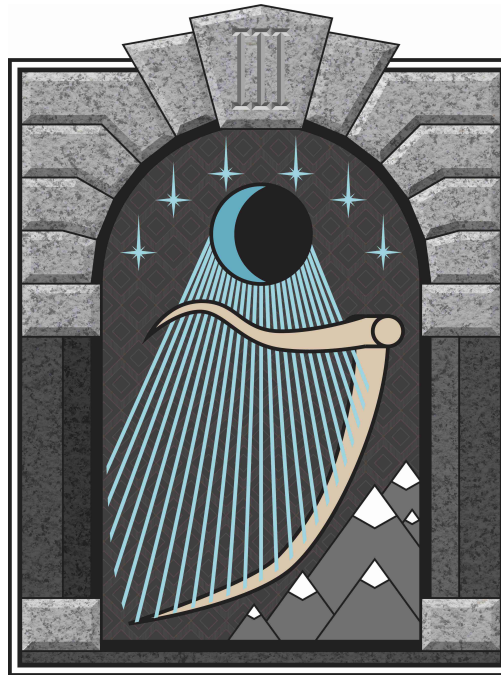


Erindrings Porten



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2019

Indhold

Indledning.....	2
Setting.....	4
Persongalleri.....	6
Spilstil & udfordringer.....	8
Udfordringer – grafisk oversigt.....	14
Forløb.....	15
Scenerne.....	17
Afrunding.....	32
Bilag:	
Hovedpersoner.....	33
Bipersoner til spiller-brug.....	38
Erindringens Porte.....	42
Folkets fortælling.....	49
Alfaders vilje.....	50
Scene-oversigt.....	51
Spørgsmålskort til identitets-udfordringerne.....	52
Port-plakater.....	53

Deltagere: Scenariet er for fire spillere og en spilleleder. Spillerne bør være mindst 15 år, både på grund af udfordrende temaer og på grund af den koncentration, det kræver. Scenariet burde inkl. logistik tage ca. fire timer at spille.

Materialer: Scenariet skal printes en-sides, som landskab. Port-plakaterne, side 53-58, vil virkelig gerne være i farver og den højeste kvalitet du kan klare, men ellers er gråtoner fint. Hvis du kører spillet på Fastaval, vil du få udleveret print og midler til at hænge portene op – ellers skal du selv stille op med elefantsnot eller malertape. Det vil være praktisk med en saks til at klippe spørgsmåls-kort ud.

Forberedelse og afvikling: Det er en god idé at have læst hele scenariet igennem på forhånd. Hvis du skal fokusere, er det vigtigt at have forstået afsnittene **setting**, **persongalleri** og **spilstil & udfordringer** (og den grafiske oversigt er en hjælp til dette). Når du har styr på dem, kan du stort set køre scenerne fra bladet. Det ville være tematisk passende hvis du som spilleleder lærte Erindringens Porte udenad ved hjælp af mnemoteknikken, men det er ikke nødvendigt...

Tak til:

Spiltestere – Marie-Luise Lubich, Tobias Bindslet, Niels Ladefoged Rasmussen, Nis Haller Baggesen.

Sparring – Forfatterkollektivet Arbejdstitel, Danny Wilson, Morten Jaeger, Brand Robins, Lotte Melchior Larsen.

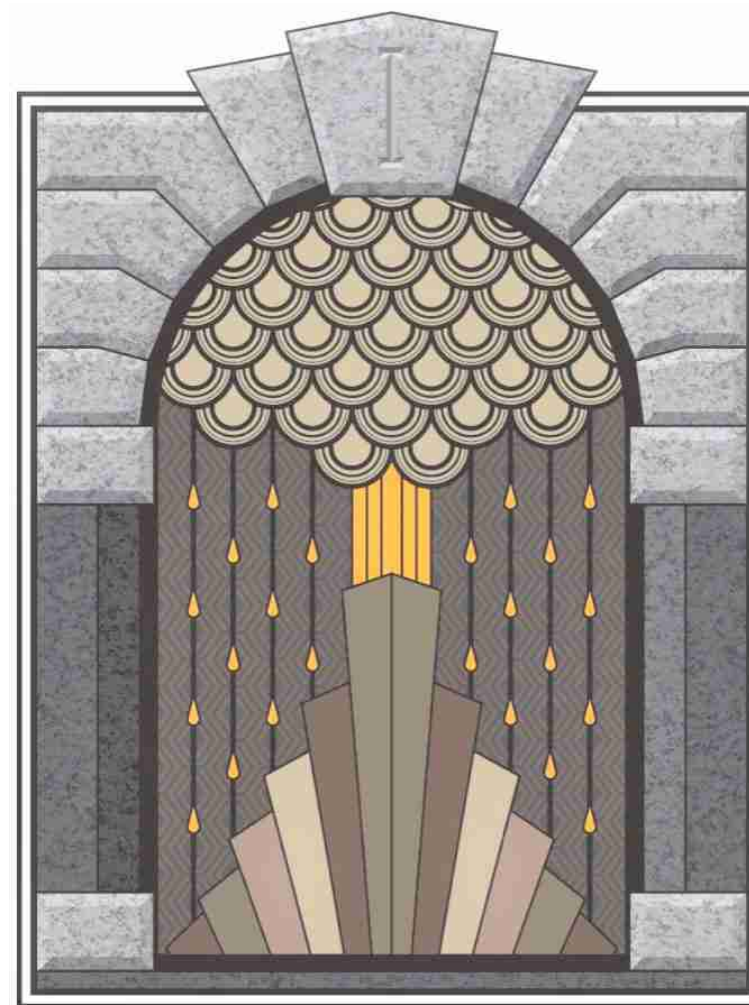
Illustrationer – Oliver Nøglebæk

Idé til mnemoteknik – Lars Bjørstrup

Erindringens Porte – indledning

I Flertallets øjne er Mindretallet grådige og fordrukne – latterlige og uværdige. Alt hvad Flertallet er enige om at de ikke selv er. I egne øjne er Mindretallet (de kalder sig selv Folket) i deres eksil vogtere af en stolt tradition og forhåbninger om velstand. *Erindringens porte* er en hukommelsesteknisk øvelse, som Folket bruger til at opbevare deres traditioner. Når Flertallet lader deres foragt gå ud over Folket, bliver portene en fæstning mod tab af værdighed og identitet. Spillets hovedpersoner er fire medlemmer af Folket i byen Bolværk, som er udvalgt til at vogte traditionen i den kommende generation. Spillet foregår i en alternativ version af starten af 1800-tallet.

Erindringens porte handler om identitet, både for individer og for grupper, og det handler om at forsøge at få sameksistens til at fungere og opretholde menneskelige forbindelser på tværs af grupper. Det er drama om at forholde sig til både rimelige og urimelige krav, og det handler om konsekvenserne af at fejle. Det usædvanlige ved spillet er at i spillets kød, udfordrings-scenerne, afgøres udfaldene af spillernes reelle evner til at huske, og af hvad de vælger at stille op med både succes og fiasko. Dette krav om at performe lægger et pres på spillerne som er en antydning af det pres, spilpersonerne er underlagt – plot-hensyn og dramatiske valg er relevante, men det behårde grundlag er spillernes evne til at svare på spørgsmål undervejs. Både succes og fiasko, sameksistens og modstand har interessante og dramatiske konsekvenser, så det bliver stadig en god historie hvis ikke folk kan huske, men det bliver en anden historie end hvis de kan.



Hovedpersonerne er ledende medlemmer af Mindretallet i byen. De er to par søskende, brødrene Skifer og Porfyr og søstrene Turkis og Smaragd. Skifer og Smaragd er gift og har fire børn. Hovedpersonerne har forskellige sociale ambitioner, både internt i Folket og i forhold til Flertallet, og ting de frygter – alle har meget at miste. I nogle scener hvor deres hovedperson ikke er med, kan spillerne desuden styre bipersoner fra Flertallet, så Flertallet rent faktisk kan være i flertal i lokalet.

Scenariet indledes med et par relativt udramatiske scener, hvor spillerne bliver introduceret til Folkets hverdagsliv. Som en del af dette oplever de også hvordan deres roller (og de selv) lærer øvelsen *Erindringens porte*, og hvordan den indgår i Folkets kultur. Fortællingen kommer for alvor i gang, da en ny præstinde for Flertallets religion kommer til byen, og Mindretallet bliver udset til syndebukke. Resten af scenariet udspiller sig hen over et års tid, hvor Folket og spilpersonerne måske, måske ikke knækker under presset. I starten udsættes spillerne for udfordringer af deres identitet, men snart bliver de også tvunget til at prøve at overskue, og forholde sig til, Flertallets krav. I hovedparten af spillet skal spillerne så møde disse udfordringer, dvs. svare på spørgsmål som er relevante ift. pres i fortællingen, bruge svarene og forholde sig til deres omgivelser. En gang imellem sker ting som de ikke kan hindre, og konsekvenserne udvikler sig for Mindretallet, for spilpersonerne og for spilpersonernes forhold til medlemmer af Flertallet.

Som spilleleder er din opgave dels at spille bipersoner som presser og udfordrer spillerne, dels at føre spillerne gennem en prædefineret række af udfordringer og andre scener, men løbende tilpasse dem til de udfald som er gået forud, så spillets fortælling føles virkelig. Samtidig skal du også holde hånd i hanke med at spillet ikke bliver hårdere, end spillerne kan håndtere.

Hukommelsesteknik. Spillet anvender den græsk-romerske teknik ”erindringspaladset”, som kombinerer rumsans og visualisering af slående billeder til at organisere et materiale, der skal huskes. Seks plakater af porte, som er hængt op i spillokalet, kommer til at udgøre den konkrete, rumlige struktur som spillerne skal bruge. Til hjælp for mindre visuelt orienterede spillere er dette spils palads forstærket med mønstre og ordspil. Hele øvelsen er at finde som *Erindringens porte*, side 42-48.

Hvor er nazisterne? Det kan hende at spillere får en idé om at spillet er en tyndt forklædt fortælling om nazister og jødeforfølgelse. Dette er ikke helt rigtigt, og det kan forlede spillere til at have nogle forkerte forventninger. De ting som spillet handler om er en del af vejen mod Holocaust, men emnet for *Erindringens Porte* er meget mere generelle og udbredte problemer. Flertallet er ikke nazister. Folket er ikke jøder (eller ikke mere end ca. 40%). Dette er ikke Tyskland i 1930'erne.

Setting

Spillet foregår i byen Bolværk, en mellemstor provinsby i en alternativ udgave af det tidlige 1800-tal, et sted som kunne være Nordeuropa eller det nordøstlige USA. Befolkningsflertallet er af klart nordeuropæisk karakter, og deres religion (som fylder en del i spillet, se især afsnittet ”Alfaders vilje”, side 50) er protestantisme med en fernis af Asa-tro. Mindretallet, Folket, trækker primært på irsk og jødisk kultur og historie, men indeholder også en række andre elementer såsom mongolsk gavekultur og træk af Tolkien-dvæрге. Således mener Folket selv at de er mennesker, mens Flertallet mener at Folket er 'dvæрге' og at de selv er RIGTIGE mennesker.

Noget meget centralt i Folkets kultur er deres eksil fra Hjemlandet (skønt de har boet i Bolværk gennem flere generationer) og ambitioner om at vende tilbage en dag. I deres fortællinger blev de fordrevet af en katastrofe som involverede drager, og deres tabte Hjemland, som er fjernt og hinsides et hav men et virkeligt nok sted, bebos i dag af mennesker med drager i deres bannere. Folkets fortælling og kultur finder du i afsnittet Erindringens Porte, side 42.

Bolværk er den største by i området, med måske 5.000 sjæle og 10-12.000 i oplandet. Folket er ca. 200 mennesker i byen, koncentreret i dværgegaden, som de selv kalder Turkis-strøget efter en af de lokale grundlæggere. Folket har et fælleshus med mødesal og badstue, hvor meget af det sociale liv foregår, og de har deres egen gravplads.

I oplandet er der desuden en gruppe ekstremt fattige landarbejdere, som er af Folkets herkomst men har mistet sprog og tradition. De er fordrukne og forhutlede, og Folket i Bolværk vil nødig forbindes med dem. Folket kalder dem for 'Ufolket'.

Bolværks vigtigste industri er pottemageri, til dels på grund af det meget velegnede lokale ler. Folket er pr. forordning udelukket fra faget og beskæftiger sig i stedet med handel og diverse andre håndværk, mest farvning & vævning, finere smedekunst og brygning af fint øl og brændevin.

Borgmester Eg er en korrupt slyngel, men har indtil nu tolereret Folket på grund af bestikkelse og på grund af den betragtelige værdi, som Folket har for Bolværks handel og generelle velstand. Eg er blandt andet leder for Vagten, et lille korps af ca. 20 natvægtere & brandfolk bevæbnet med køller og geværer (med ét skud i), som i øvrigt er kerne for byens væsentligt større frivillige milits. Det er ikke tilladt for Folket at bære våben, og de må nøjes med at forsvare sig med forhåndenværende redskaber.

Byens politiske balance forrykkes, da en ny præstinde for Alfader, Røllike, kommer til byen. Hun prædiker flammende for dyd og moral, og anvender Mindretallet som et mørkt spejl for Flertallet, et eksempel på lastefuldhed og umoral. Dette fører til pres og overgreb mod Folket. Hen imod slutningen af det år som spillet varer har Røllike efterhånden fået skaffet sig for mange fjender inden for Flertallet, og hun mister sin magt. Dette sker uanset hvad, og spillerne hører rygter om det og ser konsekvenser af det. Spørgsmålet, som spillerne HAR indflydelse på, er om Folkets position og sammenhold lider så meget skade i løbet af året, at deres fremtid i Bolværk er alvorligt truet.

Setting – Navne

Flertallet har navne efter planter, mænd efter træer og kvinder efter blomster. Kvinder af Flertallet hedder sådan noget som...

Bellis, Forglemmigej, Orkidé og Æbleblomst.

Mænd hedder f. eks...

Ceder, Bøg, Elm og Æbletræ.

Folket er opkaldt efter sten og klipper, og disse materialer indgår i deres navngivnings-ceremoni. Kvinder opkaldes efter smykkesten, mens mænd opkaldes efter klipper og andre sten end smykkesten. Folkets mytiske forfader hedder **Grundfeld**.

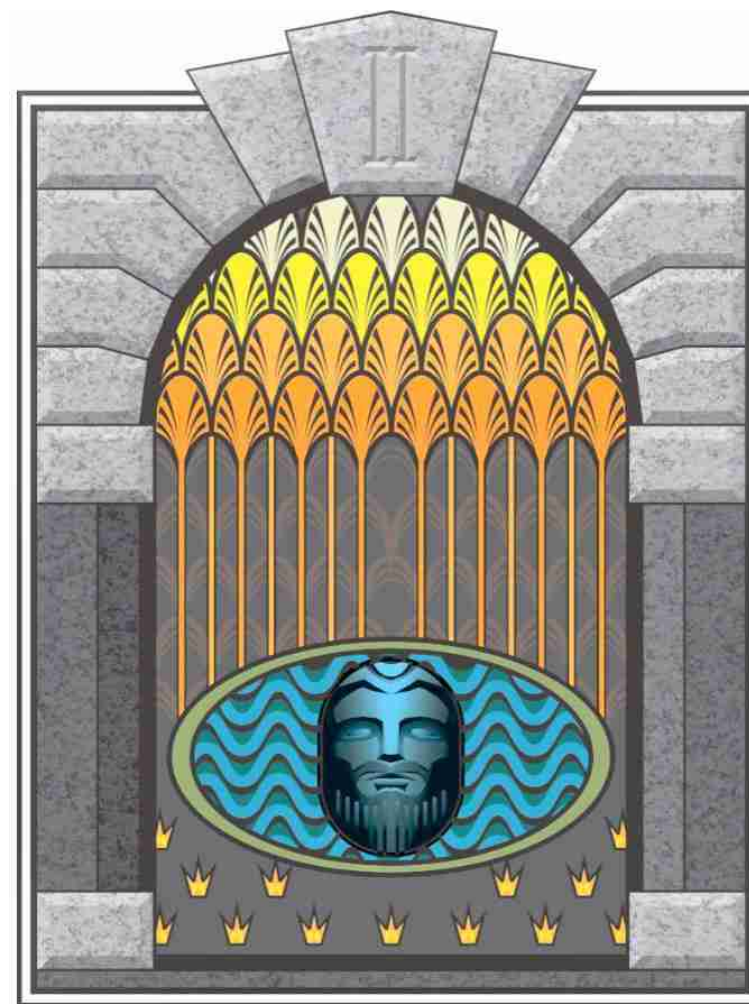
Kvindenavne kunne være...

Agat, Ametyst, Nefrit, Rubin.

Mandenavne kunne være...

Basalt, Granit, Gnejs, Marmor.

Indtil de får deres rigtige navn som 11-årige har folkets børn ordenstal, suppleret med kælenavne ("Første, Anden" etc.).



Persongalleri

Hvis personer kun optræder i en enkelt scene og ikke har strukturel betydning, er de ikke nævnt her.

Hovedpersoner: (s. 33-37)

Skifer er den yngre af de to brødre og gift med Smaragd. Skifer er en succesfuld og lidt macho forretningsmand, som begærer økonomisk succes og frygter vold. For Skifer er den vigtigste del af traditionen stræben efter velstand som forberedelse til at Folket kan vende tilbage fra eksil – fremtiden.

Porfyr er den ældre bror, som står lidt i skyggen af sin lillebror. Han er forlovet med Turkis, men det er usikkert om det bliver til noget. Porfyr er skriver, både for Folket og for Flertallet. Han begærer anerkendelse og respekt fra resten af Folket og frygter sult og afsavn. For ham er det vigtigste i traditionen forholdet til fortiden.

Smaragd er den ældre af de to søstre og gift med Skifer. Smaragd er det flamboyante midtpunkt for Folkets sociale liv i byen. Hun begærer et festligt og muntert liv, uanset hvor mørke rammerne måtte blive, og hun frygter ydmygelse og tab af værdighed. For hende er det vigtigste i traditionen dens fokus på livsglæde og gavmildhed.

Turkis er den yngre, mere stilfærdige søster som er forlovet med Porfyr, men ikke sikker på om hun vil gennemføre giftermålet. Turkis er en blændende dygtig farver og væver. Hun begærer mulighed for kunstnerisk udfoldelse på højeste niveau, men frygter at ende i ensomhed og isolation. For hende er traditionen en kilde til visdom og kunstnerisk inspiration.

