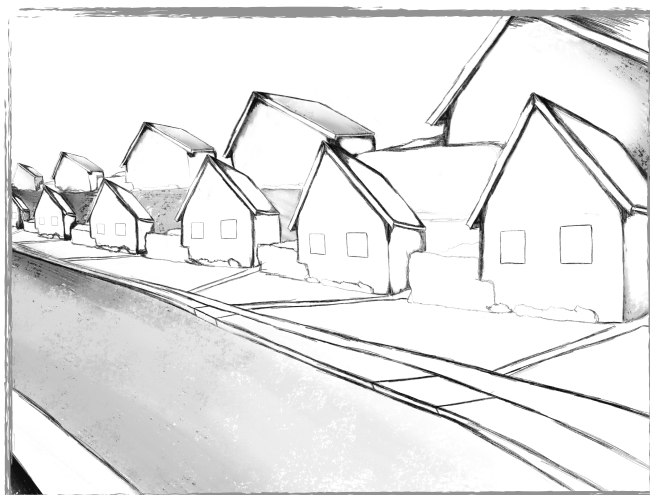
Det betyder også at spillerne skal finde en balance mellem at ville holde på deres styrke, for at beskytte deres rolle og at ofre deres styrke for at få godt spil. Jeg tror ikke, at dette er en svær balance at finde, og det er noget både spillere og spilleleder kan hjælpe hinanden med. Det er bare vigtigt, at spillerne ikke uden det store press spontant giver deres styrker væk i de første scener. Det skal føles som ægte og nødvendige ofringer.

Scenerne

Der er fem hovedscener ude på ruten og en mindre scene ved starten og slutningen af scenariet.

Hver af de fem scener har en central udfordring, som spillerne skal prøve at overkomme.

- Ligegyldighedens by: i en by uberørt af krigen skal rollerne prøve at finde medicin, da en af dem bliver syg.
- Krigens ruin: rollerne prøver at komme uskadte gennem et område, hvor krigen raser.
- Udmattelsens vej: kulde og træthed gnaver og rollerne skal finde styrken til at fortsætte.
- Sultens lejr: rollerne skal prøve at finde mad inden de rejser videre.
- Mindernes bål: dette er en speciel scene, hvor rollerne får et pusterum, og kan mindes dem de har efterladt og det de har oplevet på deres rejse.



Ligegyldighedens by

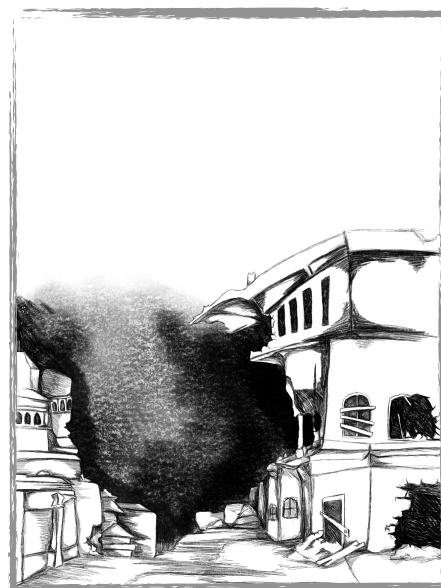
Startscenen sætter historien i gang ved at soldater kommer til Hjemstavnen, og børnene er nødt til at flygte. Slutscenen er, hvor børnene ankommer til grænsen til Det Fremmede Land. Her bliver de mødt af en grænsevagt, som leder dem til et center, hvor de skal vente på deres videre forløb. Her slutter scenariet.

Scenernes formål at give spillerne noget indhold til liverollespillet, mens de vandrer. Det vil sige, at scenerne er der ikke for at stoppe rollerne, men for at presse dem og prøve dem. De vil altid komme igennem en scene, men derfor kan den stadig være hård og ligefrem føles som et nederlag.

På nær Mindernes bål skal de fem scener udfordre rollerne og prøve at presse spillerne nok til at de opgiver en styrke. Det er spillederens mål, som beskrevet i mekanik afsnittet. Det vil sige, jo mere spillerne holder igen med at ofre styrke, jo mere skal spillederen presse dem.

Hver scenebeskrivelse består af

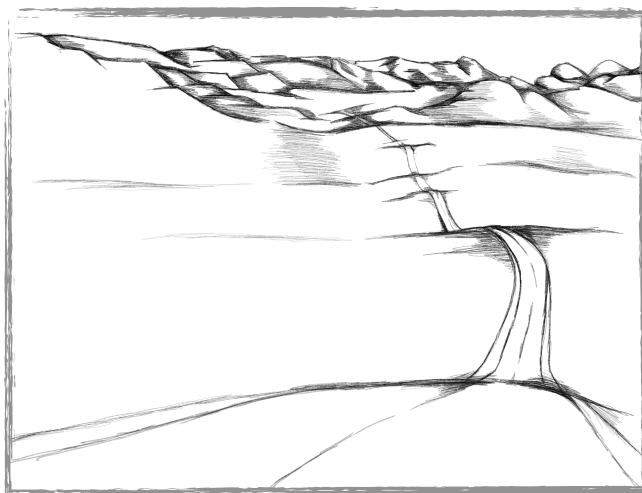
1. Præsentation: En kort introtekst, som læses op i det spillerne står i cirklen.
2. Opgave: Den overordnede udfordringen i scenen.
3. Guidet meditation: Et par foreslag til den guidede meditation.
4. Forslag til spiller input: Et par forslag til hvad spillederen kan spørge spillerne om i den guidede meditation.
5. Overblik: En kort beskrivelse af scenen.
6. Forslag til udfordringer og hændelser: En række forslag til ting, der kan ske i scenen.



Krigens ruin

Overordnet forløber hver scene sådan her:

1. Spillerne og spillederen stiller sig i cirklen Spillerne holder hænder og lukker deres øjne.
2. Spillederen læser præsentationen op i en passende stemme.
3. Spillederen kører den guidede meditation.
4. Spillederen beder spillerne åbne deres øjne
5. Spillederen sætter kort scenen og fortæller, hvad børnenes udfordring er i scenen.
6. Herefter kører scenen som normalt ordrollespil.
7. Når scenen er slut, fortæller spillederen kort, hvordan børnene vandrer videre. Så brydes cirklen og spillederen sender spillerne videre.

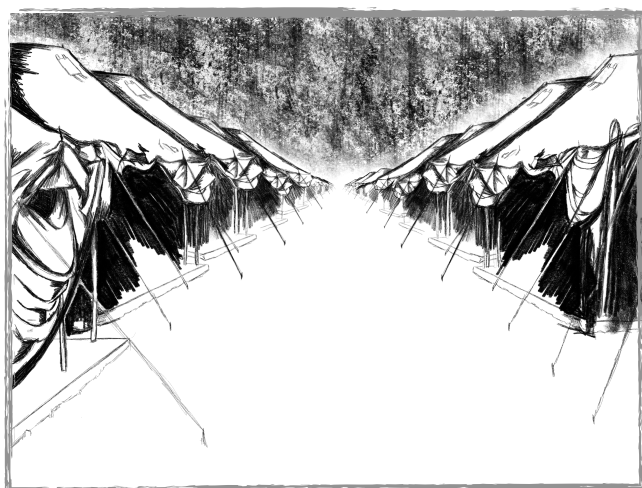


Udmattelsens vej

De fem scener bør hver især ikke vare meget mere end et kvarter inklusiv guidet meditation. Det er spillederens ansvar at holde øje med tiden. Det betyder, at selvom spillerne har siddet fast i starten af en scene, så skal de alligevel komme videre, når tiden er ved at være gået. Hvis scenen har givet spillerne press og udfordringer er det også helt okay.

Der er ikke noget spillederen skal opnå eller nå igennem i den enkelte scene. Det vigtigste er, at rollerne bliver udfordret. Så hvis der kommer noget op i den guidede meditation, som er bedre end de skrevne forslag så brug det. Eller er der sket noget tidligere, som bare passer rigtig godt ind at bringe op igen, så brug det.

Helt konkret er det åbenlyst, at bruge de ting som rollerne har snakket om, mens de vandrer. Måske har Issa (tillid) udtrykt bekymring omkring Vals (ansvar) voldelige handlinger, så kan man prøve at skabe en situation, hvor Val får mulighed for at handle voldeligt. Eller hvis Nor (omsorg) virkelig er beskyttende omkring Milo (livslyst), så prøv at skabe en situation, hvor Milo er i fare.



Sultens lejr



Minders bål

Scenestrukturen uddybet

1 - Dan cirklen

Som det allerførste stiller spillerne og spillederen sig i en cirkel. Spillerne holder hånd, men har deres genstand inden for let rækkevidde.

2 - Præsentationstekst

Spillederen læser den korte præsentationstekst op. I denne tekst præsenterer scenens tema sig for spillerne og fortæller kort om sin lokation. Ideen er at sætte en stemning og personificere udfordringen. Det hjælper også til at skabe den rette stemning af et eventyr mere end en realistisk rejse.

Det er en fordel, hvis spillederen sætter stemmeskuespil på denne tekst. Lyd vred, når det er Krigen der fortæller, nedladende, når det er Ligegyldigheden. Her er et eksempel på en af teksterne:

“Jeg er sulten, og dette er min lejr. Endeløse klumper af telte strækker sig så langt øjet kan nå. Mellem dem er grå masser af mennesker, som for evigt venter i kø, i håbet om en enkelt humpel brød. Grupper af bøller bevæger sig jagende gennem gaderne og stjæler de få rester folk har tilbage. Jeg er sulten og dette er min lejr.”

3 - Guidet meditation

Mens spillerne stadig har lukkede øjne tager spillederen dem på en kort guidet meditation gennem scenen. Hun skal beskrive scenen foran dem. Først overordnet så langsomt mere og mere detaljeret. Til hver scene er der forslag til, hvad hun kan nævne. Men kort inden i rundvisningen skal hun begynde at stille ledende spørgsmål til spillerne. Via sine spørgsmål skal hun få spillerne til selv at bidrage til scenen. Spillederen skal stille sine spørgsmål til specifikke spillere.

Dette skal ikke tage ret lang tid, maks. 2 til 5 minutter. Blot nok til at spillerne får en fornemmelse af stedet og at spillederen får noget materiale at arbejde med. Spillederen skal ikke nå at stille et spørgsmål til alle spillerne, to til tre spørgsmål er nok. Bare sørg for at forskellige bliver spurgt fra scene til scene. Her er et eksempel på, hvordan det kan lyde: “I ankommer til en stor pæn by, uberørt af krigen... Kig rundt og se hvor anderledes den er, i forhold til resten af jeres rejse. Levi, hvad lægger du især mærke til? ... Eli, du ser to børn lege, hvad får det dig til at tænke på? ... Val, du ser noget som overrasker dig, hvad er det?”

Som i eksemplet kan spørgsmål både være, hvad de ser, føler, tænker, lugter. Det afgørende er, at det altid er set fra rollernes synspunkt. spillederen kan altså ikke spørge: “hvor ligger rådhuset?” Men: “du ser rådhuset, hvordan ser det ud?” Det er kort sagt spillederen som bestemmer, hvad spillerne ser, men spillerne som sætter ord på det, de ser.

Læs mere under afsnittet guidet meditation om, hvordan denne teknik bruges i dette scenarie.

4 - Spil scenen

Herefter beder spillederen spillerne åbne deres øjne, og hun kører så scenen som normalt ordrollespil med udfordringer og beskrivelser fra spillederen og reaktioner og handlinger fra spillerne.

5 - Bryd cirklen

Når scenen er slut bryder spillederen cirklen og sender spillerne videre, som beskrevet i afsnittet Stop og lyt - Fortsæt og spil under Mekanikker.



Arrangørinstrukser

Arrangørinstrukser

Som arrangør er det din opgave at forberede scenariet og køre workshoppen i starten af scenariet. Hvordan du kører workshoppen står i afsnittet om workshoppen. Du kan også være spilleder, hvis der mangler. Forberedelsen består af:

- At skaffe rekvisitter
- At gøre workshoplokalet og ruten klar inden spilstart.

Rekvisitter

Rollegenstande

Hver rolle skal have en fysisk genstand, som repræsenterer deres styrke. Du skal altså bruge et sæt af genstandene per hold:

- Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: **Sæbebobler**
- Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: **Tæppe**
- Issa - Styrke: Tillid - Genstand: **Bamse**
- Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: **Granitsten**
- Eli - Styrke: Håbefuldst - Genstand: Sangene: **Et (elektrisk) lys**
- Val - Styrke: Ansvar - Genstand: **En flaske vand**

Lys på ruten

- For at vise spillederne ruten, og skabe stemning undervejs, skal ruten markeres med elektriske lys. Cirka et per 10 meter. Til Fastaval vil disse være elektriske fyrfadslys, da det er det billigste, man let kan skaffe mange af.
- Før hver scene skal der være et rødt lys. Disse kan for eksempel være cykel baglygter.

Legetøj og tegnegrej i workshop rummet

- Mens spillerne venter på scenariets start, skal de langsomt træde ind i rollen som børn. Se under Ventetid og velkomst.
- Derfor skal der i workshop lokalet være lidt legetøj samt nogle ting at tegne med.
- Der skal printes lige så mange kopier af Velkomst teksten, som der er spillere, samt en håndfuld på engelsk, hvis der er internationale spillere.
- Der skal også være en, gerne flere, ruller malertape og en tusch til navneskilte.

Bål

Til scenen Mindernes bål vil det være et plus, hvis det rent faktisk er et ægte bål, spillerne kan samles om og mindes ved. Det kræver naturligvis et sted, hvor der må tændes bål samt brænde. Alternativt kan det løses med elektriske lys, som i mørket, sagtens kan skabe følelsen af et båls flammer. Til Fastaval er der en overdækket bålplads, som vi håber på at kunne bruge. Hvis et ægte bål ikke er muligt, så bør man give spillederne en plade chokolade, som de kan give til spillerne ved bålscenen. Smagen af noget sødt og lidt sukker, vil give lidt samme varmende oplevelse, som hvis der var et bål.

Varme drikke

Når spillerne vender tilbage, vil det være et plus, hvis der er noget varmt at drikke, mens man kører debrief. Dette er især vigtigt, hvis vejret har været slemt. Varm kakao, evt. bare i pulverform, vil passe bedst. Det vil give mening at børnene får en kop billig kakao, når de ankommer til Ventecentret.

Papir

- Roller: De seks roller skal skrives ud i samme antal eksemplarer, som der er hold.
- Kort: Hver spilleder skal have et kort over ruten.

Opsætning

Workshoplokalet

- Først og fremmest skal lokalet gøres klar til ventetiden, se under Ventetid og velkomst. Legetøj, tegneredskaber og papir skal lægges frem og velkomsttekster skal også lægges frem.
 - Velkomstteksterne skal lægges, så de tydeligt ses, i det man træder ind af døren.
- Derudover skal rummet være ret tomt og frit, så det bliver lettere at lave holdfordeling og workshop.
- Rullerne med malertape lægges også frem.
- Gem lige så mange elektriske lys som der er hold til startscenen efter pausen (se under Pause).

Lys på ruten

- Inden scenariet, skal arrangøren gå hele ruten rundt, med spillederne, så de lærer den at kende.
- Cirka hver 10 meter placerer man et lys. Den afstand gør, at man oftest kan se fra et lys til det næste og derfor aldrig vil fare vild.
- Ved snoede stier, eller andre steder, hvor man i mørket, kan komme i tvivl om ruten, bør man placere lys lidt oftere.
- Det kan også være en god ide, at placere lidt flere lys, hvis man skal dreje fra den sti man går på, for at tydeliggøre, at det er her, man skal dreje.

Røde lys før scenen

- Lidt før hver scene, skal der placeres et rødt lys.
- Det røde lys, skal være tæt nok på, til at spillederen ved scenen, kan signalere til spillederen ved det røde lys, at scenen nu er fri, men langt nok væk, til at de to grupper ikke forstyrrer hinanden.
- Hvis man placerer det røde lys de 10 meter væk, som det sidste lys før scenen, bør det være en passende afstand.

Bålet

- Til Mindernes bål vil et ægte bål helt klart være et plus. Men det kræver også lidt mere arbejde. Det kan kun lade sig gøre, hvis det faktisk er en bålplads på ruten. Til Fastaval vil vi prøve at benytte os af den overdækkede bålplads, som der er i Østerskoven.
- Hvis der er et levende bål, er der brug for en hjælper, som kan starte bålet, mens workshoppen kører, og passe på det under selve scenariet.
- Det kan lyde som en lidt kedelig opgave, men man kan sælge den på, at man kommer til at få en ret speciel oplevelse, som medlytter til spillernes fortællinger.
- Hvis et ægte bål ikke er muligt, så opstil en samling elektriske lys. En 10 til 20 stykker af dem sammen giver en overraskende god båleffekt.
- Hvis man ikke har et rigtigt bål, så husk at give spillederne en plade chokolade hver, som de kan dele ud til spillerne, på dette tidspunkt.

