



Den Dag Døren Går Op

Af Eva Fog

Et scenarie om en Dør, 5 mennesker og små lyserøde biler
Post Fastaval Edition

Indholdsfortegnelse

Foromtale	3
Scenariet kort fortalt	4
Post Fastaval noter	5
Universet	6
Aktoversigt	7
Akt 1 – Det første møde	8
Akt 2 – Planlægningsmøde i DB	9
Akt 3 – 5 indianerdragter og 3 panfløjter	10
Akt 4 – Planen over alle planer	11
Akt 4A – Red Margit (Helst levende)	12
Akt 5 – Befrielsen	13
Ændringsoversigt	14

Bilag

Karakter og birolleark
Kort og billeder
Sagsakter fra Ministeriet

Om Den Dag Døren Går Op (DDGO)

Velkommen til mit 2. forsøg på et soloscenarie.

DDGO scenariet i sin nuværende form blev til efter en kæmpe optur og efterfølgende nedtur, som endte med at sætte alle idéer og al materialet i fokus. Som med så mange andre udviklingsprocesser, blev resultatet bedre end jeg nogen sinde havde forventet!

Det tog alt i mig, at slippe de kreative strømme fri og gå helt ud af den tangent, som hele scenariet er skrevet i, men da de først var sat løs, var det det hele værd.

Jeg håber, du og spillerne vil få en fed oplevelse i et univers, som jeg er kommet til at elske.

Rigtig god fornøjelse,

Hvis du har spørgsmål eller feedback, er du meget velkommen til at skrive på fog.eva@gmail.com

Tak til...

De scenarieansvarlige - For at udvælge mit scenarie

Kris Arnum Noer - Min forstående og inspirerende kæreste

Hanne Fog - Min mor og konstante sparringspartner udi det kreative

Simon Steen - For at hjælpe mig i gang

Julie Streit og spiltesterne - For at vise mig fejl og mangler

Michael Næsby - For at hjælpe mig på fode igen

Design, layout og 3D

Eva Fog

DB logo

Kris Arnum Noer

Korrekturlæsning

Simon Steen Hansen

FOROMTALE

I århundrede har den ældgamle orden, Murermestrene, bevogtet den sagnomspundne Dør. Den Dør, der er kilden til hele den vestlige civilisation. Beliggende i den Hellige By på Amager Fælled, svæver Døren præcis 15,6 cm over jorden bag to meterhøje Mure, afsondret fra folket.

En gang om året, ved sommersonhverv, kunne folk før i tiden valfarte til Livets Vugge, men ikke mere. Et dekret fra sammenslutningen af Murermesterordenen, kaldet Staten, proklamerede for få år siden, at al adgang til Døren fremover var suspenderet. Folket var i oprør, men blev bekæmpet med hård hånd.

For at sikre civil lydighed har Ministeriet for Forbrydelser mod Staten stiftet et hemmeligt politi, der har agenter overalt, og af indlysende grunde oftest går forklædt som tyske turister. Det siges, at alle som træder ved siden af, forsvinder på mystisk vis i små, lyserøde biler, for aldrig at blive set igen.

Men få, tapre sjæle kæmper mod den forældede institution og kræver, at Døren atter frigives til folket. Disse revolutionsbevægelser bekæmper i ly af natten, og under dække af hverdagens trivialiteter, den inkompetence som holder folket i et jerngreb.

Nogle af disse revolutionære helte er bevægelsen Dørens Befrielsesfront (DB), hvis modige medlemmer i al hemmelighed har opereret under Ministeriets næse de sidste 2 år. Nu barsler de med Planen over alle Planer, men de har travlt.

En kilde har opsnappet sagsakter udarbejdet af Ministeriet, som alle indeholder dybt inkriminerende oplysninger om gruppens 5 medlemmer. Spørgsmålet er, hvor de oplysninger kommer fra, og hvordan DB ryster deres forfølgere af sporet, alt imens de skaffer sig adgang til Døren.

Piece of cake...

Den Dag Døren Går Op er et absurd humor scenarie, stærkt inspireret af den britiske serie 'Allo 'Allo. Sat i et parallelt, nutidigt univers, hvor religion og politik er baseret på en svævende dør på Amager, skal 5 spillere kæmpe for at give folket magten og Døren tilbage.

Genre: Komedie

Antal spillere: 5

Spilleleder: 1

Spiltid: 4 timer

Spillertype: Enhver, som elsker sort, britisk humor, har fortællerlyst og er klar på at planlægge og udføre vanvittige planer.

Spilledertype: En, som har overblik, lyst til at skabe en fortælling sammen med spillerne, spille biroller og støtte op om vanvittige planer og tiltag i den gode histories tjeneste.

Om forfatteren

Efter at have vundet en Otto i 2011 for sit første soloscenarie, fik Eva Fog skriveblokade, som bare ikke ville gå væk. Først efter en togtur til Jylland, begyndte maskineriet at køre, og nu er hun klar efter at have kastet sig over en helt ny genre. "Nogen gange må man kaste sig ud på det dybe kreative vand og håbe, at isen ikke er usikker" udtaler Eva Fog hemmelighedsfuldt...

SCENARIET KORT FORTALT

Kære spilleleder

I de følgende punkter vil jeg kort gennemgå, hvordan scenariet skal spilles. Har du spørgsmål, så smid mig en mail på fog.eva@gmail.com.

'Allo 'Allo møder Olsen Banden

Det er ikke alle, som kender 'Allo 'Allo universet. Specielt ikke de helt unge. Forhåbentlig har du lidt kendskab til det, men hvis ikke skal det nok gå alligevel.

