

TRÆHAVET

AOKIGAHARA

et scenarie af
rasmus høgda

SKREVET AF:

Rasmus Høgdall

SÆRLIGT TAK TIL:

Margit Lundø, Simon Steen Hansen &
Jonas Ellemand

TAK TIL:

Frederik Berg, Morten Jæger, Mikkel Bæk-
gaard, René Toft, Danny Meyer Wilson,
Thor Niels Fejerskov Jensen, Jonas San-
berg Jensen, Helene Willer Piironen,
Louise Amalie Juul, Kristoffer Thurøe,
Anders Frost Berthelsen & Tina Heebøll
Arbjørn

INDHOLDSFORTEGNELSE:

Indledningen	4
Fortællingen	8
Rollerne	12
Scenariet	14
Scenerne	18
Akt 1	20
Akt 2	22
Akt 3	30

INDLEDNING

Info om scenariet og en kort gennemgang af historien i Aokigahara.

Kom til Aokigahara og dø. For i døden bliver du lykkelig.

Aokigahara er en magisk realistisk fortælling om en familie, der måske har begået selvmord i skoven Aokigahara. Mens deres kroppe ligger i et telt i skoven, er deres sjæle på en rejse mod skovens hjerte, hvor Skyggen bor. Det er nemlig i mødet med Skyggen, de finder ud af, om de lever eller dør.

Scenariet bruger den virkelige skov Aokigahara som setting. Aokigahara er en skov i Japan, hvor folk tager ud for at begå selvmord. Derfor er skoven også svøbt ind i myter og spøgelseshistorier.

I scenariet har en familie ødelagt af sorg gennem deres smerte uforvarende tilkaldt et mørkt væsen kaldet Skyggen. Skyggen kan kun overleve, hvis mennesker begår selvmord i Skyggens hjem i hjertet af skoven Aokigahara. Da familien når skovens hjerte får de valget mellems at finde lykken

i døden eller leve med smerten og deres ødelagte liv, men samtidig besejre skyggen ved at vende den ryggen.

Fortællingens overordnede struktur ligger på forhånd fast, så spillerne skal først og fremmest fokusere på, hvordan rollerne handler, og hvilke valg de træffer i de enkelte scener. Det grundlæggende valg for rollerne er, om selvmord er en god løsning på et dårligt liv.

De fire spilpersoner er Faren, en knækket og handlingslammet mand, Moren, en inddebrændt og modløs kvinde, Datteren, en deprimeret og fremmedgjort teenagepige, og Sønnen, en indelukket og uelsket teenage drenng. Rollerne i scenariet er alle tragiske skæbner, der hver især har grunde til at vælge enten livet eller døden. På deres rejse mod hjertet af skoven bliver familiens problemer sat på spidsen, og deres mørk-

este hemmeligheder og dybeste sorger bliver tvunget frem i lyset.

Forløb

Scenariet er i tre akter, hvor andet akt er klart det længste. Første akt er sat i virkeligheden og handler om familiens dynamik. Andet akt er halvt sat i den eventyrlige verden og halvt fortalt gennem flashbacks til karakterernes liv før skoven. Her er fokus på karakterernes problemer og indbyrdes stridigheder, der kommer frem i lyset i under deres rejse ind i skoven. Det sidste og endelig akt handler om at tage valget, om man vil leve eller dø i mødet med Skyggen. Om smerten er større end lysten til livet, og om man tror, at lykken findes i forglemelsen.

Din rolle

Som spilleren i Aokigahara er din vigtigste rolle at hjælpe spillerne med at få et godt indblik i deres karakterer. Det gør du ved at dirigere flashbackscenerne og stille spørgsmål, der hjælper dem til at forme rollen. Det er nemlig med til at sætte deres problemer på spidsen, så der opstår konflikter mellem rollerne. Derudover skal du sætte stemningen og give fortællingen en vis tunghed og sorg.

FORTÆLLINGEN

Baggrunds viden og gennemgang af historien.

Fra deres røde Subaru drog de ind mod Skovens Hjerter

Aokigaharaskoven

Aokigahara-skoven ligger for foden af Mount Fuji, som ligger nogle hundrede kilometer vest for Tokyo. Skoven ligger på den nordlige side af Mount Fuji, der udover at være Japans højeste bjerg også stadig er en aktiv vulkan, der sidst var i udbrud 1708. Skoven ligger i en gryde, og i midten af skoven ligger en skovsø. Aokigahara er så tæt, at kun meget lidt lys kommer ned til skovbunden, og mange rejsende farer vild, da der ingen pejlemærker er at se, når man først er gået ind i skovens mørke dyb. Samtidig gør træernes tæthed, at skoven er enormt stille, da alt fra grene, blade og den bløde bund absorberer lyden.

Aokigahara kan samtidig virke næsten magisk, da hverken telefoner eller kompas virker i skoven. Det er den stærke magnetisme fra Mount Fuji, der forstyrrer

telefonsignalerne og trækker kompasnålen mod sig.

Skoven er kendt som selvmordsskoven i Japan. Hvert år drager omkring 100 mennesker ud i skoven for at tage deres eget liv, dette har man gjort helt tilbage fra 1700-tallet. En gruppe af frivillige har ansvaret for at finde de døde og bringe dem ud af skoven eller afmærke på et kort, hvor de har fundet ligene. Men det er langt fra alle ligene, der bliver fundet eller bragt tilbage.

Folk, der tager ud i skoven for at begå selvmord, har ofte snore med, som de binder mellem træerne. Det gør de, så de kan finde

ud igen, hvis de skulle ombestemme sig. Derudover er der en regel om, at hvis man ligger i et telt, bliver man ikke forstyrret, da det er et signal om, at man stadig er i tvivl.

Folk vælger ofte at drukne sig i en skovsø, tage gift eller hænge sig selv. Men man kan sagtens finde enhver form for selvmord i skoven, hvis man leder længe nok. Der er dog folk, der tager ud i skoven for at rydde op efter de døde. Men de fjerner kun skrald; telte, soveposer, sko og alt andet for lov at blive. Nogle ordner dog genstandene, så man kan i skoven finde rækker af sko, eller nøgler hængt på et træ.

Japansk Kultur

Japansk kultur er så fremmedartet på mange måder, og det er ikke muligt kort at beskrive den komplekse sociale orden, der hersker i landet. Derfor prøver jeg her kort at fremhæve de vigtigste aspekter af kulturen, som du skal bruge i spillet. Når man hilser i Japan, er det forventet, at man bukker, og hellere en gang for meget end en gang for lidt.

Det traditionelle japanske bukkeri er en avanceret social dans, som er svær at mestre. Unge bukker dybere for ældre. Kvinder bukker dybere for mænd. Børn bukker dybere for voksne end omvendt. Kvinder har typisk hænderne i skødet, når de bukker, mens mænd holder deres ned langs siden.

I Japan forventes det, at manden arbejder,

mens konen tager sig af hjem og børn. Det forventes, at manden bestemmer, og både kone og børn makker ret.

Det er også forventet i langt højre grad end i den vestlige verden, at man holder facaden. Man er altid pæn i tøjet, man taler pænt, og man løser konflikter uden hævet stemme. Det betyder f.eks. også, at selv hjemløse forventes at være ryddelige og pakke deres ting sammen om morgenen.

Japanerne er også et meget spirituelt folkefærd, og størstedelen af Japanerne er troende. De fleste følger den traditionelle japanske tro Shinto, hvor man tilbeder forfædre og naturånder. Igen kan man se familiens vigtighed.

Den sidste del af japansk kultur, du skal have med, er todelt. For det er deres holdning til humor og skam. Begge handler om tab af ære. Man bringer skam over

sin familie, sit arbejde eller sine venner, hvis man begår fejl, opfører sig forkert eller ligefrem begår forbrydelser. Det betyder eksempelvis, at mange mænd har svært ved at fortælle, hvis de bliver fyret. Deres humor har også sit udgangspunkt i skam. Hvis man falder og slår sig, siger noget forkert, eller er uvidende, så er det et tab af ære, men samtidig også noget andre vil grine af. Derfor ser man i mange underholdningsshow's i Japan, at der er elementer hvor man bevidst påføre andre smerte eller sætter dem i situationer, hvor de ikke kan undgå at dumme sig. Hvis tabet af ære bliver stort nok vælger flere japaner at tage livet af sig.

