



DANIEL B. B. CLAUSEN
SARA HALD

JOST HANSEN
ADAM BINDSLEV

LAU LINDQVIST
DENNIS GODBALLE

BEING MAX MØLLER

ET SCENARIO AF MAX MØLLER

Nomineret til
3 OTTOER

Inkl. "Bedste Scenarie"
Vinder af "Bedste Effekter"

CITATER

Scenariet fik sin del af opmærksomheden på Fastaval 2001, i hvert fald indtil en flok bornholmere nakkeskød en af Ottoerne. Her er et uddrag af reaktionerne - selvfølgelig fra diverse pinger.

I starten lugtede "Being Max Møller" af at være "en sjov idé", der måske burde have været blevet på idéstadiet. Men "Being Max Møller" er ikke kun fedt, fordi det er en sjat timers location- og namedropping. Selv den spiller på mit hold, der ikke kendte til så mange af personerne (eller Fastavals historie), var begejstret.

Peter Brodersen

Jeg har ikke spillet Møllers scenarie, jeg var ikke på Fastaval og jeg ved faktisk ingenting, men alligevel vil jeg tillade mig at smide følgende bombe: Max Møller har stjålet ideen til sit scenarie. Møller er med andre ord en gemen tyveknægt og har slet ikke fortjent hverken Otto eller hæder.

Mads L. Brynnum

Den store positive oplevelse var naturligvis Max Møllers "Being Max Møller." Et dybt personligt, satirisk, halvgalt, indforstået og helt vanvittigt vildt morsomt scenarie, der kan anbefales (som læsning) til alle, med et forhold til den såkaldte rollespilselite og Ottohysteriet omkring Fastaval. Det kom til at sætte sit solide præg på rygtemøllen og baren.

Michael Erik Næsby

Jeg vil fremhæve "Being Max Møller" for at være Fastavals mest originale indslag overhovedet. Og så for at være det alle talte om.

Sebastian Flamant

Jeg fatter ikke, du tør!

Lars Andresen

Det var særdeles problematisk, for hvis man ikke kendte Fastaval og de personer som de seneste år har gjort sig bemærket på Fastaval, så var det ikke det mindste morsomt.

Lars Konzack

Jeg styrer for vildt!



Jeg har ikke spillet scenariet, og kun læst en del af det, nemlig afsnittet med bipersoner. Og jeg kan kun sige, at jeg glæder mig til at læse dem, der var i Palles scenarie, da han jo vandt The Golden Poltry for den kategori.

Dertil skal siges, at kl. 23.00 eventen i baren vil blive husket som et af Fastaval 2001 helt store øjeblikke.

Ulrik Lehrskov

For helvede, det er morsomt! I bund og grund vil det være absurd ikke at kalde scenariet prætentøst, men når det sker med en så stor udlevering af Maxs egne svage sider, gør det bestemt ikke noget.

Og så det allerbedste til sidst: Effekterne. Det er en velvalgt blanding af papirhandouts og diverse tåbeligheder, som på en relevant måde formidler scenariets humoristiske stil.

Morten Juul, Otto-overdommer

Et stykke rollespilshistorie. Tænk at vedlægge en tunnel som handout, jeg er kvæstet!

Sanne Harder

Max Møller Max Møller Max Møller Max Møller

Lars Kroll

INDHOLD

Dette scenarie er nok en anelse anderledes opbygget, end du er vant til. Handlingen i scenariet er meget løs og for at afspejle og understøtte det, er scenerne beregnet til at stå alene.

Idéen med opbygningen af dette scenarie er, at du kun har brug for en side af gangen, når du spiller. Hver scene er beskrevet på en side, der gerne skulle indeholde alle de oplysninger, du har brug for. Det kan selvfølgelig ikke lade sig gøre, så derfor er der nogle oversigter, der kan være rare at have ved hånden under spillet.

Selve hovedteksten indeholder baggrundsmateriale, som du ikke har brug for under selve spillet, men som er væsentligt at vide, inden du går igang.

Hovedtekst

Citater	1
Indhold	2
Forord	3
Indledning	3
Synopsis	4
Struktur	5
Stil og genre	6
Max Møller	7
Eliten	8
Før spillet	9
Fastaval-arrangører	9
Tema	10
Regler	10
Afslutning	10
Rulletekster	10

Oversigter - findes som bilag

Lokationer, Spilpersoner, Flowchart

Effekter

Max Møller maske, Dogme #3: Eller en drøm, Max Møllers scenarie, cue cards, to artikler: "1 2 3 Otto" og "Der er tale om nødløsninger," tunnelen, Elitens side om tunnelen, Ask Agger voodoo-dukke. EXTRA: Nu også HUSH HUSHs artikel: Ottogate! Brug den som du

Handlingen er groft inddelt i fem dele, og scenens placering er illustreret i øverste højre hjørne. I denne oversigt findes markøren i venstre side. En prik i midten af cirklen viser, at scenen kan bruges når som helst. Der er dog i de fleste tilfælde også en anbefalet placering.

Scener

○ Spillokalet	11
○ Anslag	12
○ Ind i Max Møller	13
○ Idéen	14
○ Eliten blander sig	15
○ Opdaget!	16
○ Tidsfristen	17
○ Scenariet	18
○ Kaptajn Sprød	19
○ Asta	20
○ Konkurrenter	21
○ Dommerne	22
○ Eliten mødes	25
○ Maxs verden	26
○ Scenariet spilles	27
○ Otto tyveriet	28
○ Banketten	29
○ Underbevidstheden	30
○ Epilog	31
○ Adgangsproblemer	32
○ Løse scener	33

Bipersoner

Bipersoner	34
------------	----

FORORD

Hvorfor har jeg skrevet skidt?

*Velkommen til **mit** scenarie. Jeg har skrevet det, jeg er hovedpersonen, og det hele handler om mig. Er det kun fordi jeg er enormt selvoptaget, eller ligger der noget andet bag?*

Mere end noget andet er det én bestemt oplevelse fra Fastaval 00, der har provokeret mig til at skrive dette scenarie. En tidlig morgen, eller rettere en meget sen aften, blev vejen mod min seng blokeret af en vred ung mand med en udtrykt nordjysk dialekt.

Han var harm og ville sige mig et par alvorsord. Flink (dum? Eller måske snarere ærekær) som jeg var, lagde jeg i to stive timer øre til hans brok over, at jeg er arrogant, doven, selvpromoverende osv. At jeg skulle tage at lave noget, i stedet for bare at snakke og få mit navn nævnt en masse steder.

Det hang selvfølgelig sammen med, at han følte sin egen indsats overset.

Og nu tager jeg den mest udsøgte hævn, jeg kan forestille mig. Mellem dine hænder har du et af de hidtil mest åbenlyse forsøg på at promovere sig selv i det danske rollespilsmiljø. Store ord, men uden store ord kommer man ingen vegne i dette miljø.

Ingen spillere kommer ud af spillelokalet efter at have spillet „Being Max Møller“ uden at vide meget mere om mig, end de nogensinde har ønsket sig. Og undervejs skal jeg sørge for at namedroppe så mange kendte navne, at selv du får svært ved at holde styr på dem. Bare vent og se.

Og det hele er David Brauners skyld.

Disclaimer

Hvis du ikke har fattet det, kommer du sikkert aldrig til det, men jeg må jo hellere forsøge at skære det ud i pap, så jeg ikke bliver overfaldet af (alt for mange) sure nørdere på Fastaval. **DET ER FOR SJOV!** Jeg gør allermost nar ad mig selv. Alle andre, der føler sig truffet, må lære at leve med det - de fortjener det givetvis.

INDLEDNING

Hvorfor skal du gide køre det?

Jeg går ud fra, at du kender en del til Fastaval og også synes, at det kunne være sjovt at bruge den som setting.

Jeg har altid syntes Fastaval ville være en sjov setting for et scenarie. Fastaval vrimler med sjove personer og hændelser, der kan bruges som et levende og mangfoldigt bagtæppe for handlingen. Men derudover er der nogle ting, der længe har trængt til at blive taget med et gran salt:

Otto-hysteriet

Banketten på Fastaval bliver bestandig mere hysterisk. Otto-hysteriet når til stadighed nye højder, og i bund og grund er det jo patetisk. Intelligente, talentfulde unge mænd (og enkelte kvinder) piner sig selv i hundredvis af timer for at opnå en aftens berømmelse blandt et par hundrede nørdere.

Men det drejer sig selvfølgelig ikke kun om en enkelt aftens hæder og ære. Med en Otto bliver du automatisk et navn i inderkredsen med ret til at snakke med de seje, med eliten. Du bliver genkendt på coner, fremmede kommer hen til dig og roser dit scenarie og tvinger dig til at høre time-lange forklaringer om lige netop deres spiloplevelse. Hvilken fryd, hvilken gammen...

Mig selv

Og jeg indrømmer det gerne - Jeg er nok selv den, der går mest op i Ottoerne (om end jeg har hård konkurrence). Jeg har aldrig skrevet et scenarie for at vinde en Otto, og i de fleste tilfælde er det lykkedes mig at diskvalificere mig selv. Og alligevel må jeg indrømme, at det nager mig aldrig at have vundet en gips-pingvin.

Men dog ikke halvt så meget, som det generer mig, at jeg ligger under for et så banalt og tåbeligt ønske. Jeg har altid fået god kritik på mine scenarier, særligt hos dem, jeg har respekt for - og det er jo meget mere værd, skulle man mene. Så for min egen skyld vil jeg skrive et scenarie om min jagt på gul(d) pingviner - så kan det være, jeg får eksorceret den latterlige higen efter semi-offentlig anerkendelse.

SYNOPSIS

Seks forsmåede scenarieforfattere forsøger desperat at vinde en Otto i Max Møllers navn, men det viser sig at de i virkeligheden bare er brikker i Elitens forsøg på at overtage Max Møller permanent.

Spilpersonerne deltager af forskellige årsager og meget mod deres vilje ikke i konkurrencen på Fastaval. De kan altså ikke vinde en Otto! Skræk!

Anslag

Vi begynder torsdag formiddag, hvor spilpersonerne "tilfældigvis" er kommet på samme hold. Lidt meta-halløj senere finder de en mystisk tunnel.

Max Møller

Spilpersonerne udforsker tunnelen, som fører ind i hovedet på Max Møller. Det viser sig, at sjuften ikke har skrevet noget som helst og spilpersonerne kan derfor aflevere deres eget scenarie i hans sted og indkassere Ottoen på den måde. *At spillerne får denne idé er scenariets clue.*

Scenariet

Først og fremmest skal de have scenariet godkendt på trods af den massive overskridelse af deadline. Og lad os ikke glemme, at de også skal skrive skidt!

Men det er jo kun forarbejdet. Den reelle udfordring er at overtale, bestikke og udelukke dommerne eller fedte, snyde og forfalske sig til publikumsprisen. Om de forsøger at score Ottoen på den ene eller anden måde er ligegyldigt og helt op til spillerne.

Tunnelen

Max Møller finder ud af, hvad der foregår, og kravler selv ind i tunnelen. Det sender alle i baren med Max Møller masker på.

Spillerne kan også forsøge at finde ud af tunnelens oprindelse, og så går der først meta i den. Det er nemlig Lars Konzack, der har skabt den i forbindelse med et scenarie.

Subplots

Derudover har spilpersonerne også deres egne skjulte dagsordener (se Spilpersoner). Jost er forelsket i Sara, som kun vil have ham, når han er

Hvad handler det så om?

inde i Max Møller. Daniel og Dennis bliver chikaneret af vrede Live-fjolser, og Geert Lund vender tilbage for at afpresse Lau. Adam vil bare sørge for, at Max Møller vinder en Otto, og sikre sig medlemskab af Eliten.

Tyveri!

Kaptajn Sprød vender tilbage og stjæler flasker fra Dirtbusters, mens han er inde i Max, og spilpersonerne må redde Max fra de sure rengøringsfolk.

Også Ernst kaster sig ud i tyveri. Han stjæler Ottoerne og spilpersonerne er nødt til at skaffe dem tilbage - ellers er der jo ikke noget at vinde!

Komplottet

Ligesom Max Møller er blevet forvandlet til en brik i spilpersonernes spil om Ottoen, viser det sig, at de selv er blevet manipuleret til at gøre Max Møller til Otto-vinder af Eliten, som vil overtage hans krop permanent. Og det kan de først, når han er Otto-vinder (se Eliten).

Banketten

Scenariets klimaks er banketten søndag aften. Det drejer sig om at være inde i Max Møller når han får Ottoen - og selvfølgelig får han den, det er jo trods alt mig, der har skrevet scenariet.

Da flere af dem kravler ind i tunnelen, ender de i stedet i hans underbevidsthed. Max Møllers mest pinlige og smertelige minder er kulissen for de Otto-griske spilpersonernes kamp om en plads i det fine selskab (er der nogen, der har set en tyk symbolik? Jeg har tabt den lige her i nærheden).

Fest

Til sidst kan vinderen nyde sejrens sødme i Fastaval TVs lokale til den „hemmelige,“ illegale fest. Og det har jo aldrig været svært at score med en Otto som potensforlænger, så mon ikke der er payoff med det samme?

STRUKTUR

Hvordan hænger det sammen?

Komediens struktur

På det helt overordnede plan kan „Being Max Møller“ siges at bruge den græske komedies struktur. Det må vist hellere forklares lidt nærmere:

Den traditionelle historie-opbygning i den vestlige verden (og den nok så forkætrede Fastawood-model) er som bekendt modelleret efter den græske tragedie. Den er lineær og beskriver en afsluttet handling. For nu at tage det arketyperiske eksempel er det svært at forestille sig en fortsættelse til „Ødipus.“

Komedien er derimod cirkulær, og kan i princippet gentage sig dagen efter. Eller i Fastavals og dette scenaries tilfælde året efter. Hvem der vinder Ottoen er fuldstændig ligegyldigt, hele balladen gentager sig alligevel året efter. Hovedpersonerne er måske nogle andre, men historien består.

Fastavals dramaturgi

På et mere praktisk plan er „Being Max Møller“ et sandkasse-scenarie. Begyndelsen og slutningen er ret fastlagte, men imellem de to punkter kan man boltre sig efter forgodtbefindende. Man kan sige, at scenariet på mange måder benytter sig af Fastavals dramaturgi. Fastaval er rammen om handlingen, både fysisk (det hele foregår på skolen) og plotmæssigt (det hele handler om Fastaval).

Når først spillpersonerne finder tunnelen, lægges initiativet i spillernes (og dine) kyndige hænder. De kan konkurrere med hinanden eller samarbejde; skrive scenarier og forsøge at vinde Ottoer; vælte rundt på Fastaval eller bore i elite-komplot teorier. Eller noget helt andet - og det er helt fint.

Rytmen i spillet følger også Fastavals. Spændingskurven er generelt stigende, men med bølgedale hver eftermiddag - man skal jo lige komme sig over aftenen før.

Klippeteknik

Spilpersonerne behøver ikke samarbejde eller følges. Tværtimod er det næsten bedst, hvis de deler sig tit og ofte. Det giver både bedre grobund for intriger og konkurrence, men også mulighed for at vise flere sider af Fastaval. Og da det er en lukket ramme, er det meget svært for spillerne at komme alvorligt på afveje. Det afspejler i øvrigt også virkeligheden, for det er vist de færreste, der oplever Fastaval som en gruppeudflugt.

For at følge alle spilpersonernes handlinger på en gang bliver du nødt til at klippe mellem dem. Eller for nu at sige det med et avanceret navn: at benytte en kollektiv netværksstruktur. Det smarte navn har jeg fra Anne Mette Lundtofte, som skriver, at den kollektive netværksstruktur „i stedet for at følge en enkelt historie...viser en gruppe menneskers fælles historie, som den udfolder sig på kryds og tværs af de enkelte personer...Når en film vælger at benytte den kollektive netværksstruktur, er det ofte, fordi den vil udtrykke noget, der er *fælles* for denne gruppe mennesker - et miljø.“

Med andre ord (men det andet lyder givetvis smartere): man klipper imellem flere hovedpersoners vidt forskellige, men beslægtede handlinger. Og det er netop det, der er tilfældet her, for med al respekt for mine kære spilpersoner, er det ikke dem selv, men det miljø de er en del af, der er interessant. Man kan snildt sige, at det er sådan de fleste scenarier er indrettet - og det vil være rigtigt. Jeg vil bare gerne have dig til at klippe i lidt mere udpræget grad end normalt.

STIL OG GENRE

Komedie. Satire. Pastiche. Hvad dækker det over?

Hvordan bliver det sjovt?

Fastaval

Selve rammen er anledning til en del morsomme situationer. Scenariet er en slags "Best of Fastaval" på den måde, at jeg har samlet en lang række episoder og personer fra Fastavals historie. Rundt omkring finder du små anekdoter fra forgangne Fastavaler, som du kan kaste ind i handlingen, hvor du har lyst.

Jeres Fastaval

Jeg giver mit bud på en satire af Fastaval, og selv om jeg prøver at beskrive så mange af Fastavals særheder som muligt, er det umuligt for mig at dække alt. Det er op til spillerne og dig at gøre jeres Fastaval levende. Som i alt andet rollespil er det vigtigt at give spillerne chancen for at digte videre. De morer sig, når de får lov at komme med sjove idéer, der inkorporeres i scenariet. Fastaval er en endog meget velkendt ramme, som de skulle have rige muligheder for at digte med på, så lad dem endelig bidrage med anekdoter, de har oplevet på Fastaval. Og det gælder selvsagt også dig selv.

Dramatisk ironi

Man er som spiller godt klar over, at det, man laver, er komplet tåbeligt, og netop derfor er det morsomt. Det samme gælder forhåbentlig min afstand til mig selv.

This is the end of Fastaval as we know it...

Det er jo ganske svært at tage alvorligt, at man kravler ind i en tunnel og ender i mit hoved. Og netop derfor er det sjovt. Man plejer at sige, at man griner af det, man ikke forstår, fordi man simpelthen ikke ved, hvordan man ellers skal reagere.

En stor del af morskaben i "Being Max Møller" udspringer af situationer, der bryder virkelighedens rammer. Netop derfor er det selvfølgelig vigtigt, at rammen er velkendt og etableret. Man kan sige, at du har et godt og grundigt forspring - I befinder jer jo simpelthen i rammen.

Udviklingen

Først får spillerne fornøjelsen af at genkende Fastaval og dernæst vender vi den på hovedet for dem. I begyndelsen af scenariet er Fastaval, som de kender den, men efterhånden som scenariet udvikler sig, begynder de syrede, satiriske elementer at dukke op. Og til sidst er det ok, hvis det kammer over og går helt amok.

Destruktive spillere

Det er også sjovt selv at få lov at bryde rammerne - rollespillere er grundlæggende nogle destruktive bastarder. De vil sikkert prøve at gøre noget, der er rigtigt langt ude, bare for at teste grænserne. Jeg har svært ved at forestille mig, at spillerne kan få scenariets indre logik til at bryde sammen, så der skulle være rige muligheder for at gå amok. Men det er modstanden, der gør det sjovt. Hvis man bare får lov til hvad som helst, er det ikke sjovt - man skal kæmpe for det.

Pastiche på "Being John Malkovich"

Scenariet er også en pastiche på filmen "Being John Malkovich," men det er ikke vigtigt at have set den. Udover scenariets præmis (en tunnel fører ind i en person) er de scener, der knytter sig til filmen: Max Møllers tur ind i sig selv, spilpersonernes kamp i Maxs underbevidsthed samt Sara og Josts aparte romance.

Scenariet kan derudover siges at låne en anelse fra "Usual Suspects" - hovedpersonerne er seks mere eller mindre kendte rollespillere, som er blevet samlet af en ærkeskurk, som vil manipulere dem til at hjælpe sig med en opgave. Spillerne opdager dog næppe denne parallel før det er for sent.

MAX MØLLER

Hvem er stoddere?

Inde i Max Møller

Når man kravler ind i tunnelen, bliver man på mystisk transporteret ind i Max Møllers hoved, hvor man kan opleve alt, hvad han oplever. Ens krop befinder sig imens i et limbo af en art, indtil man efter 15 minutter bliver spyttet ud af en usynlig portal i pigernes omklædningsrum.

Max Møller opdager ikke, at der er nogen inde i ham, medmindre de kontrollerer ham. Det føles til gengæld meget underligt og kan ikke undgå at fange hans opmærksomhed.

Cue Cards

I begyndelsen spiller du Max Møller, mens spillerne skiftes til at spille de bipersoner, han snakker med. Det gør de ud fra cue cards, der forklarer dem, hvem bipersonen er og hvad, han vil. Når spilpersonerne har fået kontrol over Max Møller, bytter I og du tager dig af bipersonerne.

Man bruger evnen "rollespil" (se Regler) til at afgøre, hvem der bestemmer, hvad Max Møller siger. Lad endelig slaget være skjult, dvs. du slår for spilleren. Og brug spillerens spontane kommentarer, så han ikke ved, hvornår hans tale kommer ud af Max Møllers mund. Efterhånden bliver det dog rutine, og man behøver ikke slå for det.

Max Møllers verden

Når man har fået lidt øvelse, begynder man at kunne se underlige ting. Man betragter verden fra en anden vinkel, og det gør det muligt at se tingene, som de virkelig er. Eller i hvert fald som Max Møller ser dem (se Max Møllers verden).

Praktisk

Rent praktisk skal den spiller, hvis spilperson er inde i Max Møller, have masken på. Spilpersonen er ikke tilstede, og spilleren kan ikke udtale sig på hans vegne, så længe han er i Max Møller. Det kan du bruge til at skabe nogle ret forvirrende og sjove skift. F.eks. ved at lade udskiftningen ske midt i en samtale, så den nytilkomne ikke ved, hvad der er gået forud.

Scenarie-tid og real-tid

For at du har mere kontrol over begivenhederne i begyndelsen foreslår jeg, at du lader det være 15 minutters scenarie-tid, dvs. et kvarter i spillet. Men senere er det nok nemmere og sjovere at bruge køkken-uret og lade det være 15 minutters real-tid. Det gør også skiftene mere overraskende.

Max Møller

Hvordan er han så, ham Max Møller? Jeg overlader ordet til mine kære spilpersoner:

Jeg er klar over, at du er en del af Eliten, fordi om ikke andet, så accepterer de andre dig i hvert fald som en, hvor der er noget power bagved ordene. *Dennis*

Du er typen, der meget gerne vil ind blandt de kloge hoveder og gerne vil have et klap af dem og drikke whiskey-sjusser med dem. Meget sådan wannabe-elitær. Du kender de rigtige mennesker. *Jost*

Du har et fantastisk ry for aldrig nogensinde at få lavet noget til tiden. Og så har jeg jo opfattet dig som værende en meget, meget integreret del af det intrigerende, personfikserede fnidder. *Adam*

De rygter, jeg har hørt om dig, de siger, at du er blevet noget doven på det sidste og ikke får gjort dine ting. At du er ukompetent. *Daniel*

Har et afslappet forhold til konventioner, på den kunstneragtige måde. Pretentiøs, men uden nok ambition til virkelig at drive det til noget. *Lau*

Han kasserer den ene genistreg efter den anden af den simple grund, at han har for lidt selvdisciplin. Han markerer sig stærkt i enhver forsamling. Og så har jeg jo en svaghed for langt hår. *Sara*

ELITEN

Selvfølgelig er der en Elite i dansk rollespil. Og det er en klub for miljøets spidser. De har bare været smarte nok til at holde det hemmeligt ved at gøre det offentligt.

Men det er en langt mere nederdrægtig sammensværgelse end selv den mest forhædede konspirationsteoretiker har turdet forestille sig. Formålet er nemlig ikke at samle magten, pengene og æren på få hænder. Det er kun en sidegevinst.

Elitens plan

Hovedformålet med Eliten er at opnå evigt liv for medlemmerne. De vil overtage Max Møller og leve videre i hans krop. For at nå det mål må de gøre Max Møller til Otto-vinder og det er en større opgave, som de er nødt til at have de uvidende spilpersoner til at hjælpe sig med.

Elitens ledere

Elitens leder er Troels Chr. Jacobsen, også kaldet det store Nul, fordi hans medlemsnummer er 000. Nr. 001 og Troels' væsentligste håndlanger er Paul Hartvigson.

Paul har til opgave at sørge for, at spilpersonerne skaffer Max Møller Ottoen. Han afslører tunnelen for dem, men kan måske blive tvunget til en mere håndfast indgriben (se "Anslag" og "Eliten blander sig").

Han har sikret sig en forbundsfælle i gruppen, idet han har tilbudt Adam Bindslev medlemskab af Eliten, hvis han sørger for at Max Møller vinder en Otto.

Elitens regler

Anonymitet er en vigtig del af Eliten. Medlemmerne kender ikke hinandens identitet, ved møderne er man forklædt og man kommunikerer udelukkende ved hjælp af medlemsnumre. Omgangstonen er meget formel for at sikre den rette prætentiose stemning.

Medlemmer

Jeg kan af gode grunde ikke offentliggøre medlemmerne. Det ville jo være et åbenlyst brud på reglerne. Resten af medlemmerne overlader jeg til dig at udpege. Mimrende, gamle mænd som ingen genkender er der selvfølge-

Hvem er så skurken?

lig nogle stykker af. Ottoens fader og Elitens leder Troels Chr. Jacobsen er en af dem.

Eller for at sige det på en anden måde: du kan altid hjælpe spillerne ved at lade en ellers uoverstigeligt forhindring vise sig at være et medlem af Eliten. De ved jo ikke engang selv, hvem der er medlemmer. Oplagte bud er konkurrenten Lars Andresen eller Asta Wellejus og hendes viljeløse slave Ask Agger.

Hvordan vinder man en Otto?

For at vinde en Otto skal man selvfølgelig skrive et godt scenarie, som spillere og spilleleder har stor fornøjelse af. Bla bla bla... Det handler kun om at kende de rigtige mennesker. Og bestikkelse. Masser af bestikkelse.

Ottoen

Af nemheds skyld begrænser vi os til at tale om de to fineste Ottoer: bedste scenarie og publikumsprisen.

Resten er optaget: Der er et scenarie med 15 sider lange og ekstremt traumatiserede spilpersoner, som er umuligt at komme udenom; et scenarie med vanvittigt mange illustrationer og sejt layout, som tager redigeringsprisen; et scenarie med udstoppede kæledyr tager sig af effekterne og et scenarie med 152 bipersoner tager sig af den sidste...så der er kun den fineste og pøblens pris at slås om.

Enighed

Det er ikke nok at opnå flertal, man skal opnå enighed. Ellers bliver man bare en flot nr. to, fordi der indgås et kompromis. Vinder-scenariet på Fastaval er sjældent ét, nogen er vildt begejstrede for, og oftest det, ingen rigtig kunne sætte en finger på.

Elitens kodeks

Alle andre er underlegne

En broders mening er ikke hellig - men hans navn og rygte er

Moral er godt, dobbelt moral er dobbelt så godt

Fuld diskretion en selvfølge

FØR SPILLET

Indledende øvelser: I skal lige blive enige om nogle fælles spilleregler og spillersonerne skal fordeles.

Indretning af lokalet

Dit arbejde begynder jo faktisk før spillerne ankommer. Spillokalet skal lige forberedes: du skal sætte tunnelen og væggen op bag passende skabe.

Spillernes forventninger

Det er nok en meget god idé at snakke en anelse med spillerne om deres forventninger. Det kan hurtigt blive en hæmsko, hvis deres forventninger er alt for bundet op på "Being John Malkovich." Gør dem opmærksom på, at det er Fastaval, der har hovedrollen, og opmuntre dem til selv at bidrage med sjove historier og bipersoner.

Ligeledes har det betydning, hvor godt de kender Fastaval. De fleste har moret sig uanset, men hvis man ikke selv er scenarieforfatter, virker det underligt, at vejen til en Otto går over dommerne. Inkarnerede spillere lider af den vrangforestilling, at det rent faktisk handler om dem. Derfor er dommerne kun en mulighed - brug dem kun på spillernes initiativ.

Alt spil foregår ved bordet

Jeg foreslår, at du lader være med at sende folk udenfor døren i tide og utide. Det er så ærgerligt og dræbende for stemningen at stå udenfor og vente. Så hellere more sig over de andres eskapader.

Jeg er ikke i tvivl om, at spillerne kan finde ud af at skelne mellem deres egen personlige og deres spillersons viden. Men det skader jo ikke at blive enige om spillereglerne fra starten.

Hvem spiller hvem?

Præsenter spillersonerne meget kort og spørg spillerne, om de ved, hvem de er. Det er selvfølgelig bedst, hvis spilleren har et overfladisk kendskab til den person, han spiller. Men derudover er det mest op til spillerne, hvem de har lyst til at spille.

Fastaval-arrangører

Man ved aldrig, hvilke situationer, der opstår eller hvilke personer, du får brug for, så her er en liste over de væsentligste ansvarlige på Fastaval 2001.

Filippo D'Andrea	General, skole, bunker
Rene Rasmussen	Økonomi, bunker
Lars Kroll	RPGforumskydeskive, bunker
Jakob Bavnhøj	Live, bunker
Jorgo Larsen	Rengøring
Morten Juul	Ottooverdommer, PR
Peter Bengtsen	Koncept, Æresotto
Sally Khallash	Koncept
Thomas Jakobsen	Scenarieansvarlig
Kent Trustrup	Kopi, spilledere
Lars Møller	Netcafe
Sigurd Apollo	Bar
Rasmus Knudsø	Bar
Rasmus Knudsen	Fastaval TV
Torsten Rasmussen	Kortspil
Anders Labich	Brætspil
Niels Callesø	Vagt
David Brauner	Transport
Morten Lund	Avis

Nu bliver jeg lige en smule alvorlig et kort øjeblik. Selv om „Being Max Møller“ er en komedie, er der trods alt noget alvor bag. Jeg skriver jo det her, fordi det reelt går mig på, at jeg aldrig har fået en af de nok så eftertragtede pingviner. Og hvorfor gør det så det?

Det handler jo i virkeligheden om ikke at føle sig god nok. Ottoen er, især i scenariet, blåstemplingen, beviset på éns dygtighed. Derfor er spilpersonernes motivation en afvisning. Og scenerne fra min underbevidsthed er situationer, hvor jeg bliver afvist eller ikke lever op til kravene. Hvor jeg ikke er god nok.

Nok om det – tilbage til scenariet.

Regler

Scenariet er skrevet til Basic Roleplaying (som man kender fra f.eks. „Call of Cthulhu“), men reglerne spiller ikke den store rolle. De er der mest for sjov og skal hovedsageligt bruges til action-sekvenserne og til at give spillerne baggrundsviden om forskellige bipersoner. Det sker ved hjælp af evner som rollespils-historie og Fastaval-kendskab.

Jeg har ikke alle evner og egenskaber med. Dels fordi de ikke skal bruges og dels fordi jeg ikke har lyst til at stikke hånden ned i det hvepsebo, der hedder at klassificere spilpersonernes intelligens og udseende.

Jeg går ud fra, at de alle sammen er uøvede i slagsmål:

Knytnæve:	50% (skade 1D3 + skadebonus)
Spark:	25% (skade 1D6 + skadebonus)
Skalle:	25% (skade 1D4 + skadebonus)
Kølle:	25% (skade varierer, typisk 1D8+skadebonus)

Grundchancer i en række andre evner, der kan blive aktuelle:

Snige:	25%
Gemme sig:	30%
Hoppe:	25%
Klatre:	40%
Lytte:	25%

Jeg kan ærligt og med kun en smule skam sige, at jeg aldrig har skrevet et scenarie for spillernes skyld. Det har så til gengæld også skinnet igennem i flere af dem.

Men dette scenarie er en tilbagevenden til komedien for mig, og det er mit ærlige håb, at både du og spillerne vil more jer med scenariet. Jeg har i hvert fald haft det sjovt med idéen.

Nåja, og husk så lige at give det nogle gode karakterer, så det kan blive nomineret, ikke. Så skal jeg nok ordne resten selv.

Kontakt

Hvis du har spørgsmål, er du meget velkommen til at kontakte mig:

Max Møller

Email: max@dogme98.dk

Tlf: 26711923

Rulletekster

Et scenarie af Max Møller

Som ikke ville være det samme uden mine modige spilpersoner. Tak fordi I ville være med på spøgen.

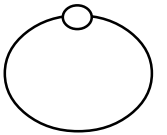
En særlig tak til Mette Finderup og Anders Trolle for at scanne en røvfuld billeder til mig.

Takkelisten:

Mille Matjeka, Morten Juul, Christian Ballund, Jesper Bergqvist, Jacob Funch, Astrid Skou, Peter Brodersen, Thomas Jakobsen, Lars Vilhelmsen, Peter Bengtsen, Morten Jaeger, Frederik Berg Olsen, Dennis Kofod, Sanne Harder, Lars Kroll, Lars Konzack og Fastaval-koret.

Og så kan jeg som altid anbefale Ask Aggers artikel om scenariedesign og Theatrix Core Rules, som jeg selv bruger som biber.

SPILLOKALET



Spilpersonerne skal lige finde spille-lokalet, før vi kan komme i gang for alvor. Det er en ganske kort scene, der primært skal præsentere Fastaval som kulisse, understrege det mystiske spillokale 7½ og præsentere muligheden for at aflevere et scenarie i en andens navn.

Anslået tid: 15 min.

Fastaval, torsdag omkring middagstid

Gangene summer af aktivitet, alle stresser og forsøger både at finde en plads i sovesalen og nå frem til deres spillokale på én gang. Taskerne er tunge, og armene blevet lange efter en halv time i kø, men nu skal det gå stærkt, hvis man skal nå både at få en plads i sovesalen og den første ultimative spil-oplevelse. Utålmodigheden er enorm, forventningerne større. Nu begynder Fastaval, vi skal spille lige om lidt, men hvor er det fandens spillokale?

Ingen kan finde vej, og intet fungerer. Arrangørerne løber rundt på gangene med walkier og forsøger at finde hinanden. Det er de færreste arrangører, der har tålmodighed til at svare på gæsternes spørgsmål. Måske fordi de ikke selv ved, hvor noget findes. Det er selvfølgelig heller ikke så mærkeligt, når man tænker på, at man først fik skolen i sidste øjeblik og havde nået at forberede sig på nødplanen: busser mellem skolen og sovesalen på en skole i nærheden - af Randers.

Spillokale 7½

Det er ikke helt ligetil at finde spillokalet. De skal spille i det mystiske spillokale 7½, som ikke er aftegnet på nogen kort, ikke har noget nummer på døren og som kun Fastaval-officials højt oppe i systemet ved, hvor findes.

Jagten på lokalet

Spilpersonerne støder ind i hinanden under den umiddelbart frugtesløse jagt på spillokalet. Arrangørerne bliver irriterede over deres fjollede spørgsmål, og de får følgeskab af Søren Hald. Han bemærker lynsnart, at de jo mangler én til at spille, og han er selvfølgelig klar (nærmere beskrivelse af Søren Hald, se "Små scener"). Det er umuligt at afvise ham og han følger spilpersonerne i hælene, til de finder lokalet.



Søren Hald

De kan finde det ved at opsøge Generalen, forskellige pinger eller blot være heldige. Hvis der går alt for lang tid, kan Lars Konzack hjælpe dem på vej. Han skynder på dem og virker små-irriteret, fordi de kommer for sent, men ønsker dem trods alt god fornøjelse med scenariet.



Lars Konzack



Ulrik Lehrskov
Sleipner

Har du et scenarie? På diskette?

Mens spilpersonerne leder efter lokalet, møder de Max Møller. Han leder efter et scenarie – på diskette. Han svarer undvigende, hvis nogen vil vide, hvad han skal bruge det til. Hårdt presset siger han måske, at det er til avisen.

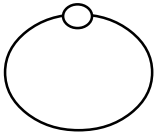
Han står i Sleipner boden og spørger til deres udvalg – handlingen er ligegyldig, men det skal jo helst være en otto-vinder. Spillerne kan evt. have fået den ikke særligt gode idé at spørge Sleipner folkene om vej. Sleipner har selvfølgelig ikke nogen scenarier på disketter (de går jo ikke ind for scenarier i digital form) og Max begynder istedet at spørge folk på gangen. Ikke overraskende har han ikke held med sit forehavende.

Lokalet

Hvis du har set "Being John Malkovich" kan du nok godt gætte, hvad der er galt med spillokale 7½? Korrekt, der er ikke så fandens højt til loftet. Og det afspejler sig selvfølgelig i spillernes virkelighed.

Heldigvis er flere af spilpersonerne ikke så høje (Sara, Jost og Adam), og kan nøjes med at bøje hovedet en anelse. Men resten af spillerne skal nærmest sidde med hovedet bøjet helt ned til skulderen, mens de er i spillokalet. Og det gælder selvfølgelig også senere i scenariet. Og dig selv også, for Paul Hartvigson er ikke vertikalt udfordret.

ANSLAG



Huhej, det er meta og selvrefererende, det her. Men vi lægger simpelthen ud med at lade spillerne spille rollespillere, der spiller rollespil...

Anslået tid: 30 min.

For at komme i gang med et brag, vender vi det hele på hovedet fra starten. Spillerne kastes hovedkuls ind i handlingen og direkte ud i at spille rollespil - i anden potens. Første scene er torsdag formiddag, hvor de netop har mødt hinanden for første gang og skal spille sammen.

Josts fiasko

Jost skal være spilleleder, mens du får fornøjelsen af at spille Paul Hartvigson, der spiller rollespil. Uden varsel stikker du Josts spiller "Dogme #3: Eller en Drøm," og beder ham gå i gang. Det er ikke nødvendigt, at spillerne læser spilpersonerne til dette scenarie. Det kan selvfølgelig kun gå galt, og det skal det også.



Jost Hansen

Episoden er i øvrigt bygget på en virkelig hændelse, hvor Jost maltrakterede "Dr. Hoffmanns Børn" til alles store fortrydelse.

Paul Hartvigson

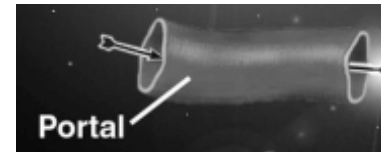
Når spilpersonerne ankommer, sidder Paul Hartvigson allerede og venter. Han har ikke meget tålmodighed med den elendigt forberedte spilleleder og er tydeligt gnaven. Det må gerne blive ret pinligt. Han henvender sig til de andre spillere og brokker sig, og hvis det tager for længe, råber han ad Jost for at få ham til at sætte tempoet op (se i øvrigt "Paul Hartvigson").

Tunnelen afsløres

Det ender selvfølgelig med, at Paul rejser sig, hiver sig i det viltre hår og råber: „Jeg spilder mit liv!“ Han tramper rundt i lokalet og sparker i vild frustration til stole og skabe, besinder sig og giver i stedet Jost et ordentligt møgfald, før han smækker døren udefra.

Spillerne sidder mundlamme tilbage, og begynder lidt efter lidt at stille møblerne på plads igen. Bag et af skabene finder de en underligt udseende lem, der står på klem. Den er lavet af tilfældige mønrede brædder, der ikke

passer hverken til hinanden eller hullet. Selv ikke vold kan få den sat i spænd, så den kan holde sig lukket. Fra hullet i væggen kommer en mærkelig, lidt syrlig lugt.



Tunnelen

Bag den faldefærdige lem finder spillerne et hul i væggen. Det er så dybt, at man ikke kan se enden af tunnelen. Væggene er det første stykke mursten, men bliver snart jord eller noget lignende. På den sidste mursten er der ridset: "Lars Konzack, 2001" (se "Adgangsproblemer").

Der er en smule træk i tunnelen, som uvægerligt blæser stearinlys ud. Batteri-lygter har selvfølgelig ikke det problem, men går af uforklarlige årsager ud et stykke inde i tunnelen.

Tunnelens vægge er ikke jord, men det er svært at fastslå, hvad det er. De er ret slimede og bliver varme og fugtige, når man kommer lidt længere ind. Den mærkelige syrlige lugt bliver gennemtrængende længere inde, og man begynder at kunne mærke en let pulseren i væggene. Du skal endelig ikke spare på de seksuelle undertoner...

Suget

Med ét smækker døren uimodståeligt i, der bliver helt mørkt i tunnelen. og den lette træk bliver til en kraftig vind. De første par sekunder kan man holde fast, men så bliver vinden for kraftig og man rutscher ned ad tunnelen, der brat falder stejlt. Man falder hurtigere og hurtigere, til der kommer et lysglimt og man pludselig ser ud af en andens øjne.

Lemmen sidder i spænd, og det er umuligt at vriste den op. Et kvarter senere åbner lemmen sig af sig selv på klem igen. Samtidig spyttede personen ud i pigernes bad (se "Lokationer").

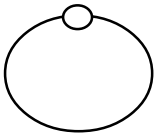
Hvis man kravler flere ind ad gangen, sker der intet. Lad nu være med at spørge hvorfor, ikke!



Paul Hartvigson



IND I MAX MØLLER



Så kommer vi til det væsentlige, nemlig mig. Spilpersonerne kommer ind i MM og får gradvist kontrollen over ham. De finder ud af, at han ikke har hverken skrevet eller afleveret sit scenarie.

Anslået tid: 15 min.

Kampen om kontrollen

Spilpersonerne går hurtigt fra blot at være observatører i Max Møller til at kontrollere ham. Først i glimt, og siden permanent. Hvilke og hvor mange scener, du bruger på processen, er op til dig, men lad der gerne være i hvert fald en smule udvikling. På den anden side skal der heller gå alt for lang tid, før de får permanent kontrol over Max Møller, for spillerne ved jo godt, hvor vi skal hen ad i plottet.



De følgende scener er beskrevet, som de forløber, hvis spilleren ikke blander sig. Men det gør han jo, og det må du så improvisere dig ud af. Samtalen mellem Max Møller og bipersonen bliver sandsynligvis temmelig rodet, og forhåbentligt temmelig sjov.

Max bemærker selvfølgelig, at han opfører sig underligt: "Hvor kom det fra? Det var ikke mig!"

En ind i kroppen oplevelse

Den (over)modige spilperson føler en liflig, kold væske i sin hals. Han nyder det et kort øjeblik, før han slår øjnene og ser, at han pludselig befinder sig i baren. Han udstøder en veltilfreds bøvns og stiller glasset.

Thomas Jakobsen kommer over til ham og vil høre, hvorfor spillelederne ikke har modtaget scenariet. Du udleverer nu Thomas Jakobsen cue-cardet til en af spillerne.

Max Møller bluffer og forsvare sig med, at det kender han ikke noget til, for det var Fastaval, der skulle sende det, og er bekymret for, om Fastavals fejl ødelægger hans chancer for at vinde Ottoer.

Hvad skal fremgå af denne scene:

Max Møller har ikke afleveret scenarie

Thomas kan bestikkes til at omgå tidsfrist

Spillederen

Max Møller står i kø i kiosken for at få en toast med ost og ost (han er jo vegetar), da han pludselig får øje på en uanseeligt udseende lille fyr med briller. Max skynder sig ud af den nærmeste dør og tager en lang omvej til baren.

Der får Max øje på ham igen, og denne gang lykkes det ikke at gemme sig. Du udleverer nu Spilleleder cue-cardet til en af spillerne. Det viser sig, at han skal være spilleleder på Maxs scenarie, men han har endnu ikke fået det.

Max er irriteret og nedladende. Han kan jo ikke gøre for Fastavals fejltager. Er det hans skyld, at de nær ikke havde fået en skole og havde måttet forvandle det hele til et live-scenarie i den nærmeste skov? Eller at der er en abe på hjemmesiden? Nej, og det er heller ikke hans problem, at de ikke kan finde ud af at sende hans scenarie ud.

Max Møller har intet skrevet

Max sukker opgivende, ruller med øjnene og indvilliger i at printe et eksemplar af scenariet ud til ham. Han lader ham dog vente, til han har drukket ud. Og han skynder sig på ingen måde.

De går sammen over til avisens lokaler, hvor Max beder spillelederen vente udenfor. Da han sætter sig ved computeren, viser det sig, at han har skrevet ufatteligt lidt på scenariet (se handout). Han venter lidt, før han går ud og på det nærmeste skælder den stakkels spilleleder ud, fordi computeren er inficeret af en virus, som har slettet scenariet.

Hvad kan han gøre ved det? Han skal nok prøve at skaffe en kopi af filen fra København, så spillelederen kan få scenariet i morgen aften.

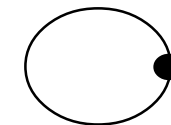
Hvad skal fremgå af denne scene:

Max har intet skrevet

Spillelederne skal have scenariet fredag aften

Thomas Jakobsen



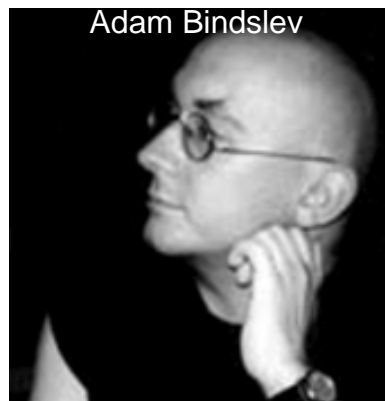


Plottet er afhængigt af, at spillerne finder på at aflevere deres eget scenarie i mit navn.

Anslået tid: 15 min.

Det er umiddelbart et stort problem, men jeg tror faktisk ikke, det bliver det i praksis. For det første ligger det jo i spilpersonernes motivation, at de gerne vil vinde. For det andet har Adam planlagt, at de gør det, så idéen skal helt sikkert nok blive præsenteret.

Det, der taler imod idéen, er at Ottoen jo går til Max Møller, ikke til dem. Men de kan jo benytte sig af deres kontrol over Max til at afsløre, at han ikke har skrevet det. Eller de kan overtage Max permanent, alt afhængig af, hvor Otto-liderlige de er.



Adam Bindslev

Går det lidt trægt, kan Eliten blande sig (se "Eliten blander sig").

I nødstilfælde

Hvis det går helt galt, så er det jo altså ikke værre end at en af spilpersonerne kan få en god idé. Husk på, at det glimrende Basic Roleplaying system benytter det bejlige **idea-roll**.

Med andre ord: hvis spillerne er destruktive, kan de nægte at få idéen, men så vil de alligevel ødelægge scenariet. Og den slags belastende elementer er svære at gardere sig imod og heldigvis sjældent forekommende.

Avisen

Avisen hjælper på vej med artiklerne: "1 2 3 Otto" - en manual til at vinde Ottoer, og "Der er tale om nødløsninger" - et portræt af Otto-komitéen.

Den ekstra gulerod

For at sikre, at spilpersonerne får den geniale idé at vinde Ottoer i Max Møllers navn, kan du vifte en ekstra gulerod for næsen af dem. Men pas på det ikke underminerer Ottoens betydning. Disse scener kan også bruges senere i scenariet. Der er et par forskellige muligheder, som vil tiltrække forskellige spilpersoner:

Troldspejlet

Max Møller taler med Peter C.G. Jensen, som praler af sin nye mobiltelefon og vil lave et portræt af en af Otto-vinderne i Troldspejlet. Max lytter interesseret og brown-noser, indtil Peter virker tilfreds, før han spørger til Troldspejlet.

Hvad skal fremgå af denne scene:

Hvis man vinder en Otto kan man være heldig at komme i fjernsynet

Fisse

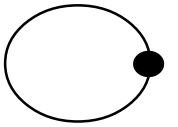
Max Møller flirter med 22K, men det går i vasken, da hun spørger, hvor mange Ottoer, han har vundet. Efter et mislykket forsøg på at undvige spørgsmålet, må han indrømme, at han faktisk ikke har vundet en Otto - endnu! Han forsøger at redde situationen med undskyldninger om unfair dommere osv.

Hvad skal fremgå af denne scene:

Hvis man vinder en Otto, er man sikker på at få fisse



ELITEN BLANDER SIG



Paul Hartvigson kan lokke eller tvinge spillpersonerne til at skrive scenariet. Men Eliten kan også blande sig i handlingen på andre måder.

Anslået tid: 15 min.

Et vink med en vognstang

Hvis spillerne ikke umiddelbart får idéen, har for travlt med at bekrige hinanden eller scenariet på anden måde er ved at løbe af sporet, dukker Paul Hartvigson op igen og får styr på tropperne. Om Paul kontakter enkelte eller alle spillpersonerne på én gang er op til din vurdering af behovet. Scenen har derudover den fordel, at den præsenterer Eliten.

Afsløret

I en streng tone forklarer Paul dem, at de er afsløret. Han kender til deres brug af tunnelen. Han hidser sig op og råber nærmest af dem: det er jo noget svineri at misbruge en mand sådan. Har de ingen moral? Åbenbart ikke...Han samler sig igen - og det er netop derfor, han har brug for dem. Han er villig til at lade dem slippe, ja han vil endda belønne dem. Hvis de gør ham en tjeneste.

Belønning eller straf

Paul indvier dem i hemmeligheden om Eliten og tilbyder dem medlemskab, hvis de sørger for, at Max Møller vinder en Otto. Resten af Eliten hjælper selvfølgelig også, men han kan ikke afsløre deres identitet. Han skærer det om nødvendigt ud i pap: de skal skrive et scenarie og sørge for, at dommerne giver det en Otto eller alternativt vinder publikumsprisen.