Du kan finde mange af de samme aspekter i Olsen Banden, og dem bør du som dansker have et basalt kendskab til. Den fantastiske plan, vanvittige redskaber og forklædningerne. Kan du og spillerne trække på begge dele, vil det være perfekt men som sagt skal det nok gå alligevel.

Før spilstart

Start med at læse foromtalen op og skitser Universet, som du finder på side 5. Præsenter så oversigtskortet over Den Hellige By, og tag imod spørgsmål.

Uddeling af roller

Der er 5 hovedroller, som skal spilles af en spiller hele scenariet igennem. Du skal vælge, hvem der spiller hvad. Vær opmærksom på, at nogle af rollerne har mange facetter og andre færre, så læs dem igennem på forhånd.

VIGTIGT! Enten du eller den valgte spiller skal læse rollen op for alle, en rolle af gangen, så alle har hørt hinandens gakkede egenskaber.

Biroller

De er ikke obligatoriske men kan give krydderi! Falder det ikke naturligt, så brug kun dem, der falder naturligt.

Der er 11 biroller, som skal være tilgængelige for spillerne fra starten.

Nogle af rollerne er gennemgående, mens andre er aktspecifikke. Se oversigten på side 6. Birollerne er til fri afbenyttelse, og skal ikke kun spilles af én spiller. Når en birolle tages i brug første gang, skal den præsenteres for alle.

Når en birolle er spillet, lægges den tilbage på bordet, så andre også kan spille den. Du/ I er velkomne til at finde på andre undervejs.

Andre handouts

Ud over karakterark og biroller, er der det store kort over Den Hellige By, som du undervejs skal placere mindre og mere detaljerede kort og/ eller billeder på. Billederne bør bruges som overvågningsbilleder taget af DBs medlemmer. Der er to store firkanter der, hvor kortudsnittene skal ligge. Se filen Kort og Billeder.

Samtidig er der Huskelister med ting som spillerne kan bruge under planlægningen af deres missioner.

Derudover skal du undervejs præsentere spillerne for to dele af en nøgle, samt sagsakter fra Ministeriet for Forbrydelser mod Staten. Sidstnævnte findes som selvstændig fil.

På side 6 kan du se en oversigt over akter og aktspecifikke handouts og biroller.

Hjælp til scenerne

Som udgangspunkt skal spillerne skabe scenernes indhold. Nogle gange kan det bare være svært at finde på, så derfor er der i de fleste akter et manuskript, som du kan holde dig til.

Selvom du må ty til manuskriptet, så prøv at få spillerne til at tage del i beskrivelser, påfund osv. Det er deres fortælling, som er vigtig, og de skal selv være med til at skabe den.

Start af akterne

I toppen af hver akt finder du en kort gennemgang af hvad der skal ske.

Hver gang du starter en akt, skal du lave en opsummering af hændelserne i den forgangne scene, før du starter den næste. Pointér hvilke vigtige hændelser der er sket.

Har noget f.eks. talt over sig, afsløret en hemmelighed, gjort noget ekstra nævneværdigt/ skingrende skørt? Sørg for at have en kontinuitet mellem scenerne.

Døren går aldrig op

Selvom titlen på scenariet kunne antyde at Døren åbner, må det ikke ske, og det skal spillerne vide.

Scenariet handler om processen mellem planlægningen af Planen over alle Planer til DB står indenfor Muren. Hvad der sker efter, at Planen er udført, og de står inde ved Døren, er op til spillernes fantasi efter spilstop. Din opgave slutter ganske enkelt efter, Planen er udført. Videre spekulationer og war stories må tages over en øl eller en toast.

Post Fastaval noter

Efter en række meget succesfulde, okay og mindre succesfulde spilgange på Fastaval 2012 blev nogle vigtige pointer fremlagt, som jeg føler er vigtige at dele med fremtidige spillere.

Jeg havde rigtig mange spilgange, så de nedenstående punkter er baseret på den generelle feedback.

1) DDDGO er et fremragende spil efter et par øl!

Kravet om humor kan gøre det meget svært at spille, hvis hæmningerne ikke slippes. Derfor udnævnte jeg det selv til et fremragende drikkespil, baseret på den feedback jeg fik og min egen spillederoplevelse.

2) Opvarmning, opvarmning, opvarmning

Det er simpelthen bare bedre at få krop og sind i gang før første akt sættes i gang. Fastaval viste, at det er svært at komme i gang hvis man 'koldstarter', for ikke alle er lige gode til at give los. Her kan punkt 1 komme til hjælp...

3) Bliv ved bordet, med mindre andet falder naturligt

I Fastavaludgaven af DDDGO havde jeg lagt op til at få folk på gulvet, da fysisk komik mange gange er sjovere udlevet. Det viste sig dog at det flere gange var bedre at beskrive de gakkede scener og handlinger, og evt. inkludere bordet som rekvisit.

4) Der er ingen hemmeligheder mellem spillerne

Dette univers tåler ikke hemmelige plots eller dybe undertoner. Det er ganske enkelt for kort et scenarie og for gakket et oplæg. Desuden giver elementerne bedre mening, når de stilles frem til offentlig skue.

5) Tag en pause efter 1. eller 2. akt.

For at suge universets mange aspekter til sig, hjælper det at stoppe scenariet efter 1. eller 2. akt for lige at snakke sammen om hvad der sker.

6) Red Margit – eller lad være

I akt 4/5 lægges der op til, at Margit – en biperson og lederen af Dørens Befrielsesfronts kone – bortføres af de onde agenter. Dette punkt skabte en del debat, med både for og imod. Nogle grupper fandt det helt fantastisk, andre valgte helt at droppe eller underspille det. Det er op til dig som spiller. Jeg har tilføjet hændelsen som sit eget akt, 4A, så flowet ikke ændres for meget.