Varme drikke

- Hvis man tilbyder noget varmt at drikke til debriefing, så bør dette også gøres så klart som muligt, inden man går ud på ruten, med mindre man laver en aftale med en hjælper om at lave det for en.

Diverse

Ventetid og velkomst

- Dette scenarie starter allerede, når folk ankommer og venter på spilstart. Her skal en person, evt. en spilleleder, stå og tage imod folk, når de ankommer. Personen skal blidt bede dem være stille og så række dem en velkomsttekst.
- Velkomstteksten beskriver kort scenariet og fortæller spillerne, at mens de venter, skal de lade som om, de er børn, der nervøst venter et fremmed sted. De skal lege eller tegne i ængstelig stilhed.
- Denne blanding af det barnlige og frygten, er præcis den rette stemning til scenariet.
- Når alle spillere er ankommet, så skal arrangøren samle dem og byde dem velkommen og begynde workshopen.

Dårligt vejr

Dette scenarie kan spilles i næsten alt slags vejr. Det skal spillerne vide på forhånd. Det vil stå i foromtalen, men det vil være en god ide at kontakte spillerne på forhånd, evt. via mail, og minde dem om, at klæde sig på efter forholdene. Selvom det regner eller sner, vil dette scenarie stadig være en stor oplevelse.

Faktisk vil dårligt vejr kun styrke oplevelsen af at være på flugt. Men hvis spillerne ikke er klædt på til det, kan det blive en meget sur oplevelse. Regn er sjovt, hvis man har regntæt tøj på, ikke hvis man er gennemblødt. Skiundertøj, er også en god ide.

Men da dette skal spilles i en skov, er der dog noget vejr, som det ikke kan spilles i. Hvis der er udsendt en advarsel om farligt vejr, så som storm eller snestorm, og myndighederne opfordrer folk til at blive inde, så bør man aflyse scenariet. Da den slags vejr netop er farligst i skove.

Andet uforudset

Når man spiller udenfor, selv om natten i en så tom skov som Østerskoven, kan der opstå uforudsete hændelser. Det må man håndtere så godt man nu kan. Som arrangør og spilleleder er det ens ansvar, at den slags påvirker spillernes spil så lidt som muligt. Samtidig er det naturligvis også ens opgave at holde spillerne trygge og sikre.

A black and white photograph of a forest path. The path is covered in fallen leaves and leads into a dense forest of bare trees. The text "Spilledervejledning" is overlaid in the center of the image in a white, serif font.

Spilledervejledning

Spillelederens opgaver

I dette scenarie har spillelederen mere ansvar end en normal spilleleder. Kort sagt skal spillelederen:

- Hjælpe arrangøren med at sætte op
- Bistå med øvelser under workshopen
 - Blandt andet fordele rollerne til spillerne i sin gruppe
- Guide spillerne rundt på ruten
- Kører scenerne for spillerne

Hjælpe arrangøren med at sætte op

Langs hele ruten skal der placeres elektriske lys ca. hver 10'ende meter. Dette skal spillelederne gå med rundt med arrangøren og gøre. Ud over at sikre, at den stakkels arrangør ikke står med hele arbejde alene, har det også den vigtige funktion, at spillelederne kommer til at gå ruten i dagslys. Selvom ruten kan være svær at genkende om natten, hjælper det meget, at have gået den inden scenariet.

Bistår med øvelserne under workshopen

Selvom arrangøren styrer workshopen, er det spillelederne, som laver de enkelte øvelser med deres gruppe. På den måde lærer de deres hold at kende. Når arrangøren viser fysiske eksempler, såsom stop og fortsæt signalerne, skal spillelederen også vise disse, så hele ens gruppe kan se det, også selvom de ikke lige kan se arrangøren. Generelt skal spillelederne bistå arrangørens arbejde under workshopen så meget som muligt, så alle fanger de mange informationer.

Fordele rollerne til spillerne i sin gruppe

Det er spillelederen, der caster rollerne. Der vil inden rollefordelingen være en øvelse, hvor spillelederen får mulighed for at observerer sine spillere lidt. Det kan man trække på i rollefordelingen. I afsnittet Rollefordeling gennemgås alle rollerne med hensyn til, hvilken spillertype de vil egne sig til. Men generelt er rollerne så simple, at alle kan få en fed oplevelse med alle rollerne.

Guide spillerne rundt på ruten

Det er spillelederens ansvar, at spillerne kommer sikkert rundt på ruten og hjem igen. På den måde kan spillerne koncentrere sig om deres rollespil og ikke, om de nu går den rigtige vej. Heldigvis har spillelederne to hjælpemidler til dette: de har gået ruten under opsætningen, og de elektriske lys viser ruten hele vejen rundt.

Grundet lysene er det ikke noget problem at følge rundt, ansvaret er derfor mere at styre tempoet. Her er den generelle regel at jo kortere scenen før var og jo kortere der er til næste scene desto langsommere tempo bør man sætte og omvendt. Men generelt bør man gå lidt langsommere end man normalt ville.

Køre scenerne for spillerne

Endelig en normal spillederopgave: slet og ret sætte og køre scener for spillerne. Naturligvis først med den guidede meditation og stop og start signal og alt det, der er beskrevet under Scener og Mekanikker.

Vejledning og tips

Her følger en række tips og råd til spillere, som ikke lige passede ind andre steder.

At spille scenerne

Som præsentationsteksterne til scenerne antyder personificerer du nærmest den enkelte scenes tema og det må du gerne bruge i dit spil og nærmest blive en helt anden, når du spiller en scene. Lyd mere vred under Krigens ruin og træt under Udmattelsens vej

Mens I vandrer

Når I vandrer, skal du som sagt styre tempoet, men du skal også lytte opmærksomt til hvad dine spillere snakker om, og hvordan de opfører sig. Både fordi, det er halvdelen af, hvad der gør det fedt som spilleleder til Uledsaget. Men også fordi det er herfra, du kan få en masse inspiration til, hvad du kan udsætte hvem for i den næste scene.

Der vil helt klart opstå nogle temaer og tendenser i spillet og du kan hjælpe med at underbygge denne sammenhængende oplevelse ved at trække på dem du opdager mens I vandrer.

Sikkerhed og uheld

Det er dit ansvar at holde gruppen sikker og tryk under turen. Du kender ruten og har et kort over skoven. I et scenarie som dette, skal man være forberedt på lidt af hvert. Til spiltesten, var der en, som pludselig tabte sine briller, så vi måtte stoppe og finde dem.

Det er vigtigt, at spillerne føler sig trygge og ikke går og skjuler på et problem, fordi de er bange for at afbryde spillet. De får et stop ord, de kan sige, hvis der er behov for at stoppe spillet, af sikkerheds grunde. Det er: **Spilstop**.

Under liverollespil, kan en spiller altid henvende sig til dig, hvis der er noget. Da du ikke er tilstede i fiktionen, så kan en spiller altid snakke med dig, uden at bryde de andres spil. Det er dit ansvar, at hjælpe med at løse det problem spilleren går med.

En åbenlys situation, kan være en spiller, som har fået nok, og egentlig helst vil stoppe og vende hjem. I den situation skal du vise spilleren, den sikreste rute tilbage til Fastaval via kortet. Hvis en spiller vælger at stoppe, skal du ved næste ordrollespilscene informere de andre spillere om dette, inden I spiller scenen. Alt efter, hvordan det passer ind i jeres historie, kan I komme på en grund til, hvorfor rollen ikke længere er tilstede. Det kan være af mere eller mindre hårde grunde, (fra: hun er vendt om til hun er død).

Sex og overgreb

Vi ved, at der desværre sker seksuelle overgreb mod børn på flugt. Men i dette scenarie har jeg valgt ikke at have det med. Jeg synes ikke, det giver noget til historien andet en chokværdi og det vil afskære en stor del af de yngre deltagere fra scenariet. Derfor ønsker jeg det ikke som element i scenariet.

Det vil sige, at du som spilleleder, må ikke introducere sex som et element i en scenes udfordring. Ingen soldater vil forsøge at voldtage en af børnene, ingen sortmarkedsbørs vil kræve seksuelle ydelser i betaling for mad.

Hvis en spiller selv introducerer det, så som element i forbindelse med, at rollen mister en styrke, så skal du ikke stoppe det. Det er spillerens eget valg. Men du må ikke føje til det eller eskalere det.

Påklædning - Brug kappe

Som spilleder skal du naturligvis gå forrest med den fornuftige påklædning, alt efter vejret vil jeg anbefale godt skiundertøj under dit tøj og regnjakke og regnbukser over dit tøj. Hvis du køber noget ordenligt skiundertøj vil det både holde dig varm i nattens kulde, men heller ikke overophede dig under workshoppen. Fornuftige sko, der kan klare mudder, er også en meget god ide. Generelt bør du have det tøj på, som giver dig så meget overskud, at du kan hjælpe spillerne, hvis det skulle blive nødvendigt.

Men jeg vil også anbefale at du tager en kappe på. På den måde er det meget lettere for spillerne, at vide, hvem der er spilleder i mørket. Man kan meget let blive forvirret over, hvem der er spillederen, hvis du bare er klædt som de andre, men med en kappe vil din silhuet være tydeligt anderledes end de andre. I mørket er alle katte grå, men i en kappe skiller du dig altid ud.

Andre folk

Hvis der går andre mennesker forbi jer, både normale folk og andre deltagere på Fastaval, så er det dit ansvar at være mellem dem og dine spillere. Normale folk bør du bare nikke venligt til og ellers bare gå forbi dem. Men det er vigtigt, at du tager den korte interaktion, så dine spillere ikke skal tænke på det.

Vigtige genstande

Til workshoppen vil spillerne blive opfordret til at efterlade vigtige ting i lokalet, eller have dem i en lynet lomme. Men skulle de alligevel opdage noget ude på ruten, de er bange for at tabe, så kan du tilbyde at bære det. Af den grund bør du have en rygsæk med.

Guidet meditation

Teknikken guidet meditation spiller en stor rolle i dette scenarie. Den bruges i workshoppen til, at give spillerne billeder af deres rollers specifikke Hjemstavn og hver scene ude på vandringen starter med en kort guidet meditation, for at få spillerne ind i stemningen af den enkelte scene.

En guidet meditation skiller sig ud fra normal spilleder fortælling ved, at spillederen styrer hvor spilleren "kigger" med sit indre blik, men overlader det til spilleren selv, at danne billeder på nethinden af, hvordan der så ser specifikt ud. Normalt vil en spilleder skulle beskrive, hvordan der ser ud, i så mange detaljer, at spillerne kan fornemme det. Her bruger spilleder i stedet spørgsmål, til at få spillerne til selv at danne disse billeder.

Hver guidet meditation slutter med et par spørgsmål til enkelte af spillerne, hvor de skal sætte ord på, hvad de ser. På den måde, går man fra den personlige billeddannelse, til at danne nogle fælles referencepunkter, som efterfølgende kan bruges i scenen.

Det vigtigste redskab i guidet meditation er pausen. Det er fristende bare at sige en masse uden pause. Men for at spillerne kan nå at danne deres egne billeder, er det vigtigt, at du holder pauser efter hver sætning. Et godt trick er at tælle langsomt til fem eller ti, fordi det tvinger dig til at stoppe. Hvor lang pausen skal være kommer an på hvor meget du har bedt dem forestille sig. Ikke hvor presset på tid du føler dig. Du skal hellere sige få sætninger med de rette pauser imellem, end mange sætninger med for korte pauser.

Dette er min fortolkning af guidet meditation til specifikt dette scenarie. Hvis du kender til guidet meditation, og synes det, er noget vås, jeg skriver, så er det fordi, jeg har skræddersyet min opfattelse af guidet meditation til at passe med, hvad jeg vil bruge det til i dette scenarie.

Et eksempel

Spillerne står som anvist, hånd i hånd, med lukkede øjne. Spilleren læser præsentationsteksten op, i det rette toneleje:

“Jeg er udmattelsen og dette er min vej. Den løber fra horisont til horisont, tilsyneladende uendeligt. Her vandrer folk. Og vandrer, og vandrer og vandrer. Til de ikke kan mere og segner om i vejkanten. Her er ingen krig, her er ingen hjælp, her er bare dine trætte fødder og vejen. Jeg er udmattelsen og dette er min vej.”

Spillederen begynder nu med en blid stemme, at lede den guidede meditation:

“Det føles som om, I har vandret for evigt. Mærk hvordan jeres krop tager skridt efter skridt....”

Efter hver sætning, holder spillederen en kort pause, så spillerne har mulighed for, at se hendes beskrivelser, for deres indre blik.

“Lyt til lyden, af jeres trætte fødder på den ujævne vej....”

“I kigger op, og bagud, bag jer strækker vejen sig til horisonten, I kigge frem, og på samme måde, fortsætter vejen også lige ud til horisonten der...”

“Det er blevet vinter, mærk vinden rive i jeres tøj...”

“Føl kulden trænge sig ind og aldrig rigtigt forsvinde...”

“Der er andre, der, som jer, som vandrer fortabte på denne vej, kig på dem, bid mærke i dem. Hvem der de, hvordan ser de ud?...”

“Er de børn, voksne, familier, ensomme?...”

På dette tidspunkt begynder spillederen, at spørge spillerne om detaljer. Spillederen spørger en specifik rolle og dennes rolles spiller svarer.

Spilleleder: “Milo, du vågner en morgen, hvordan føles din krop?”

Milos spiller: “Min krop føles tung og træt, som om jeg aldrig vil kunne rejse mig. Men alligevel står jeg op og fortsætter.”

Spilleleder: “Val, du bider mærke, i en der vandrer samme vej som jer, hvem er det?”

Vals spiller: “Det er en gammel mand, hans tøj er slidt og hans ansigt er gråt. Han har en slidt pose på ryggen, den virker næsten tom.”

Spilleleder: “Issa, du ser en person sidde i vejkanten, hvad er der i vejen med denne?”

Issas spiller: “Det er en mor, der knuger sit barn til sig og græder. Jeg kigger væk, jeg vil ikke se mere.”

I dette eksempel fulgte spillederen forslagene fra scene teksten meget nært. Men det vil skifte meget, hvor meget det er nødvendigt. I starten vil man nok holde sig mere til teksten, men efterhånden som spilleleder og spillere vender sig til stilen, vil det blive mere naturligt, at finde på ting selv, og trække på hinanden.

Det vil variere, hvor lang den enkelte guidede meditation er. Til Udmattelsens vej, må den guidede meditation gerne være længere end de andre, da denne scene især handler om den rent fysiske udmattelse. Der sker ikke så meget andet, end at mærke denne nedslidende byrde, derfor er det ok, at bruge mere tid på den guidede meditation her. Hvor en scene som Krigens ruin vil være mere handlingsfokuseret, og behøver derfor en kortere guidet meditation.

Rollefordeling

I løbet af workshoppen skal spillederne fordele rollerne til deres spillere. Her er nogle tips og tricks til, hvordan du kan fordele rollerne blandt dine spillere. Men generelt, rollerne er ret simple, så alle bør kunne spille alle roller. I workshoppen er der en øvelse (Museumsøvelsen), inden rollerne fordeles. Dette er din chance til at studere dine spillere og danne dig et hurtigt førstehåndsindtryk af dem. Det er på baggrund af dette, du bør caste.

Alle rollebeskrivelser er kønsløse og rollen er det køn, som spilleren ønsker, at rollen er. Men generelt er de børn, så køn spiller endnu ikke den store rolle i deres liv. Jeg ville faktisk helst, at man undlod at sætte køn på rollerne. Hvis en spiller tror, at en anden er en pige, men spilleren selv ser sin rolle som en dreng, ændrer det sådan set ikke på spiloplevelsen. Af samme grund er alle navnene unisex navne, som kan bæres af både piger og drenge. Herunder beskriver jeg nogle af tankerne bag hver rolle, samt hvilken spillertype den kunne passe på.

Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler

Milos funktion er at være uskylden. Den unge, glade person, alle de andre vil gå langt for at beskytte. Tænk på drengen fra "Life is Beautiful" eller den lille pige Setsuko fra "Grave of the Fireflies," som rollen faktisk bygger på.



Det vil sige denne spiller behøver ikke nødvendigvis være en specielt barnlig person, men mere en, som alle kan lide, og som man som spiller også har lyst til at passe på. Der lægger også en fare i at caste en meget barnlig og livlig person i denne rolle, da man let kan komme til at gøre rollen for pjattet, barnlig og potentielt irriterende.

Det er også en rolle, som let kan blive meget passiv, især i ordrollespilscenerne, da de andre nok vil have en tendens til at holde det værste af handlingen væk fra Milo. Men det er okay, for Milos spiller ligger der en masse interessant spil i at se de andre, især Nor, gøre eller opleve ubehagelige ting. Kort sat: Milo skal spilles af en, som kan få de andre til at ofre deres styrke for at Milo ikke mister sin styrke.

Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe

Nors funktion er at passe på de andre især Milo. Det er nok denne rolle, som hurtigst vil give sin genstand til en, som har mistet sin styrke. Denne rolle kan give meget intenst spil for en empatisk spiller. Nor bygger på et utal af ældre søskende, hvis formål er at passe på en uskyldig yngre søskende, især Seita fra Grave of the Fireflies og Satsuke fra Totoro.



Nor og Val kan let komme til at minde om hinanden, da de har lidt samme funktion: de vil gerne passe på de andre. Nor har dog et meget stærkt fokus på Milo og derefter de andre. Derudover er Nors styrke Omsorg, som mere handler om, at sikre, at de andre har det godt, hvor Vals styrke Ansvar handler om, at de skal nå frem. Nors spiller bør være en, som naturligt ville påtage sig en omsorgsfuld rolle. Vil du være brutal er dette en god rolle at give til en forælder.

Nor er også en god rolle at give til en spiller, som vil nyde godt af et alibi for at interagere med de andre, så som en ny spiller, da omsorgen er et godt alibi til at henvende sig til de andre. Det er let at komme på ting at gøre, som udtrykker omsorg og tæppet som genstand underbygger dette.

Issa - Styrke: Tillid - Genstand: Bamse

Issa er den ene af de to roller, som repræsenterer den uskyldige, søde kærlighed. Issa og Levis forhold er inspireret af et væld af tegnefilm. Nok mest kendt: Lady and the Tramp (eller Aladdin). Faktisk bygger rollerne på Pazu and Sheeta fra Castle in the Sky. Altså den forkælede lidt naive overklassepige og den hårde gadedreng med hjertet på det rette sted.



Dog er det ikke for at sige, at Issa skal spilles af en pige og Levi af en dreng. Til spilstesten var det faktisk omvendt og det fungerede fint, (og de kan også sagtens have samme køn.) Det afgørende er bare, at her har vi at gøre med en af disse unge, søde forelskelser, hvor begge er overbevist om, at den anden ikke kan lide en. Se nærmest alle anime film, som eksempel på dette.

Hvis man skulle snakke om en rolle, som er sværere end de andre at spille, kunne det godt være Issa. Tillid er lidt mere abstrakt at spille på, og handler meget om, at spille de andre op, ved at vise dem tillid. Så en spiller, som er god til og kan lide at bygge de andre op og spille op til dem, er perfekt til denne rolle.

Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten

Levis funktion er at være den, som fortsætter selv hvis alle andre giver op. Det er nok denne rolle, som er mindst tilbøjelig til at miste sin styrke, (medmindre den bliver ofret for at redde Issa). Dette er den eneste rolle, som kan have et snert af selvished. Hvis alle rollerne er lette at caste, er Levis nok den letteste. Levis er både en rolle, man kan give en uerfaren spiller, men også en rolle som kan give intenst spil til en garvet rotte.



Blandt andet fik Levis spiller til spilstesten formålet at vende Levis stædighed til, at hun sad fast i frygten og ikke kunne slippe den, hvilket var virkelig godt tænkt. Men samtidig er stædighed en styrke, som er let at gå til for en usikker spiller. Levi kunne med fordel også gå til den meget gamistiske spiller, som bare ikke vil lide nederlag, det hænger fint sammen med Levis stædighed. Eneste man evt. kan holde øje med, er om der er kemi mellem Levi og Issa. Men samtidig så er kærlighedsforholdet så underspillet, at det sagtens kan gå et helt scenarie uden at blive italesat. Hvilket er fint, så længe det har givet følelser og tanker for spillerne.

Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand

Val og Elis funktion er i bund og grund, at være dem, som sikrer, at der rent faktisk bliver handlet. Val bygger på alle modvillige helte, som gør deres pligt fordi, hvis ikke de gjorde det, ville ingen andre gøre det. Simba og Mulan er gode eksempler på dette.



Sandheden er, at der ikke rigtigt er nogen ledere, alle rollerne kan lige meget tage styringen, på nær måske Milo. Val og Elis funktion som ældre og ledere er at kunne give lidt mere nervøse og forsigtige spillere et alibi for at træde i karakter og føre an. En funktion, jeg tror, kunne være en fed oplevelse for spillere, som ellers oplever, at komme til at stå lidt i skyggen for andre mere fremstormende spillere.

Val kan også gives til en spiller, som måske har lidt svært ved at fange den barnlige ånd og måske derfor ikke giver sig så meget på den front. Det kan undskyldes med at Val næsten er trådt over i det voksnes rækker og derfor gerne må virke mere alvorlig end de andre. Men hvis du har en spiller med krudt i røven, hvor du er lidt bekymret for, om denne kan tage historien seriøst, er Val en god rolle at give til denne. Da det er denne rolle, som mindst opfordrer til det barnlige og pjattede.

Eli - Styrke: Håbefuld - Genstand: Et lys

Eli og Val er modsætninger, fordi deres bevæggrund for at handle er forskelligt. Val gør det af pligt, men Eli gør det af lyst. Det kan få Eli til at handle lidt overmodigt, men samtidig gør det ekstra ondt at se Eli ofre sin styrke.



Eli bygger på alle unge eventyrlystne roller, som bare ikke kan vente med at drage på eventyr, men som ofte kun kan det, når omstændighederne fjerner det, som holdte dem tilbage. Vaiana (US: Moana) og Merida fra "Brave" er ærkeeksempler på dette.

Eli må gerne handle dumdrigt og en spiller, som kan lide play to lose vil virkelig kunne slå igennem i denne rolle. En sådan spillers handlinger vil virkelig kunne give godt spil for de andre. Men lidt som Milo så kan en lidt for overspillende spiller let komme til at tage Eli ud på et overdrev, hvor det bliver fjollet.

Derfor skal denne rolle nok ikke gå til en alt for ung spiller. Men for en lidt ældre spiller, som gerne vil dykke dybt ned i følelserne er Eli et godt valg. Det er nok en rolle, som ofte vil starte med at føre an, men ende bagerst knækket. Hvilket faktisk giver interessant spil, da den som hidtil har skabt mest handling pludselig er passiv. En spiller som kan fange denne balance vil have en fest med Eli.

Fire eller fem spillere

Hvis du kun har fire spillere i din gruppe, så skal du undlade et af relationsparrene og altså ikke fjerne to roller fra hvert deres par. Hvilket par du skal tage ud er op til dig baseret på dine spillere.

Umiddelbart vil jeg mene, at det er lettest at fjerne de to ældste, Val og Eli, men hvis du kan fornemme i din gruppe, at ingen er interesseret i kærlighedsspil vil det give mening at fjerne Issa og Levi. Meget sjældent ville jeg fjerne Milo og Nor, men hvis du i din spillergruppe ser folk som bare passer bedre på de andre fire, så skal du naturligvis fjerne disse to.

Skulle du mod alt forventning stå med fem spillere, skal du fjerne enten Val eller Eli, da de to sagtens kan fungere uden deres modsætning, hvorimod de to andre par ikke helt vil give meningen uden den anden. Der er ikke lavet rolle ark, hvor et af rolleparrene er taget ud, da det ville kræve en masse næsten ens rolleark og det vil vi ikke udsætte dommerne for.

I stedet fungerer det på denne måde: Hvis der mangler roller, enten en eller to, så skal du forklare, til rollefordelingen og lige før startscenen, at de manglende roller stadig er en del af fiktionen, men de når bare ikke at komme med jer, da I flygter. Det er altså endnu en ting I mistede, da I flygtede fra Hjemstavnen.

Workshop

A black and white photograph of a dirt road winding through a wooded area towards a body of water. The road is the central focus, curving from the bottom left towards the right. The left side of the road is lined with tall, bare trees, their branches creating a dense canopy. The right side is a grassy field with some scattered trees. In the distance, a body of water is visible, and a small structure or house can be seen on the far shore. The sky is overcast and grey.

Workshop

Det er Arrangøren, som kører workshoppen, men spillere hjælper til hele vejen igennem. Så snart holdfordelingen er overstået, skal spillerne holde sig ved deres hold og svare på opklarende spørgsmål og køre de enkelte øvelser med dem. Medmindre teksten angiver andet. Derfor er det vigtigt, at spillerne også har styr på workshoppen.

Instrukser til arrangøren ser sådan her ud

Instrukser til spillerne ser sådan her ud

Tekst som skal siges, til spillerne, i dine egne ord, ser sådan her ud.

I konteksten er det tydeligt, om teksten skal siges af arrangøren eller spillerne

Introduktion til scenariet

Arrangøren samler spillerne og spillerne centralt i lokalet, byder dem velkommen, takker for, at de vil være med og fortæller, at:

- **I skal fortsætte med at være stille.**
 - **Da vi er mange i rummet, så det er lettest, hvis folk kun taler, når de får besked til det.**
- **Scenariet hedder Uledsaget og handler om en gruppe børn på flugt.**
 - **Grundet borgerkrig i Hjemlandet, er de nødt til at flygte fra Hjemstavn, byen de alle er vokset op i.**
 - **De rejser mod det fremmede Det Fremmede Land, hvor de voksne siger, at der er fred og ingen krig.**
- **I skal gå en tur rundt i Østerskoven.**
 - **Undervejs vil jeres spiller stoppe fem gange og spille en scene med jer.**
 - **Disse scener spillers som ordrollespil, og vil indeholde prøvelser, som vil presse jeres roller.**
 - **Mellem disse scener spiller I liverollespil, hvor I kan reagere på, hvad der er sket i scenerne.**
 - **Gåturen rundt i skoven symboliserer en rejse på mange kilometer og flere måneder.**
 - **Scenariets fokus er liverollespillet. Ordrollespilsscenerne er der for at give noget at spille på i liverollespillet og presse rollerne, så de udvikler sig.**
- **Det foregår ikke i virkeligheden men i et symbolsk eventyrligt univers**
 - **Man kan sagtens drage paralleller til vores verden.**
 - **Hvor og hvornår er ikke vigtigt og ikke angivet.**
 - **Og hænger ikke nødvendigvis sammen.**
- **Scenariet handler om:**
 - **Sammenhold mod verdens kulde**
 - **Om at overkomme enorme forhindringer**
 - **Om hvad man må opgive for at nå frem**
- **Det handler ikke om, hvorvidt man kommer frem, men om hvad det koster at komme frem.**

Praktisk information

Inden man går videre, skal arrangøren kort gennemgå nogle praktisk ting omkring scenariet, så alle er med:

- Ruten er på cirka fire kilometer.
- Dele af den er ret ujævn og/eller mudret.
- Tempoet vil være varieret.
- Vi spiller uanset vejret.
 - Det er forventet, at du er klædt på efter forholdene.
- Workshoppen tager cirka en time og selve scenariet omkring tre timer.
- Det er helt okay, at tænke det her er ikke noget for mig.
 - Så er det nu, du kan springe fra.
 - Ingen skal tvinges til at spille dette scenarie.

Andre mennesker

- Dele af ruten går forbi beboelse.
 - Af hensyn til beboerne, så prøv ikke at larme for meget her.
 - I fiktionen giver det mening, da I er børn på flugt uden voksne.
 - Fremmede gør jer stille og nervøse.
 - Brug det gerne i jeres spil.
- Hvis I undervejs støder på folk, så bare ignorer dem, skulle der være noget, så vil jeres spilleleder tage sig af det.

Sikkerhed

- Din personlige sikkerhed kommer altid først.
- Hvis der er noget, kan du altid snakke med spillederen, mens I vandrer.
 - Spillederen er i liverollespillet ikke til stede i fiktionen, så er der noget, så tal med spillederen der.
- I dette scenarie kan der opstå situationer, der kræver at stoppe spillet
 - I det tilfælde: sig højt og tydeligt: **Spilstop!**
 - Hvis nogen gør det, stopper spillederen scenariet, og fortsætter først, når situationen er løst.
- Hvis du har nogle genstande, som du bare ikke må tabe, så enten efterlad dem her, hav dem i en lynet lomme eller giv dem til din spilleleder.
 - Pro tip: det er virkelig svært at finde tabte genstande i en mørk skov.

Holdfordeling

- Opret evt. internationale grupper.
- Bed spillerne stille sig op på en række efter alder.
 - Forklar, at erfaringen siger, at med scenarier, der handler om børn og barnlighed, så er det rarest, at spille med folk på ca. sin egen alder.
- Fordel holdene efter alder, så der er seks eller fire spillere på hvert hold.
 - Lav hellere færre hold på seks end mange hold på fire.
- Når holdene er oprettet og hver har fået en spilleleder, så udpeg et sted til hvert hold, hvor de kan være under workshoppen.
 - Efter hver øvelse, skal de vende tilbage dertil.
 - Holdene bør fordeles ud i rummet så langt væk fra hinanden som muligt, så de kan lave øvelser uden at forstyrre de andre hold.

Spillestil

Med holdene på plads, stiller arrangøren sig midt i rummet, så alle kan høre hende og fortsætter med højt, tydeligt og roligt at give disse instrukser:

- I starter med meget simple endimensionelle roller. I er jo bare børn.
 - Men efterhånden som jeres rolle gennemgår rejsen, bør jeres rolle blive mere nuanceret og udvikle sig.
 - Dette giver mening, båden fordi rejsen varer over lang tid og fordi børn udvikler sig rasende hurtigt, især under disse omstændigheder.
 - I bør være åbne over for, hvor jeres rolle ender, og ikke planlægge det på forhånd.
 - Men I skal undgå at tænke: “åh nej, nu er jeg ikke tro mod rollen mere.” Det er ok, så længe forandringen er sket naturligt.
- I er børn, og børn gennemgår dagligt næsten hele følelsesregistret.
 - Derfor er det muligt at skifte følelser ret hurtigt.
 - Igen tiden i scenariet svarer ikke til tiden i virkeligheden, så det kan også understøtte store skift i følelser og holdninger.
 - Generelt er budskabet: lad ikke tanken om, at dette ikke er naturligt holde jer tilbage.
 - Gå ikke amok, men vær åbne for, at jeres følelser og holdninger kan ændre sig hurtigt. Det åbner op for meget dynamisk spil.
- I er børn, og børn føler hver eneste følelse med en brændende intensitet.
 - Hver følelse, hver oplevelse er det største / værste / bedste de nogensinde har oplevet.
 - Prøv at find tilbage til denne umiddelbare intensitet, som børn har.
 - Lad det ikke gøre jeres spil fjollet og hysterisk, men brug det til at virkelig lade oplevelsens følelser suge jer ind og omfavne jer.
- Men I spiller en lille sammentømret gruppe børn, som er rigtigt gode venner.
 - I må meget gerne blive rygende uenig og skændes, men I er stadig venner.
 - I sidste ende har I kun hinanden og sammenholdet vil altid holde.

At se på rollespil

- At se på de andre spille, er i dette scenarie fedt, og vil give jer spil.
 - I ordrollespilsscenerne er det ikke sikkert, I alle sammen vil være lige meget på.
 - Disse scener eksisterer for at rykke ved jeres roller og give jer noget at spille på, mens I vandrer.
 - Men at se noget rystende eller se jeres bedste ven gøre eller blive udsat for noget frygteligt, kan give lige så meget at spille på, som hvis det var jer selv, der oplevede det.
 - Uanset hvor aktive eller passive I var i en scene, så vil det stadig give massere af spil til bagefter.
 - Så slap af og nyd showet og lad jer suge ind.

Stille vandren

- I skal gå fire kilometer. Jeres roller går mange flere.
- Det er ok at være stille indimellem, bare være opslugt af følelserne og tankerne.
- Hvis I mangler spil, kan I altid spørge en anden rolle, hvad de tænker på.
 - Eller skifte hvem I går ved siden af.

Symboliske omgivelser

- I vil bevæge jer igennem et skiftende landskab på vandringen.
- Brug det skiftende landskab som inspiration.
 - Hvis I går mellem bygninger, vandrer I måske i en storby. Hvis I går op af en bakke, er I måske på vej gennem en bjergkæde.
 - Brug det gerne i jeres spil, snak om det.

Opvarmning - Besøg på museet

- Efter alt det snak, skal spillerne varmes lidt op via denne øvelse.
- Alle spillerne skal spille børn, som er på museum.
- Spillederne skal være opmærksomme her. De skal både spille børnenes lærer og vise dem fantastiske ting. De behøver ikke sige præcis, hvad det er de kigger på, men bare give nok, til at give spillerne noget at spille på.
 - Se den der, er den ikke flot?
 - Se på det billede, er det ikke trist?
 - Åh se, er det ikke bare skræmmende?
- Men imens skal spillederne også holde øje med deres spillere og overveje, hvem de vil caste i hvilke roller.

Arrangøren fortæller spillerne at:

- **Nu er I børn på besøg på et museum. Alt er stort, imponerende og fantastisk.**
 - Brug dette til at lege med den spillestil jeg lige har beskrevet.
 - Men husk også at være stille, I er trods alt på et museum.
 - Så I skal reagere uden ord, men med krop, følelser og ansigt.
 - Lav skift i jeres følelser, start med en følelse og skift så til den modsatte
 - Vælg en ny følelse og find så det modsatte af den.
 - Leg rundt med så meget af følelsesregistret, som I kan.
 - Jeres spilleder er jeres lærer, som vil tage jer rundt, og vise jer ting, som I kan reagere på.