Fortællingen

En familie har et skænderi på en tankstation. Det er det sidste, de husker, da de pludselig vågner ved siden af deres

bil, dybt inde i Aokigahara. Her bliver de mødt af en rævemand, der advarer dem mod lygtemændene, der er efter ham og forsøger at æde hans skæbne. Han forstår at de skynder sig ind til Skyggen i skovens hjerte. Forfulgt af lygtemændene, mørke væsner med lysende munde, drager familien ind mod skovens hjerte for at finde Skyggen og muligheden for et nyt liv. Da familien endelig kommer til skovens hjerte, er alle deres hemmeligheder, sorger og frygt blevet blotlagt, og sammen skal de tage stilling til, om de vil lade skyggen give dem et lykkeligt ikke liv, eller om de vil overvinde skyggen og leve med deres sorg.

Bi-Roller

Skyggen

Skyggen lever af negative følelser. Skyggen ligger i skovens hjerte og lokker folk ud i

døden. Det er ikke en stærk og magtfuld ånd – den minder mest om en forbrændt og udsultet menneskelig skikkelse, der næsten ikke kan holde sig oprejst. Skyggen valgte ikke selv at bo i skoven. Den kom hertil sammen med en ung mand, hvis ulykke den sugede. Manden begik selvmord ved søen, og det gav Skyggen nok energi til, at den kunne bosætte sig i hjertet af skoven. Her lokker den nu andre tragiske skæbner ud i skoven for at begå selvmord, som den kan nære sig af.

Skyggen er ikke ond, men ønsker at hjælpe de sagesløse sjæle med et lykkeligt efterliv. Ifølge Skyggen er et lykkeligt efterliv, bedre end et ulykkeligt liv. Den begriber ikke, at den tilbyder en falsk lykke, for i døden kan menneskene aldrig forandre sig.

Skyggen har ingen fysisk magt, og hvis først nogen finder den og vælger at slå den ihjel, vil de med sikkerhed vinde.

I første og anden akt bliver Skyggen kun omtalt af andre. Karaktererne kan også snakke om Skyggen, men først i tredje akt tager Skyggen fysisk form.

Lygtemændene

Lygtemændene fungerer som en trussel igennem hele scenariet. De er sorte væsner, der bedst beskrives som ingenting, og lyden af dem er absolut stilhed. De har ingen øjne, men i deres hoved er der et hul, hvorfra der konstant skinner et lys. Fra en afstand kan de godt ligne lygter eller lamper, men det bliver en skarp kegle, der suger liv til sig, når de kommer tæt på. Hvis man bliver fanget i deres lyskegle, kan man mærke en stor smerte, imens livet bliver suget ud af en, og i lyset fra deres munde kan man se de lykkelige minder, de har spist.

Lygtemændene er en mørk parallel på den gruppe af skovjægere og lokale, der forsøger at finde familien, inden det er for

sent. Hvilket de måske, måske ikke gør. I Skyggens verden er de mørke væsner der forsøger at æde familien før de når ind til Skyggen. I virkeligheden er de hjælpsomme mennekser der forsøger at nå familien inden de vælger døden.

Skovens dyr

Skovvæsnerne er ofte dyr med menneskelige træk. De kan enten gå på to ben og have arme, eller gå på alle fire og have et menneskeansigt.

1. Gedebukkemanden er en gammel skovånd, der gerne vil have familiens hjælp til at dø. Derudover ved den alt om Skyggen – også at den lokker folk til skoven for at dø.
2. Ræven er en ånd, der i første scene lige er blevet fanget af lygtemændene. Den er bange og har mistet stort set

det hele af sig selv i lygtemændenes lys. Ræven dør i samme scene, som familien møder den.

3. Skovvæsnet møder familien, da en masse af skovens dyr flygter fra lygtemændene. Skovvæsnet er lille og hvid, med store mørke øjne og en silkeblød stemme. Den spiser folks lykke, men kan på den måde gemme familiens lykkelige minder for lygtemændene.

Genre

Scenariet bruger magisk realisme som rammefortælling. Karaktererne møder udfordringer, der skal tackles, før de når ind til skovens hjerte og står over for deres endelige valg. Men kernehistorien i Aokigahara er en dannelsesrejse, hvor karaktererne opnår klarhed over, hvordan

familien er blevet drevet mod afgrunden. Spillerne genoplever deres liv før skoven i flashbacks, hvor de selv er med til at sætte scenerne og forme personerne, som de var dengang.

ROLLERNE

Gennemgang af rollerne og forklaring af værktøjerne til spillerne.

De har alle lyst til at dø, men har de viljen?

Persongalleri

Der er fire roller i Aokigahara. Faren, Moren, Datteren og Sønnen. Rollerne har ingen navne og er langt hen ad vejen skrevet som stereotyper. Rollerne er ikke tænkt til at skulle til at have en psykologiske dybde, men nærmere læses som karikaturer: Taberfaren, den selvmedlidende mor, den selvhadende teenagedatter og den vrede teenagesøn. På den måde kan spillerne skabe rollerne, som de synes.

Faren

Faren er en brudt mand, der har mistet sine drømme og drikker for meget. Han har ikke vundet i karrieren, han har tabt i kærligheden, og i sin desperation for kærlighed og anerkendelse håber han søger han sin datter.

Moren

Moren har mistet forbindelsen til sin datter og føler ikke, at hun lever op til rollen som mor. Hun ved ikke, hvad hun skal gøre for at hjælpe sin mand, og frustrationen over at være utilstrækkelig har gjort hende vred og hadsk.

Sønnen

Sønnen har gemt sig bag sin computer i frygt for at leve livet. Han er en bange og usikker teenager, der ikke kan få venner og ikke kan snakke med piger. Han er den mest balancerede af de tre, men er svært socialt handicappet.

Datteren

Datteren er bange og usikker på sig selv. Hun bliver mobbet i skolen, hendes mor kan ikke forstå hende, og selvom hendes far er en drukkenbolt, er han den eneste i

familien, der forsøger at trøste hende.

Rollernes evner

Det er altid Faren, der bestemmer. Det er en del af den patriarkalske kultur i Japan. Faren kan i alle situationer tage et valg for familien og kan ultimativt bestemme, om familien skal dø. Dette gøres altid ved, at Faren siger: "Jeg bestemmer, at vi skal..."

Moren har altid sidste ord, i forhold til hvordan familien oplevede og følte scenen. Moren bliver set som det emotionelle center i familien. Moren kan derfor altid definere, hvilken følelse familien går rundt med. Dette gøres altid ved at moren siger: "Den følelse, vi alle har, er..."

Datteren må altid spørge ind til, hvad folk føler, og de skal svare sandt. Hun bliver set som et emotionelt væsen og kan derfor

snakke om følelser. Dette gøres altid ved, at hun spørger: "Hvad føler du nu?"

Sønnen må altid afkræve et sandt svar af en af de andre familiemedlemmer og de skal svare sandt. Det er dog ikke spørgsmål om hvad de føler, men praktiske ting som, drikker far, vil du forlade os mor eller hvorfor datteren skære i sig selv. Dette gøres altid ved at sønnen spørger - "Jeg vil gerne vide sandheden om..."

Det røde ark

Det røde ark er et gennemsigtigt rødt stykke plast, man kan lægge over sin rolle. Det røde ark symboliserer, at man er lige ved at miste besindelsen. Når man som spiller vælger at ens rolle miste besindelsen, kan man gøre det enten ved at skælde en eller flere af de andre rolle ud, eller konfrontere dem med hvad man synes om dem. Når man har gjort det giver man arket til den

person der var i fokus eller som man synes skal være tæt på at eksplodere. Spillerne må meget gerne spille på at de kan mærke, den der har arket er vred og at man kan stikke til personen for at få en reaktion ud af ham eller hende. Den rolle, der starter arket, er den rolle bliver ramt af lygtemændenes lys, i scene 3. Men arket gives videre fra spiller til spiller gennem hele scenariet.