Bipersoner af Folket:

Fulgurit, 12-årig ældste søn af Smaragd og Skifer. Nysgerrig, tænkso, opsøgende. Skifer og Smaragd har tre yngre børn (Anden, Tredje og Fjerde) som vi ikke går i dybden med. I ret mange scener er Fulgurit et et redskab for spilleleder til at kommentere på spillerne og spillet inde fra fortællingen. *Fulgurit* er grenformede sten som opstår, når lyn slår ned i sand.

Tante Onyx, snakkesalig, tyk, venlig og lidt nævenyttig ældre dame, som er i familie med alle hovedpersonerne. Tante Onyx er ligeledes et redskab for spilleleder til at kommentere, specielt ting som det ikke giver mening at et barn siger.

Barden **Karneol**. Hun er en brysk, ældre kvinde som er vogter af Folkets tradition. Det er hende som lærer hovedpersonerne Erindringens Porte, og straks derefter forlader Bolværk.

Nogle mindre bipersoner nævnes i hovedpersonernes karakterbeskrivelser. Skifer har en arbejdsmand, gamle og lidt forvirrede **Flint**. Turkis har lærlingene **Citrin** og **Kridt**, som ikke er nærmere beskrevet. Find på detaljer hvis det er nødvendigt, og kun da.

Hvis du skal bruge en biperson fra **Ufolk**, hedder deres talskvinde **Mælkebøtte**. Hun er stædig, fortrukket, misundelig og længselsfuld.



Bipersoner af Flertallet:

Spillerstyrede: Disse er beskrevet andetsteds (bipersoner til spillerbrug s. 38-41). Deres forhold til deres venner af Mindretallet kan blive ødelagt, og dette fungerer ved at de findes i to eller tre versioner hver. Hvis deres forhold til Mindretallet forværres, vil det næste gang være en mindre venlig version, der udleveres til den spiller som skal spille dem.

Følfod, enke efter en rig købmand, fører dygtigt forretningen videre. Gør forretninger med Skifer og Smaragd, og er på venskabelig fod med dem.

Birk, fattig arbejdsmand og natmand, barndomsven med Smaragd og Porfyr, får af og til små-opgaver for lidt penge.

Ask, midaldrende lærer, oprigtigt og positivt nysgerrig på Folkets kultur, og gennem lang tid venner med Turkis og Porfyr.

Spillelederstyrede:

Borgmester **Eg**. Korrump opportunist og midtpunkt for den etablerede magt i Bolværk. Han er villig til at tage mod penge og varer fra Folket og villig til at genere Folket med politiske tiltag hvis en folkestemning kræver det. Hvad Eg tror på er sin egen magt og dens moralske berettigelse. Han går prægtigt klædt men i mørke farver.

Røllike, den nye præstinde for Alfader. Hun er lidenskabeligt troende og vil højne Flertallets blakkede moral og tro. Til det formål anvender hun Folket som et mørkt spejl – alt hvad Alfaders troende *ikke* bør være. I praksis samler hun støtte blandt Flertallets jævne folk ved at prædike mod Folket og tilskynde til mistro og overgreb. Hun er høj og tynd og går klædt i en sort kjole med en hvid kniplings-krave.

Spilstil & udfordringer

Spilstilen er opsummeret og klar til at servere direkte til spillerne under de indledende øvelser i Forløb (s. 15-16). Her er den lidt nøjere forklaring til dig som spilleleder.

Drama, ikke action eller intrige – scenariet er en række af forud definerede scener, hvor enkelte elementer er åbne for tilpasning. Udfald i én scene vil påvirke situationen i de næste, men det er ikke en sandkasse hvor man går rundt og prøver at løse praktiske problemer på en proaktiv måde. Og det er slet ikke et spil, hvor problemerne er noget man kan komme ude af med vold – heroisk oprør er ikke en mulighed.

Play to not lose. Udfald i spillet afgøres overvejende af spillernes evne til at svare på specifikke spørgsmål, plus viljen til at anvende deres viden konstruktivt. Her er karaktererne helt afhængige af spillernes evner, og der er ikke noget der hedder ”men min karakter kan”. Spillet er lavet, så der kommer interessante historier ud af både succes og fiasko! Til gengæld bliver det ikke særlig fedt, hvis spillerne fejler med vilje. Det er ikke et spil man kan vinde, men man kan *undgå at tabe*. Det er et godt mål at starte med, og så er det fint at finde sin karakter undervejs og i sidste ende gøre, hvad der giver mest mening for karakteren. Hvilket meget vel kan vise sig at være at blive ved med at prøve at få det bedste ud af en svær situation.

Alle er ikke på hele tiden – nogle gange er spillere på som hovedpersoner, nogle gange har de en sekundær funktion, nogle gange er de tilskuere. Spillet bliver bedre, ikke mindst for dem selv, hvis de engagerer sig aktivt, når de er tilskuere, i stedet for at blive mentalt fraværende eller gribe til telefonen.

Vi spiller bord-rollespil – bortset fra når det er semi-live i stedet. I det meste af spillet sætter vi scener, afbryder dem med spørgsmål og fortæller mellemstykker, og det passer til at sidde omkring et bord og tale. Når vi spiller ceremonier, foregår det dog semi-live. Det vil sige at vores kroppe tæller som vores spilpersoners og eksisterer rumligt i forhold til hinanden, men vi tænker os til både udseende og øvrige omgivelser.

Skabelse og medskabelse – spillets verden er på nogle punkter ret grundigt defineret, og spillerne kommer til at stå til regnskab for spillets virkelighed. Men på nogle punkter er verden ikke meget strengt defineret, og spillerne må gerne bidrage med detaljer om Folkets liv i Bolværk.

Sikkerhed – det er OK at føle en masse (eller ej), så intensitet er ikke i sig selv et problem. Hvis spillerne føler behov for at stoppe spillet, fordi noget ikke virker i orden, kan de sige ”stop spillet” og så gør man netop dét, og finder ud af hvad der nu skal ske. Og det kan spilleleder i øvrigt også gøre. Hvis der (mod forventning) opstår et alvorligt problem, så brug den tid på det som der skal til, og overvej alvorligt at afbryde spillet. Spillerne er vigtigere end spillet.

Spilleders rolle – rammesætter, fremmaner og udfordrer. Først og fremmest skal du styre de relativt stramme rammer, spillerne skal bevæge sig inden for, og instruere dem i hvad der skal ske, så de ikke skal bekymre sig om dét. Nogle scener sætter du, nogle scener hjælper du spillerne med at sætte. Du klipper alle scener uden undtagelse. Er du i tvivl, så klip tidligt og stramt frem for at lade scener løbe lang tid.

Du skal gøre dit for at **fremmane** spillets verden og få den til at føles virkelig, ikke gennem alenlange beskrivelser men ved at antyde og ved at give spillerne hjælp til at bringe verden til live. De bør koncentrere sig om de små ting, og ikke bekymre sig meget, for du er konsistensens bagstopper. Når du spiller bipersoner, er det din opgave at få disse til at føles som rigtige mennesker, der er en del af spillets verden.

Du skal også **udfordre** spillerne, ikke bare ved at opstille udfordringer som de skal svare på og forholde sig til, men også ved at gøre deres omgivelser i spillet til et spejl, der konfronterer dem med konsekvenserne af deres handlinger. Når du spiller bipersoner, er det OGSÅ din opgave at spille dem så du skubber til spillerne og spillet på de måder, der er brug for. Samtidig med at du holder øje med om nogen har brug for mere pres, skal du selvfølgelig også holde styr på at ingen kommer i mere krise end de har lyst til at være.

Endelig skal du også være **cheerleader** for spillerne. Ikke sådan at du skal heppe højlydt og smile over hele hovedet, men du skal bekræfte dem når de søger bekræftelse hos dig, og stilfærdigt men synligt udtrykke tilfredshed, når noget er godt. Specielt skal du være positiv omkring spillet efter udfordringer, både når det går godt og når det går mindre godt – fiasko er et twist som fører til spændende og anderledes spil, ikke spillet der kører af sporet.

Scenetyper – oversigt

I starten er der tre **introsccener** (I1, I2, I3) Her møder vi både hovedpersoner og spillerstyrede bipersoner.

Spillets kerne er **udfordringsscener** (UI1..., UK1...). Her præsenteres én eller to spilpersoner for et problem, scenen afbrydes med et specifikt spørgsmål som de besvarer, scenen genoptages, og det samlede udfald kommer dels an på om de kunne svare, dels på om de kunne anvende svaret fornuftigt i den genoptagne scene. Udfordringer kan gå på både Mindretallets **identitet** og på Flertallets **krav**. Spillet har begreber for hvad hovedpersonerne har at miste – i identitetsudfordringsscener kan de tvinges til at påtage sig ”synd”, negative stereotyper, og i krav-udfordringsscener kan deres forhold til ellers venligtsindede bipersoner blive forværret.

Efter en udfordring følger en **konsekvensscene**. Efter identitetsudfordringer sætter en anden spiller en scene hvor andre af Folket taler om konsekvenserne, efter krav-udfordringer fortæller spilleleder om konsekvenserne for spilpersonernes levebrød og for venligtsindede flertals-bipersoners indstilling. Konsekvensscener optræder sammen med en given udfordring.

Der spilles en **fællesscene** (F1, F2...) for hver to til tre sæt af udfordring plus konsekvenser. Dette er sociale lejligheder for Folket, hvor alle spilpersonerne mødes. I nogle af disse kan de blot tale sammen, i nogle får de nyheder om overgreb fra Flertallet i større skala, som de ikke direkte kan afværge, og andre af fællesscenerne har helt deres egne regler. Disse forklares nærmere på deres rette plads i scenelisten.

Identitets-udfordringsscener

Disse drejer sig om handlinger og værdier, som spillerne har indprentet sig og gemt bag Erindringens Porte. Hver hovedperson vil i spillets løb blive udsat for to identitets-udfordringer, én hvor de er alene og én hvor de er sammen med en anden hovedperson.

Anslag. Først sætter du scenen på baggrund af vejledningen i scenebeskrivelsen. Dog skal du altid og uden undtagelse tilpasse din scenesætning ved at inddrage tidligere sceners udfald, så scenen sætter af lige der hvor spillet er nu, og ikke bare på de generelle temaer. I nogle tilfælde er udfordringen klar allerede fra dit anslag, i andre tilfælde sørger du for at (ret hurtigt) spille dig frem til udfordringen ved hjælp af bipersoner, når spillet er gået i gang. Scenesætningen skal altid angive **hvem** der er til stede (altid en eller to specifikke spilpersoner, ofte bipersoner), **hvor** det foregår (inkl. vejr og tidspunkt på året, for at give en større fornemmelse af spillets fremdrift) og **hvad** situationen som udgangspunkt er. Du giver et kort med scenens spørgsmål til en af de spillere, som ikke er i scenen, så vedkommende kan forberede sig på at stille spørgsmålet når det er tid. De tre sidste af spillets seks identitets-udfordringer har spørgsmålskort i to forskellige sværhedsgrader, og du kan bruge valget mellem disse til at kalibrere spillet. Spørgsmåls-kortene findes som bilag, side 52.

Eksempel på spørgsmåls-kort:

Den brune rune (UI1): Spørgsmål til Ildens Port

Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Ildens Port?

Spil hen til udfordringen. Efter anslaget præsenterer du som sagt udfordringen gennem bipersoner, hvis ikke det allerede er klart, og under alle omstændigheder får spilleren eller spillerne i scenen en chance for at reagere umiddelbart og nogenlunde kortfattet. Du klipper over til spørgsmålet, og hellere lidt for stramt end lidt for løst.

Spørgsmålet. Signalér til den som før fik spørgsmålet, at det er tid til at stille det. Typisk er spørgsmålene noget sværere i udfordringer til to spillere. Det er forbudt for udenforstående at hjælpe de udfordrede. Hvis ikke de udfordrede svarer umiddelbart, kan du give dem op til et minuts tid til at tænke. Derefter skal du afkræve dem deres bedste bud. Hvis der er to spillere som skal svare sammen, må de gerne kortfattet diskutere hvad de vil svare. Svarene står i scene-oplægget. Du skal bedømme om de har svaret med **hel succes**, **delvis succes** eller **fiasko**. *Hel succes* behøver ikke at være 100% ordlyds-korrekt i forhold til oplægget, men begreberne skal være korrekte og korrekt anvendte. Ved *delvis succes* har de fat i noget af det rigtige, men har galt fat i væsentlige detaljer. Hvis det rigtige svar f. eks. er værdierne ”mod og appetit” og spilleren svarer ”glæde og appetit” er det delvist korrekt. Hvis de enten er blanke eller rammer overvejende ved siden af, er det selvfølgelig *fiasko*. Du fortæller dem hvor godt de har ramt, men udmønter endnu ikke konsekvenser.

Udmøntning i spil. Her lader du spillet indledningsvist reagere på de udfordredes svar. Frugterne af hel eller delvis succes får de lov til at nyde, hvis de anvender svaret i spil. Hvis du har bipersoner i spillet, bør du lade deres reaktioner og grad af positivitet tydeligt farve af succesfuld anvendelse eller mangel på samme. Du klipper som altid, og hellere lidt på den stramme side når pointen og stemningen står skarpt.

Udfald. Fremsig din endelige, samlede dom over deres besvarelse og anvendelse. Du bør ikke være meget streng, men det skal betyde noget, om spillerne spiller med. Hvis de udfordrede har hel succes, lider de ingen overlast. Har de delvis succes, skal hver af de en eller to spillere som blev udfordret tage ét af de fire niveauer af **synd** på sig (se om synd under Hovedpersoner, side 32). Har de fuld fiasko, er de tvunget til at tage to niveauer af synd på sig. De skal vælge, hvad det er, og kort fortælle ved bordet, hvordan deres karakterer ændrer sig i og med at deres kulturelle og personlige identitet svækkes. Endelig skal du spørge de spillere som ikke har haft en hovedperson i scenen om en af dem vil sætte en **konsekvensscene**.

Eksempel: Hvordan *Udfordring – identitet 1* kunne forløbe

SL: Hvem vil forberede et spørgsmål til Porfyr? (giver spørgsmålskortet til scenen til Smaragds spiller, som ser ivrig ud). Du skal stille spørgsmålet, når jeg giver tegn.

SL [Anslag]: Porfyr, en solrig dag kommer du hjem fra en skriveropgave ude i byen og opdager da du står ved din dør, at der lugter af lort. Du bemærker at der er skrammer på din dør, som om nogen har prøvet at sparke den ind – men heldigvis er den solid. Så ser du runen. Midt på døren er der med lort tegnet en stor rune. Den hedder ”ansuz” og ligner et F hvor tværstregerne peger skråt nedad – det er et tegn for Flertallets guddom Alfader. Og der er smurt lort på dørhåndtaget (tier og ser forventningsfuldt på Porfyr).

Porfyr: Jeg stopper op og sukker dybt, og ser trist ud. Så kigger jeg mig nervøst omkring.

SL: Længere nede af Turkis-strøget løber et par små børn og leger, men ellers er der ingen at se.

Porfyr: ”Det er da også forbistrede tider, vi lever i!” Jeg tager en klud frem for at tørre dørhåndtaget.

SL: [Giver tegn til Smaragds spiller, som stiller spørgsmålet]

Smaragds spiller: Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Ildens port?

Porfyr: Hm. Hm. Det var noget med en ond klovn. Hm. Ja! Det er at le af slemme ting!

SL: [Svaret er: *Le højt for at tage magten fra ondt og ulykker.*] Det er ganske rigtigt! Spil videre.

Porfyr: Æhm, så jeg tørrer dørhåndtaget af og.. vent. HAHAAAAAAAA!!!

SL: Det er fint, du har fuld succes og kommer ikke til at have flere problemer af dette. Ikke nu. Det skal vi have én af jer andre til at sætte en scene om, noget tid senere hvor man i Folket taler om små-hærværk, og hvordan Porfyr gør det godt...

Konsekvensscener – identitet

En spiller sætter scenen, med støtte fra dig hvis det er relevant. Konsekvens-scenerne er ikke nær så stramt definerede som udfordrings-scenerne. Konsekvens-scenen skal være en social scene internt i Folket, hvor det bliver diskuteret hvordan det går med den eller de hovedpersoner, der optrådte i den foregående identitets-udfordring, på baggrund af udfaldet. Scene-sætterens egen hovedperson skal være til stede. I øvrigt vælger de hvem der ellers er til stede fra de andre hovedpersoner, og de kan evt. inddrage Fulgurit og tante Onyx. Hvis de har en god idé som involverer andre, kan det være OK, men det er bedre at holde det simpelt end at lave et indviklet setup med hidtil ukendte karakterer. Som altid med scenesætning, *hvem, hvor* og *hvad*. Med hensyn til situationen, "*hvad*", må de gerne enten sige direkte hvordan samtalen kommer ind på konsekvenserne, eller starte selve spillet med at komme ind på emnet. Som spilleleder har du altid ret til at indføre Fulgurit eller Onyx til at sige ting, du mener bør siges. Og når det vigtigste er sagt og den sociale ramme har fået lov til at være virkelig, klipper du.

Snyd. Hvis nogen uretmæssigt hjælper med en udfordring, er du forpligtet til at påføre den formastelige ubehageligheder som om de havde svaret forkert, OG fiktionen skal reagere ekstra ondskabsfuldt på den oprindelige udfordring. Det bliver næppe relevant, men truslen bør være virkelig.

Krav-udfordrings-scener

Disse minder meget om identitets-udfordringer, så forklaringen her fokuserer på forskellene. Krav-udfordringer handler dels om spillernes evne til at stå til regnskab for Flertallets værdier (som de bliver præsenteret for i scenen *Røllikes prædiken*, og som står anført i bilaget *Alfaders vilje*, side 50.), dels om spilpersonernes evne og vilje til at tilpasse eller underkaste sig disse krav. Hver hovedperson bliver udsat for to krav-udfordringer, én hvor de er alene, og én hvor de er sammen med en anden hovedperson.

Anslag. Igen, du sætter scenen, med inddragelse af tidligere udfald. Spilleleder udleverer en biperson fra Flertallet til en af de spillere, der ikke har en hovedperson i scenen (sidste krav-udfordring er lidt speciel her, med 0-3 bipersoner). Disse bipersoner kommer i flere versioner alt efter om deres relation til Folket tidligere har lidt skade, og du uddeler bipersonen foldet så den passende version udgør forsiden, og gør opmærksom på det, hvis de har ændret sig siden sidst de optrådte. Scenesætning naturligvis med *hvem, hvor* og *hvad*, ud fra sceneoplægget. Her deles spørgsmålet *ikke* ud til en spiller, men stilles af dig selv, når tiden kommer. Her er spørgsmålene så svære som de nu er, uden valg mellem niveauer – men de er typisk sværere, når de stilles til to spillere.