Lad øvelsen køre lidt og stop den så. Men giv spillederne nok tid, til at arbejde med deres gruppe. Da det næste skridt er rollefordeling.

Rollefordeling

Arrangøren gennemgår kort de seks roller og nævner at:

- Alle rollerne har kønsneutrale navne.
 - En rolle er altså det køn, spilleren synes den skal have.
 - Men i bund og grund gør det ingen forskel, om spillerne har forskellig opfattelse af rollernes køn.
- Alle rollerne har:
 - Et definerende træk.
 - En styrke, som er symboliseret af en genstand.
 - En hovedrelation til en af de andre roller.

Milo

- Den fantasifulde yngre søskende
- Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler
- Hovedrelation: Yngre søskende til Nor

Nor

- Den beskyttende ældre søskende
- Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe
- Hovedrelation: Ældre søskende til Milo

Issa

- Det privilegerede barn
- Styrke: Tillid - Genstand: Bamse
- Hovedrelation: Hemmeligt forelsket i Levi

Levi

- Den sejlivede forældreløse
- Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten
- Hovedrelation: Hemmeligt forelsket i Issa

Eli

- Den eventyrlystne leder
- Styrke: Håbefuldst - Genstand: Et lys
- Hovedrelation: Bedste ven med Val

Val

- Den modvillige leder
- Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand
- Hovedrelation: Bedste ven med Eli

Nu skal spillerne fordele rollerne.

- I Spilleinstrukser, står tips og råd til, hvordan de kan fordele rollerne.
 - De er kort opsummeret herunder.
- Spillerne giver samtidig hver spiller deres rolletekst og den tilsvarende genstand.
- Når rollerne er fordelt, så giv lidt tid, til at spillerne kan læse deres rolle.
 - Imens skal spilleren lave navneskilte til deres spillere og sætter dem på.
- Spillerne giver tegn til arrangøren, når deres gruppe har læst.

Rollefordelingstips, opsummeret

- Milo - Styrke: Livsglæde
 - En som man har lyst til at beskytte, en som kan styre det barnlige og få spil ud af at kigge på.
- Nor - Styrke: Omsorg
 - Stærk oplevelse for en empatisk spiller, kan være en hård oplevelse for forældre, en naturlig omsorgsfuld spiller.
- Issa - Styrke: Tillid
 - God til en erfaren spiller, som kan fortolke tillid og spille de andre op.
- Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten
 - Kan spilles af alle, evt god til en gameistisk spiller.
 - Overvej om der er kemi mellem Issa og Levi, men ikke strengt nødvendigt.
- Val - Styrke: Ansvar
 - God til spillere, som let kommer til at stå i baggrunden, god til en lidt for voksen spiller, god til nogen der skal lære at holde lidt igen.
- Eli - Styrke: Håbefuld
 - Stærk til spillere, som har brug for et alibi til at stille sig i centrum, god til play to lose spillere, bør ikke gives til for barnlig en spiller.

Mekanikker

Arrangøren sætter spillerne ind i de forskellige mekanikker, der er i scenariet.

Styrke og genstand

Hver rolle har en styrke. Det er den egenskab, som de bringer til gruppen, men styrken definerer dem også. Denne styrke er symboliseret med en genstand.

- Når I vandrer er disse genstande en del af fiktionen og I kan bruge dem, som I vil.
 - Genstanden er den ene ting din rolle nåede at tage med sig, da I flygtede.
 - Det er en ting, som betyder utroligt meget for din rolle.
 - Det er op til dig, at komme på hvorfor.
- De er alle valgt for på en eller anden måde at give dig mulighed for at interagere med de andre via din genstand.

- Genstandene er:
 - Milo - Genstand: Sæbebobler, som selvfølgelig er en aktivitet man kan lave sammen, eller blæse bobler til en som er trist.
 - Nor - Genstand: Tæppe, kan lægges om folk og varme dem, eller man kan gå sammen under det.
 - Issa - Genstand: Bamse, kan leges lidt med, kan krammes, eller man kan holde hånd via den.
 - Levi - Genstand: Granitsten, man kan fortælle om den, hvorfor er den vigtig, man kan føle dens overflade.
 - Val - Genstand: En flaske vand, man kan give en lille slurk ud, man kan holde øje med, hvor meget der er tilbage.
 - Eli - Genstand: Et lys, man kan vise vej med det, samles om det, varme sig ved det.

Ofre styrke

I scenerne har genstandene en spilteknisk funktion og er ikke ingame.

- Hvis noget i en scene bliver for svært eller hårdt, kan du ofre din styrke for at overtage kontrollen med scenen.
 - Det gør du ved at give din genstand til spillederen.
 - Når du gør det, skal du fortælle, hvordan dine handlinger løser det problem, I står over for.
 - Men du skal også fortælle, hvordan dine handlinger eller oplevelser på en eller anden måde knækker din rolle, så denne mister sin styrke.
 - Hvis en spiller gør dette, slutter scenen automatisk og I vandrer videre.
 - I har kort sagt vundet scenen, men betalt en høj pris.
- Hvis du beskriver en handling, som spillederen mener, vil koste dig din styrke, vil hun række hånden åben ud mod dig, (vis det).
 - Det er et signal til, at det, du er i gang med, vil koste din styrke.
 - Det er så op til dig, om du vil gennemføre handlingen på bekostning af din styrke.
 - Hvis du vælger at ofre din styrke får du lov til at fortælle, hvordan du overkommer udfordringen og hvordan det koster dig din styrke.
 - Hvis du vælger ikke at gøre det, fryser du på stedet og en anden må handle, før du må gøre noget igen.

Uden styrke og dele ens styrke

Hvis du mister din styrke, mister du en del af dig selv.

- Når du vandrer uden en genstand, bliver du langsomt mere og mere tom og apatisk.
 - Det er fordi den lange rejse nedslider dig, du bliver hevet ned i håbløshed.
 - Det er ikke, at du giver op, du bliver bare ligeglad og håbløs, en mere og mere tom skal.
- De andre kan hjælpe dig og støtte dig, men det eneste der rigtigt vil hjælpe, er hvis de giver dig deres genstand.
 - Det er symbolet på, hvor meget de giver for at støtte dig.

- Hvis du får en genstand af en anden, så vil du mærke håbet og livet vende tilbage.
- Men den som nu er uden genstand vil tilsvarende mærke apatien komme snigende.
 - Genstande kan skifte rundt så meget, som I vil.
 - På den måde kan I fordele de mentale byrder, rejser giver jer, imellem jer.
 - Genstanden vækker din tabte styrke for en stund, den giver dig ikke den andens styrke.
 - Skab spil ud af at mangle og give genstande. Vis gennem dit spil, hvordan du bruger genstanden til at oplive den anden.
 - Man kan også deles om at bære en genstand, det virker dog ikke nær så godt og I mærker begge byrden lidt. Men i et nødstilfælde kan det gå an.
- Genstandene skal tilbage til deres oprindelige ejer, hver gang I kommer til en ny scene.
 - Man kan derfor kun ofre sin styrke en gang i spillet.

Som I måske kan fornemme, bliver denne mekanik først rigtig interessant, i det I er villige til at opgive jeres styrker for at komme videre.

Det handler om at finde en interessant balance mellem at holde på sin styrke, for at beskytte sin rolle, og ofre den for at få interessant spil.

Vandring

Når I går fra scene til scene spiller I liverollespil.

- I liverollespil er spillederen ikke synlig for jeres roller.
 - Spillederen vil guide jer fra scene til scene.
 - I skal matche spillederens tempo.
 - Tempoet vil skifte fra højt til lavt alt efter tidsforbrug, historien og afstanden mellem to scener.
- Ja I må gerne have jeres mobiler med som lommelygter. Men de skal være på flightmode.
 - Hvis nogen af en eller anden grund, helst ikke vil slå deres mobil på Flight mode, så er det naturligvis ok.

Scener

For at tydeliggøre skiftet mellem liverollespil og ordrollespil vil overgangene mellem disse blive ritualiseret. Det fungerer sådan her:

Stop og lyt - Fortsæt og spil

- Få meter før hver scene vil der være en rød lampe.
 - Her vil jeres spilleleder stoppe jer.
 - I skal ikke stoppe med at spille liverollespil, I skal blot stå stille og spille videre.
- Når scenen foran jer er klar, vil spillederen lede jer det sidste stykke derhen.
 - Når I er ved scenen, vil spillederen løfte sine arme og langsomt tage dem ned og ud til siden, sådan her, (vis det).
 - Når spillederen gør det, skal I blive tavse.
 - I skal ikke træde ud af jeres roller, blot holde op med at spille liverollespil.
- Når jeres spilleleder beder jer om det, skal I stille jer i en cirkel hånd i hånd med lukkede øjne.
 - I skal beholde jeres genstand inden for let rækkevidde, så som i en lomme eller under armen, så I er klar til at ofre den, hvis nu behovet skulle opstå.
 - Spillederen vil være en del af denne cirkel, men næppe holde hånd, da hun skal kunne læse scenen.
- Scenerne er ordrollespil, så I skal beskrive frem for at handle.
 - Derfor skal I holde hånd, for at understrege, at nu skal I brug ord ikke bevægelse.
- Når cirklen er dannet vil spillederen begynde scenen.
- Når scenen er slut, vil spillederen bryde cirklen og vise jer tilbage til ruten.
 - Liverollespillet begynder først, når hun har gjort start bevægelsen.
 - Start signalet er, at spillederen langsomt hæver sine arme, (vis det).
 - Når hun har gjort det, skal I vandre videre i den retning spillederen viser.
 - Gå gerne par meter i stilhed og bare lad oplevelsen synke ind i jeres rolle inden I begynder at tale igen.
 - Jeres spilleleder vil så kort tjekke, om der venter en gruppe bag jer og signalere til dem, at scenen er fri.
 - Det skal I ikke bruge til noget, andet end at vide, at det sker og jeres spilleleder vil komme og indhente jer og styre tempoet igen kort efter.
 - Så sørg for ikke at gå for hurtigt væk fra scenerne.

Guidet meditation - Spørgende spilleleder

- Hver scene vil starte med en kort præsentation, der sætter temaet for scenen.
- Derefter vil spillederen lave en kort guidet meditation, som vil bringe jer ind i scenen.
- Spillederen vil starte med, at få jer til at forestille jer omgivelserne, men gradvist vil hun begynde at stille ledende spørgsmål til jer.
- Det er spørgsmål, som vil invitere jer til at bidrage til stedet, personerne og stemningen.
 - De kan både være meget generelle: du kigger rundt, hvad ser du? Og mere specifikke som: du ser en person komme gående imod jer, hvordan får han dig til at føle?
 - Denne teknik vil starte hver scene.
- Når spillederen føler, at I har en god fornemmelse af scenen, vil hun bede jer åbne jeres øjne og I vil spille scenen.

Øvelse: prøvescene

Arrangøren fortæller at:

Spillederne vil nu øver nu en hel scene med deres grupper. Det vil både øve formatet og skabe jeres specifikke Hjemstavn.

- Spillederne skal nu:
 - Lave Stop signalet
 - Danne cirklen
 - Læse præsentationen
 - Køre guidet meditation
 - Spille en kort scene
 - Bryde cirklen
 - Lave Fortsæt signalet
- Scenen de skal spille er på næste side.
- Scenen må ikke være ret langt, det vigtigste er opbygningen af Hjemstavnen som et rart og positivt sted.

Prøvescene - Livet i Hjemstavn

Jeg er Hjemstavn, og det er her I bor. Her er I vokset op, her er alt I kender. Her er tryghed og hverdag. Forudsigelig, måske lidt kedeligt men alt i alt godt at være. Her bor alle dem I kender, jeres familie og jeres bedste venner.

Opgave: Demonstrere en scene, skabe spillernes helt egen Hjemstavn.

Overblik

Denne scene skal øve spillerne i overgangen til og fra ordrollespilsscenerne. Derudover er den også en mulighed for spillerne at skabe deres helt personlige Hjemstavn. Der er to specielle regler for denne scene: man kan ikke ofre genstand, alle spillerne skal spørges om det samme under den guidede meditation.

Guidet meditation

- Spillelederne laver en guidet meditation rundt i Hjemstavn med deres grupper.
 - Start med at rollerne er i deres værelse og lad dem for deres indre blik kigge rundt og selv beslutte uden at beskrive det, hvordan der ser ud.
 - Tag dem derefter ud i byen lad dem forestille sig forskellige steder i byen.
 - Det er vigtigt, at Hjemstavn føles trygt, rart og velkendt.
 - Forslag til steder du kan tage dem forbi, (du skal ikke bruge dem alle):
 - Skoven i kanten af byen
 - Deres hemmelige hule
 - Søen midt i byen
 - Det gamle egetræ
 - Skolen
 - Den lille bæk
 - Købmanden
 - Hovedgaden
- Når spillelederen har taget dem rundt i byen på denne måde, skal hun på skift bede dem beskrive deres yndlingssted i byen.
 - Hvordan ser der ud, og hvorfor betyder det noget for deres rolle.
 - Det må ikke være en af de steder, spillelederen nævnte, men skal tilføje noget nyt til byen.
 - På den måde, kan de vise noget om deres rolle, og være med til at forme den by, de alle er vokset op i.

Forslag til udfordringer og hændelser

- Spil en kort scene, hvor I får prøvet at beskrive frem for at handle.
- Det kan for eksempel være, at børnene bygger en hule i Den Lille Skov eller går på æblerov i Den Gamle Mands Have.

Pause

Så snart et hold har spillet prøvescenen, skal spillelederen give mulighed for at stille spørgsmål. Derefter har den gruppe pause. Spillelederen skal sige til sine spillere:

- **Under pausen bør I prøve at blive i scenariets stille barnlige stemning.**
- **Så hold jer her i området og snak ikke med andre og tal kun, hvis det er nødvendigt.**
- **Men gå gerne på WC, da der ikke er mulighed for det på ruten.**

Giv herefter tiden for, hvornår de skal være tilbage. Alt efter for lang workshoppen har været kan pausen være 5 til 15 minutter.

Under pausen

- Mens der er pause skal arrangøren slukke lyset.
- Samt marker hvert holds sted i rummet med et elektrisk lys.

Efter pausen

- Når en spilleleders hold er tilbage efter pausen, skal hun samle hendes spillere ved deres sted omkring lyset.
- Når de har sat sig ned, genopfrisker hun hurtigt, de vigtigste ting i scenariet.
- Spillelederne behøver altså ikke vente på, at samtlige spillere er tilbage, men kan gå igang så snart deres eget hold er samlet.

Genopfriskning

Når en spilleleders hold er samlet gennemgår hun kort scenariets kernepunkter igen:

- **I er børn på flugt fra Hjemstavnen til Det Fremmede Land.**
- **I har simple roller, som vil vokse og forandres på rejsen.**
- **I spiller børn, så I må gerne føle intenst og skifte ofte.**
 - **Uden at det bliver overdrevet.**
- **I må gerne være uenig og blive vrede.**
 - **Men I er altid venner dybt nede.**
- **At se på de andre spille er i dette scenarie fedt, og vil give jer spil.**
- **Det er ok at være stille indimellem.**
- **I vil bevæge jer igennem et skiftende landskab på rejsen.**
 - **Brug det skiftende landskab som inspiration.**
- **Mens I vandrer, vil jeg være en tavs skygge, jeg er ikke tilstede i fiktionen.**
 - **I skal match mit tempo.**

Scenerne

- Få meter før hver scene vil der være en rød lampe.
 - Her vil jeg stoppe jer.
 - I skal stå stille og spille videre.
- Når scenen er klar, vil jeg lede jer derhen og gøre dette signal, (vis stop signalet)
 - Når jeg gør det, skal I blive stille, men ikke gå off game.
 - I skal stille jer hånd i hånd i en cirkel med lukkede øjne.
 - Derefter:
 - Præsenterer jeg scenen
 - Laver en kort guidet meditation
 - Kører selve scenen
 - Husk at i scenerne skal I beskrive ikke handle.
- Når scenen er slut, sender jeg jer videre.
 - Husk, liverollespillet begynder først, når jeg har gjort fortsæt signalet (vis det).

At ofre sin styrke

- Hver rolle har en styrke
 - Den styrke er repræsenteret af en genstand
 - Genstanden er ingame i liverollespil
 - Og en spilmekanik i ordrollespil
- Du kan give din genstand til mig for at vinde en scene.
 - Så skal du fortælle, hvordan din rolle overkommer udfordringen.
 - Men også hvordan det knækker din rolle.
- Hvis en spiller gør eller oplever noget, jeg mener burde koste en styrke.
 - Vil jeg række min hånd ud mod spilleren sådan her (vis)
 - Nu skal spilleren vælge at give sin genstand eller stoppe.
 - Giver hun genstanden, fortæller hun hvordan hendes rollen løser udfordringen og bliver knækket.
 - Beholder hun sin genstand, fryser hendes rolle, og hun må ikke handle før andre har gjort noget.