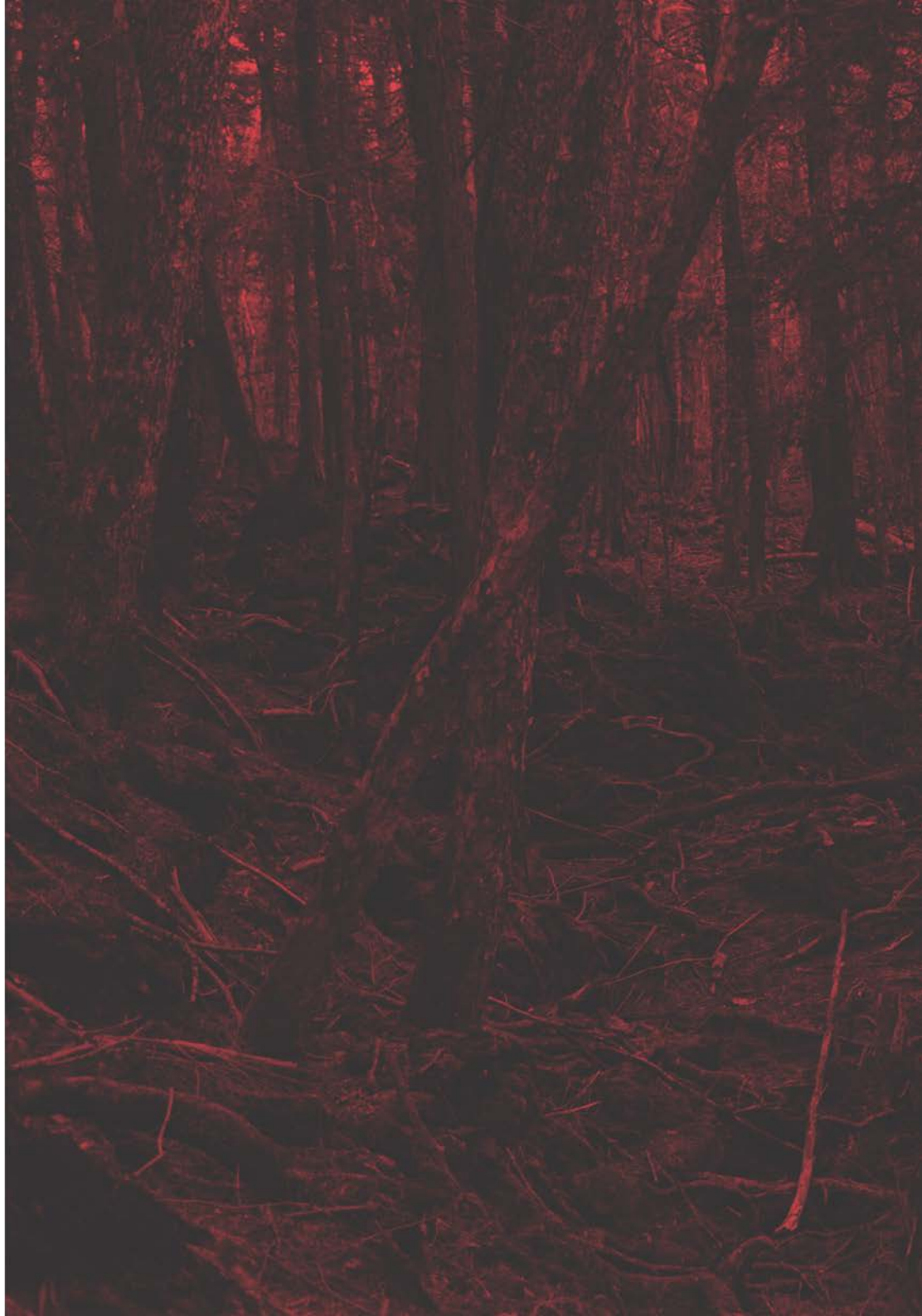
Råd til at hjælpe spillet på vej

Det er meningen, at familiens historie og drama skabes af spillerne ved hjælp af de spørgsmål, du stiller dem undervejs - både i eventyret og i flashbackscenerne. Spillerne skal selv være med til at gøre deres rolle helstøbte.

Hvis en spiller virker lidt udenfor, så brug muligheden for at stille spørgsmål til den

enkelte spiller for at få dem med. Du kan evt. også stille mere ledende spørgsmål som f.eks. "hvad ønsker du kunne råbe af din far lige nu".

Hvis spillerne har svært ved at åbne op for konflikterne, så brug en af de to hjælpescener i akt 2 til at kickstarte dem.



SCENARIET

Alt hvad du skal bruge som spileder til at køre scenariet.

Det er hos Skyggen de finder svaret på deres skæbne

Stemningen

Stemningen i Aokigahara skal være langsom, tung og vemodig. Det er vigtigt, at du beskriver skovens dyb og den stilhed, de hele tiden er omgivet af. De har oplevelsen af at være alene i verden. De væsner, de møder, er aldrig hurtige eller vilde, alt har et låg på sig, og verden føles tung og melankolsk. Hele scenariet udspiller sig fra tusmørke til daggry, så dagen kommer aldrig med. Spillerne skal opleve, at der er et mørke omkring dem. Både metaforisk, men også i form af efterladenskaber fra andre, der har taget livet af sig i skoven. Det er et mørkt eventyr, så husk at spille på alle strengene.

Det er vigtigt, at alle scener emmer af tristhed, sorg og afmagt. Alle scener har nogle stikord, der kan hjælpe dig med at beskrive stemning. F.eks. at vinden hyl

som en kvinde, der lige har mistet sit barn, eller stilheden virker, som om man er blevet forladt.

I flashbackscenerne går vi mere over i et tragisk hverdagsdrama. Scenerne bliver mere fragmenterede, da de primært er bygget op af spørgsmål. Derfor er det dog stadig vigtigt, at du beskriver elementer, der er med til at understrege en familie i forfald.

Det eventyrlige

Det er vigtigt, at spillerne ikke betvivler eventyret. Derfor skal du efter første akt, og før de træder ind i den eventyrlige verden, snakke med dem om eventyret. Deres roller stiller aldrig spørgsmålstegn ved virkeligheden af deres oplevelser. Da de vågner op i eventyret, er det som om, den

virkelighed altid har eksisteret. De bliver heller ikke overraskede over, de væsner eller skabninger, de møder, for selvfølgelig eksisterer den slags væsner i skoven.

De skal ikke stille spørgsmålstegn ved, at de er i et eventyr, men de skal stille spørgsmålstegn ved, hvad der sker i eventyret, for skyggen lyver og lokker dem.

Spillestil

Der er tre ting, der er vigtige som spileder. For det første skal du give dig god tid. Scenariet er sat til at være fire timer, men kan sagtens vare længere. Giv dig tid til at fortælle og skabe stemning. For det andet skal du lade spillerne føle og tænke. Bare fordi de ikke siger noget, betyder det ikke, at de ikke oplever en masse indeni. Giv dem tid til at mærke rollerne og svare, på hvad du spørger dem om. Der er ingen gevinst

ved at stresse dem. Sidst men ikke mindst er det vigtigt, at du bruger tab, sorg og smerte, når du beskriver omgivelserne. Det er tunge træer, det er en vind, der piber sørgeligt, eller en bæk, der græder. Kun festen i slutningen af akt 2 har en kim af glæde.

Værktøjer

Spørgsmål

Du kan stille spørgsmål i både eventyr og flashbackscenerne. Det vigtige er, at du i eventyret spørger ind til den enkelte rolles motivationer. Du kan også spørge, hvorfor de andre roller tror, at de andre opfører sig, som de gør. Men i eventyret har hver rolle, retten til at definere sin selv. Husk, at du også kan bruge spørgsmålene til at skubbe gang i handlinger, f.eks. ved at spørge Datteren hvorfor hun har lyst til at slå sin

bror, og om hun har tænkt sig at gøre det eller ej. Eller spørge Sønnen og Datteren, hvad de skændes om, mens de går gennem skoven imellem to scener.

I flashbackscenerne er spillerne med til at skabe deres egne og de andres roller. Spilleren, der spiller den enkelte rolle, er selvfølgelig i fokus, men alle kan blive spurgt ind til en rolles motivationer og tanker. Her har spillerne ikke ejerskab over deres egen rolle. Du skal stille spørgsmål om alt, fra hvordan rollerne har det, hvordan de ville ønske aftenen havde gået, hvem der var skyld i, at det gik galt, og hvad der skete, da det gjorde. Se på spørgsmålene som om du er en nysgerrig journalist, der gerne vil i bunds i sagen og forstå, både hvad der skete og hvorfor.

Til hver flashbackscene har jeg skrevet indledende spørgsmål. Men husk at alle

historier er forskellige, så de opfølgende spørgsmål, du kan stille, må afvejes, alt efter hvilke svar dine spillere kommer med. Det er vigtigt, at du graver i deres svar og får dem til at sætte ord både på handlinger, overvejelser og følelser.

Scenetyper

Der er to scenetyper i spillet. Eventyrscenerne spilles som normale scener, med en handling, der drives fremad, og valg, der skal træffes. Flashbackscenerne er med for at skabe historiens fundament og rollernes kerne.

Eventyrscener:

Eventyrscenernes primære formål er at give spillerne forskellige valg, hvor de gennem valgene kan vise noget om deres roller. Samtidig er de scener, der driver

spillerne mod den endelige konklusion. Husk at give spillerne tid til at handle og finde ud af, hvordan deres roller vil reagere.