7) Døren går aldrig op... men hvis I ikke kan lade være

Der var flere skuffede miner, da det gik op for spillerne at Døren aldrig går op. No happy ending – antiklimaks. Beklager! Det er sådan jeg har set historien, men jeg er med på at spilleroplevelsen nogle gange trumfer forfatterens visioner. Derfor kan der være behov for at Dørens åbner – om end bare lidt. I så tilfælde er det uden for min fiktion, og i spillederens hænder.

8) Nej – DB er ikke en reference til Dirtbusters

Dette punkt er primært til Fastagængere.

At revolutionsbevægelsen og Dirtbusters deler forkortelse er et tilfælde. Et tilfælde, som jeg valgte at beholde, da jeg selv finder det lidt morsomt. Det er dog den eneste sammenligning der er med Dirtbusters.

9) DDDGO – en roman der skulle blive et scenarie

Jeg gik i en af de mest kendte forfatterfælder, da dette scenarie skulle skrives. Et gigantisk univers sprang frem, jeg forelskede mig håbløst i det og selve scenarieaspektet faldt i baggrunden lige til det sidste. Derfor blev dette scenarie et fragment, som på visse måder er langt fra helstøbt. Heldigvis fik mange spillere end rigtig god oplevelse ud af det, og jeg lærte noget meget vigtigt ☺

UNIVERSET

I et nutidigt, parallelt univers er en svævende Dør på Amager Fælled ophavet til hele den europæiske kultur.

For mindst 3500 år siden blev Døren opdaget. Den svæver præcis 15,6 cm over jorden, kan kun ses fra forsiden og ingen kan komme tættere end 2 meter på den. Det siges, at den en dag materialiserede sig, åbnede og skabte Lys, hvor der før kun var Mørke og dumhed. For at holde Mørket nede, skal den åbne sig engang imellem, men ingen ved om det passer. Det er så vidt vides ikke blevet Mørkere, men folk er blevet dummere.

Alle troende venter Den Dag Døren Går Op, som er blevet fejret ved sommervælgens, så længe nogen kan huske. En profeti, som forskere i århundrede har brudt hjernen med. Tidligere er der kommet og gået 4 Åbninger, som alle viste sig at være fejlagtige. Den sidste var i 1942, og skabte et internationalt hysteri, da det viste sig ikke at være sandt. Forskeren, der havde fremsagt datoen, var heldigvis allerede død, så rasende tilhængere måtte nøjes med at ødelægge hans grav og halshugge hans familie. Den nyeste profeti er

sat til d. 14. Juni 2014, og forskeren har allerede garderet sig med en klækkelig livsforsikring, samt sendt sin familie i eksil på Nordpolen.

I samtlige 3500 år har Muremestrene vogtet over Døren, så overgangen fra venlige dørvogtere til magtliderlige røvhuller skete langsomt. De seneste århundrede har Staten og Muremestrene systematisk udelukket den almene befolkning fra Døren ved hjælp af to 15 meter høje Mure, beskyttet af 9 vagtårne med fuldt bevæbnede Muremester Vagter.

Folket har før i tiden fundet sig i Muremestrene og Staten, men ikke længere. Modstandsbevægelsen lever i bedste velgående, og kun gennem stiftelsen af Ministeriet for Forbrydelser mod Statens hemmelige politi, er det lykkedes at holde folk nogenlunde nede – lige indtil de lukkede adgangen til Døren.

Nu er det kun et spørgsmål om tid, før det ikke længere er muligt at holde de heltemodige modstandsfolk fra at befri folket og Døren!



DEN HELLIGE BY PÅ AMAGER

AKTOVERSIGT

2 år tidligere	Akt 1 - Det første møde Det er det første møde i Dørens Befrielsesfront - en gruppe Melfolket har bedt BS om at samle. De er blevet bedt om at stjæle den ene halvdel af en nøgle, som kan åbne den Indre Mur.	Handouts Kort over museet, billede af nøglen i montren, 1. del af nøglen, Huskeliste 1 Biroller Melfolket, Benny, Agent Smed, Agent Andersen, Hans Heinrich von Dieterpanzen, Karen Marie Herluff
----------------	--	--

Dag 1 - Aften	Akt 2 - Planlægningsmøde i DB BS har indkaldt gruppen efter at melfolket har meddelt, at DB den følgende aften skal mødes med en spion, som har anden del af nøglen. Undervejs fortæller Melfolket BS, at agenter for Ministeriet for Forbrydelser mod Staten har samlet sagsakter om den alle, og sender en spion med dem.	Handouts Kort over bageriet, 2 billeder - et af butikken og et af det hemmelige kælderrum, Huskeliste 2 Biroller Melfolket, Margit, Benny, Agent Smed, Agent Andersen
---------------	---	--

Dag 2	Akt 3 - 5 indianerdragter og 3 panfløjter DB står nu opstillet i parken, iført indianerkostumer, med den anden halvdel af nøglen i hånden. Spillerne skal nu fortælle, hvordan det gik for sig.	Handouts Kort over Parken 2. del af nøglen Biroller Hundelufterspionen, Melfoket, Benny, Agent Smed, Agent Andersen, Hængebugsvinet Jens, 3. busk fra højre, Hans Heinrich von Dieterpanzen, Karen Marie Herluff
-------	---	--

Dag 3	Akt 4 - Planen over alle Planer DB er kommet tilbage efter deres mission med den anden del af nøglen og skal nu lægge Planen om at komme indenfor Muren. Missionen skal foregå den følgende dag.	Handouts Billede af den Ydre Mur Huskeliste 3 Biroller Margit, Melfolket, Benny, Agent Smed, Agent Andersen
-------	--	---