Uden sin styrke

- Når du går uden en genstand, bliver du langsomt mere og mere tom og apatisk.
- Hvis en anden spiller låner dig sin genstand, vil du mærke din styrke komme tilbage.
 - Men nu mærker den anden apatien.
 - Genstande kan skifte så meget I vil, brug det til at holde en balance.
 - Man kan også dele en genstand, men det er ikke så effektivt.
 - Genstande skal tilbage til deres ejer ved scener.

Efter genopfriskningen, er der en sidste mulighed for spørgsmål, også starter spillederen startscenen "Flugten fra Hjemstavnen".

Startscene - Flugten fra Hjemstavnen

“Jeg er Flugten, jeg er frygten. Jeg er med jer, når I panisk flygter ud af jeres fødeby. Jeg holder jer i live, men jeg driver jer også væk fra alt, I har kendt.”

Opgave: Flygte fra Hjemstavnen

Overblik

- Denne scene starter scenariet. Den spilles i workshoplokalet.
- Efter den er færdig, bevæger grupperne sig ud på ruten og scenariet er i gang.
- Den skal være holdes ret kort.
- Scenen spilles udelukkende som guidet meditation.
- Du må ikke beskrive et angreb på Hjemstavnen, det handler ikke om kamp. Det skal ikke lappe over scenen “Krigens Ruin”.
- I stedet er det soldater fra Den Anden Side, der overtager Hjemstavnen.
- Forklar spillerne at, du vil beskrive, hvordan borgerkrigen kommer til Hjemstavnen, og på skift vil du bede en spiller beskrive, hvordan netop de forlader Hjemstavnen.

Guidet meditation

- Start med, at bede dem se en hverdag for sig.
- Vejret er mildt.
- Børnene er alle hjemme hos sig selv.
- Rygterne om krigen har svirret længe, men ingen af de voksne regner med, at den kan komme til Hjemstavnen.
- Pludselig hører børnene lyden af lastbiler, der kører ned af hovedgaden.
- Ud af vinduet kan de se mænd i uniformer springe ud af lastbilerne.
- **Val, da din mor ser soldaterne, overtaler hun dig til at flygte, hvad siger hun? Og hvad er det sidste du siger til hende, inden du flygter?**
- Dør på dør bliver sparket ind. Hør dem splintre.
- Soldaterne begynder at føre de voksne ud på gaden.
- **Issa, soldaterne, kommer for at anholde din far, hvad sker der, og hvordan får han dig uset ud af huset?**
- Nogle prøver at tale fornuft, nogle prøver at gøre modstand.
- Soldaterne lytter ikke, pludselig lyder der skud, nogen skrider.
- **Levi, du ser Issa flygte, hvad er det, der får dig til at følge efter? Hvad gør du?**
- Snart er gaden fyldt af alle de voksne.
- De står med ryggen mod muren.
- Soldaterne peger deres våben mod dem.
- Der ligger en krop på jorden.
- Nogen græder.
- **Nor, du og Milo kigger ud på gaden, hvad ser du, der får dig til at flygte fra byen? Hvad siger du til Milo, for at hun forstår, at I må flygte?**
- Hånd i hånd forlader de to børn det eneste hjem, de har kendt.
- Imens lyder der flere skud, et sted er en brand brudt ud.

- **Milo du kigger tilbage, hvad er det sidste du ser, og hvad siger du til Nor?**
- Den rolige Hjemstavnen er slet ikke til at kende.
- Flammerne og røgen får den til at se fremmed og uhyggelig ud.
- **Eli, du ser dine venner flygte. Din far har sagt, at du skal blive i huset. Hvordan lykkedes det dig alligevel at flygte?**
- Beskriv hvordan børnene mødes og flygter ud i skoven.
- Bag dem kan de hører råb og skrig og flere skud.
- Et orange skær bølger mellem bygningerne.
- Panik griber børnene og de styrter hovedkuls ud i skovens mørke.
- De ser ikke andre fra Hjemstavnen.

Når scenen er slut beder spillederen sine spillere om at forblive stille, men bryde cirklen og giver så disse sidste instrukser:

- **Lige om lidt går vi ud på ruten, scenariet er nu igang.**
- **Men liverollespillet begynder først, når jeg gør fortsæt signalet.**
 - Indtil da skal I være stille.
 - Brug stilheden til at synke ind i jeres rolle.
- **I fiktionen er det et par dage efter jeres flugt fra Hjemstavnen.**
- **I starter med, at beslutte jer for, at rejse til Det Fremmede Land.**
- **Nu skal I tage jeres overtøj på og samles ved døren.**
- Mens dette foregår venter arrangøren ved døren til workshoplokalet.
- Når et hold er klar, fortæller arrangøren spillederen, hvilken scene de skal starte med at gå til.
 - Både spilleder og arrangør viser på deres kort, hvor den scene er, så det er tydeligt, at de er enige.
 - På den måde undgår man, at to hold går til samme scene.
- Arrangøren skal sende det første hold til den scene, som er længst væk, andet hold til den scene, som er næst længst væk, osv.
 - Spillederen bør sætte et tempo alt efter, hvor langt væk hendes første scene er. Det vil sige langt væk højt tempo, tæt på langsomt tempo.
- Arrangøren skal sørge for, at der går et par minutter, mellem hvert hold bliver sendt afsted. Det kan betyde en smule ventetid for enkelte hold.
- Når et hold har forladt bygningen og er kommet lidt væk, skal spillederen gøre fortsæt signalet, og så er liverollespillet i gang.
- Når det sidste hold forlader lokalet tænder arrangøren lyset og sikre, at rummet er klar til at være Ventecentret.

Hvis arrangøren er spilleder

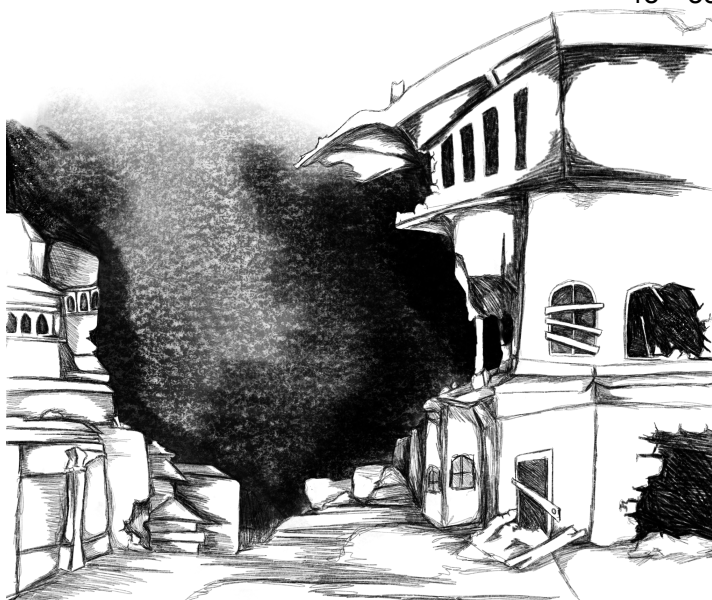
- Hvis arrangøren også er spilleder, skal hun give genopfrisknings-informationerne til sit hold, mens de andre hold spiller start scenen, og bede sine spillere tage overtøj på og vente til alle hold er sendt afsted.
 - Derefter kører spillederen sin start scene og går til den scene, som er tættest på workshoplokalet.
 - Alternativt kan arrangøren prøve at skaffe en hjælper til at stå for at sende holdene afsted. Evt den samme som står for de varme drikke, når de kommer tilbage.
- Hvis der er færre hold end fem, skal arrangøren undlade at sende hold til scenerne længst væk.

A black and white photograph of a dirt road winding through a forest of bare trees. The road is the central focus, leading the eye from the bottom center towards the horizon. The trees are mostly without leaves, with their intricate branch structures silhouetted against a pale, overcast sky. The ground is covered in fallen leaves and some sparse grass. The overall mood is quiet and somewhat somber.

Scener

Krigens Ruin

“Jeg er Krigen og dette er min ruin. I det fjerne høres buldren fra kanonerne. Soldaternes råb og skrig runger mellem de ødelagte bygninger. Skuddene smælder i natten. Det orange skær fra eksplosionerne oplyser himlen. Jeg er Krigen og dette er min ruin.”



Opgave: Børnene skal finde igennem en sønderskudt by, hvor borgerkrigen raser.

Guidet meditation

- Start med ruinerne
- De ødelagte og nedbrændte bygninger.
- Folks hjem med skudhuller og knuste vinduer, hele manglende vægge.
- Der er så meget røg i luften, at det er svært at se, hvilken tid på dagen det er.
- Lad dem bevæge sig igennem en gade og gør opmærksom på, hvor svært det er på grund af murbrokker og knust glas.
- Aktiver så sanserne, røg der svider i næsen, lyden af skud og eksplosioner, følelsen af frygt der bevæger sig langs rygsøjlen.

Forslag til spiller input

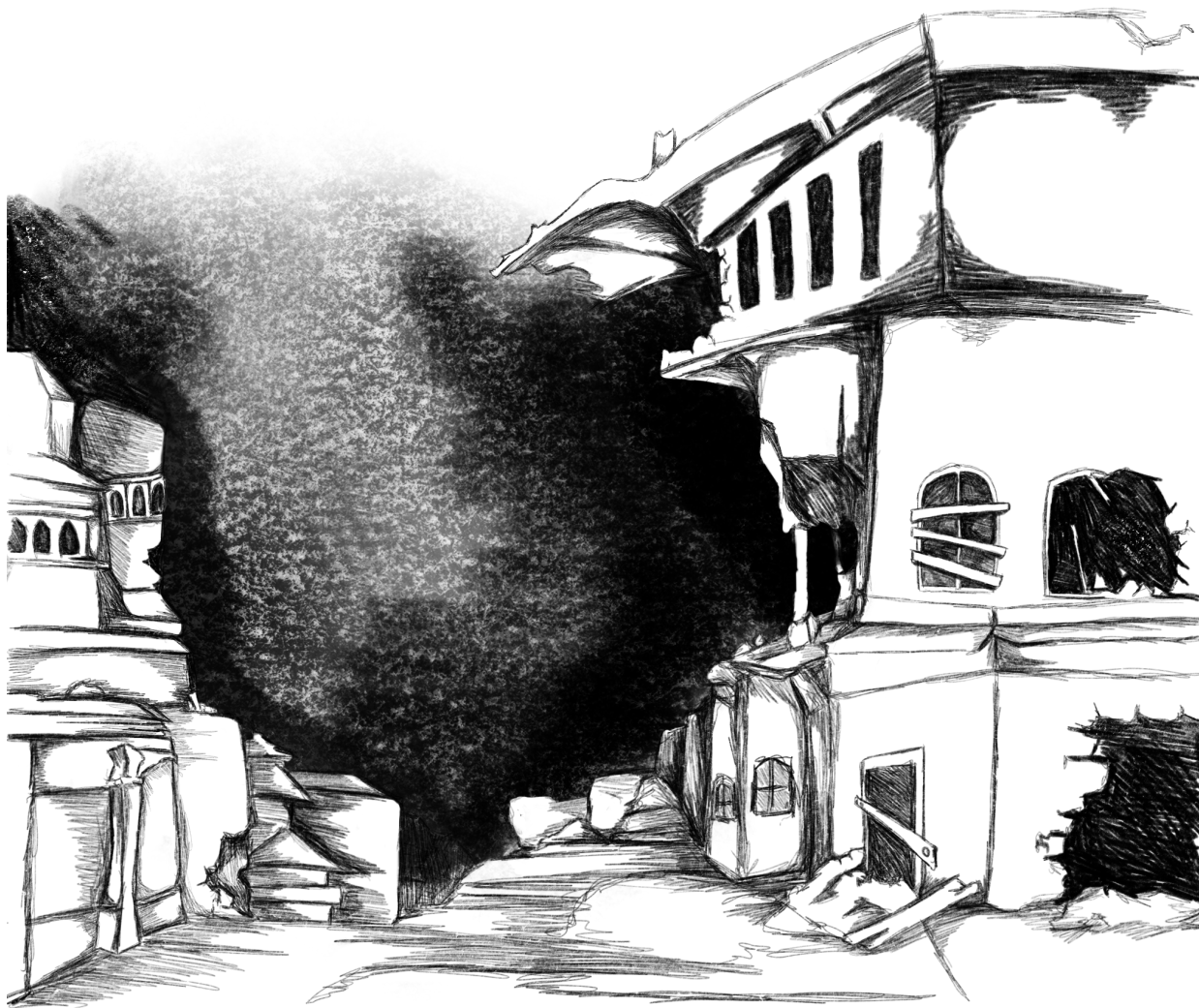
- Du ser et specielt tydeligt tegn på krigens hærgen, hvad er det?
- Du ser noget, nogen har efterladt i murbrokkerne, hvad er det?
- En granat eksplodere tæt på, hvordan reagerer du?
- Hvordan dufter røgen, som driver mellem bygningerne?
- Du ser pludselig kamp længere henne, hvad sker der?

Overblik

- Børnene ankommer til en ødelagt by, hvor borgerkrigen raser på sit højeste.
- Det er kaotisk og voldeligt, det er umuligt at få et overblik.
- Det er ikke til at vide, hvem der kæmper mod hvem, og heller ikke vigtigt.
- Kampene flytter sig meget rundt, så er der brug for en kort pause, så beskriv hvordan, de finder et sted, hvor der ikke kæmpes.

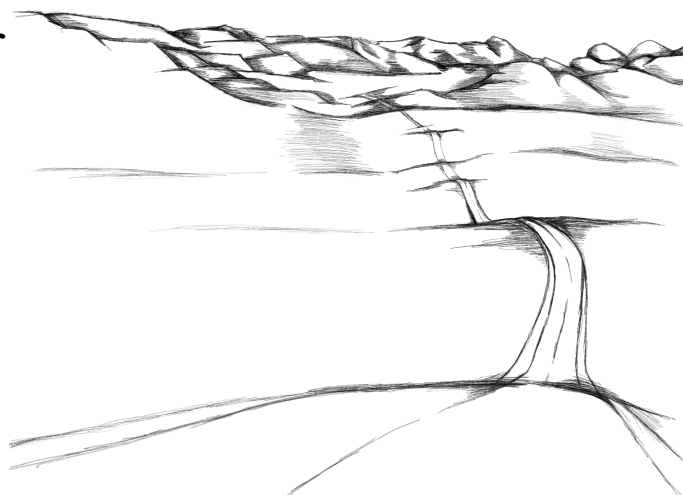
Forslag til udfordringer og hændelser

- Snige sig forbi en vagtpost.
- Komme igennem en krydsild.
- Finde modet til at løbe over en åben plads.
- Overmande en soldater, som fanger en af børnene.
- En af dem bliver lammet af frygt, og de andre må overtale hende til at komme videre.
- De gemmer sig i en kælder mens granater regner ned.
- De kommer til en bro, som er den eneste vej over en flod.



Udmattelsens vej

“Jeg er Udmattelsen og dette er min vej. Den løber fra horisont til horisont, tilsyneladende uendeligt. Her vandrer folk. Og vandrer og vandrer og vandrer. Til de ikke kan mere og segner om i vejkanten. Her er ingen krig, her er ingen hjælp. Her er bare dine trætte fødder og vejen. Jeg er Udmattelsen og dette er min vej..”



Opgave: Børnene skal fortsætte og fortsætte og fortsætte.

Guidet meditation

- Start med de endeløse skridt. Lad dem føle i kroppen, hvordan de bare vandrer og vandrer uden ende.
- Tag så øjet fra horisont til horisont. Lad dem se det tomme endeløse landskab.
- Aktiver deres sanser. Fortæl dem om vind, regn og kulde.
- Hvordan de for hver dag vågner mere trætte men stadig strækker vejen sig foran dem.
- Fortæl at, der går mange som dem i samme retning. Bed dem kigge på dem og se hvem de er. Børn? Voksne? Familier? Ensomme?