Spil hen til udfordringen. Her er en spillerstyret biperson til at hjælpe, altid i samarbejde med én styret af dig, og anslaget bør have gjort opgavens natur klar for spilleren med bipersonen. Hvis du skønner det nødvendigt, kan du støtte med instruktioner. Det skal ikke være meget langt i spytet – giv lige spillerne en chance for at smage på konflikten i spil, og ryk så.

Spørgsmålet. Når I har spillet hen til spørgsmålet, kan du enten klippe eller stille spørgsmålet gennem din spillederstyrede biperson, alt efter hvad scenen siger, og SÅ klippe. Derefter får spilleren eller de to spillere, som er blevet udfordret, op til et minuts tid til at svare. Derefter skal du afkræve dem deres bedste bud. Svarene står i scene-oplægget. Som ved identitets-udfordringer skal du bedømme om de har svaret med *hel succes*, *delvis succes* eller *fiasko* og fortælle dem hvor godt de har ramt.

Udmøntning i spil. Som i identitets-udfordringer skal spillerne have en chance for at reagere på og med deres svar. Her er det virkelig vigtigt, om de også er villige til at udvise respekt og kompromis-vilje over for kravet, den pågældende værdi og ikke mindst de involverede bipersoner af Flertallet. ”Respekt” behøver ikke at være at opføre sig som en dørmatte og fornærme egne værdier. Spillerne kan vælge at lade være med at vise kompromis-vilje, og det vil så have konsekvenser.

Udfald. Hvis de udfordrede har hel succes, lider de ingen overlast. Overlast kan de lide på deres person, deres levebrød og deres (og Folkets) relation til den venligtsindede, spillerstyrede biperson af Flertallet. Umiddelbart er det ikke inden for spillets rammer at spilpersoner bliver slået ihjel – hvis en spiller gør ting, der åbenlyst vil få deres hovedperson slået ihjel, bør du bryde ind og sige det, og give dem en chance for at ombestemme sig. Hvis de har delvis succes, vil bipersonens relation til Folket blive et niveau ringere (se Bipersoner, side 38), og de vil lide mindre skade på deres levebrød. Hvis de har fiasko, vil relationen til bipersonen forværres, deres levebrød vil lide alvorlig skade, og de vil muligvis også komme personligt til skade hvis det giver mening i situationen. ”Skade” er fortælling uden direkte mekanisk vægt, men det vil være den slags konsekvenser som du skal gøre virkelige og relevante når du sætter efterfølgende scener. Legemsbeskadigelse og trusler mod levebrød udsiger du up front, konsekvenserne på lidt længere bane fortæller/viser du i konsekvensscenen.

Konsekvensscener – krav

Helt grundlæggende fortæller du selv hvordan konsekvenserne udspiller sig hen over de følgende uger, med henblik på både praktiske problemer, beskadigede relationer og måske bare at ting går meget godt – eller så godt, som de nu kan i lyset af den generelle situation og de konsekvenser, som er gået forud. Tag gerne spilpersonernes held eller uheld som tegn på Folkets prøvelser i perioden. Bemærk at en succes i en kravs-udfordring er en fin lejlighed for dig som spilleder til at fremhæve store og små problemer som *andre* har, og eventuelle skævheder og forskydninger af magt, prestige og sympati som udspiller sig inden for Folket. Du kan bede spillere om at fortælle korte reaktioner, så du holder hoved-tråden men de fortæller sig selv med. Hvis det forekommer dig at være en virkelig god idé med en kort scene med egentlig dialog kan du sætte sådan én, men hold den kort og skarp. I det hele taget skal du bruge konsekvensscenen til at bringe Bolværk og Folket til live, men på en nogenlunde kortfattet måde.

Oversigt: udfordringer – identitet

Spørgsmålskort

Uddel til en anden spiller end den/de, der skal udfordres

Anslag

SL sætter scenen

Spil hen mod spørgsmålet

SL klipper

Spørgsmålet

SL angiver om svaret er **helt korrekt**, **delvist korrekt** eller **forkert**

Stilles af kortholder

Udmøntning

Kan udfordrede anvende korrekt svar?
ELLER problemer pga. forkert svar
SL klipper

Udfald

SL bedømmer endeligt: **hel succes**, **delvis succes** eller **fiasko**

Synd

*Udfordrede skal påtage sig **EN** synd ved delvis succes, **TO** ved fiasko*

Konsekvensscene

SL klipper

SOCIAL SCENE i Folket

*Sættes af en anden spiller end udfordrede
SL kan kommentere med Fulgurit el. Onyx*

Oversigt: udfordringer – krav

Biperson

Uddel til en anden spiller end den/de, der skal udfordres

Anslag

SL sætter scenen

Spil hen mod spørgsmålet

SL klipper

Spørgsmålet

SL angiver om svaret er **helt korrekt**, **delvist korrekt** eller **forkert**

Stilles af SL

Udmøntning

Kan udfordrede anvende korrekt svar?
ELLER problemer pga. forkert svar
SL klipper

Udfald

SL bedømmer endeligt: **hel succes**, **delvis succes** eller **fiasko**

Uvenskab

Ved fiasko eller delvis succes bliver bipersonen en version mindre venlig

Konsekvensscene

SL klipper

Fortælles af SL

Evt. kort dialog mellem to spillere

Forløb

Dette afsnit beskriver forløbet frem til de egentlige udfordrings-scener går i gang. Dette afsnit kan du med fordel have ved hånden, når du rent faktisk skal køre starten af spillet.

Velkomst. I er blevet fordelt til et spillokale. På Fastaval vil spillets temaer allerede være kort forklaret, andetsteds vil det være en god idé med en ultrakort introduktion til hvad dette spil overhovedet er. Derudover, sig goddag til hinanden. Sæt sammen med spillerne plakaterne med portene op på væggen, helst ikke på vinduer – så man nemmere kan forestille sig at åbne en dør dér og træde ind i et rum bagved. De skal være spredt godt ud over væggene, ikke tæt sammen. På Fastaval vil du få elefantsnot eller lignende til opsætning. De bør være i rækkefølge (der er numre på dem).

Stereotyper og Tolkien-dvæрге. Start med at tale om stereotyper om etniske grupper, med Tolkien-dvæрге som eksempel. Bed først spillerne om at komme med eksempler på hvordan fantasy-dvæрге er heroiske og interessante. Supplér evt. selv med ting som spillerne misser – sørg for at historien om fordrivelse, eksil og håb om tilbagevenden bliver nævnt. Dværgen Gimli i Ringenes Herre-*bøgerne* er et godt eksempel. Bed derefter spillerne om at nævne måder, hvorpå dvæрге i populær-kulturen fremstår skidt. Dværgen Gimli i Ringenes Herre-*filmene* er et godt eksempel. Igen, supplér med ting som spillerne misser – grådige, fordrukne, uhumske, klovned.

Setting intro. Giv en introduktion ud fra afsnittet af samme navn. Denne setting-information skal spillerne ikke kunne udenad, de skal bare have en generel idé og kan sagtens indhente undervejs. Forklar borgmester Egs rolle, men udelad Røllike. Du bør sikre dig at Flertallets gud Alfader er blevet nævnt, og Ufolket. Nævn at Folket opfatter sig selv som mennesker, mens Flertallet i byen Bolværk opfatter sig selv som menneskene, og kalder Folket ”dvæрге”.

Casting. Forklar de fire karakterer, brødrene Porfyr og Skifer og søstrene Smaragd og Turkis. De er alle respekterede medlemmer af Folket i Bolværk, og udvalgt til at være traditionens vogtere. Traditionen er vigtig for dem alle, skønt de lægger vægt på forskellige dele og værdier.

- For **Smaragd** er det vigtigste i traditionen livsglæde og gavmildhed.
- For **Turkis** er det vigtigste ved traditionen visdom og kunstnerisk inspiration.
- For **Skifer** er det vigtigste ved traditionen målrettet stræben efter velstand – fremtiden.
- For **Porfyr** er det vigtigste i traditionen forholdet til fortiden.

Spillerne må selv vælge hvem de har lyst til at være, og bør fordele rollerne mellem sig efter kort diskussion. Spørg om alle er tilfredse med deres karakterer, og se efter om nogen er endt med noget de ikke er vilde med, fordi alle andre blev grebet hurtigt – fordelingen bør ikke handle om reflekser.

Spilstil. Oprids kort og konkret stilen og resten af programmet.

- **Drama, ikke action eller intrige** – og dette er ikke et spil om helte, der smadrer problemer med vold, men måske et spil om helte der får livet til at hænge sammen, selv om *andre* smadrer ting.
- **Play to not lose** – i alt fald i starten. Spillet udvikler sig forskelligt alt efter hvordan man klarer udfordringer, men der kommer interessant spil ud af det hele.
- **Alle er ikke på hele tiden** – nogle gange har man en sekundær funktion som biperson eller spørgsmålsstiller, og nogle gange er man bare tilskuer. Spillet bliver bedre hvis man også lever med når man ikke lige er i spotlyset.
- **Bordrollespil** med scener som vi klipper ind og ud af. Semi-live ceremonier.
- **Skabelse og medskabelse.** Spillerne er medskabere af de små ting, der bringer spillet til live. Verdens store linjer står du for, og du skal nok både supplere og være bagstopper.
- **Sikkerhed.** Stopsætningen er, meget originalt, "*stop spillet.*" Spilleleder kan også stoppe spillet hvis noget ser ud til at være ved at køre af sporet. Spillerne er vigtigere end spillet.
- **Et år.** Spillets scener finder sted hen over et års tid, så det er nedslag, ikke super tæt og nøje.

Folkets fortælling – fortæl historien som anslag til at spillet starter. Du kan finde den samlet som bilag på side 51 – hvis du ikke selv har lært den udenad...

Intro-scener. To finder sted før indvielsen i Erindringens porte, én finder sted efter. De lader spillerne spille sig ind på hinanden, settingen og de venligtsindede bipersoner af Flertallet. Se starten af scene-listen.

Indvielsen. En ca. 30 minutters in character workshop i hvilken barden indvier hovedpersonerne, og du som spilleleder lærer spillerne at indprente sig Folkets tradition gennem erindringspalads-teknik. Som rollespil er indvielsen beskrevet på sin plads i scene-listen, og indholdet er nøje beskrevet i afsnittet Erindringens Porte, side 42.

Resten af scenerne – tredje intro-scene og resten af scenerne. Dette er hovedparten af spillet.

Afrunding. Efter at I er færdige med fortællingen, bør I rydde op sammen og gøre en lille ceremoni ud af det.

Scenerne

De enkelte scener kan tilpasses mht. detaljerne, men rækkefølgen og det generelle indhold ligger fast. De angivne personer er dem som skal spilles af spillerne, med spilleders bipersoner i parentes.

En aften med Følfod (I1) – Skifer, Smaragd & Følfod

Scenesætning: Følfod er på besøg hos Smaragd & Skifer i deres hjem. Det er forsommer, og en smuk aften.

Bed Porfyrs eller 'Turkis' spiller om at tage Følfod, og giv vedkommende Følfod v1.

Bed folk om at kort introducere deres karakterer, og bed Smaragd om kort at beskrive hjemmet. Supplér efter behov.

Bed Skifer om i samtalen at nævne en eller anden forretningsmæssig ting at bringe op i forbindelse med Følfod, og Følfod om at nævne Røllike, Bolværks nye præstinde for Alfader, som skulle være meget from og lidenskabelig.

Spil scenen, så karaktererne og situationen er etablerede, og klip så snart det ikke virker alt for stramt. Samtalen behøver ikke blive ført til ende. Klip hellere kort end langt.

Konsekvenser: Intet drastisk, men relationer og setting-detajler som kan flettes ind senere. Og vi kommer til at høre meget mere til Røllike. Du behøver ikke opregne konsekvenser, men måske bare sige at nu har vi mødt nogle folk, som vi kommer til at se mere til.

En skilling til Birk (I2) – Smaragd, Porfyr & Birk

Scenesætning: Porfyr er på besøg i Smaragd og Skifers hjem, mens Skifer er ude på forretninger. Birk kommer forbi og spørger om der er noget, han kan lave for lidt småpenge. Det er en solrig forsommerdag.

Bed 'Turkis' eller Skifers spiller om at spille Birk, og giv vedkommende Birk v1.

Bed folk om at kort introducere deres karakterer. Supplér efter behov.

Spil scenen så karaktererne og situationen er etablerede, og klip så snart det ikke virker alt for stramt. Klip hellere kort end langt.

Konsekvenser: Intet drastisk, men relationer og setting-detajler som kan flettes ind senere. Du behøver ikke opregne konsekvenser, men måske bare sige at nu har vi mødt nogle folk, som vi kommer til at se mere til.

Indvielsen (F1) – ceremoni, alle hovedpersoner (Barden Karneol)

Scenesætning: Hovedpersonerne er kaldt sammen i Smaragd og Skifers hjem af Barden for at diskutere en alvorlig sag vedrørende deres kommende arbejde som traditionens vogtere i den kommende generation. Bed Turkis introducere sig, for det er ikke sket før. Barden er en brysk, gråhåret dame ved navn Karneol, men hun bliver kun kaldt for Barden. Da det er en ceremoni, skal du bede spillerne rejse sig og træde ud i en kreds på gulvet og være fysisk til stede i rummet som deres karakterer. Fortæl at port-plakaterne på væggene er kunstfærdige træ-tavler som Smaragd & Skifer på Bardens opfordring har hængt op. Det er en regnfuld og blæsende forsommerdag udenfor.

Start med at hilse alvorligt på dem. Forklar så at du (Karneol) bliver nød til at drage bort ganske snart, så deres træning skal afsluttes nu, med det endelige gennemløb og indvielsen. Din tilstedeværelse er påkrævet hos Folket i byen Skilfing, oppe nordpå. Her er to af Portenes vogtere døde, og de to andre har svigtet deres pligter – kom med undvigende men mørke hentydninger om præcis hvad der er sket, hvis de spørger ind til det.

Dernæst, skær igennem og sig at tiden er knap. Først vil du genfortælle folkets historie, og så vil du indvie dem i portenes mysterier. *Genfortæl først fortællingen* ud fra Folkets fortælling, side 49. Hvis du ikke ligefrem har indprentet den i din hukommelse, må du gerne støtte dig til teksten.

Dernæst, lær dem indholdet af portene, ud fra instrukserne i Erindringens Porte, side 42-48.

Når du har gjort det, så bed dem om tavst at løbe portene igennem i deres hoveder og spørg om de har nogen spørgsmål. Opfordr dem kraftigt til at spørge, hvis ingen gør det! Når du brysk har svaret på spørgsmål, siger du at nu må du afsted. Ønsk dem held og lykke, og klip.

Te hos Ask (I3) – Porfyr, Turkis & Ask

Scenesætning: Porfyr og Turkis er til te hos Ask for at tale om deres fælles interesse i Folkets kultur og historie. Det er en vindstille, varm sommerdag.

Bed Smaragds spiller om at tage Ask, og giv vedkommende Ask v1. Eller Skifer, men det er lidt snedigere med Smaragd fordi Skifer og Ask vil optræde sammen i en senere scene (UK5).

Bed folk om kort at introducere deres karakterer, og bed Ask om kort at beskrive hjemmet. Supplér efter behov.

Bed Ask om at spørge om Ufolket, åbent og nysgerrigt.

Spil scenen så karaktererne og situationen er etablerede, og klip så snart det ikke virker alt for stramt. Samtalen behøver ikke blive ført til ende – efter forrige scene burde de have mere end rigeligt at sige. Klip hellere kort end langt.

Konsekvenser: Intet drastisk, men relationer og setting-detajler som kan flettes ind senere. Vi kommer måske til at høre mere til Ufolket, hvis spillerne selv inddrager dem – det bliver potentielt relevant senere ifbm. natmands-krisen (F3 og UK2). Du behøver ikke opregne konsekvenser, men måske bare sige at nu har vi mødt alle hovedpersonerne, og alle deres venner af Flertallet.

Dette er forøvrigt spillets sidste rigtig gode sted at holde en pause.

Den brune rune (UI1) – Porfyr

Husk at give spørgsmålskortet til en anden spiller før du sætter scenen. Da dette er første udfordrings-scene, må du gerne være omhyggelig og pædagogisk med processen uden i øvrigt at hjælpe med selve spørgsmålet. Spørgsmålet knytter sig til Ildens Port.

Scenesætning: En solrig sommerdag kommer Porfyr hjem fra en skriver-opgave hos folk af Flertallet og ser at hans dør er blevet skamferet. Nogen har tydeligvis prøvet at sparke den solide dør ind, og da det ikke er lykkedes har de i stedet smurt lort på den. Midt på døren er der med lort tegnet en stor ”ansuz”-rune, et F hvor tværstregerne peger skråt nedad – det er et tegn for Flertallets guddom Alfader. Og der er smurt lort på dørhåndtaget.

Når Porfyr har haft et øjeblik til at reagere (virkelig kort, nu når det er helt solo), så frys scenen og bed spilleren med spørgsmålet om at stille det. Mind de andre om at de absolut ikke må hjælpe. **Spørgsmålet:** *Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Ildens Port?* **Svaret:** *Le højt for at tage magten fra ondt og ulykker.*

Når spilleren har haft et øjeblik til at tænke (max. et minut) skal du afkræve et svar. Bedøm om det her helt korrekt, delvist korrekt eller forkert, og sig din bedømmelse. Sæt så den frosne scene i gang igen.

Hvis Porfyr skal have sin fulde succes, så *skal* han handle ud fra sin tradition og le af situationen. Ellers ender det kun med delvis succes. Klip når Porfyr har reageret, og fæld din endelige dom over udfaldet. Hvis ikke Porfyr har fuld succes, skal han vælge ét eller to niveauer af **synd** fra sit karakter-ark og fortælle alle hvordan han viser sig forandret hen over de kommende uger.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene hvor andre af Folket taler om begivenheden og hvordan det går Porfyr., specifikt hvordan der bliver talt om ham, hvis han har påtaget sig synd. Du bør bruge enten Fulgurit eller tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Specielt for at understrege at hovedpersonernes tilstand har indflydelse på hele Folket i Bolværk. Introducér vedkommende, hvis de her optræder for første gang. Husk at du skal klippe.



Sladder UI2 – Skifer & Smaragd (Fulgurit)

Giv en anden spiller spørgsmåls-kortet til scenen før du sætter den. Spørgsmålet knytter sig til Lynets port.