Dag 3 - Nat	Akt 4a - Red Margit (helst levende) Mens DB har været i gang med at planlægge Planen over alle Planer, har agent Smed og agent Andersen bortført Margit fra Bageriet. De holder hende nu fanget og kræver at BS kommer inden kl. 12 næste dag.	Handouts Billede af den Ydre Mur Huskeliste 4 Biroller Margit, Melfolket, Benny, Agent Smed, Agent Andersen
-------------	--	---

Dag 4	Akt 5 - Befrielsen Det er dagen for Planen over alle Planer. DB skal ind bag Muren og åbne Porten til Døren. De hollandske gartnere skal stoppes, DB skal tage deres plads og Ken og BS skal finde en alternativ rute ind bag Ydermuren. Hvis akt 4A er valgt, skal Margit også lige reddes.	Handouts Billede af den Indre Mur Biroller Margit, Melfolket, Benny, Agent Smed, Agent Andersen, En vagt i Ministeriets reception.
-------	--	---

AKT 1 – DET FØRSTE MØDE

TIL SPILLEDEREN: DENNE SCENE ER EN INTROSCENE MED DET FORMÅL, AT FÅ RYSTET SPILLERNE SAMMEN OG GIVE DEM MULIGHED FOR AT LÆRE DERES KARAKTERER AT KENDE. SÆT STARTSCENEN UD FRA INTRODUKTIONEN, OG SØRG FOR AT GIVE SPILLERNE TID TIL AT BESKRIVE OG FINDE PÅ.

INTRODUKTION

Det er det første møde mellem medlemmerne af det nystiftede Dørens Befrielsesfront (DB), som melfolket har bedt BS om at samle. Han har netop fået udstukket en mission af dem, hvor de beder ham skaffe halvdelen af en ældgammel nøgle til den inderste Murs port, som ligger på Museet for Sandheden i Den Hellige By. Under dække af at være en skoleklasse på tur fra det nærliggende gymnasium, skal de 5 bytte den ægte nøgle ud med en falsk uden at blive opdaget. Melfolket har oplyst, at de præcis kl. 12:25 vil sørge for, at alle kameraer på museet er slået fra i 15 minutter.

Nøglen er bevogtet af en enkelt vagt, som kun kommer gennem rummet engang imellem. Det er dog ikke til at vide, om der kommer andre gæster ind, og om nogle af dem er agenter.

DER SKAL INDGÅ:

Se Huskeliste 1

Spillerne skal finde på andet de kan have med.

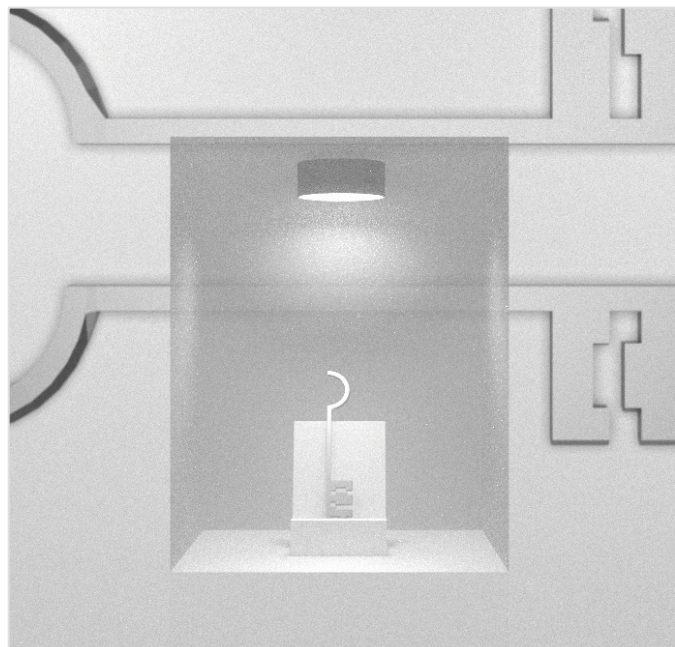
PLANEN ER SOM FØLGER:

DB ankommer i en krympet version af en gul skolebus. En er lærer og de 4 andre er elever. Der er 5 opgaver, som skal fordeles blandt medlemmerne. De har kortet over museet og kender vagtens patruljemønster. Nu skal der planlægges.

Der skal en til at holde vagt, en til at distrahere vagten, en til at holde folk væk fra rummet, en til at tage tid og en til at bytte nøglen ud.

Spillerne skal fortælle, hvad der sker og hvordan.

AKTEN ENDER, NÅR DB ER PÅ VEJ UD AF MUSEET.



Handouts - Kort over museet, billede af nøglen i montren, billede af 1. del af nøglen

Mulige bipersoner - Melfolket, Benny, Agent Smed og agent Andersen, Hans Heinrich von Diecterpanzen, Karen Marie Herluff

Andre scener

To tyske turister (agent Smed og agent Andersen) i lederhosen med knæstrømper og hat med fjer vil pludselig meget gerne ind og se nøglen. Det er op til den, der står vagt, og dem der er i nærheden, at holde dem væk.

Benny skaber sig, og Jacob får svært ved at koncentrere sig.

Melissa bliver voldsomt nervøs og begynder på sine tics.

Ken skal bruge sin evne til at lytte til andre og er derfor banke lam.

Benedict får svært ved at huske planen, og er ved at forpurre alt.

Da nøglen tages, lyder der en alarm og DB får travlt med at komme væk uden at blive fanget.