Forslag til spiller input

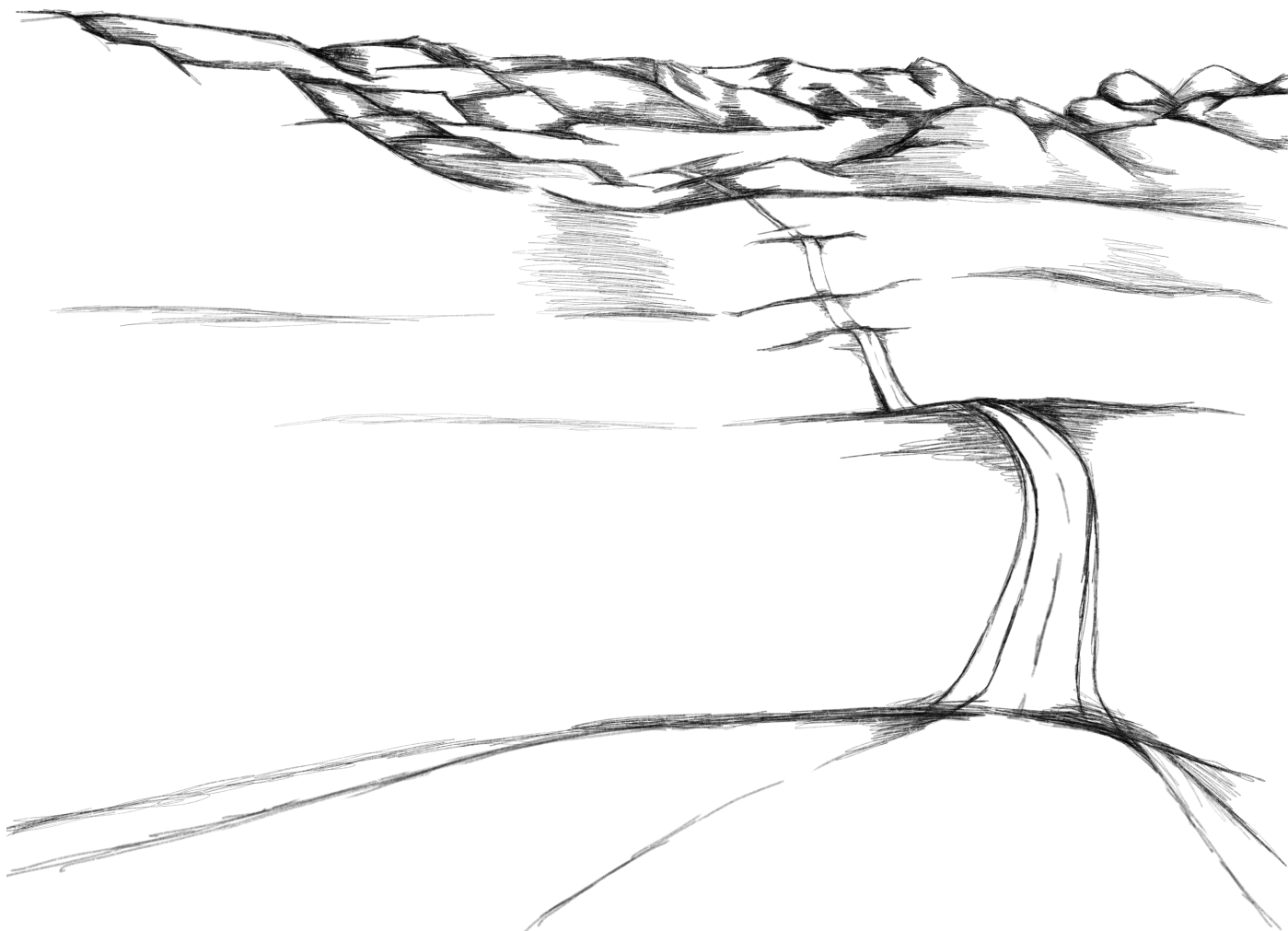
- Det begynder en dag at sne, hvordan føles det?
- Du vågner en morgen, hvordan føles din krop?
- Du bider mærke i en af de andre I vandrer med, hvem er det?
- Du ser en sidde i vejkanten, hvad er der i vejen med dem?

Overblik

- Børnene vandrer på en endeløs lang vej.
- Der skal ikke nødvendigvis ske så meget her, rollerne skal mere bare presses via ting de ser, og den fysiske udmattelse.
- Derfor må du gerne lave en længere guidet meditation her.
- Men der er også en del ting du kan udfordre dem med.

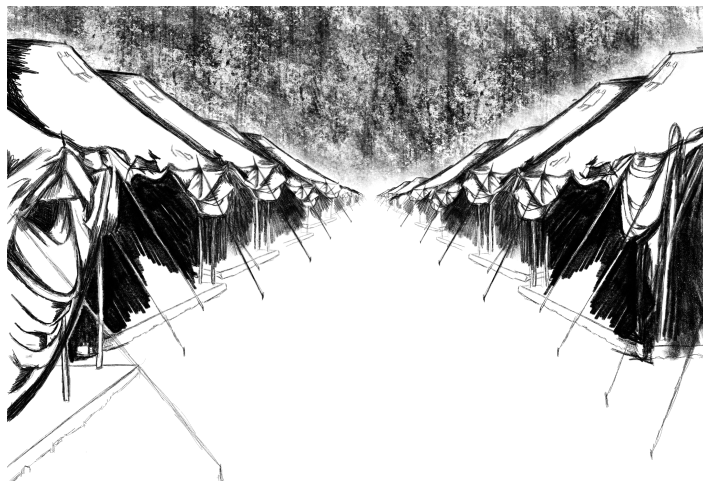
Forslag til udfordringer og hændelser

- En stærk vind blæser og det begynder at sne, temperaturen falder. Skal de finde ly, eller fortsætte?
- En gammel mand sidder i vejkanten og beder om hjælp. Hvis de ignorerer ham, tynges de af skyld. Hvis de hjælper ham, bliver han gradvist en større og større byrde.
- En af børnene segner om af udmattelse, de andre må prøve at hjælpe hende.
- Både du som spilleleder, kan beskrive, den endeløse vandring, men du kan også bede spillerne gøre det ind i mellem. Hvordan det føles i kroppen og sindet.



Sultens lejr

“Jeg er Sulten, og dette er min lejr. Endeløse klumper af telte strækker sig så langt øjet kan nå. Mellem dem er grå masser af mennesker, som for evigt venter i kø, i håbet om en enkelt humpel brød. Grupper af bøller bevæger sig jagende gennem gaderne og stjæler de få rester folk har tilbage. Jeg er Sulten og dette er min lejr.”



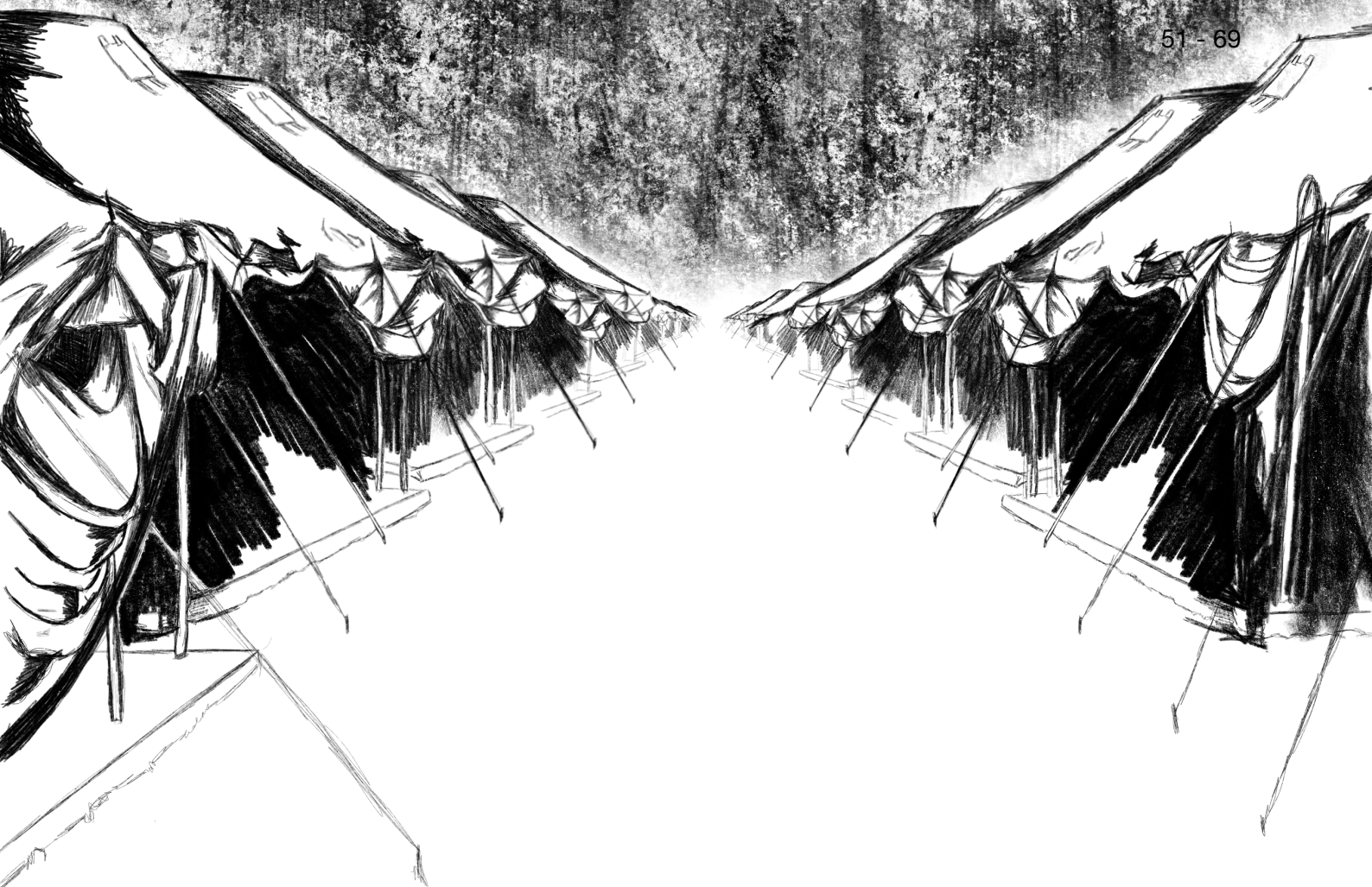
Opgave: Børnene skal prøve at finde mad.

Guidet meditation

- Start med størrelsen, følelsen af, at denne lejr er gigantisk. Telt efter telt, så langt øjet rækker.
- Lad dem fornemme vejret, gråt, kedeligt, trist.
- Sæt så fokus på teltene, lad spillerne se dem, for deres indre blik.
- Flyt derefter blikket på folkene mellem teltene, deres tøj, deres blikke, deres desperation.
- Gør så opmærksom på både de få hjælpere der er, og banderne, der bevæger sig mellem teltene.

Forslag til spiller input

- Der er især et telt, som fanger din opmærksomhed, hvorfor?
- Du ser en kø af mennesker, der venter på mad, hvad bidder du især mærke i?
- Du ser en bande, gøre noget, der forskrækker dig, hvad er det?
- Du mærker sulten gnave, hvordan føles det?



Overblik

- Børnene kommer til en lejre, som mange andre er flygtet til.
- Her er for mange mennesker og for lidt mad.
- Børnene er løbet tør for mad, og de mærker for første gang sulten gnave.
- Her er en følelse af håbløshed, stilstand og evig mangel.
- Der er for få hjælpearbejdere og truende bander hænger og stjæler den smule, man har.
- Det er ok, at stille spillerne udfordringen: find mad her, og så ellers reagere på, hvad de finder på.

Forslag til udfordringer og hændelser

- Børnene ser, at et ældre ægtepar har mad gemt i deres telt.
- To børn yngre end dem tigger børnene om mad.
- En nødhjælpsarbejder deler alt for lidt mad ud til alt for mange mennesker. Situationen er ustabil.
- En bande prøver at fange og røve børnene.

Mindernes bål

“Jeg er Minderne, og dette er mit bål. Dets flammer danser lystigt, mens du kigger ind i dem. Her mindes du, hvor du kommer fra. Du husker, hvem du var. Her deler folk historier, her tænker folk tilbage på, hvad de efterlod. Her frister fortiden. Jeg er Minderne og dette er mit bål.”

Opgave: Børnene skal sidde og mindes deres gamle liv og rejsen



Guidet meditation

- Start på afstand af bålet
- Midt om natten.
- Bring dem langsomt tættere på
- Fortæl dem, at her føler de sig sikre for første gang længe
- Lad dem mærke deres krop slappe af for en kort stund
- Lad dem forestille sig varmen fra bålet
- Lad deres øjne finde flammerne og stirre længe ind i dem

Forslag til spiller input

- Hvor er bålet henne?
- Hvordan føles bålet varme?
- Hvad minder bålet dig om?

Overblik

- Denne scene er anderledes end de andre. Den er en pause fra prøvelserne.
- Børnene samles om bålet og dele minder fra deres gamle liv og rejsen.
- Det er helt op til spillerne, hvad de fortæller.
- Efter den guidede meditation skal du som spilleleder forklare dette.
- Hvis spillerne har svært ved at komme på ting at mindes, er det din opgave at hjælpe dem, ved at spørge ind til det.

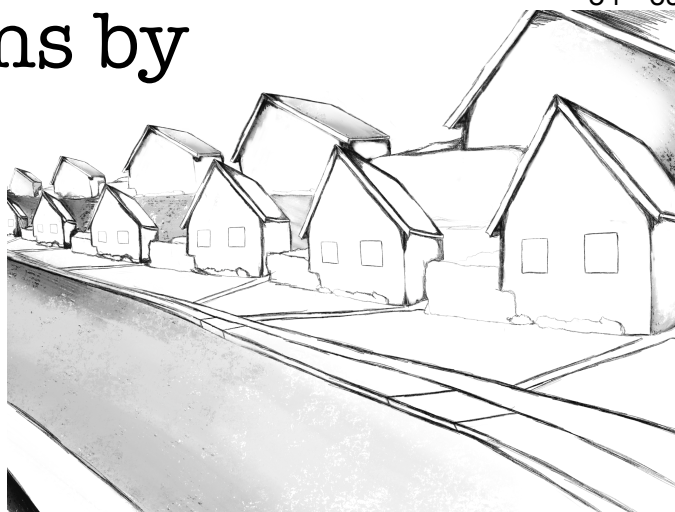


Afslutningen af scenen

- Hvis spillerne er nede på en eller nul genstande, skal du ikke gøre denne afslutning, men blot gå videre som normalt.
- Er de på to, må du bestemme om du vil eller ej.
- Når tiden næsten er gået, skal du beskrive, hvordan en af børnene er så påvirket af minderne, at hun beslutter sig for at vende om og rejse hjem. Du bestemmer hvem det er.
- Du skal derefter beskrive, hvordan en af de andre er nødt til at ofre sin styrke, for at overtale hende til at blive hos dem.
- Denne spiller skal så beskrive, hvordan hun får den anden til at blive, og hvad det koster hende.
- Den som ofre sin styrke, må gerne være den, som ville vende om.

Ligegyldighedens by

“Jeg er Ligegyldigheden og dette er min by. Grønne haver ligger yndigt op og ned af hinanden. Uberørte facader pryder hver en bygning. Vejene er rene og pæne. Folkene i byen ved godt, at der er krig, og det er da godt nok også rigtig synd for dem, der er fanget i



den. Men mest af alt er de irriteret på Krigen. Irriteret over alle de mennesker, Krigen har bragt til deres pæne, rene by. Alle disse folk, som står og fylder på gaderne og sviner. Jeg er Ligegyldigheden og dette er min by.”

Opgave: Et af børnene er blevet syge, og de skal prøve at finde hjælp.

Guidet meditation

- Start med kontrasterne, bed dem lægge mærke til, hvordan denne by skiller sig ud, fra alt andet de har oplevet.
- Bed dem blot kigge rundt og bemærke renligheden, ordenen og normaliteten.
- Vejret er mildt og rart, solen stråler fra en kold blå himmel.
- Måske stedet minder dem om Hjemstavnen.
- Flyt så blikket over på menneskerne der, og hvordan de kigger skævt til rollerne. Hvordan at rollerne ikke passer ind.