Scenesætning: Det er en sen, regnfuld sensommeraften. Skifer og Smaragd har holdt selskab, med god mad, musik og dans (hvis spillerne spørger til musikken, så bed dem selv om at svare). Nu diskuterer Skifer og Smaragd bekymrende sladder om nyt og gammelt, som tante Onyx hjælpsomt har gjort dem opmærksomme på. Både rygter om at Skifer har bestukket borgmester Eg for at opnå forretningsmæssige fordele, en pottemager som praler af at have tævet Skifer for år tilbage, og fruentimmere af Flertallet der sladrer om at Smaragd som ung skulle have været hore (elskerinde) for en rig købmand af Flertallet. Det med bestikkelsen er sandt, de må selv om hvorvidt de andre ting passer. Flet MEGET gerne noget af snakken fra den foregående konsekvensscene ind i scenesætningen.

Lad spillerne tale lidt og bekymre sig. Hvis de har svært ved at få det til at flyde af sig selv, kan du hjælpe dem på gлед gennem Fulgurit, der spørger til ting som han har hørt. ("Hvad er en hore?" osv.) Introducér ham hvis det er første gang.

Giv samtalen tid nok til at der er lidt akavethed at dvæle ved, frys den så og bed spørgsmåls-stilleren om at stille spørgsmålet. **Spørgsmålet:** *Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Lynets port?* **Svaret:** *Efter måltider, eller i særlige krisestunder, tage hinanden i hænderne og sige "Det som man kan forestille sig, behøver aldrig gå tabt."*

Når spillerne har haft et øjeblik til at tænke (max. et minut) skal du afkræve et svar. Bedøm om det er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert, og sig din bedømmelse. Fuld succes som minimum korrekte begreber. F. eks. vil "*Det som man kan erindre...*" kun være en delvis succes. Sæt så den frosne scene i gang igen.

Hvis de skal have fuld succes ud af scenen, skal de naturligvis udføre handlingen. Giv dem et øjeblik til at tænke over sladder-problemet først, og så enten udføre handlingen eller ej. Klip og fæld din endelige dom. Hvis de har delvis succes skal de hver vælge ét niveau af **synd**, eller to hvis de har fiasko. Når de har valgt, skal de fortælle hvad de har valgt, og fortælle hvordan de henover de kommende uger viser sig forandrede.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene, hvor andre af Folket taler om den ondsindede sladder om Folket, og hvordan det går Skifer og Smaragd. Du bør bruge enten Fulgurit eller tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Specielt for at understrege at hovedpersonernes tilstand har indflydelse på hele Folket i Bolværk. Introducér vedkommende, hvis de her optræder for første gang.

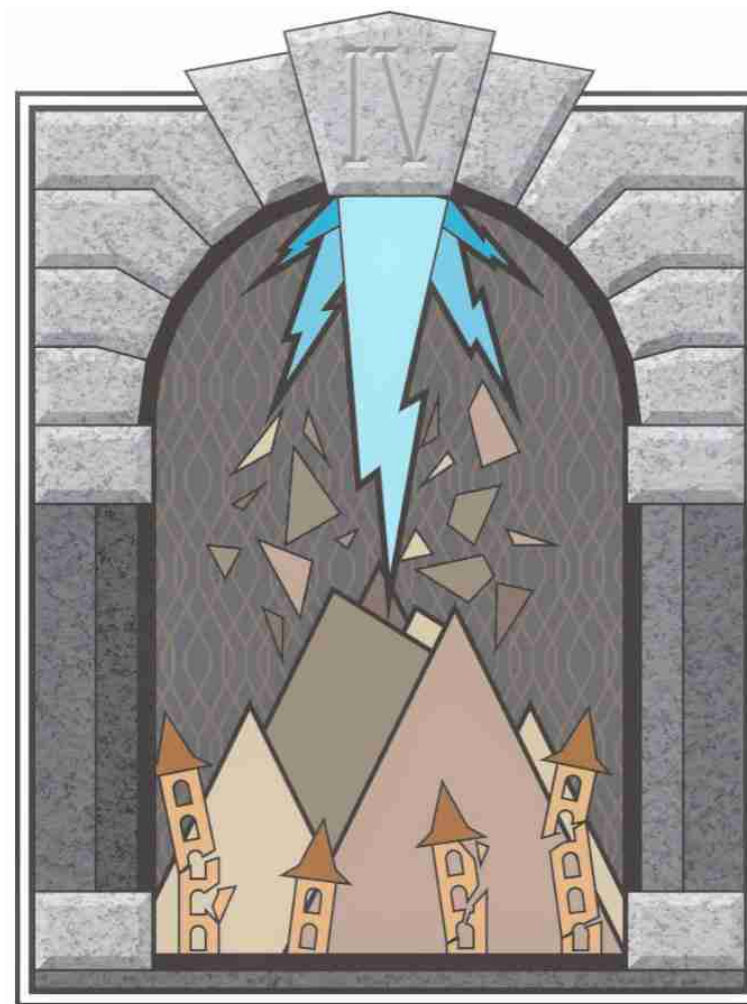
Røllikes prædiken (F2) – ceremoni, alle hovedpers. (Flint, Røllike)

Scenesætning: Det er en solrig, blæsende tidlig efterårs-dag. En 11-årig pige af Folket skal have sit navn, og de fleste af Folket er i forsamlingshuset til ceremonien, som portenes vogtere skal forestå. Pigen skal nu hedde Lapis i stedet for ”Tredie”, og hendes sten ligger allerede og venter i bassinet. (Bed her spillerne om at stille sig ud på gulvet.) Der lyder en tung banken på hoveddøren og der er vrede stemmer udenfor. Gamle Flint kommer hen fra vinduet (tag rollen på dig) og siger at det er præstinden, Røllike, sammen med adskillige af Vagten med geværer, og en masse mennesker. De slår nok døren ind, hvis ikke vi lukker op! Flint overlader dog valget til hovedpersonerne, men det er i øvrigt sandt. Når døren går op (med det gode eller det onde) brager Røllike og et dusin folk ind.

Hun stopper sine folk og fortæller at hun er kommet for at prædike Alfaders vilje for dværgene. De skal vide at dette er en højere lov, som de bør huske og lægge sig på sinde.

Så skal du omhyggeligt og in character som vred prædikant læse Alfaders vilje (side 50) op. Vær vældig præcis og systematisk! For efterfølgende skal spillerne stå til regnskab for detaljerne i din prædiken. Når du har prædiken, spørg om de har nogen spørgsmål. Reagerer ingen inden for fem sekunder, fejer hun ud og beordrer sine folk med sig. Respektfuldt stillede spørgsmål svarer hun koncist og strengt på, udfordrende eller provokerende spørgsmål svarer hun på ved at lade sine folk give vedkommende prygl.

Så går hun. Giv spillerne et øjeblik til at reagere (og evt. trøste den stakkels pige, der har fået sin navne-ceremoni spoleret), og klip så.



Moralsk inspektion (UK1) – Turkis & Ask (Røllike)

Giv Ask v1 til en af de andre spillere. Den som har spillet Ask i intro 3 er oplagt, men det er ikke en regel.

Scenesætning: Det er en kold, blæsende efterårsaften et par uger senere, da det banker på 'Turkis' dør om aftenen. Udenfor står Røllike og Ask. Ask ser noget beklemmt ud. Da de er blevet lukket ind (antag det i scenesætningen, det vil være fristende men tåbeligt at lade være) fortæller Røllike at dette er en moralsk stikprøvekontrol for at se om Folket har forstået prædikenen. Ask har (siger hun) udpeget Turkis som en fornuftig dværge-kvinde, og det er jo et udmærket sted at starte.

Lad scenen køre et øjeblik, så Turkis og Ask har lejlighed til at være akavede, og stil så spørgsmålet in character som Røllike. Her kan du lade ”frysningen” være en del af scenen. Ask kan ikke hjælpe meget, men hvis han kan hinte en lille smule, er det i lige denne situation OK. **Spørgsmålet:** *Hvad er det dødelige livs værdi?* **Svaret:** *Dødeligt liv er værdiløst i sig selv, evigt liv er uendeligt værdifuldt.* (Evighed 1.) Afvis ethvert forsøg på at væve, og afkræv et klart svar. Giv dog Turkis et øjeblik til at tænke. Bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert, og sig din bedømmelse, stadig som Røllike. Fuld succes kræver ikke fuld ordrethed, men det kræver at begge dele af læresætningen er med.

Giv Turkis et øjeblik til at reagere, og klip så ved at sige at Røllike marcherer ud i natten med Ask på slæb. Giv din endelige bedømmelse af udfordringens succes. Turkis behøver ikke at have været krybende underdanig, eller have påstået at hun *tror* på sit svar, men åbenlys trods vil trække ned. Hvis ikke Turkis har fuld succes, lider forholdet til Ask skade.

Konsekvenser: Du fortæller konsekvenserne. Samtalen med Turkis bliver nævnt i Røllikes næste prædiken, og hvis ikke Røllike er rimelig tilfreds, kommer det til hærværk mod 'Turkis' værksted – stenkast ved delvis succes, ildspåsættelse ved fiasko. Ask opsøger hende, men hvis ikke det var fuld succes, er det i hemmelighed og mørke. Hvis det forekommer dig at være en god idé, kan du sætte en meget kort scene, med v2 af Ask hvis forholdet er forværret.

Rotter (UI3) – Turkis (Fulgurit)

Giv en anden spiller spørgsmåls-kortet til scenen før du sætter den. Spørgsmålet knytter sig til Sværdenes port.

Scenesætning: Det er en solrig, stille efterårsdag nogle uger senere. Fulgurit kommer forbi Turkis ved frokosttid med et frisk brød. Husk at væve udfaldet af krav 1 ind i scenesætningen.

Tag rollen som Fulgurit og tal lidt med Turkis. Stop så op og sig at du har hørt at Folket yngler som rotter. Vil det sige at Turkis og onkel Porfyr skal lave fætre og kusiner? Frys og bed spørgsmåls-stilleren stille **spørgsmålet:** *Hvilke værdier gemmer sig bag Sværdenes Port?* **Svaret:** *Klogskab og fremsyn.*

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Turkis bringe sit svar ind i samtalen med Fulgurit.

Klip og fæld din endelige dom. Hvis Turkis har delvis succes skal hun vælge ét niveau af **synd**, eller to hvis hun har fiasko. Hun skal fortælle hvad hun har valgt, og fortælle hvordan hun henover de kommende uger viser sig forandret.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene, hvor andre af Folket taler om hvordan det går Turkis – i praksis bliver dette også refleksion over krav 1. Du bør bruge enten Fulgurit eller tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Husk at du skal klippe.

Natmænd (F3) – alle hovedpersoner

Scenesætning: En kort fælles scene. Hovedpersonerne er samlet privat hos Smaragd & Skifer for at tale om byrådets seneste beslutning. Røllike har prædikeret at det er upassende at mennesker skal udføre uværdigt arbejde, sådan som natmændene gør – transportere afføring fra byens toiletter uden for byen i tønder på træk-kærrer, og håndtere dyre-kadavere. Det er gået hen og blevet en folkestemning, og nu har borgmester Eg og byrådet besluttet at Folket skal beordres til at udføre dette beskidte, farlige og foragtede arbejde. Hvordan vil Folket forholde sig? Resten vil følge vore hovedpersoner.

Lad spillerne tale om sagen. Deres beslutninger eller uenigheder her har ingen mekanisk vægt, men kommer til at betyde ganske meget for resten af fortællingen. En mulig løsning er at hyre nogle af Ufolket ind fra oplandet, så Folket slipper for selv at gøre det – men det skal spillerne i givet fald selv finde på, uden at du skubber til dem.

Levebrød (UK2) – Porfyr, Smaragd & Birk (Gyvel)

Giv Birk v1 til en af de andre spillere. Den som spillede Birk i I2 er oplagt, men det er ikke en regel.

Scenesætning: Smaragd er på en kort visit hos Porfyr da det banker på døren og der lyder råb udenfor. Der står Birk og en anden arbejdsmand (han hedder Gyvel hvis det er relevant), vrede og fulde – Birk har en krukke brændevin som de har delt af.

Tag rollen som Gyvel og klag kort og vredt over hvor uretfærdigt det er at Folket har stjålet deres levebrød som natmænd – hvad skal de nu leve af? Prøv at få Birk til at overtage teten i samtalen. Frys når konflikten og det groteske problem for både Folket og underklassen af Bolværks flertal står klart. Det er OK at scenen er lidt morsom, så længe den også er skrækkelig og grotesk.

Stil selv **spørgsmålet** til Porfyr og Smaragd: *Hvad er retfærdige begivenheder?* **Svaret:** *Det er retfærdigt at begivenheder hæver de dydige og ydmyger de syndige.* (Retfærdighed 1.) Bedøm svaret og sæt scenen i gang igen.

Hvis de skal have nogen grad af succes i scenen, skal de forholde sig til det uretfærdige i situationen på en måde som giver mening i forhold til Flertallets værdier OG som giver natmændene et ben at stå på. Reager sammen med Birk på Smaragd & Porfyr. Klip og bedøm scenens udfald. Hvis ikke Smaragd & Porfyr har fuld succes, lider forholdet til Birk skade – og da det ikke er så solidt i forvejen, bliver det ødelagt. Fuld fiasko kan betyde vold (fortalt, ikke udspillet).

Konsekvenser: Du fortæller konsekvenserne. Går det helt galt, bliver Folkets fremtrædende medlemmer offentligt tvunget til at slæbe lort efter at det har ophobet sig i en uge, selvfølgelig med fokus på Porfyr og Smaragd i din fortælling. Succes betyder ikke at Folket ikke skal slæbe lort alligevel, men at de finder ud af det på en fornuftig måde og en del af Flertallet sympatiserer med dem. Husk Ufolket, hvis hovedpersonerne har bragt dem i spil. Hvis det virker som en god idé, kan du sætte en kort scene mellem enten Smaragd eller Porfyr og så Birk, v2 hvis de ikke havde fuld succes.

Borgmesterens gunst (UK3) – Skifer & Følfod (Eg)

Giv Følfod v1 til en af de andre spillere. Den som spillede Følfod i I1 er oplagt, men det er ikke en regel.

Scenesætning: Sne og slud daler ned fra en grå himmel, noget tid senere. Skifer er på besøg hos Følfod, og borgmester Eg er også inviteret. Skifer og Følfod har virkelig brug for en transport-tilladelse fra borgmesteren for at kunne tjene ordentligt på deres næste forretningsplan. Bed Følfod om at beskrive sit hjem, og introducér selv borgmester Eg – gråhåret, jovial og prægtigt klædt i mørkt fløjl syet med guld- og sølvtråd.

Spil frem til at borgmesteren angler efter gaver, og frys så. Stil **spørgsmålet:** *Hvilke gaver giver de lave til de høje?* **Svaret:** *De som underkaster sig retmæssig autoritet og beskyttelse giver gaver, der overdrager frugten af deres arbejde til den retmæssige autoritet og understøtter dens arbejde. En sådan gave kaldes "tribut". Giver du en gave, som ikke klart er tribut, forsøger du dermed at hæve dig over den, du begaver. En uretmæssig gunstbevisning er en grov fornærmelse.* (Gaver 2) Svaret behøver ikke være så fyldigt! Men det skal fange pointen. Bedøm svaret og sæt scenen i gang igen ved at bede Skifer fortælle hvilken gave, han har med til Eg.

Succes i scenen kræver at Skifer er klar omkring at præsentere gaven som tribut til Eg. Spil sammen med Følfod om at reagere på Skifer – en delvis succes vil indebære en tilladelse, men vrangvilligt givet, og en Eg der ikke er meget for at have en offentligt synlig relation til Skifer. Fuld succes vil betyde at Eg giver Skifer en fløjlspose med en forgyldt messing-ring med et våbenskjold, en drage og tre krukke. Dragen er Egs familievåben, og de tre krukke er Bolværks symbol. (Dette er en gunstbevisning.) Fiasko vil betyde at Eg bliver vred og tilladelsen bliver nægtet.

Konsekvenser: Du fortæller. Succes vil betyde en rimelig grad af fortsat velstand for Folket i Bolværk. Fuld succes vil betyde åbne og synlige forbindelser til dele af Bolværks magthavere, mens delvis succes vil betyde at magthaverne skjuler forbindelserne, så de kan afskære dem, hvis det passer i deres kram. Fiasko vil betyde tab af velstand og status, ikke bare for Skifer men for Folket i det hele taget, som vil frygte for fremtiden. Hvis det virker som en god idé kan du sætte en kort scene med Skifer og Følfod, v2 hvis ikke Skifer havde fuld succes.

Hels klamme skygger (UI4) – Skifer (Fulgurit, Gran)

Her er et lettere (A) og et sværere (B) spørgsmål tilknyttet. Vælg sværhedsgrad ud fra Skifer-spillerens evner og behov for pres, og giv det spørgsmål som du har valgt til en anden spiller, så de kan stille det når det bliver tid. Begge knytter sig til Stjernernes port.

Scenesætning: Det er en strålende klar vinterdag. Fulgurit kommer hjem med et par legekammerater af Flertallet, og Smaragd er ude. De var egentlig henne på Folkets gravplads, hvor nogen har smidt affald (igen).

Tal (som Fulgurit) lidt med Skifer om gravpladsen. Så bryder en flertalsdreng høfligt ind og spørger om han godt må spørge hr. Skifer om noget? (Han hedder Gran, men bring det ikke på bane med mindre det er nødvendigt.) *Ville hr. Skifer og hans familie ikke godt omvende sig til Alfaders tro, så de ikke skal rådne op i Hels klamme skygger for evigt, sådan som præstinden siger? For jeg kan nemlig vældig godt lide Fulgurit og synes at det er synd.* Frys så scenen.

A (let), spørgsmålet: *Hvad er ordene, man afslutter en begravelse med?*
Svaret: *”Kun i stilhed, ordet. Kun i mørke, lys. Kun i døden, liv. Således bliver et menneske til. Således bliver et folk til. Således blev Verden til.”*

B (svært), spørgsmålet: *Hvad er den rette handling, der gemmes i Stjernernes Port?*
Svaret: *Begravelse. Her fortælles hele Grundfjelds fortælling, og man slutter med ordene, ”Kun i stilhed, ordet. Kun i mørke, lys. Kun i døden, liv. Således bliver et menneske til. Således bliver et folk til. Således blev Verden til.”*

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Skifer enten sige ordene eller gøre rede for Folkets forhold til døden – gerne i børnehøjde.

Klip og fæld din endelige dom. Hvis Skifer har delvis succes skal han vælge ét niveau af **synd**, eller to hvis han har fiasko. Han skal fortælle hvad han har valgt, og fortælle hvordan han henover de kommende uger viser sig forandret.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene, hvor andre af Folket taler om hvordan det går Skifer – i praksis bliver dette også refleksion over UK3. Brug enten Fulgurit eller tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Husk at du skal klippe.