Hvis det ikke umiddelbart virker, skruer han bissen på og garanterer dem, at de ALDRIG vinder noget som helst, hvis de ikke gør det. Og bliver frosset fuldstændig ude af miljøet i tid og evighed.

I løbet af scenariet

Eliten kan optræde på flere tidspunkter i løbet af Fastaval.

Cut-scene

Du kan lade spillerne overvære et møde mellem nogle af Elitens medlemme. De ser ingen ansigter, kun mænd i skygger, der diskuterer om forberedelserne skrider frem som planlagt. Den formelle tone sørger for at det er uforståeligt for udenforstående: "Ærede hr. 003, skrider forberedelsernes Fase 1 frem som forventet?"

Scenarie-afbrænding

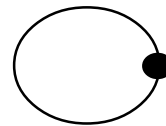
For at demonstrere deres overlegenhed brænder Eliten dårlige scenarier af. De er selvfølgelig ikke selv tilstede, der er bare pludselig et bål med scenarier i skolegården. Det tiltrækker hurtigt en flok, som ihærdigt diskuterer, om det er forkasteligt eller et interessant indslag i debatten om den faldende scenariekvalitet.

Du kan passende illustrere denne lille happening ved at brænde "Dogme #3: Eller en Drøm" af.

HC Molbech

Miljøets politihund er på jagt efter eliten og får snart farten af spillpersonerne. Han stiller nysgerrige spørgsmål og hvis han får bestyrket sin mistanke, begynder han at skygge dem. Se i øvrigt "Bipersoner."

OPDAGET!



Max Møller opdager det og hele baren på Fastaval bliver vidne til den mest åbenlyse omgang selvpromovering siden Palle fandt på, at han var berømt.

Anslået tid: 15 min.

Det er op til dig, om det skal komme som en total overraskelse for spillerne eller du vil bygge spændingen op ved at lade spillerne se Max Møller lede efter tunnelen i nogle cut-scener, hvor han kommer nærmere og nærmere.

Max Møllers reaktion

Max Møller er først nysgerrig og kan ikke helt greje, hvad det er, der foregår. Om det er en form for hypnose eller hvad. Han er tydeligt usikker på situationen og det skinner igennem, at han har svært ved at holde en hysterisk desperation under kontrol.

Lunten er kort, han afbryder dem, taler i korte sætninger og tillader ingen at tage initiativet. Det er ham, der stiller spørgsmålene og ingen så meget som kommer i nærheden af tunnelen, før han har fået at vide, hvad der foregår. Det varer ikke længe, før han insisterer på at prøve tunnelen, og han lader sig ikke stoppe.

Kl. 23.00

Max Møller kravlede ind i sin egen tunnel præcis kl. 23.00 (real Fastaval tid). Alle spillerne og spillederne kom ned i baren iført Max Møller masker, alt imens de kun kommunikerede ved hjælp af "Max Møller." Nede i baren havde jeg delt masker ud og bedt folk lege med i et kvarters tid.

Jeg selv gik rundt og forsøgte at føre en fornuftig samtale med spillerne, men det var ret svært. De svarede jo kun "Max Møller", så der var ikke meget modspil.

I starten var det meget sjovt, men det blev hurtigt ægte skræmmende. Jeg befandt mig snart i orkanens øje, omringet af Max Møllere, men isoleret og ude af stand til at kommunikere med nogen mennesker. Og når jeg kiggede rundt i lokalet, var der fyldt med mig selv, som snakkede, diskuterede, drak og sang på "Max Møller."

Det var ikke kun show, da jeg skreg og løb min vej.

Efterspil

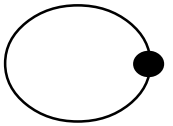
Max er chokeret! Han står som forstenet under bruseren og bliver gennemblødt. Vandet løber ned ad hans ansigt, men han blinker ikke. Der går lidt tid, før der kommer liv i hans øjne. Han blinker et par gange, puster vandet væk fra munden og ryster langsomt oplevelsen af sig.

Så går han amok! Han skriger, griber fat i den nærmeste spilperson og hvæser: "Det er mit hoved!" adskillige gange. Tunnelen skal mures til og den ansvarlige skal findes!

Scenen slutter efter al sandsynlighed med, at en af spilpersonerne kravler ind i tunnelen og løser problemet ved at overtage Max Møller igen. Denne scene gør det rimeligt hedt for spillerne, for nu er de mere eller mindre nødt til at have en turnus-ordning eller noget andet kreativt, såsom et aflåst lokale at "opbevare" Max i.

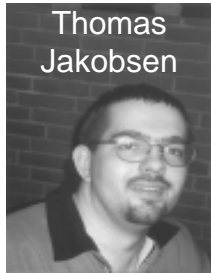


TIDSFRISTEN



Scenariet er ikke på nogen måde blevet afleveret til tiden og er derfor diskvalificeret fra at deltage i konkurrencen. Bestikkelse eller gode overtalelses-evner kan dog råde bod på det.

Anslået tid: 15 min.



Thomas
Jakobsen

Tidsfristen

Scenarieansvarlig Thomas Jakobsen lægger ikke skjul på, at han kan bestikkes (se "Inde i Max Møller"). Han kan sige til Overdommer Morten Juul, at scenariet rent faktisk blev afleveret til tiden, men et eller andet fjols har glemt at sende det ud.

Det får dog konsekvenser for den ulyksalige, der får skylden for at have forlagt scenariet. Det er i øvrigt Jost...

Godkendelse

Morten Juul er i sit første år som Overdommer kun fokuseret på, at konkurrencen og vinderne bliver så ukontroversielle som muligt. Frem for alt vil han undgå skandaler. Han får det med andre ord svært.

Mortens accept er ikke afhængig af bestikkelsen af Thomas, men det hjælper. Men spillerne skal selvfølgelig ikke gå tomhændet fra deres samtale med Morten, for så er der ikke meget scenarie tilbage.

Hans accept afhænger ikke kun af tidsfristen, han skal også godkende scenariet. Indholdet siger ham ikke noget, men han er meget striks med de formelle krav.

Da Max Møller skal have scenariet godkendt, hænger Morten Juul sig i praktiske detaljer omkring scenariet: „Her på Fastaval har vi jo nogle regler for, hvad et scenarie er. Det skal f.eks. være på mere end 50 sider og have seks spillere, indholdsfortegnelse, indledning, synopsis osv. Og så giver du mig 12 sider... Og hvor er flowchartet?“ Til sidst overgiver han sig dog med et suk.



Morten Juul

Dommerne

Hvis spillerne går efter prisen for bedste scenarie, er det ikke nok, at scenariet bliver godkendt. Morten Juul vil ikke tvinge de andre dommere til noget: Det er med i konkurrencen, hvis alle dommere har læst det inden det afgørende dommer-møde søndag - ellers ikke.

Man kan både forsøge at overtale, presse og bestikke dommerne til at godkende og stemme på scenariet. Og det er værd at huske, at man både kan bruge Max Møller og spillerejerne til det.

Hver af dommerne er en opgave i sig selv, som er gennemgået i detaljer andetsteds. Og husk på, at det ikke er nok at have flertal (se "Eliten"). Det er til gengæld ikke nødvendigt at bekymre sig om Mortens stemme. Han følger flertallet uanset.

Tænker spillerne ikke selv på at bearbejde dommerne, kan de overvære en af konkurrenterne gøre det (se "Konkurrenter") eller Paul Hartvigson kan opmuntre dem (se "Eliten blander sig").

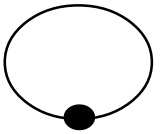
Udelukke dommere

Særligt besværlige dommere kan man forsøge at få udelukket, fordi de er inkompetente eller personligt involverede. Det sker ved at overtale et flertal af dommerne eller opildne overdommeren til at skære igennem.

Som sidste udvej kan man sørge for, at fjendtligt indstillede dommere er...indisponible. Det er før sket, at dommere af den ene eller anden årsag ikke er dukket op, og derved har balancen forrykket sig, så Otteen skiftede hænder.

Faktisk har så lidt som to dommere udgjort Otto-komiteen ved det afgørende møde. De besluttede at give Otteen til et andet scenarie end aftalt, men fik ikke orienteret resten af komiteens medlemmer før banketten.

SCENARIET



Spilpersonerne skriver scenariet, hvis de da ellers kan blive enige om det, og har problemer med de sure spillere.

Anslået tid: 30 min.

Skrive scenariet

Det er op til dig og spillerne, hvor meget I vil gøre ud af denne scene. Hvis de tager for lang tid om det, eller det sjove er ved at gå af det, kan du altid spole let og elegant hen over resten: "efter lang tids diskussion og hårdt arbejde bliver I endelig færdige med scenariet..."

Tidspres

Spilpersonerne er under et væsentligt tidspres. Hvis dommerne skal acceptere scenariet skal det være i deres hænder meget snart og samtidig bliver Max Møller hjemsøgt af sure spillere, der vil have scenariet. For at afspejle det, og sørge for, at scenen ikke løber ud i sandet, foreslår jeg at du giver spillerne en deadline. Men lod stemningen først, så det ikke amputerer scenen. Giv dem f.eks. en halv time til at blive enige om plot, genre, spilpersoner, regler osv.

De behøver naturligvis ikke skrive noget ned, men skal derefter kunne forklare dig, hvad de har skrevet. Der er mange idéer til scenarier gemt i spilpersonerne og jeg tror, det kan blive en meget morsom scene, men det er op til jer, hvor meget den skal fylde.

Sabotage

Spilpersonerne behøver ikke samarbejde, og slet ikke i begyndelsen. Hvis de kun går efter publikumsprisen, kan de i princippet køre seks forskellige scenarier med samme titel.

Men hvis de går efter Ottoen for bedste scenarie, vil de helt sikkert sabotere hinanden, hvis de ikke samarbejder. Det er ikke muligt at aflevere flere scenarier, og for meget forvirring skader chancerne. Men det skader jo ikke, hvis de saboterer hinanden et godt stykke hen ad vejen, før de indser det.

Spillederne

Spilledere er et utaknemmeligt folkefærd. De brokker sig, bare fordi Fastaval er begyndt og de endnu har ikke fået scenariet. Det skal gå stærkt, hvis spilpersonerne skal undgå problemer på den front. Det bliver sin sag at blødgøre spillere, og der er gode chancer for, at en eller flere nægter at køre scenariet. Jeg har skrevet detaljerede beskrivelser af tre af spillere, og det burde være rigeligt.

Sortseeren Niels Geckler

Maxs ven Niels har ladet sig overtale til at køre scenariet og er mere end almindeligt negativ. Han brokker sig højlydt og ofte, og når han får talt sig varm, begynder han at true med ikke at køre scenariet under de omstændigheder. Han meldte sig til at køre et scenarie, ikke til at improvisere et! Det værste, man kan gøre, er at undskylde, for så føler han først sin kritik berettiget. I virkeligheden er han blot komplet sortseer, men det er der næppe nogen af spillerne, der ved.

Den unge spiller

En af de andre spillere er en ung nørd, der er på Fastaval for første gang (se "Ind i Max Møller"). Han er meget benovet over den store kongres og nem at hundse med. Desværre er han også let at skræmme, og man kan derfor risikere, at han ikke tør møde op og køre scenariet.



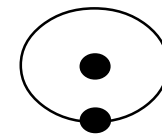
Kasper Nørholm

Snylteren Kasper Nørholm

Endelig vil jeg nævne Kasper, som primært spiller en rolle når scenariet spilles (se "Scenariet Spilles"). Han har meldt sig til at køre scenariet for at få rabatten, men vil forsøge at krybe udenom rent faktisk at køre det. Han gør intet for at opsøge Max Møller og få scenariet – tværtimod. Og får han mistanke om, at Max prøver at få fat i ham,

vil han gøre meget for at undgå ham. Han bytter f.eks. sine spilpladser med venner for at skjule, hvor han er.

KPT. SPRØD



Kaptajn Sprød er en efterhånden legendarisk skikkelse fra Fastavals historie. Han optrådte på Fastaval i sit spraglede og alt for lille superheltekostume. Det var prægtigt at se den korpulente mands betydelige topmave krybe frem under superhelte-logoet.

Anslået tid: 30 min.

Desværre gjorde han sig også bemærket ved at læse Fastaval for en større sum penge. Siden har ingen set ham. Før nu! Kaptajn Sprød har nemlig tænkt sig at gentage succesen.

Den sprøde plan

Kaptajn Sprød har fundet sig et mere overkommeligt offer end Fastaval selv. Han vil lade sig nøje med at snuppe Dirtbusters flaske-samling. Det skulle trods alt kunne indbringe en tyve tusind hurtigt og nemt.

Det er ikke godt at vide, hvor Kaptajn Sprød har hørt om tunnelen, men han har tænkt sig at udnytte den til at skyde skylden på Max Møller. Sprød venter på et ubevogtet øjeblik, men kan om nødvendigt bruge korporlig vold. Benyt evt. en lille scene (se "Små scener") til at forsinke den spilperson, der skal ind i Max, hvis lejligheden ikke byder sig.

Cut-scene

Byg spænding op omkring den fjendtlige overtagelse ved hjælp af en cut-scene. Du kan f.eks. vise en skygge slå en af spilpersonerne ned eller lade dem se Max Møller stjæle Dirtbusters' flasker.

Jagten på Sprød

Når spilpersonerne ankommer til tunnelen, er Kaptajn Sprød selvfølgelig forlængst væk. Tunnelen bærer dog præg af hans besøg – tunnelens sider er smurt ind i vaseline, så kaptajnen kunne klemme sig ind.

Afhængig af spilpersonernes hurtighed kan de nå at følge efter Kaptajn Sprød fra badet. Ellers er han ikke så svær at finde. Slamberten slæber rundt på 20000 kr. i flasker, og selv om han er fabelagtig til at balancere dem i sin favn, går det ret langsomt, og der falder en flaske af hist og pist.

De indhenter ham selvfølgelig til sidst, og nedkæmper ham i et komisk slagsmål.



Jagten på Max Møller

Men spilpersonerne er ikke de eneste, der er på sporet. Dirtbusters finder hurtigt ud af tyveriet, men mistænker naturligvis Max Møller. Dirtbusters er en organiseret kampstyrke og sætter lynsnart en task force på opgaven.

De er bevæbnet med rengøringsmidler af forskellig art, som de bruger kreativt. De laver f.eks. fælder, hvor gulvet er spejlglat eller bruger heftige rengøringsmidler som skydevåben.

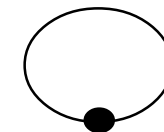
Spilpersonerne skal holde Max væk fra Dirtbusters samtidig med, at de finder Kaptajn Sprød. Finten er, at de skiftes til at være inde i Max og ikke kan koordinere deres handlinger. Resten af Fastaval ved selvfølgelig intet og fortsætter, som om intet var hændt. Du kan bruge bipersoner og små scener (se "Små scener") til at forsinke jagtens deltagere på strategisk vigtige tidspunkter.

Slutning

Det er nemmest, hvis Dirtbusters ikke fanger Max Møller, men det er ikke altafgørende. Hvis de ikke finder flaskerne, har de kun nogle svage vidneudsagn at hænge ham op på. Spilpersonerne kan uden problemer give ham et alibi og fjerne mistanken. Men det skaber ekstrem dårlig stemning omkring Max Møller, især blandt dem, der kender Dirtbusters. Dem kan du passende udnævne efter behov.

Det er op til spilpersonerne, om de leverer flaskerne tilbage. Afhængig af tidspunktet har de måske brug for pengene til at købe Magic-kort eller Star Trek souvenirs med (se "Dommerne"). De skal også passe på, hvordan de leverer dem tilbage – det kan let blive mistænkeligt.

ASTA



Spilpersonerne løber ind i et uforudset problem. Man skulle tro, at det var nok at få dommerne på sin side, men der skal mere til for at vinde.

Anslået tid: 15 min.

Officielt er det spillere, der udnævner de nominerede, men reelt er det den brogede skare i baren, Fastavals "establishment." Og buzzen i baren vender sig pludseligt mod Max Møllers scenarie.

Asta vil blackliste Max

Årsagen viser sig hurtigt at være Asta. Hun vil ikke blot sørge for, at Ask vinder endnu en Otto. Hun vil have Maxs scenarie udnævnt til årets bombe. Hun kender snart sagt alle i miljøet og kan trække i mange tråde i sit forsøg på at blackliste Maxs scenarie.

Hun gør det selvfølgelig kun bag hans ryg. Direkte adspurgt roser hun det og snakker om, hvor gode venner de er.

Asta ved alt

Hvad Asta ikke ved, er ikke værd at vide. Så man kan næsten regne med, at hun finder ud af, at spilpersonerne hjælper Max Møller. Det vil hun givet forsøge at true dem til at lade være med.

Der er også gode chancer for at hun finder ud af tunnelens eksistens. Hvordan hun reagerer er op til dig. Hun vil nok ikke selv bytte krop med Max Møller, men vil måske sende en af sine små hjælpere for at få sig en ny slave. Eller måske indskrænker hun sig til at lade Max gøre sig til grin. Eller måske vil hun bare forvandle ham til en uvidende sjæle-luder.

Ask Agger er i hendes magt

Hendes trumfkort er Ask Agger. Hendes (ex?)kæreste er fuldstændig i hendes magt og udtaler sig særdeles negativt om Max Møllers scenarie. Og når ikonet Ask Agger taler, lytter Fastaval.

Derudover har hun usædvanligt gode forbindelser. Det er ikke få og ukendte ansigter i miljøet, der skylder hende tjenester eller kan trues til at løbe hendes ærinde.

Ask er en zombie

Når man er inde i Max kan man se, at Asks ansigt er ubevægeligt, hans øjne er døde og hans bevægelser er stive. Ask er rent faktisk en zombie, som Asta styrer ved hjælp af en lille voodoo-dukke (se handout).

Asta derimod ser en anelse mere dæmonisk ud end hun plejer. Hun har små antydninger af horn i panden og hendes øjne lyser med et skælmsk, diabolsk skær.



Ask Agger



Asta Wellejus

Tyveri

Spilpersonerne kan stjæle Astas voodoo-dukke og få kontrol over Ask. Ved hjælp af ham kan man vende stemningen i baren. Han indrømmer, at han naturligvis ikke kan vinde noget i år, når han ikke deltager, og fremhæver Maxs scenarie som det bedste, han nogensinde har læst.

Asta bliver hysterisk, når de stjæler dukken, og sætter alle sejl ind på at få hævn. Fra nu af skal spilpersonerne kigge sig over skulderen konstant, for Asta har en finger med i det meste, og alle kan vise sig at være i klørne på hende. Det skal nok lykkes hende at finde tunnelen og så kan man vide sig sikker på, at hun dukker op i klimakset.



Nicholas Demidoff

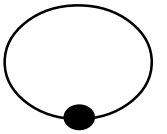
Nicholas Demidoff:

Er Astas vrangvillige slave. Han indgik engang en handel, som gjorde ham til hendes slave, men han er efterhånden temmelig træt af det...Men han har prøvet at være på den forkerte side af Asta og ønsker ikke at prøve det igen. Han var dommer sidste år, og har fået alle scenarierne tilsendt ved et uheld.

Gimle:

Elitens storcharmør danser også efter Astas pibe. Gimle blev skaldet, da han så hende zombificere Ask og har siden været så skræmt af hende, at han ikke tør sige hende imod. Set igennem Max Møllers øjne ser man Gimles skræmte, vanvittige blik i øjnene.

KONKURRENTER



Konkurrenterne til Ottoen kan oplagt også forsøge at påvirke dommerne. Det politiske spil kan dog blive meget indviklet, og derfor er det op til dig, hvor stor en rolle, det skal spille. Her følger en kort gennemgang af de væsentligste konkurrenter.

Anslået tid: 30 min.

Konkurrenternes rolle

Konkurrenterne kan spille en mere aktiv rolle, hvis du synes. De kan ligesom spillpersonerne forsøge at bestikke dommere osv. eller måske forsøge sig med mere håndgribelige former for snyd. De kan f.eks. forsøge at stjæle bedømmelses-sedlerne fra Max Møllers eller andres scenarie for at sikre sig Publikumsprisen. Spilpersonerne kan overheøre det, se det eller få det at vide af Frederik, der ikke kan holde sin mund

Men pas på dommerne og konkurrenterne i fællesskab ikke bliver for uoverskuelig en hindring. Det er ikke sjovt at sidde fast i et scenarie, og det kan de meget nemt komme til, hvis dommerne konstant skifter side.



Lars Andresen

Lars Andresen og co.

Rollespillets svar på Barbara Cartland erklærede mål med ethvert scenarie er at vinde en Otto. Selv siger han, at hans force er, at han er åben omkring følelser, men det siger også en del om hans kontakter, at det som regel lykkes. I år har han allieret sig med de gamle kendinge

Per Fischer og Thomas Munkholt, og sammen har de skrevet en svulstig, romantisk fantasy-trilogi.

Tilsammen har de så meget vægt, at de ikke behøver gøre meget andet end at hænge ud og være arrogante i baren. De kan simpelthen bluffe sig frem, for alle ved, at de er noget ved musikken, og hvem tør så forbigå dem?

For at være helt på den sikre side, har de skaffet sig kontakter i Fastavals top. Således spiller de f.eks. rollespil med general Fillippo i det civile liv. I løbet af scenariet overværer spillpersonerne Filippo lægge pres på Morten Juul for at få Max Møller udelukket.

Natural Born Holmers

De har en væsentlig fordel i Frederiks tilstedeværelse i dommer-komiteen, men det kan spillpersonerne måske gøre noget ved. Det vil medføre opstandelse og vrede protester, men de er ikke rigtigt organiserede nok til at have noget modtræk (se Bipersoner).



Frederik Berg Olsen

Bornholmerne planlægger til gengæld et attentat på Publikumsprisen ved hjælp af det terror-scenariet "Skyggesiden." De bruger selvfølgelig det gode, gamle kneb: få hold med vennerne som spilledere. Men denne gang er det af ganske praktiske årsager: ingen andre tør!

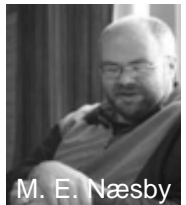
Officielt handler scenariet om moralske grænser og leger med metoder, der til forveksling ligner hjernevask, men i virkeligheden er det et dække for at "trepenerne spillerne," dvs. bore huller i deres kranier for at bibringe dem en lykke-følelse ikke ulig hash-rus (se Scenariet spilles).

Ask Agger

På trods af, at han ikke skriver et scenarie i år, må han betragtes som en væsentlig konkurrent. Det samme har vist sig at gælde for Palle Schmidt. Asks muligheder hænger dog primært sammen med Aastas manipulationer (se "Asta").

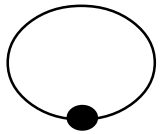
Michael Erik Næsby

Selv om spillerne sikkert tror det, er Michael Erik Næsby derimod ikke nogen konkurrent. Han er jo den evige toer - sidste år var blot reglen, der bekræftede undtagelsen. Han kan til gengæld være til stor hjælp for dem (se Bipersoner).



M. E. Næsby

DOMMERNE



Anslået tid: 15 + 15 min.

SANNE HARDER

Sanne er Fastavals mest eftertragtede babe, og det bliver svært for spillerne overhovedet at trænge igennem massen af nørd, der følger hende overalt. Eneste mulighed er badet, som til gengæld skaber troværdighedsproblemer.

Oversvømmet af nørd

Sanne er en af de få kvindelige scenarieforfattere. Det er selvfølgelig især det kvindelige, der har vakt opsigt. Hun er uden tvivl dansk rollespils i særklasse mest eftertragtede: intelligent, lækker og nyskabende. Da det slap ud, at hun var blevet single, oplevede hun pudsigt nok en markant stigning i antallet af emails.

På Fastaval er opmærksomheden vokset hende over hovedet. Hun er i bogstaveligste forstand omringet og overbegloet af en kødrand af fyre. Det er fysisk umuligt for spillpersonerne at trænge igennem massen af skubbende og prustende fyre.

I bad med Sanne Harder

Deres eneste mulighed for at komme i kontakt med hende er badet. Massen følger hende ikke ind i badet, men barrikaderer døren, til hun kommer ud igen.

Spilpersonerne har jo en genvej til badet. Til gengæld får de svært ved at overbevise hende om, at Max ikke også bare er ude på at score hende. Selv hvis det er Sara, der bliver sat på opgaven, opfatter hun alt som scorereplikker.



Nikolaj Lemche

Eller er det omvendt?



Sanne Harder

22

NIKOLAJ LEMCHE

Nikolaj Lemche er en, undskyld udtrykket, **ægte** nørd. Han er lidt reserveret og svær at få i tale, ses ikke i baren og spiller – gisp! – rollespil på Fastaval.

Nikolaj har været med i dommerpanelet igennem alle årene og sammenligner scenariet med alt, hvad der er skrevet af scenarier til Fastaval igennem tiderne. Han går meget op i, om scenariet har det mindste lighedstegn med “Arken” eller andre koryfæer indenfor “scenarie-kunsten.” Derimod er det selvfølgelig helt ok, hvis man laver rollespilsversioner af kendte film eller romaner.

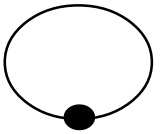
Bestikkelse

Den nemmeste måde at få Nikolaj over på sin side er bestikkelse. Der er to ting, der kan købe hans stemme:

Han kan ikke udstå at sove på gulvet i gymnastiksalen. Normalt ankommer Nikolaj flere dage før Fastaval for at sikre sig en plads på de bløde madrasser, men det er glippet i år. Jo senere på Fastaval, spillpersonerne snakker med ham, jo mere gnaven vil han derfor være. Det er ikke svært at få ham i tale om det.

Nikolaj er også trekkie og vil gøre næsten hvad som helst for de Star Trek souvenirs, der er dukket op på den sorte børs ved Goblin Gate (se “Lokationer”). Der kan spillpersonerne finde Nikolaj, der desperat forsøger at forhandle dem ned i pris, men må gå skuffet og deprimeret derfra.

DOMMERNE



Anslået tid: 15 + 15 min.

LARS KROLL



Kroll, som han kaldes i daglig tale, er en kølig og overlegen type, og passer altså glimrende ind i det danske rollespilmiljø. Det bidrager afgjort til det arrogante indtryk, at enhver samtale med ham abrupt bliver afbrudt af hans walkie. Kroll er nemlig også en af hovedarrangørerne på Fastaval, og han har aldrig fred for walkien.

Kroll kan sagtens overtales til at læse scenariet, og vil sikkert også love sin støtte, men i virkeligheden vil han aldrig stemme på Max Møller. Han "glemmer" scenariet straks efter at have modtaget det, og han skal nærmest tvinges til bare at læse det!

Spilpersonerne kan eventuelt overheøre ham tale om scenariet til andre, eller de kan udnytte, at de jo er flere, så en af spilpersonerne kan checke, hvad Kroll har sagt til Max Møller.

Udelukkelse

Det er umuligt at sikre sig Krolls stemme og eneste mulighed er at neutralisere ham. Fremfor at blive korporlige, kan man arrangere en mindre krise søndag formiddag, så han ikke har tid til at komme til mødet.

Alternativt kan Kroll oplagt vise sig at være medlem af Eliten.

FREDERIK BERG OLSEN

Frederik er en glad dreng, der er nem at begejstre. Og så er han med egne ord kunstner med lille k. Han giver ikke meget for bureaukrati og det er ikke noget problem at få Frederik til at godtage scenariet på trods af enhver tidsfrist.

Men det er straks sværere at få Frederiks stemme. Han er med i „Natural Born Holmers“ og vil afgjort pege på en af kollektivets medlemmer, hvilket han heller ikke lægger skjul på. Han beretter ivrigt om Bornholmer-scenariets kvaliteter. Han har mere eller mindre været med til at skrive scenarierne, og er selvfølgelig dybt inhabil. Men det er umuligt at bevise.

Kan ikke holde på en hemmelighed

Det er fysisk umuligt for Frederik at holde på en hemmelighed. Lars Vilhelmsen besluttede engang at checke Frederiks reaktionstid og det viste sig, at Frederik efter strenge instrukser om at holde tand for tunge, klarede at holde på hemmeligheden i et helt kvarter.

Det skulle være en smal sag for spillerne at udnytte. Og du kan udnytte denne svaghed til at orientere spillerne om konkurrenternes tiltag.

Inhabil

Frederik prøver, men krakelerer og må indrømme, at det ikke er noget problem, at han først får scenariet nu, for han har faktisk slet ikke fået nogen scenarier. Den kopierings-ansvarlige har glemt at checke dommerens adresser og har derfor ikke sendt til Frederik. Han har istedet sendt dem til Nicholas Demidoff (se "Asta").

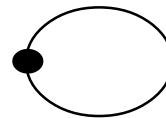
Så det passer faktisk Frederik mægtig godt, for så kan han i det mindste udtale sig konkret om ét scenarie. Og de andre dommere skulede godt nok lidt til ham ved det indledende møde, da han blev ved med at sige negative ting i vage vendinger.

Hvis spilpersonerne er rigtigt smarte, bruger de Laus båndoptager til at afsløre Frederik. Ellers kræver det lidt mere overtalelse af Morten Juul.



Frederik Berg Olsen

DOMMERNE



Man ser ikke Kristoffer mere end halvanden meter fra Mette Finderup. Hun blander sig ivrigt i diskussionen og tager også imod scenariet. Det går alt for let, Kristoffers stemme er let erobret og spilpersonerne bør fatte mistanke.

Anslået tid: 30 min.

KRISTOFFER APOLLO

Når spilpersonerne ser verden igennem Max Møllers øjne (se, "Maxs verden"), finder de pludseligt ud af, at Kristoffer ikke er, hvad han ser ud til.



Mette Finderup

Det er faktisk ikke Kristoffer, Mette går rundt sammen med, men den oppustelige Kristoffer Apollo fra Palle Schmidts scenarie "New York Coppers." I nakken har han et lille "N.Y.C" logo.

Kristoffer sidder i virkeligheden i et skummelt baglokale og spiller "high stakes Magic" med de andre gamle pinger, nu korthajer, Mads Lunau Madsen og Henrik

Sylow. Indsatsen er høj blandt hajernes hajer. De spiller om store pengebeløb og/eller tjenester. Og det er spilpersonernes chance: Kristoffers stemme kan kun vindes ved at vinde over ham i Magic.

Alle veje fører til Kristoffer

Et Fastaval-kendskabs check husker dem på, at Kristoffer er Magic-nørd, og nysgerrige spørgsmål i Magic-området bliver mødt med indforståede, men indtrængende formaninger om at dæmpe sig. Diskret bliver de ført til et skummelt baglokale, der bliver bevogtet af en bred dørmand.

Alternativt kan de følge efter Mette, der af og til kigger til ham.



Mads Lunau Madsen

Indsatsen

For overhovedet at blive lukket ind af dørmanden, skal spilpersonerne fremvise deres indsats. Han er meget mistroisk og afslører ikke noget om rammerne, men griner hånligt af lave bud. Om nødvendigt kan han komme med hints.

Deres snak med dørmanden bliver afbrudt, da døren pludselig går op og Henrik Sylow kommer ud med Anders Trolle under armen. Han kæmper desperat imod og råber grådkvalt: "Nej, I må ikke tage den, det er min



Kristoffer Apollo

Otto..." Men Sylow viser ingen nåde og smider ham resolut ud af den nærmeste dør.

Gennem døren når spilpersonerne lige at skimte et bord i midten af det dunkle lokale, hvor to mænd sidder i skyggerne. På bordet blinker en Otto i det sparsomme lys. Udover Ottoer (primært Daniels) er acceptable indsatser penge i massive mængder (hvor de så end får dem fra) og Alex Uths rotte.

Senere kan spilpersonerne se Anders Trolle forsøge at bortforklare, hvorfor han ikke har Ottoen med Christian Nørgaard. Det er hans tur til at have den. Ottoen er Cool Fish Deliverys Æresotto.



Anders Trolle

Dysten

Når de har præsenteret en tilfredsstillende indsats, bliver de lukket ind i et dunkelt lokale, hvor en fortættet, nervøs stilhed hersker. De bliver viftet nærmere og tager plads ved det tilrøgede bord.

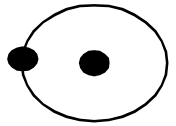
En sveddråbe løber ned ad panden, hen over næseryggen, hænger et øjeblik på næsetippen, før hans nervøse åndedræt kaster den ud i afgrunden. Den lander på det skæbnesvangre kort, som Kristoffer netop i samme øjeblik spiller.

Hvordan man vinder

Som alle ved, har Magic selvfølgelig ikke noget med held at gøre...det handler udelukkende om at have de bedste kort. Jost eller Sara er tilstrækkeligt dygtige til at slå Kristoffer med det rigtige deck. Det kan købes på den sorte børs ved Goblin Gate (se "Lokationer"), men det koster. De kan passende bruge pengene fra Dirtbusters' flasker (se "Kpt. Sprød").

Jeg må ærligt indrømme, at jeg er ganske blank overfor, hvordan man skal gøre det sjovt at spille Magic mod Kristoffer. Problemet er jo, at det ikke er sjovt i sig selv overhovedet. Så mit bedste bud er en helt masse terningslag - det er nogenlunde lige så sjovt.

ELITEN MØDES



Eliten mødes for at sikre sig, at alle forberedelser skrider frem som planlagt. Måske optager de også et eller flere medlemmer i sidste øjeblik. Eller de lader som om.

Anslået tid: 15 min.

Eliten ankommer

Det foregår selvsagt i Spillokale 7½, og spillpersonerne får chancen for at lytte med. De kan gemme sig i lokalet, lytte ved døren eller smugkigge ind ad vinduet. Filippo har reserveret lokalet.

Hvis det kan lade sig gøre, opdager spillpersonerne ikke, at de ankommer. Døren er bare pludseligt låst. Ellers genner Generalens dem ud af rummet. Resten af Elitens medlemmer ankommer via en hemmelig gang.

Planen gennemgås

Mødet foregår selvfølgelig under meget formelle former. Medlemmerne står i en cirkel midt i lokalet med bøjede hoveder og messer Elitens kodeks i stadigt stigende styrke. Derefter præsenterer et af medlemmerne Det Store Nul, som varetager resten af mødet.

Han taler med en let rystende stemme, og det er tydeligt for enhver, at han er endog meget gammel. Han gennemgår endnu engang planen, spørger indgående til forberedelserne og griner ad de uvidende hjælpere, som selv føler sig som en del af Eliten (spredt latter blandt resten).

Irettesættelser

Måske irettesætter Det Store Nul et eller flere af medlemmerne for at sætte hele operationen på spil for egen vinding eller ren sadistisk tilfredsstillelse. Han bliver så ophidset over den potentielt katastrofale handling, at han med et højt dunk slår hovedet op i loftet. Synderne kan både være Lars Andresen og co., Asta eller Thomas Jakobsen (se "Konkurrenter," "Asta" og "Otto Tyveriet").

Det Store Nuls afsluttende kommentar

Afhængig af udsigterne til succes, skinner forventningens glæde eller nederlagets desperation igennem i den rustne stemme, da det store Nul forsøger at opildne resten af Eliten. Det er års planlægning, der nu endelig bærer frugt. Og de **skal** bære frugt, alt andet vil være katastrofalt.

Det er helt op til dig, hvornår mødet foregår, men jeg forestiller mig, at det sker ret sent, så spillpersonerne først sent finder ud af sagens rette sammenhæng.

Det kan f.eks. foregå søndag formiddag, samtidig med det afgørende dommermøde, hvor spillpersonerne i forvejen har travlt med at forhindre dommere i at nå frem.

Om ikke andet, så fordi endnu et år med værten ville være uudholdeligt. Det er jo lige før, det ikke har været besværet værd. Denne sidste kommentar får adskillige medlemmer til at grine (og slå hovedet imod loftet).

Spilpersonerne afbryder

Hvis spillpersonerne vil afbryde mødet, skal de først igennem den låste dør. Det er ikke helt ufarligt, for Fastaval-arrangørerne ser ikke velvilligt på forsøg på at bryde låste døre op.

Når spillpersonerne braser ind i lokalet, flygter de kutteklædte medlemmer ud af den hemmelige dør. Bag døren gemmer sig et netværk af hemmelige gange, og det er meget svært at følge de hjemmевante elitister.

Om nødvendigt kan de fange en enkelt, som de kan udspørge. På den måde kan du sikre dig, at spillpersonerne får alle nødvendige oplysninger. Hvem det er, er helt op til dig.

Medlemsskab

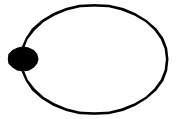
Paul Hartvigson har lovet Adam og måske flere af spillpersonerne at blive medlemmer (se "Eliten blander sig"). De kan blive indviet ved mødet ved det ret bizarre indvielses-ritual.

Der er adskillige af medlemmerne, der har svært ved at holde masken og småfniser, mens spillpersonerne får smæk i røven af alle Elitens medlemmer på skift. Måske er det fordi, optagelsen er rent show – de bliver ikke optaget, men taget ved næsen. Eller rettere i røven.

Elitens side om tunnelen

Det vil være meget passende, hvis spillpersonerne finder Elitens side om tunnelen i forbindelse med mødet (se Handout). Siden forklarer princippet i tunnelen og Ottoens betydning og giver spillpersonerne et væsentligt større indblik i, hvad det er, der foregår.

MAXS VERDEN



Anslået tid: 15 min.

Når man har fået noget øvelse, kan man begynde at se små forskelle på virkeligheden og det, man ser igennem Max Møllers øjne. I starten er det små uklarheder, men efterhånden som man får øvelsen, og man vænner sig til at se igennem en andens øjne, begynder et andet billede af virkeligheden at tone frem.



Dirtbusters

rengørings-punkerne er i virkeligheden avancerede rengøringsrobotter. Punker-frisurerne er forklædte luftindtag, og der kommer små hydrauliske lyde, når de bevæger sig. Det forklarer måske, hvor Fastavals monstrøse overskud forsvinder hen.

Kristoffer Apollo

Man ser jo ikke Mette Finderup og Kristoffer Apollo mere end 1½ meter fra hinanden. I virkeligheden, som i det her scenarie efterhånden er et tyndslidt begreb, skyldes det, at Mette går rundt med en oppustelig Kristoffer. Den rigtige Kristoffer sidder i et skummelt baglokale og spiller "high stakes Magic." Når spilpersonerne opsnuser det, kan de vinde hans stemme fra ham i Magic, men indsatsen er høj (se "Dommerne").



Ask er en zombie

Når man er inde i Max Møller kan man se, at Asks ansigt er ubevægeligt, hans øjne er døde og hans bevægelser er stive. Ask er rent faktisk en zombie, som Asta styrer ved hjælp af en lille voodoo-dukke (se "Asta" og handout).

Asta derimod ser en anelse mere dæmonisk ud end hun plejer. Hun har små antydninger af horn i panden og hendes øjne lyser med et skælmsk, diabolsk skær.

Lars Konzack

I løbet af scenariet ser man i korte glimt marionet-strengene fra bipersonernes hænder. Man når dog ikke at se, hvor de fører hen, før man har mistet kontakten igen. Jo senere i scenariet, jo længere når man at følge strengene.



På et meget sent tidspunkt i scenariet får man så forklaringen. Man følger strengene op i loftet, som pludseligt ikke er der. Skolen er et dukkehus og højt over det ser man en enorm Lars Konzack som dukkefører, der styrer alle med usynlige bånd.

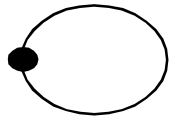
Verden er ikke større end Fastaval

Hvis du vil, kan du lade verden igennem Max Møllers øjne blive endnu mere ekstrem. Efterhånden som scenariet skrider frem, bliver alle andre mindre og skuler efter Max. Man kan ikke undgå at blive lidt paranoid, føler hele tiden, at der er nogen, der skuler efter én.

Og når man vender sig og kigger, ser man folk stå i små klynger og gøre nar ad én. Tilsidst er hele Fastaval forvandlet til en stor skolegård, hvor Max bliver kastet rundt og drillet af alle.

Og verden er ikke større end Fastaval. Så snart man kommer udenfor skolen, bliver man stoppet af en usynlig mur.

SCENARIET SPILLES



Så skal slaget stå! Hvis spillerne går efter publikumsprisen, er lørdag aften afgørende. Ikke alene skal deres scenarie køre godt, konkurrenternes skal også køre dårligt.

Anslået tid: 30 min.

Fastaval, lørdag aften

Der er altid en ganske særlig stemning på Fastaval lørdag aften omkring spilstart. Spændt, fordi det er Fastavals højdepunkt og den mest eftertragtede placering blandt scenarie-forfatterne. Det er sidste spilblok, sidste chance for at opnå den sublime rollespils-oplevelse inden et langt års venten. Der er kø foran informationen for at få krog i overskuds-pladserne og forfatterne holder nervøst briefinger for spillere.

Spilleleder søges

En af spillere dukker ikke op, og Fastaval-arrangørerne kaster scenarieforfatteren for løverne istedet. Spilpersonerne er nødt til at skifte hele tiden for at undgå katastrofen. Må være en rimelig mærkelig oplevelse for spillerne af scenariet (altså de fiktive spillere af scenariet i scenariet). Det er selvfølgelig oplagt at benytte sig af lejligheden til at lade der opstå problemer med tunnelen (se "Adgangs problemer").



Kasper Nørholm

Den dårlige spilleleder

Kasper Nørholm dukker op en lille halv time for sent i håbet om, at spillerne er gået igen, så han med god samvittighed kan slippe for at køre scenariet. Desværre for ham sidder spillerne stadig og venter. Han deler spilpersonerne ud og går så på toilettet, mens de læser dem. Tiden går, men han dukker ikke op. Spillerne bliver utålmodige og henvender sig til spilpersonerne, som finder Kasper på toilettet, hvor han læser febrilsk.

Hvis spillerne alligevel sætter ham i gang med at spille, varer det ikke længe, før de kan se, at hans hold overhovedet ikke kører. De kan forsøge at coache ham, smide ham ud og selv overtage, bestikke spillerne, snyde med bedømmelses-sedlen eller noget helt andet. Men hvis de skal have en god karakter fra det hold, skal de gøre noget alvorligt – og hurtigt, før spillerne udvander.

Konkurrenterne

Lars Andresen har selvfølgelig kun pinger til at køre sit svulstige, romantiske kærligheds-scenarie. Alle spillere er mødt op i smoking, med hver sin farve butterfly og for at sikre den rette romatiske stemning har de medbragt duge, stearinlys, kandelabre, langstilkede roser, rødvin med tilhørende krystalglas, antikke møbler og så slæber de hver på en oldgammel kiste fyldt med autentiske handouts. På gangen spiller et mindre stryger-orkester, som Lars har engageret til at sørge for stemningen.

Bornholmerne anvender ganske andre midler. De vil "trepener" spillerne, dvs. bore huller i deres kranier. Det skulle efter sigende give en lykkefølelse ikke ulig en hashrus, og i den tilstand giver de gerne skyhøje karakterer.

De tre spillere har medbragt reb, gaffa og boremaskiner, og går før spilstart rundt med skumle smil og tvinger spillerne til at skrive under på tavshedserklæringer, mens de i det skjulte inspicerer deres kranier. Især Frederik ser ud til at glæde sig, og viser stolt sit antikke håndbør frem.

Sabotage

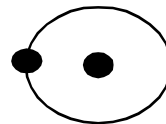
Hvis man skal vinde publikumsprisen, kræver det ikke alene gode karakterer, men også mindst en dårlig karakter til konkurrenterne.

Man kan spille med og trække karakteren ned, være spilleleder og køre det dårligt eller få fat i bedømmelses-sedlerne og rette i dem. Får de ikke selv idéen, kan Paul Hartvigson opmuntre dem, de kan overheøre konkurrenterne forsøge det, eller du kan bruge disse små scener:

Jesper Wøldiche reddede engang Max Møller fra at være spilleleder og overtog et scenarie med en times varsel. Nu vil han have tjenesten gengældt og beder Max Møller køre et af konkurrenternes scenarier.

Søren Hald (se "Små scener") forsøger at highjacke en af spilpersonerne til at spille med i et af konkurrenternes scenarier, fordi en af spillerne ikke er dukket op. Det er ikke svært at sikre den dårlige karakter, men det er uhyre svært at holde hele spilperioden ud.

OTTO TYVERIET



Ernst vil have Ottoerne afskaffet, og stjæler dem for at destruere dem. Og så går den vilde jagt.

Anslået tid: 30 min.

Det er helt op til dig, hvornår han fører sin plan ud i livet. Hvis du har lyst, kan du lade dommernes afgørende møde finde sted samtidig. Det skaber yderligere panik, for spillpersonerne er nødt til at holde en eller flere af dommerne væk fra mødet. Du skal dog koordinere det med "Kpt. Sprød" og "Elitens møde."

Tidligere i scenariet

Ernst spiller en rolle løbende i scenariet. Spilpersonerne støder på ham flere gange, både som dem selv og som Max Møller. Han bryder sig overhovedet ikke om Max, og gør gerne opmærksom på det. Både til andre og direkte til Max's fjæs: Du har fandme aldrig gjort noget godt for Fastaval!

Ellers holder Ernst sig primært i baggrunden og opfører sig som en blanding af en godfather og en rockerboss. Han har et slæng af håndlangere omkring sig, som han jævnlige brokker sig til. Det er David Brauner, Jan Roed og Jakob Bavnshøj.

Spilpersonerne hører ham flere gange snakke om "Dem," uden dog at afsløre, hvem eller hvad det er. Det er selvfølgelig Ottoerne, men det vil være helt fint, hvis spilpersonerne får paranoia over, om han mener dem.

Cut-scener

Du kan også indlægge en eller flere cut-scener, der viser Ernst i fri dressur. Han kan for alvor hidse sig op over sine håndlangere, afhøre en stakkel om "Dem" eller bestikke Thomas Jakobsen.

Ernst indtager spillokalet

Ernst dukker op med sine håndlangere og indtager spillokalet. Han gør kort proces og smider alle ud med hård hånd. Thomas Jakobsen dukker op, glatter ud og forklarer, at han har reserveret lokalet til at spille rollespil med Ernst.



Jan Roed



Jakob Bavnshøj



David Brauner

28

Lytter man ved døren, hører man lavmælt tale om "Dem" og "Alibi." Så høres larm og stønnen. Det er Ernst og David Brauner, der kravler ud af vinduet. Døren forbliver låst og man kan høre Thomas Jakobsen begynde at spille rollespil med Jan Roed. Det giver spilpersonerne problemer, for så længe, de er derinde, kan der ikke komme en ny ind i Max.

Tyveriet

Ernst og David Brauner tager deres solbriller på og sniger sig om til parkeringspladsen. Spilpersonerne skulle gerne lugte lunt.

På parkeringspladsen er Fastavals lejede skrammelkasse af en varevogn netop på vej ind ad indkørslen. Chaufføren stiger ud og går ind på skolen for at hente hjælp til at slæbe. Ernst sniger sig om bag bilen, mens David Brauner løber hen til sin Kadett. Øjeblikke senere dukker Ernst frem igen med favnen fuld af Ottoer og hopper hurtigt ind i Kadetten og de stryger afsted med hvinende dæk.

Jagten

Og så går den vilde jagt. Spilpersonerne kan highjacke den efterhånden legendariske skrammelkasse, Fastaval lejer billigt år efter år. Den ryster og larmer og truer med at falde fra hinanden. Bagdøren er gået i stykker af Ernsts hårdhændede behandling og blafrer bag dem.

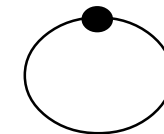
Ernst sidder og råber ad David Brauner i Kadetten. Hvordan jagten uddarter sig, overlader jeg i dine kyndige hænder. Måske vil David Brauner lege kylling med spilpersonerne? Det er ikke nødvendigt, at Ernst bliver fanget, men sikkert sjovest.

Du kan frit vælge mellem to slutninger på tyveriet:

Fastaval-arrangørerne reagerer overbærende – det prøver Ernst hvert år...og det viser sig, at det var falske kopier, han stjal...

Eller spilpersonerne udråbes til helte, fordi de reddede Ottoerne. Det skaber dog kun problemer for dem – til banketten bliver de hevet op på scenen umiddelbart før de vigtige Ottoer skal uddeles og kommer i tidsnød.

BANKETTEN



Endelig oprinder den store aften. Og her begynder spilpersonernes problemer for alvor. Hvem skal modtage Ottoen og hvad skal der siges? Alle blander sig og det ender i et kapløb om at komme ind i Max Møller.

Anslået tid: 15 min.

Bankettens ritualer

Folk står altid i deres stiveste puds og småfryser, mens de venter på at blive lukket ind. Og de venter længe, for banketten er selvfølgelig en time forsinket. I mellemtiden drikker de deres medbragte vin og øl, og når først de bliver lukket ind, er de allerede småberusede.

Der er ballade om de centrale og prestigøse borde. Som også er de eneste, hvor man rigtig kan høre noget, for lyden er altid helt forfærdelig.

Jost får en tallerken med smør af en ukendt beundrer. Bagmanden er Kasper Nørholm, som har gjort det til en vane at give smør til indehaveren af det sjoveste navn på Fastaval. Jost har holdt titlen i snart mange år.