AKT 2 – PLANLÆGNINGSMØDE I DB

TIL SPILLEDEREN: DENNE AKT ER TODELT OG SKAL INTRODUCERES AF TO OMGANGE. FØRSTE DEL HANDLER OM AT GIVE SPILLERNE MULIGHED FOR AT PLANLÆGGE DEN NÆSTE MISSION UD FRA MELFOLKETS BESKRIVELSE.

I DEN ANDEN DEL SKAL DET INTRODUCERES, AT MINISTERIET HAR SAMLET OPLYSNINGER OM DEM LÆNGE, SÅ SPILLERNE FORSTÅR, AT DE FAKTISK HAR TRAVLT NU. AGENT SMED OG AGENT ANDERSEN ER I HÆLENE PÅ DEM. FÅ SPILLERNE TIL AT SAMMENLIGNE DERES KARAKTERARK MED SAGSAKTERNE SAMT FÅ DEM TIL AT REAGERE PÅ DET.

INTRODUKTION AF DEL 1

Det er efter lukketid i BS' bageri i Den Hellige By. De 5 medlemmer af DB sidder nu i den hemmelige kælder for at snakke om den kommende befrielse af Døren. BS har bildt sin kone Margit ind, at han holder bogklubmøde.

BS har indkaldt gruppen efter, at melfolket har meddelt, at DB den følgende aften skal mødes med en spion, som har anden del af nøglen.

PLANEN ER SOM FØLGER:

Forklædt som en gruppe indianermusikanter skal DB mødes med spionen i parken tæt ved Muren. Her skal de tage opstilling og fremføre en sang og dans, så spionen kan kende dem.

Spionen vil være udklædt som hundeluffer med en gravhund, en pekingeser og et hængebugssvin og vil kontakte dem med et spørgsmål.

Spillerne skal finde på det spørgsmål som hundelufferen skal stille, samt det korrekte svar.

F.eks. "Har I en regndans for Elefanter?" "Nej, men Giraffen danser ved fuldmåne." "Så vil jeg gerne bestille en hotdog."

DER SKAL INDGÅ:

Se Huskeliste 2

Spillerne skal finde på flere ting selv.

INTRODUKTION AF DEL 2

Mødet udvikler sig dog ikke som forventet, da BS pludselig modtager en besked fra den pose mel, han altid har med sig. Ubemærket må han bekræfte, hvad han har hørt, og herefter præsentere gruppen for informationer om, at Ministeriet for Forbrydelser mod Staten igennem længere tid har samlet information om gruppen. Melfolket vil sende en agent med sagsakterne hurtigst muligt. Spillerne skal finde på, hvordan agenten giver sig tilkende.

Agenten ankommer kort efter, og alle ser sagsakterne igennem.

AKTEN ENDER, NÅR PLANEN FOR NÆSTE DAG ER LAGT, OG NÅR SPILLERNE ER FÆRDIGE MED AT REFLEKTERE OVER SAGSAKTERNE.



Handouts - Kort over bageriet, 2 billeder - et af butikken og et af det hemmelige kælderrum

Mulige bipersoner - Melfolket, Margit, Benny, agent Smed og agent Andersen

Andre scener

Margit tror, at BS har en bogklub og kommer med sandkage og saftvand. Hun må ikke opdage, hvad der sker.

Benny reagerer på den information, der forefindes om Jacob.

Det er tydeligt, at agent Smed og agent Andersen er lige i hælene på dem. Hvem er de?



AKT 3 – 5 INDIANERDRAGTER OG 3 PANFLØJTER

TIL SPILLEDEREN: I DENNE AKT SKAL SPILLERNE HAVE LOV AT GIVE DEN GAS. DEN TAGER MODSAT DE TO FORGANGE SCENER UDGANGSPUNKT I, AT PLANEN ER BLEVET UDFØRT OG, AT SPILLERNE NU HAR NØGLEN. DE SKAL FORTÆLLE, HVAD DER ER SKET INDTIL DA.

INTRODUKTION

DB står nu opstillet i parken, iført indianerkostumer, med den anden halvdel af nøglen i hånden.

Spillerne skal fortælle om forløbet på vejen til parken.

Hvordan kom de derhen?

Hvad skete der, da de kommer til parken?

JEG GENOPFRISKER LIGE PLANEN:

Forklædt som en gruppe indianermusikanter skal DB mødes med spionen i parken tæt ved Muren. Her skal de tage opstilling og fremføre en sang og dans, så spionen kan kende dem.

Spionen vil være udklædt som hundelufter med en gravhund, en pekingeser og et hængebugssvin, og vil kontakte dem med et spørgsmål.

DER SKAL INDGÅ:

Se Huskeliste 2

Spillerne skal finde på flere ting selv.