Flashbackscener:

Flashbackscenerne er alt fra øjebliksbilleder, som Moderen i køkkenet efter en mislykket fest, til et forløb som Sønnens oplevelse med en såret kat, hvor man spiller flere nedslag. Flashback scenerne spilles heller ikke som eventyrscenerne. De skabes gennem spørgsmål, hvor du som spilleleder langsomt afsøger rollerne og historien i flashbacket. Du kan spørge alle spillerne om både egne og andre rollers motivation i scenerne. I flashbackscenerne er det meningen, at alle er medskabere af historien. Du kan også opfordre spillerne til at stille spørgsmål til hinanden, da det er i flashbackscenerne, man skal lære familien at kende.

Sådan kører du scenariet

Opstart

Du starter med at læse foromtalen op. Derefter fortæller du spillerne om scenariet, altså hvad det handler om, hvilken genre det er, og hvilken stemning scenariet stiler efter. Fortæl dem om skoven og en smule om japansk kultur. Begge dele kan du finde i starten af de to afsnit Skoven og Japansk Kultur.

Tag derefter en snak omkring sorg og familieproblemer. Det er vigtigt, at I får snakket igennem, hvad sorg er for jer, og hvorfor I tror, folk begår selvmord. Det er ikke vigtigt, at I er enige – I skal blot føle efter hos hinanden. Til sidst kan I kort fortælle om noget, I har oplevet, der enten gjorde andre kede af det, eller hvor I selv oplevede sorg.



Du forklarer derefter, at de skrevne roller er stereotyper, og derfor har de hverken navne eller dybe psykologiske baggrunde. Det er spillerne selv, der skal fylde hullerne ud og finde ud af, hvordan de vil portrættere den enkle rolle.

Bed dem derefter om at vælge en rolle alene ud fra rollens navn. Men vent med at give dem rollerne - dem får de først undervejs i scene 1.

Bagefter forklarer du om rollernes evner og det røde ark, og hvordan de fungerer. Fortæl dem derefter, at det er vigtigt at få deres konflikter ud i det åbne, så man til sidst kan beslutte, om de vil begå selvmord eller ej.

Til sidst skal du gøre det klart, at scenariets kerne handler om, om selvmord er en god løsning på et dårligt liv.

Derefter er I klar til at starte Scene 1.

Du kan finde alt omkring opstarten, på siden der hedder opstart. Der følger med vedsinde af scenairet.

SCENERNE

Her er der en gennemgang af akterne og opstarten. Samt den tid scenariet forventes at tage.

Kom til Aokigahara og dø. For i døden bliver du lykkelig.

Akt 1: Forladt

Første Akt består kun af en enkelt scene, der spilles et par gange. Det er en skænderiscene på en tankstation. Det er et familieskænderi, hvor man får lov til at vise sider af familiens dynamikker og status.

Akt 2: Dybet

Anden akt begynder i den magiske verden. Familien er uden forklaring blevet transporteret ind i en anden verden, hvor de nu må rejse ind mod Skyggen, der bor i skovens hjerte. De bliver i hele anden akt jagtet af

lygtemændene, der æder alle deres lykkelige minder. Som familien rejser mod skovens midte, møder de skovens beboere. Her lærer de, hvorfor Skyggen har ført dem ind i skoven, og om den frygtelige hemmelighed, som de bærer sammen - nemlig at de alle måske har ønsket at de skulle dø.

Akt 3: Tabet

I sidste akt er alle familiens hemmeligheder ude i det åbne, og de står nu over for Skyggen, der har lokket dem ud i skoven. Her får de til sidst muligheden for at ende skovens forbandelse ved at dræbe Skyggen

og for evigt stoppe den fra at lokke folk ud i skoven. Men skyggens tilbud står stadig ved sin magt, nemlig et efterliv i salig uvidenhed.

Struktur

Scenariet har tre akter. Første akt er med til at skabe rollerne og introducere reglerne, anden akt er den største del af historien, hvor både flashback- og eventyrscenerne er, tredje akt er klimaks og afslutningen på scenariet.

Forløbet

I første akt får spillerne udleveret deres roller, lærer om deres evner og får sat nogle konflikter i gang hos familien.

Når I er færdige med akt 1, fortæller du om eventyret, og hvordan man skal håndtere det i spillet. (Se afsnittet om det eventyrlige). Derefter spiller i akt 2 og 3 ud i ét, hvorefter du afrunder spillet og lader rollerne fortælle epilogen. Til sidst snakker du med spillerne om deres oplevelse.

Akt 1	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 2	Akt 3	Akt 3
Rasteplads	Eventyr 1	Datter Flashback	Eventyr 2	Far Flashback	Eventyr 3	Mor Flashback	Eventyr 4	Søn Flashback	Skyggen	Epilog
30 min	20 min	15 min	20 min	15 min	20 min	15 min	20 min	15 min	30 min	10 min

ミネカエデ

かえで科

AKT 1

Dette akt introducere karakterene, deres forskellige værktøjer og problemer.

Et skænderi fra døden

Akt 1 består af en scene. Den skal spilles tre gange: Første gang spiller man den som om man beskriver et foto. Anden gang efter at man har læst rollerne går man ind i rollerne tanker og handlinger, før man i tredje gennemspilning endelig tager valget om hvordan scenen ender.

Scene 1 - Tankstationen.

Formål

Formålet med første scene er, at familien kan begynde at lægge byggestenene til deres roller, samtidig med at man introducerer de vigtigste elementer i scenariet. Nemlig hvordan spørgsmål bliver brugt til at forme historien og hvordan rollernes evner virker. Scenen gentages tre gange. Scenen er med til at beskrive rollerne, gøre familiens forhold til hinanden klart overfor spillerne og skabe nogle konflikter mellem

familiemedlemmerne, som de kan spille videre på.

Sidst men ikke mindst, giver scenen spillerne en konflikt omkring ræven, og om den skal hjælpes eller dræbes.

Beskrivelse

En rød Subaru holder parkeret på rasteplassen ved en Eneos tankstation, der ligger langs landevejen et sted mellem Tokyo og Nagoya. Det er en lummer septemberdag, skovene er stadig grønne, og markerne er kun lige blevet høstet. Det er fugtigt, og insekterne summer højlydt. Ved tankstationen 100 meter væk kan der købes mad og drikkevarer i automater. Et gammelt toilet står lidt væk fra tankstationen, som er ubemandet. På vej ind på rasteplassen ramte familien en ræv, der kom løbende ud fra vejkanthen. Ræven ligger nu på jorden, Subaruen er stoppet, Moren sidder forstenet inde på forsædet. Sønnen står ude

sammen med Datteren og kigger på ræven, mens Faren skælder dem ud.

1. Første gang de spiller den, har de endnu ikke fået roller. Scenen er derfor udelukkende overfladisk. De beskriver øjeblikket, som det var frossent i tid. De beskriver, hvad de ser, hvordan rollerne står, hvad de har på, hvordan de reagerer osv. Det er vigtigt, du hjælper med at spørge og dirigere dem, så scenen både bliver spændende, men samtidig åbner op for en masse spørgsmål.

2. Anden gang har de fået rollerne. Nu kan du dykke ind i, hvorfor de skændes, hvordan bilturen var derhen, og hvordan de har tænkt sig at afvikle scenen. Her kan du let spørge ind til turen, hvem der kørte, hvordan de normalt har det. Det er et godt tidspunkt at

få sat rollernes tanker i spil. Husk at de i denne del af scenen både kan reagere og snakke sammen. Stil spørgsmålene til spillerne for at skærpe handlingen og drive den frem. Husk, at de ikke når til at slå ræven ihjel.