Fra scenen

Som altid brokker en af prismodtagerne sig helt vildt. Og der er selvfølgelig også en masse live-arrangører, der ævler i evigheder om scenarier, der givetvis var sjove at være med i, men ikke det mindste interessante at høre om. Man skulle have været der.

Og så er der selvfølgelig den ukendte nørd, der synes, det kunne være sejt at være på scenen, så han stjæler mikrofonen i et ubemærket øjeblik, og synger "se den lille kattedekilling" eller noget andet pinligt, mens hele salen krummer tæer.

Man tror, at Ask endelig skal have sin Æresotto, men som altid bliver man overrasket. I år går den i stedet til Kasper Nørholm! Du kan også lade den gå til den person, der er inde i Max Møller på lige netop det tidspunkt – men som så er forhindret i at få hæderen fra scenen...

Snyd

Hvis du vil tilføje scenen lidt mere handling, kan spilpersonerne opdage, at konkurrenterne forsøger at snyde. Lars Andresen elsker jo at nusse med handouts og har fremstillet en kopi af kuverten, selvfølgelig med Sorte Rose-drengenes navn i.

De kan enten forbytte de to kuverter eller overtale Michael Erik Næsby, som skal overrække Ottoen, til at bruge deres istedet. Det kan snildt udvikle sig til et tag-fat rundt i salen, hvor ingen efterhånden ved, hvor den rigtige er.

Alle frem for Max Møller

Det ender selvfølgelig med et kapløb om at komme ind i Max Møller i det rette øjeblik. Spilpersonerne er ikke alene i feltet. Eliten står klar i kulissen, og Asta blander sig sikkert også, ligesom Ernst, hvis han har opdaget tunnelen. Der opstår håndgemæng, og alle prøver at kravle ind samtidig.

Pludselig tager vinden fat, men istedet for at suge én person ind, bliver de alle sammen suget ind i tunnelen. Ernst sidder dog fast og agerer prop. Fordi de er flere, ender de ikke i Max Møller, men i hans underbevidsthed (se "Underbevidstheden").

Dungeoneering

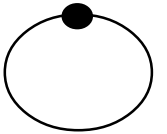
Klimakset er et ganske gemen omgang dungeoneering. Spilpersonerne er fanget i Max Møllers labyrintiske underbevidsthed og den, der når igennem først, overtager ham. Resten bliver spyttet ud igen.

Hvis de ikke når igennem underbevidstheden inden Max modtager Ottoen, er de fanget der. Du kan bruge ægge-uret til at sætte spillerne under ekstra pres. Det må meget gerne udvikle sig til et hektisk kapløb/slagsmål med improviserede våben.



Fastaval TV går amok

UNDERBEVIDSTHEDEN



Lidt grov personlig udlevering på falderebet. Spilpersonerne slås om herredømmet i Max Møllers underbevidsthed. Og måske får man en forklaring på, hvorfor Max Møller er så arrogant og hungrer efter anseelse.

Anslået tid: 30 min.

Maxs underbevidsthed er en syret labyrint. Døre og åbninger fører ind i andre minder, men ikke nødvendigvis i samme perspektiv - dvs. ligeud er f.eks. pludselig ned! Tager man en forkert udgang, bliver man spyttet ud.

Pigernes omklædningsrum, sen nat, Orkon 2000

Et kort øjeblik tror spilpersonerne, at de blot er blevet spyttet ud, men så genkender de en langhåret og meget stiv Max Møller. Han sidder sammen med en anden langhåret og en korthåret fyr og hidser sig op over, hvor lækker Sanne Harder er. Max falder i søvn og de andre lister af.
Udgang: døren

Toilet, Fastaval 1998, natten til mandag

De vælter ind ad døren. Max Møller sidder under varmluftsblæseren og ser ud til at have det meget dårligt. Med jævne mellemrum går blæseren ud og han rækker semi-bevidstløst hånden op og tænder for den igen.
Udgang: det lille kælder-vindue

Rodet værelse, 1998

De vælter ind ad vinduet. Max Møller i undertøj taler i telefon med Ask Agger, som fyrer ham fra Black Harvest, mens en lyshåret fyr og en mørkhåret pige ligger på en meget improviseret seng bag ham og ser pornofilm.
Udgang: Ind under sengen (der er to sale ned fra vinduerne)

Altan, 1996

De glider ned ad taget og lander hårdt på en altan på 3. sal. Max Møller står oppe på kanten af altanen og balancerer. Han tager flere gange tilløb til at hoppe, men gør det ikke. Med et skuffet udtryk træder han ned.
Udgang: døren ind til lejligheden

Køkken, nytårsaften, 1995

De kravler ud af et køkkenskab. En lyshåret teenage-pige med store bryster slår op med Max Møller, mens folk fester i det tilstødende lokale.
Udgang: døren ind til festen



Hospital, 1989

De styrter ned fra en udsugning i loftet i en operations-stue. På briksen ligger en 14-årig Max Møller, der er ved at få syet ørerne ind.
Udgang: døren til operationsstuen

Stue, 1987

De kommer ind ad døren til en mørk stue. En efterhånden meget ung Max Møller sidder og hører sin beduggede mor fortælle ham, at hun var blevet skilt for længst, hvis det ikke var for ham.
Udgang: et af vinduerne

Folkeskole, 1986

De vælter ind ad et vindue. En rasende Max Møller (med flyveører) svinger voldsomt med jernstangen og råber i vilden sky. En aldrende lærer forsøger at holde ham væk fra de andre børn.
Udgang: en trappe, der fører ned i skolens kælder.

Svømmehal, 1985

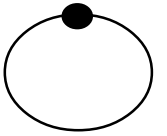
De kommer ud af vandrutschebanen og ender i vandet. Max Møller går foroverbøjet gennem bassinet. Læreren presser og Max falder. Han finder hurtigt fodfæstet igen, men går alligevel i panik og kravler op på kanten og nægter at hoppe i igen.
Udgang: døren ind til omklædningsrummet

Mark, 1984

De kommer ud af indgangen til en halmballe-hule. Max Møllers mor flygter med et meget jaget og desperat udtryk ud over stubmarken, fulgt af en mand, en ung fyr og en lille dreng, som spilpersonerne kan genkende som Max Møller med grydehår og flyveører.
Dette er slutscenen. Hvis der er mere end én tilbage, må de slås om det.

30

EPILOG



Anslået tid: 5 min.

Fest

Efter al virkakken er der som altid illegal fest i Fastaval TV. Hvem end der løb af med Ottoen er selvfølgelig garanteret at score, men det kan blive sin sag at finde et uflåst lokale...det har dog sjældent stoppet folk.

Folk bliver selvfølgelig voldsomt stive. Anders Skovgaard står for en af de mest legendarisk banket-brandterter: stripper på et bord, falder og får både en flænge og en hjernerystelse.

Dommerne bliver overfaldet af unge, håbefulde scenarieforfattere, der ikke forstår, at de ikke blev overdænget med priser. De ældre scenarieforfattere drikker sig bare stive i stilhed.

Bitterst af alle er selvfølgelig Lars Vilhelmsen, der ender med at komme i håndgemæng med Palle Schmidt. Det udvikler sig hurtigt til en bandekrig.

Fastaval 2002

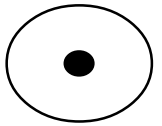
Vi slutter med et hurtigt klip til Fastaval 2002, hvor planlægningen for alvor er gået galt. Spillokalet er nu en staldbås, hvor vi finder seks nye personer, som netop i det øjeblik bliver efterladt af en rasende Paul Hartvigson.

De ænser det dog knap nok, for bag en af de halmballer, han smed i raseri, glør en underligt udseende tunnel på dem. En af dem åbner den, og kravler prøvende ind i den. Et pludseligt vindpust suger ham i voldsom fart længere og længere ind i tunnelen, til han pludselig ser et hvidt glimt og kigger ud af en andens øjne.

Han kigger sig omkring og ser sit spejlbillede i en ølflaske. Og så er det nu, du siger tak for i aften. Vi ses i baren!



ADGANGS PROBLEMER



Der opstår ved flere lejligheder problemer med at komme ind til tunnelen. Dirtbusters skal gøre rent og lokalet er reserveret flere gange i løbet af Fastaval.

Anslået tid: 15 min.

Reservationer

Spillokalet bruges tre gange under Fastaval. Torsdag eftermiddag, hvor spillpersonerne selv var involverede, søndag eftermiddag og et tredje tidspunkt efter dit forgodtbefindende (se "Otto tyveriet" og "Elitens møde").

Aflåsning

Når spillokalet ikke er i brug, skal lokalet låses af. Det er forskelligt, hvem der skal sørge for det og kan nærmest være hvem som helst. Det afhænger af personen, om de kan overtales til at lade spillpersonerne bruge det eller om de er stivstikkere og insisterer på at få det låst. Men det er tilbagevendende problem.



Jorgo

Rengøring

Dirtbusters skal gøre rent flere gange i løbet af scenariet. Selv om det ikke tager lang tid, er det i vejen for spillpersonerne. Men det kan måske give dem en god idé.

Dirtbusters har adgang alle steder og hvis man kan få fat i en dirtbusters-uniform, kan man slippe for alle problemerne med at få adgang til spillelokalet – og pinlige situationer omkring pigernes badeværelse.

Spillerne kan få ideen ved at se Dirtbusters rutinemæssigt få adgang steder, hvor de selv har svært ved at komme ind. Og selvfølgelig når de spærrer Spillokale 7½ af med polititape for at gøre rent.

Indbrud hos Dirtbusters

Det er dog sin sag at stjæle en uniform – Dirtbusters kommandocentralen (en skurvogn som står parkeret ved skolen) er konstant bevogtet og de bryder sig overhovedet ikke om ubudne gæster.

Hvis spillpersonerne kommer ind i skurvognen, finder de usandsynlige mængder af tomme flasker i skabene. Dem ser de også Dirtbusters samle ind med stor iver (se "Kpt. Sprød").

Hvad er Lars Konzacks rolle i alt det her?

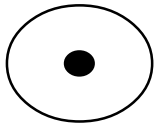
Eller...hvor kommer tunnelen fra?



Konzacks signatur er ridset ind i tunnelen, og det vækker jo nok spillpersonernes nysgerrighed. Han forklarer gerne og længe, at han har lavet den i forbindelse med et scenarie, som tager rollespil ud i en helt ny dimension.

Hvis spillerne ikke lige fanger den, skærer han den gerne ud i pap med et blik, der på en gang er arrogant og tigger om opmærksomhed. De (altså spillerne, ikke spillpersonerne) er faktisk bare spillpersoner i et Lars Konzack scenarie, hvor man kan spille dem, der spiller dette scenarie, hvor man spiller kendte rollespillere, der skriver og spiller rollespil. Ikke sindssygt originalt, men i hvert fald meget meta...

SMÅ SCENER



Anslået tid: 5 min.

Denne side er grundlæggende en "wandering monsters" tabel. Her finder du en masse små hændelser og bipersoner, der kan kastes ind i handlingen når som helst. Hvis du skal forsinke en af spilpersonerne f.eks.

En af spilpersonerne skal tisse frygteligt, men der er ingen toiletter, der er ledige eller brugbare.

Eller endnu værre: der er intet toiletpapir og det er noget helt andet, han skal.

Et fjols er meget generende i sovesalen og tæner for lyset midt på formiddagen.

22K klæder om i sovesalen til manges fornøjelse.

David Brauner overfalder dem og skælder dem ud for at være selvpromoverende og dovne.



Søren Hald kaster sig uopfordret ind i deres samtale og er umulig at slippe af med. Og det værste er, at hvis man prøver at slippe af med ham, er han bare endnu mere "in your face."

De vader ved et uheld ind i et live-scenarie, og bliver opfattet som en del af scenariet.

Ian Dall forvirrer dem med underlige udredninger i en sær, mumlende accent. I virkeligheden er han profet og forudsiger handlinger i scenariet. Hvis spillerne fanger den, kan de udnytte det til deres fordel. Men han har selvfølgelig ikke altid ret.

De møder Fastaval TV, som vil have dem til et eller andet tåbeligt. Især vil de gerne gentage deres måske største hit nogensinde, "Jost Like That."

Thomas Christiansen, en langhåret og mystisk mand fra Natural Born Holmers, går rundt med en potteplante, som han fører dybe samtaler med.

Samme Thomas Christiansen er tilsyneladende gået fra forstanden og fægter potteplanten mod forbipasserende.

En stiv stodder vakler rundt for til sidst at vælte ind ad døren til et spillokale, brække sig i hjørnet og skride igen.



Ernst sælger sit arrangør-skilt til en pige i bytte for hendes undertøj. Hvis spilpersonerne kan få fingre i skiltet, har det næsten samme effekt som en Dirtbusters uniform, dvs. giver adgang de fleste steder.

Merlin Mann forsøger forgæves at overbevise Faraos Cigarers kunder om, at han rent faktisk hedder Merlin. De tror ham selvfølgelig ikke, så naive er de heller ikke, de små nørd.



Filippo diskuterer højlydt med koncept-ansvarlig Peter Bengtsen. Han vil have et harem, og det må være Peters opgave at skaffe det. Senere dukker seks letpåkledte piger op. Lau kan genkende den ene som sin spilperson i "Unge Piger Søges."

En ukendt nørd giver sig til at snakke med en af spilpersonerne. Han er tydeligvis imponeret og roser ham i højen sky. Han var især glad for det her scenarie, hvor man spillede juveltyve. Og nej, det er der ingen af dem, der har skrevet et scenarie om.

En fuld Christian Nørgaard udbreder sig om DRE, Dansk Rollespils Elite. Som intet har med Eliten at gøre, men er en ironisk kommentar til, hvad han tror er en fiktiv elite.



Henrik Vagner er fuld som sædvanlig, og som altid, bliver han åbenhjertig og vil fortælle folk nogle sandheder om dem selv. Det går sandsynligvis ud over Adam.

Sanne Harder og Michael Erik Næsby arrangerer et meta-live-scenarie, der bruger Fastaval som ramme for handlingen og en bunke af Fastavals spidser som bipersoner. Det kan hurtigt blive temmeligt forvirrende, når bipersonerne er bipersoner i et andet scenarie samtidig.

BIPERSONER

De fleste bipersoner er beskrevet i forbindelse med den scene, de primært medvirker i. Her følger en gennemgang af de væsentligste bipersoner i scenariet.

Paul Hartvigson

Elitens udsendte skal sørge for at spillerne skaffer Ottoen i hus. Se "Eliten blander sig."

Dansk rollespils *grand old man* er en mærkelig mand, for nu at sige det mildt. Jeg har altid haft svært ved at gennemskue, hvor stort et gran salt, man skal tage ham med. Jeg har ikke nået nogen konklusion endnu, men må i hvert fald tage hatten af for hans evne til at lade mig mundlam. Han var engang pingernes ping, men ses efterhånden mest i køkkenet eller med et kamera, i gang med at lave indslag til sine cykel-rejseprogrammer på Vesterbro Lokal TV.

Kendt for: det er vist kun den gamle garde, der egentlig er klar over, hvad han har lavet. Han skrev nogle af de første gode scenarier, den frygtelige bog "På eventyr i ødemarken" under pseudonym, og var involveret i snart sagt alt: Saga, Fønix, de første live-scenarier osv.

Opførsel: mere spontan, end de fleste kan håndtere. Råber og slår i bordet, mens alle andre prøver at gennemskue, om de skal grine eller hvad.



Thomas Jakobsen

Den korrupte scenarie-ansvarlige er første hurdle i kampen for at få scenariet godkendt.

Som scenarie-ansvarlig er det Thomas, der håndhæver Fastavals deadlines, herunder deadlineen for at deltage i Otto-konkurrencen. Han er ikke sur over, at spillederne ikke har modtaget scenariet endnu, men han vil være sikker på, at aben ikke ender hos ham. Derfor er han nødt til at vide, hvad der foregår.

Thomas har af uvisse årsager gode forbindelser hos Ernst. Påstår selv, at han er den, der har bestukket Ernst mest gennem årene.

Kendt for: lokalkongen fra Tåstrup er bedst kendt for sine scenarier. "Dødens Skygge" skrev sig ind i historien, bl.a. fordi det skandaløst blev forbudt af Otto-akademiet.

Opførsel: Thomas er slesk og altid åben for bestikkelse. Han har efterhånden fundet ud af, at den nemmeste måde at slippe afsted med at være korrupt, er at være helt åbenlys med det, for så tror alle, at det er for sjov.

OBS: Findes også som handout (se "Ind i Max Møller").



Lars Konzack

Scenariets bagmand i yderste konsekvens kan ikke dy sig for at gøre opmærksom på det.

Konzack er nem at fornærme, og svær at forlige sig med igen. Han er absolut ikke den eneste arrogante eller akademiske person i miljøet. Men problemet er måske hans mangel på selv-ironi, som sikkert også får ham til at hade mig for dette scenarie.

Kendt for: Meta-scenarier! Har derudover skrevet en bog baseret på en rollespils-kampagne og er blevet kåret til årets nørd af Fønix.

Opførsel: kan ikke dy sig for at gøre opmærksom på sin rolle i scenariet. Kommer med små hints til spillerne, smiler indforstået og bliver sur og kritiserer spillerne (ikke spilpersonerne), hvis de ikke følger plottet (se også "Spillokalet" og "Maxs verden").



Morten Juul

Den debuterende Otto-overdommer ønsker kun at undgå skandaler.

Det er Morten, der skal godkende scenariet (se "Tidsfri-sten"), men han kan dog også dukke op andetsteds i scenariet, for han kender Max godt.

Morten er tydeligvis et politisk valg som Otto-overdommer. Han er gode venner med ALLE.

Kendt for: scenarier, Sleipner-kasserer, Xkapist-redaktør og Orkon-hovedansvarlig.

Opførsel: Morten er en meget forsigtig mand, der ikke gerne vil være uenig med nogen. Det forandrer sig dog markant, når han får noget at drikke. Så bliver hans udtalelser mere kategoriske og der skydes hurtigere fra hoften.



De andre dommere

De andre dommere optræder kun i deres egen scene, og er beskrevet der.

BIPERSONER

Den potentielle spilleleder Andreas:

Andreas er en stakkels 16-årig Fastaval-debutant, som skal køre et scenarie lørdag aften, som han endnu ikke har modtaget.

Han vil mægtig gerne have fat i scenariet, som han har glædet sig til at køre. Det er ærgerligt, at han ikke har fået det endnu, men der er jo nok en fornuftig forklaring. Han har snakket med Fastaval-arrangørerne, som har henvist ham til forfatteren, Max Møller. Han må være ret sej, når han sådan har skrevet et scenarie.

Kendt for: intet som helst!

Opførsel: Andreas er ret usikker på situationen, og ved ikke helt, hvordan han skal henvende sig til Max. De fleste er noget ældre end ham og det virker som om, de har meget mere check på det hele.

OBS: Findes også som handout (se "Ind i Max Møller").

De andre spilleledere

De andre spilleledere er nærmere beskrevet i "Spillelederne" og "Scenariet spilles," og beskrives kun overfladisk her.

Kasper Nørholm: doven hund, sladdertaske og usandsynlig vinder af ÆresOttoen. Er derudover vanvittigt god til at efterligne Leo Winther Ploughmann (nordjyde, der især er kendt for Fiskelund Forsamlingshus).

Niels Geckler: nærmest ukendt scenarieforfatter og sortseer. Er at finde i baren det meste af Fastaval, men i modsætning til pingerne er han der udelukkende for at drikke. Meget.

HC Molbech

HC er på sporet af Eliten og får spillerne på kornet. Miljøets selvbestaldede elite-bekæmper er på sporet af en organiseret elitær organisation, Eliten. Han stiller nærgående spørgsmål til alle, han mistænker og det varer ikke længe, før spillpersonerne er i søgelyset. Han skygger dem og forsøger at bevise, at det er deres skyld, at Sleipner ikke fungerer osv.

Kendt for: tidligere formand for Eidolon, live- og con-arrangør.



Kaptajn Sprød

Fastavals superskurk over dem alle vender tilbage. Også kendt som Doktor Sprød.

Kaptajn Sprød vil stjæle penge fra Fastaval igen (se "Kpt. Sprød")

Kendt for: Som en ægte superskurk var han først en superhelt, der reddede Fastaval i sidste øjeblik. Ernst gik så langt som til at udbryde: "Den mand skal føde mine børn." Det har han nok fortrudt siden.

Opførsel: lusker rundt i baggrunden indtil tyveriet. Under kampen opfører han sig mest som en skurkagtig wrestler. Han praler med sin plan og ligner et fjols med topmaven stikkende ud under superheltekostumet.

Ernst Jensen

Rockerhøvdingen Ernst vil stjæle Ottoerne.

Ernst nærer et sundt og inderligt had til Ottoerne og Max Møller. Han er den skræmmende gangsterbagmand, som for det første har musklerne og indflydelsen på sin side, og for det andet er så populær, at man ikke kan røre ham (se "Otto-tyveriet").

Kendt for: Tættere på Mr. Fastaval kommer man vel ikke. Han har været med altid og er blevet dyrket som en gud på Fastaval.

Opførsel: Ernst har sat en skræk i mange sagesløse Fastaval-deltagere igennem tiden. Det er ikke for ingenting, at han har optrådt som rocker i et scenarie engang. Ernst taler ikke, han beordrer. Og når Ernst taler, lytter man ikke, man adlyder.



Ernsts håndlangere optræder primært som fāmælte muskelmænd og præ-senteres derfor kun overfladisk:

Jan Roed: layouter med meget bastante holdninger og reaktioner. Ifølge pålidelig kilde hader han f.eks. mig for at sætte klistermærker på skrå.

David Brauner: brovten nordjyde med absolut ingen respekt for selvpromoverende, dovne elite-narhoveder (se "Små scener").

Jakob Bavnhøj: er den flinke af håndlangerne. Han vil helst være gode venner med alle, men kan ikke sige nej til Ernst.

BIPERSONER

Asta Wellejus

Den store intrigemager vil have Max Møllers scenarie udråbt til årets bombe, og blander sig ellers gerne i enhver intrigue.

Miljøets ubestridt største intrigemager. Hun blander sig i enhver intrigue, om ikke andet så fordi det er sjovt (se "Asta"). Hun kender alt og alle, og ikke mindst alt og alles hemmeligheder.

For yderligere at sætte trumf på, slæber hun altid en ung, naiv babe med til at "overbevise" mænd med magt. Asta omgiver sig altid med et større følge, som altid er forskelligt (se "Maxs verden").

Kendt for: Mest kendt for sit samarbejde med Ask Agger. Er de kæresten eller ej? Det er måske dansk rollespils bedst bevarede hemmelighed og et sikkert emne i baren (se "Lokationer").

Opførsel: forfører folk og især fæ som en leg. I et miljø, der er i desperat mangel på kvindelige hormoner, har hun let spil. I gamle dage, da der kun var et omklædningsrum, chokerede Asta de små nørdere ved at gå i bad med dem uden at kny.

Astas håndlangere

Gimle Larsen og Nicholas Demidoff er beskrevet andetsteds (se "Asta").

Astas vrangvillige slave **Nicholas Demidoff** er et af dansk rollespils evige talenter. Han har dog været handicappet af et par år på Astas sorte liste, men det hjalp, da han skrev porno-scenariet "Langt ned i halsen."

Var dommer sidste år og ærgrer sig noget over at være vraget i år. Pga. en fejl i Fastavals adressekartotek har han modtaget Frederiks eksemplarer, og det kan han måske bruge til noget.

Gimle Larsen blev skaldet og skræmt til underkastelse, da han så Asta gøre Ask til zombie. Hans rollespilskarriere kan beskrives i to ord: Asks skygge. Gimle skrev VP sammen med Ask, lavede ubåds-livescenariet sammen med Ask osv., men det er der ingen, der ved. Er til gengæld en storcharmør, der konstant ses i nærheden af den lækreste kvinde i baren.



Ask Agger

Asta har forvandlet Ask til en viljeløs zombie.

Ask er et enormt navn i dansk rollespil. Hans kritik har før fået en Sleipner-formand til at trække sig. Der bliver lyttet, når miljøets ubestridte stjerne taler.

Ask er belastende. Alt for dygtig, disciplineret og intelligent til at man kan holde ud at sammenligne sig med ham. De senere år er han desværre også blevet mere arrogant, men det er der en god grund til (se "Asta").

Kendt for: mere end jeg har plads til at remse op her.

Opførsel: På det nærmeste ingen. Ask stirrer blindt frem for sig, når Asta ikke kontrollerer ham.



Lars Andresen

En af de væsentligste konkurrenter og nok også medlem af Eliten.

Lars Andresen er en af de mest stilfærdigt arrogante mennesker i miljøet. Det siger noget om indstillingen, når man trækker sig fra dommerkomitéen, fordi man ikke kunne drømme om at skrive et scenarie uden at kunne vinde.

Lars har ingen tålmodighed med nørdere og især dårligt rollespil. Han er gået så langt som til at smide en 14-årig spiller af sit hold engang, fordi han ødelagde scenariet.

Kendt for: mange gange prisbelønnet scenarieforfatter.

Opførsel: temmelig reserveret. Snakker kun med dem, han kender i forvejen og bliver tydeligt irriteret, hvis andre trænger sig på.



Resten af Sorte Rose-banden gør ikke meget væsen af sig. Thomas Munkholt og Per Fischer holder sig i baggrunden og lader Lars klare ærterne.

Det sidste og uofficielle medlem af banden er general **Filippo**. Han er kronisk afslappet og næsten godfather-agtig i sin fremtoning. Se i øvrigt "Små scener."

BIPERSONER

Bornholmerne

Rollespillets svar på Fluxus og de italienske futurister planlægger et attentat på publikumsprisen ved hjælp af terror-scenariet "Skyggesiden."

I modsætning til, hvad navnet antyder, behøver man ikke at være bornholmer for at være en del af Natural Born Holmers og deres slæng. Blandt profilerne er Frederik Berg Olsen, Lars Vilhelmsen, Thomas Christiansen (se Små scener), Jacob Schmidt Madsen og ikke mindst Michael Sonne, dansk rollespils pt. ondeste mand.

De er ikke særligt organiserede og næppe en trussel i forhold til dommerkomiteen (se Konkurrenter), men planlægger til gengæld et attentat på publikumsprisen (se Scenariet spilles).

Kendt for: eksperimenterende, intellektuelt og prætentivt rollespil yttret af en flok drengerøve, der plejede at sidde i en flok og råbe fisse!

Opførsel: Hvis det mislykkes, er de nogle frygteligt dårlige tabere. Efter sigende især Jacob Schmidt Madsen, som engang havde en sko kun beregnet til at slå sin fætter Sune i hovedet med, når han vandt i Space Hulk.

Michael Erik Næsby

Succesen er steget "den evige toer" til hovedet, men han kan stadig være til hjælp med gode råd.

Michael Erik Næsby er den mest nominerede scenarieforfatter på Fastaval. Gennem mange år har han været kendt som "den evige toer," men sidste år lykkedes det endelig. Rygtet siger, at sejren har gjort ham arrogant.

Han tromler andres idéer og er meget selv-sikker og -tilfreds, men samtidig meget imødekommende. Han er ikke interesseret i at sidde i baren og være udstillingsgenstand.

Kendt for: Michael er også en særdeles aktiv debattør på Rpgforum, hvor han markerer sig med en ironisk stil og meninger om alt.

Opførsel: Fremhæver konstant sig selv under dække af selv-ironi. Fortæller gerne, hvordan HAN ville løse problemerne.

Har sin 11-årige søn med på Fastaval, som han er yderst bekymret for skal falde i kløerne på Bornholmerne og deres sadistiske rollespils-ekskrementer..undskyld eksperimenter.



Den berømte Palle Schmidt

Danmarks mest berømte rollespiller kan hjælpe spillerne med illustrationer og bidrage ellers med pr-stunts i baggrunden.

Palle kan illustrere Maxs scenarie mod whiskey eller kontanter. Han er klar over, at han ikke er noget geni til at forhandle, så han lægger ud med et urealistisk højt bud. Han er før blevet forhandlet ned i en flaske whiskey fra et startbud på 8000 kr. for at lave et nyt logo til TRC.

Men Whiskeyen skal først skaffes og måske øjner Ernst en chance for at konfiskere noget alkohol.

Kendt for: Fønix, Fusion, scenarier, tegninger, morsomheder, Ronni, højt hår og åbenlys selvpromovering.

Opførsel: Palle dukker op i forskellige udgaver i løbet af spillet: jakkesæt (som da han skrev "De Professionelle"), 70er stil med påklistede barter ("New York Coppers") og laver respiration og fotosyntese med stakkels nørder. Og alligevel brokker han sig over at være kendt.



Fastaval TV

Fastavals kontroversielle hofnarer laver ballade som de plejer.

Fastaval TV er nogle party dyr med en fuldstændig amoralsk og politisk ukorrekt humor. De har forarget med mindreårige strippere, udstillet forsvarsløse nørder, forfulgt uheldige sjæle (Jost), lavet ballade og holdt illegale fester. Deres lokale er altid overrendt af hangarounds som Anders Skovgaard, der føler sig seje i deres selskab.

Kendt for: Fastaval TV, ballade og illegale fester

Opførsel: Det er op til dig, om Fastaval TV får lov at medvirke eller ej. Hvis de laver Fastaval TV, sover de i en bunke om formiddagen, er gnavne og vil ikke forstyrres om eftermiddagen og aftenen, hvor de filmer med tømmermænd, og om natten drikker de til de falder om.

Hvis de er blevet udelukket, laver de terroristaktioner. De saboterer banketten, forsøger at lokke Michael Erik Næsby's søn til at spille "Skyggesiden" eller allierer sig med Drugfather (alias Anders Skovgaard) og spiker Fastavals mad med euforiserende stoffer.

BIPERSONER

Peter C.G. Jensen

Peter vil lave et interview med en Otto-vinder til Troldspejlet, men det kræver tålmodighed at finde ud af det.

Peter har skiftet rollespillet ud med en karriere som IT-gulddreng, og skal i den forbindelse teste en uhyre smart mobiltelefon med alskens smarte wap-funktioner. Den fortæller han gerne og længe om. Ja, det er faktisk umuligt at slippe for at høre om den.

Hører man tilstrækkeligt længe på ham, fortæller han også om sit arbejde som rollespils-anmelder ved Troldspejlet. Han vil lave et længere indslag om rollespil som kunstform, hvor han vil interviewe vinderen af en af de væsentlige priser, dvs. bedste scenarie eller Publikumsprisen.

Kendt for: Tidligere chefredaktør for Fønix og i den forbindelse modtager af ÆresOttoen sammen med Palle Schmidt.

Opførsel: Københavner af den værste skuffe. Snakker meget og gerne om sig selv. Et præmie-eksemplar af de gamle dinosaurer, der kun ses i baren. OBS: findes også som handout (se "Idéen").

Dirtbusters

Først var det Ronni, så blev det Ernst. Der lader til at være et behov for at dyrke en eller anden person eller gruppe på Fastaval som afguder.

Dirtbusters er et genialt koncept. Man bilder en masse punkere ind, at de er helt vildt seje, hvis de gør rent. Igennem Maxs øjne kan man se, at de i virkeligheden er avancerede rengøringsrobotter (se Maxs verden).

Deres leder, Jorgo, er en stor inspiration. Han lider af en vrang-forestilling og går rundt og blærer sig med, at *han* jo gør rent.

Kendt for: Rengøring med indbygget selvpromovering samt taler til den dårlige samvittighed.

Opførsel: Dirtbusterne går hvileløst rundt på gangene og leder efter skrald og flasker. De kan volde spillpersonerne problemer, når de skal gøre lokale 7½ rent, samt når Max stjæler deres flasker (se Kpt. Sprød).

22K

22K er kommet på Fastaval for at blive beundret som hun plejer, og måske score en tilpas profileret rollespiller.

Hun har efterhånden gennemskuet Fastavals prestige-system og lader sig

kun score af Otto-vindere. Hun gider ikke spille tiden på latterlige nørder – men de må gerne spille tiden på hende. Max Møller lader til at være et stort navn, og har vist vundet en masse, men hun er ikke klar over hvad for. Det må hun nok hellere finde ud af, så hun kan prale med det senere.

Kendt for: Dansk rollespils dyreste patter.

Opførsel: Promenerer rundt på Fastaval iført så lidt som muligt, f.eks. løsthængende læderjakke og BH. Det er et stort tilløbsstykke, når hun skifter tøj i sovesalen, og hun er scenevant nok til at vende sig adskillige gange, så alle hjørner af salen bliver begunstiget (se "Små scener").

OBS: Findes også som handout (se "Idéen").

Ian Dall

Mærkelig mand, der viser sig at være profet.

Ian er også kendt som mr. X. Måske fordi han fungerer på et andet dimensionalt plan end os andre. Han lunter rundt på Fastaval og mumler i en mærkelig accent, og det kan betale sig at lytte til, for noget af det går i opfyldelse. Spillerne kan udnytte det, hvis de har behov for det.

Kendt for: at være generelt mærkelig. Den bedst kendte historie er nok, da han distraet proppede en tegnestift så langt ind i øret, at han ikke selv kunne få den ud.

Opførsel: sidder altid ved boderne og læser i en bog eller lunter rundt på gangene, tydeligvis optaget af et metafysisk problem, vi andre ikke forstår.



Henrik Vagner

Alias barsvampen.

Henrik er et fysisk vidunder. Han sover nærmest ikke i løbet af Fastaval og er konstant fuld (se i øvrigt "Lokationer"). Noget af en excentriker.

Kendt for: Det er forbavsende, at han kan vinde Publikumsprisen (endda flere gange), når man tager i betragtning, at han af princip ikke spilstester sine scenarier.

Opførsel: Er taget og virker halvdelen af tiden, som om han ikke helt er klar over, hvem han taler med. Men på et vilkårligt tidspunkt bliver han nærværende og rørstrømsk og vil snakke alvorligt (se "Små scener").

SPILPERSONER

Spilpersonerne har det fælles kortsigtede mål at få scenariet med i konkurrencen og sørge for, at det vinder en Otto. Det langsigtede mål omkring hvem, Ottoen skal tilfalde, er der til gengæld mindre enighed om.

Hvem er så hovedpersonerne?

Jost Hansen

Den glade, lille mand fra Horsens, bedst kendt fra Fastaval TVs feature: "Jost Like That." Han skriver underholdnings-scenarier og vil gerne vinde Ottoen, fordi han aldrig har vundet en pris.

Dennis Godballe

Den vrede mand fra vestjylland med den store mistro til eliten. Kendt for at svine alle på rpgforum til. Vil gerne vinde Ottoen for at forklare sine vrede udfald - og for at kunne prale overfor en af sine venner. Fokuserer på oplevelsen i rollespil.

Adam Bindslev

Den bitre, gamle mand fra København med det meget kunstneriske syn på rollespil. Er blevet tilbudt medlemsskab af Eliten, hvis han skaffer Max Møller en Otto. Vil gerne vinde Ottoen, fordi det er fedt at vinde.

Holde nørder ud 30%

Sara Hald

Sleipners langtidsholdbare bestyrelsesmedlem fra Ålborg, der er positiv overfor alt og alle. Er dog træt af intriger og selvhøjtidelige rollespillere. Vil gerne vinde Ottoen for at blive anerkendt for sine kunstneriske evner.

Sige nej til at hjælpe 15%

Lau Lindqvist

Den intellektuelle, selvbestaltet visionære Københavner, der ser rollespil som vejen ud af postmodernismen. Vil gerne vinde Ottoen for at blive anerkendt og få mere hjælp til sine projekter.

Daniel BB Clausen

Live-arrangør og dobbelt Otto-vinder, men kun i de små kategorier. Anser rollespil for at være et avanceret brætspil og sig selv som håndværker. Ser kun mystisk, eksperimenterende rollespil som kunst. Bliver skuffet, hvis folk ikke ved, hvem han er.

Subplots

Det er op til dig og spillerne, hvor meget I vil gøre ud af subplottene. De kan være alt fra små detaljer til fuldstændigt dominerende.

Sara og Jost

Deres spirende forelskelse eksploderer, da hun første gang oplever Jost i Max. Det er simpelthen en verdensomvæltende oplevelse!

Det har dog også den ulempe, at det er noget af et antiklimaks at se Jost som sig selv igen bagefter. Når først hun har prøvet Max, kan intet blive lige så godt igen. Hey, det er mit scenarie, for fanden!

Lau og Geert Lund

Geert Lund, den politianmeldte kasserer fra Sleipner, vil afsløre, at han kun var stråmand og vil nu have sandheden frem - eller en passende økonomisk kompensation.

For at kunne undskylde den rodede økonomi overfor DUF, trak bestyrelsen lod om, hvem der skulle tage skylden. Det blev Geert og nu forsøger han at afpresse Lau. Sleipner skal holde bestyrelsesmøde i løbet af weekenden og der truer Geert med at afsløre det hele. Lau må enten betale, overbevise bestyrelsen om, at det er løgn eller noget helt tredje.

Adam og Eliten

Adams subplot er direkte forbundet til hovedplottet. Han er blevet lovet medlemskab af Eliten, hvis han kan vinde en Otto i Max Møllers navn. Paul Hartvigson er hans sponsor, som henvender sig til ham i hemmelighed og beklager sig, hvis der ikke sker fremskridt.

Daniel, Dennis og Live-hævnerne

Daniel og Dennis modtager trussels-breve og -opkald fra sure live-rollespillere, der truer dem med bank. De klager over, at det altid er arrangørernes venner, der får de fede roller, og at arrangørerne skummer fløden rent økonomisk.

De kræver federe roller i de kommende lives. Det viser sig dog, at det kun er en enkelt nørd, der forsøger at bluffe sig til de fede roller.

LOKATIONER

Jeg vil i sagens natur ikke skrive lange, beskrivende afsnit af Fastavals fysiske rammer. Dem regner jeg med, at du kender ganske godt. Jeg vil dog knytte et par kommentarer til enkelte steder.

Hvor foregår det?

Sortbørshandlen

Goblin Gate er centrum for en massiv sortbørshandel med kort, spil og alskens nörd-isenkram. Alt kan købes, hajerne blanker de små nørder af og store summer skifter hænder i hjørnerne.

Spilpersonerne kan købe trekkie-ting til Nikolaj Lemche og Magic-kort til at besejre Kristoffer Apollo (se "Dommerne").

Sleipnerboden

Hvert år sidder der nogle nye håbefulde og fortæller om de store visioner og tilsvarende ambitioner. Hvert år er der ikke sket noget konkret, men det er lige om hjørnet. Hver gang man går dem på klingen, bliver man beskyldt for at være destruktiv og ikke selv hjælpe.

Det kan være farligt at komme i nærheden for Sara, der ikke kan sige nej til at hjælpe, og kan ende med at være ude af spillet i et stykke tid.

Brætspils-cafeen

Som Rasmus Knudsen fra Fastaval TV udtrykte det: "goddamn, der stinker af nörd!" Det er ikke så mærkeligt, for det er her old-school nørderne holder til og skubber pap hele Fastaval igennem.

Kiosken

Spilpersonerne kan få brug for kiosken til at indløse Dirtbusters' flasker. Hvis de ellers kan få lov at det ekstremt morgen-sure personale. Service er et fremmedord og høflighed en by i Rusland.

Baren

Hvad ville Fastaval være uden Baren? Et af de vigtigste lokaler, især i scenariet. Buzzen i baren er udtryk for den offentlige mening (se "Asta") og det oplagte sted at møde de fleste af bipersonerne. Barsvampen alias Henrik Vagner er at betragte som inventar (se "Henrik Vagner").

Også baren udmærker sig med frygtelig service. Det er uhørt, men ikke utænkeligt, at man bliver afkrævet drikkepenge for at få sin øl. Eller at drikkepengene automatisk bliver fratrukket byttepengene. En anonym kilde beskriver en af bartenderne som "den fede, ubehagelige bøsse."

Avisen

Avisen bestyres af et sammenrend af xkapist-folk, dvs. primært Natural Born Holmers (se "Konkurrenter"), og de absolut sindssyge Krikkit Gamblers-folk. Og det er nok forklaringen på, at avisens lokaler på mange tidspunkter minder om en sindssyge-anstalt.

Bagdad Dagblad kan bruges til at hype scenariet. Derudover bringer avisen et par artikler, der kan hjælpe spillerne på vej (se Handouts).

Klassiske emner i baren

Hvad folk har lavet siden sidst
Klassiske scenarier
Er Ask og Asta kærester?
Hvem vinder Ottoerne?

Badet

Når man har været inde i Max Møller, bliver man spyttet ud i pigernes bad. Det kan både være en behagelig og skræmmende, men altid pinlig oplevelse. Særligt når det sker gentagne gange, man bliver betragtet som pervers og pigerne klager til Fastaval. Nej nej, jeg taler ikke af erfaring.

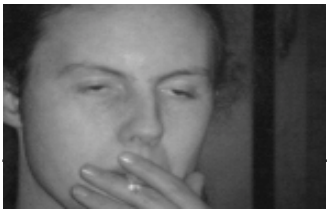
Badenymferne kan variere fra "Den fede går amok" til 22K, hvis bad pludselig forvandles til et show. Derudover kan man opleve Sanne Harder i samtale med en ukendt rollespilstøs om at tage på con for at score.

Fastaval-TVs lokale

Efterhånden som dagene skrider frem, bliver Fastaval TVs lokale mere og mere hærget. Der er altid et væld af hangarounds hos Fastaval TV. Fastaval TV kører et hårdt program, og vil ikke forstyrres i løbet af dagen, hvor de filmer og redigerer. Til gengæld holder de fest hver nat.

Udenfor

Medmindre Fastavals supervagt Niels Callesø er i nærheden, er det forbundet med væsentlig risiko for legemsbeskadigelse at bevæge sig udenfor skolens område. Lokale bøller har travlt med at pisse deres territorie af.



LAU LINDQVIST

Hvad bør man kende dig for?

Jeg har jo været meget langt fremme i skoen med, lissom, at prøve at få vendt bølgen mod Sleipner. Faktisk så er det begyndt at blive sådan, at mange er blevet sådan lidt mere ligeglade med Sleipner, i stedet for at være aktivt imod. Det ser jeg da i høj grad som min fortjeneste.

Du er stolt af, at folk er ligeglade med Sleipner?

Det vil jeg gerne citeres for.

Og så burde folk kende mig for nogle af de ting, som jeg jo så ikke er blevet så frygteligt færdig med. Og det er jo...det er jo...det er jo nok et af de problemer, man kan lissom skære lidt mere ud i en nøddeskal med mig. Det er alle de her projekter, jeg sætter igang, men aldrig bliver færdige med.

Du ser dig selv som visionær?

Det gør jeg absolut. Det er nok også sådan, at jeg gerne går ind i en diskussion, hvis jeg hører noget ud af et halvt øre. Jeg kan godt lide at diskutere, og så bliver jeg irriteret, hvis folk ikke vil lytte til, hvad jeg siger. Jeg griber nok også tit fat i nogle ting, som jeg synes er principielle. Det er måske også derfor, at man kan sige, at jeg er elitær. Jeg mangler bare tit folk til at hjælpe mig med at få det gjort.

Det mest elitære projekt i dansk rollespil nogensinde

Og så var der selvfølgelig dogme-projektet?

Det mest elitære projekt i dansk rollespil nogensinde. Der er nok en hel del, der kender mig derfra. Min officielle tilsvining af jer andre fra scenen. Jeg blev jo ekskluderet, fordi I synes, at det var lidt for lukkede rammer. Det blev jeg ufatteligt harm over.

Da jeg så fandt ud af, at I andres scenarier, altså Morten havde en illustration med, og Monogami lagde oplagt op til live-elementer. Det var ikke ligefrem det, der var lagt op til i manifestet.

For resten, så har jeg jo lagt mærke til, at der er et nyt dogme 5. Og det kan jeg jo simpelthen ikke acceptere. Det var mig, der skrev dogme 5, altså. Så hvis der sker noget der, så kan I godt regne med en tale igen.

Ottoen er jo adgangstegnet til eliten

Selvfølgelig vil jeg gerne vinde en Otto. Jeg kunne godt tænke mig at være så selvfødt at vinde en Otto med mit første og eneste scenarie.

Du føler dig snydt med dogme-scenariet?

Det er rigtigt. Det var jo lidt irriterende, ikke? At de andre ligesom siger: du må ikke være med, for du har ikke fulgt reglerne. Og så skider de selv højt og flot på dem og vinder en Otto.

Og så er Ottoen jo adgangstegnet til eliten. Så kan man sige: det var ham, der vandt den og den Otto. Så det ville gøre det måske lidt nemmere at få folk til at hjælpe mig, for det gir jo noget credit at have vundet en Otto og sådan sige: jeg har ligesom vundet en Otto, jeg kan noget, kom og hjælp mig med mit fede projekt.

Intertekstualitet er jo et dejligt ord

“Dogme #5: Y2K“ var en apokalyptisk historie om jordens undergang, set udefra. Det er faktisk også en ide, som jeg har grundlagt for mange år siden. Jeg skrev en stil om sådan en person, der var på vej til månen. Og så lige pludselig, så kan de bare se, hvordan hele jorden bliver omsluttet af det her atomkrig-agtige noget. Og så slutter den.

De skulle bare vente på at dø, mens de ser alle andre dø?

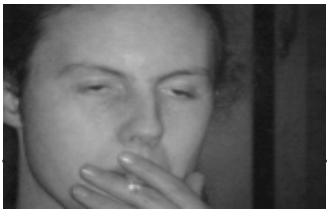
L: Ja, det sku de så ikke, for det kommer jo an på, hvad der sker. Der er sådan en SOJUS kapsel med plads til tre mennesker, og det giver jo et glimrende spil.

Ellers så havde jeg sørget for at placere folk ud på forskellige religioner og holdninger, og der var f.eks. en republikansk højreorienteret guvernør med også. Så hvis det går ordentligt, så kunne det være blevet til sådan, jordens ærkekonflikt, i rummet. Meget episk.

Og der var en af dem, der er på hemmelig mission for militæret. Et eksperiment, hvor han skal sende et nukleart våben ud i rummet. Han har også lidt psykopatiske tendenser og sådan noget selvfølgelig.

Ligesom i “Dybet“?

Jamen, der er mange øehh...altså intertekstualitet, det er jo et dejligt ord, ikke. Der er mange referencer til andre værker og ting og sager.



LAU LINDQVIST

Nu bliver vi jo frygteligt langhårede

Jeg opfatter på mange måder rollespil, - nu bliver vi jo frygteligt langhårede og Jacob Schmidt Madsenske, - at vi har med et medie at gøre, der kan nogle lidt andre ting, ikke. Det er et aktivt og det er et dynamisk medie og det er et polycentrisk medie.

Det må du nok hellere forklare

Polycentrisk? Så bliver vi nødt til at gribe tilbage til renæssancen. Og udviklingen af det lineære perspektiv. Før renæssancen mente man, at alle mennesker var ens i guds øjne. Og man havde et meget, hvad skal man sige, to-dimensionelt verdenssyn. Hvis du kigger på kalkmalerier, er de uden perspektiv og folk de er skiftevis set i profil og foran og alt muligt. Nærmest som hvis Gud ser dem, og ser dem over det hele, fra alle flader.

Ved udviklingen af det lineære perspektiv, der... pludselig så siger man: Hvordan ser DU verden? Dvs. vi ser alting perspektivisk, vi ser alting fra der, hvor vi selv er, du er selv centret i dit eget liv.

Og siden, og det er jo så hele oplysningstidens og det modernistiske projekt, menneskets frigørelse fra de her snærende bånd og alt muligt andet, der ligger i opfattelsen af mennesket i forhold til religion og i forhold til statsmagt og i forhold til ting og sager. Og på et tidspunkt i det her århundrede, der kan man se f.eks. med kubismen, der udvikler kunsten sig til at være mangesidet.

Man ser så igen ikke lineært og perspektivisk og naturalistisk på det, men man bryder rammerne, man begynder at sige: man kunne jo også se på det på en anden måde end udelukkende fra ens eget perspektiv. Og der er det netop erkendelsen af, at se tingene udefra, der gør at vi så ender i postmodernisme og værdiopløsning og hvad man nu eller kan sige.

Rollespil som erkendelse

Og det som rollespil så kan, det er at sætte nogle rammer op for, at et antal personer, med forskellige centre, kan udvikle en eller anden form for forståelse af et emne ved hele tiden at skifte imellem synsvinklerne. Det

handler grundlæggende om det her med at være subjekt eller objekt, ikke. Og når man spiller rollespil, så er man jo meget klar over, at det ikke er ens egen synsvinkel. Det er en andens synsvinkel, så derfor går man ud af sig selv og kigger på verden udefra fra et andet perspektiv. Og det tror jeg er ufatteligt sundt.

Så...grundlæggende, hvis vi virkelig skal tage den tanke langt ud, så kan rollespil..

..gi' mennesket en forståelse af sig selv, som ingen andre medier kan.

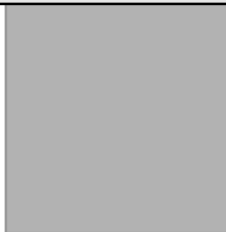
Og føre os videre fra postmodernismen ind i noget nyt?

