



GRAMUNTANA

ET SCENARIE TIL FASTAVAL 2019



INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion	4
<i>Forløb</i>	
<i>Interviewscener</i>	
<i>Erkendelse</i>	
Baggrund	6
<i>Baggrund</i>	
<i>Den spanske fascisme</i>	
<i>Tramuntanavinden</i>	
<i>Fortællingen</i>	
<i>Flashback og vanviddet</i>	
<i>Persongalleri</i>	
Spillernes oplevelse	8
<i>Fascisterne som hovedroller</i>	
<i>Formål</i>	
<i>Fælles historie</i>	
<i>Interviewscener</i>	
<i>Spillerne i Tramuntanavinden</i>	
<i>Akt 1 & 2</i>	
<i>Rydningen af Monsieur Daqi'd</i>	
<i>Massakren i Agte</i>	
<i>Akt 3</i>	
<i>Interviewstilen</i>	
<i>Samtalen - værktøj</i>	
<i>Vinden - værktøj</i>	
<i>Erkendelsen</i>	
Spillelederens Rolle	12
<i>Din rolle</i>	
<i>Præmissen</i>	
<i>Interviewdelen</i>	
<i>De to baggrundshistorier</i>	
<i>Genre</i>	
<i>Biroller</i>	
<i>Dit fokus i akterne</i>	
<i>Vanvidsscener og det groteske</i>	
Scener akt 1	16
Scener akt 2	18
Scener akt 3	24
Epilog	30

INTRODUKTION

Tramuntana er en dramatisk og sagte gyser, hvor omdrejningspunkt er rollernes evne til at erkende og angre deres forbrydelser. Scenariet tager udgangspunkt i virkelighedens forbrydelser begået under Francos fascistiske styre i Spanien. Samtidig er det stærkt inspireret af dokumentarfilmen *The Act of Killing*, en historie om anger og erkendelse med fokus på gerningsmændene bag folkedrabene på kommunister i Indonesien i 1960'erne.

I scenariet følger man fire fascister, der er på flugt, efter kommunisterne har overtaget magten i Barcelona efter Francos fald. De flygter nordpå mod den franske grænse for at komme i sikkerhed, men undervejs bliver de fanget i den frygtede Tramuntanavind. Og det, der skulle have været en simpel rejse, bliver nu til et mareridt, hvor de langsomt mister forstanden og i sidste ende kommer til at stå ansigt til ansigt med fortidens forbrydelser. Spørgsmålet er nu om de erkender de overgreb de har begået og lader sig opsluge af vinden og dø. Eller om de til det sidste er i stand til at retfærdiggøre deres overgreb og komme levende til den franske grænse.

Forløb

Scenariet forløber i fire akter, hvis rammefortælling er de fire fascisters flugt mod den franske grænse.:

- Akt 1 – Den dag fascismen faldt, og rollernes liv ændrede sig for altid.
- Akt 2 – Flugten, hvor rollerne smugles ud af Barcelona, og de har lov til at fortælle om fortidens sejre og sætte ord på deres had til kommunisterne.
- Akt 3 – Tramuntanaen, rollerne flygter ud i vinden og bliver opslugt af den forfærdelige Tramuntanavind, hvori de konfronteres med deres egne forbrydelser.
- Akt 4 Grænsen, er scenariets epilog hvor vi sammen fortæller hvem der noget til den Franske. Her skal spillerne skal tage stilling til, om rollerne er nået frem eller blevet opslugt af vinden.

Interviewscenarie

Scenariet bliver spillet, som om rollerne bliver interviewet efter historien/scenariet er overstået, og de nu retrospektivt fortæller om deres oplevelser - uanset om rollerne kom levende gennem scenariet eller ej. Interviewet foregår i et metarum, hvor rollerne både

kan være levende og døde, samtidig med at deres skæbne ikke er afgjort, før spillet er nået til ende. Praktisk betyder det, at når man har sat en scene, begynder man at spørge rollerne om hvad der skete, præcis som en journalist ville gøre det i et interview.

Roller

De fire spilpersoner er:

- Politikommandanten Mateo, som har været streng, men ser sine straffe som et nødvendigt onde.
- Politikaptajn Sebastian, der føler, at han har gjort gaderne sikre ved at slå hårdt ned på fattige og indvandrere.
- Politikaptajn for sædlighedspolitiet Ainara, en sand rettroende, der vil gøre alt for Francos styre.
- Byrådsmedlemmet Jordi, der har brugt sin position som tidligere betjent til at vinde frem i den politiske arena.

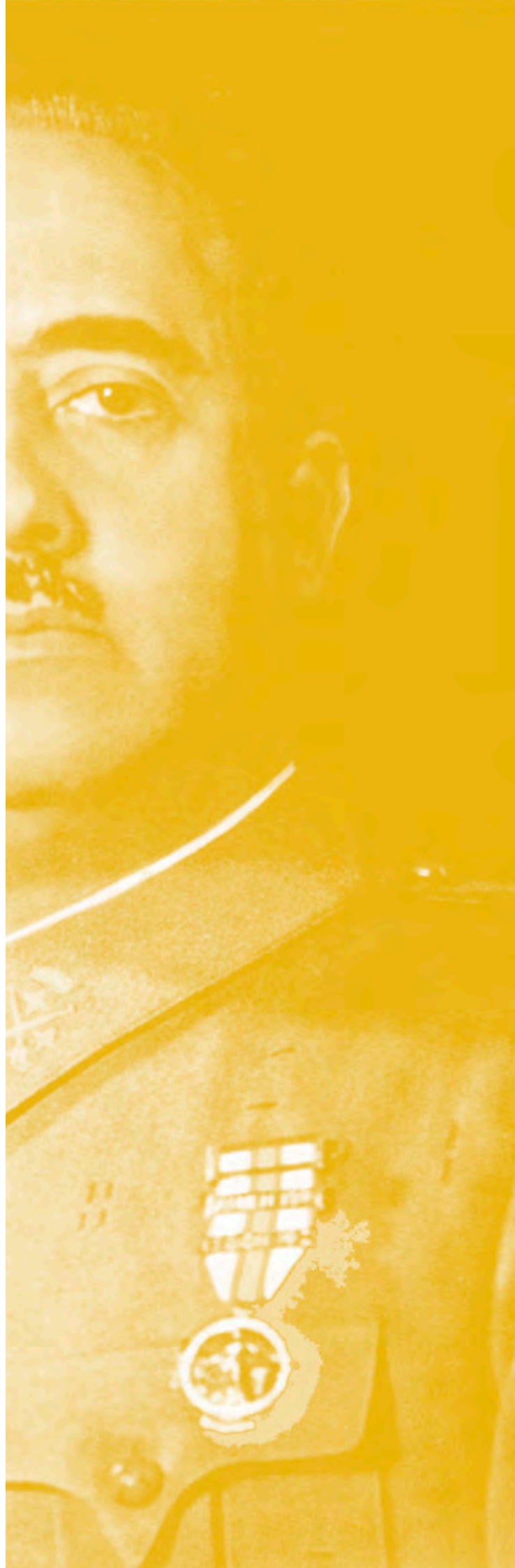
Rollerne er alle mennesker, der har levet godt af diktaturet, og som ser deres handlinger som nødvendige for fællesskabets og fremtidens bedste.

Erkendelse

Scenariets formål er at få rollerne til at vælge, om de vil vedkende sig deres gerninger og dermed opgive flugten til Frankrig eller forsvare dem og nå i sikkerhed. Spillet er skabt, så rollerne har et stort ønske om selvopretholdelse, så det er kun gennem ydre pres, at de vil ændre mening. I fiktionen betyder det, at de går fra at være i live til at være blandt de spøgelse, der nu forsøger at overbevise de andre roller, om at de også skal erkende deres forbrydelser.

Der er flere værktøjer, som kan bruges til at understøtte denne historie: A) Tramuntanavinden, der bruges til at presse de andre spillere til erkendelse, B) Samtalen, hvor rollerne kan konfrontere hinanden i et metarum, og C) interviewene, der betyder, at man som spiller ikke har 100% råderet over sin egen rolles historie, men tilgængæld er man som spiller med til at fortælle alle rollernes historie.

Som spilleleder er dit ansvar at sætte scenerne, styre interviewene i hver enkelt scene og sikre dig, at spillerne deltager aktivt i fortællingen og også interviewer hinanden.



BAGGRUND

Baggrund

Francos fascistiske styre i Spanien er et af de glemte overgreb i Europas historie. Man regner med, at op mod en halv million mennesker mistede livet under det 39 år lange styre. Fascisterne brugte meget hårdhændede metoder for at holde ro og orden, og de dræbte politiske modstandere, under dække af at de var landsforrædere eller kommunistiske terrorister. Men mange af dem, der døde eller forsvandt, var uskyldige borgere, der kom i kløerne på et regime, der ville gøre alt for at holde sig selv ved magten.

Da Franco døde i 1975, var overgangen til demokrati relativt fredelig. Den spanske konge udskrev et demokratisk valg, og kort efter var fascismen blot en drøm. Men i det korte tomrum, hvor ingen vidste, hvad der skulle ske, skete der mange overgreb - fra fascisternes side, men så sandelig også fra befolkningens og modstandsbevægelsen. Efter mange års undertrykkelse var følelserne på kogepunktet, og mange steder reagerede man ved at dræbe de ledende fascister. I Barcelona erobrede kommunister og arbejdere produktionsmidlerne, heriblandt havnen, hvilket fangede store dele af det fascistiske og deres støtter i byen. Flere hundrede døde de første dage.

Den spanske fascisme

Den spanske variant af fascisme adskiller sig fra den man så i Italien og Tyskland, ved i langt højere grad at være funderet i konservatismen. Derudover var den spanske kirke en vigtig allieret for fascisterne og kirkens moralske grundværdier om familie, seksualitet og etik, blev en del af det fundament det spanske fascistiske samfund blev bygget op omkring.

Tramuntanavinden

Tramuntanavinden er en vestenvind, der rammer det nordlige Catalonien om efteråret. Tramuntanavinden er beslægtet med Fønvinden i Østrig og Siroccovinden i Italien. Det er en vind, der kan blæse op til syv dage uafbrudt og med en styrke der opleves som en sandblæser. Vindens konstante tryk gør samtidig at man har svært ved at koncentrere sig. Ifølge legenden kan man miste forstanden og se ting, man ikke ønsker, hvis man bliver fanget i vinden. Vinden har samtidig haft en voldsom indvirkning på landskabet, der er stenet og goldt, og hvor vinden gennem tiden har slebet sten og klipper i underlige former.

Fortællingen

De fire roller i Tramuntana er alle ledende figurer fra Barcelonas fascistiske bystyre. De ved, at deres liv er i fare, så snart de finder ud af at Franco er afgået ved døden. Da historierne om oprør, mord og hævn når dem, står det klart, at de må flygte fra Spanien så hurtigt, de kan. De vælger at rejse mod den franske grænse i håbet om at slippe ud af landet med livet i behold. De må tage kontakt til en tidligere kriminel der nu tjener lidt ekstra ved at smugle eftersøgte fascister ud af byen.. De rejser samme nat og er flere gange tæt på at blive opdaget. Tid sidst bliver de stoppet ved en vejspærring og må flygte ud i den tiltagende tramuntanavind. Deres flugt ud i vinden bliver en metafysisk rejse gennem deres liv og deres værste gerninger. Om rollerne når frem til den franske grænse, er op til spillerne at finde ud af.

Flashbacks & vanviddet

Scenerne i Tramuntanavinden er flashbackscener, der forvrænges i vinden. De er derfor ikke nødvendigvis korrekte gengivelser af fortiden, men rollerens projektion, ladet med den skyld og foragt de måtte føle. Der er to historier, som er omdrejningspunktet for handlingen i Tramuntanavinden: Rydningen af den Monsieur Daqi'd, en klub for homoseksuelle mænd og massakren i Agte, en lille landsby syd for Barcelona. Begge historier bliver i akt 2 fortalt som skønmalerier og i akt 3 som mareridtsversioner.

Persongalleri

Rollerne i Tramuntana er bevidst skrevet en smule banale, med henblik på at spillerne kommer til at give dem dybde. Akt 1 og akt 2 er skrevet til at give spillerne mulighed for at fylde rollerne ud. Det er vigtigt at spillerne er medskabere af rollerne, så de aktivt har noget investeret i dem, så de ikke blot spiller fascister, men i stedet mennesket bag den fascistiske overbevisning. Derfor ignorerer man også de grumme gerninger de har medvirket til i akt 1 og akt 2. I stedet bliver rollerne bygget op omkring hvem de har overvundet og hvordan de sejrede sammen.

Sebastian

En loyal partisoldat, der aldrig har ønsket at begå vold, men forstår voldens nødvendighed.

Ainara

En skarpe leder af sædelighedspolitiet, tro støtte af kirken.

Mateo

En ambitiøse og kontrollerende leder, der bærer på fascismen i hjertet.

Jordi

En homoseksuelle karrierepolitiker, der er udset til at være partiets nye håb.

Stemningen

Stemningen i Tramuntana ændrer sig fra akt til akt, hvor det begynder let og bevæger sig mod en tung og frygteligt ende.

- Scenariet starter i akt 1 med at veksle mellem sorgen over Francos død og ubehaget ved ikke længere at have magten.
- I akt 2 oplever man hvordan deres verden er brændt ned, Alt hvad de frygtede kommunisterne ville gøre er blevet sandt. Samtidig dvæler ved vi fordums sejre og hvor godt alt var.
- I akt 3 tager det hele så et mørkere twist. Fortiden begynder at hemsøge dem, og alle deres grimme og modbydelige handlinger bliver en del af deres rejse ind i vinden.
- Akt 4 er mere melankolsk, da vi nu afrunder rollerens rejse og tager bestik af, hvem der nåede frem, og hvem der blev ude i vinden.

SPILLERNE OPLEVELSE

Fascisterne som hovedroller

Når man læser scenarie og roller er det vigtigt at vide, at jeg har forsøgt at male fascismen og den støtter i et positivt lys. For at kunne forsvare rollernes gerninger, bliver man nødt til at forstå dem som mennesker. Rollernes mål er enten at erkende deres forbrydelser og forsvinde ind i Tramuntanaen eller fortsætte med at forsvare forbrydelserne og komme til den franske grænse.