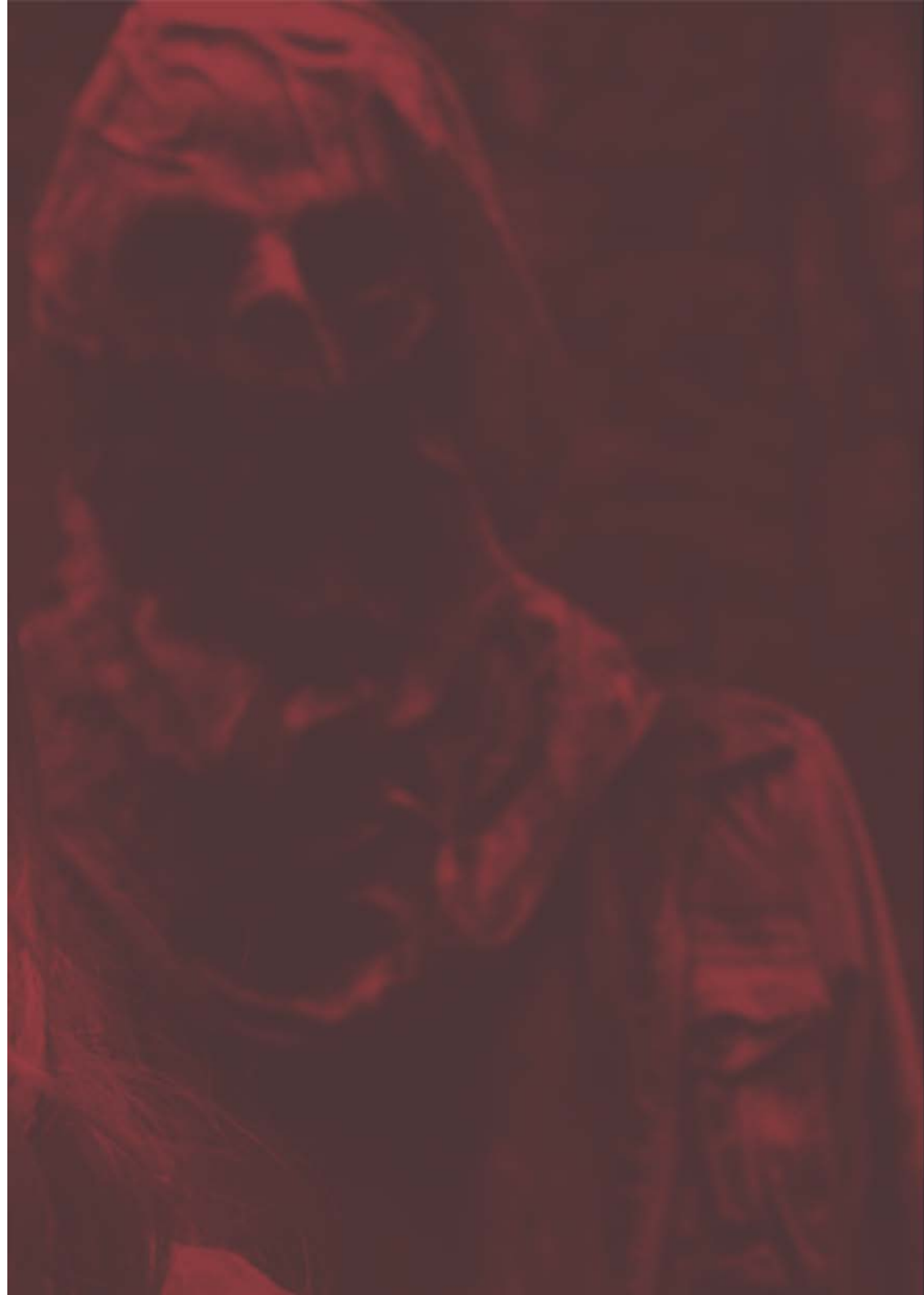
3. Den tredje gang scenen gentages, gøres den noget kortere end de to første gange. Det vigtige her er, hvordan scenen bliver brugt til at sætte de forskellige evner i spil. Få dem til at bruge evnerne aktivt, så det først er Sønnen, så datteren og til sidst Faren, der tager beslutningen om, hvem der skal dræbe ræven, og Moren, der beskriver, hvordan de har det, når de kører væk. Tredje scene får derfor også lov til at fortsætte, efter ræven er død.

Afslutning

Scenen afsluttes efter tredje gennemspilning, når faren beslutter, der skal ske med ræven, og Moren fortæller, hvordan stemningen i bilen er, da de kører fra rasteplassen.

Stikord: Varme, lummert, insekter, lugt af blod, vrede.

Herefter holder I en pause i spillet. Her introducer du eventyret og forklarer, at rollerne ikke stiller spørgsmål til, at man er i et eventyr, men selvfølgelig gerne til, hvad der sker i eventyret [se afsnittet om det eventyrlige].



AKT 2

Mod mørket i skovens hjerte

Dette akt handler om rejsen ind mod skovens hjerte. Men det er ligeså meget en rejse ind i mørket i dem selv.

Akt 2 er den længste del af scenariet. I akt 2 kommer du både igennem alle flashbackscenerne og størstedelen af eventyrscenerne. Det er vigtigt at du i akt 2 får konflikterne frem i lyset og skubber dem, så de er klarover hvad de vil vælge i akt 3.

Scene 1 – Ræven på flugt

Formål

At introducere lygtemændene og gøre dem til en trussel, som rollerne kan frygte. Derudover følger scenen op på startscenen og kobler beslutningen om at tage et liv op på eventyret.

Beskrivelse

- a** Familien vågner i bilen, der står i midten af Aokigahara. Den er dækket af græs, blade og mos. Den røde bil står i midten

af alt det grønne. Solen er på vej ned, og natten er på vej. Få dem til at snakke om, hvorfor de er her, og hvor de skal hen. Efter de har snakket om Skyggen og hvor de skal hen kommer ræven.

- b** Fra en lysning kommer en rævemand løbende. Han er slemt forslået og har svært ved at huske, hvem han er. Han er bange for lygtemændene, der er efter ham. De æder hans sjæl og hukommelse. Han fortæller dem, at lyset fra deres mund suger lykken ud af en. Han er på vej mod hjertet af skoven, for at finde hjælp. Som mørke skygger fra skoven kommer Lygtemændene væltende, ræven forsøger desperat at komme på benene, men den har svært ved at gå.

Afslutning

Scenen slutter, når de vælger mellem at hjælpe ræven til at dø eller overlade den til

den skæbne. Hvis de tager ræven med, dør den kort efter.

Stikord: Indelukket, Stille, Frygt.

Scene 2 - Lygtemændene

Formål

At give spillerne mulighed for enten at udvise heltemod og gøre noget for familien, eller følge klassiske statusroller og lade Faren tage skade. Gør det klart over for dem, at den sidste, der går over, er i stor fare. Det handler meget om, hvem der vælger at gå sidst over broen og hvorfor.

Beskrivelse

De kommer til en rebbro, der hænger over en slugt. Rebbroen er gammel og slidt. Brædderne er glatte, og man er ved at falde ved hvert eneste skridt. Lygtemændene

er lige bag dem og lyset fra deres munde kommer nærmere. Rebbroen holder kun til, at man går over én ad gangen. Den sidste, der går over, bliver fanget i lyset fra en af lygtemændene. Personen får suget et lykkeligt minde ud af sig, som man ser danse væk ind i lyskeglen fra lygtemanden. Få spilleren til at beskrive det tabte minde over for de andre. Når de alle er på den anden side, falder rebbroen fra hinanden, og for en tid er de sikre fra lygtemændene.

Afslutning

Når den sidste er kommet over broen, falder den ned i slugten, og de bevæger sig videre af stien ind mod hjertet af skoven. Giv dem tid til at snakke og reflektere over, hvad der er sket. Husk at give spilleren, der bliver ramt af lygtemandens lys, det røde ark.

Stikord: Kulde, vind, gladt, muggent.

Scene 3 - Datteren

Formål

At afsøge datteren, og hvem hun er, gennem en række flashbacks. Det er vigtigt, at alle spillerne kommer på banen, og du giver alle muligheden for at byde ind.

Beskrivelse

- a** Skolescenen – Moren henter hende fra skolen. Inspektøren har ringet efter hende. Datteren er i bilen, hun er ked af det.
Hvorfor er hun det?
Hvad skete der?
Hvordan har Moren det?
Hvad sker der, når de kommer hjem?
Ved Faren hun bliver mobbet?
- b** Pigerne i skolen mobber Datteren.
Hvad driller de med?
Hvem er de?

Hvordan har datteren det med at blive mobbet?

Har hun fortjent det?

Er der nogen, der hjælper hende?

- c** Broren opdager, at hun skærer i sig selv, en aften hvor han kommer ind på hendes værelse for at snakke.
Siger han det til nogen?
Hvorfor tror han, hun gør det?
Har de holdt det hemmeligt for resten af familien?
Hvordan tog Datteren det, da Broren fandt ud af det?
Hvad ville Broren snakke om?

Til alle Flashbackscenerne skal du huske at stille opfølgende spørgsmål og afsøge den historie, som spillerne vælger at skabe. Hvis Datteren f.eks. fortæller, at hun bliver mobbet pga. en dreng, skal du spørge ind til drengen, eller Datteren fortæller at det

er pga. nøgenbillederne, så spørg hvad der skete der.

Husk at inddrage alle spillerne i spørgsmålene. F.eks. ved at spørge Moren hvordan hun havde det, da hun hørte om nøgenbillederne.

Afslutning

Når du føler, at spilleren, der spiller datteren har haft muligheden for at beskrive hende selv, og der er kommet mere kød på hendes roller.