Det er så meget storladent, men jo, hvis vi er meget højtravende, så kan det det.



Egenskaber	
Styrke	10
Udholdenhed	13
Smidighed	14
Idé	85%
Hit Points:	12

Evner	
Fremmedord	70%
Filosofi	50%
Komme for sent	60%
Rollespilmiljøet	60%
Fastavalkendskab	10%
Rollespil	40%
Binde knob	50%
Rode med teknik	35%
Bortforklare problemstillinger ved deres iboende kompleksitet (jamen det er jo ikke helt så enkelt som du fremstiller det...)	45% (20% for at dem der lytter taber tråden)



Indse at I lever et skodliv og kom videre

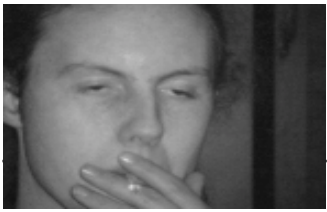
Findes der en Elite i dansk rollespil?

Absolut. Men der er mange elitebegreber. Der er jo forskellige parallelle rollespilmiljøer. Der er foreningshurlumhejet og som jeg er begyndt at kalde dem, de postorganiserede gamle elitister. Det ved vi jo allesammen, hvem er, ikke? Folk som er blevet så selvfede og elitære, at nu kan de nøjes med at komme på Fastaval en gang om året. Dem er der sgu mange af.

Og de har jo et specielt forhold til dem, der er foreningsaktive nu, ikke. Lidt i retning af: tag jer nu sammen, ikke. Indse at I lever et skodliv og kom videre, ikke. Hvor de andre tænker: sådan nogle sure stoddere. gamle bitre mænd, der tror at de er noget. Og så gider de ikke engang spille rollespil.

Der var meget wannabe over mig

Jeg kan huske dengang, Fønix-folkene åbnede Pandora her i København. Der var jeg med inde til deres reception. Det er lidt pinligt, faktisk. Men så skulle Palle i byen bagefter, ikke. "Jamen skal du ikke hjem?" Nej nej, jeg tager bare med og sådan noget. Og så rendte jeg i røven på ham hele natten. Skide irriterende. Jeg synes det var vildt fedt. Jeg var til fest med Palle. Der var meget wannabe over mig. Try hard.



LAU LINDQVIST

3/3



Max Møller

Jeg støder på Max, da han har en birolle i "the Sleipner Crackdown I" (den hvor der ikke kommer nogen penge og formanden skrider). Her havde han rollen som ung i arbejde på Sleipners sekretariat. Jeg har aldrig fået opklaret hvorfor, men det var vel fordi han var for doven (hvilket jeg i øvrigt fornemmer at han ofte er) til at foretage sig noget fornuftigt.

I min tid i sleipner har jeg ofte mødt Max i hans rolle som forhenværende, der nu er blevet hellig. Og så har jeg været sammen med ham som dogmebroder. Han var med til at ekskludere mig.

Han har et afslappet forhold til konventioner, på den kunstneragtige måde. Prætentios, men uden nok ambition til virkelig at drive det til noget. Er god til at tale med folk, jeg fornemmer at han har mange bekendte, han brænder dog til tider sine broer. Har en mærkelig stil, men dog stil (ja, specielt hans jakke er en anelse outreret).

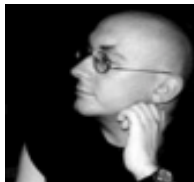


Jost Hansen

Ham kender jeg ikke så fandens godt. Da jeg så ham sidste år, var der en stor forskel i forhold til 95, da jeg mødte ham første gang, hvor Fastaval Tv gjorde stygt grin med ham. Det var i øvrigt fantastisk morsomt. Da var han ufatteligt latterlig, men de havde jo også taget røven på ham. Han virker flink. Det lader ikke til, at vi har så mange ting at snakke om.

Adam Bindslev

Ham har jeg eddermame været træt af mange gange. For han har hele tiden været i stærk opposition til Sleipner. På en meget ubehagelig måde til tider. Men det har sidenhen vist sig, at vi er forbløffende enige om mange ting. Efter vi har fået nuanceret hinandens billeder. Nok mest mig, der har fået nuanceret hans, vil jeg så tillade mig at påstå.



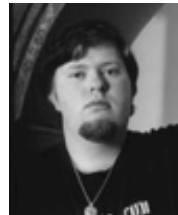
Dennis Godballe

Han entrede RPGforum og troede det var hans. Nu skulle han bare fortælle den her elite, hvordan verden hang sammen. Og det er der mange, der har gjort. Men han har nok været den mest udtalte, fordi han var så stædig. En vred ung mand. Virkelig indigneret ung mand. Jeg kan ikke engang huske, hvad han var så sur over.



Sara Hald

Hende har jeg jo siddet i bestyrelse med længe. Hun er flink. Meget venligt menneske. Hun tager tit mange ting på sig. Hun har formentlig flere gange forhindret specielt David Brauner i at gå i hovedet på mig. Han var uudholdelig at være sammen med. Han havde den holdning, at jeg var jo bare sådan en tåbelig, intellektuel københavner, der bare sku' tage at skride hjem.



Daniel B. B. Clausen

Han er nok lige lovlig naiv engang imellem til at blive rigtig stor. Håndværker er han nærmest, vil jeg sige. Så synes jeg det er lidt latterligt, når han nogen gange... jeg blev sådan lidt: tag dig sammen, da jeg så hans seneste Søsloppet-brochure, hvor der var sådan et diagram over, hvordan han fordelt magten i sin organisation. Hvor han selv sad på toppen og havde uddelegeret alle ansvarsområderne, så han pænt, hvis noget gik galt, kunne tørre det af på en eller anden anden. Det var i hvert fald min opfattelse.

Udstyr

Kamera, prof. dat båndoptager med små mikrofoner, Minidisc afspiller, hjemmesko, mobiltelefon, solbriller, lommelærke (med whisky), cigar (til banketten)

Mindst fire bøger om filosofi, sociologi, kommunikation eller andet interessant, som jeg aldrig når at åbne alligevel.



ADAM BINDSLEV

Hvad bør man kende dig for?

Dybest set er jeg nærmest kendt for det der ry for at være selvpromoverende og elitær og en masse andre meget negative ord. Der er utroligt mange mennesker, der aldrig har mødt mig, men ikke kan lide mig.

Jeg er jo gammel foreningsmand, jo, i København. Men jeg har jo ikke været aktiv i foreningslivet i tre år. Jeg orkede ikke mere.

Så har jeg lavet Fønix og jeg har lavet X3M. Jeg har vel stort set haft foden inde i alle de rollespilsmedier, der har været i Danmark.

Jeg har altid debatteret meget

Jeg har altid debatteret meget. Det er så det andet, jeg er kendt for. Rpgforum f.eks. – der er jeg meget aktiv. Jeg tror, at det var der, det for alvor startede – at nogen mennesker begyndte at hade mig for noget, jeg havde skrevet der. Og det tror jeg i høj grad er pga. en misforståelse.

Jeg synes, det er sjovere, hvis man skal diskutere noget, at starte helt deroppe og så diskutere sig nedad, i stedet for at starte nede i bunden og stå og træde sig selv over tæerne og så hidse sig op undervejs. Det er nok det, der har givet mig det prætentiose image også.

Forudsætningen er, at jeg er ikke gudelig, så det synes jeg ikke, at jeg behøver at sige. Men det blev desværre opfattet sådan, at jeg troede, jeg vidste alt. Det er problematisk. Det er simpelthen et retorisk problem, jeg har, at jeg kommer til at fremstå som enormt skrāsikker.

Jeg er intellektuel og prætentios

Jeg er intellektuel, og jeg er nok egentlig også prætentios, men det er mere i mine udtalelser end i min tanke. Det intellektuelle bliver en måde at fortælle historien på. "Sort" var grundlæggende et monster i en kælder, men monsteret var bare opstået af religiøs undertrykkelse og begær. Og det var det, der var det interessante.



Men jeg synes faktisk at de der over-prætentiose scenarier er uinteressante. Jeg synes ikke, de er sjove at spille. Jeg kan ikke skrive et scenarie, jeg ikke selv ville synes var sjovt at spille. Jeg kan jo *lide* terninger. Jeg synes jo faktisk, at systemer er fede.

Det er sjovest at vinde

Jeg vil så da også gerne indrømme, at gu' vil jeg da gerne vinde en Otto! Det er da sjovt at få en pris. Jeg ville være en usædvanlig prætentios støder, hvis jeg sagde, at det er jeg da ligeglad med. Det tror jeg ikke, der er nogen, der er. Og det er da klart. Det er sjovest at vinde. Jeg vil ikke engang sige, at det er fedt at få anerkendelse. Nej, det er fedt at vinde.

Det handler også bare meget om, at 400 mennesker kigger på én og det er sgu fedt. Og det er så igen det med min beklædning og sådan noget – jamen, jeg synes da det er sjovt, at folk ved hvem jeg er. Sådan har jeg altid været.

Jeg kan ikke forestille mig ikke at være en del af eliten

Selvfølgelig findes der en elite. Der er nogen, der er...ikke nødvendigvis bedre end andre, men der findes nogen, der er højere på strå end andre. Der findes nogen, der er kendte. Men vi har ikke nogen

betydning. Vi mødes jo ikke, der er jo ikke nogen elitær klub.

Det var i hvert fald, hvad jeg troede indtil Paul Hartvigson fortalte mig noget andet. Og tilbød mig medlemskab i Eliten (med stort E), hvis jeg sørgede for, at Max Møller vandt en Otto.

Selvfølgelig vil jeg gerne være medlem. Jeg kan ikke forestille mig, hvis der er en elite, at jeg ikke skulle være en del af den. Det har jeg ligesom altid taget for givet.

Nu har jeg selv prøvet at starte noget lignende op, Dansk Rollespils Akademi, og så viser det sig, at det allerede findes. Det er sgu da morsomt.





ADAM BINDSLEV

Helte interesserer mig egentlig ikke

Jeg kan godt lide, at spilpersonerne er lidt *larger than life*. Eller også skal de nemlig være *lower than life*. I næsten alle mine scenarier spiller folk nogen, der er på røven. I "Sort" er det bortløbne korsriddere. I "Bleeker Street" er det totale syrehoveder uden penge.

Jeg har faktisk aldrig skrevet et scenarie om helte. Helte interesserer mig egentlig ikke. Jeg synes ikke altid, det behøver at handle om konflikten mellem det gode og det onde. Det skal være en ordentlig fortælling.

Der er altid noget med det onde. Jeg er nok meget optaget af tanken om det onde. Og erkendelsen af, at det onde eksisterer. At det hjælper ikke, at man sidder og bilder sig ind, at det findes ikke. Og det hjælper heller ikke at bilde sig ind, at det bare er ondt, og derfor skal det bekæmpes.

Jeg lavede et scenarie, som var en overdrevet prætentios sag, som var baseret på, at hver gang vi skrev noget, så lagde vi en sten til på Djævelens billede. Fordi vi hele tiden behandlede det onde. Og djævelen var så simpelt hen blevet kaldt til jorden af vores skrivelser, og var så begyndt at myrde folk, baseret på litterære citater, simpelthen. Problemet var bare: nævn lige den spiller ud over mig, som ku' de citater. Det var Umberto Eco syndromet, for jeg var den eneste i hele verden, der forstod det scenarie.

Ludere med pudrede sår

Jeg lavede også et, der hed "Havnens Sang," som jeg aldrig blev færdig med, som handlede om et dekadent tysk 30er miljø. Den havde en gruppe af dværge og muterede væsner og sådan noget, som denne her natklub udlejede som prostituerede, fordi det var blevet hipt at ha' sex med de her handicappede mennesker. De bliver importeret i kasser, og så ender det med, at de overtager skibet og sejler ud med det her "Ship of Fools."

Noget andet er, at det viser sig, at de også er pisse onde. En af dem har de her nazist sympatier og begynder at slå de her mutanter ihjel. Og så var der den her undergrundsorganisation, hvor de gik rundt og myrdede folk,

der var for normale og for pæne. Det var en meget gusten sag. Der er ikke nogen som helst i det her scenarie, der er gode. Det var ludere med pudrede sår og hele molevitten. Det var et dejligt scenarie!

Det skal sgu provokere!

Det er jo egentlig hele min kunstopfattelse - det må gerne have den der *edge*, altså. Det er måske egentligt ret vigtigt: God kunst skal for mig være noget, der kradser lidt. Det skal sgu provokere!

Det er nok også derfor, jeg tit har været pisse skuffet over mine egne scenarier, fordi jeg kan se, at min idé fra starten har været at bryde med mange flere ting. Jeg kommer til at lefle for tilskueren, selv om det er det værste, jeg ved. Men jeg skal have kniven på struben, og det er nok også derfor, jeg nogen gange bliver trukket ind i den der almindelighed, for nu skal lortet bare laves færdigt. Jeg afleverer meget, meget sjældent for sent til gæld.

Kunst er en måde at tænke på.

Er rollespil kunst eller leg?

Det er begge dele. Jeg synes det stadigvæk. Jeg undrer mig bare over, hvorfor det i Danmark skal være midaldrende kvinder, der bestemmer, hvad der er kunst. Hvorfor skal DR2s kulturredaktion kun beskæftige sig med opera?

En af mine kunstopfattelser er den basale, at når man sætter sig ned og siger at nu arbejder man med noget kunstnerisk, så er det kunst, for kunst er ikke en kvalitet. Kunst er en måde at tænke på. Så kan man bagefter begynde at diskutere, om det er god eller dårlig kunst.

Hvis man nu ser lidt bredt på det, og "all the worlds a stage" osv., så kan man vel sige, at hele din opførelse i rollespilmiljøet ifølge din kunstopfattelse er kunst?

Ja, det er det et eller andet sted. Det er vel også derfor, jeg bliver så kendt på rpgforum, fordi jeg et eller andet sted godt ved, hvad det bliver forventet, at jeg siger. Man spiller da et eller andet sted.



ADAM BINDSLEV



Max Møller

Han har et fantastisk ry for aldrig nogensinde at få lavet noget til tiden. Det første, jeg vidste, det var, at han var sekretær for Sleipner. Og for os, der sad ovre på Sjælland, der var det i hvert fald svært at se, hvad der skete på det kontor. Og i Fønix var du jo kendt som ham, der ikke fik sendt tingene ud. Der bandede vi meget.

Det er vel heller ikke løgn at sige, at han har været en del af et miljø, som har været meget uenig med mig. Og Asta og mig bliver aldrig nogensinde nære venner. Jeg har jo opfattet ham som værende en meget, meget integreret del af lige netop den der tankegang. Som står for det intrigerende, personfikserede fnidder. Men han har da været den mindst selvpromoverende i det miljø. Men der er man også oppe mod "the Champ."

Dogme projektet var så meget sjovt. En forventning om, at det ville blive verdens bedste scenarier, var vel også fra deres side ikke til stede. Det var jo lige præcist sådan noget med at sige: "nu sætter vi os ned og laver noget kunst", og så er det kunst.



Dennis Godballe

Kender ham kun fra RPGforum, hvor han synes, jeg er en elitær nar. Han var tæt på at true mig med tæsk. Jeg troede, at han var ret lille, så jeg tænkte, at det er nok ikke så farligt, men han er *bare* stor. Jeg tror, at vi er utroligt uenige om praktisk taget ethvert aspekt af rollespil.



Jost Hansen

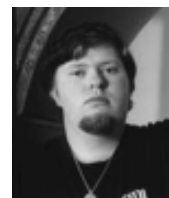
Jost er offbeat på den lidt fede måde. Da jeg mødte ham først, da tænkte jeg: hva dølen er det her. Da var han noget af det mest mystiske, jeg havde mødt. Det er sgu også bare rent hans fysiognomi og hans stemme. Også fordi jeg havde hørt alle de her jokes med Fastaval TV. Men han vandt virkelig, jeg kan godt lide Jost.



Lau Lindqvist

Jeg tror jeg blander Lau sammen med HC Molbech. Men Lau er ikke helt så irriterende som HC. Lau er jo meget flink. Han er ret ung, ikke. Han er nemlig den her idealistiske ildsjæl og sådan noget, som jeg nok er lidt

sådan...han bliver nok klogere. Jeg har ikke noget imod ham, og han er jo ikke ufornuftig. Han er måske nogen gange lidt hurtig på aftrækkeren, hvor han ikke burde være det.



Daniel B. B. Clausen

Daniel er sjov. Daniel var en meget positiv overraskelse, for jeg troede bare, han var en bøf. Men han viste sig at være lidt mere end det. Altså..han er meget pralende. Han taler meget om sig selv. Han er lidt selvbevidst og selvpromoverende på den lidt ufede måde. Det ville dælme være latterligt, hvis jeg sagde, at det var ufedt, at man var det, men jeg synes bare, at han er det på så åbenlys måde.



Sara Hald

Sara Hald og mig, vi bliver aldrig rigtig gode venner. Det har noget at gøre med at være så enormt positiv. Det rammer bare en nerve, altså. Hun er meget provinssi. Jeg forstår sgu ikke, hvad det er, hun laver. Men altså, jeg tror bare ikke, vi siger hinanden noget, overhovedet! Vi har bare indset, at vi hilser pænt på hinanden og det er det.

Særlig ulempe

Og så er jeg dødtræt af rollespilsmiljøets chips og cola og pizzabakke-ting. Selvfølgelig skal folk have lov til at føre deres enormt nørdede samtaler om drager i AD&D, men jeg bliver bare enormt træt af dem. Man kommer ind i en rollespilsklub og der stinker, og der er rodet, og folk er grimme og det er bare ikke fedt, altså.

Holde nørder ud 30%

Skal klares, hvis Adam skal opholde sig sammen med nørder i længere tid.

Egenskaber

Styrke	10
Udholdenhed	18
Smidighed	12
Skadebonus	-1D4
Hit Points	14

Evner

Fægtning	20%
Køre bil	80%
Drikke alkohol	75%
Klare sig uden søvn:	90%
Fastavalkendskab	60%
Rollespilsmiljøet	80%
Rollespil	50%
Live-rollespil	5%



DANIEL B.B. CLAUSEN

1/3

Hvad bør man kende dig for?

På Fastaval bør man kende mig for nogle forskellige scenarier, jeg har skrevet: "Lydias Bryllup" og "Dr. Bundwalds Hemmelighed." "Lydias Bryllup" et AD&D scenarie, der vandt prisen for bedste bipersoner. Der var forbandet mange af dem, men de var allesammen vel-illustrerede og vel-gennemtænkte og vel-gennemarbejdede og var alle sammen mistænkte i at have bortført Lydia. Og det var ret genialt, så det gav mig Ottoen for bedste bipersoner.

Nogen kender mig også for "Dr. Bundwalds Hemmelighed," et fuldstændig crazy FBI-investigation scenarie, hvor der var et hav af live-elementer og tonsvis af effekter og kort i glas og ramme og diktafon under bordet og billeder af Bill Clinton og kort over USA og sådan nogen ting, og det vandt jeg Ottoen for bedste effekter for.

Og så selvfølgelig er der en hel masse, der kender mig for mit live-rollespil. Jeg har lavet Søsloppet igennem fire år. Danmarks største fantasy-scenarie med 5-600 spillere og budgetter på kvarte og halve millioner. Jeg er helt klart mest live. Ikke fordi jeg spiller ret meget, jeg arrangerer det kun.

Jeg er absolut ikke enig i beslutningen

Dit scenarie på Fastaval er blevet aflyst?

Historien er, at Mette og jeg skriver et Narnia-scenarie sammen. Og Narnia-verdenen er kendt for masser af symbolik, masser af kristendom i rollerne og tvetydighed og en hel masse symbolik i den måde, rollerne er beskrevet på og den måde, de udvikler sig på. Og jeg mente: herregud, det er ikke noget, spillerne ser så tydeligt og det er ikke noget, der giver scenariet så meget.

Jamen, det er også fordi hun er lidt små-hysterisk og perfektionistisk. Hun ville have alle de her symbolske ting med og jeg sagde: hvor svært kan det være at skrive det ned? Men hun skrev alting om og når jeg havde lavet noget, jeg syntes var ok, var det slet ikke godt nok for hende. Hun ville i hvert fald ikke blive til grin ved at aflevere et halvdårligt scenarie.



Jeg er absolut ikke enig i beslutningen. Jeg mener sagtens, det kunne være blevet et udemærket scenarie, selvom det ikke havde været nær så gennearbejdet, hvis det havde været afleveret nu. Hun ville ikke sætte navn på, hvis jeg fortsatte med at skrive det alene. Og så, ja, det måtte jeg så acceptere.

Ottoen er et bevis på at det er godt

Det er jo en slags hædersbevis på, at det man laver, det er godt, og jeg vil sgu gerne ha', at det, jeg laver, er godt. Det er der vel ikke noget galt i. Det skyldes måske også, at jeg er lidt usikker. Nogen folk kan godt lave et godt scenarie og vide, det er godt, og så være tilfreds med det. Men jeg kan godt

lide det der med, at man får en bekræftelse på, at ens scenarie, det er godt. Noget, man kan vise frem og blære sig med. Se, hvad jeg har lavet, jeg har vundet en pris, ikke?

Du har jo kun vundet de små priser

Det har du ret i. Hvorfor skal du også sige sådan noget? Der må jeg faktisk indrømme, at jeg tænkte lidt på Narnia-scenariet, det kunne faktisk måske godt vinde en pris for bedste spilpersoner. Og så måske om et år eller to, der ville jeg så ku lave bedste scenarie eller publikumsprisen.

Jeg bliver skuffet, hvis folk ikke ved, hvem jeg er

Der er jo så meget snak om, hvorvidt man er elitær. Nu føler jeg, at jeg er rimelig kendt, og jeg er et kendt ansigt, og jeg bliver nogen gange lidt skuffet, hvis folk ikke ved, hvem jeg er eller kender mine projekter, men jeg vil også gerne...jeg vil gerne være kendt, men jeg vil også gerne give indtryk af at være stille og rolig og folkets mand og til at tale med og så videre.

Men det er klart, at når man har lavet mange ting og har været kendt og man møder en, som man overhovedet ikke ved, hvem er, så kan man godt, på nogen punkter, blive arrogant. Før sig selv frem som bedrevidende, som klogere, som mere elitær. Men jeg forsøger så vidt muligt at bringe



DANIEL B.B. CLAUSEN

2/3

mig på intellektuelt niveau med dem, jeg snakker sammen med. Og være en folkets mand, hvis jeg taler med sådan en, uden som sagt at føre mig for meget frem, men jeg ved ikke altid om det lykkes.

Jeg kan godt lide at fortælle om mig selv

Du er lidt københavnersmart?

Der vil jeg igen forsvare mig selv og sige: jamen, det er da klart. Jeg har det der med, at jeg lever og ånder for de ting, jeg laver, de er i mine tanker hele tiden og jeg kan godt lide at fortælle om mig selv. Der har jeg lidt den idé, at hvis man laver noget, så skal det sgu spredes ud og være kendt. Ellers så er der jo ikke rigtig nogen grund til at lave det.

Det er i øvrigt noget, jeg tit har lagt mærke til. Når jeg taler med folk, stort set lige meget hvem, så er det altid mig, der fortæller hvad jeg laver. Jeg får aldrig at vide, hvad vedkommende laver. Og jeg er ikke interesseret i at høre, hvad de har lavet, medmindre det er noget, jeg decideret kan bruge til noget.

Almindeligt rollespil er et avanceret brætspil

Altså, almindeligt rollespil er jo stort set bare et avanceret brætspil. Jeg opfatter det primært som underholdning. Pissefed underholdning. Live-rollespil, der er man sådan ligesom mere sin rolle og derved så bliver de oplevelser, man får i rollen så også stærkere. Ved almindeligt rollespil, der er det kun stimulerende for hjernen, og det er da klart, at når sanseorganerne kommer med, kroppen og det fysiske omkring én og kostumet og så videre, så virker det også stærkere. 10 gange, 100 gange stærkere.

Jeg vil ikke se på det som kunst, for jeg er ikke så dygtig en kunstner, mener jeg, men jeg mener det er en avanceret underholdningsform. Almindeligt rollespil er skam også avanceret, men live-rollespil er også på grund af kostumer og kulisser væsentligt mere avanceret.

Jeg kan godt se noget rollespil, der kan være kunst. Så skal det være virkelig, virkelig alternativ underholdning på en mystisk måde, ikke? Eksperimenterende rollespil, ikke? Det, jeg går efter, det er sådan

generelle oplevelser, den klassiske historie. Det gør jeg, fordi det ved jeg, det virker. Jeg er ikke så modig, så jeg tør kaste mig ud i noget eksperimenterende.

Lars Konzack var mit store idol

Det er klart, at når først at der er et scenarie, som flere folk kender, jamen så sker der helt klart en idoldyrkelse af navnet. Og det synes jeg er helt i orden, altså. Det er så en elite, fordi det er folk, der har gjort meget og har lavet mange ting. Det kan godt være, at de ikke gør det mere, og bare lever videre på navnet, men Ask Agger, han er jo ikke kendt, fordi han overhovedet ikke har lavet noget hele livet, han er kendt, fordi han har lavet nogle store og seje ting.

Det er det samme med Lars Konzack, han var også mit store idol, han udgav bøger og det ene og det andet. Sådan var det længe, så mødte jeg ham og lærte ham at kende, og nu synes jeg ikke, han er det helt store. Det har nok primært været på grund af hans bog. Den er jo ret kendt. Anderledes og nyskabende, den er virkelig overraskende hele vejen igennem. Havde den været på engelsk, tror jeg faktisk, han var blevet verdensberømt på den.

Ligesom HP Hartsteen var mit idol engang. Så lærte jeg ham at kende, så arbejdede jeg sammen med ham, så overgik jeg ham og nu er han ikke noget.



Max Møller

Jeg har kendt ham af navn længe, Max Møller, men jeg ved faktisk ikke, hvad han har lavet, andet end at han har skrevet scenarier. Jeg erindrer ganske svagt en heftig diskussion med Lars Konzack på Fastaval år 2000. De var helt oppe at køre. Jeg var sådan lidt overrasket over, at han kunne hidses så meget op over Lars Konzack.

Og så var jeg også bange for ham på busturen, da vi var i Odense, for han blev ret sur på mig, kan jeg huske. Han kom ned og spurgte: "DANIEL,



DANIEL B.B. CLAUSEN

hvor mange sætter vi af her!! “ Og inden jeg fik svaret, kom Line trissende med hendes taske og sagde “hej Daniel”. Og så stod han og kiggede efter hende: EN PERSON! Og så var jeg ret upopulær.

Han virker som sådan en af de virkelige veteraner, de gamle elitære, altså virkelig de der ancient ones. Der mener jeg jo, der er flere kategorier af elitister, der er *the ancient ones*, der er de store drenge, ikke, som er Ask Agger og Palle Schmidt og Max Møller, Mette Finderup, Kristoffer Apollo og så er der så andenrangs-elitisterne, det mener jeg helt seriøst godt, man kan skille det op i, som er knap så kendte, og det er sådan nogen som, faktisk som Lau Lindqvist, Dennis Godballe.

De rygter, jeg har hørt om ham, de siger, at han er blevet noget doven på det sidste og ikke får gjort sine ting. At han er ukompetent. Jeg nævnte ham for HP og så sagde han: han er ukompetent!



Dennis Godballe

Dennis Godballe har jeg kun lige mødt på Hyggecon, og han virkede som en flink, stille og rolig, sympatisk person, men jeg har ikke haft nogen idealistiske holdningsdiskussioner med ham, så det ved jeg faktisk ikke. Jeg aner ikke, hvad han

står for. Jeg ved, han har lavet en del for Eidolon, hvis jeg ikke tager meget fejl.



Jost Hansen

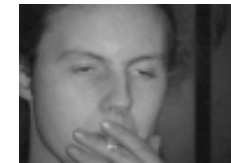
En flink og rar person, hyggelig, venlig, stille og rolig, ikke den store intrige-mager eller en der fører sig frem på nogen måde, men alligevel en blandt eliten, primært fordi han altid skriver scenarier, som er rimeligt ok, underholdende. Det er heller ikke det store nyskabende, og det er meget røde tråd scenarier, action-scenarier og så videre, men de er faktisk ok at spille, jeg kan godt lide hans scenarier.



Sara Hald

Kender hende ikke så godt. Og så har jeg en tendens til at dømme hende efter udseende, og hun kan godt virke som om hun er lidt strid engang imellem. Det ved jeg ikke, om hun er. Kun mødt hende på Fastaval, hvor hun rendte rundt med en walkie, der var lige så stor som hende selv.

Jeg har engang lyttet med til et Sleipner-møde, der virkede hun meget fornuftig og velorganiseret.



Lau Lindqvist

ham har jeg heller ikke mødt så meget, men jeg har emaillet frem og tilbage med ham omkring landsforening for live og andre projekter. Han har jo været pr-ansvarlig for

Sleipner, men jeg mener sgu lidt, han er en doven karl. Jeg har i hvert fald ikke set ham aktiv som pr-gut for Sleipner. Og nu kommer han så med en masse kommentarer til landsforeningen, men jeg har sgu lidt på fornemmelsen, at han taler mere end han laver ting.

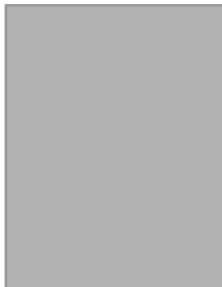


Adam Bindslev

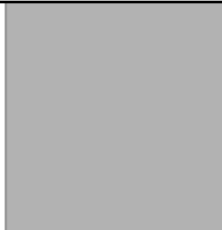
Adam Bindslev, han virker sådan lidt, som førstehåndsendtryk når man ikke kender ham, som en bitter, stille mand. Altså han kan godt virke lidt sur, men det tror jeg faktisk ikke, han er, det er bare fordi han er så tæt og indelukket. Og ikke er

den der udadvendte, karismatiske person, så kan han hurtigt komme til at virke sur, og fjern.

Og så synes jeg, han er en elendig rollespiller. Og en fluekneppe. Fordi at han fuckede totalt prøvespilningen af Narnia op, fordi at han besluttede sig for at spille fuldstændig efter ordlyden, det enkelte ord, bogstav på bogstav i hans rollebeskrivelse, i stedet for at spille lidt mellem linierne og følge med scenariet.



Egenskaber	
Styrke:	15
Udholdenhed	11
Smidighed	10
Skadebonus	+1D3
Idé:	75%
Hit Points	13
Evner	
Charmere piger itelefonen:	55%
Rollespil:	35%
Live-rollespil:	70%
Logistik:	60%
Skaffe sponsor:	50%
Rollespilmiljøet:	40%
Fastavalkendskab:	15%
Se ulækker ud:	65%
Spille klaver:	45%
-jeg spiller hammergodt klaverspil	





DENNIS GODBALLE

Hvad bør man kende dig for?

Der er faktisk flere ting. Der er rollespils-scenariet "Sommetider vender de tilbage," som vandt prisen for bedste scenarie på Orkon. Og så er der, tror jeg, det mest spillede live scenarie i Danmark "Karolines Kafeterie." Jeg har lavet 34 scenarier og 24 live-scenarier til coner i jylland.

Det var totalt velovervejet, at jeg svinede folk til

Og så fordi jeg har svinet alle folk til inde på rpg.dk. Ganske simpelt. Jamen, der udkom et nr. af Fønix på et tidspunkt, jeg tror det var det sidste nr., hvor Adam Bindslev han var redaktør på. Som var præget af at rollespilmiljøet, det var død. Og nu sku' vi bare alle sammen stoppe med at spille rollespil og så finde noget bedre at gi' os til her i livet.

Og så blev jeg skidesur, for jeg havde oplevet den modsatte tendens i Holstebro, hvor der var kommet måske fire gange så mange rollespillere over en periode på et år. Og det gjorde jeg opmærksom på ved at svine folk til, for så får man i hvert fald deres opmærksomhed.

Det er totalt ligegyldigt for mig, hvad folk i rollespilmiljøet mener om mig, fordi det er ikke dem, der er mine venner. Så det var totalt velovervejet, at jeg valgte at svine folk til. De *skulle* deltage, og det gjorde de også, jeg tror ikke, der var én derinde, der ikke kom med et indlæg.

Min store fiasko

Dit scenarie blev aflyst sidste år?

Ja, det er min store fiasko. Jeg havde stillet nogle krav til, hvordan min foromtale skulle se ud. Problemet var, at der var noget i foromtalen, der skulle vise, at det var skrevet i en bog, og så skulle det vise sig, hvordan bogen udviklede sig, efter den var blevet lukket. Og det var sådan set hele temaet for scenariet, det var hvad sker der med fortællinger, når vi ikke længere kigger på dem? Og... foromtalen kom ikke til at se sådan ud.



Og nu har de så udelukket mig fra at deltage. Jeg må ikke skrive til Fastaval, fordi de har lavet en fejl i min foromtale. Der er noget galt, ikke?

Scenariet

Jeg ku' godt tænke mig at lave et scenarie, der handlede om, hvad der skete ved siden af den egentlige historie, med alle bipersonerne. Det, der var vigtigt, det var at prøve på at forklare spillerne, at der ku' ske nogen ting, som spillerne ikke var klar over, der skete, men de skete alligevel, og de fik en indflydelse på spillerne på den ene eller den anden måde.

Og den store brede røde midtervej igennem scenariet skulle være så tydelig, at spillerne automatisk ville vælge den vej frem. Spillerne var forfattere i forskellige genrer og alt muligt andet i den retning, der var taget på en forfatterkongres på et afsides liggende hotel. Allesammen på vej til at blive succesfulde forfattere, der skulle gøre et eller andet for at blive dén succesfulde forfatter. Og det, der så sker på sidesporene, det er alt muligt forskelligt og det ville tage mig lige så lang tid at forklare som at spille det.

Man vil jo helst være den bedste

Nu kan det lyde rigtigt arrogant og selvsmagende, men jeg er godt klar over, at jeg er en god forfatter. Jeg er godt klar over, at jeg laver gode scenarier, og derfor har jeg ikke brug for at få en Otto for mine scenarier.

Jeg vil gerne vinde en Otto for at kunne forklare folk ansigt til ansigt, allesammen, at jeg egentlig ikke mente al den tilsvining i sin tid, men at jeg egentlig mente det, der lå under. Og at jeg er glad for, at der dog alligevel er kommet gang i miljøet igen.

Og så vil jeg faktisk gerne vinde en Otto af en eneste årsag: det er for at kunne sige til Kristian Osgood, at jeg var den, der vandt en Otto først, fordi han var den, der først fik et scenarie i Fønix. Det er jo ikke fedt at få en Otto sammen med nogle andre, for så er man jo bare sidestillet de bedste, man vil jo helst være den bedste.



DENNIS GODBALLE

Jeg har alt for meget temperament

Jeg har meget temperament, alt for meget temperament. Og handler meget impulsivt. Jeg siger hvad jeg mener, og jeg har et temperament så det gør en ting. Og tit så siger jeg tingene meget hårdere end jeg egentlig mener dem. Og det er totalt ubevidst, det er jeg slet ikke klar over, at jeg gør.

De ting, som jeg godt kan lide, dem er jeg også meget engagerede i og brænder for, og bruger også meget tid på. Hvis jeg først bliver gal, så siger jeg til folk, at de er nogle idioter, så råber jeg!

Eliten har misbrugt magten

Jeg vil ikke sige, at der findes en klub, der hedder eliten, og man får medlemskort og ting og sager i den retning. Men det er meget tydeligt, hvorvidt man er en del af eliten eller ej. Hvis der er nogen i Eliten, der kan lide dig, så er du med i Eliten.

Den elite, der var for et par år siden, - for at sige det rent ud, er skyld i de problemer, der er i rollespilmiljøet idag. For det er den elite, som har misbrugt magten til at fremme egne formål. Jeg syntes de meget har siddet på deres piedestal og sagt: jeg alene vide. Og det er tragisk forkert. Man har dækket over hinanden og skulderklappet hinanden og sagt: vi ved godt, hvad der er bedst.

Nu har man nærmest noget, der hedder guder. De gamle legender, som man kan huske engang lavede noget, der var så sejt, at man aldrig har oplevet noget siden, men det er kun fordi, at i bagklogskabens ulidelige klarlys, der er alle ting meget bedre end det egentlig var, da man oplevede det.

Rollespil er oplevelser

Rollespil er oplevelser. Primært. Både oplevelser oveni hovedet, oplevelser med følelserne, oplevelser på kroppen. Det er...det rigtige rollespil, det er der, hvor det kribler, det er der, hvor man kan mærke, at nu rejser hårene sig på armene og i nakken.

En lille oplevelse jeg havde, var i forbindelse med en præfabrikeret kampagne til Warhammer. Det hele var så tungt og dystert og weltschmerzagtigt, og så havde jeg indlagt en kro på ruten, der hed den vandede vits. Og folk ku' ik' komme ind uden at fortælle en vittighed. Og så var der en af spillerne, som tog en århusianer-vittighed og lavede den om til en...en...en hobbit-vittighed. Og alle folk brast i latter, og vi sad og vi hulkede af grin i over en halv time. Det er rollespil!

Rollespil er ikke altid for spillerne

Oplevelser kan også godt være skræmmende, og de kan også godt være ubehagelige. Jeg har lavet et live-scenarie, som hedder "26 år." Og det er et forhør, hvor masteren, han spiller, hvad er det det hedder, forhørslederen og de fire spillere bliver forhørt. Og der er nogle rigtig, rigtig fysiske ubehagelige oplevelser med blandt andet visiteringer og folk, der får lussinger og får smidt vand i ansigtet.

Og det er ikke underholdning, folk har ikke haft det sjovt, men når de kommer ud derfra, har de haft en gigantisk oplevelse. Rollespil er sgu ikke altid for spillerne. Det er sgu lige så for meget for masteren og forfatterens skyld. Så en gang imellem, ja så bliver spillerne buttfucked, og det må de bare lære at leve med.

Max Møller

Jeg har set hans navn i Fønix, jeg har set hans navn på xkapist, jeg har set hans navn på rpg.dk. Jeg synes han virker seriøs, og det kan jeg godt lide. Jeg synes hans indlæg på rpg har været seriøse og fornuftige, uden at jeg nødvendigvis har været enig med ham. Og så synes jeg ikke, at han virker selvhøjtidelig, og det kan jeg også godt lide.

Jeg kender faktisk ingenting til ham, bortset fra, at jeg er klar over, at han er en del af den rollespils-elite, der er, fordi om ikke andet, så accepterer de andre ham i hvert fald som en, hvor der er noget power bagved ordene. Så han må have lavet et eller andet, have gjort et eller andet, kende nogen.





DENNIS GODBALLE



Jost Hansen

Han er jo en sjov, lille fætter. Han er hyggelig. Og så er han nogen gange ikke så let at forstå. Ikke sådan rent verbalt set, men nogen gange så forstår man ikke helt, hvad han mener, fordi han er en underlig størrelse.



Adam Bindslev

Vi har svinet hinanden godt og grundigt til på nettet. Jeg tror måske, han bærer lidt nag til mig. Jeg tror, han er meget kompetent, det er jeg sikker på, men vi er uenige om mange, mange, mange ting. Faktisk de fleste ting. Og så mener jeg, han har en meget, meget arrogant facon, hvor han sætter sig selv op på en højere piedestal, end han egentlig burde være på.

Han er er meget teoretisk orienteret. Det er jeg bestemt ikke. Han har en opfattelse af, at hvis ting ikke er avantgarde eller det vildeste, jamen så holder det bare ikke, så kan man ikke bruge det til noget som helst. Hvor jeg har en holdning om, at alle skal have lov at være med i rollespilmiljøet.



Lau Lindqvist

Har jeg mødt to gange. Og diskuteret meget lidt med på nettet. Jeg kan godt lide Lau. Men jeg ved ikke rigtigt, hvad han står for eller hvad han mener eller noget i den retning. Men instinktivt har jeg bare godt kunne lide ham, primært for hans seriøse måde at argumentere og diskutere på. Han tager seriøse emner seriøst. Og jeg kan godt lide, at han er åben for nye ideer.

Sara Hald

Sara, hun er sjov. Hun virker utrolig kompetent. Med alt, hvad jeg har set hende lave. Og når man er sammen med hende, så er hun meget rar at være sammen med, meget venlig, meget flink og meget imødekommende.

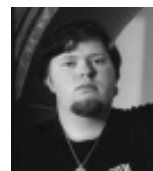


Egenskaber	
Styrke	17
Udholdenhed	10
Smidighed	11
Skadebonus	+1D6
Idé	80%
Hit Points	14
Evner	
Kende folk i vestjylland	90%
Pisse folk af	70%
-jeg gør det nogen gange uden at være klar over, at jeg gør det.	
Kende folk på coner	75%
"Psykologi"	50%
-Gennemskue, hvad folk tænker. Og hvad de har oplevet, uden at de fortæller det.	
Rollespils-miljøet	65%
Rollespil	65%
Fastavalkendskab	20%
Være spilleleder	80%
-I 97-98 var jeg master over 150 gange om året.	
Kunne scenarier udenad	70%
Huske navne	5%
-Nogen gange kan jeg glemme navnet på folk, jeg sidder og snakker med.	



Men samtidig også utrolig elitær. Både på en positiv og en negativ måde. Hun søger og stræber efter kvalitet, men nogen gange, så vil hun ikke anerkende kvalitet, bare fordi HUN ikke mener at ting er kvalitet. Det bryder jeg mig måske ikke specielt om.

Hun er meget på samme måde som Jost, hun er meget hyggelig. Ja, de er faktisk begge to lidt hobbit-agtige. Kan godt lide at hygge sig, kan godt lide at have det sjovt. Hvor Adam Bindslev klart ville være en elver, høj-elver. Lau Lindqvist Thanis Halv-elver fra de gamle Dragonlance bøger, meget diplomatisk og meget seriøs.



Daniel B. B. Clausen

Jeg kan ikke lide hans holdning til live-rollespil. Jeg kan ikke lide hans måde at styre det på, jeg kan ikke lide hans måde at kontrollere det på. Men respekt til, at han har ku skaffe 500 deltagere til et scenarie. Han er så også ærke-københavnner. Han vil gerne gøre ting større, end de måske er.

Men jeg kan godt lide, at han er utrolig åben overfor nye ting. Og jeg kan godt lide, at han er meget udadventt. Både som person og rollespils-mæssigt. Og han er også åben for den kritik, man giver ham. Han er fuldstændig klar over, at sidste edition af Søsloppet var noget lort.

Udstyr

Jeg har min smiley-bold med. Min aggressionbold. Ligegyldigt hvor hårdt, du kaster den, så bliver den stadig ved med at smile til dig. I stedet for at blive sur og banke i bordet og sige: du er en idiot, jamen så kan jeg gå væk og kaste med min bold. Og så kan jeg synes, alle folk er rare igen.





JOST HANSEN

Hvad bør man kende dig for?

Jah, man burde jo nok kende mig for...Fastaval TV. Høhø. Dem, der har set Fastaval TV de sidste par år, ved nok godt, hvem jeg er.

Ellers burde man kende mig for nogen af de scenarier, jeg har lavet. Jeg er blevet nomineret en enkelt gang. Jeg startede med "De hensynsløse," et western-scenarie, på Fastaval 96. Derefter kom "Vulkanøens hemmelighed", et pirat-scenarie, som blev stærkt kritiseret for at være et plagiat på "Indianernes Skat" af Nikolaj Lemche. Det var ikke et plagiat, det var en hyldest! Da jeg havde skrevet scenariet, indså jeg, at det mindede en del om hans scenarie, men nu havde jeg skrevet det, og det var så det. Det fungerede også fint. Og så lavede jeg til Orkon...98, der lavede jeg "Robinson-ekspeditionen" som egentlig var et halv-ok scenarie.

De er blevet sure allesammen

Før Fastaval lavede jeg også nogle scenarier, mindre kendte, dog et i visse kredse kult-scenarie. En serie, skulle oprindeligt have været en trilogi, men er kun en duologi, eller hvad fanden det hedder, øehh... "Huset der blev vådt 1 og 2." Zombie-splatter ting. "Huset der blev vådt 1" havde en slutning, der gjorde folk meget, meget sure. Jeg morede mig gevaldigt over det, de gange, hvor jeg har spillet det, og de er blevet sure allesammen. Toeren, den prøvede også at have en lidt ligeså dum slutning, men den lever ikke helt op til 1erens slutning.

Så lavede jeg "Jerry Springer live" sidste år til Fastaval, hvilket var en fænomenal succes. Det var nok Fastavals mest besøgte aktivitet det år. Udover baren, selvfølgelig. Man kunne ikke komme ind i baren, fordi der var så proppet. Øehhmm..det var ret godt.

Og et grumt rip-off...

Nu har jeg jo ikke læst Max Møllers scenarie, så det kan ikke være et grumt rip-off.

Aflysningen

Så lavede jeg en bommert med at aflyse et scenarie, jeg havde fået med på Fastaval. Det burde man måske huske mig for. Selv om det ikke er så rart, men det kan man nok godt huske mig for. Man burde ikke gøre det, men det gør man vel. Måske.

Det er fedt at kunne skrive Otto-vinder

Det kunne være sjovt at vinde en pris. Jeg har aldrig nogensinde vundet en pris. At lave et stykke arbejde og så, udover at få at vide: det her, det er godt, så få at vide: det er faktisk bedre end det, de andre har lavet. Og så få en eller anden ting på det. Det at være den bedste, det... Og så kan man selvfølgelig gå og føle sig lidt elitær over det.

Det er fedt at kunne skrive Otto-vinder bagefter. Også at kunne promovere sig lidt på det, ikke. Det er jo fedt nok, og det gør alle, der har vundet noget jo. Men folk, man ved der er dygtige, de har vundet og så må jeg jo være ligeså dygtig som dem, et eller andet sted.

Der er lidt Renny Harlin over mig

Olav Kjær har sammenlignet sig selv med von Trier, og Kasper Nørholm ser sig selv som Stanley Kubrick...

Der er måske lidt Renny Harlin over mig. Der er da lidt hollywood over mig. Jeg er da også typen, der godt kan lide at knalde en Fastawood model over mine scenarier. Genre-scenarier er jeg god til – og klichéer, dem er jeg bedst til. Der er noget til en masse folk i mine scenarier i stedet for til nogle enkelte.

Det er så spørgsmålet, hvad man vil: blive set af nogle enkelte få, som siger: det her er bare stort, eller om man vil ud til en masse folk, der siger: det her er sjovt. Jeg har ikke noget imod at få begge dele. Mine scenarier er ikke fine nok til de kloge hoveder – det er mainstream. Det har været sikre ting, som folk de kender, og den slags ting.





JOST HANSEN

Det skal ikke være nyskabende bare for at være nyskabende

Et eller andet sted er rollespil altid underholdning. Nogle kan så have mere dybde i sig end andre...det kan være kunstnerisk og det kan også være personligt og...øehh ja, og måske også sådan øehh hvad hedder det, perspektiverende. Sætte sig ned og se tingene fra en anden side og sådan nogen ting.

Et eller andet sted er det fair nok, at et scenarie ikke er nyskabende, men et scenarie skal ikke bare være nyskabende for at være nyskabende, det skal også fungere. Hvis jeg ved, at det her, det er godt nok nyskabende, men det vil ikke kunne fungere, så ville jeg slække lidt på nyskabelsen og få det til at fungere.

Mine scenarier, dem kan man gå til rimeligt nemt. Robinson var måske ikke lige et begynder-scenarie. Ja, der prøvede jeg faktisk at få nogle lidt halv-nyskabende idéer – nogle cut-scener, hvor de bliver interviewet, som de andre ser, men som de skal abstrahere fra. Hvor de får at vide, at: "jamen, jeg kan ikke lide ham derovre, for han er et dumt svin." Og det skal de så spille fra, at de ikke ved. Og det kræver selvfølgelig lige, at man kan abstrahere fra det som rollespiller.

Scenarier på arbejdsbordet

Boa, det handler om en kæmpeslange, fundet i Lima. 40 meter lang kæmpeslange, med en diameter på fem meter, som man skulle have set sporet på i Peru. Og så skulle man så ned og undersøge, og så går der Anaconda i den, men selvfølgelig bedre.

Så havde jeg et monster-scenarie, hvor man spiller de kendte monster-folk: Freddie Krueger og Jason og de der ting. Og så er der en helt, der jagter dem og prøver at slå dem ihjel hele tiden.

En kliche med, at man vågner op og ikke kan huske noget som helst, den er altid god.

Eliten

Der var jo dengang, hvor jeg kom ind i rollespilmiljøet, hvor jeg hørte om alle de her personer, hvor jeg ikke kendte dem eller kun kendte dem af navn eller udseende, der var de jo helt klart Eliten og dem, man så op til. Der var engang, da vi havde snakket med Ask Agger i en halv time og "ejjj du har ikke snakket med Ask Agger." Det er sådan ligesom overstået.

Det er jo ikke sådan, at de folk, der har vundet en Otto føler sig bedre end andre. Det er ikke sådan, at de har en hemmelig loge. Den har jeg aldrig hørt om, for den er jo selvfølgelig hemmelig.