Formål

Scenariets formål er at se om man kan blive ved med at forsvare ens forbrydelser, selv når man bliver konfronteret med dem. Derfor er det meningen i scenariet, at du og spillerne skal presse rollerne til at erkende deres forbrydelser.

Der er to måder spillerne kommer til at opleve presset på. For det første er der Tramuntanavinden som værktøj der i 3 akt går på runde mellem spillerne. Spillerne kan bruge vinden til at presse folk til erkendelse. For det andet er der metarummet hvor rollerne kan konfrontere hinanden med hvad de har oplevet. Derudover er der muligheden for at du selv kan afkræve svare fra den enkle rolle, om rollen forstår hvad den har gjort.

Hvis en rolle erkender sin skyld i vinden betyder det, at

de går fra at være i live, til at være en af de spøgelser der hjemsøger folk i vinden. Spøgelserne eneste formål er at forsøge at overbevise de andre roller om at de også skal erkende deres forbrydelser.

Fælles historie

Som i fascismen, hvor fællesskabet står over individet, er definitionsretten i Tramuntana også fælles. I Tramuntana har man ikke selv den fulde ret til at definere sin rolle. Det skyldes, at de andre spillere må stille spørgsmål, på samme måde som du må som spiller, og på den måde er med til at definere rollen, fx ved at spørge ind til rollens skilsmisse, eller hvorfor man slog sin kone. Da spørgsmålene ikke kommer fra rollerne men fra de andre spillere, skal man spille med.

Interviewscenarie

Scenariet spilles som om rollerne bliver interviewet, efter hele historien er overstået, og man kigger tilbage på, hvad der er sket. Det betyder ikke, at rollerne er i live eller nåede den franske grænse. Blot at man ved at kigge tilbage, reflekterer over sine handlinger på en anden måde, end man ville gøre, hvis scenerne blev spillet i nutid. Spillerne ved heller, ikke hvordan historien udfolder sig, og kan derfor træffe en del vigtige valg på vegne af deres roller.

Da rollerne også skal interviewe hinanden, betyder det, at man som spiller ikke har 100% definitionsret over sin rolle. Det kan være på grund af ladede spørgsmål, eller at man ønsker at vide noget om en situation, der ikke er beskrevet i den andens rolle.

Som spiller bruger man spørgsmålene til at være en aktiv medfortæller, og man får lov til at være med til at præge og udvikle hinandens roller og presse på for, at de andre roller tvinges til at tænke over og besvare svære spørgsmål.

Spørgsmålene kan være alt fra, "Hvad gjorde du så?" og "Hvordan har havde du det med det?" til de mere komplekse og karakterskabende som, "Da du stoppede med at slå din kone...?", og "Du følte altid skyld over, at du løj for os andre. Hvorfor?"

Det er vigtigt, at du i opvarmningen øver dette med dine spillere, da det er en anden måde at have ejerskab over rollerne og historien på, end mange er vant til.

Spillerne i Tramuntanavinden

Måden at interviewe på i Tramuntanavinden kræver mere af dig som spilleleder, da du også kommer til at virke som ledestjerne for spillerne, i hvordan og hvilke spørgsmål man stiller. Det kan hurtigt blive alt for underligt, når de begynder at stille spørgsmål i akt 3 hvor virkeligheden er ophørt med at eksistere. Det bedste for scenariet er, hvis du forsøger at tilnærme oplevelserne det realistiske og ikke det overnaturlige. Det er hverken sjovt for spillerne at spille sindssyge eller for dig at opfinde et surrealistisk og abstrakt univers. Arbejd i stedet med gentagelser og cirkulær tid, Dvs. at du skal lade spillerne opleve ting igen og igen, og lad dem gentage handlinger, hvis de prøver at undgå noget i spillet.

Det kan sagtens være, at der er et lig, der bliver ved med at råbe en rolles navn, eller at den enes barn dør igen og igen, men der er ingen monstre eller surrealistiske elementer. Brug evt. også spillerne til at skabe de mareridt, som de møder, ved at spørge ind til elementer, fx: "Hvad var der galt med Sebastians søns øjne?", eller "Hvad var det for en lugt, du ikke kunne ryste af dig?". På den anden side af sceneoversigten kan du se en liste af eksempler, der kan fungere som inspiration.

Vinden er til for at knække rollerne, så så længe de er i den, vil vinden forsøge at vise dem præcis det der skal til for at de knækker.

Som spilleleder skal du sørge for at sætte scenen og rammerne, så spillerne stadig føler, at de kan forholde sig til det, der sker. Spillerne stiller netop spørgsmål inden for de rammer, du har sat. Det vigtigste er, at du ikke forsøger at overgøre vanviddet, men at du holder det relativt jordnært. Under hver scene i akt

3, er der eksempler på mulige spørgsmål. Brug dem som inspiration, for i sidste ende er det den historie, du skaber sammen med spillerne, der ender med at guide de spørgsmål, du stiller.

Som spiller er den bedste oplevelse i akt 3, at man for at overleve er i et konstant pres for at begå overgreb og forbrydelser. Så hvis man kæmper for at overleve, bliver man hele tiden mindet om alle de fordærdelige ting man har gjort og nu gør igen.

Akt 1 og 2

Akt 1 og akt 2 har to funktioner. For det første at skabe et fjendebillede af kommunisterne og for det andet at give spillerne mulighed for at opbygge rammerne for deres venskab, deres sejr, og hvad de har at miste. Det betyder, at rollerne først er helstøbte, når man har spillet akt 1 og 2, og disse to akter kan altså ses om en del af rolleskabelsen. Det er vigtigt for spillet, at spillerne selv får lov at definere, hvad deres roller har kært, og hvad de som gruppe har kæmpet for, så det bliver så svært som muligt at erkende, at det hele er bygget på en løgn. Rollerne skal have oplevelsen af, at de i fællesskab har omskrevet deres gerninger, så de kan leve med sig selv og hinanden. De to historier, som i akt 2 er med til at give rollerne fælles succeshistorier, er de samme, som man i akt 3 skal nedbryde igen.

Rydningen af Monsieur Daqi'd

Rydningen af Monsieur Daqi'd var en meget voldsom rydning af en klub i Goticha i Barcelona, for homoseksuelle mænd. Der omkom fire mennesker under rydningen pga. politivold. Stedet blev brændt ned, og branden spredte sig til omkringliggende bygninger. Her omkom to familier og flere mistede deres hjem.

Men allerede i optakten til rydningen var der flere voldsomme begivenheder.

Mateo ville af med klubben, som han anså som en skamlet på byen og partiet. Sebastian havde et voldsomt forhør med en af Jordis bekendte. Det var Ainara, der lokkede Jordis bekendte i baghold. Og de var alle fire med til at rydde bygningen.

Massakren i Agte

Der var en lokal socialistisk politiker som skulle hentes ind til forhør. Han boede i en lille landsby Agte 20 km syd for Barcelona. Da ingen i byen ville hjælpe, begyndte politiet at agere voldeligt over for indbyggerne. Det var nok ikke gået så galt, hvis ikke en gruppe mænd fra byen havde valgt at trække våben mod politiet. Da man forlod byen, var der 37 døde, blandt dem børn og kvinder. Da man senere skulle forsøge at finde sandheden og straffe de skyldige, endte man med at hænge to mænd fra byen. Ingen betjente eller soldater blev dømt. Det var Jordis ansvar at forhandle med de lokale, så alt ville gå stille og roligt for sig. Mateo havde kommandoen den dag, men hvem var det, der skød

først, hvem lod det komme så vidt? Sebastian voksede selv op i byen, Ainara oplevede selv om barn, at hendes fødeby blev udryddet af kommunisterne. Hvordan og hvorfor kunne de lade det komme så vidt?

Akt 3

Det er vigtigt, at du i akt 3 gør alt, hvad du kan, for at nedbryde det skønmaleri, de meget gerne selv skulle have tegnet i akt 2. Det handler om at beskrive alt fra ofrene, sætte scener, hvor deres familie venter på dem, beskrive lugten af pis og blod, når folk fik tæsk, eller hvordan stanken fra en massegrav sniger sig ind på dem, når de tænker tilbage på noget godt.

At dø i akt 3

I akt 3 kan den enkelte rolle erkende sin skyld og derved dø. Hvis en rolle dør, betyder det ikke, at man er ude af spillet, men at man nu er blevet en del af vinden og hjælper den med at få de andre spillere til at bekende deres skyld.

Interviewstilen

Scenariets primære spilstil er i form af interviews. Derudover er der et værktøj, der hedder samtalen, hvor spillerne kan snakke med hinanden som roller. Interviewene er retrospektive, hvilket betyder, at man kigger tilbage på det, der er sket, og ikke frem. Samtidig foregår interviewene i et metarum, hvor det er uvist om rollerne er levende eller døde. Interviewene har det formål, at man ved at kigge tilbage bliver reflekterende over ens handlinger. I Tramuntana er det det at rollerne bliver nødt til at reflekter over hvad de har gjort, der er kernen til, at rollerne erkender deres forbrydelser. Det er ikke rollerne, der stiller hinanden spørgsmål, men spillerne der stiller spørgsmål til de andre roller, der derved er med til at drive historien fremad.

Interviewdelen kræver meget af dig som spilleleder, da du hele tiden skal være opmærksom, på hvilke spørgsmål der skaber drama, og hvilke spørgsmål der fører historien videre. Derfor er det også vigtigt, at du får spillerne i gang med at stille spørgsmål til hinanden, så de undervejs kommer til at fungere som dine hjælpere og medfortællere. Der er et noteskema, du kan gøre brug af under afviklingen, så du kan holde styr på de historier, du har lyst til at bringe videre.

Samtalen – Værktøj.

En rolles anger eller katarsis kan komme ved at blive konfronteret med det personlige, derfor er det vigtigt at man som spiller har muligheden for at tage enkle konfrontationer direkte. Samtaleværktøjet er en mulighed for, at rollerne kan træde ind i et metarum og snakke med hinanden. Disse samtaler er tænkt som konfrontatoriske, hvor rollerne kan anklage og bebrejde hinanden for de grusomheder, de har udført

og været vidne til. Samtalen er altså ikke noget, der sker undervejs på rejsen, men i stedet i et metarum. I optakten er der en øvelse, der hjælper spillerne med at skifte fra interviewstilen til samtalen.

Vinden – Værktøj

Vinden er rollernes tvivl, der nager sjælen. Den lille rest af tvivl, der aldrig helt er forsvundet. Vinden besætter dig og æder dig indefra. Det er det, man siger om Tramuntananen. Det er også den rolle, vinden spiller i scenariet. Mellem hver scene i 3 akt skifter vinden fra spiller til spiller. Når vinden besætter en, kan man med klarhed se, hvad de andre har gjort, og hvor forfærdeligt det hele har været, men man er blind over for sig selv. Når man er besat af vinden, kan man ikke erkende sine egne fejl, men man vil aktivt arbejde for, at de andre erkender deres. Hvis man på et tidspunkt som rolle erkender, at man har begået overgreb og forbrydelser, bliver man automatisk besat af vinden og overgår permanent til denne funktion. Hvis det sker, skifter vinden kun mellem de roller, der endnu ikke har erkendt deres gerninger. Vinden skifter indtil der kun er én rolle tilbage der ikke har erkendt sin skyldt, denne rolle kan aldrig besættes af vinden, men tilgængelig er de tre andre rollers formål nu kun at knække den sidste spiller.

Vinden skal ses om et overnaturligt væsen, der er så stort og mægtigt, at vi som mennesker ikke kan forstå det. Det er helt bevidst underspillet. De er med som lidt ekstra krydderi i spillet og for at give dig som spilleleder en ide om, hvordan den kraft, de er oppe imod, skal anskues. De kæmper nemlig mod noget overjordisk, der er større end dem, og som lever af deres undergang.

Erkendelsen

Det helt centrale element i Tramuntana er erkendelsen. Når akt 3 går i gang, foregår spillet i Tramuntanavinden, og det er her, at de kan erkende deres forbrydelser. Det betyder, at spillerne nu kan overgå fra at være på flugt til at være døde og besatte af vinden. Scenerne, man spiller i vinden, er eskalerende mareridtsscener, der langsomt sætter deres gerninger på spidsen. Undervejs vil både spillerne, der spiller vinden, og du som spilleleder spørge, om en rolle erkender sin skyld. Hvis han eller hun siger ja, vil rollen blive opslugt af vinden og overgå til at være besat. Som besat er ens mål nu at være med til at gøre alt for at presse de resterende spillere til at erkende deres forbrydelser og overgive sig til vinden.

Der er ingen regler, for hvordan en spiller vælger overgange. Derfor er det også vigtigt, at du i optakten fortæller dem, at man på ingen måde er ude af spillet, fordi man har erkendt sin skyld. Man overgår bare til en anderledes rolle, hvis funktion er at få flere til at erkende deres skyld. Det gøres ved at bruge værktøjet vinden, og ved at du giver dem det lille skriv, om hvad det betyder, når man erkender sin skyld.



SPILLEDERENS ROLLE

Din rolle

Som spilleleder i Tramuntana er din vigtigste rolle at sætte rammerne for de enkelte scener og holde spillerne på sporet. Det kan gøres ved at stille spørgsmål til deres handlinger eller spille scener igen, hvor du sætter situationen i en nyt lys. Du skal sørge for at dirigere dem og presse dem til at presse hinanden. Det er også din opgave at klippe scenerne, når du synes, de er færdige, eller skifte spor i en scene, så fokus ændrer sig. Undervejs skal du også sørge for at spørge ind til den enkelte rolle, om han eller hun erkender sine forbrydelser. Du skal hjælpe spillerne med at svare på, om karaktererne vil indse, hvad de har gjort, eller fortsat fornægte. Du skal presse spillerne til at tage stilling på vegne af rollerne, men også acceptere svaret, når det kommer. Men husk at give spillerne tid til at tænke sig om og mærke efter, når de skal beslutte sig for noget.

Derudover skal du beskrive de ydre rammer for spillerne, samt formidle formålet med scenariet og køre opvarmningen.