Forslag til spiller input

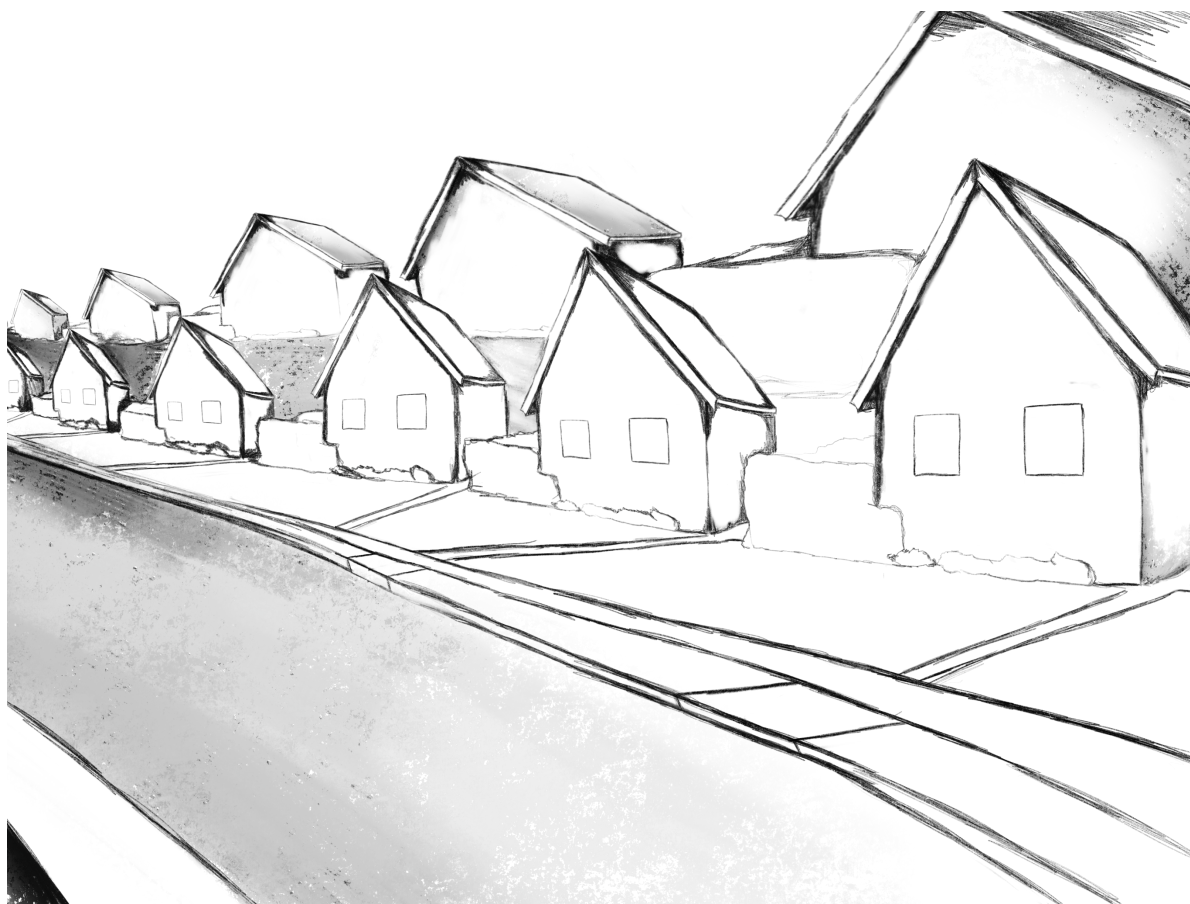
- Du bider især mærke til et hus, hvordan ser det ud?
- Du ser noget, der minder dig om Hjemstavnen, hvad er det?
- Et barn på din alder kigger på dig, hvad får det dig til at tænke på?
- Du hører en voksen hviske noget om jer, hvad er det?
- Du ser, hvordan de andre på flugt heller ikke passer ind, hvad lægger du især mærke til?

Overblik

- Hele denne scene skal være en kontrast til resten af rejsen. Her er rart, pænt og overskud.
- Byen må gerne minde om Hjemstavn, men samtidig skal det være tydeligt, at børnene og de andre flygtninge ikke passer ind i billedet.
- Du skal udpege en af rollerne, som er blevet syg eller skadet. Denne skal have lægehjælp. Men ingen vil hjælpe dem gratis.
- Børnene kan prøve at skaffe sig penge, ved at tigge, stjæle eller prøve at hjælpe.
- Folks reaktioner varierer fra passiv medlidenhed til direkte aggression.
- De få der måske vil hjælpe, kan ikke, de er bundet af regler og love.

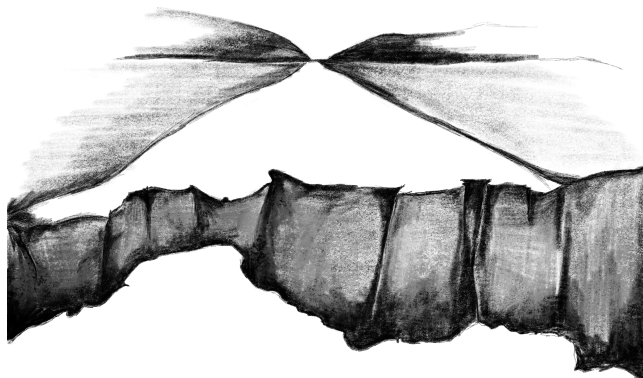
Forslag til udfordringer og hændelser

- Politiet kommer og rydder den park, som børnene er i, for flygtninge.
- Et lokalt barn vil gerne lege med børnene, orker de? Må barnet for dets mor?
- En mor på flugt med to børn beder børnene om hjælp.



Slutscene - Grænsen til Det Fremmede Land

“Jeg er Det Fremmede Land og dette er min grænse. Her stopper jeres verden endegyldigt. Her vil et nyt og fremmed liv begynde. Hvordan vil det blive? Hvad vil der blive af jer? Bliver det godt, bedre, skræmmende. Er I håbefulde eller bange?”



Opgave: Følge grænsevagten hen til Ventecentret.

Guidet meditation

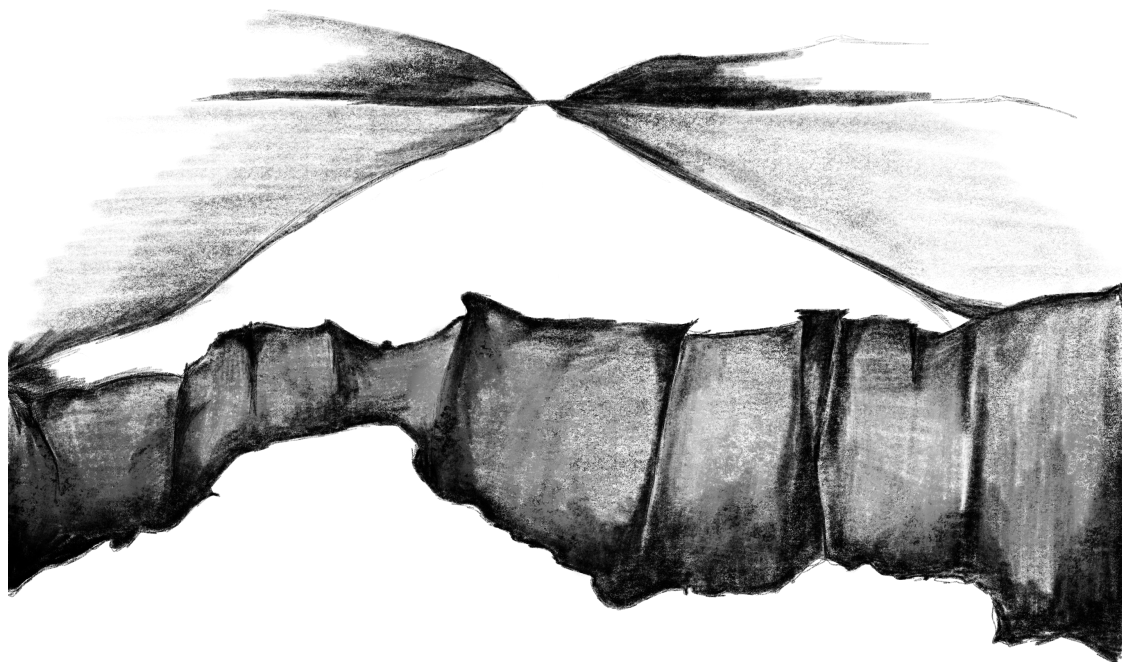
- Start med vejen, hvordan I har gået længe uden forandring.
- Det støvregner forsigtigt, og har gjort det længe.
- Lad dem fokusere på deres tanker.
- Kommer de nogensinde frem?
- Hvad sker der, når de kommer frem?
- Lad dem så se et hegn, stoppe deres vej
- Og en voksen som kommer ud og kigger skeptisk på dem.
- Spillerne skal ikke bidrage til denne meditation.

Overblik

- Dette er scenariets sidste scene, når den er slut, skal du som grænsevagten føre spillerne tilbage til workshoplokalet, som nu er Ventecentret.
- Denne scene er, ligesom start scenen, anderledes end de andre.
- Efter den sidste af de fem scener, skal du begynde at gå tilbage mod workshoplokalet.
- Sæt dit tempo, alt efter hvor langt væk I er.
- Tag den korteste rute, også selvom det betyder, at I skal gå tilbage, hvor I lige har været.
- Cirka halvvejs stopper du op, laver stop signalet og begynder scenen.

En speciel sidste scene

- Efter en meget kort guidet meditation, forklarer du, at denne scene spilles som liverollespil, og den ikke slutter med fortsæt signalet.
- Den fortsætter derimod frem til vi ankommer til workshoplokalet, hvor historien vil slutte.
- Fortæl dem, at de kommer til grænsen til Det Fremmede Land, og her står en voksen i en fremmed uniform og tager imod dem.
- Herfra spiller du denne grænsevagt.
- Du skal virke flink nok, men lidt utålmodig og træt.
- Du skal blot udfylde en funktion, og er egentlig ligeglad med børnene, dem kommer der så deprimerende mange af, de er blot få blandt mange, du vil bare gerne hjem i varmen.
- Du vil vide, hvor deres forældre er.
- Når du indser, at de er alene, sukker du, og siger, at de skal følge med.
- Børnene må gerne gå og snakke mellem hinanden, men stiller de dig spørgsmål, skal du svare ret vagt.
- Noget med, at du tager dem til Ventecentret, så må de jo se.
- Stiller de for mange spørgsmål, skal du træt tysse på dem.
- **Mens du går, skal du samle alle de lys op, du går forbi.**



Afslutning

- Når du som grænsevagten kommer ind i workshoplokalet, skal du pege på det legetøj og tegneredskaber, de brugte i starten af scenariet og sige, at de skal vente her, og at nogen kommer og tager sig af dem lige om lidt.
- Lad dem lege, tegne eller sidde i stilhed. Hvis nogen bliver højlydte, så tys på dem.
- Bliv i rollen, selv når de andre grupper kommer tilbage.
- Hvis du vil, kan du evt. snakke med de andre spilledere. Lyd trætte, lidt irriterede, medlidende og måske bare små sludrende.
- Hvis der er varme drikke, er det nu spillederne, som grænsevagterne skal lave dem og give dem til de kolde og trætte børn.
- Når alle grupper er tilbage, skal de sidde en kort stund og fortsætte med at lege og vente.
- Så kalder arrangøren spilstop og beder alle være stille og sige, vi går direkte til debrief.

Debrief

Efter spilstop skal arrangøren bede spillerne stille gå hen til hvor deres gruppe holdte til under workshoppen.

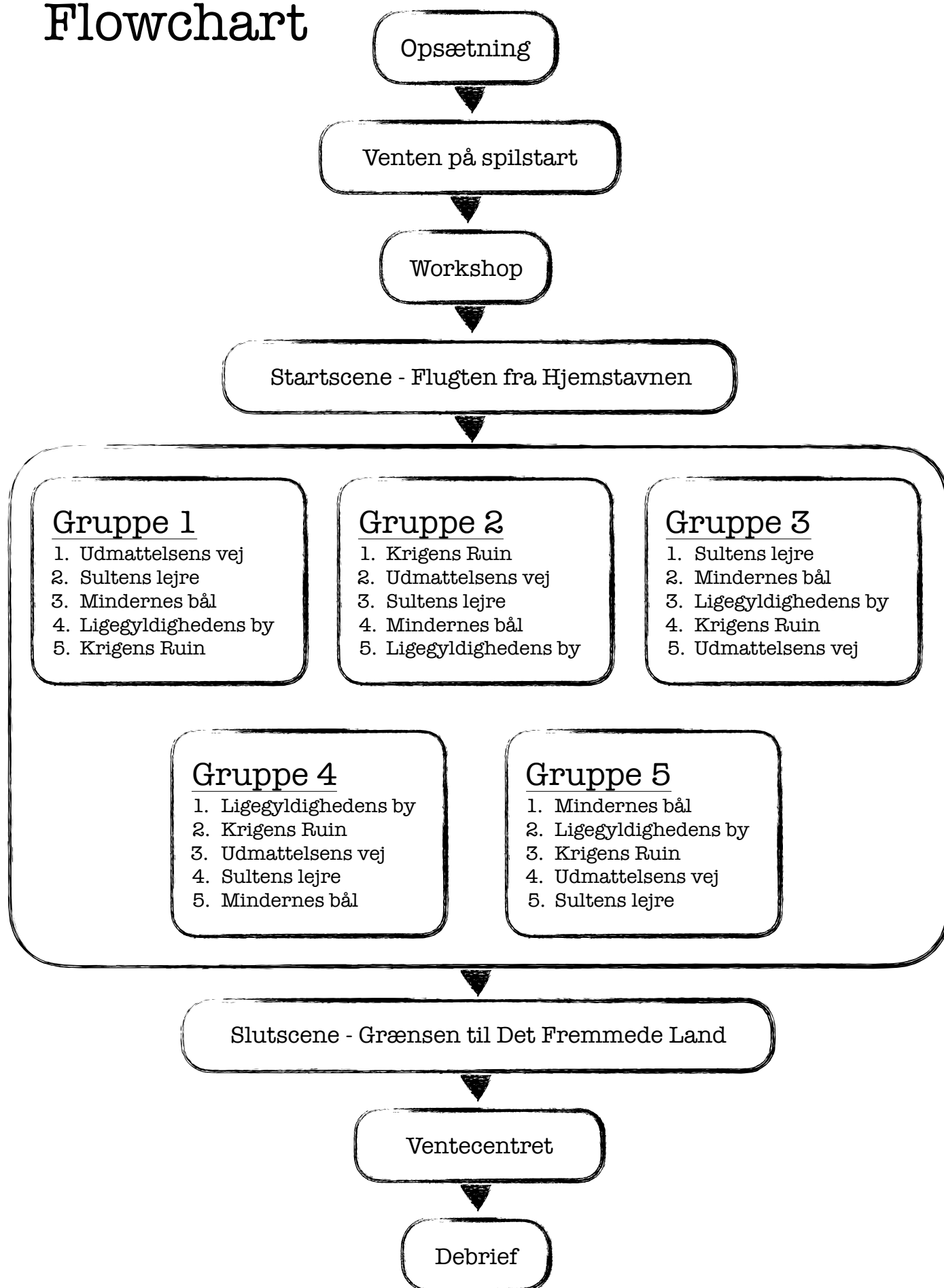
Arrangøren kører derefter denne korte debrief meditation:

- **Luk jeres øjne**
- **Se for jer Hjemstavnen, husk tilbage på hvem I var der.**
- **Se for jer, den rejse jeres rolle har været på.**
- **Se jeres rolle for jer, som den er nu.**
- **En ny uvis fremtid venter dem.**
- **Men nu er I nødt til at sige farvel.**
- **Lad dem gå for jeres indre blik.**
- **Vend langsomt tilbage, til jer selv.**
- **Se oplevelsen udefra.**
- **Træk vejret dybt ind og mens i ånder ud, så slap af og nyd at rejsen, for jer, er overstået.**
- **Åben jeres øjne og kig rundt på jeres lille gruppe.**
- **Prøv at få øjenkontakt med de andre og med dine øjne og ansigt sig tak for oplevelsen.**
- **Det var scenariet Uledsaget, mange tak.**
- **Nu må I tale igen.**



Handouts

Flowchart



Foromtale

Teaser: Uledsaget

Da Borgerkrigen rammer Hjemstavnen, må en lille gruppe børn flygte fra alt, de har kendt, og rejse mod Det Fremmede Land. Som spiller skal du selv ud og vandre i skovens mørke og opleve børnenes rejse på egen krop.

Foromtale: Uledsaget

Jeg er flugten og dette er min rejse. Jeg får dig væk, fra alt du har kendt, og ud i den store verden. Ingen overlever min rejse uforandret.

Jeg er venskabet, og jeg er dit skjold. Når flugtens prøvelser bliver for tunge, så er det mig, der får dig til at fortsætte. Tag min hånd, jeg skal nok få dig frem.

Da Borgerkrigen rammer Hjemstavnen, må en lille gruppe børn flygte fra det eneste hjem de har kendt og rejse mod Det Fremmede Land. Der hvor de voksne siger, at der er sikkert og ingen krig. Men mellem Hjemstavnen og Det Fremmede Land venter en lang rejse med mange prøvelser, der vil ændre børnene for altid. Kun via sammenhold og venskab vil de komme frem.

Du kommer til at opleve børnenes rejse, ved at vandre en rute rundt i Østerskoven bag ved Fastaval om natten. Vandringerne spilles som liverollespil, hvor I, som børnene, reagerer på og snakker om de prøvelser, de kommer igennem. Undervejs vil spillederen stoppe og spille ordrollespilsscener med jer. Scenerne vil på forskellig vis udfordre den lille gruppe børn.

Settingen er ikke et virkeligt land eller krig, men sat i et mørkt og symbolsk eventyrunivers, set med et barns øjne.

Bemærk!:

- Scenariet vil blive afviklet uanset vejret, så klæd dig på efter forholdene.
- Scenariet vil foregå i en skov om natten og ruten er på cirka fire kilometer.
- Du skal være forberedt på, at gå på ujævnt terræn, i varierende tempo.
- Der er ikke fysisk kamp eller jumpscars, det handler om vandringerne og rejsen.

Stikord: borgerkrig, flugt, børn, liverollespil, udendørs.

Spillertype: Du vil leve dig ind i din rolle, og opleve rejsen sammen med den. Du kan lide at blive presset. Du ser det, at det kan blive koldt, vådt, mørkt og mudret, som et plus.