Max Møller

Jeg så da helst, at jeg vandt en Otto før Max. Det er så på mange måder netop fordi, vi har kørt det her Otto-ræs sammen, og haft et eller andet kørende med det. Han er nok den mest Otto-hungrende, jeg kender!

Jamen, Max er typen, som jeg ser det, der meget gerne vil ind blandt de kloge hoveder og gerne vil have et klap af dem og sidde og drikke whiskey-sjusser med dem, mere eller mindre. Meget sådan wannabe-elitær. Han kender de rigtige mennesker.

Så lavede han selvfølgelig "Eller en drøm." Det var jo et...ja, det var et scenarie, det kan man sige. Det er et scenarie, som bestemt ikke er mainstream, og som meget gerne vil være...problemet er, at det fungerer ikke, og det vil aldrig nogensinde ku' fungere. Da jeg læste det, frygtede jeg, at jeg skulle køre det, for jeg var reserve-gamemaster. Det ku' ikke spilles.

Men han har det som regel med at lave det, han lover. Forsinket bliver det godt nok, men... Jeg glemmer aldrig dengang, han ikke dukkede op til det foredrag til Dag 0, han skulle lave. Kom først, da Dag 0 var færdig og befandt sig inde i baren. Der var jeg rimeligt sur på ham, det skal da siges.



JOST HANSEN



Adam Bindslev

Jeg har snakket lidt med ham og vi har også spillet lidt rollespil sammen på et tidspunkt. Og han er da også en ganske habil rollespiller. Han var meget terningeglad, da han var chefredaktør på Fønix og det fornemmer jeg ikke, han er så meget idag.

Rent scenariemæssigt har jeg læst "Sort," som jeg på papiret kasserede med det samme som at være et af de dårligste scenarier, jeg nogen sinde har læst. Det er et hack'n'slash investigation scenarie. Det kan godt være, at der er nogle skjulte intellektuelle spor, som jeg ikke har set. Det skal jeg så ikke ku' sige.

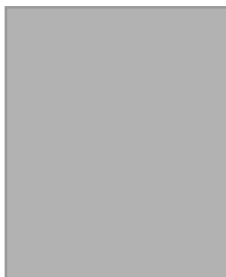
Og så er han mindre end mig!



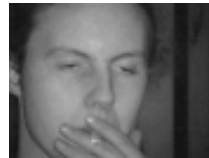
Dennis Godballe

Nogle af mine første indtryk af ham var ikke generelt positive. Jeg havde en kæreste som kendte ham fra Holstebro og hun havde kun negative ting at sige om ham. Så hørte jeg også nogen ting om RPG, hvor han brokkede sig, og det er jo heller ikke noget, der skaber et positivt indtryk. Jeg ved, han er en meget hadet person i det danske rollespilmiljø. Han har været udsat for en masse trusler og sådan en masse ting.

Men så har jeg mødt ham nogen gange, og snakket lidt med ham, og han er egentlig ganske flink... Han har nogle holdninger, han har nogle kraftige holdninger, det har han, og det må man respektere. Men det er ikke sådan at man løber panden imod en mur.



Egenskaber	
Styrke	14
Udholdenhed	14
Smidighed	15
Skadebonus	+1D3
Idé	65%
Hit Points	14
Evner	
Stunt	50%
-mine knogler er lavet af gummi.	
Stagefighting	35%
Korrekturlæsning	5%
Fastaval-kendskab	80%
Rollespilmiljøet	60%
Rollespil	25%
Finde spilledere	75%
-sidste år måtte jeg ringe til folk og sige, de ikke skulle være spillere, så dygtig var jeg.	
Magic	10%
-jeg droppede ud, før det blev for sent. Måske kan jeg huske de gamle regler...	
Dumme mig på FastavalTV	65%
Køre bil	25%



Lau Lindqvist

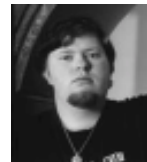
Ham kender jeg faktisk ikke særlig godt. Det første, jeg hører om Lau er i forbindelse med, at han bliver smidt ud af Dogme-projektet. Jeg kan huske, nogle af de første indtryk af ham de var lidt negative. Jeg kan ikke huske hvorfor, men der var et eller andet ved ham, jeg ikke lige brød mig om. Men han virker meget flink, og jeg har ikke noget på ham.



Sara Hald

Hun er en mægtig sød pige. Rigtig, rigtig sød. Jeg har også snakket med hende rigtig mange gange, drukket mig fuld sammen med hende rigtig mange gange. Og...en engel på jord. Også fordi hun siger ja til hvad som helst og gør dit og gør dat, nærmest. Hun er svær ikke at ku' lide. Jeg kan ikke forestille mig, at man ikke sku' ku' lide hende.

Hende har jeg løbet lidt efter på et tidspunkt. Jeg vil godt indrømme, første gang jeg stødte på hende, det første jeg fik øje på, det var..ja...størrelsen af hendes bryster. Jeg syntes, hun havde nogen imponerende store bryster. Hende kyssede jeg lidt med på Clastrum Con, ikke særlig meget, men ganske lidt. Nok til, at det var meget sjovt.



Daniel B. B. Clausen

Han er meget produktiv. Vil gerne have, at man ved, hvem han er. Han er en ganske flink fyr. Jeg mener ikke, jeg sådan generelt har hørt om folk, der synes, han er en kæmpe idiot. Og mit indtryk af hans forhold til mig, det er, at han vist vældigt godt kan lide mig. Han har været vældig glad for mine scenarier og sådan nogen ting.



SARA HALD

Hvad bør man kende dig for?

Umiddelbart så er det, jeg er mest kendt for, nok mit arbejde for Sleipner. Jeg er jo marathon-medlem af bestyrelsen. Og har derudover lavet en mængde andet organisatorisk arbejde for Krikkit Gamblers, TROA con, Sputnik osv. Og været redaktør for Fønix en kort overgang.

Men egentlig kender de fleste mig nok fra kongresser. Jeg har været på mange kongresser og arrangementer. Og så fordi jeg er en pige, og dem er der jo ikke så mange af. Eller det var der i hvert fald ikke engang, i dag vrimler det jo næsten med dem. Og fred være med dem.

Mine scenarier er underkendte

Jeg har også skrevet en del scenarier, både almindelige og live-scenarier. Og det er nok lidt underkendt. Jeg er, når alt kommer til alt, ikke særlig god til at skrive scenarier. Jeg kunne godt tænke mig at få Idéen. Otto-vinder Idéen.

Selv om jeg selv ville sige, at „Min hånd og mit hjerte for kejseren“ er det bedste scenarie, jeg har lavet, er det mit Sværd og Trolddom-scenarie, „Ilddæmonens Grotter,“ jeg har fået bedst kritik på. Det var spillerne rigtig glade for. Der er mange klichéer, man kan bruge fra de gamle bøger. Det synes jeg jo er meget sjovt.

Jeg er meget praktisk, og tænker først i, hvad der fungerer. Jeg er nogen gange lidt hurtig til at afvise ikke-realiserbare idéer. Jeg kan ikke overskue den slags.

Afvist af Fastaval

Jeg har skrevet et andet „Sværd og Trolddom“-scenarie: „Dr. Bengtsens Privathospital.“ Men det blev afvist af Fastaval. Det er måske heller ikke så intellektuelt. De virkemåder, der er i scenariet, er forholdsvist primitive. F.eks. får spillerne i starten af scenariet indopereret en bombe, der eksploderer, hvis de kommer mere end 20 meter fra hinanden. Never split the party - på den hårde måde.



Jeg har udvidet systemet fra bøgerne. Der er selvfølgelig stadig nummerede rum og et stykke, der skal læses op til hvert rum. Og man skal stadig slå sin karakter, men man skal starte med at give sin karakter et navn. Og så skal man udnævne en af de andre, som man elsker og en, man hader. Så slår man først bagefter og så kan man være uheldig med den, man elsker. Det er så ens personlige relationer.

Jeg vil gerne vise alle, at jeg ikke bare er en kedelig arbejdshest

Nu har jeg i så mange år slidt med alt det organisatoriske, men der er aldrig nogen, der har anerkendt mit kreative talent. Der er ingen, der kender mine almindelige scenarier - måske fordi de ikke er noget specielt. Jeg vil gerne prøve at få Idéen og lave et genialt scenarie, så alle kan se at jeg ikke bare er en kedelig arbejdshest...

Det vigtigste er det sociale

Jeg tror, jeg ser meget bredt på rollespil. Rollespil er alt muligt, det kan være ren afslapning, kunst eller terapi. Det er godt i mange henseender. Men det allervigtigste er det sociale aspekt. Det er ikke mange, der bliver mobbet ud af rollespil. Det er ikke mange, der er for nørdede. Alle bliver accepteret. I lokal-miljøet i hvert fald. Det er godt, synes jeg.

Man lærer at samarbejde og løse problemer, og man bliver bedre til at overskue og analysere komplekse situationer. Jeg kan takke rollespil for mange af mine karaktertræk. Jeg er meget bedre til at manipulere og diskutere, end jeg var før jeg begyndte at spille rollespil. Til at omgås andre mennesker i det hele taget. Og så har det givet mig selvtillid.

Jeg kan ikke sige meget pænt om miljøet

Jeg kan ikke sige meget pænt om det danske rollespilmiljø. Mange er for selvoptagne og indspiste, og jeg bliver så træt. Af de her folk, som tager sig selv og rollespil meget højtideligt, og især dem, som forbinder rollespil med status. Det er „min far kan tæve din far“ om igen. Jeg kender nogen, der er mere intellektuelle, end du gør, så derfor er de mere elite.



SARA HALD

Jeg har forsøgt at holde mig udenfor elite-debatten, for den forekommer mig fuldstændigt og komplet ligegyldig. Men det er meget sjovt at joke med, og når jeg en gang imellem får lyst til at provokere lidt, så er det jo en udemærket måde. I så fald plejer jeg bare at tage det modsatte standpunkt af den, jeg snakker med.

Men jeg holder mig udenfor de fleste diskussioner, medmindre det er noget, jeg virkelig brænder for. Jeg holder mig meget neutral. Og kan derfor snakke med de fleste.

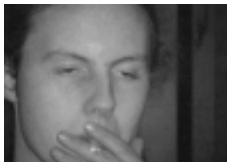


Max Møller

Mit forhold til Max Møller er en blanding af misundelse, undren og en smule overbærenhed. Manden får bunker af geniale indfald og gode ideer. Jeg tør vædde med, at han får 20 af den slags ideer, jeg går og drømmer om at få, hver eneste dag. Men hvad gør han ved dem? Intet! Han er simpelthen for dårlig til at tage sig sammen til at gøre noget ved dem!

Her går man og slider med sine middelmådige ideer, mens han kasserer den ene genistreg efter den anden af den simple grund, at han har for lidt selvdisciplin. Man kan overtale ham til at sige ja til alt muligt, men det kan næsten ikke betale sig, for han får det alligevel ikke gjort.

Han markerer sig stærkt i enhver forsamling – mest fordi han har det med at larme lidt, men han er alligevel så drenget charmerende, at man ikke rigtigt kan få sig selv til at blive irriteret på ham. Og så har jeg jo en svaghed for langt hår.



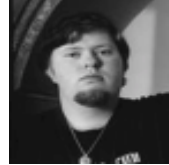
Lau Lindqvist

Han er fuld af ideer, som er fuldstændigt uden hold i virkeligheden. Han er ekstremt visionær, men hans planer er på ingen måde realiserbare. Meget diskussions-ivrig. Ellers er han meget flink...



Daniel BB Clausen

Han er en typisk sjællænder, der snakker for meget, som sjællændere nu gør. Kender ham ikke særlig godt. Har ikke engang hørt særlig meget om ham. Han er forholdsvis ny i miljøet. Meget et sjællandsk fænomen.



Jost Hansen

Han er vældigt flink og skriver nogle udmærkede scenarier. Hjælpsom, det kan jeg godt lide. Han er sgu sød. Ham kan jeg godt lide. Hvis jeg var single, så... (hov vent, det er jo...hmmm...)



Adam Bindslev

En sær lille mand. Den eneste, jeg har diskuteret med, hvor bølgerne er gået højt. Jeg mener f.eks., at det er uansvarligt at trykke Aleister Crowley ukommenteret i Fønix, som han gjorde det. Han går ind for, at dårlig pr også er pr. Det gør jeg ikke.

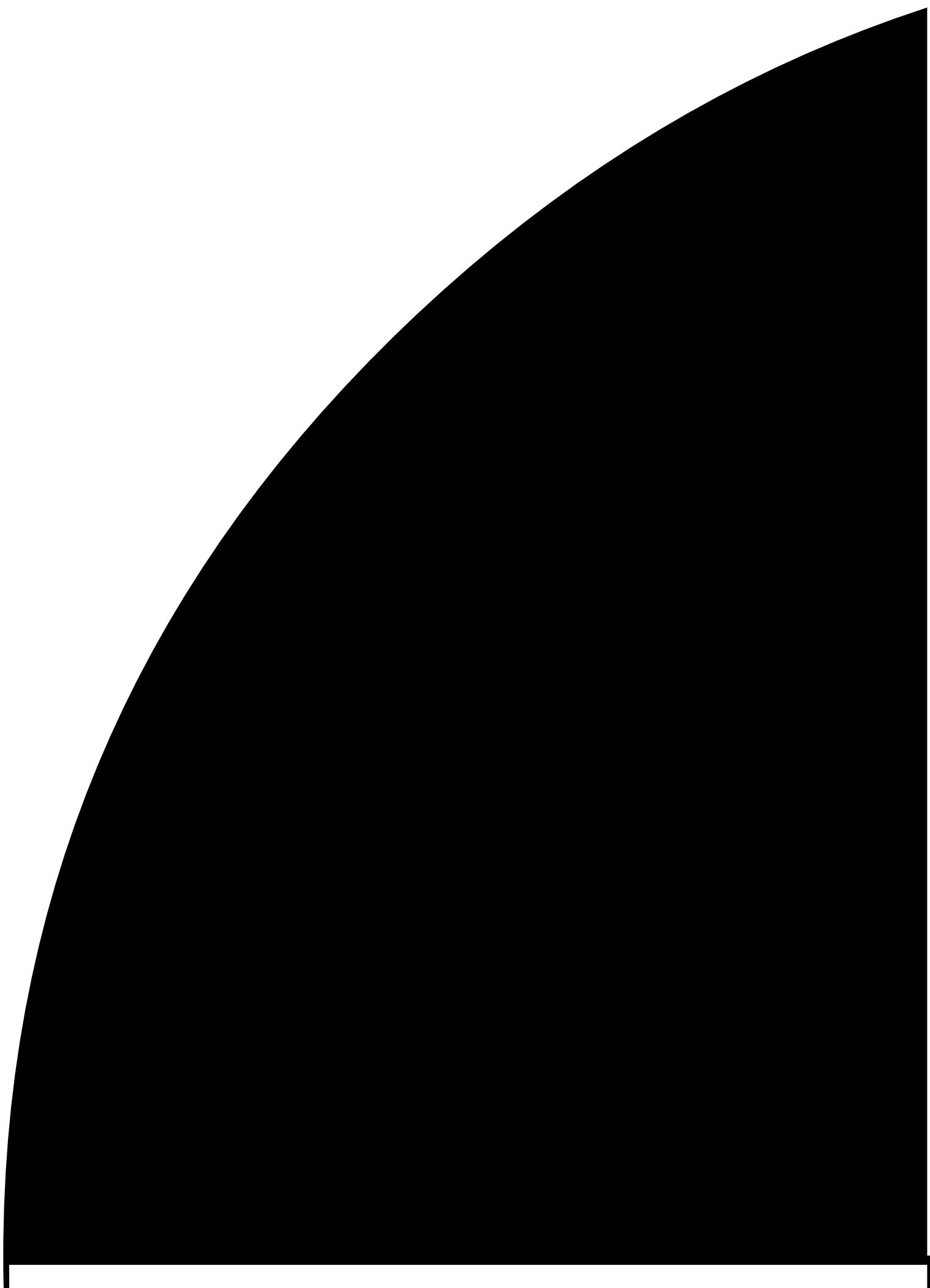
Vores indgangsvinkel til rollespil i det hele taget er helt forskellig. Han mener, at godt rollespil bør være rettet til en snæver gruppe af Kafka-elskende intellektualister over 25, mens jeg mener, at godt rollespil sagtens kan være letfordøjeligt og forståeligt for selv Ole på 13. Han minder mig ellers meget om pingvinen fra Batman. Han lyder også lidt som en pingvin engang imellem...

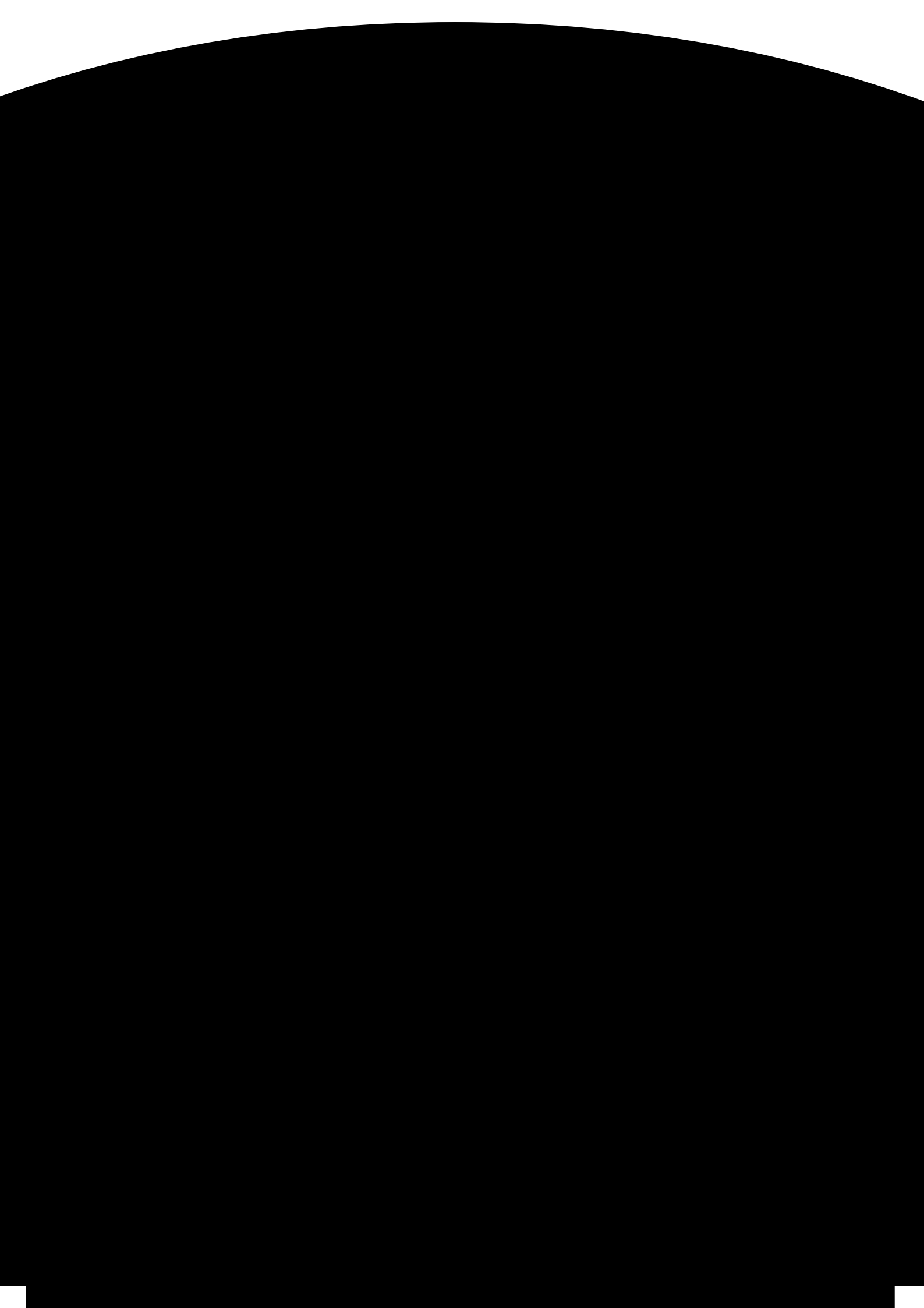
Egenskaber	
Styrke:	11
Udholdenhed:	17
Smidighed:	15
Skadebonus:	-1D4
Idé:	70%
Hit Points:	14
Evner	
Ligegyldig paratviden:	85%
Okkultisme/Religion:	50%
Sang:	12%
(tror gerne jeg har omkring	40%)
Obskure systemer:	35%
Cykling:	0%
Rollespil:	65%
Fastavalkendskab:	70%
Rollespilsmiljøet:	80%
Sige nej til at hjælpe	15%

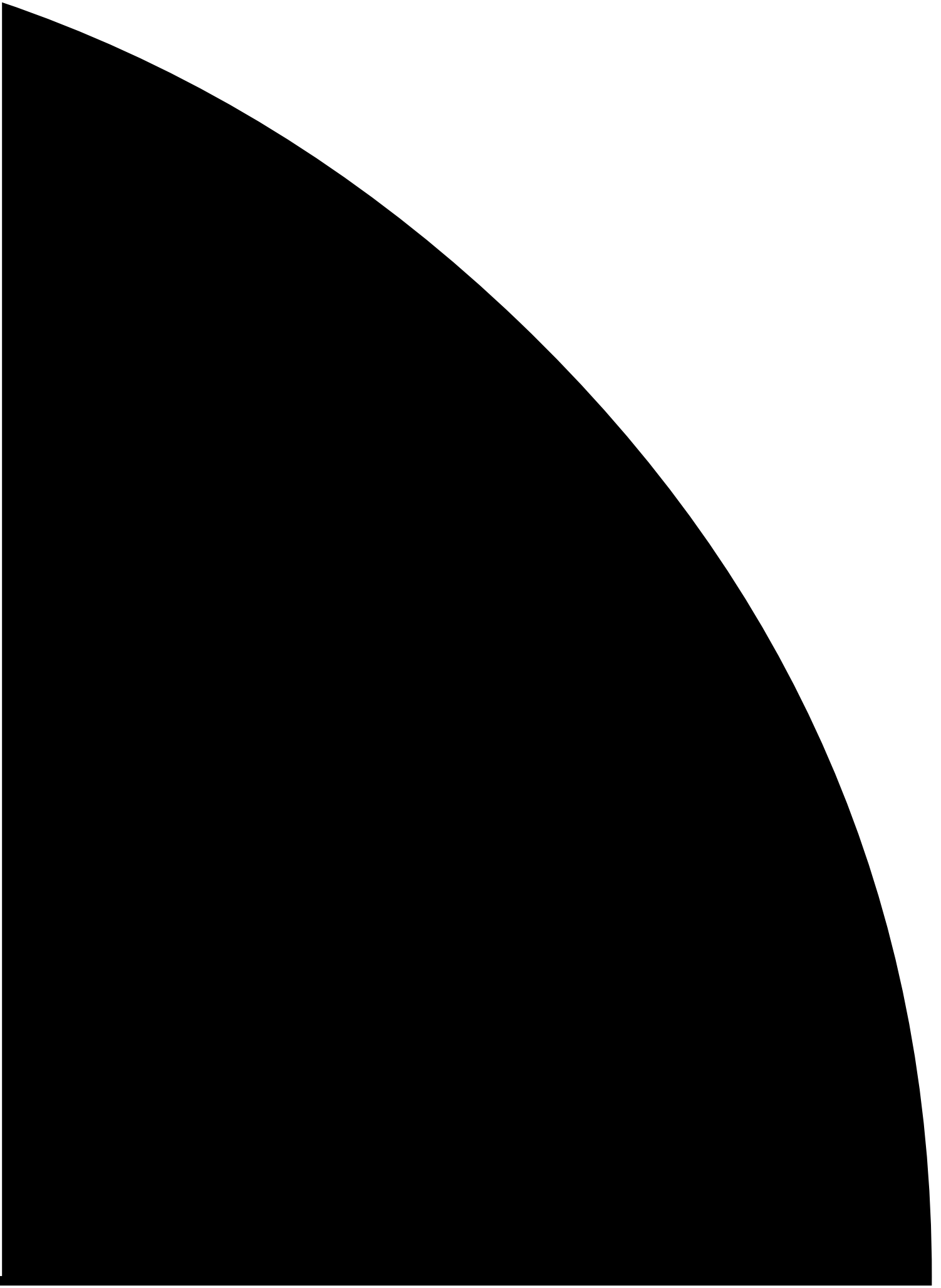


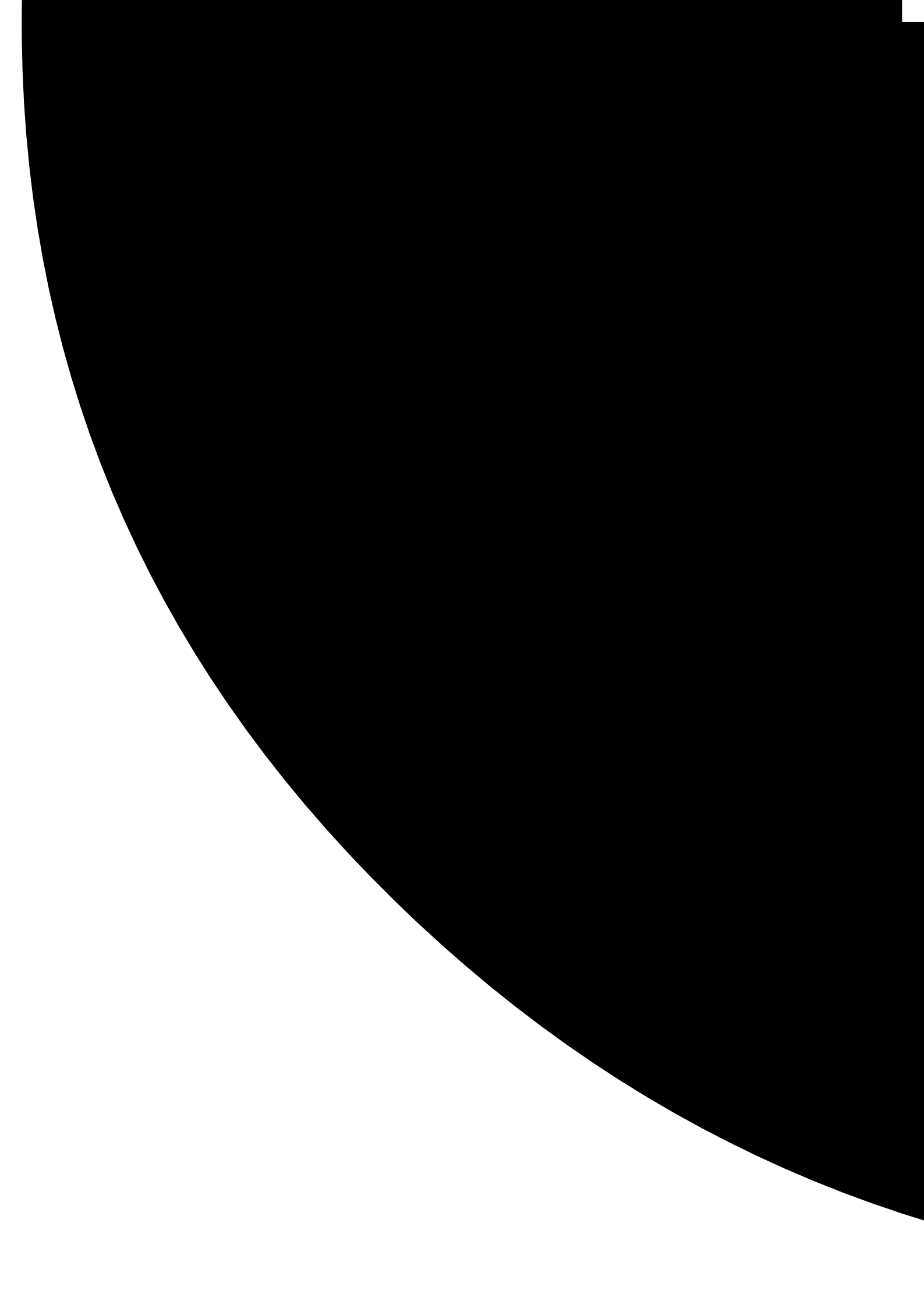
Dennis Godballe

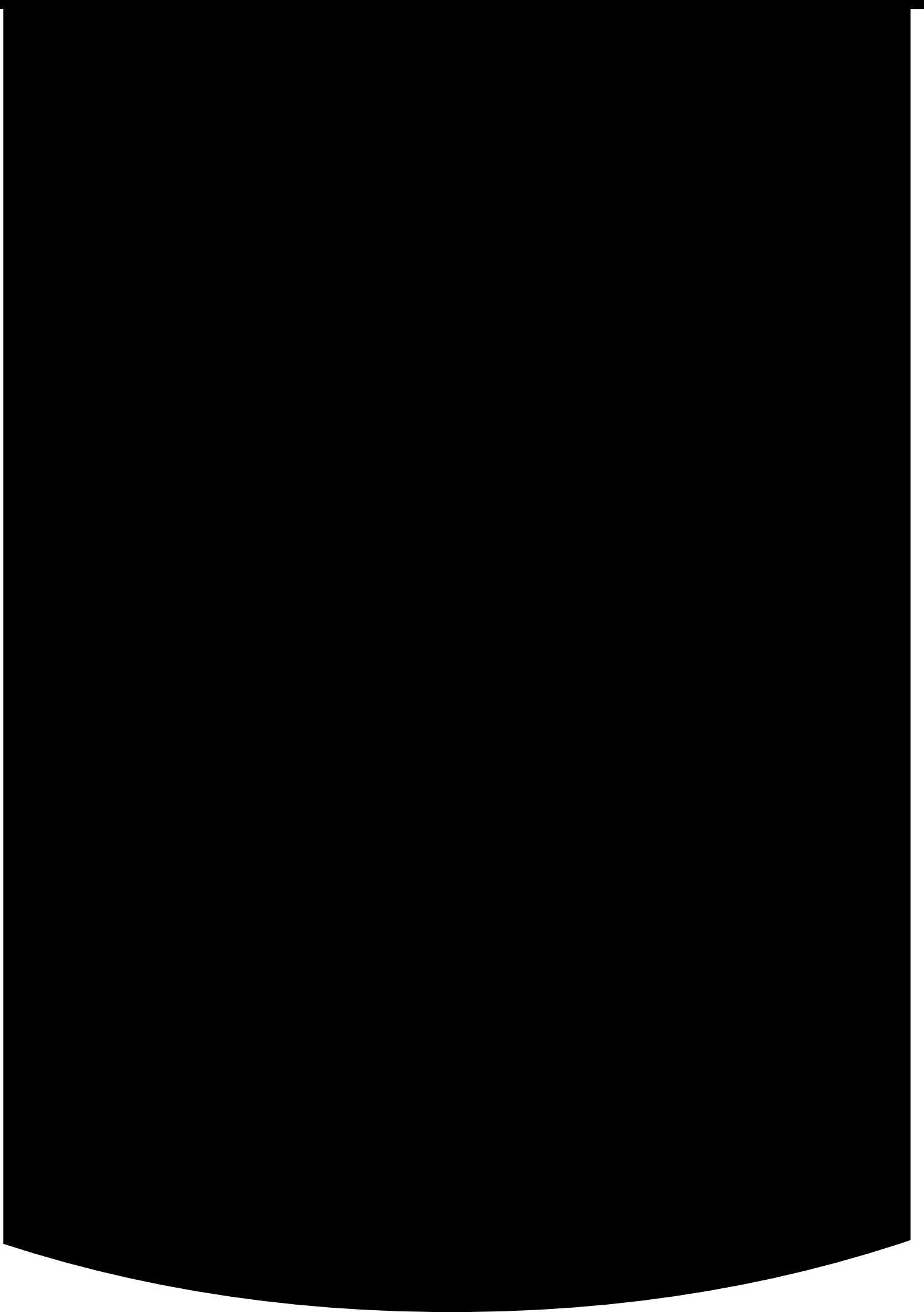
Han virker stille og rolig og meget afbalanceret, men det kan godt bare være en vestjysk facade. Når han først får sat sig noget i hovedet, skal han nok få det gennemført, hvilket er mere end man kan sige om de fleste. Aggressiv på en mere velovervejede måde end Adam. Han sviner ikke alle til hele tiden. For at bruge en nørdet analogi, skyder han i kontrollerede bursts, hvor Adam er på full-auto.

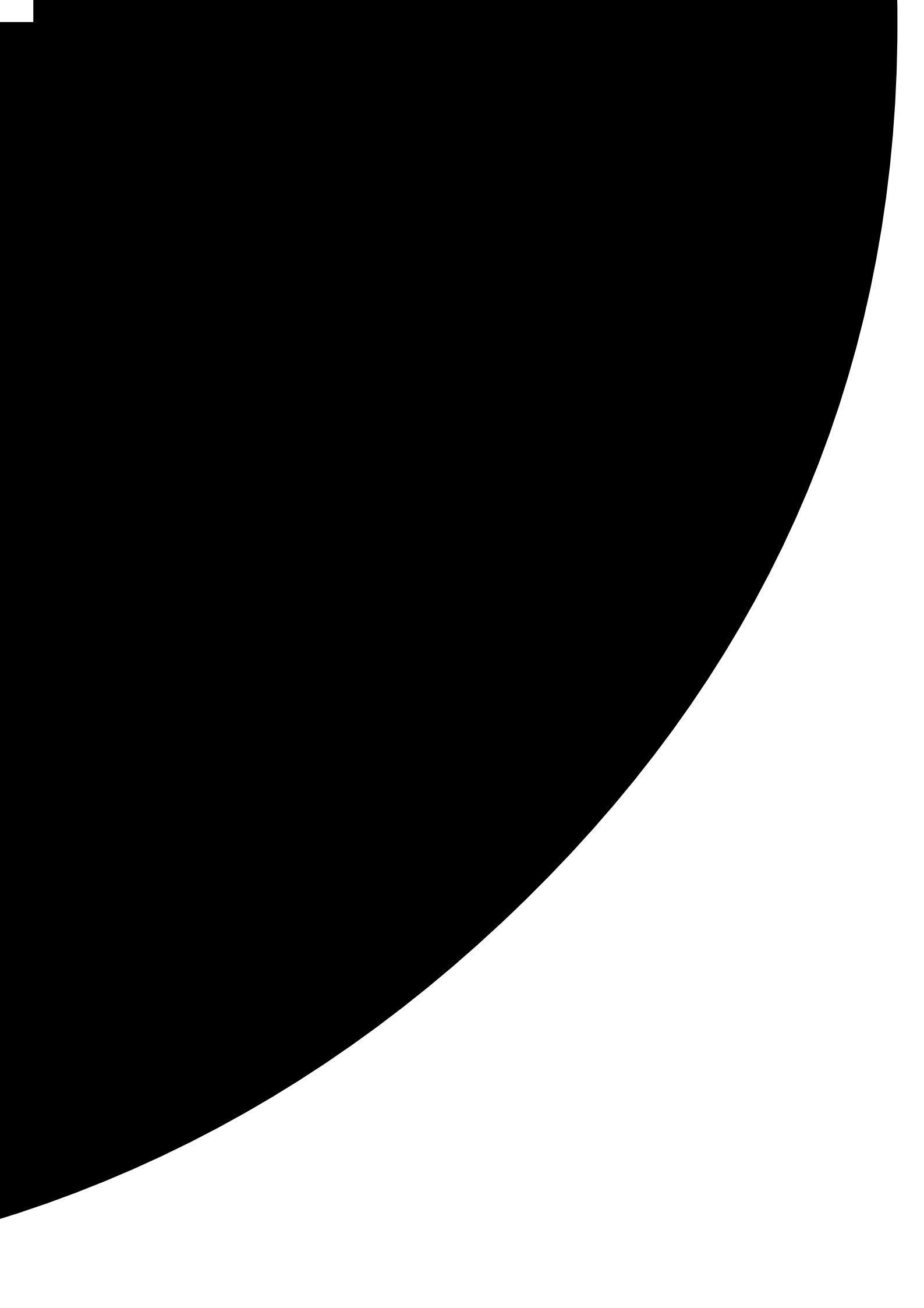












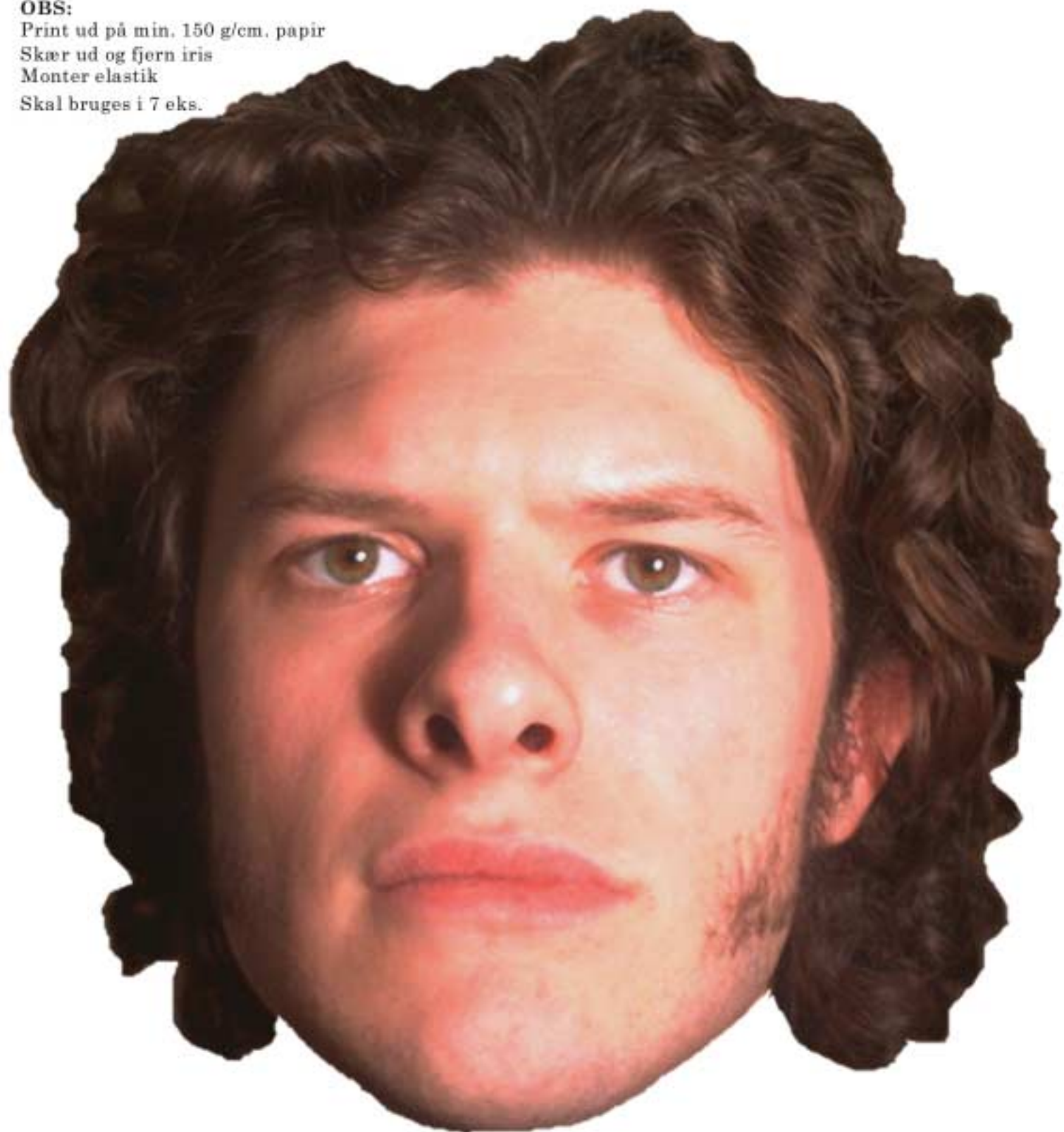
OBS:

Print ud på min. 150 g/cm. papir

Skær ud og fjern iris

Monter elastik

Skal bruges i 7 eks.



22K

22K er kommet på Fastaval for at blive beundret som hun plejer, og måske score en tilpas profileret rollespiller.

Hun har efterhånden gennemskuet Fastavals prestige-system og lader sig kun score af Otto-vindere. Hun gider ikke spille tiden på latterlige nørder – men de må gerne spille tiden på hende. Max Møller lader til at være et stort navn, og har vist vundet en masse, men hun er ikke klar over hvad for. Det må hun nok hellere finde ud af, så hun kan prale med det senere.

Kendt for: Dansk rollespils dyreste patter.

Opførsel: Promenerer rundt på Fastaval iført så lidt som muligt, f.eks. løsthængende læderjakke og BH. Det er et stort tilløbsstykke, når hun skifter tøj i sovesalen, og hun er scenevant nok til at vende sig adskillige gange, så alle hjørner af salen bliver begünstiget.

Den potentielle spilleleder Andreas:

Andreas er en stakkels 16-årig Fastaval-debutant, som skal køre et scenarie lørdag aften, som han endnu ikke har modtaget.

Han vil mægtig gerne have fat i scenariet, som han har glædet sig til at køre. Det er ærgerligt, at han ikke har fået det endnu, men der er jo nok en fornuftig forklaring. Han har snakket med Fastaval-arrangørerne, som har henvist ham til forfatteren, Max Møller. Han må være ret sej, når han sådan har skrevet et scenarie.

Kendt for: intet som helst!

Opførsel: Andreas er ret usikker på situationen, og ved ikke helt, hvordan han skal henvende sig til Max. De fleste er noget ældre end ham og det virker som om, de har meget mere check på det hele.

Peter C.G. Jensen

Peter vil lave et interview med en Otto-vinder til Troldspejlet, men det kræver tålmodighed at finde ud af det.

Peter har skiftet rollespillet ud med en karriere som IT-gulddreng, og skal i den forbindelse teste en uhyre smart mobiltelefon med alskens smarte wap-funktioner. Den fortæller han gerne og længe om. Ja, det er faktisk umuligt at slippe for at høre om den.

Hører man tilstrækkeligt længe på ham, fortæller han også om sit arbejde som rollespils-anmelder ved Troldspejlet. Han vil lave et længere indslag om rollespil som kunstform, hvor han vil interviewe vinderen af en af de væsentlige priser, dvs. bedste scenarie eller Publikumsprisen.

Kendt for: Tidligere chefredaktør for Fønix og i den forbindelse modtager af ÆresOttoen sammen med Palle Schmidt.

Opførsel: Københavner af den værste skuffe. Snakker meget og gerne om sig selv. Et præmie-eksemplar af de gamle dinosaurer, der kun ses i baren.

Thomas Jakobsen

Den korrupte scenarie-ansvarlige er første hurdle i kampen for at få scenariet godkendt.

Som scenarie-ansvarlig er det Thomas, der håndhæver Fastavals deadlines, herunder deadlineen for at deltage i Otto-konkurrencen. Han er ikke sur over, at spillerne ikke har modtaget scenariet endnu, men han vil være sikker på, at den ikke ender hos ham. Derfor er han nødt til at vide, hvad der foregår. Thomas har af uvisse årsager gode forbindelser hos Ernst. Påstår selv, at han er den, der har bestukket Ernst mest gennem årene.

Kendt for: lokalkongen fra Tåstrup er bedst kendt for sine scenarier. "Dødens Skygge" skrev sig ind i historien, bl.a. fordi det skandaløst blev forbigået af Otto-akademiet.

Opførsel: Thomas er slesk og altid åben for bestikkelse. Han har efterhånden fundet ud af, at den nemmeste måde at slippe afsted med at være korrupt, er at være helt åbenlys med det, for så tror alle, at det er for sjov.

Max Møllers Fastaval-scenarie

Foromtale:

Tag noget fra en bog – dommerne kan alligevel ikke huske det, når de skal snakke priser. Men sørg for, at det ikke bliver genkendt...

Plot:

Gerne noget meta-agtigt, men det skal i hvert fald eksperimenteres med rollespilsformen. Måske blande Næsby's seneste op med lidt Schmidt-Madsen?

Spilpersoner:

Det er meget moderne blandt dommerne med realistiske, virkelighedsnære personer, så måske noget i den stil? Nogen, der ikke rigtig kan noget? Og så præsenteret på en ny og eksperimenterende måde. Interviews måske?

Bipersoner:

Enten mange overfladiske, så spillederen har noget at vælge mellem eller meget få detaljerede. Tendensen er ikke helt klar. Man kan selvfølgelig også droppe den og lave et intrige-scenarie i stedet, men det er måske ved at være umoderne. Og det er ærgerligt at droppe en pris, der er så relativt nem at vinde.

Redigering:

Måske i noteform, ala Michael Erik Næsby's, men bare mere gennemført. Sprogligt skal det være akademisk og prætentøst, så det lyder af noget. Det er altid et hit.

Handouts:

Der skal være nogle handouts...hvad fanden kan man finde på? Breve, måske? Eller snore og stof, så man kan binde og blinde spillerne? Der skal jo ikke så meget til, for der er ikke så mange, der gør noget ud af den pris.

Publikumsprisen:

Fuck den. Der er flere priser at hente i at droppe den og satse på de andre. Spillere er så skidebesværlige at stille tilfredse.

DER ER TALE OM NØDLØSNINGER

Bagdad Dagblad sætter fokus på Otto-uddelingen på dette års Fastaval. Komitéen har fået en ny formand, og han har sammensat en komité med nogle nye ansigter. Men også nogle garvede kræfter. Vi gik ham på klingen om baggrunden.

Man kan mene, at det er en forsigtig komité?

M: Det kan man måske nok.

Morten Juul ligner en presset mand. Han er tydeligvis ikke meget for de kritiske spørgsmål og forsøger flere gange at snige ud af interviewet, men deres udsendte lader ham ikke slippe.

Mange hensyn

M: Der er mange hensyn at tage, når man skal sammensætte komitéen. Det er vigtigt at sikre stabiliteten, så der skal være nogle folk, som har prøvet det før. Men der skal også være nogle folk med nogle nye idéer. Generelt en komité med nogen forskellige idéer til, hvad et godt scenarie er. Så alle ligesom bliver hørt.

Nødløsninger

M: I et vist omfang er der også tale om nødløsninger. Både Ask Agger og Jacob Schmidt-Madsen sagde nej tak til at deltage og da Lars Andresen besluttede sig for at deltage i konkurrencen, trak han sig også for at vinde. Så det er jo blevet en satsning, for det er ikke folk, jeg i forvejen var overbevist om, kunne udføre opgaven.



Politisk korrekt

M: Den er til gengæld meget politisk korrekt sammensat, rent geografisk. Jeg ville gerne have haft en Odenseaner og en Ålborgenser med, men der var ingen kvalificerede emner. Sidst vi prøvede det, endte det med, at halvdelen af dommerne ikke havde læst alle scenarierne. Pinligt.

Jeg manglede den obligatoriske kvinde

Har du nogen kommentarer til dine valg?

M: Sanne Harder har jo skrevet nogen scenarier inden for de seneste år i nogle rimeligt alternative genrer og deltaget meget i debatten omkring det gode scenarie. Og så manglede jeg den obligatoriske kvinde. Og så er hun jo også meget sød.

Frederik er en politisk beslutning

M: Frederik er jo med som natural born holmer. Den plads, som Jacob Schmidt Madsen skulle have udfyldt. Han er det kunstneriske islet med nye idéer om scenarier sammen med Sanne. Og han er også ung ligesom Sanne.

Det er en politisk beslutning, at der skulle nogle unge, kreative kræfter fra Natural Born Holmers-klanen med?

M: Det kan man godt sige. Og så skyldte jeg jo en tjeneste for Orkon-scenarierne. Frederik har faktisk været meget nervøs, måske fordi han var bange for, at det ville diskvalificere ham, at han kender til de andre Bornholmeres scenarier.

Pakkeløsning

M: Så er der nogle mere garvede kræfter i Kristoffer Apollo og Nikolaj Lemche. Kristoffer er jo flink og grundig. Og så har vi nogenlunde de samme idéer og det er jo rart nok at blive bekræftet. Så han er en stabiliserende faktor. Og så har jeg hyret Mette som stand-in, som en pakkeløsning. De snakker alligevel sammen, og de mener alligevel det samme.

Obligatoriske Nikolaj

M: Nikolaj er jo bare obligatorisk. Ham kommer man ikke udenom. Han ville sikkert blive fornærmet, hvis man ikke spurgte ham. Han har læst alle scenarier på Fastaval nogen-sinde og ved alt om de forskellige genrer. Så han er om nogen garanten.

Lars Kroll er med på yderste mandat

Og den sidste?

M: Lars Kroll er med på yderste mandat. Ham havde jeg jo set bort fra i første omgang. Men da Lars Andresen trak sig, skulle jeg finde en løsning meget hurtigt.

1 2 3 OTTO

Bagdad Dagblad præsenterer 3-trins raketten til at skrive sig ind i historiebøgerne og blive medlem af det gode selskab. Vi præsenterer den nemme vej til Ottoen.

Du tror jo nok, at alle Otto-vinderne er overmenneskeligt begavede og talentfulde kunstnere, ja nærmest guder. Men nej, virkeligheden forholder sig ganske anderledes. Deres udsendte har snaget og boret i Otto-skandalerne, og fundet frem til den sikre vej til Ottoen.