Præmissen

Scenariet handler om, om man kan erkende de forbrydelser, man har begået, hvis man bliver konfronteret med dem igen og igen. Dit mål med at spillede Tramuntana er at få rollerne til at erkende

deres skyld. Det er dog helt ok, at de ikke gør det, men du skal forsøge at få dem til det.

Interviewdelen

Den helt store opgave for dig som spilleleder er at styre interviewformen og sørge for, at spillerne er med til at skabe historien sammen med dig. Du skal veksle mellem at stille spørgsmål, der driver historien fremad, og spørgsmål, der giver spillerne mulighed for at uddybe deres karakterer og disses handlinger. Det lette ved at benytte sig af interviewmetoden er, at du ikke er bundet af, at ting eller spørgsmål nødvendigvis kommer logisk efter hinanden. Fordi det er et interview, kan du tillade dig at springe i emner og tid. Husk at bruge det til din fordel, da det kan være med til at give scener fremdrift og hjælpe til at belyse mange forskellige sider af, hvad der skete, samt holde alle karakterer til ilden og sørge for, at de alle er med.

Derudover er skal du huske på, at spillerne også skal have plads og tid til at stille hinanden spørgsmål, da det er på den måde, de bliver aktive medfortællere.

De to baggrundshistorier

I scenariet er der de to episoder, som du skal bruge som udgangspunkt for de oplevelser de har i Tramuntanaen.

Den ene er historien om en arrestation i Agte, der går grueligt galt, og den anden er historien om rydningen af den homoseksuelle natklub. Historierne er med vilje løst beskrevet, da det er op til dig og spillerne at fylde detaljer og begivenheder på dem. Gældende for begge historier er dog, at alle fire roller var indblandet.

Det er som sagt mareridtsversionen af disse historier, som du skal bruge i Tramuntanaen. Der er ingen rigtig eller forkert måde at bruge historierne på. Lad dig inspirere af, hvad spillerne siger, og omskriv, ændr og tilpas historierne, så de giver den bedste effekt i spillet.

Monsieur Daqi'd er primært Mateos og Jordis historie. Historien handler om fascismen der ikke kan klare at man dem der er anderledes og hvordan man forener sig med et parti der ikke anerkender ens seksualitet. Men Sebastian kommer til at medvirke i den, da han er en af dem, der er mest hård under rydningen, og Ainara, fordi hun udmærket kendte til Jordis seksualitet og brugte hans kontakter i miljøet til at opspore klubben.

Agte er primært Sebastians og Ainaras historie. Sebastian er fra byen og kender flere af indbyggerne perifært. Ainara har en parallel historie fra sin egen barndom, hvor kommunisterne næsten gør det samme mod hende og hendes familie. Mateo er indblandet, da det er ham, der i vrede godkender nedslagtningen, og Jordi der fejler han position som forhandler og diplomat.

Genre

Scenariet er en dramatisk og sagte gyser, hvor man spillerne skal dykker ned i rollernes skyld og forbrydelser. Det er et scenarie, hvor målet er at overbevise rollerne om deres egen ondskab og få dem til at angre deres gerninger. Spillet har elementer, der kan minde om gys, og kommer tematisk også til at have referencer til H.P. Lovecraft og Edgar Allan Poe. Tramuntanavinden jager dem mod den franske grænse, og kirketårnet med de gule catalanske flag. Når flagene bliver revet itu af vinden, fremstår de som en skikkelse svøbt i gult, der står på toppen af fyrtårnet. Han er i Catalonien kendt som den catalanske konge eller kongen i gult. Det er første gang i næsten 40 år, at "kongen" har stået og kigget ud over Catalonien, da det har været forbudt at flage med flaget under Franco.

Biroller

Familierne

Rollernes familier er man aktivt med til at skabe i prologen. Det er med til at give rollerne ejerskab over deres nærmeste og få dem til at investere noget i dem. De familiemedlemmer, de har formet mest, giver derfor også mest mening af bruge videre i akt 3.

Ofrene

Dette er personer, der kommer til at opstå i flashbackene. Det er vigtigt, at man lader spillerne beskrive dem, og i akt 2 også umenneskeliggøre dem. For det er først i akt 3, at de skal begynde at opfatte dem som ofre.

Kommunisterne

I den virkelige verden er der en gruppe kommunister på vej efter dem. De er alle folk, der har været i kløerne på en eller flere af rollerne, eller kender nogen, der har. Disse fungerer i 1 og 2 akt som en trussel. I 3 akt er de med som en næsten dæmonisk fjende, som spillerne selv har været med til at skabe.

Der er andre biroller, der kun er med i en enkel scene. Disse biroller er beskrevet under den scene de hører til.

Dit fokus i akterne

I akt 1 og akt 2 er der en del obligatoriske scener, der er med for at uddybe rollerne, finde potentielle historier, hvor rollerne kan føle hinanden an. Brug dem til at få en fornemmelse af, hvilke af karakterernes grundhistorier scenariet skal afsøge, og hvilke konflikter spillerne gerne vil udforske.

Akt 3 er mere løst, da vi her begynder at arbejde os ind i vanviddet. Der er en scenestruktur, man skal følge, men selve scenerne er elastiske. Da vigtige er, at man er parat til at ændre scenerne, så det spillerne bringer til bordet bliver inkorporeret i historien. De tre scener, der er sat i sten, er scene 12, scene 15 og scene 18. Resten af scenerne kan udelades eller ændres alt efter behov. Jeg vil dog foreslå, at du benytter dig - i det omfang det giver mening - af de scener, der er skrevet i akt 3, og kun ændrer eller tilføjer nye, hvor det er helt oplagt.

Vanvidsscener og det groteske

Når I endelig kommer til akt 3 og flugten ud i Tramuntanaen, så ligger en stor del af ansvaret for at gøre de scener, der ligger i vinden, både voldsomme og groteske, på dig. For at gøre det så let som muligt er der under hver scene en række forslag til begivenheder eller ting, der kan optræde.

Det vigtige er, at man som spiller har en klar fornemmelse af, at tingene ikke er, hvad de ser ud til at være, og at det mareridt, man rejser igennem, er udover det normale. Hvis du er ved at løbe tør for ideer, kan du altid spørge spillerne, hvad de så, og hvad der skete. Husk dog på ikke at få vanviddet til at løbe løbsk - det skræmmende og bizarre er i det underspillede.

Det groteske og brutale fylder meget i dette scenarie. Så snart man går ind i akt 3, tager hele scenariet en markant drejning. Det groteske er en del af den galskab, karakterne dykker ned i. Det betyder også, at du ikke skal ligge fingre imellem, når du beskriver deres gerninger, eller vige fra at stille hårde og svære spørgsmål. Det er i sidste ende dit ansvar hvis du vil

vide mere om eller flere få flere fra deres forbrydelser.

Hver opmærksom på konflikterne

I akt 1 og akt 2 er der en del obligatoriske scener, der er med for at uddybe rollerne, finde potentielle historier, og giv hvor rollerne at lære hinanden at kende. Brug dem til at få en fornemmelse af, hvilken af karakterens grundhistorier, scenariet skal afsøge, og hvilke konflikter spillerne gerne vil udforske. Brug skemaet til at hjælpe dig med at holde styr på de forskellige plottråde.





NÅR VERDEN GÅR I STYKKER

SCENER AKT 1

Akt 1 handler om, at spillerne snakker om det smukke ved fascismen, hvorefter de kommer til at begræde, at fascismen tabte. Akt 1 er stadig en del af spillernes opbygning af rollerne, og er derfor opdelt i nogle små mindre fortælle-scener.

Som spilleleder er dit vigtigste formål i akt 1 at dirigere spillerne gennem scenerne ved at stille en masse opklarende spørgsmål og ellers give dem plads til at dele historier og anekdoter.

Scene 1: Franco er død

Formål

Formålet med scene 1 er at give et snapshot af, hvor hver enkelt befandt sig, da Franco døde. Scenen spilles tre gange.

Beskrivelse

Franco er død, længe leve Franco. Det var en skelsættende dag, da Franco døde. Det var en sorgens dag. Nogle steder i byen lød jubelråbene, og kommunisterne skålede. Men for de fire var det en absolut sønderknusende nyhed. Scenen er med til at lade de fire begynde at spørge ind til hinanden, så de lærer det. Samtidig kan de på en let måde få lov til at beskrive lidt om, hvem de er, og hvordan de ser ud.

Husk at fortælle spillerne om rammen for scene 1, og at man spille den flere gange.

Første gang: Hvordan ser rollerne ud. Du skal bede dem om kun at beskrive det fysiske udsende.

Anden gang: Hvad følte de, hvad tænkte de? Her skal du opfordre de andre spillere til at stille spørgsmål.

Tredje gang: Hvad gjorde det, tog de et sted hen, snakkede de med nogen, græd de? Vidste de, at verden nu ville ændre sig?

Scenen slutter

Når man har været igennem tredje gang, og alle rollerne er blevet interviewet.

Scene 2: På vej til mødet

Formål

Formålet med scenen er at give rollerne baggrund, lade dem interviewe hinanden, beskrive hvem de holder af og kommer til at savne, mens den skaber fundamentet for, at de er i fare og bliver nødt til at flygte.

Beskrivelse

De fire er ved at gøre sig klar til mødes kl. 8 på baren El rey de Amarillo. Hver af dem er ved at gøre sig klar til mødet, mens de skal sige farvel til deres nærmeste. Det er op til spillerne i samarbejde med dig at finde ud af, hvad der sker i scenerne, hvordan familie/elskere/venner reagerer, og om rollerne sniger sig ud eller siger stort farvel.

Ainara

Hun er hjemme hos sin elsker, hun er bange for at nogen ved, at hun er der. Han vil gerne mødes i morgen og ved ikke, han er i fare. De har lige haft sex, hun er ved at finde det tøj, hun skal have på. Hvad fortæller hun ham, hvad fortæller hun om det, der sker.

Sebastian

Spiser sammen med familien i et safe house. hvordan er stemningen, hvordan er hans forhold til konen? Hvordan er han klædt, da han forlader hjemmet, siger han noget til sin kone, om hvad han skal?

Jordi

Sidder hjemme hos en tidligere assistent Hugo, sammen med sin sekretær. Han forsøger at få en fornemmelse af situationen, han ringer til sin kone. Assistenten Hugo er hans elsker, men situationen taget i betragtning kan de ikke vise deres affektion overfor hinanden. Jordi ved, at han er i fare og skal finde en vej til baren uden at blive set.

Mateo

Døtrene er på kostskole, og hans kone er ude i haven. Han kigger på hende og billeder af døtrene. Han ved, de kan være i fare alle sammen. Han klæder sig på til mødet senere. Han overvejer at ringe til sin far, for snart kommer kommunisterne også efter ham, selvom er på deres side.

Du kan frit springe mellem rollernes historier, så der kommer tempo i scenen. Når hver interviewscene er slut, er det de andre spillere, der får lov til at beslutte, hvordan rollen vælger at forlade stedet.

Husk at du skal opfordre spillerne til at stille spørgsmål til hinanden, så det bliver indøvet og en del af scenariet.

Scenen slutter

Når de alle er ankommet til baren.

Scene 3 – Hvad ofrer de på El rey de Amarillo.

Formålet

Formålet med scene 3 er at finde ud af, hvor rollernes moralske kompas peger hen. Hvor meget de er villige til at lade sig ydmyge, og hvem vil de vil stikke for at komme væk?

Beskrivelse

De fire har valgt at mødes på El Rey de Amarillo. Mødet handler om, at de skal flygte, og hvad de vil give menneskesmugleren for at få dem ud af byen. De mødes først på en bar alene, hvorefter menneskesmugleren støder til. De har alle en nyhed med til baren, og de ved alle, at det bliver dyrt at slippe ud af byen.

Menneskesmugleren Alejandro ankommer. Han ligner en revisor, men er ubehagelig og udspekuleret. Det er en person, der igen og igen har været i kløerne på de fire. Han vil gerne hjælpe, men han vil også have sin hævn og se dem lide. Han er typen, der hellere vil se dem vride sig, frem for at give dem en god aftale.

Inspiration til spørgsmål:

- Hvordan var stemningen, da I mødtes i baren?
- Da Alejandro kom ind, vidste I, at han ikke kunne lide jer og hvorfor?
- Hvad krævede han af jer?
- Hvordan forsøgte han at ydmyge jer?
- Hvem af jer blev presset til at lade sig ydmyge?
- Hvorfor ville han ikke skåle med jer på aftalen?
- Hvordan kom I fra baren til lastbilen?
- Hvem af jer anholdt Alejandro første gang?
- Følte I, at I kunne stole på Alejandro med tanke på, at I jo havde udsat ham for et meget hårdhændet forhør?

Vigtige valg

Hvor langt vil de gå, og hvor meget vil de ydmyge sig selv for at komme væk.

Scenen slutter

Når de har fået en aftale om at komme ud af byen.

REJSEN GENNEM MØRKET

SCENER AKT 2

Akt 2 handler om rejsen fra Barcelona til den franske grænse, og hvordan de bliver opdaget og må flygte ud i vinden. Man klipper mellem rejsescener, stemningsscener og flashbacks. Du må gerne klippe mere mellem scenerne og f.eks. lade scene 4, 7 og 9 blive scener, som du vender tilbage til flere gange. Det er op til dig, hvordan akten er struktureret - husk dog at det er vigtigt, at du kommer gennem de to flashbacks som er scene 5 og scene 8.

Scene 4 – Motoren, olien og vejen.

Formål

Scenen handler om, at de kan beskrive, hvordan det er at ligge skjult i bilen. Få dem til at fortælle om, hvad de efterlader, hvad de tænker på, mens de er gemt i bilen osv.

Beskrivelse

De ligger i bunden af lastbilen, på vej ud af byen. De frygter for deres liv og alt det, de efterlader. Hvordan er det at være skjult nu, forvist til et hemmeligt rum i en lastbil.

Du kan også spørge ind til, hvad der skete med folk, de kender. Hvem der blevet taget samme aften, kom han eller hun til at tale over sig? Spørg ind til motoroliens lugt, det trange rum, vejen og lyden af hunde, der gør,

når bilen bliver stoppet.