Maskerede løjer (F4) – alle hovedpersoner

Scenesætning: Flertallet holder en fest med maskerede løjer lidt tid efter midvinter. En mængde maskerede mænd, nogle af dem med pistoler, brød ind i Folkets fælleshus og holdt en vild druk-fest. De greb også et par ”dværge” og tvang dem til at underholde på ydmygende vis – blandt andet blev Skifers arbejdsmand Flint tvunget til at danse. Det er uvist om det var med vilje at de satte ild til huset, men de forhindrede i alt fald Folket i at slukke branden i den første halve time, hvor huset kunne være blevet reddet, og kun få af Bolværks brandkorps mødte op for at hjælpe. Det lykkedes at redde nabohusene med mindre skader. Nu er Skifer og Smaragds hus det nærmeste, Folket har til et samlingssted.

Det er dagen efter, en grå og kold vinterdag, og Portenes vogtere taler sammen i Smaragd & Skifers stue. Spil en åben scene, hvor de er frie til at planlægge, dele bekymringer, udspille synder, eller hvad de nu er brug for. Lad den ikke blive meget lang, men giv dem lidt tid hvis de har brug for det.

Kirsten Giftekniv (UI5) – Porfyr & Turkis (Onyx)

Her er et lettere (A) og et sværere (B) spørgsmål tilknyttet. Vælg sværhedsgrad ud fra Porfyr- og Turkis-spillernes evner og behov for pres, og giv det spørgsmål som du har valgt til en anden spiller, så vedkommende kan stille det når det bliver tid. Begge knytter sig Harpens port.

Scenesætning: Det er en grå og mudret eftermiddag i slutningen af vinteren. De første blomster er begyndt at titte frem. Porfyr og Turkis møder begge op til te hos tante Onyx – og ingen af dem er klar over at den anden er inviteret. Turkis banker på, da Porfyr og Onyx allerede sidder ved tebordet, og Onyx tryller på få sekunder service frem til Turkis.

Onyx presser de to, kærligt men nævenyttigt, for at høre hvor de står med deres forlovelse og deres fremtidsplaner. Hvis de har pådraget sig synder eller andre konsekvenser, bør du træde ”diplomatisk” uden om dem, så man kan mærke at de er der! Frys scenen når det er godt og akavet.

A (let), spørgsmålet: *Hvilke værdier gemmer sig bag Harpens Port? Svaret:* *Gavmildhed og gensidighed.*

B (svært), spørgsmålet: *Hvad er specielt ved de harpe-klæder, der bruges ved en bryllups-ceremoni? Svaret:* *De har hver halvdelen af ægteskabskontrakten broderet på.*

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal de på en eller anden måde forholde sig til hvor deres forhold er på vej hen, eller de skal på anden vis forholde sig til svaret – men de behøver ikke at træffe beslutninger.

Klip og fæld din endelige dom. Hvis de har delvis succes skal de hver vælge ét niveau af **synd**, eller to hvis de har fiasko. Når de har valgt, skal de fortælle hvad de har valgt, og fortælle hvordan de henover de kommende uger viser sig forandrede.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene hvor andre af Folket taler om hvordan det går Turkis & Porfyr. Brug enten Fulgurit eller tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Husk at du skal klippe.

Hr. Kvæde (UK4) – Smaragd & Følfod (Kvæde)

Giv den gældende version af Følfod til en af de andre spillere, gerne en som har spillet hende før.

Scenesætning: Det er en solrig tidlig forårsdag, hvor der stadig ligger en smule sne hist og her. Smaragd skal i hjemmet modtage visit fra Følfod og hendes onkel og forretningsforbindelse Kvæde, en rig, magtfuld og ret konservativ købmand fra en nabo-by. Det er meget vigtigt at gøre et godt indtryk! (Er Følfod v1, har hun tiltro til at hendes venner har styr på sagen; v2 er hemmelighedsfuld og nervøs på forhånd.) Bed Smaragd fortælle hvordan stuen ser ud til lejligheden. Følfod er selv klædt mere afdæmpet på end hendes sædvanlige, festlige stil, og Kvæde, en ældre herre, er klædt dyrt men strengt, mørkt og uden pynt. Er der behov for at retfærdiggøre at Skifer ikke er der, kan du spørge ham hvorfor – og undrer ingen sig, kan du ignorere det.

Spil kort velkomst og introduktion. Spil kvæde med sur mine og uden antydning af lune.

Frys så og stil **spørgsmålet:** *Hvad er problemet med åbenlyst storslået pragt, og hvornår er pragt acceptabel?* **Svaret:** *Åbenlyst storslået pragt er et tegn på hovmod og fortabelse. Pragt er kun i orden til Alfaders ære, og til at fremhæve retmæssig autoritet.* (Ydmyghed 1)

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen, evt. ved at spørge hvad Smaragd egentlig har på, hvis ikke det allerede har været nævnt. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Smaragd udtrykke beskedenhed omkring husholdningens velstand. Reager sammen med Følfod. Lad Kvæde tø lidt op ved fuld succes.

Konsekvenser: Du fortæller konsekvenserne. Ved fuld succes går handelen strygende, med velstand til både husstanden og Folket til følge. Hvis ikke Smaragd har fuld succes, forværres forholdet til Følfod et trin. Ved delvis succes fører det til en forretningsforbindelse, som Følfod dog insisterer på at holde hemmelig. Fiasko fører til at hr. Kvæde siger til borgmesteren, at Bolværk har et dværge-problem som trækker den offentlige moral ned. Hvis det virker som en god idé, kan du sætte en kort scene med Smaragd og Følfod i en passende version.

Emnet for en prædiken (UK5) – Skifer, Turkis & Ask (Røllike)

Giv den gældende version af Ask til en af de andre spillere, gerne en som har spillet ham før.

Scenesætning: Det er en let tåget forårs-aften. Skifer er på besøg hos Turkis for at tale om nogle Folk der har lidt svært ved at få mad på bordet. Det banker på døren, og udenfor står Ask og ser noget utilpas ud. Da Turkis åbner, viser Røllike og to hærdebrede mænd (den ene endda med en pistol i bæltet) sig også at stå ude i natten, og insisterer på at komme ind. Røllike har rande under øjnene, men hendes stemme er fast og blikket skarpt.

Røllike (du) starter med at erklære at det er endnu en moralsk stikprøvekontrol. Hentyd lidt til hvordan det gik med den første (krav 1), og få det gerne til at lyde som en indædt høflig trussel. Igen skal ”dværgenes” svar bruges til at bestemme emnet for den næste prædiken. Når spillersonerne (inkl. Ask) har reageret en smule, stiller Røllike spørgsmålet in character, hvorefter du fryser scenen.

Spørgsmålet: *Hvad er den værste synd mod retfærdigheden?* **Svaret:** *Den som opkaster sig til at stå som uretmæssigt talerør for Alfaders vilje og retfærdighed, begår den værste synd overhovedet.* (Retfærdighed 2)

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Turkis og Skifer som minimum være høflige og ikke direkte anfægte Røllikes autoritet (eller antyde for åbent at hun selv begår netop denne værste synd). Reager sammen med Ask, og klip.

Konsekvenser: Du fortæller konsekvenserne. Hvis ikke Turkis og Skifer har fuld succes, forværres forholdet til Ask et trin – ikke nødvendigvis fordi han er fjendtligt indstillet, men fordi han er bange. Delvis succes betyder at Røllike går fredeligt nok med sine folk, og næste dag holder hun en prædiken hvor hun bruger ”dværgene” som eksempel på moralsk forfald, hvilket ikke gør Folkets liv nemmere. Ved fuld succes er hun direkte høflig og holder næste dag en flammende prædiken, hvori hun bebrejder Bolværks borgere at de har mindre styr på god moral end *dværg!* Hvilket spreder nogen forvirring – og gør nogle folk vredere, og andre venligere. Fiasko kan føre til vold mod Skifer og Turkis, og vil føre til en flammende tale mod Folket næste dag, med alvorlige konsekvenser. Hvis det virker som en god idé kan du sætte en kort scene med Turkis (eller Skifer) og Ask i en passende version.

Harpedag (F5) – alle hovedpersoner (Fulgurit)

Hvis tiden ligner et problem, kan denne scene springes over.

Scenesætning: Det er en solrig, frodigt grøn og blomstrende forårsdag, hvor Folket holder fest på gravpladsen og fejrer at Grundfjeld vækkede Folket. Brug scenesætningen til kort at opridse Folkets situation, og gør så klart at dette er frit spil, ikke en udfordring.

Dog, et enkelt benspænd: Fulgurit beder om få fortalt historien om harpen, og beder ret insisterende for at få hvemsomhelst af dem til at fortælle (dvs. fortællings-delen af Harpens port).

Klip når de udover historiefortælling har fået talt lidt, før det bliver til tomgang.

Hvorfor? (UI6) – Smaragd (Fulgurit)

Her er et lettere (A) og et sværere (B) spørgsmål tilknyttet. Vælg sværhedsgrad ud fra Smaragd-spillerens evner og behov for pres, og giv det spørgsmål, som du har valgt, til en anden spiller, så de kan stille det når det bliver tid. Begge knytter sig til Vandets port.

Scenesætning: Det er en regnfuld forårseftermiddag. Fulgurit kommer ret våd hjem og begynder (stadig dryppende) at tale til Smaragd om nogle af de ting som er sket for nylig.

Lidt ind i samtalen stopper han (du) op, ser ret fortvivlet på Smaragd og siger: *Jeg forstår ikke hvorfor! Hvorfor sker det her? Hvem er vi? Hvem er jeg?* Frys straks scene uden at give Smaragd en chance for at svare.

A (let), spørgsmålet: *Hvilke værdier gemmer sig bag Vandets port?* **Svaret:** *Selvbevidsthed og undren.*

B (svært), spørgsmålet: *Hvad så du, da du kiggede ned i fontens vand til din navngivning?* **Svaret:** *Først dit eget ansigt, så din navne-sten under vandspejlet.*

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Smaragd kunne sige noget meningsfuldt om identitet i forhold til Folkets tradition – gerne i børnehøjde.

Klip og fæld din endelige dom. Hvis Smaragd har delvis succes skal hun vælge ét niveau af **synd**, eller to hvis hun har fiasko. Hun skal fortælle hvad hun har valgt, og hvordan hun henover de kommende uger viser sig forandret.

Konsekvenser: Bed en af de andre spillere om at sætte en konsekvens-scene hvor andre af Folket taler om hvordan det går Smaragd & Fulgurit, og i det hele taget Folket. Brug tante Onyx til at give indspark, hvis du mener at det er nødvendigt. Husk at du skal klippe.

Skjaldens Tønde (UK6) – Porfyr, Ask? Birk? Følfod? (Røllike)

Her er kun de spillerstyrede bipersoner til stede, som er blevet til deres endelige version – v3 for Ask og Følfod, v2 for Birk – og de skal selvsagt spilles af andre end Porfyr spiller.

Scenesætning: Det er en ustadig forsommereftermiddag, hvor solen skinner ned på pytter fra en byge. Porfyr er på vej hjem fra en skriveropgave i byen, og på åben gade bliver han grebet af et par muskuløse typer og slæbt hen på et nærliggende værtshus, ”Skjaldens Tønde”. Her sidder Røllike i en højrygget træstol og holder hof. Der er smuds på den hvide kniplingskrave på hendes sorte kjole, og skønt hun ikke er fuld, har hun tydeligvis drukket. Stemningen er en sær blanding af festlig, aggressiv og frygtsom. Introducér de spillerstyrede bipersoner, hvis forhold til Folket er helt spoleret.

Røllike (du) læner sig frem og siger at vi ikke kan tolerere moralsk utøj som forpester Bolværk. Appeller til bipersonsspillerne for opmuntring, og sig så at hvis Porfyr kan svare for sig, får han lov at gå, uskad. Stil spørgsmålet in character, og frys så.

Spørgsmålet: *Hvad er værdien af denne dødelige verdens skønhed?* **Svaret:** *Denne dødelige verdens skønhed har værdi og kan prises i det omfang, det kan tages som et tegn for evigheden, ellers er det en fælde for sjælen.* (Evhed 2, og det er svært, og behøver ikke være ordret!)

Efter et øjeblik, afkræv et svar, og bedøm om svaret er helt korrekt, delvist korrekt eller forkert. Sæt så den frosne scene i gang igen. For at få fuldt udbytte af evt. succes skal Porfyr ikke nødvendigvis krybe, han skal bare holde hovedet koldt nok til ikke at svine sine omgivelser til. Ved *fuld succes* bruger Røllike lejligheden til at skælde de tilstedeværende af Flertallet ud – dværgen fatter det, så hvorfor er det så svært for mennesker at forstå? Afkræv aggressivt evt. bipersoner reaktioner. Så takker hun ham med alvorsfuld respekt og lader ham gå. Ved *delvis succes* retter hun ham og spørger evt. bipersoner hvad de mener. Så lader hun ham gå, med besked om at hvis han viser sig uden for dværgegaden igen, kan hun ikke garantere for hans sikkerhed. Ved fiasko bliver hun rasende, og menneskemængden giver ham prygl i en grad så han nok aldrig kommer sig fuldstændig over det. Hvis du føler dig grum, kan du slet og ret slå Porfyr ihjel ved fiasko, og så lade den efterfølgende begravelse være hans.

Konsekvenser: Du fortæller konsekvenserne. Fiasko betyder at ikke bare Porfyr men Folket stort set er lukket inde i deres kvarter, når ikke de skal slæbe lort. Under alle omstændigheder går rygterne om konflikt mellem Røllike og byrådet. Det som du fortæller her er spillets endelige tilstand for Folket i Bolværk.

Begravelsen (F6) – ceremoni, alle hovedpersoner (Fulgurit)

Scenesætning: Tante Onyx dør. Ikke af noget drastisk, hun bliver bare fundet død på gulvet i sit køkken. Eller Porfyr er død i den forrige scene. I alt fald skal der holdes begravelse, på en solrig forsommerdag. De fleste af Folket er der, og de forventer at Portenes vogtere forestår ceremonien.

Giv spillerne et øjeblik til at genkalde sig hvad de skal gøre og evt. koordinere. Spil så ceremonien, semi-live ude på gulvet. Det er helt OK hvis de broderer en smule. Og hvis de forkludrer Onyx's begravelse, så bærer det straffen i sig selv. Hvis du føler for det, kan du bruge Fulgurit til at korrigere en smule – f. eks. ”Mor, skal de ikke fortælle historien om Grundfjeld?”

Klip således: Hvis alle tre venner fra Flertallet, Følfod, Ask og Birk, var på ”Skjaldens Tønde” i sidste scene (og hovedpersonerne således ingen positive relationer har tilbage til Flertallet), klipper du bare. Hvis nogen af de tre IKKE var på værtshuset, står de og ser beklemte ud lidt væk fra begravelsen, i sort tøj og med harpe-klæder i hænderne. Peg væk fra hvor spillerne står og beskriv at bipersonerne står der. Klip efter et par sekunder, så det ikke kommer til direkte samtale.

Afrunding

Fortællingen er slut, og det er tid til at runde af – lige om lidt kan de tale frit, men ikke endnu. Bed spillerne om at stille sig hen foran den port, der betyder mest for dem – der må gerne stå flere spillere foran en port. Bed dem som om at forestille sig at deres spilpersoner vinker farvel, åbner porten, går gennem og lukker den bag sig.

Bed spillerne om at samle alle papirerne på bordet i én bunke. Skiftes så til at tage porte ned fra væggen, fra Ildens Port og frem, og lægge dem oven i bunken. Saml så selv bunken op, pak den væk og sig tak for spillet (du kan smide bunken væk senere).

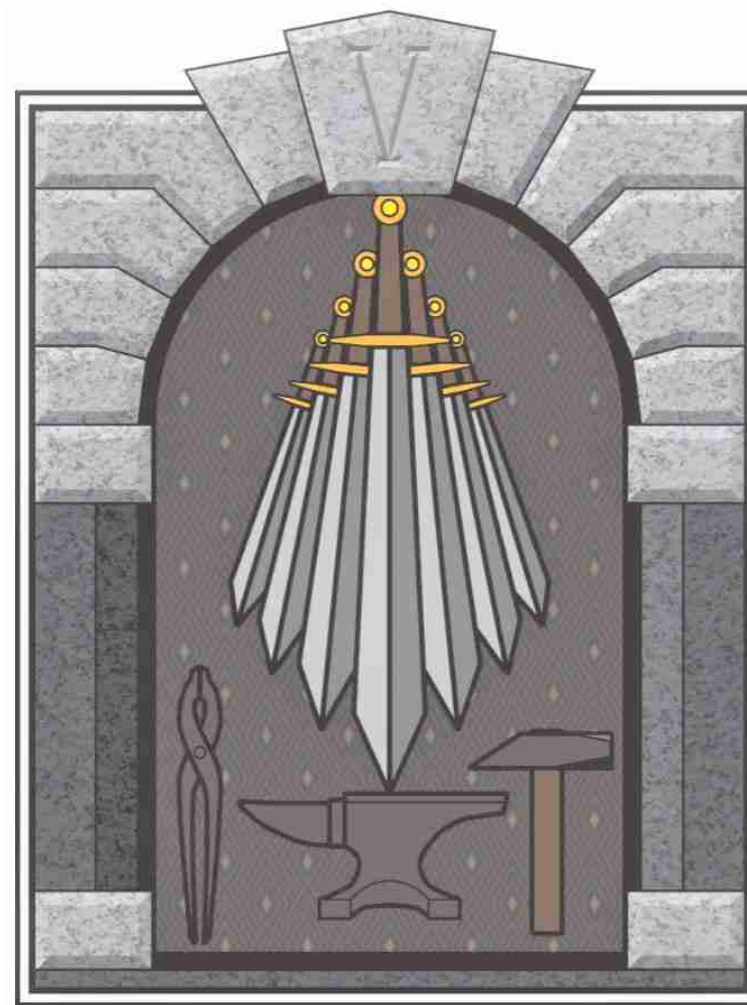
Og så står det jer frit at tale som I lyster.

Hovedpersoner

Hovedpersonerne har på deres karakter-ark et afsnit, der hedder ”synd”. Dette repræsenterer hvordan de vil falde, hvis de mister grebet om deres egen identitet og begynder at leve op til Flertallets fordomme om ”dværgene”. Alle har fire synder, måder hvorpå de kunne blive dårligere mennesker. Synderne knytter sig til Flertallets fordomme, og de to vigtigste fordomme er at folket er grådige og fordrukne. For hver hovedperson knytter to synder sig til grådighed, og to til drukkenskab.