1. Bliv gode venner med dommerkomitéen

Som en anonym kilde udtaler om et ellers imponerende bud på en vinder: ”Han var jo heller ikke en af vennerne.” Der er talrige eksempler på Ottoer, der er endt hos vennerne. Men det er selvfølgelig lidt sent nu, hvis du ikke allerede er dus med drengene og pigene i komitéen.

2. Bestikkelse

Men så er der selvfølgelig genvejen til venskab. Bestikkelse. Som scenarie-ansvarlig Thomas Jakobsen udtaler: ”Der er forbløffende få, der forsøger sig med bestikkelse. Alt for få.” Men måske sker det oftere end man tror? Ask Agger modtog for et par år siden skandaløst en Otto for bedste illustrationer - og takkede pænt sin scanner for broderparten af arbejdet, for der var ikke så meget som en original-illustration i scenariet. Hmmm....

3. Skil dig af med fjender

Det er faktisk slet ikke nødvendigt at være gode venner med hele komitéen. Så få som to dommere har delt Ottoer ud. Ottoerne bliver fordelt på et møde søndag formiddag, og et enkelt år var intet mindre end fire af medlemmerne forhindret i at dukke op. De to tilbageværende fordelte Ottoerne og ifølge

vores kilder havde det afgørende betydning. I hvert fald blev de udeblevne dommere overraskede, da Ottoerne blev delt ud om aftenen!

Der er faktisk også præcedens for at udelukke konkurrenter fra komitéen. Hvis en dommer er personligt involveret i et scenarie, kan han ikke deltage i komitéen. En anonym kilde oplyser også, at dårligt forberedte dommere før er blevet udelukket af komitéen.

Drop dommerne

Hvis det virker uoverskueligt eller er håbløst at få dommerne på din side, kan du jo altid gå efter Publikumsprisen. Den har Dommerkomitéen ingen kontrol over og den er derfor både den nemmeste og den sværeste pris at vinde. Den bliver koldt og kontant fordelt efter karaktergennemsnit. Og det er der også tre måder at påvirke:

1. Et godt karaktergennemsnit

Først og fremmest er du jo nødt til selv at få nogle gode karakterer. Opskriften er enkel, men der skal utrolig lidt til, før spillet er tabt. Her er ingredienserne:
-så få hold som muligt (vinderne har de seneste år haft 2-3 hold hver)
-topmotiverede spillere
-en placering lørdag aften

Til gengæld skal der ikke mere end et mislykket hold til, før det går galt. Kristoffer Apollo, som selv sidder i årets komité, slugte en bitter pille med Jisei. Han havde forlangt, at scenariet kun skulle køre med tre hold, og lørdag aften. Et klart attentat på publikumsprisen. Desværre gik et af holdene i vasken, og Apollo måtte se prisen forsvinde mellem fingrene.

2. Dårlig karakterer til alle andre

Det hjælper jo ikke meget, at dit scenarie får gode karakterer, hvis der er et, der får bedre. Men det er til gengæld forholdsvis nemt at sabotere dem. Som du lige har lært, skal der jo kun et dårligt hold til. Det nemmeste er at melde sig til at køre det, så skulle det være en smal sag at sørge for en dårlig karakter. Alternativt kan man jo forsøge at trække det ned som spiller.

3. Snyd

Det er svært at snyde Dommerkomitéen, men det er forbløffende nemt at snyde med Publikumsprisen. En anonym kilde afslører til Fastaval Enquirer, at han kender til en vinder, der ganske simpelt ikke afleverede alle bedømmelses-sedler. Og den kan endda bruges begge veje. Sørg for at få fingre i konkurrenternes bedømmelses-sedler og ret diskret i dem.

Og det var det. Otto-vinder med et minimum af arbejde. Endnu en service fra Bagdad Dagblad. Husk os lige i talen, ikke!

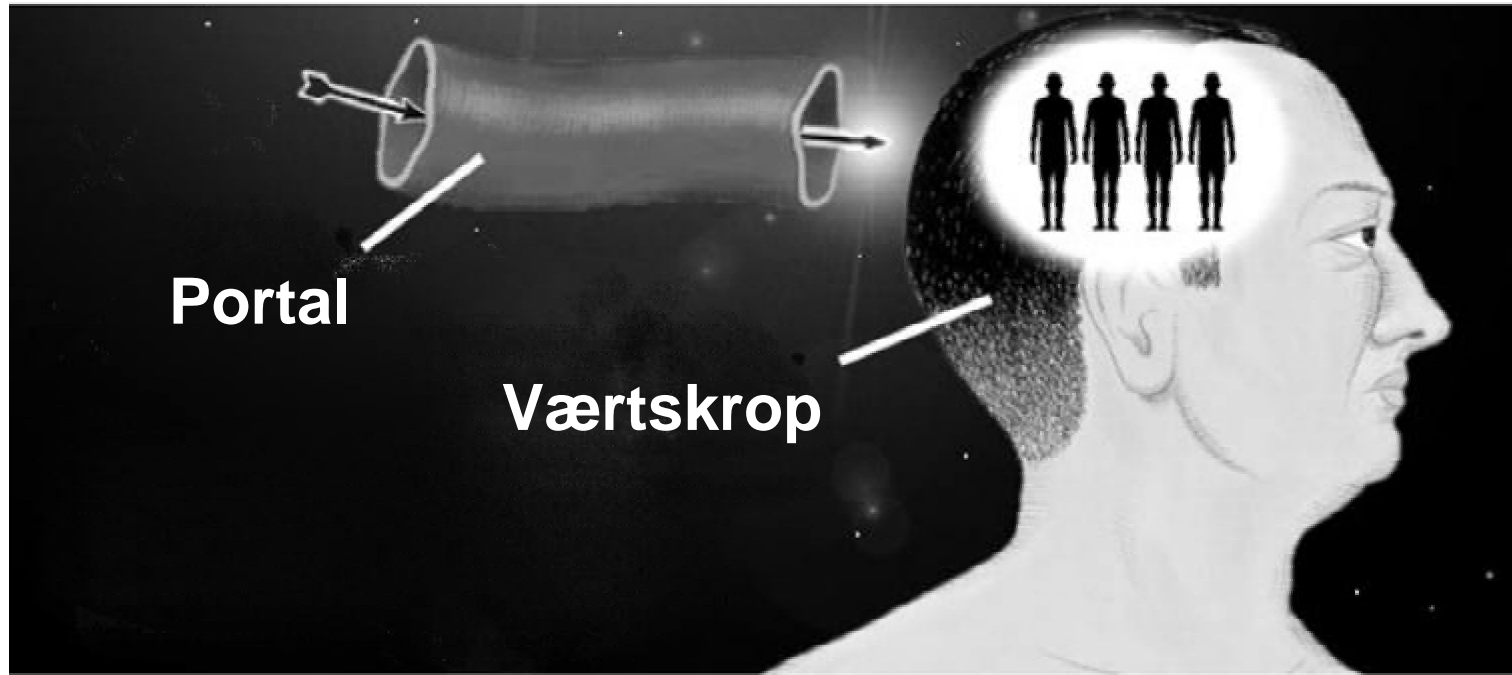


Portalen

Portalen åbner mulighed for at opleve verden gennem værtskroppen. Enkelte har endog oplevet begrænset kontrol, næsten som rollespil. Det er dog normalt først muligt at kontrollere værtskroppen, når den er moden (se "Den modne værtskrop").

Eliten
Hemmeligt

Figur 1.1



Larve-stadiet

På dette tidspunkt af sin udvikling spiller værtskroppen dungeoncrawl og anden underlødige underholdning. Han kan ofte observeres i de infernale klubber. Ses ofte med briller og topmave ligesom de andre nørdere (Homo Nørdus).

ADVARSEL: Det er forbundet med stor fare at bevæge sig ind i en værtskrop i larve-stadiet. Værtskroppen er endnu ikke parat til at modtage.

Puppe-stadiet

Værtskroppen har indset sit potentiale og har lagt nørderne bag sig. Han spiller nu seriøst rollespil og skriver scenarier. Et langvarigt stadie, der strækker sig fra ubehjælpdomme plot-scenarier til noget nær kvalitet. Værtskroppen søger ofte sine artsfæller (Homo Elitus) og ses ofte i barer på kongresser. Værtskroppens naturlige herskerinstinkter slår også igennem og man ser ofte emnet tilrane sig ansvarsposter.

Den modne værtskrop

Den modne værtskrop er nu fuldt udviklet som rollespiller og bærer kun en overfladisk lighed med sine artsfæller i lavere stadier. Emnet er nu parat til permanent overtagelse (se "Otto-ritualet").

Ask Agger Dukken



Opskrift:

Find en passende størrelse dukke i en småtings-butik. Jeg har valgt en lille gris med store ører fra Tiger. Lim Asks hovede på og voila!



OTTO-GATE SKANDALEN RULLER:

DOMMER BESTUKKET

AFSLØRING



En kendt, dansk rollespiller ansat hos TDC 'snublede' i forbindelse med assistance til en af politiets mange overvågninger, over en samtale mellem to personer, han mente, han kunne genkende. Da det gik op for ham, hvem der talte på båndet, tøvede han ikke med at sende det til Hushush.

Følgende er en afskrift af en samtale mellem to personer, hvoraf den ene er identificeret som **Morten Juul**, overdommer. Den anonyme stemme er stadig ukendt.

MJ: Det er Morten

NN: Hej Morten. Det er . . . du ved nok hvem.

MJ: Hej.

NN: Nå . . . hvordan går det oppe på skolen?

MJ: Det går fint. Jeg er jo i gang med syvende semester, så . . .

NN: Nå, så du er stadig på SU?

MJ: Øhh . . . ja, hvorfor . . .

NN: Det er sgu' ikke sjovt at være på SU. Hvad er det I får. 3500 kroner om måneden.

MJ: Jeg kan ikke helt se hvorfor . . .

NN: Jeg tænkte bare på, om du måske var interesseret i et tilskud til studierne?

MJ: . . .

NN: Ja, altså sådan helt uofficielt.

MJ: Jeg forstår ikke helt. Hvorfor skulle du . . .

NN: Hold nu op med at spille dum. Jeg har været igennem det her med Lars Kroll og overdommerne før ham.

MJ: Hvad mener du?

NN: Hvorfor tror du, jeg er forgældet den dag i dag. Tror du virkelig jeg har brugt pengene på sjov og ballade? Det har sgu' været dyrt nok at købe Ask Agger og Alex Uth til at skrive scenarier for mig, og I ottodommere lænser mig fuldstændigt.

MJ: (latter) Slap nu bare af. Kroll har sat mig ind i situationen, og vi har talt lidt om mulighederne. Jeg tager jo bare pis på dig.

NN: Okay! Hvad skal I have for bedste bipersoner? (sukken)

MJ: Tsk tsk tsk. Stiler du ikke højere i år?

NN: Kroll sagde, at han ville have 5k for bedste scenarie og 3k for bedste spillpersoner. Jeg går ud fra, at bipersoner ligger på omkring en tusse.

MJ: Nå, sagde han det. . . godt forsøgt. (hævet stemme) Jeg har lige talt med ham, og hans pris er 6k for bedste scenarie og 4k for bedste spillpersoner. Som overdommer skal jeg have mindst det dobbelte. Er det forstået! (hævet stemme)

NN: Okay okay. Kan du så overtale Sanne og Frederik?

MJ: Ha! De to nybegyndere. Jeg snor dem om min finger, og hvis det ikke er nok, så sætter jeg Kroll til udmatte dem med kedelige argumenter om rollespillets natur og scenariernes ånd.

NN: Hvad så med Kristoffer?

MJ: Den er værre. Han tjener selv så mange penge, at du ikke kan lokke ham med mammon.

NN: Har du fundet ud af, om han stadig er afhængig?

MJ: Det er han. Han har stadig en 'vane', og det er måske din chance. Hvem skriver for resten dit scenarie i år?

NN: Palle Schmidt har hyret Ask Agger, så jeg valgte Per Fischer og Thomas Munkholt. De var sgu billige. (latter)

MJ: (latter). Hvem har Michael Erik Næsby haft fat i?

NN: Jeg tror han har henvendt sig til nogen af bornholmerne. Har han et tilbud ude på nogen ottoer?

MJ: Nej, han plejer kun at købe sig en god del billige nomineringer. Sidste år var en undtagelse. Men jeg kan da godt røbe, at Palle Schmidt har tænkt sig at bruge nogen af de mange kontanter han fik ud af Fusion, da han solgte rettighederne til Asta Wellejus og Zentropa Productions. Så vidt jeg har hørt, har han fået Mads Lunau Madsen og Troels Chr. Jakobsen til at skrive sit scenarie.

NN: Satans osse. Jeg kan sgu' ikke konkurrere med den slags penge. Okay Morten. 4k til Kroll og 8k til dig. Så må jeg få den otto, som det kan give. Så overtaler I Sanne og Frederik, og jeg suppler nogle sjældne Magic kort som distraherer Kristoffer. Nikolaj Lemche ordnes på sædvanlig vis.

MJ: Jeg ved sgu ikke. 12k for en Otto er sgu billigt sluppet.

NN: For old times sake? Jeg har fandme finansieret udbetalingen til din Audi. Med lidt hurtig hovedregning, kan jeg få det til, at du får lige omkring 30k ind på den her Otto konto. Jeg skal også betale Munkholt og Fischer, så jeg har ikke råd til mere.

NN: Okay. Du får ottoen for bedste spillpersoner 2001 for 12.000 kroner. Tilfreds?

NN: Gu er jeg ej tilfreds. Jeg ville have publikumsprisen, men den er jo som sædvanlig ikke til at købe for penge.

MJ: (latter) Nej, og den scene har DU vist ikke lyst til at komme ind på?

NN: Nej, føj for fanden. Jeg sætter pengene ind til jer i morgen, på de sædvanlige konti.

MJ: Det lyder godt. Let's do lunch!

NN: Godt med dig Morten.

MJ: Vi ses til Fastaval!

NN: Farvel.



Dogme #3: Eller en Drøm

Dogme #3: Eller en Drøm

"All the world just stopped now
So you say you don't wanna
Stay together anymore
Let me take a deep breath babe
If you need me, me and Neil will be
Hangin' out with the Dream King

Neil says "hi" by the way
I don't believe you're leaving
Cause me and Charles Manson
Like the same ice cream
I think it's that girl and I think
There're pieces of me you've never seen
Maybe she's just pieces of me you've never seen

All the world is all I am
The black of the blackest ocean
And that tear in your hand
All the world is danglin'...
danglin'... danglin' for me Darlin'
You don't know the power that you have
With that tear in your hand
That tear in your hand "

(Tori Amos)

Tilegnelse:

Jeg ville have skrevet:
Til Mille, magien i mit liv,
men jeg tror, hun ville blive sur på mine vegne.

Så jeg nøjes med at skrive:
Til Mille, magi i bevægelse

Inspiration/litteraturliste:

"Eller en Drøm" og "En forfatter søger seks personer" af
Milo Manara,
"Homo Faber" af Max Frisch,
"Sofies Verden" af Jostein Gaarder,
"Hjemmenes Billedbibel" af Anna Sophie Seidelin,
"Theatrix - the core rules" af David Berkman et al,
"Scenariedesign" af Ask Agger (afsnittet om "spøgelser").

Dogme #3: Eller en Drøm

Tak til:

Bettemus, Dogme-drengene (i særdeleshed M og M), Lars og Mille.

Dogme #3: Eller en Drøm

Indholdsfortegnelse:	
Foromtale	4
Forord	4
Indledning	5
Synopsis	5
Temaer	6
Hovedpersonerne	8
Forfatteren	10
Spillederen	10
Manuskriptet	11
Spillernes subplots	12
-Kent Harders historie: Morderen	13
-Ulrik Rasmussens historie: Magien	18
-Bjarne Sørensens historie: Maskinen	21
-Lola Sigurdsdottirs historie: Identitet	23
-Joakim Abildsgaards historie: Fortrydelsen	25
-Maren Dahls historie: Sygdom eller sandhed	27
Handling	29
Indledningen	30
-Afrejsen	30
-Fra København til Indien	31
-Kapringen	32
Mellemstykket	33
-Tilbage til civilisationen	34
-Indien	35
-Den lesbiske scene	38
-Tekniske problemer	39
-Babelstårnet	39
-Kain, Abel og Golem	40
-Ly for natten	43
-Der er en vej ud af alting...	44
-Den sidste flyvetur	45
Afslutningen	47
-Fejl i maskineriet	47
-Skriften på væggen	48
-Klimakset	48
Efterskrift	52
Bilag:	
Manuskriptet	
Seks spilpersoner	
Kyskhedsløftet	

Foromtale

Hver dag gnubbede vi os op ad nye fortidslevninger. Det skaber af og til en svag og usikker gnist, som man med vilje forsøger at undertrykke, men som alligevel formår at ryste én og få én til at tvivle på, om man mon lever i den bedste af alle verdener, og om fremskridt nu også er synonymt med forbedring. Det som er kommet på afveje i tidens løb er nogen gange værd at se nøjere på.

På vor rejse til østen var vi altså fanger i en historie, og vi tillod os en del fantastier undervejs, som for at skærpe de redskaber, vi skulle bruge under vores søgen.

Denne nye, støvede, besværlige og dårligt vedligeholdte vej, som førte os tilbage til klostrenes stilhed, afskærer os fra virkeligheden, sådan at vi med en enkelt ældgammel bevægelse tegner en sort streg på et hvidt stykke papir og fortæller den ukorrekte beretning om en virkelig og reel fortid, som aldrig har eksisteret, om en underjordisk civilisation, hvis himmel, overstrøet med maledede stjerner, var langt mere virkelig end de fjerne lys på vort firmament.

(uddrag af indledningen til "Eller en Drøm")

Forord

Dogme #3s væsentligste inspirationskilde er Milo Manaras tegneserie "Eller en Drøm". Det er fjerde del af serien om Guiseppe Bergmans eventyr, hans indiske eventyr.

Guiseppe Bergmans eventyr er Manaras hovedværk, en vild og pulserende leg med mediet, slet ikke som den mere kendte "Kliktoris"-serie. Han låner fra de berømte billeder i verdenshistorien, lader hovedpersonerne møde den store Fortæller HP og være klar over, at de er med i en historie.

Der er dog få ligheder mellem tegneseriens historie og dogme #3; der må siges at være tale om en fortolkning. Men jeg har forsøgt at skabe samme stemning af antydninger, uklarheder og symbolik.

Jeg har også forsøgt at vride mediets rammer ved at lade hovedpersonerne opdage, at de er fiktive personer. På det punkt er scenariet også inspireret af Jostein Gaarders

Dogme #3: Eller en Drøm

"Sofies Verden", som ligeledes handler om fiktive personers verdensopfattelse.

Indledning

Det er ikke nogen hemmelighed, at dette er et Dogme-scenarie. I projektets ånd er strukturen i scenariet meget løs. Efter en ligetil start bliver mulighederne mange og hver af hovedpersonerne trækker i hver sin retning. Så scenariets videre gang bliver i høj grad afgjort af spillet. Jeg må jo ikke give dig gode råd, så jeg må formulere det som en advarsel:

Hvis du ikke er ordentligt forberedt og har gjort dig nogle tanker om, hvordan scenariet skal køre, risikerer du at komme ud på dybere vand end hovedpersonerne.

En anden ting, du skal være opmærksom på, er temaerne, som er ret centrale for scenariet. De er forholdsvis tunge, men bliver også banale - og den blanding kan være svær at formidle. Men de komplimenterer også hinanden.

Ikke flere formaninger, nu vil jeg ønske dig god fornøjelse.

Synopsis

Hovedpersonerne er fiktive personer i et scenarie om forfatterens kærestesorger.

Hovedpersonerne er et kamerahold, der sendes til Indien for at filmatisere starten af et manuskript, mødes med Forfatteren og optage resten. Selskabet har givet Forfatteren en bunke penge for at rejse til Indien og skrive manuskriptet, men er siden forsvundet. Så hovedpersonerne har også til opgave at finde ud af, hvad der er sket med forskuddet.

Deres eneste spor, udover manuskriptet, er poststemplet. Manuskriptet er sendt fra Darjeeling i det nordlige Indien.

Allerede på rejsen derned går det galt. Flyet bliver kapret, nødlander midt i ørkenen og efterlader hovedpersonerne på dybt vand.

Efter landingen i ørkenen er strukturen i scenariet meget løs. Der er en del forskellige scener, som kan indgå i

Dogme #3: Eller en Drøm

vilkårlig rækkefølge. De kan vente på hjælp i ørkenen eller selv begive sig afsted; de støder på terroristernes hule; optager en scene til filmen; finder babelstårnet; møder den legendariske pilot Amelia Earharts spøgelse osv. Det hele bindes sammen af manuskriptet, som der på mystisk vis dukker flere scener op i.

Under rejsen udspilles hver af hovedpersonernes personlige subplot. Kent Harder bliver anklaget for mord og erkender måske sin skyld, men det viser sig, at det er ham, der er offer for en fortrængning. Ulrik Rasmussen opdager, at han har magiske evner og kæmper en kamp med sine indre dæmoner. Bjarne Sørensens rationelle verden bryder sammen, da han bliver forelsket. Lola Sigurdsdottir har store problemer med de to modstridende sider af sin identitet, som hun kæmper for at forene. Joakim Abildsgaard får chancen for at blive den person, han aldrig har turdet være - men for en pris. Og Maren Dahl prøver at helbrede dem alle sammen - og sig selv.

Langsomt falder tingene på plads. Men Forfatteren finder de aldrig, kun hans stedfortræder, Spillederen. Han har til gengæld manipuleret deres færd under hele rejsen. Det viser sig nemlig, at den verden, de kender og lever i, ikke er virkelig, det er alt sammen en del af et scenarie, Forfatteren har skrevet. Og hovedpersonerne er selv bare fiktive personer.

Forfatteren forsøger at fastholde sin ekskæreste i sin bevidsthed, i form af Lola Sigurdsdottir, men det virker ikke. Han kunne ikke forstå hende og kan derfor heller ikke fæstne hende til papir. De andre hovedpersoner er baseret på forskellige sider af ham selv, som en form for terapi, hvor han skriver om sine modstridende og forskellige reaktioner på tabet.

Hovedpersonerne har dog fri vilje og initiativ, så de er uden for Spillederens kontrol. De kan besejre Spillederen ved hjælp af magi, filosofi eller psykologi. Hver metode har dog sine omkostninger.

Temaer

Scenariet har tre væsentlige temaer: kærlighed, identitet og spændingsfeltet mellem fantasi og virkelighed.

Dogme #3: Eller en Drøm

På det konkrete plan handler scenariet om at miste. Forfatteren har mistet sin kæreste og alle spilpersonerne har også mistet noget centralt for dem, som de på den ene eller den anden måde bliver konfronteret med i løbet af scenariet.

Fællesnævneren for det, de har mistet, er kærlighed. Til andre, fra andre, til sig selv. I scenariet fokuseres specielt på kærlighed som tillid og forudsætter modet til at give en del af sig selv væk. Som børn oplever vi den betingelsesløse kærlighed, mens vi som voksne lærer bagsiden af medaljen at kende. Vi lærer om krav, begrænsninger og behov.

Myterne bruges som symbol på tabet. Som børn tror vi på myterne, de fantastiske historier og vores fantasi, men når vi bliver voksne, lærer vi at tvivle og dermed mister vi troen på myterne.

Magien er et andet symbol på vores tro på det fantastiske. Mit personlige forhold til magi er, at den eksisterer overalt omkring os, men vi har lært ikke at se den. I stedet reducerer vi verden med logiske og rationelle forklaringer.

Magien bruges i scenariet også som symbol på kærligheden, og er i sig selv et symbol på det fantastiske. Og ligesom magien indskrænker vi kærligheden med ord og analyser. Magien kæder altså de to temaer sammen.

Magien åbner også døren til det andet væsentlige tema i scenariet. I scenariet kan magien bryde verdens lænker, men verden viser sig at være et fiktivt univers. Hovedpersonerne kastes derfor ud i en eksistentialistisk krise: eksisterer de, når de blot er tankespind? Har de en identitet eller er de marionetdukker?

Myterne kæder de to temaer sammen, i kraft af at de også er fiktion, men måske engang er håndt. Der er ingen beviser for hverken det ene eller det andet, det er udelukkende et spørgsmål om tro.

På et mere abstrakt plan handler scenariet altså om virkelighed og fantasi. Grænserne mellem dem og deres indbyrdes vekselvirkning. Spilpersonerne leder efter en forfatter, hvis hjemsendte manuskript åbenbarer sig hen ad

Dogme #3: Eller en Drøm

vejen. Men situationen bliver vendt på hovedet, da det viser sig, at de blot er Forfatterens fantasifostre og det er ham, der søger at fastholde noget, han har mistet. Og så er det op til hovedpersonerne om fantasien vinder over "virkeligheden".

På samme måde vendes rollespillets virkelighed på hovedet i klimakset, hvor grænsen mellem rollespillet og virkeligheden brydes ned. Rollespillet får magt over virkeligheden, idet hovedpersonerne får magt over Spillederen. Påvirkningen går fra rollespillet til virkeligheden og ikke omvendt, som det sædvanligvis gør.

Hovedpersonerne

De seks spilpersoner har hvert sit subplot, som kommer til at fylde meget i scenariet.

Kent Harder:

En fyr, der har mistet sin kæreste, hvilket han dog har fortrængt. Politiet begynder at eftersøge ham for mord, han genoplever historien gennem drømmesyn og det viser sig, at kæresten er Lola. Alt tyder på, at han har myrdet hende og at hun er et spøgelse. Til sidst stilles han til regnskab for sine handlinger.

Han har ikke myrdet hende, han har blot fortrængt hende. Tabet af hende var så smerteligt for ham, at han fortrængte hende fuldstændigt og lavede mindet om til et mord. En slags mentalt mord.

Ulrik Rasmussen:

En ung fyr, der finder ud af, at han har magiske evner, som han dog har meget lidt kontrol over. Han bliver vejledt af "spøgelser", hans forældre, som har forskellige idéer om magien og hvad den kan bruges til.

Han blev mishandlet af sin far, da han var lille, og har ikke haft kontakt med sine forældre siden han løb hjemme fra. Hans forkrøblede forhold til dem har ødelagt hans selvværd fuldstændigt. Den eneste måde, han kan elske sig selv på, er igennem sin betydning for andre. Så i det øjeblik han afvises eller ikke er altafgørende, er det et hårdt slag for ham. Han går enten amok eller til i selvhad. For at undgå det lyver han.

Dogme #3: Eller en Drøm

Bjarne Sørensen:

"Maskinmennesket". Den fuldstændigt rationelle person, hvis logiske og perfekte verden bryder sammen, da han bliver forelsket i Lola. Det har han aldrig oplevet før.

Han tror ikke på forelskelse eller kærlighed, han mener det er en psykologisk mekanisme, der gør verden nemmere at leve i, men han nægter at lade sig føre bag lyset af sig selv på den måde.

Samtidig med at hans tiltrækning kæmper med hans logik, begynder der at ske mystiske ting omkring ham.

Lola Sigurdsdottir:

Hun er Forfatterens forsøg på at fastholde sin ekskæreste. Men han kunne ikke forene de mange sider af hende, han oplevede, så det kan hun heller ikke i scenariet.

Hun er sammensat af en meget sød, forstående, intelligent og fornuftig pige, mens hendes anden side er drifts-, impuls- og følelsesstyret. Hun er klar over alle sine handlinger, men kan ikke forene siderne. Hun føler sig aldrig komplet, men kun som om hun vender den ene eller den anden maske til verden.

Forfatteren kan heller ikke fastholde hendes identitet, så når hun er alene, har hun ikke noget initiativ og risikerer at glide ud af eksistens.

Joakim Abildsgaard:

Kernen i denne person er fortrydelsen. Han fik på et tidspunkt en karrieremæssig chance, men han tøvede, bange for at omkostningerne på hjemmefronten ville være for store. Han sagde nej tak, men siden havde han svært ved at slippe tanken. Med tiden blev han bitter og det kostede ham i sidste ende forholdet alligevel.

I sine dagdrømme har han valgt anderledes og i løbet af scenariet får han mulighed for at gøre det om. En skummel fyr dukker op og tilbyder ham at gøre hans drømme virkelige. Men det har en pris.

Maren Dahl:

Hun er Forfatterens feminine side: følsomhed, sårbarhed, empati, kommunikation. Men den side er blevet undertrykt

efter bruddet, da han ikke kan rumme sine følelser. Det giver sig udtryk i hendes handicap.

Hun er en meget velfungerende mongol, men på grund af hendes handicap har resten af hovedpersonerne et problematisk forhold til hende. Det indskrænker hendes kontakt til dem og forhindrer hende i at få afløb for sit store behov for at elske andre.

Konflikten i hendes historie er mellem hende og resten af hovedpersonerne. Kan hun opnå deres accept eller skræmmes de væk af hendes handicap?

Ansættelsesforhold:

Forfatteren har valgt Lola specifikt til opgaven, han har skrevet rollen til hende. Han har derudover givet selskabet nogle instruktioner med hensyn til optageholdets størrelse, hvilken type instruktør, han vil have og den anden skuespiller (se manuskriptet).

Ud fra de retningslinier valgte selskabet Maren til den anden rolle og Joakim som instruktør. Joakim valgte til gengæld Bjarne, som han har arbejdet sammen med før, som anbefalede Ulrik, som Joakim ikke kendte, til opgaven. Joakim valgte også en kameramand, der dog meldte fra i sidste øjeblik, fordi han fik tilbudt et bedre projekt. Selskabet indkaldte den eneste ledige, de kunne finde, Kent.

Forfatteren

Forfatteren var meget knyttet til sin kæreste, men ligesom han har svært ved at overskue sig selv, kunne han heller ikke forstå, at hendes forskellige personlighedstræk, humørsvingninger og følelser kunne hænge sammen. Måske var det derfor, hun til sidst gik fra ham.

For at undgå at skulle stå ansigt til ansigt med tabet af hende forsøger han at skrive sig ud af det. Det er en form for terapi for ham, for i teksten kan han lade hvert enkelt aspekt af ham gennemleve tabet for sig. På den måde kan han overskue sine følelser. Han kan også analysere sig selv og finde ud af hvilke dele af ham, der fik hende til at forlade ham.

Svagheden ved hans plan er, at hovedpersonerne påtager sig deres eget liv. Selv om de er baseret på sider af ham selv, er de ikke ham. De har deres egen eksistens, personlighed og initiativ (se Klimakset,).

En anden svaghed er, at han ikke kan fastholde ekskærestens personlighed i historien, fordi han aldrig lærte at forstå hende (se Lola).

Spillederen

Forfatteren har ingen indflydelse i løbet af historien - men det har hans stedfortræder, Spillederen.

Spillederen - er en spilleleder. I det meste af historien er han skjult eller forklædt som biperson. Han har ingen direkte kontrol over hovedpersonerne, men har indflydelse på historien igennem sine beskrivelser og bipersonerne. Han har al den magt, der følger med at være spilleleder, han definerer verden og styrer den og bipersonerne i den.

Til sidst træder han åbenlyst frem, er fysisk tilstede i historien. Her er det væsentligt at skelne mellem hans replikker og beskrivelser. For at sammenligne med filmens verden er han i den situation både kameramand, instruktør og skuespiller. Hans beskrivelser er nærmest kameraføringen, bipersoner og hvad der ellers sker på scenen er hans instruktion, mens han i klimakset også selv optræder som skuespiller. I klimakset smelter Spillederen, i sin funktion som formidler af scenariet, sammen med bipersonen Spillederen. Når og hvis han lukkes uden for spillet (se klimakset), kan han altså intet sige eller gøre, indtil hovedpersonerne giver ham lov.

Hvordan han opfører sig (særligt i klimakset) er i sagens natur op til den enkelte spilleleder, men jeg vil da gerne løfte sløret for, hvordan jeg har forestillet mig Spillederen: Uengageret, men professionel. Han forsøger bare at gennemføre historien som han har fået foreskrevet, så præcist som muligt, uden at tilføje eller ændre noget. Han er temmelig træt af historien, den er ikke lige, hvad han havde tænkt sig, da han meldte sig til jobbet.

Dogme #3: Eller en Drøm

Han er selvfølgelig usårlig og almægtig i forhold til alt andet end hovedpersonerne.

Manuskriptet

Det er et eksperimenterende manuskript, der blander fakta og fiktion. Forfatteren rejste til Indien for at finde mennesker, hvis historie de skulle filme, og skrive situationer, de kunne fremprovokere i den virkelige verden. Til det formål vil han bruge kombinationen af en handicappet og en smuk tøs.

Når de tager afsted er det meste af manuskriptet blankt, det er meningen, at de skal begynde optagelserne og senere møde Forfatteren. Der dukker også scener op efterhånden, men Forfatteren møder de jo aldrig.

Joakim er i sin egenskab af instruktør blevet udstyret med manuskriptet, eller den del, Forfatteren har afleveret. Den er vedlagt hans personbeskrivelse og indeholder et indledende afsnit om koncept, personer, tema og nogle praktiske overvejelser om holdets størrelse og optageform. Derudover indeholder det voice-overen til introen (som er foromtalen til scenariet), scene 1: afrejsen (se Afrejsen), scene 3: bytur (se De lesbiske scene) og en adresse (se Kain, Abel og Golem). Hvor meget af dets indhold Joakim afslører for resten af hovedpersonerne er op til ham.

I løbet af scenariet er der mulighed for, at de får flere scener fra manuskriptet. I klimakset (hvor Scene 7-9 dukker op) spiller manuskriptet en afgørende rolle, men ellers er der ingen scener eller afsnit fra manuskriptet, som skal indgå; det er op til spillet.

Scener kan komme til veje på flere måder. Der kan ligge et brev til dem på deres hotel, en mand kan komme farende ud af en butik med en fax til dem eller scenerne kan simpelthen dukke op i manuskriptet. Omstændighedernes mystik skal gerne intensiveres, jo tættere på klimakset, scenariet kommer.

Nogle af de afsnit, der kan dukke op, er tilknyttet bestemte scener. Det drejer sig om Scene 2: ørkenen (se Tilbage til civilisationen), Voice-over til scene 4: to brødre (se Kain, Abel og Golem) og scene 5: skønheden og udyrene (se Indien).

Dogme #3: Eller en Drøm

drømmen værre, efterhånden som han finder ud af mere og mere.

Han vågner i sin seng, hjemme i sit hus. Det er helt mørkt udenfor og natten er stille som et dødfødt barn. Under stilheden lyder der skrig; stille skrig, der kravler op af trappen og kryber ud under døren. Kælderdøren svinger åben og suger ham hen til trappen. Han kan ikke lade være med at gå ned ad trappen, selvom han er skræmt af den. Trappetrinene er våde. Langsomt lader han sig opsluge af kælderenes mørke. Hans skygge hager sig fast i dørkarmen, men må til sidst give slip. Pludselig vælter en bølge ham omkuld og river ham med. Kælderen er omdannet til et brusende hav, vinden piber i ørerne og bølgerne slynger ham hjælpeløst mod væggene. Vandet er sort og fedtet og han kan ikke skelne himlen fra dybet.

Og så vågner han.

Politiet:

Klædt kun i sort. Viser sig fortrinsvis om natten. Er trods ydre fremtoning overmenneskelig stærke og hurtige, når de har brug for det.

Den ene:

Lille, næsten dværg, småfed. Virker yderligere mindre, fordi han er pukkelrygget og har et semi-stift ben, så han humper foroverbøjet rundt. Har et ubehageligt smil og er flink på en ulækker måde.

Den anden:

Kvinde, sygeligt mager. Store øjne med poser af rynker under. Nøgne, slaskede hængebryster. Hendes hud er misfarvet næsten overalt, fra rødmen til eksem, der er kradset til tykke, tørre, gullige sårskorper. Sadistisk.

Det skal gerne være svært at afgøre, hvor meget, der er virkeligt og hvor meget, der er fantasi, når han støder ind i politifolkene. De er i stand til umulige ting, dukker op ud af ingenting og forsvinder samme vej igen. Nogle gange forsvinder de fysiske beviser med dem, nogle gange bliver

tingene som de var før, andre gange ikke. Sædvanligvis så det er til størst besværlighed for Kent.

Når politiet dukker op første gang, har han ingen anelse om, hvem de er eller hvad de vil. Det er derfor vigtigt, at de virker skræmmende eller i hvert fald afskyvækkende. De jager ham, til bils eller til fods, men får ikke fat i ham første gang.

Men de vender tilbage og på et tidspunkt fanger de ham og afhører ham. Han er nok mere nysgerrig, end de er. De prøver selvfølgelig først at lokke ham til at tale om det, men fortæller ham til sidst, lidt af gangen, om mordet. De er overbevist om hans skyld og vil forsøge at presse ham til en tilståelse. Og de viger ikke tilbage for noget. De taper ham fast til en stol med gaffa-tape og finder skalpeller og andet værktøj frem.

Mens de torturerer ham, spiller de "good cop/bad cop". Kvinden er den onde sadist, der nyder at torturere ham. Dværgen er den gode, der vil spare ham for det. Han stryger Kent kærligt over kinden og lægger sin kind mod hans pande. Det lykkes ham til sidst at slippe væk eller han vågner op et andet sted. Hans sår forsvinder, med undtagelse af nogle rester tape på hans håndled. Men minderne om smerterne er meget nærværende.

Hendes spøgelse:

Hendes spøgelse viser sig for ham, indtil Lola afslører, at hun er hans ekskæreste. Derefter antydes det, at hun er et spøgelse.

I modsætning til politiet er det meget tydeligt, at det ikke er virkeligt, når hendes spøgelse dukker op. Hun er bleg, næsten gennemsigtig og kun delvist håndgribelig.

I starten viser hun sig blot. Hun står afsides, alene, isoleret. Måske bløder hun, måske ser hun syg ud, der hviler i hvert fald et mørkt skær over hende.

Senere viser hun sig for ham alene og taler til ham. Hun søger hans nærhed og kærtegner ham. Da hun omfavner ham, går hendes arme igennem ham og hun undrer sig over hvorfor, men så fader hun igen.

Dogme #3: Eller en Drøm

Næste gang, hun viser sig, er hun lidt mindre gennemsigtig og lidt mere håndgribelig. Hun spørger ham først sødt, hvordan han kunne glemme. Hun bliver mere og mere insisterende, indtil hun hysterisk skriger af ham, slår ham ubehjælpsomt på brystet og forlanger at få at vide, hvorfor han slog hende ihjel. For hvert slag bliver hendes hænder mere blodige og hendes sving slynger striber af blod igennem lokalet.

Lola:

Hvis Lola ikke selv fortæller ham, at hun er ekskæresten, kan spøgelse vise sig en sidste gang, hvor hun er næsten helt håndgribelig. Hun er ulykkelig, men kærlig og tilgivende. Hun fortæller ham, at hun elsker ham, men er nødt til at gå, siger farvel og giver ham et knus. Hun bliver ved at knuge ham og pludselig står han og holder om Lola i stedet.

Hun er klar over, at de er ekskæresten, men har ikke nævnt det for ham eller andre. Hun vil lade ham bringe det op, hvis han vil, fordi det tog så hårdt på ham, at hun forlod ham. På et tidspunkt gætter han det eller hun afslører det, hvorefter spøgelses-scenerne vender fortegn og antyder, at Lola er et spøgelse frem for at spøgelse er hende.

Han begynder f.eks. at kunne se igennem hende, hans hånd passerer igennem hendes krop, hun lugter dødt, hendes fodtrin bliver lydløse, elektroniske instrumenter kan ikke opfange hende og lignende. Derudover har hun problemer med at fastholde sin egen eksistens og føler sig draget mod manuskriptet (se Lola).

Flashback-scenerne:

Kent kender ikke historien, for han har jo fortrængt det. Derfor spilles scenerne i flashback, når det er nødvendigt. Det er svært for ham at huske og scenen springer ikke frem, så snart man nævner hende. Kun ganske langsomt løftes sløret for begivenhederne.

Der er kun én scene, men den gennemspilles flere gange, hvor han når længere og længere hver gang eller der dukker noget nyt op midt i. Han afbrydes af små ting fra den "virkelige" verden eller spørgsmål.

Dogme #3: Eller en Drøm

Fyrens kridhvide røv gik op og ned mellem hendes lår. Hans grynten blandede sig med hendes velkendte stønnen og under det hendes kusses smasken. Vreden og afskyen vældede op i Kent, han listede sig hen bag dem, fandt sin pik frem og pissede på dem. Der gik et par sekunder, før det gik op for fyren, at det var urin, der løb ned i revnen mellem hans baller.

Han for op, bankede hovedet ind i køkkenbordet, kravlede febrilsk ud mellem benene, men ikke hurtigt nok. Kent tog fat i hans hår, trak ham med og knaldede hans hoved ind i køleskabet. Så nikkede han ham en skalle, hev ham med hen til døren og slyngede ham ned af trappen. Panden brændte og hans øjne løb i vand. Han stod og stirrede til stodderen trak sine bukser op og skred.

Så vendte han sig, gik ind i lejligheden igen. Hun sad på køkkengulvet og gråd, hysterisk hulke-gråd. Indimellem snøvlede hun undskyld, næsten umuligt at forstå. Han gik hen til hende, trak hende op at stå, hun tog med det samme fat om ham og pressede sig ind til ham.

Han stod kold og ubevægelig, men tog så brødkniven på bordet og jagede den op i maven på hende. Kniven løftede hende fra jorden et øjeblik, men så brød den huden og hun sank ned over den med en raspende lyd. Han holdt hende oppe og trak hende med hen til kælder døren.

Fortalt igennem flere omgange, så spilleren får en chance for at digte de manglende bidder. F.eks. oplever han sig selv stå med den blodige køkkenkniv, før han gennemspiller selve mordet og ser fyren stå og ømme sig ned for trappen, før han kyler ham ned af den.

Hvis der opstår små unøjagtigheder mellem historierne, gør det ikke noget - det er jo under alle omstændigheder hans underbevidsthed, der spiller ham et puds.

Scenen kan dukke op i manuskriptet som scene 6: mordet, hvilket nok vil overraske Kent, hvis det sker efter, han har gennemlevet den - ellers kommer overraskelsen, når han pludselig oplever en scene fra filmen i virkeligheden (se Manuskriptet).

Klimaks:

Politifolkene dukker op en sidste gang for at arrestere ham. Hans skæbne afgøres af, om han flygter eller vælger at stå ansigt til ansigt med sit nederlag.

Hvis han overgiver sig, trækker de ham med tilbage i huset, hvor han konfronteres med mordet. Blodsporene på gulvet er stadig våde, kniven ligger på bordet indsmurt i blod og hud. Kælderdøren står på klem. De skubber ham hen til den, det er som om han kan se hendes ødelagte krop kravle op af trappen. Han tvinges til at åbne kælderdøren helt, men den viser sig at føre ud og ikke ned. Ude ved vejen kan han se hende, hun græder med går beslutsomt væk fra huset. Og pludselig kan han huske sandheden, han slog hende ikke ihjel - hun slog op med ham, selvom det gjorde lige så ondt på hende selv.

Politiet forsvinder, men hans plageånder erstattes af minderne om hende. Hver gang han ser hende, minder det ham om, hvad han har mistet. Om natten torturerer hun ham i drømme med kærtegn, der fordufter når han vågner. Så det er er lykkelig slutning med en bismag.

Hvis han flygter fra politiet og sandheden, jager de ham ud af virkeligheden. De følger efter ham, kommer hele tiden tættere på. De er uimodståelige, for han kæmper jo i virkeligheden med sig selv. Han kigger sig tilbage, men da han kigger fremad igen, er han et andet sted. Der er mørkt, en lugt af svovl hænger i luften og han har en fornemmelse af, at der svæver glubske gribbe rundt over hans hoved. Der er ingen vej tilbage og han stavrer fremad. En lighter tænder et lys, men det eneste, flammen oplyser, er to skikkelser - de to politifolk. Lynhurtigt er de over ham, spænder ham fast til jorden og finder deres instrumenter frem...

Det er muligt, at de ender med at tro, at Lola er et spøgelse. Det er hun jo på en måde også. Men selv om hun er et spøgelse, er hun fysisk tilstede, så et helt almindeligt spøgelse er hun ikke (se Lola).

----- Ulrik Rasmussens historie: Magien

En ung fyr, der finder ud af, at han har magiske evner, som han dog har meget lidt kontrol over. Han bliver vejledt af

Dogme #3: Eller en Drøm

"spøgelse", hans forældre, som har forskellige idéer om magien og hvad den kan bruges til.

Han blev mishandlet af sin far og har ikke haft kontakt med sine forældre i mange år. Hans forkrøblede forhold til dem har ødelagt hans selvværd fuldstændigt. Den eneste måde, han kan elske sig selv på, er igennem sin betydning for andre. Så i det øjeblik han afvises eller ikke er altafgørende, er det et hårdt slag for ham. Han går enten amok eller til i selvhad. For at undgå det lyver han.

Bjarne har udfyldt en del af det hul, de har efterladt og Ulrik har et had-kærligheds-forhold til ham. På den ene side vil han meget gerne opnå hans respekt, på den anden side kan han overhovedet ikke tåle kritik fra ham.

Han har været sammen med Lola, men da hun ikke lagde så meget i det, gik det helt galt for ham. Han er begyndt at tage stoffer, halvt for at slå sig ihjel, halvt for at tiltrække sig opmærksomhed.

Kernen i historien er manglen på kærlighed. Som magien er et symbol på. Den mest happy ending, man kan forestille sig, indebærer, at han er ærlig og fortæller andre om sine forældre, magien og stofferne. Og bruger magien til noget positivt.

Spøgelserne:

Spøgelserne er en art samvittighed. De har form som hans forældre og er et udtryk for de holdninger, de har opdraget ham til.

I scenariet optræder de som en indre stemme, der særligt dukker op i situationer, hvor han bliver afvist eller kritiseret af andre.

Eller de dukker op fysisk, når han er alene. De træder ud bag et træ, kommer ind af en dør eller lignende og er væk lige så hurtigt, som de dukkede op.

Faren:

Hans far er skuffet over sin søn. Hvorfor bruger han ikke sit liv på noget fornuftigt? Hvorfor skal han gøre opmærksom på sig selv med sine selviscenesatte hysteriske anfald?

Dogme #3: Eller en Drøm

Han har aldrig været andet end besvær. Hans forældre har knoklet for at give ham gode muligheder og så ødsler han dem væk. Han kan ikke holde særlig meget af sine forældre!

Moren:

Moren er bekymret for sin søn. Hvorfor kan han ikke komme ordentligt ud af det med sin far? Det er også synd for ham, at han ikke kan styre sit temperament. Hun ville jo ellers gerne have set ham få en god uddannelse, for hun ved jo, at han kan. Men han har vist rodet sig ind i noget værre noget med stoffer. Hun er bange for, at han er ved at miste grebet om virkeligheden. Bare hør det snak om magi.

Jo mere, han bruger magien positivt, jo mindre indflydelse har de på ham og jo mindre optræder de. Og omvendt - hvis han misbruger andre, vender det tilbage i kraft af hans mishandlere.

Hans udvikling:

I løbet af scenariet opdager han sine magiske evner. Først begynder han at kunne se de magiske energier, så begynder hans tilfældigt udtalte ønsker at gå i opfyldelse (men ikke nødvendigvis til hans fordel) og til sidst kan han bevidst manipulere med energierne rent fysisk. Kan magien kædes sammen med hans stofmisbrug, er det kun godt.

Magien:

Ulriks magi er grundlæggende en mindre potent udgave af Spillederens magt over virkeligheden. Han kan påvirke omgivelser og tilfældigheder.

Han kan se de magiske energier, der er held og uheld, muligheder og drømme, flyde i luften som røg med en overflade som olie, der flyder på vand. Farverne er så stærke, at de får resten af verden til at blegne. Når der sker noget magisk, kan han også se farverne svøbe sig om de personer eller ting, magien påvirker.

Der er både positiv og negativ magi. Den positive er stærke, varme farver (rød, orange, gul) mens den negative er mørk og grumset (brun, grålig, sort).

Dogme #3: Eller en Drøm

Som en flamme, der svøber sig om ham. Men en nænsom flamme. Den brænder, men smerter ikke. Den kilder, varmer, snurrer og sitrer mellem fingrene. Som om luften er fuld af muligheder, fuld af fremtider.

Og ligesom flammen rører den ikke ved ham, den undviger hans berøring. Han kan gribe den, holde den fast, men ikke røre den. Den vikler sig som røg om hans legeme, men overalt med et tyndt, isolerende lag luft imellem, som om den ved, at han vil forbrænde, hvert et atom vil bryde i brand og fordampe, hvis han kom i kontakt med den.

Ulrik kan påvirke alle døde ting, dvs. alt, der ikke har selvstændig eksistens eller vilje. Man kunne kalde det sjæl. Rent praktisk betyder det, at han påvirker ting og mindre bipersoner, men ikke de bipersoner, Spillederen foregiver at være i det øjeblik, for dem giver han eksistens. På gaden kan Ulrik påvirke et vilkårligt medlem af en menneskemængde, men ikke den biperson, hovedpersonerne fører en samtale med.