Inspiration til spørgsmål:

- Hvordan lugter det, der hvor I ligger?
- Hvad tænker din første tanke da I kommer ud af byen?
- Hvad så du, som fik det til at løbe koldt ned af ryggen?
- Hvorfor kom x og y op at skændes?
- Hvordan var det, da hundene var ved at finde jer?
- Hvorfor fandt de jer ikke?
- Hvordan føles det at være skjult?
- Hvem var det værst at forlade?
- Hvad opgav du nogensinde at få igen, da du lå der i lastbilen?

Vigtige Valg

At de får sat ord på, hvad de har kært (så du kan bruge det i vinden senere)

Scenen slutter

Når de kommer forbi den første vejafspærring.

Scene 5 – Monsieur Daqid - De homoseksuelles Horehuse

Formål

Dette er den første store flashback scene. At få fortalt Monsieur Daqid historien i et positivt lys. Det er vigtigt, at du sammen med spillerne finder den rigtige form i fortællingen. Husk, at du i denne omgang skal fokusere på det positive. Når i sammen har skabt fortællingen om episoden, er du klar til at kunne genfortælle og bruge elementer af den i stormen. Husk at frame historien som en af deres helt store sejre, det er i første omgang en heltehistorie.

Beskrivelse

Efter flere dages forhør og møjsommelig efterforskning, lykkedes det de fire betjente Ainara, Mateo, Sebastian og Jordi at finde frem til natklubben Monsieur Daqid. I civil kom de ind og inspicerede stedet. Derinde oplevede de den dekadente side af Barcelona i fuldt flor. Men showet, der gjorde grin med Franco, de mørke rum i kælderen og mødet med en partikammerat, var det, der fik bægret til at flyde over. Dagen efter stormede de stedet sammen med 10 andre betjente. Det var en arrestation, der gik voldsomt for sig. To overskrifter prydede avisens forsider næste morgen; Embedsmand var glad for små drenge, og Dommer med beskidt hemmelighed. Men det var også sagen, der gjorde, at en af dem blev forfremmet, og en andens karriere blev sat på hold.

Inspiration til spørgsmål

- Hvorfor blev stedet lukket?
- Hvem tog initiativ til det?
- Hvorfor var det vigtigt, at den blev lukket?
- På dagen var der et problem, der opstod?
- Hvad skete der inde på klubben, der gjorde, at x kom til skade?
- Hvordan gjorde de grin med Franco?
- Hvad skete der nede i kælderen?
- Hvad var lige ved at gå galt?
- Hvad var den gode overskrift i La Republica dagen efter?
- Hvem blev forfremmet og hvorfor?
- Hvem blev stoppet i sin karriere og hvorfor?
- Og alle de andre spørgsmål, du finder spændende.

Vigtige Valg

Spillerne kan her få lov til at præge, hvordan deres karakter reagerede og handlede under rydningen. De får lov til at bestemme, hvordan de sejrede og hvor heltemodige de var, og hvad der gjorde at rydningen

blev en succes. Der er her rigelig mulighed for spillerne til at træffe valg.

Scenen slutter

Når de har fået fortalt en positiv og sejrrig fortælling fra rydningen af natklubben.

Scene 6 – Bilen og likvideringen

Formål

At få dem til at snakke om den fare, de er i, og få dem til at fordømme og tale ondt om kommunisterne.

Beskrivelse

Lastbilen bliver stoppet ved en afspærring. Rollerne sidder nu bagi i lastbilen, da de ikke længere tror, de har brug for at være skjult. Foran dem holder en personbil med et ældre ægtepar.

Vagterne, en mand og en kvinde (der optræder igen i akt 3), hiver det ældre ægtepar ud af bilen og likviderer dem. Rollerne kan både prøve at stoppe dem, holde sig i skjul eller forsøge at komme væk, inden de to dør. Det ældre ægtepar er en tidligere dommer og hans kone. Dommeren kender både Mateo og Ainara og prøver at give dem en halskæde. Hvad end der sker, så kommer rollerne væk - vagternes bil kan måske ikke starte, deres chauffør får talt vagterne til ro, måske gør en af rollerne det.

Inspiration til spørgsmål

- Hvor kender I ægteparret fra?
- Hvordan opdager I, at dommeren kender nogle af jer?
- Lykkedes det jer at tale med ægteparret?
- Hvad var der i den halskæde, han gav jer?
- Hvad er det sidste, han siger, før de bliver skudt foran jer?
- Hvordan kommer I væk?
- Den ene af de to mænd, ser ud til at genkende jer. Hvorfor stopper han jer ikke?

Evt. kan du begynde at dyrke nogle konflikter her. Spørg fx Ainara, hvorfor hun bad Jordi om at holde kæft, da ægteparret tiggede om nåde. Det kan også være blandt andre af rollerne. Men spil dem ud mod hinanden.

Du skal også se, om det er muligt at få en af dem til at sætte sit liv på spil, og hvordan det blev stoppet af de andre.

Vigtige Valg

Vil de hjælpe de mennesker de kender, vil de sætte deres eget liv på spil?

Scene 7 – Vinden blæser op

Formål

At begynde at sætte ord på faren og brutaliteten i Tramuntanavinden.

Beskrivelse

Folk fra Catalonien har alle oplevet Tramuntanavinden. Det er en vild og brutal vind, der uden nåde knækker dem, der bliver fanget ude i den.

Inspiration til spørgsmål

- Hvor gammel var du, da du første gang hørte om vinden?
- Man siger, folk bliver gale af at være i den, hvorfor?
- Har du nogensinde været ude i vinden?
- Hvad er legenden om vinden?
- Hvilken historie var der om vinden, hvor du kom fra?
- Din bedstemor sagde altid, at Tramuntanaen blot var en tjener for... ja, hvem?

Vigtige Valg

At de får lov til at sætte ord på den vildskab og voldsomhed, der kommer til at møde dem. De skal være med til at skabe den uendelige urkraft, der er vinden.

Scene 8 – Agtes sidste fem timer

Formål

Dette er den anden store flashbackscene. Formålet er at få fortalt historien om Agte i et positivt lys. Det er vigtigt, at du sammen med spillerne finder den rigtige form i fortællingen. Husk at du i denne omgang skal fokusere på det positive. Når I sammen har skabt fortællingen om episoden, er du klar til at kunne genfortælle og bruge elementer af den i stormen. Husk at frame historien som en af deres helt store sejre - det er i første omgang en heltehistorie.

Beskrivelse

Den lokale socialistiske politiker Andrés Monereo lavede gennem længere tid ballade. Han talte mod Franco, talte for bøndernes rettigheder. Han tordnede mod uretfærdigheden ved, at landet blev undertrykt, og byerne fik alle goderne.

I blev sendt ud for at arrestere ham. Mateo havde ansvaret for missionen, Ainara kom med på hans ønske. Sebastian blev valgt til at lede betjentene, der skulle stå for anholdelsen, da Sebastian selv kom fra Agte. Jordi var med som officielle medlem af Barcelonas byråd, der skulle tale med landsbyrådet og sikre sig, at alt gik godt for sig.

Gaderne i Agte genlød af taktfaste stærke unge spanieres bestemte march, og der var en skarp frisk metallisk lugt i luften - lugten af frihed. Men det hele gik skævt. Byens borgere skjulte Andrés og nægter at udlevere ham, og da fire drenge hængte en dukke af Franco fra en lade, starter en kædereaktion af dårlige beslutninger taget i vrede.

Politiet begyndte hårdhændet at ransage husene for at finde de fire drenge. Ved et uheld mistede en af drengene livet, da han blev lagt i benlås. Det gjorde byens borgere så vrede, at flere af mændene greb til våben og angreb politiet. Politiet endte med at måtte barrikadere sig i en lade. Fem timer senere var kampen overstået. Politiet mistede to mænd og dræbte næsten alle indbyggerne i byen. Dem, der ikke døde da kampen var overstået, døde, efter man gik en likvideringsrunde.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan gik samtalen med byens byrådet i hårk-nude?
- Hvordan følte I, da I ankom til byen?
- Beskriv jeres uniformer?
- Hvorfor var det så vigtigt at få fanget David?
- Hvorfor gik byens borgere til angreb på jer?
- Hvem af jer var lige ved at miste livet?
- Hvorfor måtte I barrikadere jer?
- Hvordan kunne man se, at byen aktivt modarbejdede styret?
- Hvordan fik I slået borgerne tilbage?

- Hvad skrev de i avisen dagen efter?
- Hvordan blev det hele modtaget internt i partiet?

Vigtige Valg

Spillerne kan her igen være med til at præge den heltefortælling, de meget gerne skulle have begyndt at bygge op om deres egne karakterer. Det er vigtigt, at de her får lov til virkelig at male en massakre som et nødvendigt onde, der i sidste ende var for det bedste. Lad dem fortælle, hvordan de reddede hinandens liv og gav alt for styret.

Scene 9 – Hvad er det i er eftersøgt for?

Formål

Spillerne får lov til sammen at finde ud af, hvorfor kommunisterne eftersøger dem, og om det er rimeligt.

Beskrivelse

I ligger stadig gemt i bilen og er kommet til endnu en vejspærring ved et gammelt hus. På husvæggen ved vejspærringen kan I gennem sprækkerne i siden af bilen skimte plakater af eftersøgte fascister. Blandt dem er der plakater af jer. Hvilke forbrydelser er det, kommunisterne har opfundet for at anklage jer for, og hvor meget har de pyntet på sandheden? For de var alle eftersøgt med henblik på henrettelse. Da bilen endelig kommer væk, stopper chaufføren lidt længere fremme og hjælper dem ud. Chaufføren er Hugo, Jordis assistent og elsker.

Inspiration til spørgsmål

- Hvad er I eftersøgt for?
- Kan I genkende anklagerne?
- Hvilke billeder har de valgt af jer?
- Hvorfor har de valgt at fordreje sandheden?
- Er I til fare for landet?
- Hvorfor lige jer?

Vigtige valg

Spillerne får lov at definere hvad deres roller er eftersøgt for, og hvordan de forholder sig til at læse hvad de var anklaget for.

Scene 10 – Den forladte by, ligbål og de to der flygter.

Formål

At vise, hvor meget de er i fare, og at hævntørsten er stor lige under overfladen.

Beskrivelse

De skal skifte køretøj, og deres chauffør Hugo er tydeligt bekymret. Da I ankommer til en rastepåds syd for en forladt landsby. I midten af den forladte landsby blafre et stort bål voldsomt i vinden. Rastepådsen er blevet et samlingssted for flere, der søger ly for vinden. Blandt dem er der både folk på flugt og en del modstandsfolk og kommunister. Det kommer hurtigt til sammenstød, og der går ikke lang tid, før to fascister har bragt en flok kommunister i knæ og begynder at råbe op om at ville henrette dem. Om de dør eller ej er helt op til spillerne.

Kort efter ankommer en lastbil med en stor gruppe modstandsfolk, og det hele vender på en tallerken. De to fascister må flygte fra byen, mens Hugo skynder sig at genne dem videre.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan føles vinden?
- Hvad er tegnet på, at vinden næsten er blæst op?
- Hvem er på pladsen udover jer?
- Hvordan undgår I modstandsfolkene?
- Hvordan reagerer I, da de to unge mænd trækker våben?
- Da de ligger an til at skyde, hvad gør I så?
- Hvad er det modstandsfolkene siger, da de trygler for deres liv?

Vigtige Valg

Hvordan handler de, når de endelig har chancen for at hævne sig. Eller holder de sig væk fra likvideringen af modstandsfolkene.

Scene 11 – Kommunisterne & flugten ud i vinden

Formål

At de får lov til endelig at komme ansigt til ansigt med de kommunister, der har jagtet dem i lang tid, og at de flygter ind i vinden som en sidste udvej for overlevelse.

Beskrivelse

På et langt goldt stykke vej med en vind, der river i lastbilen, så det næsten føles, som om den er ved at tippe over, holder den ind til siden. Fire biler kører op på siden af lastbilen, og inden længe er der nogen, der råber, at rollerne skal komme ud.

Uden for står 11 mand, alle med skarpladte våben. De har ventet længe på dette øjeblik. De er alle folk, der har mistet nogen, de holdt af, til styret, og enkelte til disse bødler, de lige har fanget. I det fjerne kan man se klokketårnet ved den franske grænse, og "kongen" på toppen af tårnet, som er det catalanske flag, der har lagt sig omkring tårnets top. Vinden tager til, mens de er der, og de 11 begynder at diskutere, om man vil likvidere dem her eller tage dem med. På en eller anden måde lykkes det rollerne at flygte. Er det snilde, vinden, deres chauffør eller noget helt tredje, der gør det?

De vigtigste elementer i denne scene er at sætte landskabet, få dem til at snakke om vinden. Giv dem et pejlemærke i forhold til klokketårnet og finde ud af, om de ofrer chaufføren i processen.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan ser de ud?
- Hvad er det, der gør lederen af gruppen genkendelig?
- Hvorfor er I bange for dem?
- Hvad tænker de på?
- Hvad har de lyst til at gøre?
- Hvorfor trækker de pinen ud?
- Er det nogen, I kender?
- Hvordan fanger de jer?
- Hvordan reagerer I, da de lægger an til at likvidere jer?
- Hvad er det I siger, der får dem til at vente med at skyde?
- Hvordan slipper I væk?
- Hvordan er det at se de catalanske flag veje igen, efter Franco gjorde det forbudt?

Vigtige Valg

De skal her være med til at definere den fjende, der kommer til at jage dem gennem resten af scenariet.

Det er den ultimative trussel og skræmmebilledet på kommunisterne, de skal designe. Det vigtige her er, at du sammen med spillerne opbygger den ultimative trussel og langsomt går over i Tramuntanaen og deres flugt.



IND I STORMEN

SCENER AKT 3

Akt 3 handler om deres rejse ind i Tramuntanavinden, og hvordan vinden langsomt æder sig ind i dem og tvinger dem til at se på deres gerninger, uden løgne og forglemmelser. Det handler om at bryde rollerne ned, fjerne glæden ved deres sejre og få dem til at forstå, at det, de har gjort, er forbrydelser, der aldrig kan tilgives.

Praktisk er det også her, du holder et break og introducerer spilværktøjet vinden. Du fortæller spillerne, hvordan værktøjet skal bruges. Derefter giver du det til den spiller, som, du tænker, vil være god til at sætte standarden for, hvordan man bruger vinden i spillet.