Hvis de i en identitets-udfordring har **fuld succes**, behøver de ikke at påtage sig nogen synd. Hvis de har **delvis succes**, kan de nøjes med at påtage sig én synd, og hvis de har **fiasko**, skal de påtage sig to synder. Den efterfølgende konsekvens-scene vil udforske, hvorledes deres liv og relationer tager skade af at de har ændret sig til det værre. Og forandringerne vil forblive gennem resten af spillet – du kan med fordel bruge deres konsekvenser i efterfølgende scene-sætning.

Hver hovedperson vil i løbet af spillet skulle møde to identitets-udfordringer, så hvis de har fiasko i begge, vil de skulle påtage sig alle synderne. Man kan tænke på de endnu ikke antagne synder som hovedpersonernes sjælelige ”hit points”, spillets måde at holde styr på hvad de har at miste.



Skifer – hovedperson

Skifer er en ambitiøs og succesrig købmand og brygger i starten af trediverne. Han er af god familie, en af de ledende familier af Folket i Bolværk som har tradition for boglærdom, men Skifers talent er forretninger.

Skifer *begærer* rigdom og succes gennem handel mellem Folket og Flertallet, og dermed er han også bange for fiasko og fattigdom. Han *frygter* vold og overgreb fra Flertallets side – det har han prøvet før, og bærer arrene. Dermed ønsker han sig beskyttelse og sikkerhed, primært gennem position og alliancer.

Porfyr er Skifers storebror. Skifer føler sig ærligt talt bedre end den stiltfærdige, over-boglige og mindre drevne Porfyr, men prøver på at opretholde en fornuftig og respektfuld relation. Sådan som man bør have til en ældre bror. Det er frustrerende at Porfyr ikke vil tage mod penge eller hjælp.

Den lidt ældre **Smaragd** er Skifers kone, og den smukkeste kvinde af Folket i Bolværk. Forretningen blev grundlagt for hendes penge. Deres ægteskab er et kærligt og succesfuldt partnerskab, og hun er dygtig til at præsentere hans pragt og magt for omverden. Skifer bekymrer sig dog lidt over hendes evne til at håndtere modgang, specielt om hun med ynde kan sætte forbruget ned i magre tider. Han er virkelig glad for hende.

Turkis er Smaragds mindre sociale lillesøster, en meget dygtig væver og farver. Hun er forlovet med Porfyr, men det er ikke til at sige om de får gennemført.

Skifer er far til den nysgerrige knægt **Fulgurit*** på 12 år og tre yngre børn (som endnu ikke har deres navne, og som vi ikke forholder os til i detaljer).

Af *Flertallet* gør Skifer forretninger med **Følfod**, en kompetent og munter enke efter en købmand. En hel del af Skifers forretningsforhåbninger hænger på venskabet med Følfod, som også er glad for Smaragd.

Et lille dusin af Folket arbejder for Skifer. Én af dem er arbejdsmanden **Flint**, som er lidt gammel og forvirret, men Skifer nænner ikke at bede ham finde noget andet at tage sig til. Folket må tage sig af hinanden, selv om det også er vigtigt at tjene penge.

Mulige synder:

Grådighed:

Skifer kunne godt blive *hensynsløs* i pengesager.

Skifer kunne godt blive *nærig*.

Drukkenskab:

Skifer kunne godt blive *voldeligt hidsig*, hvis han drak for meget.

Skifer kunne godt blive *upålidelig* med hensyn til aftaler, hvis han drak mere.

* *Fulgurit* er grenformede sten som opstår, når lyn slår ned i sand

Porfyr – hovedperson

Porfyr kommer ud af en familie af lærde, men kæmper med at få sit liv til at hænge sammen. Han ernærer sig som skriver både for de af folket som ikke kan læse og skrive, og for de af Flertallet, som kommer til Porfyr for hans gode priser og hjælpsomhed. Porfyr er i slutningen af trediverne.

Porfyr *begærer* respekt, mest fra resten Folket, så han kan leve op til sin slægts historie og værdighed. Dermed er han også bange for at tabe ansigt. Han *frygter* sult og fattigdom – han har prøvet at miste alt på en rejse, da han var yngre, og tiggede sig vej hjem med slunken mave. Så meget desto værre at sulte hjemme. Dermed ønsker han sig også lagre og forsikringer.

Turkis er Porfyrs forlovede, og forlovelsen er desværre lidt usikker. Hun er af god familie, og nok den dygtigste håndværker i hele Bolværk. Ingen farver klæde så smukt og fast som Turkis, og ingen væver så klare mønstre, og det skyldes hendes store hengivelse til sin kunst. De er forlovet, og ingen af dem har rigtig pengene til en bryllupsfest, der ville ære deres stolte familietraditioner. Og måske er de ikke *helt* sikre på at det ville blive et harmonisk ægteskab.

Skifer er Porfyrs lillebror. Han er en succesrig brygger og købmand, og gift med Turkis' smukke storesøster **Smaragd**. Skifer er meget intelligent men går noget mindre op i lærdom, og prøver med jævne mellemrum at bruge tilbud om pengehjælp og over-gavmilde gaver til at hævde sig over for Porfyr.

Porfyr går dog meget op i at være en god, traditionsbevidst onkel for Skifer og Smaragds ældste barn **Fulgurit*** på 12 år, en nysgerrig knægt.

Af *Flertallet* er Porfyr (ligesom Turkis) venner med læreren **Ask**, en klog mand som er oprigtigt nysgerrig på Folkets traditioner og kunst. Porfyr er lidt akavet kammerat med sin og Smaragds gamle barndoms-legekammerat, daglejeren **Birk**, som Porfyr for gamle dages skyld en gang imellem hyrer til reparationer og slæb.

Mulige synder:

Grådighed:

Porfyr kunne godt komme til at *finde sig i ydmygelser* for at kunne tjene sine penge.

Porfyr kunne godt finde på at *snyde* sine mindre boglærde kunder.

Drukkenskab:

Porfyr kunne godt blive *flæbende sentimental*, hvis han drak for meget.

Porfyr kunne godt blive aggressivt *selvhævdende og arrogant*, hvis han drak for meget.

* *Fulgurit* er grenformede sten som opstår, når lyn slår ned i sand.

Turkis – hovedperson

Turkis er en stolt håndværker og arving til en familie-håndværkstradition. Hun er væver og farver, og vel nok den dygtigste håndværker i hele Bolværk. Hun er i starten af trediverne.

Turkis *begærer* at nå det højeste niveau af dygtighed, så hun kan være en værdig arvtager til sin tradition og give fysisk form til sine åndelige værdier. Til det skal hun bruge ressourcer, for de bedste materialer og redskaber er ikke gratis. Og hun vil virkelig nødig nøjes med at lave ragelse for håndører. Hun *frygter* ensomhed og isolation, som så let kunne blive en konsekvens af hendes hengivelse til sit håndværk. Dermed ønsker hun sig venskab og varme familieband.

Porfyr er Turkis' forlovede, og forlovelsen er desværre lidt usikker. Han er Folkets skriver i Bolværk, en klog mand som går meget op i traditionen, om end ikke så rig og succesfuld som sin lillebror. Turkis kan virkelig godt lide Porfyr, men frygter at et ægteskab med ham vil optage både hendes tid og indkomst på en måde som kunne komme i vejen for hendes kunst. Derfor forhaler hun med undskyldninger om at de ikke har råd til en bryllupsfest som er deres fine, gamle familier værdige. Hun frygter at skulle vælge mellem familie med børn, og så sin kunst.

Smaragd er Turkis' smukke og udadvendte storesøster. Hun er gift med Porfyrs lillebror **Skifer**, en dygtig og succesrig men lidt brovtende købmand og brygger. Smaragd er altid løbet med det meste af opmærksomheden, men Turkis hviler trygt i sin viden om sin egen overlegne dygtighed og koncentrationsevne – det kan godt være at Smaragd endte med de fleste af forældrenes penge, som Skifer nu har opbygget en imponerende forretning med, men Turkis er den sande arving til deres kunnen.

Turkis er en ivrig tante for Smaragds fire børn, specielt den ældste søn **Fulgurit*** på 12, en nysgerrig men alvorlig dreng.

Af **Flertallet** er Turkis blevet ret gode venner med Porfyrs ven **Ask**, en skriftklog skolelærer som er nysgerrig efter Folkets traditioner og bedre end de fleste forstår at værdsætte de finere detaljer i Turkis' kunst og hvad hun vil med den.

Turkis har et par lærlinge til at arbejde i sit værksted, **Citrin** og **Kridt**.

Mulige synder:

Grådighed:

Turkis kunne godt finde på at udnytte sit gode ry ved at *sælge venstrehåndsarbejde* til folk uden smag.

Turkis kunne finde på at *arbejde i Flertallets mode* for at tjene nemme penge.

Drukkenskab:

Turkis kunne godt blive *brutalt ærlig*, hvis hun drak umådeholdent.

Hvis Turkis virkelig drak for meget, kunne hun *forsømme at holde sig selv ren og ordentlig*.

* *Fulgurit* er grenformede sten som opstår, når lyn slår ned i sand.

Smaragd – hovedperson

Smaragd er det sociale midtpunkt for Folket i Bolværk – derfor går hun også meget op i sin rolle som en af traditionens vogtere. Hun er sidst i trediverne, og en meget smuk kvinde. Det er hun ret bevidst om.

Smaragd *begærer* fest, opmærksomhed, pragt og glæde. Dermed er hun også bange for fattigdom og isolation, og for ikke at kunne være gavmild. Hun *frygter* ydmygelse. Smaragd har prøvet at være offer for offentlig spot og latterliggørelse over onde rygter, og hun har stadig mareridt om det. Dermed ønsker hun sig værdighed og et godt ry.

Smaragd er gift med den ildfulde, ambitiøse og noget yngre **Skifer**, succesfuld brygger og forretningsmand. De er et fint og succesfuldt partnerskab, hvor Skifer tager sig af tal og leverancer, og Smaragd tager sig af at opretholde en husholdning, der udstråler den grad af rigdom og succes, der skal til for at gøre udseendet til virkelighed. Skifer var ret ung da de blev gift, og startkapitalen kom Smaragd med. Hun er stolt af hvad han har drevet det til og hvad de har bygget sammen. Og så er hun tilmed glad for ham.

Smaragds lillesøster **Turkis** er en utrolig dygtig væver og farver, og viderefører med stor lidenskab den familietradition for håndværk, som Smaragd aldrig helt gad sætte sig ind i. Helt ærligt har Smaragd en smule ærefrygt over for sin intense lillesøster. Men som voksne kommer de godt ud af det – Turkis er en ivrig tante for Smaragds børn, og Smaragd har påtaget sig at sørge for at Turkis' selskabsliv ikke tørrer helt ind. Turkis er langtids-forlovet med Skifers kloge men kedelige storebror **Porfy**, som er Folkets skriver i Bolværk. Mon de nogensinde bliver gift og får deres egne børn?

Smaragd og Skifer har fire børn sammen hvoraf den ældste, **Fulgurit*** på 12 år, er en nysgerrig og alvorlig knægt (og resten går vi ikke i detaljer med).

Af *Flertallet* er Smaragd blevet gode venner med Skifers forretningsforbindelse **Følfod**, en rig enke som driver forretningen videre – Følfod er virkelig flot og festlig. Og så hyrer Smaragd af og til arbejderen **Birk** til småjobs, fordi han er sjov og charmerende på sin egen lidt lasede måde. De var legekammerater som børn, sammen med Porfy.

Mulige synder:

Grådighed:

Smaragd går op i at være rig på en ordentlig måde, men hun kunne godt falde i at *prale med sin rigdom* – uanset hvor godt det faktisk går.

Smaragd kunne godt blive ubehageligt *krævende* over for sine omgivelser med hensyn til tjenester.

Drukkenskab:

Hvis Smaragd drak mere end hun burde, kunne hun finde på at *gøre nar af folk* på en grusom måde.

Hvis Smaragd drak for meget, kunne hun blive *uværdigt upassende* for at få folk til at bekræfte hende i at hun er smuk og interessant.

* *Fulgurit* er grenformede sten som opstår, når lyn slår ned i sand.

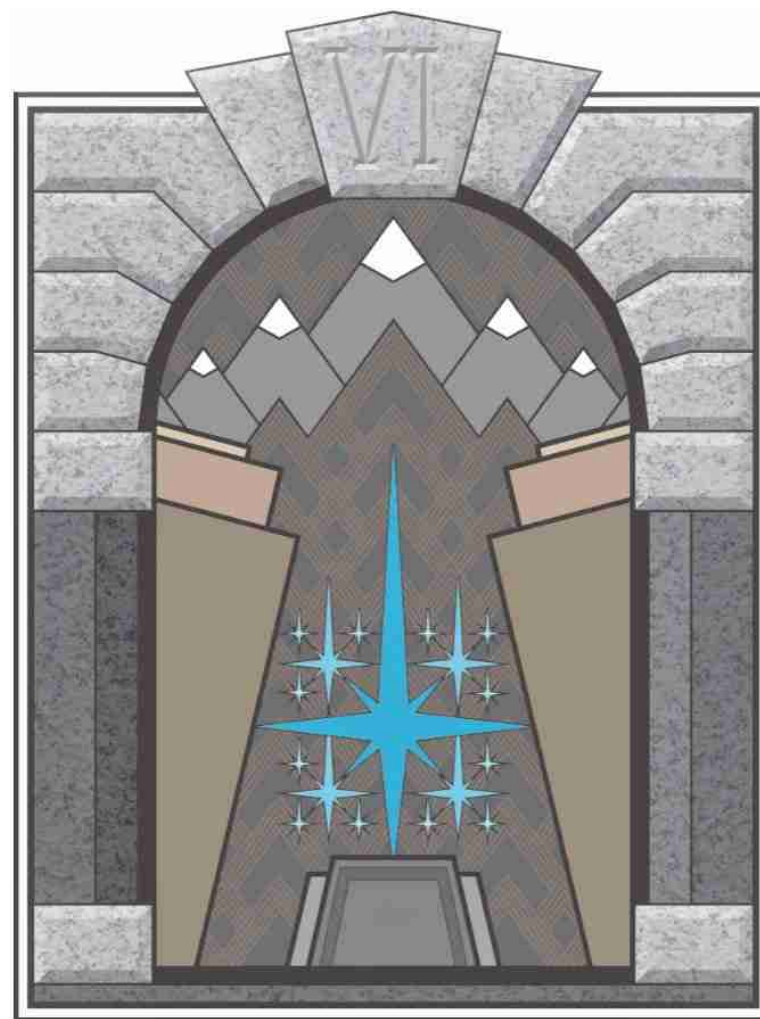
Bipersoner – til spiller-brug

Du som spilleleder administrerer og uddeler disse bipersoner, som spillerne kommer til at spille i intro-scener og krav-udfordrings-scener. Som udgangspunkt er de venligtsindede medlemmer af Flertallet.

De eksisterer hver i to eller tre versioner. Den første er hvordan bipersonerne er fra spillets start, og de efterfølgende versioner tages i brug når bipersonernes forhold til Folket forværres som konsekvens af en krav-udfordrings-scene. I alt er der seks krav-udfordrings-scener i spillet, og i de første fem forværres den involverede bipersons forhold til Folket, hvis hovedpersonerne i scenen har **fiasko** eller **delvis succes** – kun ved **fuld succes** er bipersonerne uforandrede (forskellen mellem fiasko og delvis succes er, hvor meget umiddelbar skade hovedpersonerne lider på deres levebrød).

I den sidste krav-udfordrings-scene møder vi de bipersoner som er endt i den mest fjendtlige version, og konsekvenserne af de ødelagte venskaber gøres grumt synlige. Man kan tænke på de endnu ikke antagne fjendtlige versioner af de venlige bipersoner som hovedpersonernes kollektive, sociale "hit points", spillets måde at holde styr på, hvad de har at miste.

I praksis er det dig som spilleleder, der holder styr på bipersonerne undervejs og uddeler dem til spillerne når de skal bruge dem. Bipersonerne er lavet så de nemt kan foldes på en måde så det kun er den gældende version, spillerne skal holde styr på. Den kursiverede slutning på hver version viser den del som er specifik for netop denne version af bipersonen, mens starten er de dele, der ligger mere fast. Hvis spillerne har godt greb om bipersonerne fra tidligere, kan de altså nøjes med at læse det kursiverede.



Følfod – biperson, version 1

Følfod er en midaldrende enke efter en rig købmand. Hun driver dygtigt forretningen videre, på papiret for at kunne overdrage den til sin søn, når han om mange år bliver myndig. Hun føler sig i nogen grad underkendt, fordi hendes rigdom tilskrives hendes døde mand – som ikke havde drevet det til det store uden hendes hjælp. Både forretningsmæssig succes og et festligt, muntert liv er vigtige for hende.

Følfod gør forretninger med **Skifer** og **Smaragd**, og omgås dem socialt i den forbindelse. Hun er tiltrukket fordi hun tjener gode penge på forbindelsen, og også fordi hun synes at især Smaragd er en helt fantastisk person. Følfod er faktisk en smule forelsket.

Både for pengenes og den personlige forbindelses skyld trodser Følfod derfor konventioner og ondtunger og opretholder stolt sit venskab, skønt hun er af Flertallet og hendes venner er af Folket.

Følfod – biperson, version 2

Følfod er en midaldrende enke efter en rig købmand. Hun driver dygtigt forretningen videre, på papiret for at kunne overdrage den til sin søn, når han om mange år bliver myndig. Hun føler sig i nogen grad underkendt, fordi hendes rigdom tilskrives hendes døde mand – som ikke havde drevet det til det store uden hendes hjælp. Både forretningsmæssig succes og et festligt, muntert liv er vigtige for hende.

Følfod gør forretninger med **Skifer** og **Smaragd**, og omgås dem socialt i den forbindelse. Hun er tiltrukket fordi hun tjener gode penge på forbindelsen, og også fordi hun synes at især Smaragd er en helt fantastisk person. Følfod er faktisk en smule forelsket.

Desværre er forbindelsen dog begyndt at blive en belastning for Følfod. I den nuværende, svære situation mellem Flertallet og "dværgene" er hendes venner simpelthen lidt for kluntede og besværlige, og det gør skade på Følfods forretninger med andre af Flertallet. Følfod vil ikke afbryde venskabet, men er nået frem til at hun bliver nødt til at gå lidt mere stille med dørene.

Følfod – biperson, version 3

Følfod er en midaldrende enke efter en rig købmand. Hun driver dygtigt forretningen videre, på papiret for at kunne overdrage den til sin søn, når han om mange år bliver myndig. Hun føler sig i nogen grad underkendt, fordi hendes rigdom tilskrives hendes døde mand – som ikke havde drevet det til det store uden hendes hjælp. Både forretningsmæssig succes og et festligt, muntert liv er vigtige for hende.