Lola er et særligt tilfælde (se Lola). Ulrik kan påvirke hende i svage øjeblikke, men han har ikke ubegrænset magt over hende.

Hans magiske evner gør det også muligt for ham at se nogle af de andres drømmesyn osv.

Symbolik:

Magien bruges i scenariet som symbol på kærlighed. Jo mere kærlighed, jo mere magi. Dvs. når de andre hovedpersoner giver udtryk for kærlighed, opstår der magiske energier.

I det perspektiv er forklaringen på hans magiske evner, at han aldrig er blevet elsket, så han opsuger al den kærlighed, der er i nærheden af ham.

Ulriks rolle i klimakset:

Magien kan bruges til at ændre fortællingen på samme måde som Spillederen kan. Det giver Ulrik nogle muligheder i klimakset (se klimakset). Han kan se Spillederens ordrer bevæge sig gennem luften som magiske energier og kan mærke, at han kan påvirke dem. Gør han det, har det dog den dramatiske konsekvens, at Spillederen og dermed hele verden kortslutter.

----- Bjarne Sørensens historie: Maskinen

"Maskinmennesket". Den fuldstændigt rationelle person, hvis logiske og perfekte verden bryder sammen, da han bliver forelsket i Lola. Det har han aldrig oplevet før.

Han tror ikke på forelskelse eller kærlighed, han mener det er en psykologisk mekanisme, der gør verden nemmere at leve i, men han nægter at lade sig føre bag lyset af sig selv på den måde.

Samtidig med at hans tiltrækning kæmper med hans logik, begynder der at ske mystiske ting omkring ham.

Kernen i historien er hans valg mellem den sikre verden, der langsomt nedbrydes og den usikre, der åbner sig for ham.

Spillederens rolle:

Hans historie afgøres meget af samspillet med de andre hovedpersoner, Lola i særdeleshed selvfølgelig. Men spillederen har selvfølgelig også indflydelse. Udover at give de to mulighed for noget privatliv, ligesom alle andre gerne vil være alene med Lola, har spillederens beskrivelser stor betydning for Bjarne. Spillederen er hans øjne i den forstand, at det er spillederen, der vælger, hvad han lægger mærke til. Derfor er det vigtigt, at være bevidst om, hvordan man beskriver verden.

Hans verden bryder sammen:

Efterhånden som følelserne får tag i ham, begynder de fysiske love at holde op med at virke eller bliver uregelmæssige, så han ikke kan stole på dem længere. Alle de ting, han regner for konstante i sin verden bliver hen ad vejen irrationelle og følelsesstyrede. Alene de ting, han kommer til at opleve på grund af de andre og Forfatterens indblanding vil virke ret mærkelige, men det er vigtigt at

Dogme #3: Eller en Drøm

fokusere på hans opfattelse af verden, dvs. beskrive verden anderledes for ham.

Hun ønskede sig en buket blomster. En bunke afklippede blomsterstængler med dinglende kroner. Hvorfor? Det er en mærkelig skik at give blomster. Det må være et levn fra offergavernes tid at tage livet af blomster for kunstigt at holde dem i live et par dage, til de visner og falder fra hinanden. Han gav hende en buket. Han kiggede alle buketterne i butikken grundigt igennem for at finde den pæneste. Den var rimelig symmetrisk og var holdt i komplementærfarver, men helt tilfreds med den var han nu ikke. Blomsterne var helt udsprungne og ville knap nok holde dagen ud, før bladene ville drysse af. Kronbladene var allerede mærket af brune, tørre pletter og de grønne blade på stænglen var grågrønne og misfarvede som et tapet hos en ryger. Hun blev glad for dem.

I starten ser han verden meget nøgternt, analyserende og præcist, men senere påvirker hans humør og følelser, hvad han ser. Efterhånden begynder han også at drømme, hvilket han overhovedet ikke gør i starten.

Men ikke kun hans opfattelse ændrer sig, hans tids- og afstandsforfølelse ændrer sig og mekaniske ting begynder at opføre sig temperamentsfuldt.

Ventetid er i starten tid som al anden tid, den går selvfølgelig med samme faste hastighed som altid, alt andet er jo noget pjat. Men senere i scenariet bliver ventetiden lang for ham, mens tiden på andre tidspunkter går alt for hurtigt. Det kan illustreres under spillet ved at bruge tiden elastisk, så der simpelthen går længere tid, mens han venter, og han kommer for sent til ting, han burde have nået.

På samme måde er bilen et eksempel på mekanikkens forvandling til noget ustabil. Den er i starten et transportmiddel, en samling af mekaniske dele, men som scenariet skrider frem, får den flere og flere særheder og det virker, som om den kræver opmærksomhed.

Hvis han afviser Lola vender verden tilbage til normal, men endnu mere konkret og med en sørgelig undertone. Nu ved han, hvad han går glip af (selv om han måske ikke er bevidst om det).

Affæren:

Deres affære er startet kort før scenariet starter. Endnu er intet afklaret og han forsøger at bagatellisere det, men kan ikke forklare sin tiltrækning (med andet end en dragning mod selvdestruktion). Hun kan mærke det og er tiltrukket af hans usikkerhed. Hvordan hans historie udspiller sig, er temmelig meget afgjort af hendes reaktion. Det er sandsynligt, at der bliver skænderier, for hun er jo en varmblodig dame.

___ Lola Sigurdsdottirs historie: Identitet

Hun er Forfatterens forsøg på at fastholde ekskæresten. Men han kunne ikke forene de to sider af hende, han oplevede. Så det kan hun heller ikke.

Hun er sammensat af en meget sød, forstående, intelligent og fornuftig pige, mens hendes anden side er drifts-, impuls- og følelsesstyret. Hun er klar over alle sine handlinger, men kan ikke forene de to sider. Hun føler sig aldrig komplet, men kun som om hun vender den ene eller den anden maske til verden.

Forfatteren kan heller ikke fastholde hendes identitet, så når hun er alene, har hun ikke noget initiativ og risikerer at glide ud af eksistens.

Konflikten i hendes historie er, hvorvidt hun kan tilkæmpe sig sin egen identitet. De to sider kan groft siges at repræsentere hendes overjeg (norm og moral) og hendes underbevidsthed (drifter). Det kan hun kun ved at acceptere begge sider, dvs. være sammen med alle dem, hun har lyst til og afvise dem alle sammen. Hun har jo lyst til dem alle sammen, for de er jo forskellige sider af den mand, den kvinde hun er en efterligning af, var forelsket i. Men den kvinde afviste ham, og derfor har hun også en indbygget trang til at afvise dem alle (til Forfatterens store fortrydelse). Spilleren ved dog ikke, at hendes identitet kan genoprettes på den måde.

Dogme #3: Eller en Drøm

Affærer:

Hun er et forholdsvist løbsagtigt fruentimmer, der har haft affærer med både Kent og Maren og har en begyndende affære med Bjarne. Derudover er Joakim også forelsket i hende. Hun kan ikke bestemme sig for hverken den ene eller den anden og har et udpræget problem med at sige nej. Men det er måske ikke så mærkeligt, når hun er omgivet af forskellige versioner af den mand, hun var forelsket i.

Hun har efterhånden stor erfaring i at dække over sine sidespring, så hun har formået at holde de fleste intriger skjult.

Skiftene:

Hun er aldrig den hele person, hun er altid en af de to sider. Det er helt op til spilleren, hvordan og hvornår hun skifter mellem dem.

Antydninger af, at hun er fiktiv:

Forfatteren har svært ved at fastholde hende og hun føler sin identitet flyde væk som sand mellem sine fingre. Hun kan ikke foretage sig noget, hvis hun er alene. Hvis spilleren vil foretage sig noget, sker der intet.

Særligt når hun er alene, kan hun føle sig blive draget mod siderne. De suger hende til sig og efterhånden som hun kommer tættere på, begynder hun at blive gennemsigtig. Faren afværges ved at en af de andre kommer ind i rummet, så de kan se hende.

Senere i fortællingen kan det også ske, mens de andre er tilstede, men de kan fysisk holde hende tilbage.

Når Kent pludselig finder ud af, at han har myrdet hende, vil hun måske tro på det (se Kent). Det er dog ikke rigtigt.

Hvis de begiver sig ned i grotten, som er en genvej til underbevidstheden (se Ly for natten) bliver hun spaltet ud i begge sine personer, indtil de forlader hulen igen.

Klimakset:

Hendes identitet er jo lidt mere tvivlsom end de andres, så en happy ending er tvivlsom.

De andre kan blive tvunget til at ofre hende for at redde deres egen identitet, eller hun kan undslippe sammen med

Dogme #3: Eller en Drøm

dem, men med sine identitetsmæssige problemer (se klimakset).

Hvis hun forener de to sider er hun i samme båd som de andre, hvad angår identitet. Men det er tvivlsomt, eftersom spilleren ikke kender løsningen.

— — — Joakim Abildsgaards historie: Fortrydelsen

Kernen i denne person er fortrydelsen. Han fik på et tidspunkt en karrieremæssig chance, men han tøvede, bange for at omkostningerne på hjemmefronten ville være for store. Han sagde nej tak, men siden havde han svært ved at slippe tanken. Med tiden blev han bitter og det kostede ham i sidste ende forholdet alligevel.

I sine dagdrømme har han valgt anderledes og i løbet af scenariet får han mulighed for at gøre det om. En skummel fyr dukker op og tilbyder ham at gøre hans drømme virkelige. Men det har en pris.

Konflikten i historien er mellem hans drømme og hans realitet.

Dagdrømme:

Han drømmer om at være den person, han ikke tør være. I sine dagdrømme er han modig, viljefast, selvsikker, karismatisk og fantasifuld.

Hans tøj sidder bedre på ham, hans ansigt ser ikke træt ud og han er mere charmerende.

Alle ser op til ham og han vælter sig i succes. Han drømmer om at blive genkendt på gaden, få priser for sit arbejde og forføre kvinder. Men han drømmer også om hårdt, men succesfuldt arbejde og skænderier med holdet, hvor han sætter sig i respekt.

Alt i alt ville han gerne være mere som sit store forbillede indenfor filmens verden, Federico Fellini: Ekstravagant, excentrisk, karismatisk og fyldt med fandenivoldske idéer. Og derudover overrendt af lækre babes, på trods af at han er grim og fedladet.

Djævelen eller noget, der ligner:

På et tidspunkt dukker en meget fed mand op. Han har en kæmpe mave, en stor dobbelthage og fedtbælter i nakken. Smasker, når han snakker. Store, levende øjne. Vralter af sted på sine korte ben. Hans bukser sidder så lavt, at man kan se revnen mellem balderne. Slesk, men også brysk.

Mens Joakim sidder og drømmer, dukker han pludselig op i drømmen og spørger ham, om han kunne tænke sig at gøre den til virkelighed i stedet for at spille tiden med at drømme? Joakim ryger overrasket ud af dagdrømmen og tilbage til

Dogme #3: Eller en Drøm

nutiden. Men så dukker han op igen, med samme spørgsmål, men på et umuligt sted, som f.eks. uden for vinduet i flyet eller bilen.

Hvad angår prisen, siger han blot: "du ved det, når du ser det".

Senere giver han måske en smagsprøve. Joakim ser Fellini i en menneskemængde, nede i en gyde eller lignende. Han følger efter, men han er ikke til at finde. På vejen tilbage ser han sit spejlbillede i et vindue eller en bilrude og i stedet for sit eget ansigt ser han Fellinis! Alle andre reagerer på ham, som om han var sig selv, men som han ønsker sig det og han er lidt heldigere med alting. Men på et tidspunkt fortager virkningen sig.

Hvis de tager på en tur i deres underbevidsthed, kan hans drømme-jeg også dukke op, men styret af spillederen (se Ly for natten).

Valget:

Scenen, hvor han skal vælge, forvarsles nogle gange inden. Han oplever dele af den, lidt efter lidt, op til det punkt, hvor han tager fat i mandens skulder, men afslører intet.

Han ser Fellini langt væk i en menneskemængde. Han kæmper sig vej mod ham, men det bliver sværere og sværere, jo tættere han kommer. Til sidst indhenter han ham og griber fat i hans skulder. Fellini vender sig i slowmotion i små ryk, billede for billede, og i det øjeblik, de står ansigt til ansigt, er rollerne byttet om.

Joakim ser sin egen skikkelse stå foran sig og spørge, om han ønsker at være alt, hvad han kan være. For så koster det alt, hvad han har været. Aftalen forsegles med et kys. Byttet er lavet og prisen betalt.

Konsekvenser:

Han bliver forvandlet til den person, han hele tiden har ønsket sig at være. Alting går bedre for ham og han har nemmere ved at få succes med alt, han foretager sig.

De andre hovedpersoner bemærker ændringen, men husker det, som om han hele tiden har været sådan (undtagen Ulrik og Maren, der kan se igennem det). Han bliver øjeblikkeligt leder af ekspeditionen og Lola bliver også tiltrukket af

ham. Disse ændringer kommer til udtryk igennem beskrivelser og bipersoners reaktioner.

De negative konsekvenser er selvfølgelig, at han mister sin sjæl og bliver bundet til Spillederen (se klimakset).

 _ _ _ Maren Dahls historie: Sygdom eller sandhed

Hun er Forfatterens feminine side: følsomhed, sårbarhed, empati, kommunikation. Men den side er blevet undertrykt efter bruddet, da han ikke kan rumme sine følelser. Det giver sig udtryk i hendes handicap.

Hun er en meget velfungerende mongol, men på grund af hendes handicap har resten af hovedpersonerne et problematisk forhold til hende. Det indskrænker hendes kontakt til dem og forhindrer hende i at få afløb for sit store behov for at elske andre.

Det får hende til at sygne hen og giver hende udslæt, som bliver værre, jo længere de kommer. Hun kæmper for at opnå kontakt med de andre, men på trods af hendes følsomhed og hjælpsomhed, har de andre alligevel svært ved at acceptere hende. Ved at skabe kontakt til de andre, dvs. de kommunikerer på et intimt plan og der skabes et følelsesforhold af en art, formindskes hendes udslæt og deres smerter, idet hun får mulighed for at vise kærlighed til andre og de kommer i kontakt med deres følsomhed.

Konflikten i hendes historie er mellem hende og resten af hovedpersonerne. Kan hun opnå deres accept eller skræmmes de væk af hendes handicap?

De får brug for hende i forbindelse med Babelstårn-scenen, hvor hun kan redde dem (se Babelstårnet).

I modsætning til de fleste andre hovedpersoners historie har Spillederen ikke særlig stor indflydelse. Hans beskrivelser af hende og hendes handlinger har dog stadig stor betydning for de andres opfattelse af hende.

Hendes handicap:

Hendes mongolske træk er meget begrænsede. Hun taler en lille smule mærkeligt og har næsten normale ansigtstræk, men hun har dog lidt for små øjne, en smule opstoppertud og det

karakteristiske afrundede ansigt. Derudover har hun en smule vægtproblemer; hendes feminine træk er lidt overdrevne, så hun virker kvindelig på en frastødende, påtrængende måde.

På det sociale område betyder hendes handicap, at hun er meget impulsiv og giver udtryk for sine følelser og behov uden blusel. Det virker i de fleste tilfælde voldsomt og pinligt på de andre hovedpersoner, der ikke er vant til så åbenlyse udtryk for følelser.

Hun er det samlende led i gruppen, flink, hjælpsom og kærlig overfor alle. Hun ved mere om de andre, end de tror, for hun kan fornemme de mystiske ting, fordi hun ikke stiller spørgsmålstejn ved det, hun ser eller fornemmer.

Hendes udslæt:

Hun plages af grimme udslæt. Det er en art eksem, der klør og svider. I løbet af scenariet går der infektion i sårene og hendes hud bliver hen ad vejen ru og væskende med gul materie.

Den fysiske forklaring på hendes udslæt er eksem og infektion, men den hænger i virkeligheden sammen med de andres accept af hende. Den kærlighed, hun har brug for at give til andre, bliver i stedet til blæner og sår på hendes hud. Dvs. hvis det lykkes for hende at skabe kontakt til en af de andre, formindskes hendes infektion.

Lykkes det hende at skabe kontakt til dem alle, forsvinder hendes udslæt helt og hendes mongolske træk viser sig fra deres mest charmerende side. Hun virker meget feminin på en positiv måde og udstråler kærlighed.

Derudover hænger hendes fysiske velbefindende sammen med de andres psykiske. Hun bliver fysisk svækket, når de andre oplever noget smerteligt.

Effekt af kontakten:

Det er en fordel for de andre hovedpersoner (med undtagelse af Lola), hvis der skabes kontakt mellem dem og Maren. Hun er jo den feminine side, så igennem hende skaber de kontakt til deres egen følsomhed.

Effekten er individuel og stærkere, jo senere i scenariet, det sker. Det hænger sammen med, at rejsen er en psykisk

Dogme #3: Eller en Drøm

rejse, så de kommer længere og længere ind i følelsernes rige.

Kent får nemmere ved at huske den skæbnesvangre scene (se Kents historie: morderen).

Ulrik får nemmere adgang til og mere kontrol over sin magi (se Ulrik Rasmussens historie: magien).

Bjarnes verden hænger bedre sammen. Dvs. spillelederens beskrivelser er i højere grad til hans fordel (se Bjarnes historie: Maskinen).

Joakim ser i en dagdrøm sit drømme-jeg have menneskelige problemer: Han har problemer med at blive taget alvorligt som menneske, fordi alle omkring ham kun opfatter ham som stjernen, ikke som privatpersonen. Det er frustrerende og til sidst stoler han ikke på nogen, tror alle bare vil udnytte hans berømtthed. Det skulle give ham en idé om, at der ikke er nogen nem løsning på livet - uanset hvilket valg, han træffer, er der fordele og ulemper.

Lola er der ingen direkte gevinst for, da hun ikke er en del af Forfatteren, men hun kan selvfølgelig stadig have glæde af en fortrolig og kærlig veninde.

Handling

Drama - ikke opklaring:

Hovedpersonerne leder efter en ukendt, forsvunden person og finder hen ad vejen forskellige papirer, han har efterladt sig for til sidst at finde ud af, hvem han er og finde ham... det lyder som et investigation-scenarie. Men det er ikke meningen! Hovedpersonerne har sporene med sig fra starten, de åbenbarer sig bare først undervejs. For at spillerne ikke skal fokusere på opklaringsarbejdet, er det forsimplet til smertegrænsen.

Fokuset i scenariet skal tvært imod være på hovedpersonernes historier, den centrale intrige og frem for alt rollespillet!

Ventetid:

For at skabe plads til rollespillet er det vigtigt at holde tempoet i scenariet lavt. Det væsentlige er ikke scenerne, men det, der sker imellem dem. Det er der, hovedpersonernes historier udfolder sig, det interne rollespil finder sted og spillerne har tid til at reflektere over begivenhederne. Scenerne er bare skelettet, historien er bygget op omkring, undskyldningen for rollespillet.

Der er også scener, hvor en del ventetid er indbygget, men imellem scenerne flyver, kører og går hovedpersonerne rundt. Transporttiden giver gode muligheder for at snakke med hinanden, der er jo ikke andet at lave! Så det er ok, at spillerne "keder" sig lidt engang imellem - det er ikke meningen, at de skal underholdes hele vejen igennem - tværtimod er et af de centrale temaer, at de selv tager initiativet og overtager historien.

De fleste af scenerne er ikke geografisk placerede. De kan foregå hvor som helst. Alt efter behov for ventetid og transporttid, kan hovedpersonerne sendes på lange rejser på tværs af Indien.

Indledningen

Scenariet er en rejse ind i fiktionen og ind i psyken. Rejsen starter i den "almindelige" verden. Der er gråt og kedeligt, men trygt i kraft af velkendtheden. Det er vigtigt, at verden fremstår meget jordnær, almindelig og normal i starten, så de mystiske elementer, der optræder senere, kommer til sin ret. Starten må godt være lidt langtrukken; det værste, der kan ske, er at de potente virkemidler brændes af for hurtigt og pludseligt. Det vigtigste er, at den verden, vi kender og stoler på, bliver troværdig.

----- Afrejsen

Uger med regn afløses pludseligt af en helt tør dag, den dag, de tager afsted. Måske er det et varsel om varmen, støvet og tørsten? Men selv om det ikke regner, er det koldt. Vinden accelererer kuldegraderne og snapper efter den nøgne hud på ansigter og hænder. Det falder dem ikke ind, at de vil komme til at savne byen, som de står udenfor lufthavnen. Men snart vil det føles som om det var dem selv,

Dogme #3: Eller en Drøm

de forlod. Og de vil blive bange for, om de nogensinde finder tilbage.

Formål:

Scenen skal introducere hovedpersonerne for hinanden og den opgave, de tilsyneladende skal løse.

Scenariet starter om aftenen ved afrejsen fra København. Deres chef er mødt op i lufthavnen for at sige held og lykke til dem og benytter lejligheden til at gennemgå problemet og deres opgave en sidste gang: De skal tage til Indien og starte optagelserne til filmen. Forfatteren er forsvundet, men de håber at han kontakter selskabet. Han rejste til Indien på researchtur for firmaets penge, så plan B er at finde ham og finde ud af, hvad der er sket med manuskriptet og pengene. Han har sendt manuskriptet fra Darjeeling i det nordlige Indien og man må håbe, at han stadig er der. Men forhåbentlig skal de filme manuskriptet.

Allerførst skal de i hvert fald optage den første scene:

Scene 1: afrejsen

Skyerne filtrerer alle farver væk. Lysegrå skyer, mørkegrå bygninger, askegrå mennesker og beskidt, sorts-nasket sne. Det er som om verden bevæger sig udenom én. Menneskene virker hver for sig forseglede i deres monotone evighedsmaskiner.

Chefen:

Chefen er en ungdommelig, starten-af-fyrrerne mand i et smart jakkesæt, der desværre sidder ret dårligt på ham. Måske pga. hans mave, der skyldes for mange dage på arbejdet med junkfood og kaffe. Han har et sympatisk ansigt, som hans pandehår hele tiden falder ned foran.

Chefen er klar over, at Forfatteren sandsynligvis er faldet i et hul og har drukket pengene op, men han har set det før og har vænnet sig til at forvente den slags af kunstneriske typer. Men sagen er nu alligevel alvorlig, for selskabet er i pengene, så det er vigtigt, at det lykkes dem at få fat i Forfatteren.

Dogme #3: Eller en Drøm

Chefen ser helst, at sagen ordnes i mindelighed og de kommer hjem med en film, men vil stille sig tilfreds med at få pengene igen. Måske skyldes hans velvillighed overfor den slags "uheld", at han selv har gjort det adskillige gange?

----- Fra København til Indien -----

Der kan ske et par mere eller mindre usædvanlige ting på vejen derned. De ser Fellini i London og mister en del af deres bagage.

Formål:

Det er vigtigt at få en normal scene ind tidligt i scenariet for at få etableret det normale udgangspunkt.

Fellini:

De mellemlander i London, hvor der er et stort presseopbud. Bag en mur af journalister og kameramænd ser de en lille, fedladede mand med vildt hår og en lækker tøs til hver hånd. Det er Federico Fellini, berømt og berygtet filminstruktør og Joakims forbillede.

Hvis de finder på at optage det, kan det lykkes dem at komme i nærheden af ham. Han flirter hæmningsløst med Lola og svarer helt hen i vejret på deres spørgsmål.

I flyet:

Kort efter mellemlandingen i London kommer stewardessen hen til dem og fortæller dem, at en del af deres bagage desværre er kommet med et fly til Uganda. De har tit problemer med Heathrow lufthavn, men beklager selvfølgelig meget ulejligheden. Hun kan fortælle dem, hvilke kufferter, det drejer sig om, og de kan regne ud, at de stadig har et letvægtskamera og det mest nødvendige af deres udstyr. De kan optage, men det bliver under primitive forhold og uden reservedele.

Hvis de filmede Fellini på Joakims oplæg, er det deres egen skyld at det skete, fordi de åbnede deres kufferter og fandt kamera osv. frem.

I flyet vises en dokumentarfilm, der hedder "Amelia Earhart - en moderne myte" (se Den sidste flyvetur).

Dogme #3: Eller en Drøm

Derudover kan de snakke med de andre passagerer og subplotsene kan evt. allerede her begynde at træde frem.

----- Kapringen

Flyet kapres og lander midt i ørkenen i det nordlige Indien.

Formål:

River spillerne ud af gængs tankegang med det samme og efterlader dem på herrens mark.

Om morgenen flyver de ind i solopgangen. Hovedpersonerne åbner søvnigt øjnene og blændes af solen, der spejler sig i skyerne. Solen brænder hvidere end hvidt.

Pludselig kastes flyet ind i et voldsomt dyk. Passagerer og bagage slynges rundt i kabinen, som hurtigt fyldes med skrig og bønner. Flyet synker ned i skyerne, en kort overgang er alt hvidt, men så afløses skyerne af jorden, som kommer farende op mod flyet. Da passagererne kommer sig over chokket, går de helt i panik ved udsigten til jorden. Panikken hersker i kabinen, personalet bliver overfaldet, nogen forsøger at nå frem til dørene, mens andre forsøger at gemme sig under sæderne. Næsten ingen finder sikkerhedsudstyret frem, kun et amerikansk ægtepar propper deres børn i redningsveste.

Det er ikke til at se, hvad der er galt med flyet, der er ingen ild eller røg, motorerne ser ud til at virke og alt virker normalt. Og lige pludseligt, som det startede, er det forbi. Flyet bryder ud af styrtet og retter op.

De flyver et stykke tid i lav højde, før højttalerne meddeler, at flyet er blevet kapret af tibetanske frihedskæmpere. De flyver endnu et stykke over ørkenen, før flyet lægger an til landing. Flyet tager jorden tungt, metallet skriger, alting ryster og hjulene er lige ved at knække sammen, men holder og ganske langsomt går farten af flyet.

Kaprerne holder passagererne hen med masker og maskinpistoler indtil en jeep kører op til flyet, tager kaprerne med og kører ud i horisonten.

Kaprerne har selvfølgelig smadret radioen før de forlod flyet. Myndighederne tror, flyet er styrtet pga. det voldsomme dyk og leder et helt andet sted. Derfor går der lang tid, før et redningsfly tilfældigt får øje på dem.

Mellemstykket

Som i folkesangene begynder problemerne først, når hovedpersonerne rejser væk fra den velkendte verden. De er blevet revet ud af deres ordinære tankegang og efterladt i en ørken. Og først da starter rejsen for alvor.

I løbet af rejsen begynder der at ske mystiske ting. Hver af spilpersonerne finder ud af ting om sig selv, de ikke vidste, og de oplever sammen mærkelige ting, der sætter spørgsmålstegn ved deres verden. Den midterste del af scenariet er den vigtigste, fordi det er der, de to virkelighedsplaner blandes. Virker det ikke troværdigt, bliver det svært at få klimakset til at gøre indtryk.

Idéen med myterne:

Myterne skal ikke være umiddelbart genkendelige, tværtimod er det meningen at spille på nogle historier og associationer, som alle genkender, så det ikke er nødvendigt at fortælle hele historien eller fortælle den nøjagtigt, for vi sætter den helt automatisk sammen.

Antydninger:

For at sætte gang i deres spekulationer om Forfatteren og deres egne roller i historien, oplever de nogle ting, der tyder på, at der er noget om dem selv, de ikke ved.

- De finder billeder af sig selv taget steder, de endnu ikke er kommet til.
- De bliver genkendt af lokale, der fortæller dem, at de har været der før.
- Når de ankommer til et sted, kommer der folk løbende ud efter dem, fordi der er kommet fax til dem (en måde, manuskript-sider kan dukke op på)

Disse små scener kan forekomme hvor som helst i historien, men intensiveres mod slutningen.

----- Tilbage til Civilisationen

Der er grundlæggende to muligheder, når de er blevet efterladt i ørkenen: de begiver sig selv på vej gennem

Dogme #3: Eller en Drøm

ørkenen eller de venter på et redningshold. Hvad de gør har ikke afgørende betydning.

De kan også følge efter kaprerne eller støde på dem tilfældigt. En helt anden mulighed er at lade dem blive taget som gidsler. Så bliver de ført med til terroristernes gemmested (under alle omstændigheder: se Ly for natten).

Formål:

Så begynder fortællingen for alvor om end i tomgang. Hovedpersonerne overtager initiativet. Ventetiden giver dem tid til at snakke med hinanden og opbygge et forhold til hinanden.

Tiden går langsomt i ørkenen. Solen slæber sig over himlen. Om dagen er heden ulidelig, tør og insisterende. Selv få meter væk dirrer luften som om sandet brænder.

Dogme #3: Eller en Drøm

Scene 2: ørkenen

Hvad man hørte: Vind, nu og da piben af sandmus, som man ganske vist ikke så, raslen af firben, frem for alt en stadig blæst, der ikke hvirvlede sandet op, som sagt, men lod det risle, så vore fodtrin stadig blev slettet ud, det så stadig ud, som om ingen havde været her.

Mange passagerer fulgte vores eksempel, idet de nøjedes med sko og underbukser, damerne havde det vanskeligere, nogle sad i opkiltede skørter og med brystholdere, blå eller hvide eller rosa og havde viklet blusen om hovedet som en turban. Mange klagede over hovedsmerter.

En eller anden kastede op.

(uddrag af "Homo Faber")

Og om natten er det koldt og klart. Himlen bliver til et hav, som spejler sig i de lysende sandkorns afglans. Men luften bliver ikke rigtig frisk, der lugter stadig indelukket varmt.

Farverne er stærkere og klæber sig fast på nethinden. De indiske passagerer er også klædt i stærkere farver. Skyerne er væk og med dem gråfilteret. Eller måske er det den stærke sol over skyerne, der har brændt det grå lag af deres øjne?

Personalet forsikrer, at der er hjælp på vej, men har svært ved at lyde overbevisende. Mad og vand er rationeret.

Historien går helt ned i tempo. Det er meningen, at det skal være langtrukket og kedeligt! Spillerne skal simpelthen tvinges til at spille indbyrdes. Hvis tempoet er for højt i starten kommer de aldrig i gang.

På et eller andet tidspunkt dukker der selvfølgelig hjælp op og de bliver bragt til Delhi.

Indien

Indien er et mærkeligt land. Der sker uforudsigelige ting hele tiden. Man støder ind i en procession med elefanter, dansere og ildsprudende folk; en flok mænd, der holder 40

Dogme #3: Eller en Drøm

dages kombineret pilgrimstur og ferie med gutterne eller man bliver nødt til at holde tilbage for to mænd, der kommer gående op ad en bjergvej med hver sin sengeramme over skulderen i en elastik.

Transport:

Hovedpersonerne har fire muligheder: fly, busser, tog og egen bil.

Flyene er ofre for de samme forsinkelser og aflysninger som alle andre steder. Lufthavnene derimod er en del kedelige og bagagen behandles fuldstændigt respektløst.

Deres egen bil er helt sikkert deres mest komfortable mulighed. Der er plads, den kører godt og der er ingen køreplan at indordne sig efter. Til gengæld kan den gå i stykker på de mest ubelejlige steder og tidspunkter (se Den sidste flyvetur). Og i Indien kører man for det første i højre kørebane og for det andet ganske hensynsløst. Så det skulle være ret nemt at tvinge hovedpersonerne til at tage andre transportmidler i brug.

Busserne er noget nær de værste i trafikken. De er hurtigere end togene, men at finde den rigtige bus kan til gengæld tage lang tid. Man kan også risikere at skulle skifte bus på de mærkeligste steder. Og har man bagage med, kan man ikke være sikker på at komme med.

Busstationen er et kaos, køreplanen er "fleksibel" og alle folk er hjælpsomme og peger i hver sin retning.

Når man så endelig finder bussen, kræver det held at få en plads. Og så skal man til gengæld vente, til bussen er helt fyldt, før den kører.

Og den bliver helt fyldt! De sidst ankomne hænger ud af døren med et ben og en arm indenfor. Inde i bussen er folk mast sammen og man ender som regel med at have en fed, behåret mand til at gnubbe sig op ad ens skulder som en hanhund op af et bukseben. Og imens brækker børnene sig ud af vinduet, fordi bussen kører så vildt.

Måske hænger det sammen med buschaufførens særprægede filosofi: Jo hurtigere, jeg kommer frem, jo mindre risiko er der for, at Gud bestemmer sig for, at jeg skal dø på denne tur.

Dogme #3: Eller en Drøm

Togene er en anelse mere komfortable men til gengæld langsommere. Alting ryster og larmer, der er kakerlakker på gulvet og toilettet tør man ikke vove sig ud på. Ved hver station plages man til at købe alskens ragelse. Modstår man, må man udholde deres råben, som de gerne trækker ud ved at gentage den sidste stavelse (f.eks. mango: sambambambambambam...).

Der er også højttalere i togene, som enten torturerer en med det samme indiske amatør-keyboard-helvede som busserne eller gamle, vestlige popklassikere (som "Whiter shade of pale") i easy-listening keyboard udgave og i uregelmæssigt, halvt tempo.

Problemer:

Udover biluheld kan de udsættes for tyveri, sol (forbrændinger og solstik), maveproblemer (som kun bliver rarere af, at toiletterne er huller i jorden, der jævnlige er lukket for vandet og toiletpapir ikke er standard), hellige køer (der står i vejen for bilen eller æder deres rejsechecks) og pertentlige banker, der afviser rejsechecks, fordi underskriften ikke ligner. Problemerne intensiveres, jo længere hovedpersonerne når.

Byen:

I byen er der masser af mennesker, larm og kaos! Befolkningstætheden er høj, trafikken er kaotisk og infrastrukturen er kun for indviede. Det er svært at gå i fred for sælgere, tiggere osv. Byen stinker beskidt og forrådet, folk skider på gaden og smider skrald over det hele. På floden brænder de lig af konstant og den tykke dunst lægger sig som en film på alting.

Og så er den befængt med ulækre mennesker. Følgende scene kan dukke op i manuskriptet:

Scene 5: skønheden og udyrene

Grimme, forkrøblede mennesker. Ansigter, der mister sine træk under et lag af fedt. Øjne, der enten er for store og ligner en parodi på sig selv eller er for små og ligner små løg, der er blevet proppet ind i stegen. Ar og vorter og sår i tusinde udformninger. Fede mænd med store, laskede dobbelthager, der sidder som en pude under ansigtet. Gamle

Dogme #3: Eller en Drøm

kvinder med ansigter fulde af rynker, ansigter der langsomt går i forrådnelse. Handicappede, hvis kroppe er forvredne og hvis ansigter smiler sindssygt til en som et ubehageligt varsel om fremtiden.

Byens ulækre detaljer springer glubske i øjnene og gnaver i enhver forestilling om skønhed. Man vender sig, halvt i væmmelse og halvt i skræk, kun for at møde endnu en grufuld udpensling af menneskets forgængelighed, til man kryber sammen i et hjørne og gemmer sit blik i hænderne af frygt for at se mere. Og sådan sidder man som en sammenkrøllet papirserviet indtil man genopretter sin medfødte evne til at overse de menneskelige detaljer.

Inderne:

Inderne er generelt flinke, men nærgående. Lola vil opleve, at de uden videre tager hende på brysterne når de går forbi. Det er umuligt at skelne bondefangerne fra de velmenende. Som regel er bondefangerne i stand til at forstå, hvad man siger, mens resten ikke forstår engelsk. Utroligt nok er Maren som regel i stand til at gøre sig forståelig, mens Kent næsten altid har problemer.

----- Den lesbiske scene -----

De optager en af scenerne til filmen og skaber ravage på et indisk marked.

Formål:

Antyder sammenblandingen af virkelighed og fiktion og provokerer nok også resten af holdet.

Scene 3: bytur

Det er en meget simpel scene: De to skuespillere agerer lesbisk par på gaden i Indien, mens kameraet holder sig i baggrunden. De slentrer rundt, går en tur på markedet og kysser og rører ved hinanden offentligt.

I starten er der ingen indere, der reagerer på de to kvinder hånd i hånd. Men når de begynder at kysse, begynder inderne at mumle i krogene. Enkelte kommer hen til dem og begynder

Dogme #3: Eller en Drøm

at rave på dem, for de må jo være løse på tråden. Og da tøserne begynder at tage på hinanden, går flokken amok. Skuespillerne bliver jaget rundt mellem og igennem boderne, de hopper over mure til baggårde og løber langs gaderne med kameraholdet i hælene.

Dogme #3: Eller en Drøm

Tekniske problemer

Under en af filmoptagelserne, kan de få tekniske problemer og muligheden for at komme ind i hinandens hoveder.

Formål:

Giver optagelserne en ekstra dimension, underminerer troen på den åbenbare, fysiske virkelighed og antyder måske Lolas identitetsproblemer.

De har store problemer med udstyret, billedet falder ud og lyden er sløret. De tekniske problemer kan kobles sammen med Bjarnes historie (se Bjarne) og Lolas problemer med elektronisk udstyr kan blive afsløret (se Kent).

Pludselig er der et ekstra lydspor på optagelsen. Bjarne skruer op for baggrundslyden og finder ud af, at det er en af de andres stemme. Men vedkommende siger ingenting i virkeligheden - det er tankerne, der er på lydsporet.

Den hovedperson, hvis tanker, de kan høre, holder en indre monolog for de andre om sine tanker om begivenhederne og sig selv. Det er muligt at pejle sig ind på en andens tanker også, med undtagelse af Lolas, men det er svært.

Babelstårnet

Hovedpersonerne har et ærinde på ambassaden, men får ingen hjælp. Pludselig holder al kommunikation op med at virke og det er en udfordring bare at komme ud igen.

Formål:

Antyder Marens rolle i helheden og eventuelt deres mangel på identitet.

Der er flere muligheder, der kan føre til denne scene. Deres pas kan blive stjålet, de kan komme i akutte pengeproblemer eller de vil spørge efter forfatteren på ambassaden.

De får dog ikke noget ud af deres forespørgsel. De kan ikke få noget pas - deres cpr-nr. er ikke registreret i computeren. Og ambassaden ved ikke, hvor Forfatteren er.

Pludselig begynder den person, de snakker med, at vrøvle og tale sort. Når hovedpersonerne selv prøver at sige noget,

Dogme #3: Eller en Drøm

har de samme problem. Spillerne må ikke sige noget forståeligt, de må kun pludre idioti-sprog og gestikulere. Bortset fra Maren, der er upåvirket i kraft af, at hun er den del af Forfatteren, der står for kommunikation.

Så snart de er blevet klar over deres problem, rammes de af et nyt. Strømmen går, det bliver pludselig nat, gadelyset er væk og bygningen er sort som en kælder uden vinduer. Hovedpersonerne er fanget og huset bliver mere og mere labyrintisk. Det er umuligt at finde ud uden hjælp - og den eneste, der kan spørge om vej er Maren.

På deres vej gennem den mørklagte bygning kan deres personlige problemer komme til udtryk, politifolkene kan besøge Kent, Ulriks spøgelser kan vise sig eller Joakims djævel kan dukke op.

Det lykkes dem sandsynligvis til sidst at finde ud. De kommer ud i en dunkel, skummel baggård og pludselig er de forståelige igen. Da de kommer ud på gaden, viser det sig, at de befinder sig i en helt anden del af byen. Ambassaden finder de aldrig igen.

----- Kain, Abel og Golem -----

Adresse står i manuskriptet. Den fører til en ældgammel videnskabsmand, der har skabt en Golem. Han har et voldsomt temperament og ødelægger Golemen, da han bliver misundelig på dens vitalitet.

Formål:

Underbygger temaerne i kraft af det kunstigt skabte menneske og Kains tab. Scenen har speciel betydning for Ulrik, idet Kain ligesom ham udøver magi og har et voldsomt temperament.

Manuskriptet:

I manuskriptet står der:

Scene 4: To brødre

Opsøg adressen:

6/50-G Shantipath, Chanakyapuri

De finder adressen i en baggård i det dårlige kvarter af byen. Det er nærmest et stort værksted, fyldt med alskens skidt og ragelse. I den ene ende af rummet er der en briks med et klæde over.

Kain:

En gammel mand kommer ud fra et baglokale. Han går langsomt og støtter sig krumbøjet til sin stok. Han er næsten skaldet, der stikker enkelte lange totter hår ud af hans rynkede kranie. Han byder dem velkommen på gebrokkent engelsk og fortæller, at Forfatteren har været der og fortalt, at de ville komme.

Han fortæller, at han grundlagde byen, fordi han var blevet forvist fra sin barndomsegn, fordi han var skyld i sin brors død. Han har prøvet at formilde Gud ved at følge hans påbud til punkt og prikke, men han er aldrig blevet tilgivet.

Han har forsøgt at gøre sin gerning god igen ved at genskabe sin bror som en Golem, et kunstigt menneske. Men han kan ikke tænde livsgnisten i broderens nye krop. Det kan være, du kan hjælpe, spørger han gådefuldt Ulrik. Har Ulrik afsløret sin magi for de andre, siger Kain selvfølgelig, at det er derfor.

Genoplivningen:

Der er to muligheder, der begge ender i katastrofe. Ulrik hjælper, men er ikke klar over, hvad han gør og frigør Abels Kundalini-energi, som ukontrolleret er destruktiv og fortærer Abel. Hvis Ulrik ikke vil hjælpe, har Kain en nødplan - han kan gøre det selv, men det koster en del af hans egen livsenergi.

Kain trækker klædet af Golemen, den ligner en meget velforarbejdet dukke, det mest unaturlige ved den er dens helt glatte ansigtstræk. Kain hælder forskellige skumle væsker ned i munden på den og smører mærkelige blade ud på den, mens han mumler underlige ord.

Ulrik hjælper:

Ulrik kan se Abels livsenergi i kroppen som syv lysende hvirvler. Kains energi vikler sig om dem og sætter dem i rotation med hver sin hastighed. Hver hvirvel har sin egen farve, den nederste er rød, så orange, gul, grøn, blå, lilla

Dogme #3: Eller en Drøm

og øverst i hovedet guld. Under hvirvlerne kan Ulrik se et dunkende energibundt, hvis forbindelseslinie til hvirvlerne er snøret sammen. Genopretter Ulrik forbindelsen, skyder energien uimodståeligt op igennem kroppen som vand under tryk. Den fortærer alt på sin vej, stikflammer skyder ud gennem huden og sætter kroppen i brand og få sekunder efter er kroppen forvandlet til aske. Kain bliver rasende og forbander Ulrik for at have rejst Abels Kundalini-energi.

Kain gør det selv:

Hvis Ulrik ikke hjælper, står Kain lydløst og koncentrerer sig et stykke tid. En lille svedperle løber ned af panden på ham. Pludselig begynder Golemen at bevæge sig. Kain støtter sig til sin stok og er lige ved at falde om. Han hiver anstrengt efter vejret og tager sig til sit bryst. Golemen rejser sig, går hen og løfter ham hen til en stol. Kain sidder et øjeblik og sunder sig, mens Golemen bekymret spørger ham, om han har det godt.

Kain bliver rasende. Hvordan tror han, han har det? Han kan sagtens, han har en helt ny krop fyldt med Kains livsenergi. Kain mister fuldstændigt besindelsen og slår Golemen ihjel. Og synker så grædende sammen, da det går op for ham, hvad han har gjort.

Efter scenen kan det følgende tekststykke dukke op:

Voice-over til scene 4: To brødre

Engang ville de to brødre takke Gud for jordens gaver. De lagde hver et bål til rette; Kain lagde på sit bål det første korn, han havde høstet, og Abel slagtede de første lam, der var født i hans hjord, og lagde det på sit bål. Og nu skete det, at røgen fra Abels bål steg smukt lige op mod Himlen, men vind slog røgen fra Kains bål ned, så den drev langs jorden. Kain tænkte, at det var fordi Gud ikke brød sig om hans offergave, og han blev meget vred, han ville hverken se op til Gud eller på nogen andre. Kain så ned i sin vrede, han så vrede alle vegne. Han vendte sin vrede mod Abel, og en dag, de var alene på marken, sprang Kain ind på ham og slog ham ihjel. Gud så ned på jorden. Og han sagde: Kain, hvad har du gjort? Din brors blod råber til mig fra Jorden. Du fik agerjord, for at du skulle så korn i den. Men nu har du sået blod i

Dogme #3: Eller en Drøm

den, og nu høster du ikke andet end død. Jeg bandlyser dig fra agerjorden.

Så drog Kain østpå, bort fra landet Eden. Kain grundlagde den første by, for Kain dyrkede ikke jorden.

(uddrag af "Hjemmenes Billedbibel")

Ly for natten

Hovedpersonerne falder over terroristernes gemmested og gennemlever en mystisk nat. Scenen kan indgå på forskellige tidspunkter i scenariet: under deres vandring gennem ørkenen efter styrtet eller på et senere tidspunkt, hvor de rejser igennem ørken/bjerge.

Formål:

En blanding af Ali Baba og Aladdin. Afslutter terroristernes del af historien, så spillerne ikke koncentrerer sig om den detalje. Antyder også, at de er fiktive personer i et univers, en anden person har skabt.

Hovedpersonerne er på vej ind i mere bjergrige egne. På et meget belejligt tidspunkt, de har brug for skygge om dagen eller ly om natten, får de øje på en grotte-åbning. For at lokke dem derved, kan de enten finde forspor, der fører derved eller det kan blæse op til storm.

De begiver sig ned i mørket og bliver muligvis væk fra hinanden. Grotten viser sig at være meget labyrintisk og forvirrende og det er umuligt at finde ud af den før næste morgen, hvor de kan se dagslyset.

Dybt nede i hulen finder de madrasser, benzin og andet udstyr deriblandt en gammel skrivemaskine.

Midt om natten hører de støj fra hule-indgangen. Det viser sig at være terroristerne, der overnatter der. De er bevæbnede og farlige for deres omgivelser. Det skal dog ikke komme til kamp, kun lidt skyggespil og natteluskeri. Det er tydeligt, at terroristerne har overtaget, de har lygter og våben og kender hulen.

Skrivemaskinen:

Ånden i lampen er en gammel skrivemaskine, som skriver af sig selv. Spillelederen bruger den som talerør. De kan føre en

Dogme #3: Eller en Drøm

dialog med ham ved at skrive spørgsmål på maskinen. De vil måske betragte natten som uvirkelig, men næste morgen er papirerne, og skriften på dem, stadig i maskinen.

Han kan f.eks. advare dem om terroristerne eller stille dem spørgsmål, der tvinger dem til at overveje temaerne eller handlingen. Han ved alt, der er foregået og kender alle deres hemmeligheder, men afslører ingenting, antyder kun.

Han kan også opfylde ønsker, der bliver formuleret via skrivemaskinen. Ønskerne har dog begrænset effekt og er plaget af bivirkninger. Derudover er hovedpersonerne ikke klar over muligheden, så det er nok tilfældigt, hvad de får formuleret af ønsker.

Scene 5: skønheden og udyrene, 6: mordet eller afsnittet temaer fra manuskriptet kan dukke op i skrivemaskinen alt efter, hvad der er mest passende. Mest oplagt er måske følgende citater fra hovedpersonernes personbeskrivelser, som kan dukke op samlet eller hver for sig, mens alle er til stede eller så det kun er enkelte af hovedpersonerne, der ser dem:

Under stilheden lyder der skrig; stille skrig, der kravler op af trappen og kryber ud under døren.

Mishandlet

Blomsterne var helt udsprungne og ville knap nok holde dagen ud, før bladene ville drysse af. Kronbladene var allerede mærket af brune, tørre pletter og de grønne blade på stænglen var grågrønne og misfarvede som et tapet hos en ryger.

Ekstravagant, excentrisk, karismatisk og fyldt med fandenivoldske idéer. Og derudover overrendt af lækre babes, og det på trods af at han er grim og fedladen.

Det kan da ikke være noget at skamme sig over?

Der er en vej ud af alting,
men sjældent en vej ind i dig selv

Nedstigningen i grotten kan ses som en rejse ned i hovedpersonernes underbevidsthed. Derfor kan nogle af deres bevidsthedsmæssige særheder udspille sig i den fysiske verden.

Natten i grotten er mystisk og forvirrende. Fysiske love opfører sig mærkeligt, tiden svajer som et siv i vinden, afstand forandrer sig fra øjeblik til øjeblik.

Lolas to sider manifesteres fysisk:

Hovedpersonerne begiver sig fra tussmørket udenfor ned i mørket. Et kort stykke inde i grotten er der så mørkt, at de tager hinanden i hænderne for at undgå at falde eller blive væk fra hinanden. Der er en andægtig stilhed i hulen.

Pludselig finder de tre forreste ud af, at de andre er blevet væk. Lola, der holdt fast i den forreste af dem, der blev væk, kan ikke forstå det, for hun slap ikke hånden på noget tidspunkt.

Det samme siger Lola i den anden gruppe. Pludselig er de langt fra hinanden og kan ikke finde hinanden. De kan kun høre forvirrede ekkoer af stemmer.

Adskilt på den måde, skulle der være gode muligheder for intriger mellem fyrene og de to Lolaere. De er selvfølgelig blevet adskilt sådan, at de to grupper er opdelt efter, hvilken side af Lola, de er tiltrukket af.