Der er intet krav om at du spiller scenerne i akt 3 i en bestemt rækkefølge. Du kan også vækge at spille nogle af scenerne flere gange. Der er dog to scener der skal spilles nemlig scene 15 og scene 18 og så afsluttes akt 3 altid med, at man spiller scene 19.

I akt 3 er der også tre typer af mellemscener, du kan smide ind, når det passer dig. De er med til at sætte stemningen og minde dem om, at de går ude i vinden, og hvordan vinden følelse.

Vinden æder

I vinden æder-scener, handler det om, at du stiller

spørgsmål til, hvordan vinden føles, hvordan de kan mærke, at den flænses deres hud, hvor svært det er at tænke, og hvad de glemmer. For vinden æder dem bogstaveligt talt langsomt.

Hvem går i vinden?

Hvem går i vinden, er scener hvor rollerne kan fortælle hvem de møder i vinden fra deres liv. Er det folk de har gjort ondt, familie de savner eller nogle helt tredje. Så husk at find ind til kerne af, hvorfor de lige er den person de møder. De personer de møder kan både være levende og døde.

Jeg erkender

En af de vigtigste scener, der går igen, er erkendelsesscenerne. Der er ikke noget rigtigt eller forkert tidspunkt at spille dem. Scenerne går ud på, at du eller en af de andre spillerne begynder at spørge ind til én af rollerne, om man forstår, hvad man har gjort og om de kan leve med det. Husk hele tiden at pres på for at finde ud af om rollen kan tilgive sig selv og rejse videre mod Frankrig.

Scene 12 – Landsbyen og de to homoseksuelle mænd

Formål

At få beskrevet den næsten tomme landsby, at sætte Jordi under et særligt stærkt pres, at stille karaktererne over for et dilemma: Skal vi være tro mod vores kammerater eller ofre dem for selv at overleve?

Beskrivelse

Rollerne bliver nødt til at søge ly. Vinden har taget til og huler nu i en uendelighed. En lade står åben ikke langt fra dem. Kommunisterne er langsomt på vej ned mod byen i en af deres biler. Men vinden gør deres fremfærd langsom. I laden gemmer de to mænd fra rasteplassen sig. De er elskere, støtter af partiet og på flugt fra kommunisterne. De prøver at skjule det, men det kræver ikke meget opmærksomhed at opdage, at de to er mere end blot venner. Jordi synes, han kan genkende den ene af dem, og hvis du har brug for at sætte scenen på spidsen, kan en af de to mænd genkende Jordi.

Under hele scenen skal du sprede små spor fra Monsieur Daqi'd. Det kan være i form af lyde, oplevelsen af lys, der kortvarigt minder om natklubben, lugten af sved, eller andre ting, dine spillere selv har beskrevet, da I gennemgik scenen sidst. Kommunisterne finder til sidst laden og begynder at bryde døren op. Kun ved en afledningsmanøvre kan rollerne slippe væk. At kaste de to mænd for ulvene virker som den letteste løsning.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan ser byen ud?
- Hvad hænger på murene?
- Er der nogen spor af dem der boede her?
- De to mænd i laden, hvordan opføre de sig?
- Hvem af jer opdager at de holde hånd?
- Den ene mand hiver fat i Jordi, hvad siger han?
- Da kommunisterne står udenfor, hvad tænker i?
- Der er en bagudgang, men hvis i brugte den, opdager de jer, hvad gjorde i?

Vigtige Valg

Scenen her giver spillerne mulighed for at træffe flere forskellige valg. Først og fremmest er den letteste måde at slippe væk på at overlade de to mænd til kommunisterne og derved øge forspringet. Samtidig får rollerne også lov til at beskrive, hvordan de har det med homoseksualitet. Hvordan reagerer Jordi hvis de to mænd genkender ham.

Scenen slutter

Når de har taget et valg med hensyn til de to mænd og må flygte videre ud i vinden.

Scene 13 – Den væltede vogn, sønnen i klemme, faren desperat

Formål

At teste deres sympati og medfølelse

Beskrivelse

Ude i vinden, næsten blinde, kommer de til en hestevogn, der er væltet. De kan høre en mand råbe på catalansk, et sprog, som ingen af rollerne taler. Da de ankommer til vognen, kan de se, at den er væltet ned over en ung dreng, hvis ben er blevet knust under den. Drengen er omtåget, og faren er sønderknust. Fra vognen er der flere kasser, der er væltet ned. En af kasserne er åben, og ud fra den blæser der løbesedler. Under løbesedlerne er der beholdere med nervegift. Alle kasserne er med stemplet Xert på (Ainaras fødeby), der opfordrer folket til at rejse sig. Datoerne på løbesedlerne er også forkerte og er dateret for 40 år siden.

Inspiration til spørgsmål

- Hvad gør I, da I ser, at drengen ikke står til at redde?
- Da Ainara opdager, at der står Xert på kasserne, hvad gør hun så?
- Faren bliver vred, da I ikke hjælper. Hvad sker der?
- Hvad står der på løbesedlerne?
- Hvordan ser drengen ud?
- Hvordan finder I faren?
- Hvad prøver han at gøre for at trøste sin søn?

Vigtige Valg

Hvordan vælger de at reagere på en mand, der tydeligvis er desperat. Manden vil gerne redde sin søn, drengen står ikke til at redde fra andet end sine smerter. Men ændrer de holdning, da de opdager, at faren og sønnen er blandt dem, der har modarbejdet Francostyret. Hvis de nægter at hjælpe, bliver manden voldelig i desperation.

Scenen slutter

Når de har taget et valg, og de i vinden og støvet kan ane mennesker, der er på vej mod dem.

Scene 14 – Tårnet i horisonten & Kommunisterne der er faret vild

Formål

At lade dem møde deres fjende, hvor de har magten og samtidig give dem et pejlemærke på, hvor langt der er, til de er i sikkerhed.

Beskrivelse

De er flygtet længere ind i stormen. Kun tårnet i det fjerne kan ses, med de catalanske flag, kendt som kongen, smygende sig omkring tårnets top. Resten af landskabet glider sammen i ét. Længere fremme holder en bil, lygterne er tændt, og en mand og en kvinde, begge kommunister, forsøger desperat at få gang i motoren. De skændes om, hvor de er, og hvor de skal hen. Bilen er hårdt beskadiget, og det er tvivlsomt, om den nogensinde kan køre igen. Bagerst i bilen sidder to drenge og sover, med hovederne mod hinanden. De er på alder med Sebastians drenge. Ved siden af drengene, kan man se en rulle med eftersøgningsplakater. Øverst på plakaterne er der et billede af de fire med ordene: Fjender af staten. På et tidspunkt vil én af drengene genkende dem, og det vil udvikle sig til en meget ubehagelig situation.

De to kommunister vinker gruppen over og prøver at få dem til at hjælpe. Rollerne genkender dem fra vejen, de er to der likviderede det gamle ægtepar.

Inspiration til spørgsmål

- Fortæl hvordan vinden opleves?
- Da i ser lygterne fra bilen hvad tænker i?
- Manden og kvinden ved bilen bar kommunistiske tegn, hvad betød det for jer?
- Da i er de to børn, hvad tænke i så?
- Hvordan ser børnene ud?
- Hvem opdagede plakaterne på bagsædet?
- Hvad gør i, da en af børnene genkendte jer?

Vigtige Valg

Hvordan reagerer de på to mennesker, der ønsker deres hjælp, ikke har genkendt dem, men tydeligvis er fjender. Kan de få sig selv til at gribe til vold for at sikre sig, at de kommer væk.

Scenen slutter

Når de enten er flygtet, eller når familien er død. Man hører over radioen i deres bil, at de andre har spottet dem, og de er på vej.

Scene 15 – Den forladte by og natklubben

Formål

At vise, at deres rejse er cirkulær, og at de begynder at bevæge sig ned i vanviddet. At grave ned i episoden på Monsieur Daqi'd og se, om de erkender, at det de gjorde var forfærdeligt.

Beskrivelse

De ankommer til byen igen, de føler sig desorienterede. De har ikke gået i ring, det er de sikre på. Dyk ned i, hvordan det opleves. Er rollerne stadig enige, eller kan man mærke splid i gruppen? Stil spørgsmål, til hvem der har ført dem tilbage til byen osv.

Igen er det laden, der tiltrækker deres opmærksomhed. Der er larm indefra. Da de kommer ind, kan de se de to af kommunisterne, der har jagtet dem, klynget op i en tværbjælke. Rundt om dem er der en stor gruppe bønder i gang med at drikke og skåle på deres fangst. Laden er lyst op af fakler. Der er en euforisk lynchstemning i laden. Endnu en mand med hætte over hovedet venter på at blive klynget op. Straks de kommer ind, bliver de indlemmet i gruppen af mænd. På bagvæggen af laden er der et stort billede af Franco med blomster og stearinlys omkring.

De opdager efter lidt tid, at ca. otte mand er ankommet efter dem, og at de alle skjuler våben. De oplever nu den modsatte historie fra Monsieur Daqi'd, hvor de er i rollen som dem, der oplever overgrebet. Langsomt som historien udfolder sig, lader du laden blive til natklubben, og lader rollerne blive ofre. Natklubben er en forvrænget udgave af sig selv, men beskriv den tunge stemning, mørket, der bliver brudt af underlige lys, lugten af sved, pis og blod. Musikken er en langsom blues, der er gået i hak, og de fjerne skrig af folk, der er ved at dø eller er hårdt sårede.

Det vigtige her er, at du benytter deres fortælling fra tidligere, men fordrejer alt det, som de oplevede. Få dem til at stille spørgsmål ved, hvad de oplevede. Der er ingen rigtig eller forkert måde at udspille scenen på. De kan skifte side, de kan overmande mændene, de kan lade sig fange. Du skal bare gøre alt for at få dem til at opleve de rædsler, de faktisk påførte gæsterne den aften.

Da de gemmer sig for at overleve, er den sidste del af scenen en spillernes beskrivelse af, hvad de otte mænd gør ved bønderne i laden.

Inspiration til spørgsmål

- Hvem er den tredje mand, der skal hænges?
- Hvordan er det at være blandt ligesindede?
- Da de slår i en skålesang for Franco, hvad gør I?
- Hvem opdager, at der er kommet nye til?

- Hvad gør I, da I ser de skjulte våben?
- Da der bliver åbnet ild, hvad gør I?
- Da I lægger mærke til, at der bliver spillet musik, hvad tænker I på?
- En af dem ude fra laden vil gerne gemme sig med jer, hvad gør du?
- Du lugter, at der stinker af sved, hvad minder det dig om?
- Hvad tror I, der sker ude i rummet, mens I gemmer jer?

Andre spørgsmål skal afspejle den første scene, I spillede i natklubben.

Vigtige Valg

Hvordan reagerer de i ofrenes sted.

Scenen slutter

Når de otte mænd har likvideret alle og forlader laden/natklubben og faklerne slukkes i vinden, der nu står ind gennem ladeport.

Scene 16 – Vognen, der er væltet, og de døde børn

Formål

At sætte scenen med vognen igen, lade dem opleve, hvordan deres handlinger nu dræber andre.

Beskrivelse

De kommer til den væltede vogn igen. Denne gang er det Sebastians ældste dreng hvis ben er knust under vognen. Vognen er fyldt med mad. Den samme gamle mand råber om hjælp. Han kan ikke flytte vognen. Som før er der intet at gøre og Sebastians søn er godt som død.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan reagerer Sebastian, når han opdager, at det er hans søn?
- Hvad gør I med sønnen?
- Hvordan reagerer I over for den gamle mand?
- Hvem vælger at ende sønnens liv?

Vigtige Valg

Hvordan reagerer de, når vognen ikke er fjende, og dem, man skal tage valget omkring, er nogle, som gruppen holder af.

Scenen slutter

Når man har valgt hvad man gør med Sebastians søn.

Scene 17 – Landsbyen og ligbålet

Formål

At vende tilbage til den forladte landsby med ligbålet og fortsætte i den cirkulære fortælling. Nu skal de hjælpe med at begrave de døde. I byen er Mateos familie. De har søgt ly sammen med andre fra partiet, de kender.

Beskrivelse:

Byen er næsten tom, enkelte mennesker med lommetørklæder for ansigtet samler døde sammen og bærer dem hen på bålet. Lugten af lig, død og aske fylder alt. De kommer ind i kirken, hvor de levende er tilbage, og langsomt bærer de de døde ud mod det store bål, der blafre i vinden. Ligene er ikke indbyggere i byen, men folk de kender. Hvem de bærer mod bålet, er op til spillerne. Men Mateos familie bønfalder dem at hjælpe med at begrave de faldne. De faldne kan stadig tale og bønfalder dem om ikke at smide dem ud i vinden. De har så meget at leve for.

Til sidst ankommer kommunisterne og tvinger dem til at barrikadere sig i kirken sammen med de døde.

Inspiration til spørgsmål

Beskriv lugten, der møder jer?
Hvordan er det at se mennesker brænde?
Da du møder din familie i kirken, hvordan reagerer du?
Hvem er det, I kender, der ligger på kirkegulvet?
Hvad gør du, da de bønfalder jer om at lade dem ligge?
Da de andre begynder at bære dem ud. Hvad gør du?
Hvem opdager billygterne, der kommer ned i byen?
Hvem er den første, som kommunisterne skyder?

Vigtige Valg

De får lov at fortælle, hvem de ser og hvorfor.

Scenen slutter

Da kommunisterne ankommer og presser alle til at søge ly i laden eller dø.

Scene 18 – Tilbage til Agte

Formål

At tvinge dem til at opleve Agte igen. Men nu i rollen som ofre. Scenen ender med, at de bliver ført ud for at blive nakkeskudt og kastet i en massegrav.

Beskrivelse

Kommunisterne er ved at brænde byen ned- Udenfor kan man høre skrig og skrål. Mateos familie vil gerne væk, det samme vil flere af deres gamle bekendte. Bussen, de ankom med, holder på den anden side af byen. Men udenfor venter kommunisterne. Flere inde i laden har våben, og mange taler højt om væbnet modstand. De skyder ud i vinden, efter alt der nærmer sig. Da lyden af skud og røgen endelig lægger sig, er der stille som i graven. Kun vindens hylen kan høres. De gennemlever nu igen Agte og ser, at dem de har skudt, er folk, de kender. Venners børn, bekendte fra partiet osv. Husk at bringe så mange detaljer fra deres oprindelige forklaring om Agte ind i historien her.

