In vino veritas

Vinkartonens sidste dråber slår hårdt mod plastickoppens bund.

I har taget hende af dage. Endt hendes unge liv og begravet hendes lig på bunden af Queen River. For et par tusind dollars og en tilfredsstillet nysgerrighed.

En skål på tomme glas. En morsomhed, der falder til jorden. En pludselig bevægelse, der fryser halvvejs og går i sig selv igen. Det sagte kan ikke gøres usagt. Det gjorte kan ikke gøres ugjort.
Sandheden bliver aldrig mæt, når først den er begyndt at lappe løgnene i sig.

I løfter hovederne, hæver blikkene. Det samme spørgsmål står skrevet med ild i alles øjne: hvor kom inspirationen fra? Er fantasien alene i stand til så minutiøst at rekonstruere et skæbneforløb, den ingen forudsætninger har for at kende? Som rejsende, med stor erfaring ud i rejseanekdotens kunst, er i tilbøjelige til at svare ja. Hvis det bare ikke lige var, fordi ...

En boblen i sindets overflade, en syden, en kogen. Tankehavet skummer. En hvirvel åbner op til afgrunden, spidder vandene med en spiral i frit fald. Bevidstheden suges ned i det fortrængtes lag, i det glemtes, det fortiedes og det halvt erindredes. Glimt og tanker fanget i bobler af luft. Stiger op og punkterer. Eksploderer. Indsigt. Erkendelse. Dét, I ikke ville huske, dét, I ikke ville vide. Den grav, I selv har forstyrret. Det rådnende lig, som ikke kan dø. Den anden historie, der hele tiden har ventet på at blive fortalt.

Det er en løgn, at I aldrig har set hinanden før. Det er en løgn, at tilfældet har ført jer sammen i dette hus. Det er en løgn, at I først ankom til Queenstown igår aftes. Det er en løgn, at I ingen forudsætninger har for at fortælle historien om den unge kvindes endeligt. Alt er løgn og pure opspind. Har det en begyndelse? Og har det en ende?
I mødte hinanden i Hobart, hovedstaden, på den anden side af øen. Fire rejsende med

forskellige mål og en fælles destination. I ville vestpå. Over bjergene. Til forblæste, bølgeombruste kyster, hvor uforbederlige straffefanger engang sled sig selv ihjel i kampen mod klippen og urskoven, sulten og lænkerne. De oversete og forkætrede pionerers land.

Bilen var et vrag, men lejeprisen i bund, og jeres utålmodighed stor. Eftermiddagssolen varmede de afsvedne markers bleggule strå, blødgjorde og fremhævede landskabet, rullede det forbi jer som spolen på et eventyr. Asfalten forsvandt under bilens dæk og gled bort i horisonten bag jer. En stund var verden støvet, tavs, koncentreret.

Solen gik ned med et brag. I et sving på toppen af et bjerg. Langt under jer, i dybet eller dalen, lå husene strøet omkring med løs hånd som en almægtig Guds aflagte legetøj. En fjern spøgelsesby, hyllet i tågerne fra jeres rygende kølerhjelm.

I begynder at gå. Mod Queenstown. Mod natten. Mod glemslen.

Den nat, I gik ind i, var den selv samme nat, hvori kvinden omkom. Mindet om hende vil ikke komme til jer, men alligevel føler I, at I kender hendes historie. Den historie, der begynder dér, hvor jeres egen gik i stå. På en snoet bjergvej, højt over Queenstown og fjernt fra erindringen. I dét mørke skete noget. Noget, der kostede kvinden livet, og jer selv klarsynet.

Historien, I netop har fortalt, var kun en halv sandhed. Ikke så meget et forsøg på at huske eller digte - som et forsøg på at glemme, hvad der *egentlig* skete.

I ser ikke længere hinanden. I ser kun jer selv og jeres egen rolle i de begivenheder, der må have udspillet sig forrige nat. Nu gælder det ikke den store sammenhæng, men jeres egen plads i den. Erindringen hænger som dommerens hammer over jeres anklagede hoveder. I er første og sidste vidne i sagen mod jer selv. I er anklager, forsvarer og dommer i ét. Tillad mig at spørge igen: kender du i sandhed dig selv?

* * *

I skal nu hver især rollespille en scene fra jeres fælles rekonstruktion. Du er alene i din scene og bestemmer selv, hvilken slags rejsende du er. Du kan trække på din anekdote fra indledningen, på din fortællestemme, på dig selv eller på noget helt fjerde. De fire scener gennemgås én ad gangen, så der hele tiden er én spiller og tre spilledere. Følg nedenstående punkter for hver scene:

1. Spilleren vælger én af de indtrykssedler, han/hun har udledt en kendsgerning fra i løbet af fortællingen (hvis spilleren ikke har gjort brug af kendsgerninger, er han/hun ikke kommet tæt nok på sandheden til at kunne genkalde sig den og skal derfor springes over. Hvis *ingen* spillere har gjort brug af kendsgerninger står jeres rekonstruktion, hvor den står - urokkelig, men nagende ...).

2. Spilleren opridser kort scenen, hvori han/hun gjorde brug af sin valgte indtrykseddel.

3. De andre tre fordeler spillederrollerne imellem sig: én skal tage sig af styring og beskrivelser, en anden af bipersoner og en tredje af at agere spillerens underbevidsthed (dvs. hviske ham/hende stemninger, følelser, indfald, drifter o. l. i øret).

4. Scenen udspilles ved, at den styrende spilleder placerer spilleren et sted i scenebilledet og sætter handlingen igang. Spilledernes opgave er at drage spilleren aktivt ind i scenen og gå ham/hende på klingen for at finde ud af, hvad der *egentlig* skete i situationen. Til dette har de fuldstændig frie hænder, så længe de er tro mod den verden, der udgøres af Queenstown og omegn. Det gør ikke noget, at en scene ændrer på jeres rekonstruktion fra tidligere. Heller ikke, at to scener er indbyrdes modsigende (kvinden, det hele handler om, kan fx godt lide vidt forskellige skæbner fra scene til scene). Det er hver mand eller kvinde for sig og Sandheden mod alle!

5. Scenen slutter først, når den styrende spilleder vurderer, at den er kørt færdig.

Når I alle fire (eller de af jer, der har gjort brug af kendsgerninger) har valgt og rollespillet en scene, er det blevet tid til at åbne kuverten "Den fremmede".