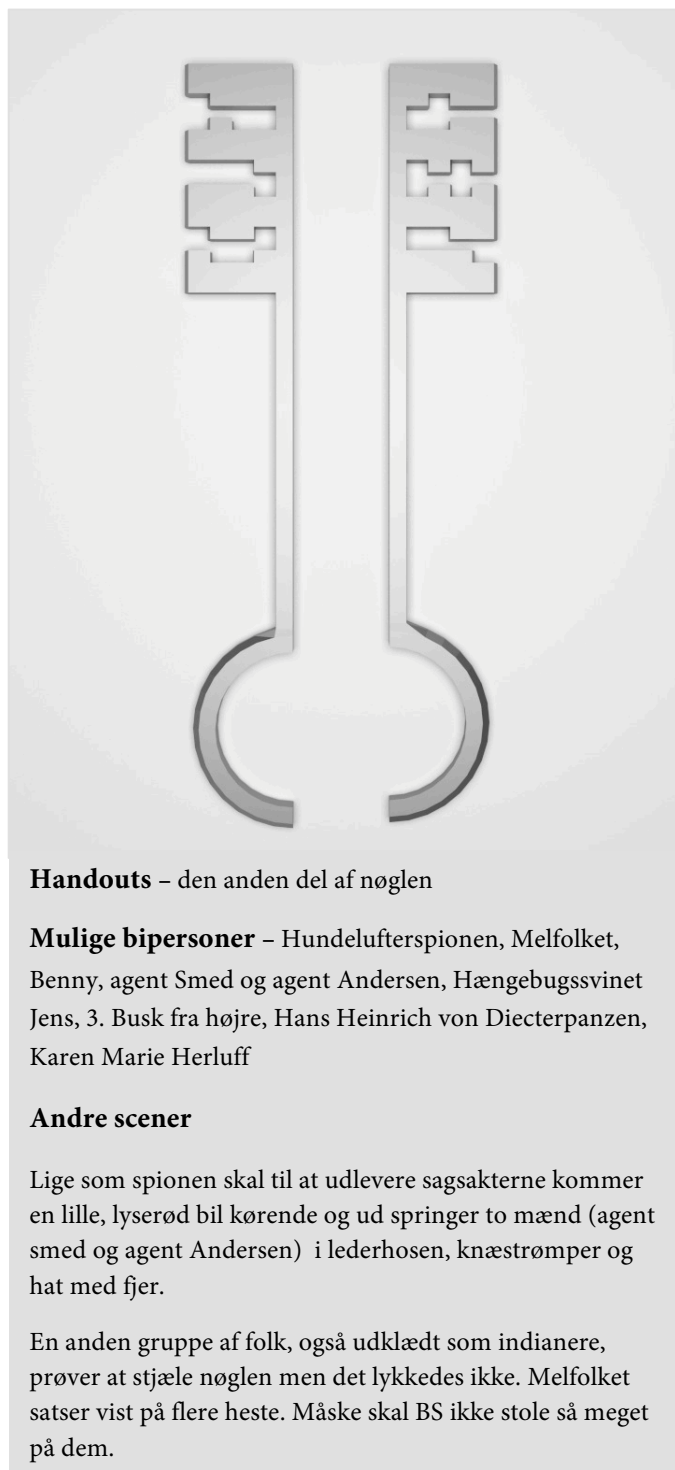
AKTEN ENDER, NÅR DB HAR NØGLEN OG ER PÅ VEJ HJEM.

MANUSKRIFTET

DB er gået hele vejen ned til parken fra Bageriet, iført indianerkostumer og instrumenter, hvor de hurtigt får følgeskab af en lille, lyserød bil med to tyske turister i. DB gør sit bedste for at lade som om, de bare går en helt almindelig aftentur. Den lyserøde bil kører pludselig ned af en sidegade, og de skynder sig ned til parken.

Her stiller de op ved en lille plads mellem store træer, hvor de begynder at synge og danse den planlagte sang. Flere gange kommer der hundeluftere og folk på aftentur forbi, som smider en skilling. Ingen af hundelufterne er den rette. Den rigtige hundelufter er på vej hen til dem, da to 'tyske turister' beslutter sig for at stoppe op foran og lytte. Hver gang DB er færdige med nummeret, råber tyskerne 'Zugabe, zugabe' hvilket betyder ekstranummer, og de er nødt til at lave noget nyt. Hundelufterspionen går frem og tilbage flere gange, mens den prøver at komme i kontakt med DB. Hver gang stiller en af tyskerne sig i vejen og forsøger at snakke med en af hundene eller hængebugssvinet.

Til sidst vælger spionen at 'komme til' at slippe en af hundene og hængebugssvinet løs, som farer efter de 'tyske turister', som må løbe af sted. Spionen skynder sig at stille spørgsmålet "Har I en regndans for Elefanter?", hvortil DB svarer "Nej, men Giraffen danser ved fuldmåne". Lige inden 'tyskerne' kommer tilbage, siger spionen "Så vil jeg gerne bestille en hotdog", og smider nøglen i pengebøtten. I det samme kommer en 5 andre folk, også klædt som indianere, spurtende fra bag en busk hen mod bøtten, og DB må kaste sig over den, slå de ny ankomne væk samtidig med, at 'tyskerne' kommer igen. DB smider, hvad de kan undvære, og mens 'tyskerne' jagter de andre, spurter DB hjem.



Handouts – den anden del af nøglen

Mulige bipersoner – Hundelufterspionen, Melfolket, Benny, agent Smed og agent Andersen, Hængebugssvinet Jens, 3. Busk fra højre, Hans Heinrich von Diecterpanzen, Karen Marie Herluff

Andre scener

Lige som spionen skal til at udlevere sagsakterne kommer en lille, lyserød bil kørende og ud springer to mænd (agent smed og agent Andersen) i lederhosen, knæstrømper og hat med fjer.

En anden gruppe af folk, også udklædt som indianere, prøver at stjæle nøglen men det lykkedes ikke. Melfolket satser vist på flere heste. Måske skal BS ikke stole så meget på dem.

AKT 4 – PLANEN OVER ALLE PLANER

TIL SPILLEDEREN: DENNE AKT HANDLER OM, AT LÆGGE PLANEN OVER ALLE PLANER, SÅ DB KAN KOMME IND TIL DØREN. DE SKAL HELST SELV LÆGGE PLANEN, MEN HVIS IKKE DET ER MULIGT, KAN DU TY TIL MANUSKRIFTET.