Inspiration til spørgsmål

- Hvordan ville I kunne slippe væk?
- Hvem kender I, der bliver fanget ude i vinden?
- Hvad gør kommunisterne ved dem?
- Hvem opdager lageret med våben?
- Hvem opildner de andre, til at der skal kæmpes?
- Da I braser ud, og der ingen er, hvordan reagerer I?
- Der er døde overalt. Hvem er det I genkender?
- Hvem er de døde børn, der ligger der?

Andre spørgsmål skal du tage fra den første historie i Agte.

Vigtige Valg

Hvordan reagere de på at se venner og familie blive skudt. At se folk fra partiet dø foran dem.

Scenen slutter

Når de ankommer til busserne, der nu er i flammer.

Scene 19 – Tårnet

Formål

At få dem til at vælge mellem sig selv og andre.

Beskrivelse

Endelig kommer de til tårnet og den sikkerhed, det bringer med sig. Men det lille rum, hvor man kan søge ly, er allerede fyldt med mennesker. Så hvis de skal ind og overleve, er der nogen, der skal hives ud af tårnet. Få spillerne til selv at beskrive, hvem der er i tårnet, og hvordan de er stimlet sammen som sild i en tønde. Der er ingen, der vil ud, så rollerne kan komme ind. Hvis de forsøger at flytte dem, yder de modstand. Det bliver meget voldeligt, hvis de ikke vil blive ude i vinden.

Inspiration til spørgsmål

- Hvem finder de i tårnet?
- Hvad lugter der af?
- Hvem ofrer de til vinden?
- Hvordan æder vinden dem, de smider ud?

Vigtige Valg

Hvem smider de ud, og hvorfor smider de dem ud?

Scenen slutter

Når de har valgt at blive enten at blive ude i vinden og dø eller få plads inde i tårnet.

DEN FRANSKE GRÆNSE

AKT 4 EPILOG

Scene 20 – Grænsen ved Frankrig

Formål

De skal bestemme, om de når til grænsen eller ej. Har tiden i vinden givet dem en forståelse for, hvad de har gjort, eller mener de stadig, at deres liv har været pletfrit, og at de har kæmpet den gode sags tjeneste?

Beskrivelse

Vinden har lagt sig, den franske grænse kan ses i horisonten. Tre vagter står ved den, på den franske side. Gennem morgendisken kan man se nogle skygger nærme sig grænsen. De er forblæste med et vildt udtryk malet i deres ansigter. Hvad de gør, og hvor mange de er, er nu op til spillerne.

Inspiration til spørgsmål

- Er der nogen af jer, der kommer ud af vinden?
- Hvordan har I det?
- Hvad siger I til de franske vagter?

- Hvor er dem, som ikke kom med? ,
- Finder man dem nogensinde?
- Hvordan vil de blive husket?
- Hvad med deres familier?

Og andre spørgsmål, der kunne gøre sig gældende, ud fra hvad der er sket i spillet?

Vigtige Valg

Er de stadig med, og hvis ja, hvad gør de så

Når spillerne har fortalt hvem og hvordan scenen ved den franske grænse udspiller sig. Så slutter scenariet.



Information om karakteren:

På dette ark får du alt den information, du skal bruge for at kunne spille Ainara. Karakteren er skrevet indefra og ud. Så den skal ses som en refleksion, af hvordan Ainara ser sig selv. Det er den kerne, du skal holde fast i gennem spillet, men også lade dig udfordre på.

Du skal være opmærksom, på at du som spiller ikke har 100 procent bestemmelsesret, over hvem Ainara er, men at du kommer til at skabe rollen sammen med de andre spillere.

Din funktion som spiller af Tramuntana:

Som spiller af Tramuntana skal du være med til at udforske og skabe historien omkring de fire mennesker på flugt fra Barcelona. Historien er ikke sat i sten, og derfor er det vigtigt, at du sammen med spillederen og de andre spillere er med til at bidrage til handlingen. Hvor spændende de fires rejse bliver, og hvad de går igennem, er i stor grad også dit ansvar, så det er vigtigt, at du er klar på at byde ind med idéer og forslag.

Historien handler om fire mennesker på flugt fra Barcelona mod Frankrig under det fascistiske styres sidste krampetrækninger. Undervejs bliver de konfronteret, med hvem de er, og hvordan de har levet deres liv. Undervejs kan du vælge at acceptere andres fortælling om dig, selvom den er modstridende med din egen. Hvis dette sker, forandrer din rolle sig.

I scenariet vil du opleve, at der optræder okkulte elementer og referencer. Dette er ikke noget, din karakter kender til, eller som rollen skal reagere på. Rollerne er som karaktererne i klassiske kosmisk gys - små og uvidende om, at der er kræfter større end dem, der er ved at fortære dem.



ATTN: GRITB
ANTONNE

© 1963 Columbia Pictures Corporation. All Rights Reserved. Printed in U.S.A. Permission is hereby granted to newspaper publishers to reproduce this photograph for other than advertising purposes. Must not be sold, leased or otherwise distributed without the express written consent of Columbia Pictures Corporation.

AINARA

SKRUPELLOS SYSTEMSTOTTE, LIVSNYDER OG ENERÅDIG.

Du drømmer om:

At du en dag kan læne dig tilbage på en veranda langt uden for byen, ryge en cigaret og drikke et glas rødvin vel vidende, at Francos drøm lever i bedste velgående. For først når I er dér, kan du slappe af. At trække dig tilbage, komme væk fra larmen, det moralsk forfald og konflikterne. Men hvis du gør det nu, så brister drømmen om et bedre samfund, og du ved hvilket kaos, der kommer i stedet.

At skabe orden og ro, så kaos ikke splitter samfundet ad.

Du fortryder:

At du har holdt din sygdom skjult for alle. Den tillid, dine venner har vist dig, har du ikke vist dem. Ingen ved, at dine lunger er ved at falde fra hinanden, at du om natten vågner med blod på puden og blodplettede læber. Det var borgerkrigen og kommunisternes skyld, de brugte gas for at fortrænge Francos mænd fra en landsby - en gas, der ramte alle byens borgere, en gas, der nu langsomt har ædt dine lunger i over 30 år. Du er bange for, at din sygdom gør dig svag, og svaghed er der ikke plads til, når man skal ændre verden.

Din sygdom driver dig, for der er meget, du skal nå, inden det er forbi.

Du kom fra:

Du voksede op i en lille landsby Xert i en meget religiøs familie. Din barndom var præget af ro, orden og undervisning i den lokale skole, drevet af byens nonnekloster. Din far var den lokale købmand, og din mor var matematiklærer i skolen. Dine to mindre søstre elskede du overalt på jorden. Det var en skøn barndom, lige indtil kommunisterne kom, bombede byen, skød din far for ikke at give dem forsyninger, og sendte gas ind i byen, da Francos mænd kom. Dine to brødre døde af gassen, din mor levede kun få år efter, så tog sorgen hende.

Lykken er, at der intet sker, og at samfundet omkring dig forholder sig i ro.

Du fandt dit kald:

Da din mor døde, og du flyttede ind på nonneklosteret, vidste du, at du måtte gøre alt, hvad der var i din magt, for at hverken du eller nogen anden skulle opleve de rædsler og de tab, du havde oplevet. Koste, hvad det ville. Du fandt hurtigt ud af, at du havde en gave for at finde ind til kernen af problemer og en evne til at få andre til at hjælpe dig med at løse dem. Du søgte en stilling som betjent i Barcelona. Det tog ikke lang tid, før du blev overført til afdelingen for sædelighedsforbrydelser. Endelig var du i en position, hvor du kunne gøre en forskel og gå i kamp mod moralsk forfald.

Viden er den eneste magt. Den, der ved, skriver historien.

Du kigger fremad:

Du steg hurtigt i graderne. Du var ivrig, ihærdig og målrettet. Raval blev ryddet godt op, flere af de lokale bordeller og ulovlige natklubber blev fundet og lukket. Højdepunktet var, da du sammen med Jordi opsporede en gruppe gamle kommunister fra borgerkrigen, der havde været med til at angribe Xert. At finde dem, fange dem og sætte for en domstol og se dem dømt til døden, var et af de bedste øjeblikke i din karriere.

Du har et opgør med fortiden. Ikke alle, der fortjener en straf, er straffet.

Politikommandant Mateo:

Han er jeres overordnede, en af de intellektuelle hovedkræfter bag udrensningen af kriminelle og modstandsfolk. Du husker, hvordan han kom ind på dit kontor med en mappe med folk, der var i partiets søgelys, og bad om din hjælp. Et halvt år senere var alle i mappen dømt og gemt bort. Siden da har I hjulpet hinanden med mange sager.

Politikaptajn Sebastian:

I minder nok mere om hinanden, end man skulle tro. Du har ikke den samme fysik som ham, og du sparker ikke døre ind eller har været i skudduel med kriminelle. Men I har samme drivkraft - hvor han er musklerne, er du hjernen. Utallige er de gange, du har dirigeret ham i retning af dissidenter og forbrydere, der gemte sig i byens slum. Sebastian er det mest noble menneske, du kender, og en sand ven, der aldrig har gjort noget galt.

Embedsmand Jordi:

Oh Jordi, du elsker ham og hader ham samtidig. Han er sjov, skarp og vittig. Han er anset som en af de mest lysende talenter i partiet og vejen foran ham er belagt med store visioner. Tidligere løjtnant i politiet. Jordi har dog også en hang til mandligt selskab, også selvom han ved, at partiet ikke ser mildt på den slags. Du forstår ikke, hvorfor han ikke kan styre sine lyster, når det nu så tydeligt kan ødelægge hele hans karriere. Din frygt er, at hvis han tager dig med i faldet, hvis han bliver afsløret, da alle i partiet ved, hvor tætte I er.

I aften

I skal alle mødes på El Rey de Amarillo i aften og finde en vej ud af Barcelona. I har kontaktet menneskesmugleren Alejandro. Din afdeling er lukket ned, og alle dine mænd sendt hjem. Dine allierede er på flugt, og dit ansigt hænger på plakater i hele byen. Du må væk, så du kan genoptage kampen på ny.

Til spilleren:

Du skal spille Ainara, en på alle måder formidabel og kompetent kvinde. Du er gruppens øjne og ører, og du ved alt, hvad der foregår, og hvad alle har gang i. Du er gruppens drivkraft, du har et mål og du gør alt for at få de andre med. Du kan samtidig altid lure, om nogen lyver eller holder noget igen. Man kan sige, at du har en slags sjette sans.



Information om karakteren:

På dette ark får du alt den information, du skal bruge for at kunne spille Jordi. Karakteren er skrevet indefra og ud. Så den skal ses som en refleksion, af hvordan Jordi ser sig selv. Det er den kerne, du skal holde fast i gennem spillet, men også lade dig udfordre på. Du skal være opmærksom, på at du som spiller ikke har 100 procent bestemmelsesret, over hvem Jordi er, men at du kommer til at skabe rollen sammen med de andre spillere.

Din funktion som spiller af Tramuntana:

Som spiller af Tramuntana skal du være med til at udforske og skabe historien omkring de fire mennesker på flugt fra Barcelona. Historien er ikke sat i sten, og derfor er det vigtigt, at du sammen med spillederen og de andre spillere er med til at bidrage til handlingen. Hvor spændende de fires rejse bliver, og hvad de går igennem, er i stor grad også dit ansvar, så det er vigtigt, at du er klar på at byde ind med idéer og forslag.

Historien handler om fire mennesker på flugt fra Barcelona mod Frankrig under det fascistiske styres sidste krampetrækninger. Undervejs bliver de konfronteret, med hvem de er, og hvordan de har levet deres liv. Undervejs kan du vælge at acceptere andres fortælling om dig, selvom den er modstridende med din egen. Hvis dette sker, forandrer din rolle sig.

I scenariet vil du opleve, at der optræder okkulte elementer og referencer. Dette er ikke noget, din karakter kender til, eller som rollen skal reagere på. Rollerne er som karaktererne i klassiske kosmisk gys - små og uvidende om, at der er kræfter større end dem, der er ved at presse og fortære dem.



JORDE

KEJSE

EMBEDSMAND

JORDI

VISIONÆR POLITIKER, HURTIG PÅ AFTRÆKKEREN, KVÆRULERENDE OG HOMOSEKSUEL.

Du drømmer om:

At den dag kommer, hvor fremtidens samfundsorden og din homoseksualitet kan gå hånd i hånd. For uanset hvor meget du elsker alt, hvad Franco har gjort for Spanien, så ved du også, at du bærer på en hemmelighed, der vil få dig smidt ud af partiet, sendt i fængsel eller få dig henrettet. Du drømmer om, at du kan styre Francos vision i en retning, hvor der er plads til dig.

At forene to verdener og finde lykken.

Du fortryder:

Du har fortrudt hver eneste dag, at du giftede dig. Men det var vigtigt for at bevare et korrekt og puritansk ydre i partiets øjne. Din hustru Elenora er smuk, begavet og en loyal partisoldat, men hun siger dig absolut ingenting. Jeres samliv er præget af den ikkeeksisterende fysiske kontakt, og du frygter, at hun har opdaget din hemmelighed.

Du holder dine hemmeligheder tæt ind til kroppen.

Du kom fra:

Du voksede op i Raval, et slumkvarter i Barcelona. Det var en hård opvækst, præget af tæsk, sult og druk. Da Franco overtog magten, var du kun ti år gammel, men der gik ikke mange år, før du kunne mærke forskellen. Gaderne blev ryddet, kriminaliteten faldt, og de, der før havde været efter dig, gemte sig nu for Franco.

Alle bør kunne gå i fred og leve i fred, så længe de opfører sig ordentligt.