Ulriks spøgelses viser sig fysisk:

Spøgelsen, der normalt kun optræder i hans fantasi, dukker op i grotten.

Joakim møder sin dagdrøm:

Joakims dagdrøm kan vise sig for enten ham selv eller de andre, så også han optræder flere steder på en gang ligesom Lola. Hans drømmebillede kan dog dukke op hvor som helst og er ikke afhængig af ham, for det er Djævelen, der er forklædt som ham.

Kent:

Udover at mordscenen kan dukke op som en del af manuskriptet, kan nogle af de andre scener fra Kents subplot oplagt foregå i grotten. Politifolkene kan dukke op eller han kan møde en spøgelsesudgave af Lola.

Hovedpersonerne er strandet i ørkenen. De finder et gammelt fly og får kontakt med nogle gamle spøgelser.

Formål:

En moderne myte, der konfronterer Bjarne med nogle irrationelle sandheder samt giver mulighed for en samtale med nogle skeletter i skabet.

Bilen bryder sammen eller løber tør midt i ørkenen, en bus strandes der eller det sker efter nødlandingen. De vandrer rundt i heden, maden slipper op og situationen er ved at være desperat, da en skygge toner frem i horisonten.

Amelia Earhart:

Det viser sig at være et fly fra før Anden Verdenskrig. Flyet stinker af ælde, alt er dækket af et tykt lag støv og i pilotsæderne finder de to indtørrede lig. På den enes flyverdragt kan man læse navnet Amelia Earhart.

Hun er en legendarisk pilot, flyvningens førstedame. Hun var den første kvinde, der krydsede Atlanten i fly og satte talrige andre rekorder. I 30'erne drog hun ud på en jordomflyvning sammen med en navigatør. Halvvejs mistede man kontakten med flyet og hun forsvandt sporløst i Asien. Trods talrige eftersøgninger er intet dukket op og det er stadig et mysterium, hvad der skete.

Flyet er uskadt, men mangler benzin. Bjarne kan hurtigt se, at han kan få radioen til at virke, men det vil tage noget tid. Nogle gamle kort kan fortælle dem, at de er langt fra alting. De vil ikke kunne nå frem til en by af egen kraft. På kort sigt kan flyet til gengæld give læ for sol og vind og et primitivt måltid kan skræbes sammen af dåsemaden.

Deres redning er Amelias spøgelse, der enten hjælper gennem radioen eller viser sig for Bjarne om natten. Alternativt kan de vandre videre og finde en grotte (se Ly for natten).

Radioen:

Bjarne får omsider radioen til at virke, om end kvaliteten er dårlig. Deres nødsignal besvares af en hjælpsom fyr, der dog undrer sig meget over deres historie. Han vil gerne hjælpe dem, men det vil tage uforholdsmæssig lang tid for ham at sende hjælp, omtrent to uger. Han bliver småfornærmet over deres undren og forklarer dem, at det er "state of the

art"-fly af samme type som det fly, de befinder sig i. Manden, de snakker med, befinder sig i 1930erne!

Skifter de frekvens, får de i stedet fat i Amelias spøgelse. Hun kan hjælpe, hvis de spørger. Kort efter dukker en lastbil op, som kan give dem lidt benzin eller køre dem til en by.

Inden de får fat i Amelia, kan de eventuelt få kontakt med deres spøgelse, drømmesyn, private djævle og lignende.

Den sidste flyvetur:

Alternativt viser hun sig for Bjarne, mens de andre sover. Han vågner pludseligt og ser en lysende, bleg skikkelse stå foran ham. Han kan ikke vække de andre. Amelia forklarer, hvem hun er og tilbyder at hjælpe dem. Hun er overbevist om, at det er skæbnen, der spiller ind; dette er grunden til, at hun skulle strandede i ørkenen dengang. Tror han det er en drøm eller et udslag af solstik, madforgiftning eller overtræthed, bliver hun trist og toner bort.

Tror han på hende, beder hun ham hjælpe ham med at tænde flyet. Han skal dreje propellen, for det er en fysisk maskine, som hun ikke kan påvirke fra ånderiget. Flyet hoster, men starter mirakuløst. Amelia er forbundet med flyet og selv om hendes hænder glider igennem alle andre fysiske ting, lystrer kontrolpinden hende og bevæger sig som af egen kraft. Flyet sukker og sætter længselsfuldt i gang. Flyet glider hen over sandet, upåvirket af sten og uregelmæssigheder. Og langsomt løfter det sig fra jorden og svæver op til stjernerne.

Amelia kan flyve dem hvorhen Bjarne ønsker. De andre vågner først efter landingen.

Afslutningen

I den sidste del er det tydeligt, at den umiddelbare, fysiske virkelighed gemmer på et dybere lag. Hovedpersonerne finder ud af, at deres virkelighed er fiktiv, at de er udspaltede dele af Forfatteren og må tage stilling til deres egen eksistens.

Hvordan de når frem til klimakset:

De ved, at han sidst har givet lyd fra sig fra Darjeeling i det nordlige Indien. Han er der ikke, men ved at spørge

Dogme #3: Eller en Drøm

efter ham, kan de finde ud af, at han er taget til et kloster. Eller at han er taget et helt andet sted hen, hvis det er for tidligt at nå klimakset.

----- Fejl i maskineriet

Hovedpersonerne overrasker en flok vestlige håndværkere, som holder kaffepause.

Formål:

Mere end antyder, at der er noget helt galt med deres verden.

Hovedpersonerne åbner en dør på et hotel, tehus eller lignende. Bag døren finder de et lille baglokale med pornoplakater, kaffemaskine og mandedunst. Omkring et lille bord sidder en flok hvide håndværkere i blå kedeldragter. Deres mandfolkesnak forstummer, da hovedpersonerne træder ind af døren og de skynder sig at genne hovedpersonerne ud igen.

Når døren åbnes igen, fører den ind til et almindeligt rum.

----- Skriften på væggen

Aftenen før de ankommer til klostret, overnatter de et eller andet sted. Midt om natten dukker en hånd op og begynder at skrive på væggen:

"Du er vejet på en vægt som en slidt mønt, du er fundet for let og kasseret"

----- Klimakset

Hovedpersonerne konfronteres med deres fiktive eksistens og må tilkæmpe sig frihed og identitet eller forvandles til sider i en skraldespand. Men alt har sin pris.

Klostret ligger et godt stykke oppe i bjergene. Det er en lettelse at bevæge sig fra byen og ørkenen op i bjergene. Der er plads til at ånde og luften bliver så meget tyndere, at det føles som om tyngdekraften slipper sit tag. Luften smager friskere på tungen og ørkenens støvede sand afløses af et blødt, dybgrønt græstæppe med gennemboret af tørre, grå stenmassiver.

Solen spejler sig i klostrets hvide bygninger. Det ligger på en bjergside og den eneste måde at komme derop, er med en kurv, der bliver hejst op og ned i tove. Klostret er en gård med lave, hvidkittede stenvure med tag af sammensurede, brune bambusstænger.

Der er ingen, der reagerer på hovedpersonernes ankomst. De eneste, der er at se, er et par munke, der passer deres pligter, og nogle hvide mænd i blå kedeldragter, der går rundt og skiller bygninger ad. Vægge skilles fra hinanden og løftes med forbløffende lethed i et stykke hen på vogne.

Håndværkerne ignorerer hovedpersonerne fuldstændigt. Munkene kender ikke noget til håndværkerne og lader til at være ligeglade. De kan fortælle hovedpersonerne, at de har fundet "ham, de leder efter" og følger dem derhen.

Rummet er helt tomt. Lyset kryber forsigtigt langs væggene, nærmest frygtsomt viger det uden om skikkelsen i midten af rummet. Det er Spillederen.

Afsløringen:

Han er utålmodig og irriteret, brokker sig over, at de kommer så sent, men præsenterer sig så og begynder lidt opgivende at fortælle.

Han fortæller dem om Forfatteren. Om historien. At de er fiktive personer. Men nu er det slut. Historien løb ud i sandet, Forfatteren mistede interessen, lidt ærgerligt, egentlig, den var måske ikke helt uden perspektiver, men - nå ja, nu mangler der bare at blive ryddet op, så han kan komme hjem. Og med de ord sætter han dem til at pille kulisser ned.

Spillederen begynder derefter at fortælle, hvad hovedpersonerne gør og indtil en af dem protesterer, har han magt over dem og de gør, hvad hans siger. Men i det øjeblik, en af spillerne sætter sig imod, holder hovedpersonerne op med at følge spillederens ordrer.

Spillederen bliver overrasket over, at hovedpersonen er i stand til at modsætte sig hans kommando. At han ikke har den absolutte magt.

Muligheder:

Dogme #3: Eller en Drøm

Der er tre måder, de kan besejre ham på: de kan bruge magi, filosofi eller psykologi. Dvs. de kan selv vælge, på hvilket plan de vil udkæmpe kampen.

Ulriks magi kan ses som evnen til at skrive historien, idet han med magien kan skabe dele af historien selv. Han kan se Spillelederens ordrer bevæge sig gennem luften som magiske energier og kan mærke, at han kan påvirke dem. Gør han det, har det dog den dramatiske konsekvens, at Spillelederen og dermed hele verden kortslutter.

Det giver dem tid, for spillelederen kan kun stå tavs som en statue og se på dem. Men det samme gør resten af verden. Det er Spillelederen, der trækker i trådene, får solen til at bevæge sig over himlen og optræder i forklædning som bipersonerne. Så i det øjeblik Ulrik stopper ham, går alt i stå. Ulrik kan se manuskriptet brænde af magisk energi og der dukker en ny side op i det.

Dogme #3: Eller en Drøm

Scene 7:

Ingenting skete. Helt bogstaveligt. Spillederen hang i luften som en marionetdukke, dukkeføreren har mistet interessen for; udenfor kunne man se håndværkerne og munkene, solen og skyerne - alting så stille, at man måtte overbevise sig om, at det ikke blot var et bagtæppe.

Men alt var livagtigt, for det var ægte; verden var som forvandlet til et vokskabinet. Spillederen var stadig varm, men som en nylig afdød, øjnene stirrede blindt frem for sig. Ulrik kunne se energibanerne, der før pulserede, men nu var som sand. Spillederen var isoleret, livslinen var skåret.

Luften blev langsomt tyk og klam. Det var anstrengende ikke alene at trække vejret, men også at ånde ud. Alting gjorde modstand, luften var som et tyndt lag væske, man gled igennem.

Også lyden var nærmest som under vand. Man skulle tale højt for at sætte luften i bevægelse, man kunne se lydbølgerne i luften, men ikke høre dem, før de skyllede hen over en.

Spillederen vågner til live, hvis de forbinder ham til de magiske energier igen, enten ved at skubbe ham eller ved at Ulrik trækker energierne hen til ham.

Der er andre muligheder i Ulriks magi, men det kræver, at de gennemskuer psykologien i scenariet (se lidt længere nede).

Den filosofiske fremgangsmåde er at hævde, at de er autonome eksistenser, og som konsekvens deraf har handlefrihed. Indser de det, åbner en dør sig i luften og en ny side dukker op.

Scene 8:

I det øjeblik, det var sagt, åbenbarede en side af manuskriptet sig.

Og kort efter begynder virkelighedens tapet at skrælle af i et hjørne af rummet. Bag det er der ingenting, tomrum, hvidt intet. Men et stort, hvidt intet.

Ulrik kan se magien flyde omkring i det hvide, så stærke farver, at de næsten gør ondt. De andre kan kun fornemme det, men alle kan se resultaterne: Deres ønsker og tanker materialiserer sig - næsten hurtigere end de kan nå at tænke dem, en ny verden opstår ud fra deres knapt nok udtalte ønsker.

De kan forlade historien. Men de mister også deres virkelighed ved at gøre det. De lander i stedet i den nye, tomme verden, hvor de kan begynde at bygge det hele op fra grunden.

Hovedpersonerne kan vælge at forlade deres verden og begynde forfra i en ny, som de selv skaber. Om de kan enes om det eller bliver lykkelige der, er en helt anden historie og helt op til dem selv.

Scenariets psykologiske dimension åbner den sidste mulighed for at besejre Forfatteren og derigennem frigøre Spillederen. Gennemskuer de, at Forfatteren har skabt hovedpersonerne, bortset fra Lola, baseret på sider af ham selv, løses Spillederen fra både den spærring, de har forårsaget og det bånd, der binder ham til Forfatteren.

I det øjeblik, de gennemskuer det, begynder Spillederen at røre på sig. Verden går i gang igen. Han takker dem for at have reddet ham fra at være Forfatterens slave og fortæller dem om forfatterens svaghed:

Han forsøger at fastholde sin ekskæreste, Lola, i sin bevidsthed ved at skrive et scenarie om hende, men det virker ikke. Han kunne ikke forstå hende og kan derfor heller ikke fæstne hende til papir. De andre hovedpersoner er baseret på forskellige sider af ham selv, som en form for terapi, hvor han skriver om sine modstridende og forskellige reaktioner på tabet.

Men nu, hvor hovedpersonerne har gennemskuet ham og sig selv, er Spillederen ikke længere tvunget til at opretholde den verden, Forfatteren har skabt for at bearbejde sine

Dogme #3: Eller en Drøm

problemer. Hovedpersonernes egen magi er nok til at opretholde den, så Spillederen kan forlade dem.

Som en sidebemærkning fortæller han også, at Lola desværre ikke kan eksistere i deres verden længere, når de nu har gennemskuet sandheden - hun blegner og forsvinder - men man kan jo ikke få en lykkelig slutning hver gang.

Slutningen er i høj grad op til spillerne. Mulighederne dukker op, når de selv opdager dem og scenariet slutter, når de ønsker det. Det er muligt, at spillerne ved scenariets slutning tror, at det handler om noget helt andet, at Forfatteren har dræbt sin kæreste, at han har solgt sin sjæl til Djævelen eller hvad ved jeg. Det er kun godt, hvis spillerne selv digter videre på historien.

Efterskrift

Dogme-scenarierne har fået en del kritik før nogen har set så meget som en linie af scenarierne. Vi er blevet beskyldt for at tage patent på sandheden, ville genopfinde den dybe tallerken og ikke være visionære nok.

Men det er ikke det, det handler om. Det handler om historierne og rollespillet. Det handler om at tage magten fra Forfatteren og give den til spillerne. Og det har jeg så forsøgt.

Jeg er ked af, at jeg tog spillederen som gidsel, men jeg håber, at han også morede sig trods alt - og ikke bare var en lønslave.

Ja, faktisk håber jeg, at han fulgte hovedpersonernes eksempel og gjorde oprør, gjorde scenariet til sit.

Manuskriptet:

Grundkoncept:

To kvinder i Indien, den ene smuk, den anden mongol. Deres møde med den fremmedartede verden og dens møde med deres fremmelige opførsel. En skildring af det fremmedes påvirkning af identiteten.

Personer:

Hovedpersonen er den smukke kvinde, mongolen skal kun fremhæve hovedpersonens skønhed og være kontrast til hende. Hun er symbolet på skønhed og det er selve hendes personlighed. Mongolen skal primært spille sig selv, hun er udelukkende med fordi hun ser anderledes ud.

Tema:

Filmen handler om identitet. På hendes rejse til Indien sættes hovedpersonens identitet i relief af de fremmedartede omgivelser og hun gennemgår en forandring, som hun knapt selv er klar over.

Filmen skal være en blanding af fiktion og dokumentar. Skuespillerne skal ikke vide, hvad det handler om og scenerne skildrer mødet med den ægte, virkelige verden.

Praktisk:

Hvad angår holdets størrelse, vil jeg holde det til et minimum. Det vigtigste er at bevare umiddelbarheden og improvisationen. Jeg giver kun oplægget, fyldet må holdet selv sørge for. Teknisk skal det afspejle det rå og virkelige. Dogme møder virkeligheden!

Jeg havde tænkt mig: en instruktør, de to skuespillere, 1 tekniker, 1 kameramand og en alt-mulig-slæber-agtig type.

Det vigtigste er, at I får Lola Sigurdsdottir som hovedperson. Det er hende, jeg har forestillet mig i rollen - den er simpelthen skrevet til hende.

Instruktøren skal være en uetableret fyr, så han ikke får ego-problemer. Men han må gerne være sulten og ville vise noget, for der er masser af plads at fylde ud. Han skal også kunne styre resten af holdet, for jeg gider ikke bruge tid på at skulle styre dem.

Resten af holdet har jeg ingen forestillinger om, bare de kan deres ting.

Herefter følger de første scener, resten får de når jeg mødes med dem - det er vigtigt at bevare umiddelbarheden. Fyld og baggrundsbilleder til introen kan de selv finde ud af, så kan jeg bedømme det og afgøre, hvor meget plads, holdet skal have i den kreative proces.

Voice-over til intro: Mongolens stemme

Hver dag gnubbede vi os op ad nye fortidslevninger. Det skaber af og til en svag og usikker gnist, som man med vilje forsøger at undertrykke, men som alligevel formår at ryste én og få én til at tvivle på, om man mon lever i den bedste af alle verdener, og om fremskridt nu også er synonymt med forbedring. Det som er kommet på afveje i tidens løb er nogen gange værd at se nøjere på.

På vor rejse til østen var vi altså fanger i en historie, og vi tillod os en del fantastier undervejs, som for at skærpe de redskaber, vi skulle bruge under vores søgen.

Denne nye, støvede, besværlige og dårligt vedligeholdte vej, som førte os tilbage til klostrenes stilhed, afskærer os fra virkeligheden, sådan at vi med en enkelt ældgammel bevægelse tegner en sort streg på et hvidt stykke papir og fortæller den ukorrekte beretning om en virkelig og reel fortid, som aldrig har eksisteret, om en underjordisk civilisation, hvis himmel, overstrøet med maledede stjerner, var langt mere virkelig end de fjerne lys på vort firmament.

Scene 1: afrejsen

Skyerne filtrerer alle farver væk. Lysegrå skyer, mørkegrå bygninger, askegrå mennesker og beskidt, sortsasket sne. Det er som om verden bevæger sig udenom én. Menneskene virker hver for sig forseglede i deres monotone evighedsmaskiner.

Scene 3: bytur

Det er en meget simpel scene: De to skuespillere agerer lesbisk par på gaden i Indien, mens kameraet holder sig i baggrunden. De slentrer rundt, går en tur på markedet og kysser og rører ved hinanden offentligt.

Scene 4: To brødre

Opsøg adressen:

6/50-G Shantipath, Chanakyapuri

Scene 2: ørkenen

Hvad man hørte: Vind, nu og da piben af sandmus, som man ganske vist ikke så, raslen af firben, frem for alt en stadig blæst, der ikke hvirvlede sandet op, som sagt, men lod det risle, så vore fodtrin stadig blev slettet ud, det så stadig ud, som om ingen havde været her.

Mange passagerer fulgte vores eksempel, idet de nøjedes med sko og underbukser, damerne havde det vanskeligere, nogle sad i opkiltede skørter og med brystholdere, blå eller hvide eller rosa og havde viklet blusen om hovedet som en turban.

Mange klagede over hovedsmerter.

En eller anden kastede op.

— — — — —

Scene 5: skønheden og udyrene

Grimme, forkrøblede mennesker. Ansigter, der mister sine træk under et lag af fedt. Øjne, der enten er for store og ligner en parodi på sig selv eller er for små og ligner små løg, der er blevet proppet ind i stegen. Ar og vorter og sår i tusinde udformninger. Fede mænd med store, laskede dobbelthager, der sidder som en pude under ansigtet. Gamle kvinder med ansigter fulde af rynker, ansigter der langsomt går i forrådnelse. Handicappede, hvis kroppe er forvredne og hvis ansigter smiler sindssygt til en som et ubehageligt varsel om fremtiden.

Byens ulækre detaljer springer glubske i øjnene på hende og gnaver i enhver forestilling om skønhed. Man vender sig, halvt i væmmelse og halvt i skræk, kun for at møde endnu en grufuld udpensling af menneskets forgængelighed, til man kryber sammen i et hjørne og gemmer sit blik i hænderne af frygt for at se mere. Og sådan sidder man som en sammenkrøllet papirserviet indtil man genopretter sin medfødte evne til at overse de menneskelige detaljer.

— — — — —

Voice-over til scene 4: To brødre

Engang ville de to brødre takke Gud for jordens gaver. De lagde hver et bål til rette; Kain lagde på sit bål det første korn, han havde høstet, og Abel slagtede de første lam, der var født i hans hjord, og lagde det på sit bål.

Og nu skete det, at røgen fra Abels bål steg smukt lige op mod Himlen, men vind slog røgen fra Kains bål ned, så den drev langs jorden. Kain tænkte, at det var fordi Gud ikke brød sig om hans offergave, og han blev meget vred, han ville hverken se op til Gud eller på nogen andre.

Kain så ned i sin vrede, han så vrede alle vegne. Han vendte sin vrede mod Abel, og en dag, de var alene på marken, sprang Kain ind på ham og slog ham ihjel.

Gud så ned på jorden. Og han sagde: Kain, hvad har du gjort? Din brors blod råber til mig fra Jorden. Du fik agerjord, for at du skulle så korn i den. Men nu har du sået blod i den, og nu høster du ikke andet end død. Jeg bandlyser dig fra agerjorden.

Så drog Kain østpå, bort fra landet Eden. Kain grundlagde den første by, for Kain dyrkede ikke jorden.

Scene 6: mordet

Fyrens kridhvide røv gik op og ned mellem hendes lår. Hans grynten blandede sig med hendes velkendte stønnen og under det hendes kusses smasken. Vreden og afskyen vældede op i Kent, han listede sig hen bag dem, fandt sin pik frem og pissede på dem. Der gik et par sekunder, før det gik op for fyren, at det var urin, der løb ned i revnen mellem hans baller.

Han for op, bankede hovedet ind i køkkenbordet, kravlede febrilsk ud mellem benene, men ikke hurtigt nok. Kent tog fat i hans hår, trak ham med og knaldede hans hoved ind i køleskabet. Så nikkede han ham en skalle, hev ham med hen til døren og slyngede ham ned af trappen. Panden brændte og hans øjne løb i vand. Han stod og stirrede til stodderen trak sine bukser op og skred.

Så vendte han sig, gik ind i lejligheden igen. Hun sad på køkkengulvet og gråd, hysterisk hulke-gråd. Indimellem snøvlede hun undskyld, næsten umuligt at forstå. Han gik hen til hende, trak hende op at stå, hun tog med det samme fat om ham og pressede sig ind til ham.

Han stod kold og ubevægelig, men tog så brødkniven på bordet og jagede den op i maven på hende. Kniven løftede hende fra jorden et øjeblik, men så brød den huden og hun sank ned over den med en raspende lyd. Han holdt hende oppe og trak hende med hen til kælder døren.

Citater fra hovedpersoner:

Under stilheden lyder der skrig; stille skrig, der kravler op af trappen og kryber ud under døren.

Mishandlet

Blomsterne var helt udsprungne og ville knap nok holde dagen ud, før bladene ville drysse af. Kronbladene var allerede mærket af brune, tørre pletter og de grønne blade på stænglen var grågrønne og misfarvede som et tapet hos en ryger.

Ekstravagant, excentrisk, karismatisk og fyldt med fandenivoldske idéer. Og derudover overrendt af lækre babes, og det på trods af at han er grim og fedladen.

Det kan da ikke være noget at skamme sig over?

Temaer:

Som børn oplever vi den betingelsesløse kærlighed, mens vi som voksne lærer bagsiden af medaljen at kende. Vi lærer om krav, begrænsninger og behov.

Som børn tror vi på myterne, de fantastiske historier og vores fantasi, men når vi bliver voksne, lærer vi at tvivle og dermed mister vi troen på myterne.

Magien er et andet symbol på vores tro på det fantastiske. Magi eksisterer overalt omkring os, men vi har lært ikke at se den. I stedet reducerer vi verden med logiske og rationelle forklaringer.

Magien bruges i filmen som symbol på kærligheden, men er i sig selv et symbol på det fantastiske. Og ligesom magien indskrænker vi kærligheden med ord og analyser. Magien kæder altså de to temaer sammen.

Scene 7:

Ingenting skete. Helt bogstaveligt. Spillederen hang i luften som en marionetdukke, dukkeføreren har mistet interessen for; udenfor kunne man se håndværkerne og munkene, solen og skyerne - alting så stille, at man måtte overbevise sig om, at det ikke blot var et bagtæppe.

Men alt var livagtigt, for det var ægte; verden var som forvandlet til et vokskabinet. Spillederen var stadig varm, men som en nylig afdød, øjnene stirrede blindt frem for sig. Ulrik kunne se energibanerne, der før pulserede, men nu var som sand. Spillederen var isoleret, livslinen var skåret.

Luften blev langsomt tyk og klam. Det var anstrengende ikke alene at trække vejret, men også at ånde ud. Alting gjorde modstand, luften var som et tyndt lag væske, man gled igennem.

Også lyden var nærmest som under vand. Man skulle tale højt for at sætte luften i bevægelse, man kunne se lydbølgerne i luften, men ikke høre dem, før de skyllede hen over en.

Scene 8:

I det øjeblik, det var sagt, åbenbarede en side af manuskriptet sig.

Og kort efter begynder virkelighedens tapet at skrælle af i et hjørne af rummet. Bag det er der ingenting, tomrum, hvidt intet. Men et stort, hvidt intet.

Ulrik kan se magien flyde omkring i det hvide, så stærke farver, at de næsten gør ondt. De andre kan kun fornemme det, men alle kan se resultaterne: Deres ønsker og tanker materialiserer sig - næsten hurtigere end de kan nå at tænke dem, en ny verden opstår ud fra deres knapt nok udtalte ønsker.

De kan forlade historien. Men de mister også deres virkelighed ved at gøre det. De lander i stedet i den nye, tomme verden, hvor de kan begynde at bygge det hele op fra grunden.

Scene 9:

Forfatteren forsøger at fastholde sin ekskæreste, Lola, i sin bevidsthed ved at skrive et scenarie om hende, men det virker ikke. Han kunne ikke forstå hende og kan derfor heller ikke fæstne hende til papir. De andre hovedpersoner er baseret på forskellige sider af ham selv, som en form for terapi, hvor han skriver om sine modstridende og forskellige reaktioner på tabet.

Hvis de gennemskuer det, kan de i samarbejde bandlyse Spillederen fra deres virkelighed ved hjælp af Ulriks magi. Det kræver blot, at de er enige.

Verden vil gå i gang igen, for nu er deres magi nok til at opretholde den. Det har dog også den sørgelige konsekvens, at Lola går helt i opløsning, da det kun er Spillederens magt, der holder hende sammen i denne verden. Deres forening indebærer at indse, at de ikke eksisterer i sig selv og at Lola kun er et ar på sjælen.

- - - - -

Dogme #3: Eller en Drøm

Kent Harder, kameramand

----- Udseende:

Kent er lidt af en macho-fyr. Han går altid klædt i cowboybukser, tætsiddende T-shirt og læderjakke. Han har et maskulint, bredt ansigt, helt kort mørkt hår, daggamle skægstubbe, brede skuldre og store, grove hænder.

----- Personlighed:

Kent er en ledertype. I modsætning til de fleste i de ubeslutsomme 90ere kan han finde ud af at tage en beslutning og føre den ud i livet. Han spilder ikke tiden med at diskutere tingene til hudløshed eller ærgre sig over besværligheder. Han vurderer situationen og tager en beslutning.

Når det af og til går galt, og det må han indrømme at det gør, prøver han så til gengæld ikke at krybe udenom. Han ved, at risikoen ved at tage ansvar er, at man også står til regnskab for det. Men han er reel; hvis han laver en fejl, tager han straffen for det. Til gengæld vil han også have æren, når det går godt.

Han har haft problemer med tøser, de kalder ham egoistisk og overfladisk. Og det er muligvis rigtigt, at han er egoistisk, men det er man nødt til at være, hvis man satser på en karriere. Kent er ikke en type, der giver op.

Derfor foretrækker han piger, der forstår, at hans karriere er det vigtigste og som ikke kræver en masse af ham. Han har brug for en loyal og stabil støtte, så karriere-kvinder er ikke noget for ham, det udvikler sig bare til en konkurrence.

Han plages af mareridt, igen og igen den samme drøm eller variationer over den.

Han vågner i sin seng, hjemme i sit hus. Det er helt mørkt udenfor og natten er stille som et dødfødt barn. Under stilheden lyder der skrig; stille skrig, der kravler op af trappen og kryber ud under døren.

Kælderdøren svinger åben og suger ham hen til trappen. Han kan ikke lade være med at gå ned ad trappen, selvom han er skræmt af den. Trappetrinene er våde. Langsomt lader han sig opsluge af kælderens mørke. Hans skygge hager sig fast i dørkarmen, men må til sidst give slip.

Pludselig vælter en bølge ham omkuld og river ham med. Kælderen er omdannet til et brusende hav, vinden piber i ørerne og bølgerne slynger ham hjælpeløst mod væggene. Vandet er sort og fedtet og han kan ikke skelne himlen fra dybet.

Og så vågner han.

Dogme #3: Eller en Drøm

Ulrik Rasmussen, runner

----- Udseende:

Ulrik er en ung, lidt ranglet fyr med langt hår og en piercing i det ene øjenbryn. Han ser nærmest lidt ufærdig ud, som om han ikke er helt udvokset.

Hans tøj er ret kaotisk og sløset. Han vil gerne skille sig ud fra mængden, men benægter at han tænker over sit udseende.

----- Personlighed:

Ulrik er ung og derfor en samling af modsigelser. Han er impulsiv og rastløs, men også forvirret og desillusioneret. Han har ikke meget tiltro til autoriteter, men har omvendt heller ikke særlig stor tiltro til sig selv. Han stiller en facade op overfor andre mennesker, men har behov for at føle sig væsentlig for dem.

Ulriks forkrøblede forhold til sine forældre har ødelagt hans selvværd. Han anser ikke sig selv for at være meget værd, men han har alligevel en fornemmelse af en indre styrke, som han dog ikke kan bevise overfor hverken sig selv eller andre. Han kan ikke bære at vise sin usikkerhed over for andre, så han foregiver at være selvglad, selv om han kan se, at andre bliver irriterede på ham.

Den eneste måde, han kan elske sig selv på, er igennem sin betydning for andre. Så i det øjeblik han afvises, er det et hårdt slag for ham. Han går enten amok eller til i selvhad. For at undslippe nederlaget fremprovokerer han en reaktion ved at provokere eller give den, der afviste ham, skyldsfølelse for hans elendighed. Eller han kaster sig ud i et selvdestruktions-trip, tager stoffer, roder sig ind i slagsmål og brænder aftaler af og viser verden, at han er lige så ligeglad med den, som den er med ham. Og at han er villig til at smadre sig selv for at bevise det.

For nylig var han sammen med Lola. Til sin egen overraskelse faldt han for hende på stedet. Hun tog ham alvorligt og fik ham til at åbne sig. Indtil hun en aften vendte rundt og blev enormt afvisende og gjorde nar af ham. Det gik helt galt for Ulrik og han kastede sig ud i et stofmisbrug, halvt for at slå sig ihjel, halvt for at tiltrække sig opmærksomhed.

----- Baggrund:

Ulrik blev mishandlet af sin far som barn. Hans mor holdt bare sin mund og lod stå til. På et tidspunkt blev det for meget for ham og han løb hjemmefra. Siden har han ikke haft kontakt med dem.

Men han er ikke sluppet af med dem. De vender tilbage i hans tanker og dømmes og kritiserer ham. Han kan ikke holde dem ude, de har deres eget liv og dukker op på de mærkeligste steder. Faren er skuffet og skælder ham ud for ikke at blive til noget, mens moren

Dogme #3: Eller en Drøm

er bekymret og ikke kan forstå, hvorfor han flygter fra sine forældre og roder sig ud i så meget.

Forhold til de andre:

Kent Harder:

Kent er ret sej, meget egoistisk og dominerende. Han kan være pisse irriterende, men han finder sig ikke i noget, og det respekterer Ulrik ham for.

Bjarne Sørensen:

Bjarne er den person, Ulrik arbejder mest sammen med. Han er tekniker og dygtig til sit job. Men han er også ret kedelig og konservativ. Ulrik synes skiftevis Bjarne er en flink fyr og en forstokket dødbider.

Måske generer det også Ulrik, at han kan mærke en indre trang til at opnå Bjarnes respekt og ros. Ulrik hader, når Bjarne kritiserer ham.

Lola Sigurdsdottir:

Han har kun snakket med hende en enkelt gang siden hun pissede på ham den aften. Han var fuld og på stoffer, da han opsøgte hende på et diskotek og kom op at slås med en af hendes venner. Det viste sig at være Joakim.

Joakim Abildsgaard:

Joakim prøver desperat på at etablere sig som gruppens leder, som hans job er. Men han virker presset og utilfreds og lader det gå ud over andre.

Maren Dahl:

Hun er grim og dum, men hun kan jo ikke selv gøre for det. Hun er mongol og opfører sig ekstremt åbent og kærligt. Så længe hun holder sig fra ham, er han sgu ligeglad, men hun skal ikke prøve på at kysse eller røre ham.

Bjarne Sørensen, tekniker

----- Udseende:

Bjarne er midt i 30erne. Han har kommunefarvet hår, men han er blevet lidt tyndt i toppen og har fået grå stænk i siderne. Han går meget konservativt klædt, han vil gerne være pæn og nydelig, men bryder sig ikke om at skille sig ud. Han går oftest i poloskjorter og lysegrå herrebukser. Det generer ham, når hans tøj er krøllet eller beskidt. Særligt hans sko går han meget op i at holde pæne, så han pudser dem tit.

----- Personlighed:

Bjarne er tekniker på holdet. Hans styrke er hans grundighed, han er arbejdsnarkoman og gør altid arbejdet helt færdigt. Til gengæld er han ikke særlig kreativ, men det gør ham nem at arbejde sammen med, for han er klar over sin rolle og forsøger at være det usynlige led i kæden.

Bjarnes verdensopfattelse er dybt forankret i den fysiske verden. Han har ikke behov for at tro på guder, et liv efter døden eller andet overtro. Han tror på håndfaste beviser, hvad hans egne øjne viser ham, og hvad hans logik beviser for ham.

Det er ikke fordi han vil afvise begreber som intuition, han er bare overbevist om, at det i virkeligheden dækker over nogle konkrete og fysiske processer, som vi bare ikke har opdaget endnu.

Nogle vil måske kalde hans måde at se verden på for kedelig, men det må jo være fordi de ikke selv tør se virkeligheden i øjnene. Han vil hellere leve i den virkelige verden, som den er, end leve sit liv på en løgn, uanset hvor fantastisk den så er.

Han tror heller ikke på forelskelse eller kærlighed, med samme begrundelse. Det er bare en psykologisk mekanisme, der gør verden nemmere at leve i, men han nægter at lade sig føre bag lyset af sig selv på den måde.

Alligevel må han indrømme, at der er noget over Lola, som han ikke kan forklare. Det må være fordi hun er hans modsætning, spontan, impulsiv, barnlig og fantasifuld. I selskab med hende føler han næsten sit uskyldige barnesind vende tilbage. De flirter i det skjulte og en enkelt gang har de kysset hinanden. Han må åbenbart kede sig med sit liv, siden han finder det nødvendigt at plage sig selv på den måde.

Hun ønskede sig en buket blomster. En bunke afklippede blomsterstængler med dinglende kroner. Hvorfor?

Dogme #3: Eller en Drøm

Det er en mærkelig skik at give blomster. Det må være et levn fra offergavernes tid at tage livet af blomster for kunstigt at holde dem i live et par dage, til de visner og falder fra hinanden.

Han gav hende en buket.

Han kiggede alle buketterne i butikken grundigt igennem for at finde den pæneste. Den var rimelig symmetrisk og var holdt i komplementærfarver, men helt tilfreds med den var han nu ikke. Blomsterne var helt udsprungne og ville knap nok holde dagen ud, før bladene ville drysse af. Kronbladene var allerede mærket af brune, tørre pletter og de grønne blade på stænglen var grågrønne og misfarvede som et tapet hos en ryger.

Hun blev glad for dem.

----- Baggrund:

Bjarne er eneste søn af en ingeniør, mens hans mor var hjemmegående husmor. Han er opdraget i et gammeldags hjem, hvor det var faderen, der tjente pengene og moderen, der styrede hjemmet. Bjarne var et nemt barn, der tog faderens idealer om disciplin og mådehold til sig.

----- Forhold til de andre:

Kent Harder:

Kameramanden. Kent vil gerne bestemme, har høje ambitioner og kan ikke finde ud af at indordne sig. Der bliver problemer mellem ham og Joakim.

Ulrik Rasmussen:

Bjarnes assistent. Bjarne er ret glad for ham. Han har gåpåmod og humør, men er tit for ung og impulsiv. Og af og til mister han besindelsen. Bjarne håber, Ulrik lærer at tøjle sit temperament med tiden.

Lola Sigurdsdottir:

Skuespiller. Hun er en vild tøs, der ikke er til at styre. Hun er spontan, uforudsigelig og ret fantastisk. Men også naiv og tåbelig.

Joakim Abildsgaard:

Instruktøren. Joakim er en flink fyr og Bjarne kan egentlig godt lide ham, men han er ikke nogen god leder. Han er for vag og bruger for meget tid på at drømme.

Maren Dahl:

Skuespiller. Hun er mongol og får ham til at føle sig ubehageligt til mode. Det mest unaturlige ved hende er ikke hendes fysiske handicap, men hendes påtrængende ligefremmethed. Hun har ingen fornemmelse for at omgås andre mennesker.

Dogme #3: Eller en Drøm

Lola Sigurdsdottir, skuespiller

----- Udseende:

Langt, mørkebrunt hår, som hun skifter mellem at lade flyde vildt og krøllet ned af hendes skuldre og samlet elegant i nakken, så det ikke falder ned i øjnene.

Flot, lækker figur, let svulmende bryster, smukke øjne og charmerende ansigt.

----- Personlighed:

Lola har svært ved at finde ud af at være sig selv. Hun kan ikke overskue sin egen person og kommer til at opføre sig, som andre forventer.

Men Lola bliver let ensom og bange for, at hun ingen betydning har for andre mennesker. Hun har brug for den tryghed, tosomheden giver. Nærheden med ét menneske giver hende troen på, at hun er noget særligt og styrken til at være sig selv.

Lola er stærk og uafhængig, ved præcist, hvad hun vil have og går ikke på kompromis med sig selv for andres skyld. Det ville være voldtægt mod sig selv. Skal hun være sammen med andre, må det være på hendes betingelser. Hvis hun ikke kan være sig selv, kan hun ikke give andre noget. Hun tror ikke på den indskrænkende kærlighed, hvorfor skulle man ikke kunne elske mere end en person af gangen?

Når et andet menneske kommer for tæt på hende, bliver hun bange for at miste sig selv. Hun mister overblikket i den nære kontakt med en anden. Hvor slutter hun og hvor starter den anden? Hun går i panik og støder andre fra sig for at føle sin selvstændighed.

----- Baggrund:

Hun har været kæreste med Kent, men har bestemt sig for ikke at nævne det, før han kommer ind på det, fordi det tog så hårdt på ham, da hun stoppede det.

----- Andres syn på hende:

Kent Harder:

Hun er helt sikkert lækker. Sød og forførende på en klassisk kvindelig måde; hun fører sig ikke frem, men lokker bare og flirter på en måde, der får ham til at føle sig mandig. Den helt rette kvinde for Kent.

Ulrik Rasmussen:

For nylig var han sammen med Lola. Til sin egen overraskelse faldt han for hende på stedet. Hun tog ham alvorligt og fik ham til at åbne sig. Indtil hun en aften vendte rundt og blev enormt

afvisende og gjorde nar af ham. Det gik helt galt for Ulrik og han kastede sig ud i et stofmisbrug, halvt for at slå sig ihjel, halvt for at tiltrække sig opmærksomhed.

Han har kun snakket med hende en enkelt gang, siden hun pissede på ham den aften. Han var fuld og på stoffer, da han opsøgte hende på et diskotek og kom op at slås med en af hendes venner. Det viste sig at være Joakim.

Bjarne Sørensen:

Der er noget over Lola, som han ikke kan forklare. Det må være fordi hun er hans modsætning, spontan, impulsiv, barnlig, fantasifuld, vild og ikke til at styre. I selskab med hende føler han næsten sit uskyldige barnesind vende tilbage. De flirter i det skjulte og en enkelt gang har de kysset hinanden.

Joakim Abildsgaard:

På overfladen er hun virkelig sød og lækker. Men i virkeligheden er hun en sej tøs, der ved, at hun er lækker og bruger det til at få sin vilje. Hun vikler fyrene om sin lillefinger og får det meste ud af det.

Nogle vil kalde hende bitchy og manipulerende, men Joakim synes det giver hende den dybde, der gør hende interessant. Desværre kræver hun vist en lige så sej og power-agtig fyr som hende selv, så han har nok ingen chance.

Maren Dahl:

Maren synes, Lola er rigtig dejlig. Hun er en supersød veninde. I modsætning til alle de andre forstår Lola virkelig Maren og hendes følelser.

Og så er hun så lækker - Maren bliver så lysten af hende, men hun prøver at holde det nede for ikke at være pinlig. Men heldigvis synes Lola bare, at det er dejligt, at Maren gør, som hun har lyst til.

Men Lola er også en meget forvirret tøs, der ikke kan finde ud af sig selv, hun er meget klog og tænker meget, men forstår alligevel ikke altid sig selv.

Dogme #3: Eller en Drøm

Joakim Abildsgaard, instruktør

----- Udseende:

Joakim er en flot fyr med kort, næsten helt sort hår. Han er ret checket, tøj klæder ham og han har en god smag i elegante, afslappede jakkesæt.

Men selv om han har det rigtige tøj og de rigtige attituder, mangler han blikket i øjnene for rigtigt at gøre indtryk.

----- Personlighed:

Joakim er en veltalende, intelligent fyr i starten af trediverne. Desværre bruger han mest sin intelligens mod sig selv, han analyserer alting, fokuserer hele tiden på sine egne fejl. Han ved, at han ikke får det meste ud af sine muligheder.

Joakim vil gerne være en berømt instruktør, men han er desværre kun en fuldstændig ukendt instruktør, der knapt nok kan leve af det. Der er langt mellem de interessante opgaver, han må stille sig tilfreds med uinspirerende reklamefilm.

Problemet er, at Joakim ikke bryder sig om de succesrige filmfolk, eller rettere, hvad det kræver at få succes i den verden: egoisme, rundsave på albuerne og viljen til at sætte alt andet i anden række. Joakim er simpelthen for flink og sympatisk til at være sådan.

Men han kan ikke slippe tanken om, hvad han kunne være blevet, hvis han havde ofret alt for sine ambitioner. Han ved, at han havde chancen, men sagde nej.

Han fik tilbudt at instruere en film for et stort selskab, men det indebar at flytte til udlandet. Hans kæreste var i gang med sin uddannelse og han var bange for at miste hende, hvis han flyttede. Til sidst sagde han nej tak i håbet om, at chancen ville byde sig igen, når hun var færdiguddannet. Det gjorde den ikke.

Joakim gik helt i stå, tænkte kun på, at han havde forspildt sin chance og blev uudholdelig at være sammen med. Til sidst forlod kæresten ham - med rette.

Joakim har altid været et talent, men han er træt af at få at vide, at han har potentialet. Det er ved at være sidste udkald, hvis han ikke skal ende med at spille sit talent. Men prisen er høj, for det kræver, at han skal være hårdere og mere egoistisk end det er naturligt for ham.

Dogme #3: Eller en Drøm

----- Baggrund:

Joakim har altid drømt om at være en berømt filminstruktør. Som Federico Fellini: Ekstravagant, excentrisk, karismatisk og fyldt med fandenivoldske idéer. Og derudover overrendt af lækre babes, og det på trods af at han er grim og fedladet. Joakim er skuffet over sin egen karriere og håber, dette projekt kan blive vendepunktet. Det er temmelig løst og har masser af plads til hans egne initiativer, så det vil være nemt at sætte sit fingeraftryk på det endelige produkt. Og det kan måske bringe ham videre i filmverdenen.

----- Forhold til de andre:

Kent Harder:

Han er selvsikker, egoistisk og dominerende. Nøjagtig den type, Joakim har svært ved at håndtere som underordnede. ærgerligt, at den kameramand, Joakim havde valgt, fik tilbudt et bedre projekt i sidste øjeblik, så der ikke var andre muligheder end Kent.

Ulrik Rasmussen:

En ung fyr, Joakim ikke rigtig kender. Bjarne har anbefalet ham og sagt, at han er en god og loyal arbejdskraft. Men han har vist en tendens til at skabe ballade; den eneste gang Joakim har set ham før, var på et diskotek, hvor han var ekstremt fuld og svinede Lola til, så Joakim var nødt til at slæbe ham væk.

Bjarne Sørensen:

En meget pålidelig og stabil tekniker, der ikke blander sig i andres arbejde, men udelukkende koncentrerer sig om sit eget. Til gengæld en temmelig tør og kedelig type uden for arbejdstiden.

Lola Sigurdsdottir:

På overfladen er hun virkelig sød og lækker. Men i virkeligheden er hun en sej tøs, der ved, hvilken virkning, hun har på mænd og bruger det til at få sin vilje. Hun vikler fyrene om sin lillefinger og får det meste ud af det. Nogle vil kalde hende bitchy og manipulerende, men Joakim synes det giver hende den dybde, der gør hende interessant. Desværre kræver hun vist en lige så sej og power-agtig type som hende selv, så han har nok ingen chance.

Maren Dahl:

Maren bliver nok den største prøvelse på turen. Hun er handicappet, mongol, men helt sikkert sød. Det bliver bare så anstrengende i længden at skulle passe på hende og holde hendes mærkværdige opførsel ud. Men hun er jo nødvendig for projektet.

Dogme #3: Eller en Drøm

Maren Dahl, skuespiller

----- Udseende:

Hendes mongolske træk er meget begrænsede. Hun taler en lille smule mærkeligt og har næsten normale ansigtstræk. Hun har dog lidt for små øjne, en smule opstoppertud og det karakteristiske afrundede ansigt. Derudover har hun en smule vægtproblemer, der får hendes feminine træk til at virke lidt overdrevne.

Hun plages af grimme udslæt. Det er en art eksem, der klør og svider.

----- Personlighed:

Maren er hjælpsom, humørsvingende, snakkesalig, venlig, kærlig, liderlig og meget mere. Hun er næsten altid i godt humør undtagen når hun er ked af det, for så er hun virkelig ked af det. Hun skjuler ikke sine følelser - hvis hun kan lide andre mennesker, viser hun dem det. Det kan da ikke være noget at skamme sig over?

Hun er meget impulsiv og lever i nuet. Hvis hun får lyst til at synge, synger hun. Hvis hun får lyst til at bolle, boller hun, hvis hun ellers kan finde en anden, der har lyst. Og hvis hun bliver ked af det, kan hun ikke holde tårerne tilbage.

Der er mange, der mener, at Maren er dum, men det synes hun nu ikke selv. Maren kan finde ud af at vise sine følelser og har en fornemmelse for, hvordan andre har det, og det synes hun er vigtigere end lange ord.

Faktisk er hendes største problem, at andre ikke forstår hende eller ser ned på hende, fordi hun er mongol. Maren er meget kærlig og har et stort behov for at elske andre. Men andre mennesker viger tilbage fra hende, som om hendes følelser ikke er gode nok - og det gør ondt på Maren. Hun kræver ingenting - hun vil bare gerne vise verden, at hun elsker den.

----- Baggrund:

Maren har lært at acceptere sit handicap og er i stedet stolt af, at hun er blevet skuespiller på trods af det. Hun bliver rost for sin indlevelse, men får til gengæld tit skæld ud fordi hun ikke kan koncentrere sig.

Hun håber, at hendes historie kan være et godt eksempel for andre handicappede - og for den sags skyld for resten af samfundet.

Dogme #3: Eller en Drøm

Forhold til de andre:

Kent Harder:

Han prøver at virke sej og egoistisk, men Maren kan godt se, at han mangler noget i sit liv. Han virker meget overfladisk, som om han ikke lytter til sit hjerte.

Ulrik Rasmussen:

En ung fyr, der gør oprør mod alt, han kan finde at gøre oprør mod. Hun føler, at han er plaget af en stor smerte, men han har også meget kærlighed.

Bjarne Sørensen:

Han er kedelig og forsøger at forklare verden i stedet for at opleve den. Han snakker og tænker sine følelser ihjel.

Lola Sigurdsdottir:

Maren synes, Lola er rigtig dejlig. Hun er en supersød veninde. I modsætning til alle de andre forstår Lola virkelig Maren og hendes følelser.

Og så er hun så lækker - Maren bliver så lysten af hende, men hun prøver at holde det nede for ikke at være pinlig. Men heldigvis synes Lola bare, at det er dejligt, at Maren gør, som hun har lyst til.

Men Lola er også en meget forvirret tøs, der ikke kan finde ud af sig selv, hun er meget klog og tænker meget, men forstår alligevel ikke altid sig selv.

Joakim Abildsgaard:

Han forsøger virkelig at styre gruppen godt, men han har så travlt med at fortryde og blive skuffet over sig selv, at han slet ikke kan finde ud af det.