UANSET HVAD, SÅ FÅ SPILLERNE TIL AT DELTAGE I PLANLÆGNINGEN OG AFVIG FRA MANUSKRIFTET, HVIS DE SELV KOMMER GODT I GANG

INTRODUKTION

Det er nat i bageriet, og DB er kommet tilbage efter deres mission. Margit er ikke hjemme, men er på besøg hos sin søster i Byen.

De har nu nøglen til den inderste port, men de mangler stadig at få adgang gennem den yderste. I morgen skal den endelige kamp stå, så Planen skal lægges.

Det er op til spillerne at finde ud af, hvordan den endelige plan er.

Hvad er planen?

Hvad skal der bruges?

AKTEN ENDER, NÅR PLANEN ER LAGT OG MØDET ER VED AT SLUTTE.

MANUSKRIFTET

PLANEN OVER ALLE PLANER ER SOM FØLGER:

Det er snart sommersolhverv, og i den forbindelse skal græsplænen mellem de to mure klippes og buske og træer trimmes. Det er en opgave som løses af en gruppe gartnere fra Holland, som hvert år kommer til byen i deres store lastbil. Gartnerne og gartnervognen kommer til byen dagen efter. Gartnerne ankommer omkring frokosttid.

DER SKAL BRUGES:

Se Huskeliste 3

Der kommer 3 gartnerne til byen kl. 11:21. De skal stoppes, og deres vogn overtages. Er der ikke noget med, at hollandske gartnere ikke kan stå for en god gang træskodans?

Herefter skal der findes vej ind gennem ydermuren, med 3 af DBs medlemmer forklædt som gartnere. Resten af DBs medlemmer skal også finde vej ind, uden at vagterne fatter mistanke. Måske kan vagterne lokkes væk eller også kan der findes en anden indgang. Når DB har fri bane, gælder det om at åbne den indre murs port med de to nøgledøle sat sammen. Herefter burde der være fri adgang til Døren, hvis altså ikke alt går galt undervejs.

Ministeriet for Forbrydelser mod Staten ligger lige op af Muren, og Ken arbejder i Ministeriet. Måske kunne det bruges?



Handouts – billede af den Ydre Mur

Mulige bipersoner – Margit, Melfolket, Benny, agent Smed og agent Andersen

Andre scener

Melfolket prøver at hverve Melissa til at være leder i stedet for BS, men hun må ikke fortælle det til nogen. Hun skal prøve at få kagerullen fra ham.

BS er ved at være bekymret over de meddelelser, han får fra Melfolket. Det virker som om, de måske ikke kun taler med ham, og Melissa vil pludselig gerne røre hans kagerulle.

Benny viser sig at være nyttig for en gangs skyld, da Jacob går i panik ved tanken om, at planerne skal ændres.

Ken har brugt sin specielle evne på sit arbejde og har fået noget vigtig information. Eller – han har fået brudstykker af vigtig information.

AKT 4A – RED MARGIT (HELST LEVENDE)

TIL SPILLEDEREN: DENNE AKT HANDLER OM, AT FÅ SKOVLEN UNDER DE ONDE AGENTER SMED OG ANDERSEN. AGENTERNE BORTFØRER MARGIT MIDT OM NATTEN, MENS BS SIDDER I KÆLDEREN MED DB OG LÆGGER PLANEN OVER ALLE PLANER. AGENTERNE GIVER BS TIL NÆSTE DAG KL. 12 – ELLERS SVARER DE IKKE FOR KONSEKVENSERNE.

HVIS DU VÆLGER AT BRUGE DENNE AKT, GÅR DU EFTER INTRODUKTIONEN AF SCENEN VIDERE TIL AKT 5, HVOREFTER DER KLIPPES MELLEMLIGT AKT 4A OG 5.

INTRODUKTION

Det er nat i bageriet, og efter en lang planlægningsproces endelig er overstået, ringer BS for at sige godnat til Margit. Agent Smed tager telefonen og fortæller, at de har Margit. Hvis ikke BS møder op på Ministeriet for Forbrydelser mod Staten inden kl. 12 næste dag, vil slemme ting ske! BS hører et ondt vrinsk blande sig med Margits bedende råb ”Red mig!” ”VRIIISK!” Agent Smed lægger gnækkende på før BS når at spørge om mere.

Oprørt går BS tilbage til de andre og fortæller dem hvad der lige er sket. De må revidere den lagte plan og finde en måde at redde Margit på!

MANUSKRIFTET

RED MARGIT PLANEN ER SOM FØLGER:

Hvis DB timer det rigtigt, kan de både stoppe gartnerne og redde Margit. Det kræver bare lidt planlægning.

Mens BS og Ken tager af sted mod Ministeriet for Forbrydelser mod Staten, vil de tre andre tage sig af gartnerne.

Ken ved, at der findes en hovednøgle under skranken i forhallen.

De skal bare få vagten væk først og finde ud af, hvor Margit holdes fanget.

DER SKAL BRUGES:

Se Huskeliste 4

BS klæder sig ud som rengøringspersonalet (som altid er damer), og Ken tager gipsbenet og parykken på. Ken hopper ind kun med én krykke og beder vagten i disken om at hjælpe sig med at finde den anden udenfor. Vagten får ondt af ham og indvilliger, hvis det går hurtigt. Samtidig kommer BS ind forklædt som rengøringsdame, og når Ken og vagten er ude, tager han nøglen under disken. Ken bruger sin evne til at finde ud af hvor de holder Margit fanget, slår vagten ned, gemmer ham i busken og løber ind til BS. Sammen tager de elevatoren op til 3. sal, hvor Margit bliver holdt fanget i forhørslokale 241.