*Følfod har været virkelig glad for **Skifer** og **Smaragd**, men de har knust hendes hjerte og gjort alting alt for svært. Hvorfor den tåbelige stolthed over at skilte med deres dværg-skikke i en tid, hvor det bare ikke er praktisk? Hvorfor har de valgt at drive deres ven Følfod bort på den måde? Nu bliver hun også nødt til at pleje sine forbindelser med sit eget folk.*

Birk – biperson, version 1

Birk er en fattig arbejdsmand af Flertallet, i slutningen af trediverne. Ud over diverse småjobs tjener han sine penge som natmand – det vil sige at han og de andre natmænd samler og tømmer tønderne med afføring fra Bolværks toiletter, samt slæber kadavere af døde dyr ud af byen. Han har det hårdt og drikker for at klare det.

*Birk var som dreng legekammerat med dværgene **Smaragd** og **Porfyr**. Nu hvor alle tre er voksne er dværgene rige og Birk fattig, og engang imellem gør han småjobs for dem som de betaler udmærket for, hvilket han virkelig er glad for. Jo, det er lidt ydmygende, men ikke mere end så meget andet, og dværgene mener det godt. Så han tager det med et smil og godt humør.*

Birk – biperson, version 2

Birk er en fattig arbejdsmand af Flertallet, i slutningen af trediverne. Ud over diverse småjobs tjener han sine penge som natmand – det vil sige at han og de andre natmænd samler og tømmer tønderne med afføring fra Bolværks toiletter, samt slæber kadavere af døde dyr ud af byen. Han har det hårdt og drikker for at klare det.

*Birk var som dreng legekammerat med dværgene **Smaragd** og **Porfyr**. Birk troede at de stadig var venner, men det er tydeligt at de morede sig over hans ydmygende fattigdom. Nu har de endda stjålet hans levebrød som natmand. Alle ved at borgmesteren er i lommen på dem! Det er ikke retfærdigt! Må de kvæles i det!*

Ask – biperson, version 1

Ask er en lærd mand af Flertallet og arbejder som lærer. Man kan sige at han på den måde er bærer og vogter af sin kulturs tradition og værdier. Han er ikke rig, men klarer sig nogenlunde. Ask er en nysgerrig mand og finder Mindretallet utroligt fascinerende, både professionelt og personligt. Han er dog også bevidst om at hans levebrød er afhængigt af hans gode ry.

*Igennem det seneste par år har Ask kultiveret et venskab med **Turkis** og **Porfyr** af Folket. De drikker te sammen og diskuterer historie, kunst og den slags. Ask er specielt fuld af beundring over Turkis' kunstfærdige vævning med de smukke billeder, og han er blevet ret glad for begge to som mennesker.*

Ask – biperson, version 2

Ask er en lærd mand af Flertallet og arbejder som lærer. Man kan sige at han på den måde er bærer og vogter af sin kulturs tradition og værdier. Han er ikke rig, men klarer sig nogenlunde. Ask er en nysgerrig mand og finder Mindretallet utroligt fascinerende, både professionelt og personligt. Han er dog også bevidst om at hans levebrød er afhængigt af hans gode ry.

*Igennem det seneste par år har Ask kultiveret et venskab med "dværgene" **Turkis** og **Porfyr**. Og han er blevet virkelig glad for dem! Men nu er alting blevet lidt svært, og Ask bliver nødt til at gå mere stille med dørene omkring sit venskab med dem – ellers kunne det koste ham dyrt. Hemmelighedsfuldt venskab er vel bedre end intet venskab.*

Ask – biperson, version 3

Ask er en lærd mand af Flertallet og arbejder som lærer. Man kan sige at han på den måde er bærer og vogter af sin kulturs tradition og værdier. Han er ikke rig, men klarer sig nogenlunde. Ask er en nysgerrig mand og finder Mindretallet utroligt fascinerende, både professionelt og personligt. Han er dog også bevidst om at hans levebrød er afhængigt af hans gode ry.

*Igennem det seneste par år har Ask kultiveret et venskab med dværgene **Turkis** og **Porfyr**. Men nu er det simpelthen blevet for svært og for farligt, og de gør det heller ikke nemmere ved at stå så stejlt på at deres tradition er den eneste rigtige. Måske kan han genoptage forbindelsen hvis forholdene forbedrer sig senere. I mellemtiden er Ask trunget til at stå ved sin egen tradition og pleje sine forbindelser til sit eget folks ledere.*

Erindringens porte

Dette er kunsten at lære spillerne erindingspalads-teknik.

Folkets fortælling. Start med at fortælle fortællingen, som de har hørt så mange gange før.

Indledning. Forklar at teknikken i at bruge portene til at genkalde sig ting primært ligger i at visualisere sig tingene på en rumlig måde. Når de er færdige, skal de kunne lukke øjnene og forestille sig dette rum. Der skal de så kunne bevæge sig (i deres sind) over til en hvilken som helst af portene, åbne den som en dør og træde ind i rummet bagved. I hvert af rummene bag de seks porte er der tre tegn eller tableauer. Ét tegn er for en sjettedel af fortællingen, ét er for to værdier, ét er for den rette handling, der knytter sig til netop denne ports tema.

Ud over det strengt rumlige er der også anden hjælp til hukommelsen i form af ordspil og mønstre – ikke alle folk er lige rumligt-visuelle, men de fleste kan få *noget* ud af portene. Dette demonstreres af den generelle måde, som en port virker på. Af tegnene i portene er der en del som er morsomme, groteske, seksuelle eller uhyggelige. Dette er ikke for morskabs skyld, men fordi stærke billeder og associationer hjælper hukommelsen bedre. I alle portene er der vittigheder, ordspil, rim og lignende. Det gør dem mere hellige, ikke mindre.

Bag en port. Når du i dit sind åbner en port og træder ind i rummet bag den, vil du **Fremme** se tegnet for **Fortællingen**, til **Venstre** vil du se tegnet for **Værdierne** og til **Højre** vil du se tegnet for den rette **Handling**. Her har vi både det rumlige, et mønster som gentages i hver eneste port OG vi har forbogstaver som kan bruges til at huske, hvordan det hele er organiseret.

Selve indlæringen. Bed de fire vogtere om at stille sig hen foran Ildens Port, studere billedet et øjeblik og så lukke øjnene. Bed dem så om at forestille sig at de åbner porten og træder ind i en sal bag den. Start med Fortællingen, Fremme – sig først hvad tegnet er, fortæl så denne del af fortællingen, gentag så tegnet. Bed dem så vende sig til Venstre, mod Værdierne – sig hvad tegnet er, fortæl så værdierne og gentag tegnet. Bed dem så vende sig til Højre, mod Handlingen – sig hvad tegnet er, fortæl hvad handlingen er og gentag tegnet. Spørg så om nogen af dem har behov for at få gentaget noget af materialet i denne port, og hjælp dem hvis de beder om det. Gå på denne vis gennem alle portene, i rækkefølge. Brug bilagene til portene og følg dem nøje. Hvis noget står med STORE BOGSTAVER, så sig det to gange, med eftertryk.

Når I er færdige med Stjernernes Port, så bed dem om hver især i deres stille sind at løbe alle portene igennem, se alle tegnene og genkalde sig hvad de betyder. Hvis de har spørgsmål til tegn og indhold når alle har været igennem alle portene igen, så bed dem hjælpe hinanden.

Og tag så din afsked og ønsk dem held og lykke.

Scene-noter til ”Indvielsen”: Side 18. Du er barden **Karneol**, en brysk ældre dame. I er nødt til at fremskynde deres endelige indvielse, fordi du skal rejse til byen **Skilfing** og træne nye vogtere af Folkets tradition – to er døde, to har svigtet deres pligter.

Ildens Port (I)

Fysisk eksistens, potentiale

Fremme: Et blussende bål. Et spædbarn kravler frem mod ilden, som spejles i barnets øjne.

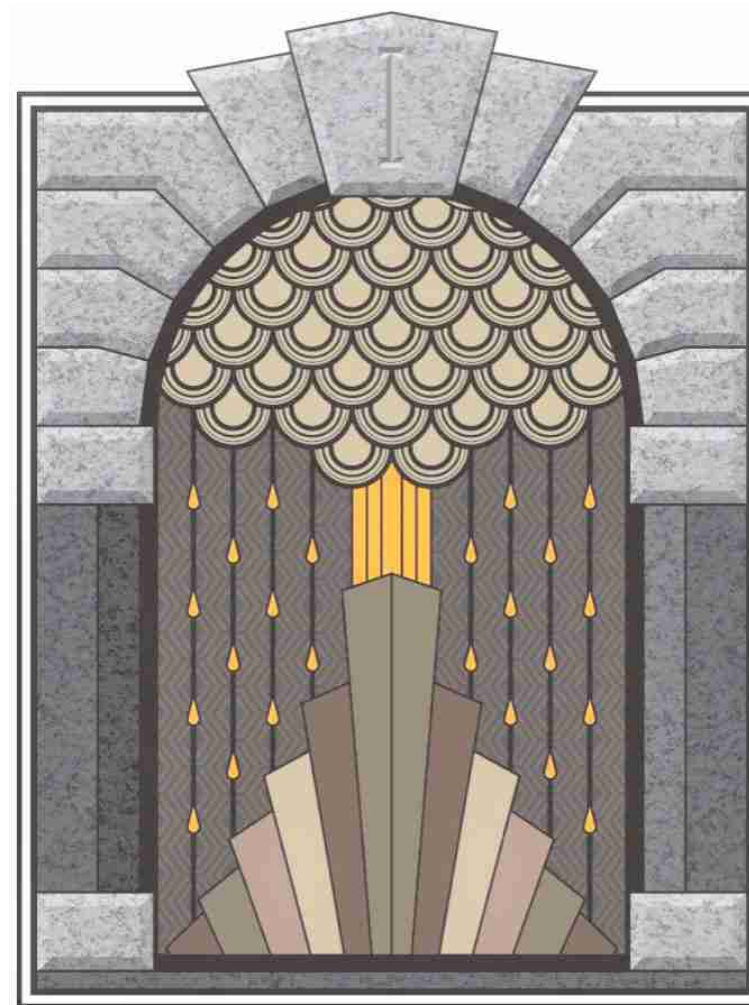
Fortælling: I mørket under bjergene sov den første af Folket, indtil han blev vækket af et vulkanudbrud og brød ud gennem overfladen. Her så han *ilden* på jorden og i himlen, og skønt han endnu intet navn havde, åbnede han munden og lo højt.

Venstre: En kat ligger og sover uroligt ved siden af en stor ost. En rotte piler frem og begynder at gnave af osten.

Værdierne: Mod og appetit.

Højre: En klovn med en rusten økse i hånden brøler rasende, "DET ER IKKE SJOVT!"

Handling: Le højt for at tage magten fra ondt og ulykker.



Vandets Port (II)

Sanser, verden

Fremme: En stor, sort ravn sidder på et blodigt fåre-kadaver. Den ser på dig og skriger RAVN!

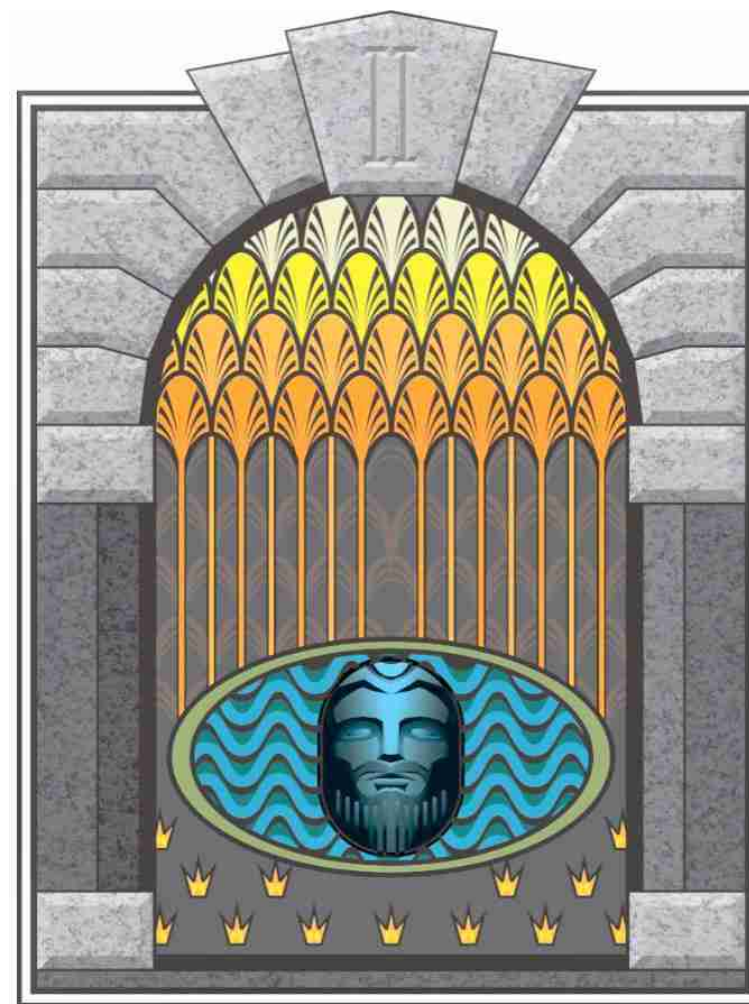
Fortællingen: Den ældste så bjergene, skovene og havet. Han kunne lide hvad han så, og vandrede omkring og gav navne til planter, dyr og steder i Hjemlandet. Så kom han i skumringen til en stille dam ved bjergets fod. Han bøjede sig over **vandet**, og så sit eget spejlbillede kronet af stjerner. Da navngav han sig selv Grundfjeld.

Venstre: Et spejl med en ramme af et hundrede gyldne spørgsmålstegn. Når du blæser på det, bølger overfladen et øjeblik. HVEM SPEJLER VANDSPEJLET?

Værdier: Selvbevidsthed og undren.

Højre: Et bredt, hævet sten-bassin med vand i, der danner et perfekt vandspejl. Du ser ned i spejlet, og op af vandet samler du den sten, der bærer netop *dit* navn.

Handlingen: Navngivning. Folket bruger en sten-font, kaldet en navngivnings-font, ved navne-ceremonien, hvor Folket i en alder af 11 år får deres rigtige navn i stedet for et nummer. Her får barnet sit navn ved at samle sin navne-sten op af fonten.



Harpens Port (III)

Følelser, forbindelser

Fremme: En harpe som er halvdelen af en hvals brystkasse, oplyst af en skinnende måne ovenfor, hvis stråler mellem ribbenene er sølvstrengene. Der lyder en vidunderlig musik fra harpen, og nøgne mennesker vokser op af jorden omkring den.

Fortælling: Grundfjeld den ældste blev ensom. Ud af månestråler og skelettet af en hvalfisk skabte han en *harpe*, og på den spillede han for bjergene og sang. Han gav navne til klipperne og de ædle sten der sov uden form og syn, og de vågnede til live og rejste sig som Folket. I talløse år levede Folket lykkeligt i det land som Grundfjeld havde givet navne.

Venstre: To smukke, gyldne geder stirrer forelsket på hinanden. De er GAVMILD GED og GENSIDIG GED.

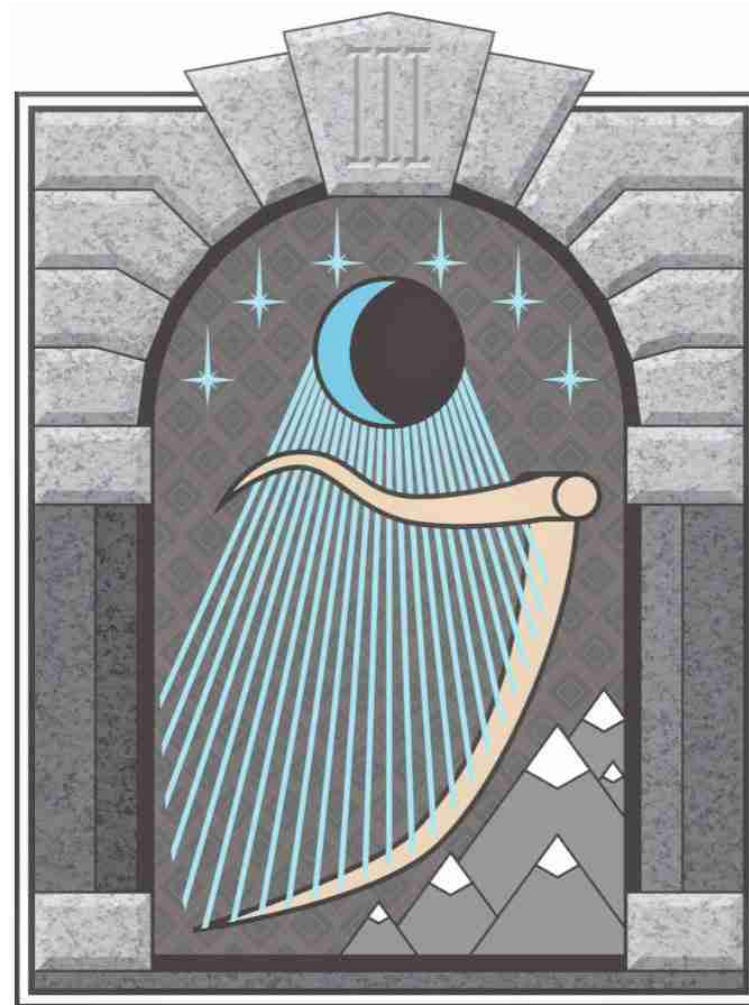
Værdier: Gavmildhed og gensidighed.

Højre: Et stort, smukt og velduftende rødt æble ligger på et klæde broderet med en harpe som mønster. Det er et *harpe-klæde*.

I luften hænger to bankende hjerter, som der drypper blod fra. To lange harpe-klæder vikler sig om dem og binder dem sammen. Ord i blod træder frem på klæderne. KLÆDER KÆDER KÆRLIGHEDENS KONTRAKT.

Handling: Giv en gave, og modtag en gave tilbage – ensidige gaver er ydmygende almisser. Enten gives et tørklæde med en broderet harpe som stedfortræder-gave, eller gaver gives sammen med harpe-klæder. Når det altid er en udveksling, har man altid ét.

Til en bryllupsceremoni binder parret sig til hinanden med et par ekstra-lange harpe-klæder, som hver har halvdelen af ægteskabskontrakten broderet.



Lynets port (IV)

Erindring, fortid

Fremme: Dybt mørke. Et blændende lyn slår ned med et brag. Selv om lynet kun er der i et glimt, river duften i næsen og lynets skygge står stadig brændt ind i dit syn.