Scene 4 - Geden

Formål

At fortælle om deres møde med skyggen. Derudover at finde ud af, om familien er villige til at slå Gedebukkemanden ihjel, og hvem der gør det.

Beskrivelse

De er faret vild, da de møder Gedebukkemanden, som sidder ved et lille bål og rører rundt i en suppe. Han byder dem velkommen og spørger ind til, hvad de laver her, og hvor de skal hen. Han er gammel og svag.

Han ved, at alle rejsende er kommet til skoven på grund af Skyggen. Han beder dem fortælle hvorfor de er taget herud. Han graver i det, indtil det næsten kan virke ubehageligt.

Hvis de prøver at gå, eller når de har snakket med ham et stykke tid, stiller han dem et forslag. Gedebukkemanden er gammel og vil nemlig gerne dø. Hvis de vil slå ham ihjel, kan de få hans hjerte, der vil sikre dem fri rejse over søen, så de kan komme ind til skovens hjerte. Han er ikke trist og er meget afklaret med sin situation. Familien skal nu beslutte, om de vil dræbe Gedebukkemanden eller ej. Hvis de er

langsomme om at tage en beslutning kan du altid bruge lygtemændene til at presse dem til det. Før han dør, eller de går, kan de se lysene fra lygtemændene langt væk mellem træerne. Han beder dem følge lyden fra hans brægen, der vil lede dem på rette vej.

Afslutning

Når de enten løber deres vej eller slår Gedebukkemanden ihjel og muligvis tager hans hjerte.

Stikord: Varme, ro, utrygt, døden.

Scene 5 - Vindens slugt

Formål

At familien får sagt hvad de synes om hinanden.

Beskrivelse

Familien følger Gedebukkemanden brægen, der bliver båret af vinden. Det er, som om flere vinde støder til, som de bevæger sig fremad, og man i vindene svagt kan høre stemmer, men lige præcis ikke højt nok til at høre, hvad de siger. Langsomt bliver de ført ned i en slugt, hvor vindene bliver til et hyl. Vinden bliver til sidst så kraftig, at man ikke kan vende om, men man bliver ført frem. Når du synes, det giver mening, bliver deres stemmer også taget af vinden, og i stedet for at sige det de ville sige, kommer de til at sige præcis, hvad de tænker om hinanden.

Afslutning

Familien kommer ud på den anden side, og slugten åbner sig op og de træder endnu engang ud i skoven. Lad familien summe lidt over deres oplevelse, før du går videre

til næste scene.

Stikord: Kulde, hjerteskræene, presset.

Scene 6 - Faren

Formål

At undersøge Faren, og hvem han er, gennem en række flashbacks. Det er vigtigt, at alle spillerne kommer på banen, og du giver alle muligheden for at byde ind.

Beskrivelse

- a Faren skal snakke med Sønnen om piger. Hvorfor kommer han ind til Sønnen? Hvad fortæller han om piger? Sønnen spørger ind til Moren, hvad spørger han om? Hvorfor fandt Faren og Moren sammen?

- b Faren kommer fuld hjem første gang. Moren venter på ham. Hvad gør Moren, da han kommer hjem? Hvad skændes de om? Hvor lang tid går der, før han gør det igen? Datteren ser det. Hvad ser hun? Faren prøver at forklare sig. Hvad siger han?

- c Faren sidder hos en luder, der kun er 18 år. Han fortæller om sin familie. Hvorfor hader han Moren? Hvad skammer han sig mest over ved Sønnen? Hvad var Datterens første oprør? Hvad ender han med at bestille?

Til alle Flashbackscenerne skal du huske at stille opfølgende spørgsmål og afsøge den historie, som spillerne vælger at skabe.

Afslutning

Når du føler, at Faren har haft mulighed for at beskrive sig selv, og der er kommet mere kød på hans roller.

Scene 7 - Huset af lykke

Formål

At vise dem, at den lykke, som Skyggen lover, kun er i folks bevidsthed, men ikke i "virkeligheden".

Beskrivelse

De kommer til en gammel træhytte. Der er lys i vinduerne, og røg kommer op fra skorstenen. De kan mærke, at de er sultne og kolde. Når de banker på, åbner en mand. Han smiler og byder dem velkommen. Han ser forhutlet ud og har pletter på huden, hans øjne er indsunkne, og hans tøj virker

muggent og mølædt. Indenfor er hans kone, der er i samme forfatning. Hun står ved en vugge og rokker den langsomt, mens hun synger en sang. I vuggen ligger et barn, der måske har været død i et par dage. På væggene hænger der polaroidbilleder af unge og gamle, kvinder og mænd, enlige og par. Alle ser triste ud. Manden og konen tilbyder dem te, som er kold, og mad, som smager gammelt. På et tidspunkt vil konen gerne tage deres billede.

Hvis familien spørger ind til noget, får de kun den lykkelige version. For Manden og Konen kan ikke længere se virkeligheden som den er, men kun den falske lykkeverden Skyggen har givet dem. De oplever verden som lys og lykkelig, deres barn griner og pludrer, teen er varm, og maden lækker. De fortæller lykkeligt, om alt det skyggen har givet dem, og hvor godt det har været for dem. Billederne er af alle de glade gæster, der har været forbi.

De får at vide, at de sagtens kan sove der, og særligt børnene føler sig trætte. Hvis nogle ligger sig til at sove, har de mareridt. Bed dem fortælle, hvad de drømmer. Efter noget tid kan de høre, at der er væsner ude i skoven, der løber forbi hytten. Det er samme oplevelse, som hvis der havde været en skovbrand. Når de kigger ud, ser de i det fjerne lygtemændene.

Afslutning

Når familien vælger at flygte. Manden og Konen kan ikke se lygtemændene og virker ikke til at forstå, hvad der er de er bange for.

Stikord: Muggent, dødt, koldt, falskt.

Scene 8 - Skovåndens Salve

Formål

At de begynder at skændes og at der bliver skruet op for konflikterne.

Beskrivelse

De flygter sammen med en masse skovvæsner, mens lygtemændene kommer nærmere og nærmere. Hvis de kigger bagud, kan de se skovvæsner falde og blive indfanget af lyskeglen fra lygtemændene. Lige som lygtemændene er ved at indhente dem, høre de en piften. Det er et lille hvidt væsen med store sorte øjne, der kalder dem ind i en hule. De har ingen anden vej at løbe. Det lille væsen vil gerne hjælpe dem. Den kan give dem en salve til øjnene, som gør dem usynlige for lygtemændene. Han finder en lille skål frem. Men for at kunne lave salven, skal de tage noget fra hinandens sind, som de har kært. Jo

dybere og voldsommere det er, jo bedre bliver salven. Familien må nu finde ind til det, de tror, de andre er gladest for, og så tage det fra dem. Væsnet gør, hvad det kan, for at opdne og hjælpe dem. Når de har fat i noget, griber skovvæsnet mindet fra dem. Det kan være i form et billede fra deres tinding, der kan ses i luften, en tåre i øjnebogen, farven fra deres læber. Find ud af hvad, du synes, passer til deres minder.

Når de er færdige, viser han dem, hvordan de skal smøre salven over øjnene. Salven er sort og mærkes kold, når de påfører den. Når de åbner dem igen, er både væsnet og lygtemændene væk. Skoven virker roligere og er nu badet i månelys. De kan alle huske, hvad de har mistet, de kan bare ikke føle det længere, og det gør ondt ind i sjælen.

Afslutning

De har fået salven og bevæger sig videre ind i skoven. Giv dem tid til at summe over,

hvad de har oplevet, stil måske spørgsmål ind til, hvordan de har det, og hvordan de ser på de andre.

Stikord: Frygt, farligt, på flugt.

Scene 9 - Moren

Formål

At afsøge Moren, og hvem hun er, gennem en række flashbacks. Det er vigtigt, at alle spillerne kommer på banen, og du giver alle muligheden for at byde ind.

Beskrivelse

- a** Moren står ude i køkkenet og græder. Det har haft en familiemiddag. Hun ser ind på sin familie. Hvad tænker hun om dem?
Hvad er der gået galt?
Hvad skete der?

Hvordan bliver hun vred?
Hvad tænker datteren om det?
Hvem holdt Sønnen/Faren/Datteren med i skænderiet?

- b** Hun ligger i sengen og venter på, at Faren kommer hjem. Hun ligger og tænker.
Hvornår var hun sidst lykkelig?
Hvorfor gjorde det hende lykkelig?
Hvorfor har hun ikke følt sådan siden?
Når hun drømmer om et andet liv, hvad drømmer hun så om?