På 3. sal hælder afføringsmiddel i kaffen og banker på. Agenterne åbner og BS kan se, at Margit holdes fanget, fastspændt til en shetlandspony. Under dække af, at BS vil overgive sig og har kaffe med som en fredsgave, holder han dem hen mens Ken låser alle toiletdøre på salen. BS fortæller agenterne løgnehistorier for at få dem til at stole på ham og pludselig begynder afføringsmidlet at virke. Først spæner den ene agent ud, men kommer ikke tilbage. Den anden agent får BS til at love, at han ikke går nogen steder, hvorefter han spurter ud. Ken kommer ind, BS slipper Margit fri og sammen med hesten tager de flugten.

De tre mennesker og hesten skal nu finde vej ind bag ydermuren. Agenterne er nu efter dem, og de tvinges til at søge ned i kælderen, hvor de ender i et arkiv uden andre udgange. Ken trækker en bunke post-its op af lommen, og med en kuglepen begynder han at skrive ord som ’arkivskab’, ’lampe’, ’skrivebord’ og andet, og klæbe dem på de andre. De står alle helt stille, og mens agenterne søger efter dem i rummet, opgiver de at finde dem og går ud men låser døren bag sig. Den kan kun åbne udefra. Efter en del panik bruger de resterne af hundefløjtesprængstoffet og sprænger et hul i muren, som tilfældigvis føre ud til gården bag ydermuren. Her mødes de med de andre.



Handouts – billede af den Ydre Mur

Mulige bipersoner – Margit, Melfolket, Benny, agent Smed og agent Andersen

Andre scener

Melfolket prøver at hverve Melissa til at være leder i stedet for BS, men hun må ikke fortælle det til nogen. Hun skal prøve at få kagerullen fra ham.

BS er ved at være bekymret over de meddelelser, han får fra Melfolket. Det virker som om, de måske ikke kun taler med ham, og Melissa vil pludselig gerne røre hans kagerulle.

Benny viser sig at være nyttig for en gangs skyld, da Jacob går i panik ved tanken om, at planerne skal ændres.

Ken har brugt sin specielle evne på sit arbejde og har fået noget vigtig information. Eller – han har fået brudstykker af vigtig information.

AKT 5 – BEFRIELSEN

Der var en, der var to...

TIL SPILLEDEREN: I DENNE AKT SKAL DB UDFØRE PLANEN OVER ALLE PLANER. HVIS DU HAR VALGT AT DE SKAL REDDE MARGIT, SKAL DU KLIPPE MELLEM AKT 4A OG AKT 5.

BRUG MANUSKRIFTET, HVIS IKKE SPILLERNE KAN FINDE PÅ NOGET SELV OG HUSK AT FÅ DEM TIL AT DELTAGE UNDERVEJS UANSET HVAD.

INTRODUKTION

Det er dagen for Planen over alle Planer. Om kort tid kommer en gruppe gartnere til Byen, og ved under påskud af at skulle trimme græs og hække inden for Ydermuren, skal DB finde vej ind til Døren. Først skal alle lige samles og forhindringerne af vejen.

Spillerne skal fortælle, hvordan det skal foregå.

SCENARIET SLUTTER INDEN FOR MURENE, NÅR DE STÅR FORAN DØREN SOM IKKE ÅBNER.

MANUSKRIFTET

PLANEN ER SOM FØLGER:

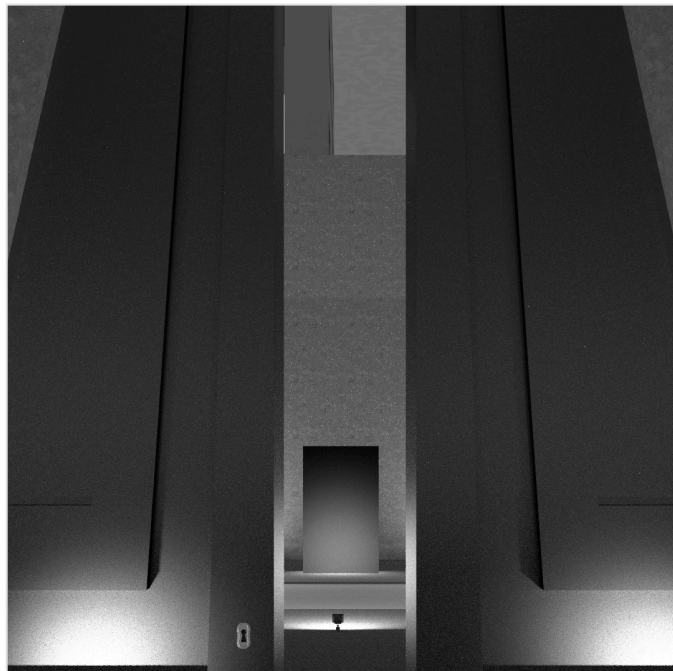
DB deler sig op i to grupper. Ken og BS skal via snilde og list lokke sig vej ind gennem Ydermuren, mens de tre andre skal stoppe de hollandske gartnere og tage deres plads.

Hvis akt 4A er valgt, bruges denne som BS og Kens vej ind.

DE SKAL BRUGE:

Se huskeliste 3 og evt. 4

Se akt 4 og 4A for manuskript



Handouts – billede af den Indre Mur

Mulige bipersoner – Margit, Melfolket, Benny, agent Smed og agent Andersen, en vagt i Ministeriets reception, Hans Heinrich von Diecterpanzen, Karen Marie Herluff

ÆNDRINGSOVERSIGT

- Post Fastavalnoter tilføjet
- Mindre ændringer i Til forfatteren
- Akt 4A tilføjet
- Ændringer i akt 4 og 5
- Kort over Parken tilføjet
- Huskeliste over redskaber til akt 1, 2, 4/ 5 og 4A tilføjet til handouts