Du fandt dit kald:

Du var den første, der meldte sig under fanerne, og i ti år sled og slæbte du for partiet. Først gadebetjent, senere som løjtnant. Samtidig blev du medlem af partiet, hvor folk delte dit behov for ro og orden. Du mødte også dit livs første kærlighed Jorgé, og et blå øje gjorde det klart, at din slags ikke var ønsket. Så du holdt lav profil, indordnede dig og holdt øjnene på bolden. End ikke din egen svaghed skulle stoppe dig fra at nå dine mål. I militæret fandt du viljen til at gå gennem ild og vand. Efterfølgende begyndte du at deltage mere aktivt i partiet igen, og her faldt dine talegaver, diskussionslyst og vid dig til gode, og du lærte hurtigt at udmanøvrere dine politiske modstandere.

Hvor der er vilje, er der vej.

Du kigger fremad:

Da du endelig satte dine ben i borgmestrenes kontor, vidste du, at det var en stor dag. Endelig var du så tæt på magten, at du kunne gøre en forskel. Også i partiet steg du langsomt i graderne. Du var spået en stor fremtid – nogle ville have dig til at stille op som borgmester, andre at drage til Madrid og måske gå hele vejen. Du vidste bare, at du hellere ville være på arbejde end derhjemme, og da du mødte Diego, din assistent, lod du for anden gang i dit liv lidenskab løbe af med dig. I har nu haft en affære i mere end to år, og du frygter, at nogen ved det.

Der er ikke noget, du ønsker mere, end at være dig selv

Politikommandant Mateo:

Du mødte ham første gang til en gallaaften hos borgmesteren. Han var din chef, intellektuel og en af hovedkræfterne bag at få de kriminelle dømt og bortvist. Han er i absolut særklasse og har sidenhen altid været villig til at samarbejde med dig og dit kontor. Både når nye love eller tiltag skulle udarbejdes eller folk skulle fængles for at modarbejde styret. Han er den eneste i gruppen, du anerkender som din intellektuelle ligemand.

Politikaptajn Ainara:

En handlekraftig, kompetent og skarp kvinde. Hun er kaptajn for sædelighedsafdelingen i Barcelona. Hun er jeres moralske kompas. Af flere omgange afslørede hun kriminalitet og moralsk fordræv blandt byens borgere. På din og partiets foranledning fjernede hun modstandsmænd og sikrede Francos ånd. Måske ved hun, at du er homoseksuel; hun har aldrig sagt noget, men du kender hende godt nok til, at hvis der er en, der har snavs på alle, så er det Ainara.

Politikaptajn Sebastian:

En ven fra de tidlige dage i Barcelona. I boede begge i Ravals slumkvarter og så på første hånd ludere, mindreårige på gaden, tiggere og drankere, og hvordan kommunisterne og arbejderne var moralsk fordækte. Sammen vendte I dagligt verdenssituationen på den lokale café. Sammen rejste I jer fra ghettoen; du som embedsmand og borgmesterens betroede mand, han som kaptajn i politiet. Sebastian er den rå drivkraft og vilje, der skal til for at skabe forandring. Hvor du tænker og snakker, så handler han, og det har du altid været imponeret over.

I aften

I skal alle mødes på El Rey de Amarillo i aften og finde en vej ud af Barcelona. I har kontaktet menneskesmugleren Alejandro. Du er eftersøgt i det meste af byen og frygter for dit liv, men du ved også, at flugt er den eneste mulighed for at finde sikkerhed og påbegynde arbejdet med at genskabe Francos drøm.

Til spilleren:

Du skal spille Jordi. Du er gruppens udfordrer, altid skarp i replikken, hurtig på aftrækkeren og en dygtig debattør, der kan tage næsten et hvert synspunkt og gøre det til dit eget. Derfor er det også dig, der kan overbevise andre om hvad som helst. Det er et stort privilegie at kunne få andre til at gøre, som du vil.



Information om karakteren:

På dette ark får du alt den information du skal bruge for at kunne spille Mateo. Karakteren er skrevet indefra og ud. Så den skal ses som en refleksion af hvordan Mateo ser sig selv. Det er den kerne du skal holde fast i, i løbet af spillet, men også lade dig udfordre på Du skal være opmærksom på at du som spiller ikke har 100 procent bestemmelsesret over hvem Mateo er, men det er en rolle du kommer til at skabe sammen med de andre spillere.

Din funktion som spiller af Tramuntana:

Som spiller af Tramuntana skal du være med til at udforske og skabe historien omkring de fire mennesker på flugt fra Barcelona. Der er ikke sat en historie i sten, og derfor er det vigtigt at du sammen med spillederen og de andre spillere er med til at bidrage til handlingen. Hvor spændende de fires rejse bliver og hvad de går igennem bliver er i stor grad også dit ansvar, så det er vigtigt du er klar på at byde ind med ideer og forslag.

Historien handler om fire mennesker fra Barcelona der flygter mod Frankrig, under det fascistiske styres sidste krampestrækninger. Undervejs bliver de konfronteret med hvem de er, og hvordan de har levet deres liv. Undervejs kan du vælge at acceptere andres fortælling om hvem du er, selvom den er modstridende med din egen, hvis dette sker forandre din rolle sig.

I scenariet vil du opleve, at der optræder okkulte elementer og referencer. Dette er ikke noget, din karakter kender til, eller som rollen skal reagere på. Rollerne er som karaktererne i klassiske kosmisk gys - små og uvidende om, at der er kræfter større end dem, der er ved at fortære dem.



MATECOEN
DOODEN

POLITIKOMMANDANT

MATEO

INTELLEKTUELT FYRTÅRN, FRA EN GOD FAMILIE, OG EN STOLT FASCIST.

Du drømmer om:

Et samfund i harmoni, hvor der ikke er nogen gnidninger, og alle arbejder mod det samme mål. Du ved, at dine drømme kun kan ske fyldest, hvis andre som dig kan stoppe den uorden, der hersker i gaderne og borgernes sind.

At verden ville rejse sig fra alt det kaos, som koster liv igen og igen.

Du Fortryder:

Du fulgte aldrig dit hjerte, når det galt kærligheden. Din hjerne bestemte at det var karrieren der var vigtig. Du var fokuseret på at gøre en forskel, at hjælpe byens borgere, og sikre dig, at fremtiden så lys ud. Det betød, at du valgte din karriere frem for kærligheden. Delores er ikke en dårlig hustru, og dine to døtre er din stolthed, men de blev ikke skabt af kærlighed.

Du ofrer dig for andre, så deres fremtid er sikret.

Du kom fra:

Du voksede op i Barcelona, i en familie af embedsfolk, intellektuelle og kunstnere. Din mor og far var medlem af det lokale socialistiske parti, og din far sad i Barcelonas bystyre. Du havde to søstre, og I blev alle tre sendt på kostskole. Her lærte du gode manerer og kunne endelig ånde lettet op, da du aldrig havde det godt med dine forældres frivole livsstil med alkohol, stoffer og promiskuitet. Det var, efter du kom hjem fra kostskolen og mødte din Onkel Eduardo til en stor familiekomsammen, at dit liv skiftede kurs. For han viste dig, at man kan skabe forandring.

Fremtiden kræver fremskridt, vejen skal lægges, og naturen må bøje sig.

Du fandt dit kald:

Onkel Eduardo var futuristisk maler og en stor inspiration for dig i din unge alder. Futuristerne og deres fascistiske ideologer så en fremtid, hvor orden havde overvundet alt, og hvor regler banede vejen for fremskridt. Du vidste hurtigt, at du skulle have magt hvis du skulle kunne gøre en forskel. Du valgte en officerkarriere i militæret. Her lærte du hvordan orden og ordenlighed var grundstene i et hvert samfund. Efter en flot karriere i militæret blev du indsat som politikaptajn i Barcelona.

Det handler om retfærdighed.

Du kigger fremad:

Oplevelsen af at kunne hjælpe folk ved at sætte retning og rammer for anstændig opførelse, moral og patriotisme fik dit hjerte til at svulme. I de år hvor du sad som kommandant i Barcelona, var byen sikker, anstændig og fornuftig. Du fik dømt alle, der kunne være undergravende for partiet. Du var Francos forlængede, og hans vilje, som vil føre jer ind i en bedre fremtid, var din ledetråd.

Der er ikke noget, du ønsker mere end at beskytte dem, der hjalp dig frem.

Politikaptajn Sebastian:

Du mødte ham første gang til en gallaaften hos borgmesteren. Han var direkte og klar i mælet - alt hvad du respekterer hos en mand. Han blev hurtigt en god ven og en fortrolig, som du kunne stole på, selv når de hårdeste beslutninger skulle træffes. Sebastian er en klippe, du altid kan støtte dig til, under det stormvejr der er undervejs.

Politikaptajn Ainara:

En handlekraftig, kompetent og skarp kvinde. Hun er kaptajn for sædelighedsafdelingen i Barcelona. Hun er jeres moralske kompas. Af flere omgange afslørede hun kriminalitet og oprørsgrupper blandt byens borgere. Hun fik fjernet modstandsmænd og sikrede, at alle vidste, præcis hvor Franco ville hen med landet. Flere gange arbejdede I sammen om at få dissidenter på andre tanker.

Embedsmand Jordi:

Det var Sebastian, der introducerede dig til Jordi. Han er embedsmand og borgmesterens mest betroede mand. Ingen kan som Jordi sætte en situation på spidsen og kigge fremad. Han minder dig på mange måder om din onkel. En mand, der aldrig har handlet med andet en godhed i hjertet. Hvis det stod til dig, ville Jordi være oplagt til at indtræde som den næste borgmester, måske endda som en fremtidig leder for partiet. Han har den rette idé om, hvor I skal hen.

I aften

I skal alle mødes på El Rey de Amarillo i aften og finde en vej ud af Barcelona. I har kontaktet menneskesmugleren Alejandro. Du har i flere dage levet hos venner, hele tiden på flugt. Flere af dem, du har spærret inde, ønsker nu at dømme dig. Du er usikker på, hvem du kan stole på.

Til spilleren:

Du skal spille Mateo. Han er en faderlig skikkelse, der kan være lige så omfavnende, som han kan være hård. Mateo har altid sat andre mennesker, fremtiden og samfundet over sig selv. Derfor er det dig, der bestemmer, hvordan gruppen har det, og hvordan de kigger fremad. Du er den skarpe intellektuelle i gruppen, der kigger fremad og drømmer om en bedre fremtid.



Information om karakteren:

På dette ark får du alt den information, du skal bruge for at kunne spille Sebastian. Karakteren er skrevet indefra og ud. Så den skal ses som en refleksion, af hvordan Sebastian ser sig selv. Det er den kerne, du skal holde fast i gennem spillet, men også lade dig udfordre på. Du skal være opmærksom, på at du som spiller ikke har 100 procent bestemmelsesret, over hvem Sebastian er, men at du kommer til at skabe rollen sammen med de andre spillere.

Din funktion som spiller af Tramuntana:

Som spiller af Tramuntana skal du være med til at udforske og skabe historien omkring de fire mennesker på flugt fra Barcelona. Historien er ikke sat i sten, og derfor er det vigtigt, at du sammen med spillederen og de andre spillere er med til at bidrage til handlingen. Hvor spændende de fires rejse bliver, og hvad de går igennem, er i stor grad også dit ansvar, så det er vigtigt, at du er klar på at byde ind med idéer og forslag.

Historien handler om fire mennesker på flugt fra Barcelona mod Frankrig under det fascistiske styres sidste krampetrækninger. Undervejs bliver de konfronteret, med hvem de er, og hvordan de har levet deres liv. Undervejs kan du vælge at acceptere andres fortælling om dig, selvom den er modstridende med din egen. Hvis dette sker, forandrer din rolle sig.

I scenariet vil du opleve, at der optræder okkulte elementer og referencer. Dette er ikke noget, din karakter kender til, eller som rollen skal reagere på. Rollerne er som karaktererne i klassiske kosmisk gys - små og uvidende om, at der er kræfter større end dem, der er ved at fortære dem.



SEBASTIAN RIDDLER
SCORN

POLITIKAPTJEN

SEBASTIAN

EN STRENG FAMILIEFAR, EN DYGTIG POLITIMAND OG EN GOD KOLLEGA.

Du drømmer om:

At den dag kommer hvor du har stoppet oprørerne, at du har rensset Barcelona fra død, terror og had. At du kan være med til at skabe en fremtid, hvor alt er bedre. En drøm, du har kæmpet for i mange år, og en drøm du vil gøre alt for at se blive virkelig.

At verden aldrig ville ændre sig.

Du fortryder:

Du er aldrig kommet dig over din manglende uddannelse. Det har altid været din akilleshæl, at du ikke har kunnet deltage, når samtalerne blev for akademiske. Du slår det hen, laver en joke eller kommer med en sarkastisk kommentar. Men inderst inde nager det dig. Du ville ønske, du var klogere. Du er en handlingens mand. Selvom du i hjertet ikke kan fordrage vold, ved du, at det er en nødvendighed.

Det handler ofte, fordi andre ønsker det..

Du kom fra:

Du voksede op på en lille bondegård syd for Barcelona, tæt på byen Agte. Din familie var fattig, og der var ikke tid til skole. Det var kun takket være nabopigen, du lærte at læse. Din far var en hård mand, din mor syg og fraværende. Du arbejdede på gården, fra du var helt ung. Det gav dig en god fysik, men det hårde arbejde fra en ung alder gjorde at du aldrig blev særlig høj. Som den yngste af tre var gården ikke i din fremtid, og du ønskede ikke at være omflakkende karl. Du flyttede til Barcelona i 1954, og efter kort tid søgte du om at blive politimand - du var lige den type, de manglede.

Der findes vold, som lægger i lænker, men også vold, som befrier

Du fandt dit kald:

Da du for første gang var i stationens omklædning, fik lugten af tobak, kaffe og sved dig til at føle dig hjemme. Broderskabet mellem politimændene mindede dig om tiden på gården og dit bånd med dine brødre. Det var et sted, hvor en mands ord og ære var alt. Du nød respekt, når du var gik i byen, folk hilste på dig på gaden. De vidste, at du var Francos mand.

Det handler om orden, orden der besejre kaos.

Du kigger fremad:

Oplevelsen af at kunne hjælpe folk i byen, at arrestere de kriminelle og skabe ro og orden er dit livsblod. Du vil gøre alt for, at byens borgere kan føle sig trygge og sikre. Der var mange, der forsøgte at kæmpe mod styret, både i byen og på landet. Du var en sikker bastion, og som du steg i graderne, kunne du gøre mere og mere. Du blev godt gift, fik to drenge og lærte folk at kende fra de finere familier. Du havde rejst dig fra pøblen og var nu en del af Barcelonas bedre borgerskab.