- c** Hun blevet en dag kontaktet af en gammel flamme fra universitet. Han ville gerne mødes.
Mødes hun med ham?
Hvad skete der, hvis hun gjorde?
Hvis hun ikke gjorde, hvorfor?
Sønnen opdagede beskeden på hendes telefon, hvordan havde han det med det?

Sagde han det til nogen?
Hvis ja, hvordan reagerede de?

Til alle spørgerunde skal du huske at stille opfølgende spørgsmål og afsøg historien spillerne vælger at skabe.

Afslutning

Når du føler, at den der spiller Moren har haft muligheden for at beskrive hende selv, og der er kommet mere kød på hendes roller.

Scene 10 - Festen

Formål

At de for en kort stund oplever lykke og ser, hvordan deres liv kunne se ud, hvis de siger ja til Skyggen. De skal samtidig opleve at det liv som dem der har sagt ja har er falskt. Husk at festen gerne skal spejle, hvad

familien har fortalt om sig selv. Giv dem evt. mulighed for at beskrive dele af festen selv.

Beskrivelse

Som de langsomt bevæger sig væk fra hulen og skovvæsnet, opdager de, at der hænger snore i træerne. Som de følger snorene, ser de længere fremme, at der er lys. Lyset bliver overtaget af latter, musik og duften af mad. De kommer ind i en lysning, hvor unge, gamle, par og familier, danser, snakker, hygger og fester. Der er alt, hvad hjertet begærer. Piger der synes man er sød, veninder der lytter, en romance eller muligheden for at blive forelsket igen. Festen er overdådig, og familien bliver hurtigt sat til bords med en anden familie, der også består af en far, mor, søn og datter. Den anden familie er enormt spørgelystne og kan ikke forstå, hvorfor de virker så ulykkelige. De graver alt det de kan i familien, og hele tiden presse dem til at

svare om de ikke bare vil være lykkelige. De kan altid forlade bordet og gå på opdagelse. Som aftenen skrider frem stopper salven med at virke på en eller to af rollerne. Som i scene 7, opdager de berørte at alt er koldt, folk er blege og plettede og maden er rådden og kold.

Afslutning

Når de har fundet ud af, hvad de vil til festen.

Stikord: Lykke, løgn, varme, presset.

Scene 11 - Manden og båden

Formål

De skal have fat i båden og få den til at sejle, så de kan komme ud til øen, der ligger i midten af søen. Det sker ved, at de giver bådsmanden et hjerte og hvisker en stor hemmelighed i sejlet.

Beskrivelse

De vågner efter festen, de er ømme og sultne. De fryser og er våde. De ligger på jorden og kan høre lyden af vand, der vugger i det fjerne. Alle snore i træerne leder som et edderkoppespind ned mod søen. Søen er for kold til at svømme i, og hvis de stikker noget i søen for længe, fryser det til is. Når de gået rundt om søen lidt tid, kan de høre en klokke i det fjerne. Når de kommer hen til lyden, kan de se en fiskestang, som bevæger sig svagt i vinden, og en klokke der ringer på den. Ved fiskestangen sidder en mand og halvsover. Han er tynd og gammel. Ved bredden er en båd forankret, med en lås der ikke kan brydes op. De kan vække ham og spørge, om de kan låne båden. Han siger, at det må de gerne, men det kræver tre ting: at de bringer båden tilbage, at de har et hjerte, som han kan smøre låsen med, og at de hvisker en stor hemmelighed i sejlet for at få båden til at sejle. Hvis familien ikke

har Gedens Hjerte, må en af dem ofre sig. Personen uden hjerte er derefter kold og uden empati for de andre.

Efter familien er gået ud i båden, kan de se lygtmændene i det fjerne. De kommer tættere og tættere på.

Afslutning

En af dem hvisker en stor hemmelighed i sejlet. Du skal føle, den er tilstrækkelig stor, og lad dem endelig fejle en gang eller to, hvis du synes den ikke er stor nok. De kommer ud på søen og for en kort stund er alt roligt.

Stikord: Hjælpesom, farligt, koldt.

Scene 12 - Sønnen

Formål

At afsøge Sønnen, og hvem han er, gennem en række flashbacks. Det er vigtigt, at alle spillerne kommer på banen, og du giver alle muligheden for at byde ind.

Beskrivelse

- a** Alene online skriver han om sin familie. Hvad fortæller han om dem?
- b** Han fandt engang en kat sammen med sin søster, der sad fast i et hegn. Hvad gjorde de med katten? Hvis de tog den med hjem, hvad sagde forældrene? Eller vidste forældrene noget om katten? Da den døde kort efter, hvem fandt den?

- c** Han kom op og slås med sin søster, hvor han flækkede hendes læbe. Hvad skændtes de om? Hvem stoppede skænderiet? Hvem holdt Moren med og hvorfor? Hvem holdt Faren med og hvorfor? Hvad var straffen for at have slået søsteren?

Til alle spørgerunderne skal du huske at stille opfølgende spørgsmål og afsøge historien spillerne vælger at skabe.

Afslutning

Når du føler, at spilleren, der spiller Faren, har haft muligheden for at beskrive ham selv, og der er kommet mere kød på hans roller.

Hjælpscener

Skænderiet

Formål

At skabe konflikt mellem rollerne og forværre situationen.

Beskrivelse

Mens familien bevæger sig gennem skoven, kan de mærke en dårlig stemning brede sig. Det er som om, at der på deres skuldre sidder en lille dæmon og hvisker dem, alle deres problemer i øret. På et tidspunkt kan en af dem ikke mere og bægret flyder over.

Afslutning

Når de har haft skænderiet og bevæger sig vider gennem skoven.

Pausen

Formål

At skabe konflikt mellem rollerne og forværre situationen.

Beskrivelse

For en kort stund sidder familien og får vejret. De plejer deres ømme fødder og trætte kroppe. Stemningen er tung. Mens de sidder ned, bliver de sultne og kan ikke finde ro. Begynde at spørge ind til hvad de tænker om de andre, stik til dem og fortæl dem at de andre virker irriterende og provokerende. Det minder dem om når de er værst derhjemme.

Afslutning

Når rollerne har haft et skænderi.

AKT 3

Tid til de store konflikter og afslutningen på rejsen.

Lygtemændene kommer, er det døden de finder?

Akt 3 er afslutningen på scenariet. Det er i dette akt at du skal puste til de sidste konflikter og hemmeligheder. De er næsten ved rejsens ende og det er vigtigt at de kan mærke det.

Scene 1 - Båden

Formål

At give en af rollerne muligheden for at ofre sig for de andre.

Beskrivelse

Båden sejler over søen, men under vandet kan de langsomt se lygtemændene nærme sig og lyset fra deres munde skinner op gennem vandet. De er for tunge, båden sejler ikke hurtigt nok. Lad spillerne selv komme til konklusionen, at de må smide noget overbord. Til sidst skal det dog stå klart for dem, at det eneste, der hjælper, er,

hvis en af dem hopper overbord ned i det frysende vand.

Afslutning

En fra familien hopper enten overbord eller bliver kastet overbord. Båden kan nu sejle væk fra lygtemændene og komme ind til øen. Spilleren er stadig med i scene 2 og 4, men er ikke med i scene 3.

Alternativt kan familien vælge at blive ved med at fortælle hemmeligheder i sejlet. Det kan støtte den sidste konflikt, hvis dette sker, er det op til dig at vurdere om de alle overlever.

Stikord: Flugt, bytte, offer, døden.

Scene 2 - Skyggen i jeres hjem

Formål

At få klarhed, om præcis hvorfor Skyggen var i deres hjem, og at de fortæller om at møde den, og hvorfor de fandt håb i Skyggens løfte.

Beskrivelse

1. Hvorfor var skyggen hos dig?
2. Hvor mødte du Skyggen?
3. Hvordan oplevede du Skyggen?
4. Hvorfor ville du ud i skoven?
5. Skyggen bad dig give en ting, hvad tror du det var?
6. Hvem er mest skyld i, at du lyttede på Skyggen?
7. Hvem har såret dig mest?

Afslutning

Når du føler, at spillerne har snakket nok om deres sorg og problemer, og det virker klart, hvad Skyggen ønsker, og hvorfor den bad dem komme ud i skoven.

Stikord: Grimt, lugtende, hjælpsom, lille.

Scene 3 - Skyggen

Formål

At spillerne siger ja til Skyggen, vender den ryggen eller ligefrem dræber den.

Beskrivelse

De kommer til en gold ø. I midten af øen er der et dødt træ. I en hulning i træet sidder Skyggen, svag og sørgelig. Den snakker med en svag barneagtig stemme, den beder altid om ting og lokker med, hvad

den kan give dem. Ved foden af Skyggen ligger det familiemedlem, der hoppede eller blev smidt overbord. Skyggen forsøger med alle kneb at overbevise dem om, at de skal give sig hen til den, at de kan se deres døde familiemedlem igen, at de kan være lykkelige, at de aldrig skal tænke mere over problemer osv. Skyggen kan aldrig gøre andet end at lokke, og hvis de vælger at gøre den noget, er den for svag til at gøre modstand. Det er en ynkelig skabning.