Spilledertype: Du vil skabe en intens og stemningsfyldt oplevelse for dine spillere. Du vil være deres guide gennem rejsen og presse dem, så oplevelsen bliver uforglemmelig. Du skal hjælpe til i en workshop, gå med spillerne rundt på ruten og køre ordrollespilsscenerne.

Om forfatteren: Store dele af alle Simons scenarier er udviklet under et utal af vandreture. Det er her, han er mest kreativ. I sin tid i Hobro, er Østerskoven især blevet vandret tyndt. Det er der kommet dette scenarie ud af.

- Af Simon James Pettitt
- Spillermateriale på dansk og engelsk
- Spilledermateriale kun på dansk
- Spillerantal: 4 eller 6
- Varighed: 4 timer

Kort



Den stiplede streg er ruten, der skal gås til Fastaval.
Spillederne vil få udleveret et større kort med ruten på til Fastaval.



Kære spiller

Velkommen til Uledsaget

For at komme i den rette stemning inden scenariet, beder vi dig følge disse instrukser. Vær venligst stille fra nu af og til du bliver instrueret i andet.

Om scenariet

Da Borgerkrigen rammer Hjemstavnen, må en lille gruppe børn flygte fra det eneste hjem de har kendt og rejse mod Det Fremmede Land. Der hvor de voksne siger, at der er sikkert og ingen krig. Men mellem Hjemstavnen og Det Fremmede Land venter en lang rejse med mange prøvelser, der vil ændre børnene for altid. Kun via sammenhold og venskab vil de komme frem.

Du kommer til at opleve børnenes rejse, ved at vandre en rute rundt i Østerskoven bag ved Fastaval om natten. Vandringsen spilles som liverollespil, hvor I, som børnene, reagerer på og snakker om de prøvelser, de kommer igennem. Undervejs vil spillederen stoppe og spille ordrollespilsscener med jer. Scenerne vil på forskellig vis udfordre den lille gruppe børn.

Bemærk!:

- Scenariet vil blive afviklet uanset vejret, så klæd dig på efter forholdene.
- Scenariet vil foregå i en skov om natten og ruten er på cirka fire kilometer.
- Du skal være forberedt på, at gå på ujævnt terræn, i varierende tempo.
- Der er ikke fysisk kamp eller jumpscares, det handler om vandringsen og rejsen.

Mens du venter

I dette scenarie skal I spille børn på flugt.

For at komme i den rette stemning af barnlighed og ængstelse, skal du gøre følgende, mens du venter på spilstart.

Her i rummet er lidt legetøj og nogle ting at tegne med.

Forestil dig, at du er et barn, der venter på noget ukendt og lidt farligt, et sted, hvor du ikke føler dig helt tryk. Såsom lægens venteværelse eller på hospitalet.

Du er nervøs, men du er stadig et barn, så mens du venter, leger eller tegner du i stilhed.

Imens kan du langsomt glemme Fastavals larm og synke ind i et barns tankegang.

Hvis du vil, må du gerne lege med de andre.

Men det er op til dig.

Måske leger I alene, måske leger I sammen.

Men I gør det alle sammen i stilhed.

Milo

Den fantasifulde yngre søskende
 Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler
 Hovedrelation: Yngre søskende til Nor

Jeg er den yngre søskende og min styrke er livsglæde. Livet er en leg, og jeg er med for at få det bedste ud af rejsen. Jeg ved måske godt, at verden har sit mørke, men jeg kender endnu ikke dets dybde. Det er mit smil og min latter, som får de andre til at fortsat tro på lyset i livet.



Det tænker de andre om mig:

Den yngste i vores gruppe, og Nors yngre søskende. Noget uansvarlig, men altid begejstret for verden omkring sig. Milos humør kan være ret smittende, selvom det kan blive lidt fjollet.

Relationer

Hovedrelation: Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe - Nor er min ældre søskende og jeg ser utroligt meget op til Nor. Jeg ved, at Nor tager sig godt af mig. Måske lidt overbeskyttende nogle gange. Hvis bare jeg kunne bevise, at jeg altså også godt kan selv.

Issa og Levi

Issa og Levi er vist ret vilde med hinanden alle kan se det, undtagen dem selv.

- **Issa - Styrke: Tillid - Genstand: Bamse** - Cirka lige så gammel som Nor og Levi. Barn i byens rigeste familie, men man kan ikke mærke det på Issa, andet end at Issa måske til tider kan virke lidt naiv. Men det er kun fordi Issa altid tror på det bedste i folk. Det føles godt at mærke Issas tillid til en.
- **Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten** - Levi er forældreløs, men lader sig ikke slå ud af det, eller noget som helst andet. Levi ser måske ikke ud af meget, men lad dig ikke snyde, Levi vil kunne holde til alverdens prøvelser.

Eli og Val

Eli og Val er bedste venner netop grundet deres forskellige sind.

- **Eli - Styrke: Håbefuldt - Genstand: Et lys** - Sammen med Val er Eli den ældste i vores lille gruppe, og derfor lidt vores ledere. Men det er velfortjent. Eli har altid blikket rettet mod horisonten, og kan snakke for evigt om alle de eventyr vi skal på.
- **Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand** - Val er Elis modsætning og netop derfor kan de så godt sammen. Val har blikket rettet indad mod Hjemstavnens og vores gruppe. Val vil aldrig svigte os, og tager sit ansvar som ældste meget seriøs.

Nor

Den beskyttende ældre søskende
Styrke: Omsorg - **Genstand:** Tæppe
Hovedrelation: Ældre søskende til Milo

Jeg er den ældre søskende og min styrke er omsorg. Jeg er stadig et barn, men jeg ved, hvad det betyder, at tage sig af andre. Jeg elsker min yngre søskende og jeg vil gøre alt for at beskytte Milo mod omverdenens kulde. Denne omsorg strækker sig til alle mine venner og under min kappe vil jeg altid dele min varme.

Det tænker de andre om mig:

Cirka samme alder som Issa og Levi, ældre søskende til Milo, tager sig altid meget godt af Milo og egentlig os alle sammen nu jeg tænker over det. Har man brug for tryghed og støtte, er det Nor, man opsøger.



Relationer

Hovedrelation: Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler - Min yngre søskende Milo betyder alt for mig. Jeg vil gå til verdens ende og tilbage igen for Milo. Der er ingen så smilende og glad som Milo, og det skal for alt i verden bevares, koste hvad det vil. Milo er den yngste i vores gruppe.

Issa og Levi

Issa og Levi er vist ret vilde med hinanden alle kan se det, undtagen dem selv.

Issa - Styrke: Tillid - Genstand: Bamse - Cirka lige så gammel som Nor og Levi. Barn i byens rigeste familie, men man kan ikke mærke det på Issa, andet end at Issa måske til tider kan virke lidt naiv. Men det er kun fordi Issa altid tror på det bedste i folk. Det føles godt at mærke Issas tillid til en.

Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten - Levi er forældreløs, men lader sig ikke slå ud af det, eller noget som helst andet. Levi ser måske ikke ud af meget, men lad dig ikke snyde, Levi vil kunne holde til alverdens prøvelser.

Eli og Val

Eli og Val er bedste venner netop grundet deres forskellige sind.

Eli - Styrke: Håbefuld - Genstand: Et lys - Sammen med Val er Eli den ældste i vores lille gruppe, og derfor lidt vores ledere. Men det er velfortjent. Eli har altid blikket rettet mod horisonten, og kan snakke for evigt om alle de eventyr vi skal på.

Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand - Val er Elis modsætning og netop derfor kan de så godt sammen. Val har blikket rettet indad mod Hjemstavnen og vores gruppe. Val vil aldrig svigte os, og tager sit ansvar som ældste meget seriøs.

Issa

Det privilegerede barn

Styrke: Tillid - Genstand: Bamse

Hovedrelation: Hemmeligt forelsket i Levi

Jeg er det privilegerede barn og min styrke er tillid. Jeg har levet et beskyttet liv. Jeg har hørt om ondskab og forkrøblede mennesker, men jeg tror på, at der findes noget godt i alle. Når man viser folk tillid, vil de altid prøve at leve op til den. Det er måske naivt, men jeg tror på det gode i mennesker.



Det tænker de andre om mig:

Barn i byens rigeste familie, men man kan ikke mærke det på Issa, andet end at Issa måske til tider kan virke lidt naiv. Men det er kun fordi Issa altid tror på det bedste i folk. Det føles godt at mærke Issas tillid til en.

Relationer

Hovedrelation: Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten - Jeg er tror, jeg er forelsket i Levi. Men vi er fra så forskellige verdener. Levi er forældreløs og har stået så meget igennem og holder stadig hovedet højt. Levi må naturligvis aldrig få det afvide. Levi ville aldrig være interesseret i en, der er så forkælet og naiv som mig.

Milo og Nor

Milo og Nor er søskende. De kan være uenige, men holder dybt af hinanden.

Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler - Den yngste i vores gruppe, og Nors yngre søskende. Noget uansvarlig, men altid begejstret for verden omkring sig. Milos humør kan være ret smittende, selvom det kan blive meget fjollet.

Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe - Cirka samme alder som Issa og Levi, ældre søskende til Milo, tager sig altid meget godt af Milo og egentlig os alle sammen nu jeg tænker over det. Har man brug for tryghed og støtte, er det Nor man opsøger.

Eli og Val

Eli og Val er bedste venner netop grundet deres forskellige sind.

Eli - Styrke: Håbefuld - Genstand: Et lys - Sammen med Val er Eli den ældste i vores lille gruppe, og derfor lidt vores ledere. Men det er velfortjent. Eli har altid blikket rettet mod horisonten, og kan snakke for evigt om alle de eventyr vi skal på.

Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand - Val er Elis modsætning og netop derfor kan de så godt sammen. Val har blikket rettet indad mod Hjemstavn og vores gruppe. Val vil aldrig svigte os, og tager sit ansvar som ældste meget seriøs.

Levi

Den sejlivede forældreløse

Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten

Hovedrelation: Hemmeligt forelsket i Issa

Jeg er den sejlivede forældreløse og min styrke er stædighed. Mine forældre døde, mens jeg var meget ung, og en gammel kone har opfostret mig, men jeg har mere taget mig af hende end omvendt. Mit liv har ikke været let, jeg har skulle kæmpe for hver en centimeter. Men uanset hvor meget livet går mig imod, så bliver jeg ved. De vil aldrig få mig ned med nakken.



Det tænker de andre om mig:

Levi er forældreløs, men lader sig ikke slå ud af det, eller noget som helst andet. Levi ser måske ikke ud af meget, men lad dig ikke snyde, Levi vil kunne holde til alverdens prøvelser.

Relationer

Hovedrelation Issa: Styrke: Tillid - Genstand: Bamse - Jeg er tror, jeg er forelsket i Issa. Men vi er fra så forskellige verdener. Issa kommer fra byens rigeste familie, men viser det ikke, Issa tror på det bedste i folk. Issa må naturligvis aldrig få det afvide. Issa vil aldrig være interesseret i en så fattig og udannet som mig.

Milo og Nor

Milo og Nor er søskende. De kan være uenige, men holder dybt af hinanden.

Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler - Den yngste i vores gruppe, og Nors yngre søskende. Noget uansvarlig, men altid begejstret for verden omkring sig. Milos humør kan være ret smittende, selvom det kan blive meget fjollet.

Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe - Cirka samme alder som Issa og Levi, ældre søskende til Milo, tager sig altid meget godt af Milo og egentlig os alle sammen nu jeg tænker over det. Har man brug for tryghed og støtte, er det Nor man opsøger.

Eli og Val

Eli og Val er bedste venner netop grundet deres forskellige sind.

Eli - Styrke: Håbefuld - Genstand: Et lys - Sammen med Val er Eli den ældste i vores lille gruppe, og derfor lidt vores ledere. Men det er velfortjent. Eli har altid blikket rettet mod horisonten, og kan snakke for evigt om alle de eventyr vi skal på.

Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand - Val er Elis modsætning og netop derfor kan de så godt sammen. Val har blikket rettet indad mod Hjemstavnen og vores gruppe. Val vil aldrig svigte os, og tager sit ansvar som ældste meget seriøs.

Eli

Den eventyrlystne leder

Styrke: Håbefuldt - Genstand: Et lys

Hovedrelation: Bedste ven med Val

Jeg er den eventyrlystne leder og min styrke er håb. Jeg har altid skuet mod fjerne horisonter og troet på, at fremtiden vil bringe det bedste. Det er under triste omstændigheder, at vi må forlade vores hjem, men jeg håber på, at det vil være til os alle sammens bedste. Lige meget hvad, skal det nok ende godt.



Det tænker de andre om mig:

Sammen med Val er Eli de ældste i vores lille gruppe, og derfor lidt vores ledere. Men det er velfortjent. Eli har altid blikket rettet mod horisonten, og kan snakke for evigt om alle de eventyr vi skal på.

Relationer

Hovedrelation: Val - Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand - Min bedste ven er Val. Når vi arbejder sammen, føles det som om, vi kan klare alt, selvom vi er meget forskellige personer. Val har blikket vendt indad og tænker hele tiden på vores alle sammens bedste, hvor jeg mere ser ud mod horisonten. Sammen er vi de to ældste i gruppen, og lidt dens ledere.

Milo og Nor

Milo og Nor er søskende. De kan være uenige, men holder dybt af hinanden.

Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler - Den yngste i vores gruppe, og Nors yngre søskende. Noget uansvarlig, men altid begejstret for verden omkring sig. Milos humør kan være ret smittende, selvom det kan blive meget fjollet.

Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe - Cirka samme alder som Issa og Levi, ældre søskende til Milo, tager sig altid meget godt af Milo og egentlig os alle sammen nu jeg tænker over det. Har man brug for tryghed og støtte, er det Nor man opsøger.

Issa og Levi

Issa og Levi er vist ret vilde med hinanden alle kan se det, undtagen dem selv.

Issa - Styrke: Tillid - Genstand: Bamse - Cirka lige så gammel som Nor og Levi. Barn i byens rigeste familie, men man kan ikke mærke det på Issa, andet end at Issa måske til tider kan virke lidt naiv. Men det er kun fordi Issa altid tror på det bedste i folk. Det føles godt at mærke Issas tillid til en.

Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten - Levi er forældreløs, men lader sig ikke slå ud af det, eller noget som helst andet. Levi ser måske ikke ud af meget, men lad dig ikke snyde, Levi vil kunne holde til alverdens prøvelser.

Val

Den modvillige leder

Styrke: Ansvar - Genstand: En flaske vand

Hovedrelation: Bedste ven med Eli

Jeg er den modvillige leder og min styrke er ansvar. Jeg ville egentlig ikke rejse. Jeg tror ikke, jeg har det, der skal til. Men nu er byrden faldet på mig, og jeg er nødt til at løfte den. Det alene er nok til, at jeg nok skal klare mig. Mit ansvar over for de andre, er det, som holder mig gående.

Det tænker de andre om mig:

Val er Elis modsætning og netop derfor kan de så godt sammen. Val har blikket rettet indad mod Hjemstavnen og vores gruppe. Val vil aldrig svinge os, og tager sit ansvar som ældste meget seriøs.



Relationer

Hovedrelation: Eli - Styrke: Håbefuldt - Genstand: Et lys - Min bedste ven er Eli. Når vi arbejder sammen føles det som om, vi kan klare alt, selvom vi er meget forskellige personer. Eli skuer ud mod horisonten og taler altid om alle de eventyr vi skal på. Hvor jeg mere skuer indad. Sammen er vi de to ældste i gruppen, og lidt dens ledere.

Milo og Nor

Milo og Nor er søskende. De kan være uenige, men holder dybt af hinanden.

Milo - Styrke: Livsglæde - Genstand: Sæbebobler - Den yngste i vores gruppe, og Nors yngre søskende. Noget uansvarlig, men altid begejstret for verden omkring sig. Milos humør kan være ret smittende, selvom det kan blive meget fjollet.

Nor - Styrke: Omsorg - Genstand: Tæppe - Cirka samme alder som Issa og Levi, ældre søskende til Milo, tager sig altid meget godt af Milo og egentlig os alle sammen nu jeg tænker over det. Har man brug for tryghed og støtte, er det Nor man opsøger.

Issa og Levi

Issa og Levi er vist ret vilde med hinanden alle kan se det, undtagen dem selv.

Issa - Styrke: Tillid - Genstand: Bamse - Cirka lige så gammel som Nor og Levi. Barn i byens rigeste familie, men man kan ikke mærke det på Issa, andet end at Issa måske til tider kan virke lidt naiv. Men det er kun fordi Issa altid tror på det bedste i folk. Det føles godt at mærke Issas tillid til en.

Levi - Styrke: Stædighed - Genstand: Granitsten - Levi er forældreløs, men lader sig ikke slå ud af det, eller noget som helst andet. Levi ser måske ikke ud af meget, men lad dig ikke snyde, Levi vil kunne holde til alverdens prøvelser.