Der er ikke noget, du ønsker mere end at trække dig tilbage når sejren er i hus.

Politikommandant Mateo:

Du mødte ham første gang til en gallaaften hos borgmesteren. Han var ikke en køn eller maskulin mand, men hans personlighed og indre styrke slog benene væk under dig. Fra den dag og frem var du Mateos mand. Han er intellektuel og en af hovedkræfterne bag at få de kriminelle dømt og bortvist. Det var hans tanker om lov og orden, der i mange år sikrede Barcelona mod strid og oprør, og som gav dig retning. I er to sider af samme sag - du fysisk og kraftfuld, han klog og beregnende. Sammen er i Francos komplette menneske.

Politikaptajn Ainara:

En mere nævenyttig, kompetent og skarp kvinde skal man lede længe efter. Hun er kaptajn i politiets sædelighedsafdeling. Hun er moralens vogter. Af flere omgange afslørede hun kriminalitet og oprørsgrupper blandt byens borgere, hun fandt og dømte modstandsmænd og sikrede, at alle vidste præcis, hvad Franco ville med landet. Hun er en god ven, og hun spiller en afgørende rolle for, at du kom så hurtigt frem i karrieren i kraft af hendes ledetråde og tips.

Embedsmand Jordi:

En ven fra de tidlige dage i Barcelona. I boede begge i Ravals slumkvarter og så på første hånd, hvordan området var fyldt med ludere, mindreårige der træk gaden. Hvordan tiggere og drankere lå og sov i hver en gadeport og hvordan byens borgere horede og drak hver nat. Sammen vendte I dagligt verdenssituationen på den lokale café. Sammen rejste I jer fra ghettoen - først som politibetjente, senere blev Jordi embedsmand og borgmesterens betroede mand. Ingen kan som Jordi sætte en situation på spidsen, og når du tvivlede, var han din klippe. En mand, der aldrig har handlet med andet end godhed i hjertet.

I aften

I skal alle mødes på El Rey de Amarillo i aften og finde en vej ud af Barcelona. I har kontaktet menneskesmugleren Alejandro. Du ved, at I har mistet støtten hos politiet, og I kan ikke stole på nogen i blåt.

Til Spilleren:

Du skal spille Sebastian. Han er den handlekraftige i gruppen og har aldrig været bleg for at bruge fysisk vold om nødvendigt. Derfor bestemmer du også, hvordan I reagerer og handler fysisk. Du er samtidig også den rolle, der ubetinget holder af alle de andre. Du er kammeraten og limen i jeres gruppe. Du vil gå langt for at beskytte de andre roller.



OPVARMNING

1. Fortæl spillerne om scenariet og hvad scenariet præmis er.
2. Fortæl dem lidt om fascisme og den spanske variant.
3. Fortæl dem om tramuntanavinden i scenariet.
4. Bed hver spiller om at fortælle en historie om noget de har gjort, de ikke kan tilgive sig selv.
5. Gennemgå hvordan interviewscenerne spilles.
6. Øv en scene, hvor spillerne interviewer dig, hvor du deler noget du har gjort du ikke kan tilgive dig selv for.
7. Fortæl spillerne hvordan man bruger samtaleværktøjet i scenariet.
8. Fortæl dem hvordan vinden fungerer som værktøj i tredje akt.
9. Fortæl dem at man ikke spiller på det overnaturlige, men at rollerne acceptere det i spillet, som man ville gøre i et eventyr.
10. Fortæl dem at man ikke skal forsøge at spille sin rolle ond, men spille den som den står skrevet, også selvom vi alle ved at rollen er fascist.
11. Fortæl om de forskellige roller og fordel dem derefter ud på spillerne.

NOTER - ROLLER

Sebastian

Mateo

Ainara

Jordi

TRAMUNTANAEN

**VINDEN ER TVIVLEN NAGER SJÆLEN. DEN LILLE REST AF
TVIVL, DER ALDRIG HELT ER FORSVUNDET**

**DIN ROLLE ER BESAT AF TRAMUNTANAVINDEN. DET
BETYDER AT DIN ROLLE IKKE LÆNGERE ARBEJDER FOR, AT
I SOM GRUPPE SKAL OVERLEVE, MEN NU UDELUKKENDE
FORSØGER AT FÅ DE ANDRE TIL AT ANERKENDE DERES
FORBRYDELSER OG INDRE ONDSKAB.**

**DIN FUNKTION ER NU AT MANIPULERE OG FÅ DE ANDRE
TIL AT BEGÅ OVERGREB ELLER UDOVE UNDERTRYKKENDE
MAGT.**

**SOM TRAMUNTANAVINDEN MÅ DU OGSÅ INTRODUCERE
ELEMENTER FRA DE ANDRE ROLLERS FORTID IND I VINDEN.
DET BETYDER AT DU KAN LADE TIDLIGERE KOLLEGAER,
FAMILIEMEDLEMMER ELLER OFRE OPTRÆDE I SCENERNE.
ER EN MAND VED AT BLIVE SKUDT, ER DET MÅSKE LIGE
PLUDSELIG EN AF DE ANDRES BØRN. ER NOGEN HÆNGT,
DET KUNNE VÆRE EN AF DE ANDRES KOLLEGA.**

**NÅR DU HAR SPILLET VINDEN I EN SCENE GIVER DU DEN
VIDERE MED MENS DU SÆTTER NOGLE STIK ORD PÅ,
HVORDAN VINDEN OPLEVES AF DE ANDRE, BÅDE FYSISK
OG MENTALT.**

**AFLEVER DETTE ARK TIL DEN NÆSTE DER SKAL SPILLE
VINDEN.**

SCENE OVERSIGT

AKT 1

Scene 1: Franco er død

Formålet med scene 1 er at give et snapshot af, hvor hver enkelt befandt sig, da Franco døde. Scenen spilles tre gange.

Scene 2: På vej til mødet

Formål

Formålet med scenen er at give rollerne baggrund, lade dem interviewe hinanden, beskrive hvem de holder af og kommer til at savne, mens den skaber fundamentet for, at de er i fare og bliver nødt til at flygte.

Scene 3 – Hvad ofrer de på El rey de Amarillo.

Formålet

Formålet med scene 3 er at finde ud af, hvor rollernes moralske kompas peger hen. Hvor meget de er villige til at lade sig ydmyge, og hvem vil de vil stikke for at komme væk?

AKT 2

Scene 4 – Motoren, olien og vejen.

Formål

Scenen handler om, at de kan beskrive, hvordan det er at ligge skjult i bilen. Få dem til at fortælle om, hvad de efterlader, hvad de tænker på, mens de er gemt i bilen osv.

Scene 5 – Monsieur Daqid - De homoseksuelles Horehuse

Formål

Dette er den første store flashback scene. At få fortalt Monsieur Daqid historien i et positivt lys. Det er vigtigt, at du sammen med spillerne finder den rigtige form i fortællingen. Husk, at du i denne omgang skal fokusere på det positive. Når i sammen har skabt fortællingen om episoden, er du klar til at kunne genfortælle og bruge elementer af den i stormen. Husk at frame historien som en af deres helt store sejre, det er i første omgang en heltehistorie.

Scene 6 – Bilen og likvideringen

Formål

At få dem til at snakke om den fare, de er i, og få dem til at fordømme og tale ondt om kommunisterne.

Scene 7 – Vinden blæser op

Formål

At begynde at sætte ord på faren og brutaliteten i Tramuntanavinden.

Scene 8 – Agtes sidste fem timer

Formål

Dette er den anden store flashbackscene. Formålet er at få fortalt historien om Agte i et positivt lys. Det er vigtigt, at du sammen med spillerne finder den rigtige form i fortællingen. Husk at du i denne omgang skal fokusere på det positive. Når I sammen har skabt fortællingen om episoden, er du klar til at kunne genfortælle og bruge elementer af den i stormen. Husk at frame historien som en af deres helt store sejre - det er i første omgang en heltehistorie.

Scene 9 – Hvad er det i er eftersøgt for?

Formål

Spillerne får lov til sammen at finde ud af, hvorfor kommunisterne eftersøger dem, og om det er rimeligt.

Scene 10 – Den forladte by, ligbål og de to der flygter.

Formål

At vise, hvor meget de er i fare, og at hævn tørsten er stor lige under overfladen.

Scene 11 – Kommunisterne & flugten ud i vinden

Formål

At de får lov til endelig at komme ansigt til ansigt med de kommunister, der har jagtet dem i lang tid, og at de flygter ind i vinden som en sidste udvej for overlevelse.

AKT 3

Vinden æder

I vinden æder-scener, handler det om, at du stiller spørgsmål til, hvordan vinden føles, hvordan de kan mærke, at den flænses deres hud, hvor svært det er at tænke, og hvad de glemmer. For vinden æder dem bogstaveligt talt langsomt.

Hvem går i vinden?

Hvem går i vinden, er scener hvor rollerne kan fortælle hvem de møder i vinden fra deres liv. Er det folk de har gjort ondt, familie de savner eller nogle helt tredje. Så husk at find ind til kerne af, hvorfor de lige er den person de møder. De personer de møder kan både være levende og døde.

Jeg erkender

En af de vigtigste scener, der går igen, er erkendesscenerne. Der er ikke noget rigtigt eller forkert tidspunkt at spille dem. Scenerne går ud på, at du eller en af de andre spillerne begynder at spørge ind til én af rollerne, om man forstår, hvad man har gjort og om de kan leve med det. Husk hele tiden at pres på for at finde ud af om rollen kan tilgive sig selv og rejse videre mod Frankrig.

Scene 12 – Landsbyen og de to homoseksuelle mænd

Formål

At få beskrevet den næsten tomme landsby, at sætte Jordi under et særligt stærkt pres, at stille karaktererne over for et dilemma: Skal vi være tro mod vores kammerater eller ofre dem for selv at overleve?

Scene 13 – Den væltede vogn, sønnen i klemme, faren desperat

Formål

At teste deres sympati og medfølelse

Scene 14 – Tårnet i horisonten & Kommunisterne der er faret vild

Formål

At lade dem møde deres fjende, hvor de har magten og samtidig give dem et pejlemærke på, hvor langt der er, til de er i sikkerhed.

Scene 15 – Den forladte by og natklubben

Formål

At vise, at deres rejse er cirkulær, og at de begynder at bevæge sig ned i vanviddet. At grave ned i episoden på Monsieur Daqi'd og se, om de erkender, at det de gjorde var forfærdeligt.

Scene 16 – Vognen, der er væltet, og de døde børn

Formål

At sætte scenen med vognen igen, lade dem opleve, hvordan deres handlinger nu dræber andre.

Scene 17 – Landsbyen og ligbålet

Formål

At vende tilbage til den forladte landsby med ligbålet og fortsætte i den cirkulære fortælling. Nu skal de hjælpe med at begrave de døde. I byen er Mateos familie. De har søgt ly sammen med andre fra partiet, de kender.

Scene 18 – Tilbage til Agte

Formål

At tvinge dem til at opleve Agte igen. Men nu i rollen som ofre. Scenen ender med, at de bliver ført ud for at blive nakkeskudt og kastet i en massegrav.

Scene 19 – Tårnet

Formål

At få dem til at vælge mellem sig selv og andre.

AKT 4

Scene 20 – Grænsen ved Frankrig

Formål

De skal bestemme, om de når til grænsen eller ej. Har tiden i vinden givet dem en forståelse for, hvad de har gjort, eller mener de stadig, at deres liv har været pletfrit, og at de har kæmpet den gode sags tjeneste?

DU ER DØD

MEN DET BETYDER IKKE DU ER UDE AF SCENARIET. DU ER NU BESAT AF VINDEN. DET BETYDER AT DU NU AKTIVT ARBEJDER FOR AT FÅ DE ANDRE ROLLER TIL AT ERKENDE OG ANGRE DERES FORBRYDELSER.

DIN PRIMÆRE OPGAVE ER AT MANIPULERE DE ANDRE TIL AT BEGÅ OVERGREB OG INDSE AT DET DE HAR GJORT ER PARALLELLER TIL EN MASSE FORFÆRDELIGE TING DE HAR GJORT I FRANCO'S NAVN.

DU ER DØD

MEN DET BETYDER IKKE DU ER UDE AF SCENARIET. DU ER NU BESAT AF VINDEN. DET BETYDER AT DU NU AKTIVT ARBEJDER FOR AT FÅ DE ANDRE ROLLER TIL AT ERKENDE OG ANGRE DERES FORBRYDELSER.

DIN PRIMÆRE OPGAVE ER AT MANIPULERE DE ANDRE TIL AT BEGÅ OVERGREB OG INDSE AT DET DE HAR GJORT ER PARALLELLER TIL EN MASSE FORFÆRDELIGE TING DE HAR GJORT I FRANCO'S NAVN.

DU ER DØD

MEN DET BETYDER IKKE DU ER UDE AF SCENARIET. DU ER NU BESAT AF VINDEN. DET BETYDER AT DU NU AKTIVT ARBEJDER FOR AT FÅ DE ANDRE ROLLER TIL AT ERKENDE OG ANGRE DERES FORBRYDELSER.

DIN PRIMÆRE OPGAVE ER AT MANIPULERE DE ANDRE TIL AT BEGÅ OVERGREB OG INDSE AT DET DE HAR GJORT ER PARALLELLER TIL EN MASSE FORFÆRDELIGE TING DE HAR GJORT I FRANCO'S NAVN.

DU ER DØD

MEN DET BETYDER IKKE DU ER UDE AF SCENARIET. DU ER NU BESAT AF VINDEN. DET BETYDER AT DU NU AKTIVT ARBEJDER FOR AT FÅ DE ANDRE ROLLER TIL AT ERKENDE OG ANGRE DERES FORBRYDELSER.

DIN PRIMÆRE OPGAVE ER AT MANIPULERE DE ANDRE TIL AT BEGÅ OVERGREB OG INDSE AT DET DE HAR GJORT ER PARALLELLER TIL EN MASSE FORFÆRDELIGE TING DE HAR GJORT I FRANCO'S NAVN.