Afslutning

Familien vælger, om de overgiver sig til Skyggen eller ej. De skal enten alle overgive sig til skyggen eller alle lade være. I sidste ende er det Farens valg, hvis de ikke kan blive enige. Hvis Faren er død, lægger du valget over på Moren.

Stikord: Svag, vævende, lokkende, koldt, dødt og goldt.

Scenen 4 - Epilog

Formål

At give spillerne en afslutning på scenariet og fortælle deres egen afslutning på deres rolle.

Beskrivelse

Alt efter hvad familien vælger i slutningen af scene 16, kan denne scene udspille sig på to måder.

- a** Familien siger ja til Skyggen. Du fortæller, hvordan de frivillige finder dem i bilen. De er alle døde af en forgiftning - deres ansigter er forvredne i smerte. Spørg dem om:
Er der nogen, der savner dem?
Hvad står der i avisen?
Hvad siger deres venner om dem?
Hvad siger deres familie?

- b** Familien afviser Skyggen eller slår den ihjel. De vågner i bilen, forstyrret af lommelygterne fra de frivillige, der er ude i skoven. Faren vifter dem væk og tænder for motoren. De kører hjem. Spørg dem:
Hvordan det var at komme hjem?
Hvordan var livet efter?
Blev de nogensinde lykkelige?

Afslutning

Det var fortællingen om familien i skoven, og Skyggen der kom til deres hjem.





SCENEÜBERSICHT

Akt 1

Scene 1 - Tankstationen.

Formålet med første scene er, at familien kan begynde at lægge byggestenene til deres roller, samtidig med at man introducerer de vigtigste elementer i scenariet.

Akt 2

Scene 1 - Ræven på flugt

At introducere lygtemændene og gøre dem til en trussel, som rollerne kan frygte.

Scene 2 - Lygtemændene

At give spillerne mulighed for enten at udvise heltemod og gøre noget for familien, eller følge klassiske statusroller og lade Faren tage skade.

Scene 3 - Datteren

At afsøge datteren, og hvem hun er, gennem en række flashbacks.

Scene 4 - Geden

At fortælle om deres møde med skyggen. Derudover at finde ud af, om familien er villige til at slå Gedebukke-manden ihjel.

Scene 5 - Vindens slugt

Familien får sagt hvad de synes om hinanden og optrapning af konflikter

Scene 6 - Faren

At undersøge Faren, og hvem han er, gennem en række flashbacks.

Scene 7 - Huset af lykke

At vise dem, at den lykke, som Skyggen lover, kun er i folks bevidsthed, men ikke i "virkeligheden".

Scene 8 - Skovåndens Salve

At de begynder at skændes og at der bliver skruet op for konflikterne og lade dem ofre hinandens drømme.

Scene 9 - Moren

At afsøge Moren, og hvem hun er, gennem en række flash-

backs.

Scene 10 - Festen

At de for en kort stund oplever lykke og ser, hvordan deres liv kunne se ud, hvis de siger ja til Skyggen, men også at nogle af dem oplever bagsiden.

Scene 11 - Manden og båden

De skal have fat i båden og få den til at sejle, så de kan komme ud til øen, der ligger i midten af søen.

Scene 12 - Sønnen

At afsøge Sønnen, og hvem han er, gennem en række flashbacks.

Hjælpscene - Skænderiet

At skabe konflikt mellem rollerne og forværre situationen.

Hjælpscene - Pausen

At skabe konflikt mellem rollerne og forværre situationen.

Akt 3

Scene 1 - Båden

At give en af rollerne muligheden for at ofre sig for de andre.

Scene 2 - Skyggen i jeres hjem

At få klarhed, om præcis hvorfor Skyggen var i deres hjem, og at de fortæller om at møde den, og hvorfor de fandt håb i Skyggens løfte.

Scene 3 - Skyggen

At spillerne enten siger ja til Skyggen, vender den ryggen eller ligefrem dræber den.

Scenen 4 - Epilog

At give spillerne en afslutning på scenariet og fortælle deres egen afslutning på deres rolle.



HJÆLPEMIDLER

Huskeråd

Som spilleleder i Aokigahara er din vigtigste rolle at hjælpe spillerne med at få et godt indblik i deres karakterer. Det gør du ved at dirigere flashbackscenerne og stille spørgsmål, der hjælper dem til at forme rollen.

Spørgsmålene er nemlig med til at sætte deres problemer på spidsen, så der opstår konflikter mellem rollerne.

Derudover skal du sætte stemningen og give fortællingen en vis tunghed og sorg.

Akter

Akt 1 - Etablering af familien og værktøjerne

Akt 2 - Eventyret & Flashbackscener. Etablering af konflikter og afsøgning af rollerne.

Akt 3 - Valget om at leve og dø, samt epilog.

Præmis

Den grundlæggende præmis er, om selvmord er en god løsning på et dårligt liv.

Opstart

Du starter med at læse foromtalen op. Derefter fortæller du spillerne om scenariet, altså hvad det handler om, hvilken genre det er, og hvilken stemning scenariet stiler efter. Fortæl dem om skoven og om japansk kultur. Begge dele kan du finde i starten af de to afsnit Skoven og Japansk Kultur.

Tag derefter en snak omkring sorg og familieproblemer. Få snakket igennem, hvad sorg er for jer, og hvorfor I tror, folk begår selvmord. Fortæl til sidst om hvad I har oplevet, der gjorde andre kede af det, eller hvor I selv oplevede sorg.

Du forklarer derefter, at de skrevne roller er stereotyper, og ikke har navne eller dybe baggrunde. Det er spillerne der skal fylde hullerne ud og portrættere den enkle rolle.

Bed dem derefter om at vælge en rolle alene ud fra rollens navn. Men vent med at give dem rollerne til midt i scene 1.

Forklarer dem om rollernes evner og det røde ark, og hvordan de fungerer. Fortæl dem derefter, at det er vigtigt at få deres konflikter ud i det åbne, så man til sidst kan beslutte, om de vil begå selvmord eller ej.

Til sidst skal du gøre det klart, at scenariets kerne handler om, om selvmord er en god løsning på et dårligt liv.

Derefter er I klar til at starte Scene 1.

Scenetyper

Eventyrscener:

Eventyrscenernes primære formål er at give spillerne forskellige valg, hvor de gennem valgene kan vise noget om deres roller. Samtidig er de scener, der driver spillerne mod den endelige konklusion. Husk at give spillerne tid til at handle og finde ud af, hvordan deres roller vil reagere.

Flashbackscener:

Flashback scenerne spilles ikke som eventyrscenerne. De skabes gennem spørgsmål, hvor du som spilleleder langsomt afsøger rollerne og historien i flashbacket. Du kan spørge alle spillerne om både egne og andre rollers motivation i scenerne. I flashbackscenerne er det meningen, at alle er medskabere af historien. Du kan også opfordre spillerne til at stille spørgsmål til hinanden, da det er i flashbackscenerne, man skal lære familien at kende.

Rollernes evner

Faren kan i alle situationer tage valg om hvad familien gør og kan ultimativt bestemme, om familien skal dø. Dette gøres altid ved, at Faren siger: "Jeg bestemmer, at vi skal..."

Moren har altid sidste ord, i forhold til hvordan familien oplevede og følte scenen. Dette gøres altid ved at moren siger: "Den følelse, vi alle har, er..."

Datteren må altid spørge ind til, hvad folk føler, og de skal svare sandt. Dette gøres altid ved, at hun spørger: "Hvad føler du nu?"

Sønnen må altid afkræve et svar af en af de andre familiemedlemmer og de skal svare sandt. Dette gøres altid ved at sønnen spørger - "Jeg vil gerne vide sandheden om..."

Det Røde Ark

Det røde ark er et gennemsigtigt rødt stykke plast, man kan lægge over sin rolle. Det røde ark symboliserer, at man er lige ved at miste besindelsen. Når man som spiller vælger at ens rolle miste besindelsen, kan man gøre det enten ved at skælde en eller flere af de andre rolle ud, eller konfrontere dem med hvad man synes om dem.

Når man har gjort det giver man arket til den person der var i fokus eller som man synes skal være tæt på at eksplodere. Spillerne må meget gerne spille på at de kan mærke, den der har arket er vred og at man kan stikke til personen for at få en reaktion ud af ham eller hende.