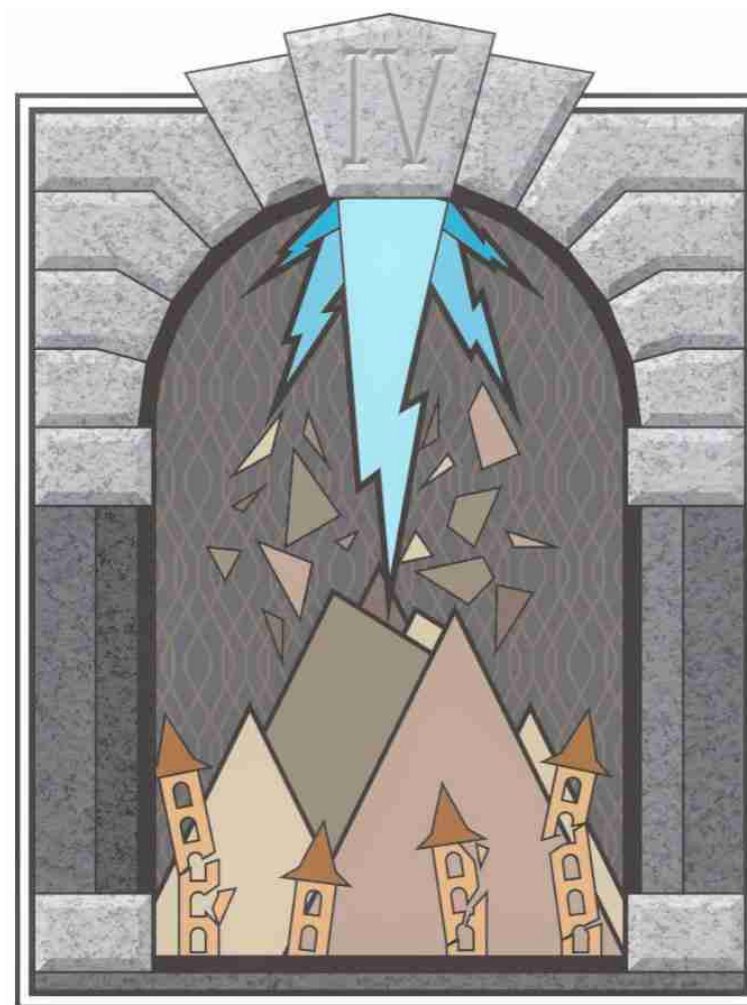
Fortælling: En dag kom en storm som ingen anden til landet, og et vældigt *lyn* splittede det højeste bjerg. Drager væltede frem, jordskælv omstyrtede tårne. For at redde livet flygtede Folket til fremmede lande hinsides havet, lande som Grundfjeld ikke havde navngivet. De overlevende sørgede og svor aldrig at glemme Hjemlandet.

Venstre: En åben bog. En pige skriver i den med en sølv-pen. Hun dypper pennens spids i sin arm for at trække blod og skriver videre. Pigen kigger strengt på dig og siger SJÓN!

Værdier: Tradition og dedikation.

Højre: Ved siden af et nedbrændt hus står en mand med en kniv i hånden og smiler drømmende. Så skærer han et stort kryds i toppen af sit hoved, trækker de blodige flapper af skalp tilbage og afslører et smukt, intakt hus inde i hovedet.

Handling: Efter måltider, eller i særlige krisestunder, tage hinanden i hænderne og sige "DET SOM MAN KAN FORESTILLE SIG, BEHØVER ALDRIG GÅ TABT."



Sværdenes Port (V)

Tanke, fremtid

Fremme: Et par der elsker højlydt mellem bunker af sværd og skjolde, så det rasler.

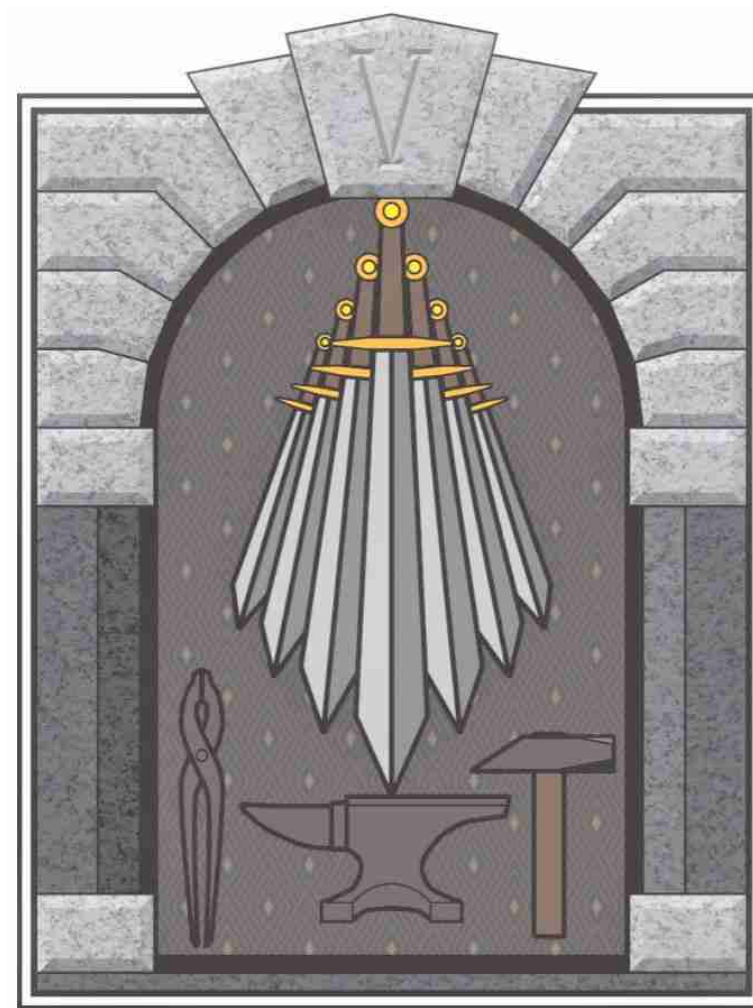
Fortælling: I landflygtighed lagde folket planer om at vende tilbage, men de var få og svækkede. Snarere end at tage hjem og dø nu, besluttede de sig for at tænke fremad og samle styrke, både i antal og i velstand, så de en dag ville kunne vende tilbage med **sværd** frem for knive, og udføre vellykket, hvad der ville fejle, hvis de forsøgte før tiden var moden.

Venstre: Et barn lægger brød og stegt kylling og fasan op et klæde og binder hjørnerne sammen. En madpakke er god at have til senere. Det er KLOGSKABENS KYLLING og FREMSYNETS FASAN.

Værdier: Klogskab og fremsyn.

Højre: En lille kniv der vokser. Og vokser. Og vokser.

Handling: Velsignelse af børn (og gravide kvinder), "LILLE KNIV, BLIV ET SVÆRD FOR FOLKETS FREMTID!"



Stjernernes Port (VI)

Begyndelsens og afslutningens enbed

Fremme: En mængde spædbørn kravler rundt på en ældgammel, kæmpestor mand som ligger helt stille.

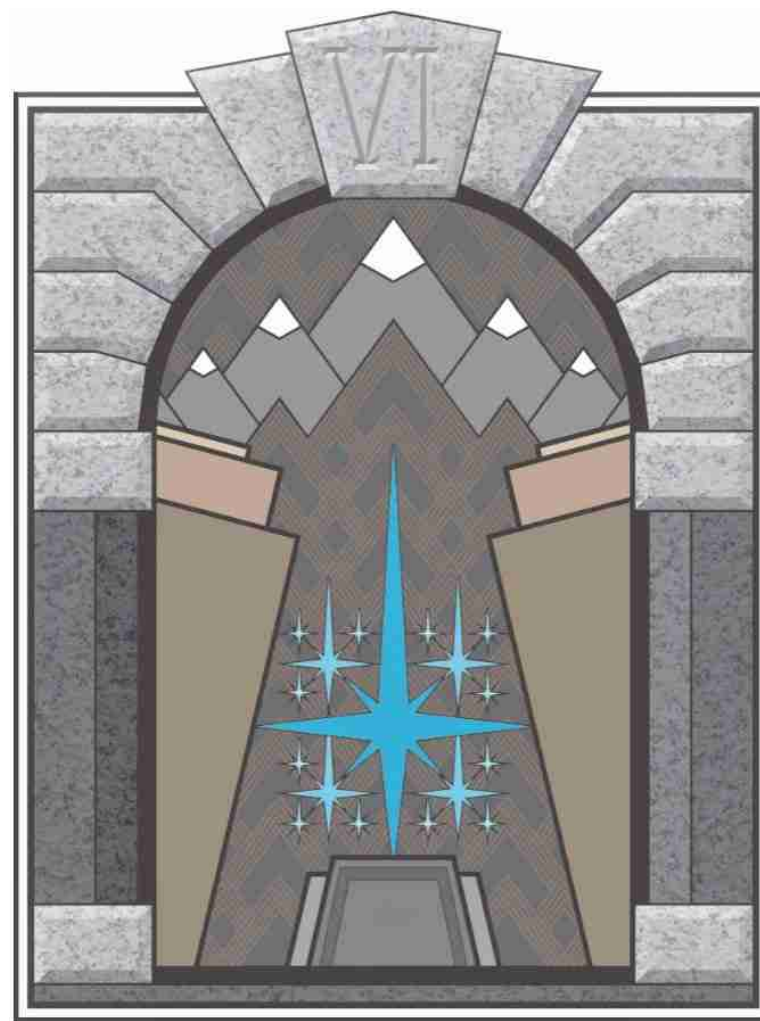
Fortælling: Mens planerne om at tage Hjemlandet tilbage stadig var ufærdige (som de er den dag i dag) blev Grundfjeld syg til døden. Folket blev grebet af stor fortvivlelse, men på sit dødsleje sagde han at skønt sorg er godt, lever ingen evigt – den som fornægter sit endeligt, fornægter sit liv. Selv ikke *stjernerne* varer evigt. Han døde, og de begravde ham i jordens mørke. Og så rejste de sig og fortsatte det arbejde, han havde begyndt.

Venstre: Et barn har et fad med to store kager foran sig. Barnet spiser den ene, mærker på maven og skubber fadet med den anden kage væk fra sig. Kagerne er MÅDEHOLDETS MUFFIN og VISDOMMENS VAFFEL.

Værdier: Mådehold og visdom.

Højre: I den mørke jord er der gravet en grav. Da du træder hen til kanten, kan du se stjerner lyse dernede i mørket. Fra graven siger en stemme ”Liv!”.

Handling: Begravelse. Her fortælles hele Grundfjelds fortælling, og man slutter med ordene: ”KUN I STILHED, ORDET. KUN I MØRKE, LYS. KUN I DØDEN, LIV. SÅLEDES BLIVER ET MENNESKE TIL. SÅLEDES BLIVER ET FOLK TIL. SÅLEDES BLEV VERDEN TIL.”



Folkets fortælling

Samlet, men ellers det samme som i Erindringens porte.

I mørket under bjergene sov den ældste af Folket, indtil han blev vækket af et vulkanudbrud og brød ud gennem overfladen. Her så han **ilden** på jorden og i himlen, og skønt han endnu intet navn havde, åbnede han munden og lo højt.

Den ældste så bjergene, skovene og havet. Han kunne lide hvad han så, og vandrede omkring og gav navne til planter, dyr og steder i Hjemlandet. Så kom han i skumringen til en stille dam ved bjergets fod. Han bøjede sig over **vandet** og så sit eget spejlbillede kronet af stjerner. Da navngav han sig selv Grundfjeld.

Grundfjeld den ældste blev ensom. Ud af månestråler og skelettet af en hvalfisk skabte han en **harpe**, og på den spillede han for bjergene og sang. Han gav navne til klipperne og de ædle sten der sov uden form og syn, og de vågnede til live og rejste sig som Folket. I talløse år levede Folket lykkeligt i det land som Grundfjeld havde givet navne.

En dag kom en storm som ingen anden til landet, og et vældigt **lyn** splittede det højeste bjerg. Drager væltede frem, jordskælv omstyrtede tårne. For at redde livet flygtede Folket til fremmede lande hinsides havet, lande som Grundfjeld ikke havde navngivet. De overlevende sørgede og svor aldrig at glemme hjemlandet.

I landflygtighed lagde folket planer om at vende tilbage, men de var få og svækkede. Snarere end at tage hjem og dø nu, besluttede de sig for at tænke fremad og samle styrke, både i antal og i velstand, så de en dag ville kunne vende tilbage med **sværd** frem for knive, og udføre vellykket, hvad der ville fejle, hvis de forsøgte før tiden var moden.

Mens planerne om at tage Hjemlandet tilbage stadig var ufærdige (som de er den dag i dag) blev Grundfjeld syg til døden. Folket blev grebet af stor fortvivlelse, men på sit dødsleje sagde han at skønt sorg er godt, lever ingen evigt – den som fornægter sit endeligt, fornægter sit liv. Selv ikke **stjernerne** varer evigt. Han døde, og de begravede ham i jordens mørke. Og så rejste de sig og fortsatte det arbejde, han havde begyndt.

Alfaders vilje

Som fortalt af Røllike, Alfaders præstinde.

Denne retsindige prædiken vil fortælle dig Alfaders sandhed om fire vigtige emner, Evighed, Ydmyghed, Gaver og Retfærdighed.

Evighed. Evigheden er Alfaders i det hinsides, og kun gennem Ham kan du få del i evigheden.

For det første: Dødeligt liv er værdiløst i sig selv, evigt liv er uendeligt værdifuldt.

For det andet: Denne dødelige verdens skønhed har værdi og kan prises i det omfang, det kan tages som et tegn for evigheden, ellers er det en fælde for sjælen.

Ydmyghed. Intet leder til evig fortabelse i Hels skygge så let som hovmod, og derfor er ydmyghed en af de vigtigste dyder, hvis du vil undgå sjælelig råddenskab.

For det første: Åbenlyst storslået pragt er et tegn på hovmod og fortabelse. Pragt er kun i orden til Alfaders ære, og til at fremhæve retmæssig autoritet.

For det andet: Det er en moralsk pligt at fremvise den succes som Alfader i sin nåde har skænket. Falsk ydmyghed er uværdig.

Gaver. I ethvert forhold er der en høj og en lav, og denne evige sandhed reflekteres i vore smukke og gavmilde skikke omkring gaver.

For det første: De som har retmæssig autoritet over en anden giver gaver som symboliserer autoriteten og deres nådige velvillighed og beskyttelse. En sådan gave kaldes en ”gunstbevisning”.

For det andet: De som underkaster sig retmæssig autoritet og beskyttelse giver gaver, der overdrager frugten af deres arbejde til den retmæssige autoritet og understøtter dens arbejde. En sådan gave kaldes ”tribut”. Giver du en gave, som ikke klart er tribut, forsøger du dermed at hæve dig over den, du begaver. En uretmæssig gunstbevisning er en grov fornærmelse.

Retfærdighed. Det er et udtryk for hengivenhed til Alfader at stræbe efter at få verdslige begivenheder til at være i overensstemmelse med åndelige principper og Alfaders vilje.

For det første: Det er retfærdigt at begivenheder hæver de dydige og ydmyger de syndige.

For det andet: Sand retfærdighed er Alfaders i evigheden! Den som opkaster sig til at stå som uretmæssigt talerør for Alfaders vilje og retfærdighed, begår den værste synd overhovedet.

Scene-oversigt

De enkelte scener kan tilpasses mht. detaljerne, men rækkefølgen og det generelle indhold ligger fast.

En aften med Følfod (I1, s. 17) – Skifer, Smaragd & Følfod

En skilling til Birk (I2, s. 17) – Smaragd, Porfyr & Birk

Indvielsen (F1, s. 18) – ceremoni, alle hovedpers. (barden Karneol)

Te hos Ask (I3, s. 18) – Porfyr, Turkis & Ask

Den brune rune (UI1, s. 19) – Porfyr, Ildens Port

Sladder (UI2, s. 20) – Skifer & Smaragd, Lynets Port

Røllikes prædiken (F2, s. 21) – ceremoni, alle hovedpers. (Røllike)

Moralsk inspektion (UK1, s. 22) – Turkis & Ask (Røllike), Evighed 1

Rotter (UI3, s. 23) – Turkis (Fulgurit), Sværdenes Port

Natmænd (F3, s. 23) – alle hovedpers.

Levebrød (UK2, s. 24) – Porfyr, Smaragd & Birk (Gyvel), Retfærdighed 1

Borgmesterens gunst (UK3, s. 25) – Skifer & Følfod (Eg), Gaver 2

Hels klanme skygger (UI4, s. 26) – Skifer (Fulgurit, Gran), Stjernernes Port

Maskerede løjer (F4, s. 26) – alle hovedpers.

Kirsten Giftekniv (UI5, s. 27) – Porfyr & Turkis (Onyx), Harpens Port

Hr. Kvæde (UK4, s. 28) – Smaragd & Følfod (Kvæde), Ydmyghed 1

Emnet for en prædiken (UK5, s. 29) – Skifer, Turkis & Ask (Røllike), Retfærdighed 2

Harpedag (F5, s. 29) – alle hovedpers. (hvis tiden holder)

Hvorfor? (UI6, s. 30) – Smaragd (Fulgurit), Vandets Port

Skjaldens Tønde (UK6, s. 31) – Porfyr, Følfod? Birk? Ask? (Røllike), Evighed 2

Begravelsen (F6, s. 32) – ceremoni, alle hovedpers. (Fulgurit)

Spørgsmålskort

– til identitets-udfordringerne

Den brune rune (UI1): Spørgsmål til Ildens Port

Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Ildens Port?

Sladder (UI2): Spørgsmål til Lynets Port

Hvad er den rette handling som gemmer sig bag Lynets Port?

Rotter (UI3): Spørgsmål til Sværdenes Port

Hvilke værdier gemmer sig bag Sværdenes Port?

Hels klamme skygger (UI4A): Spørgsmål til Stjernernes Port

Hvad er ordene, man afslutter en begravelse med?

Hels klamme skygger (UI4B): Spørgsmål til Stjernernes Port

Hvad er den rette handling, der gemmes i Stjernernes Port?

Kirsten Giftekniv (UI5A): Spørgsmål til Harpens Port

Hvilke værdier gemmer sig bag Harpens Port?

Kirsten Giftekniv (UI5B): Spørgsmål til Harpens Port

Hvad er specielt ved de harpe-klæder, der bruges ved en bryllups-ceremoni?

Hvorfor? (UI6B): Spørgsmål til Vandets Port

Hvad så du, da du kiggede ned i fontens vand til din navngivning?

Hvorfor? (UI6A): Spørgsmål til Vandets Port

Hvilke værdier gemmer sig bag Vandets Port?

