

LAD VERDEN BRÆNDE

Peter Fallesen

Fastaval 2012

Et scenarie af Peter Fallesen til Fastaval 2012.

Tak til Morten Jaeger, Klaus Meier Olsen, Kristoffer Rudkjær, Simon Steen Hansen, Troels Ken Pedersen og Kasper Mosekjær. Og, som altid, far (Morten Greis) og mor (Monica Traxl).

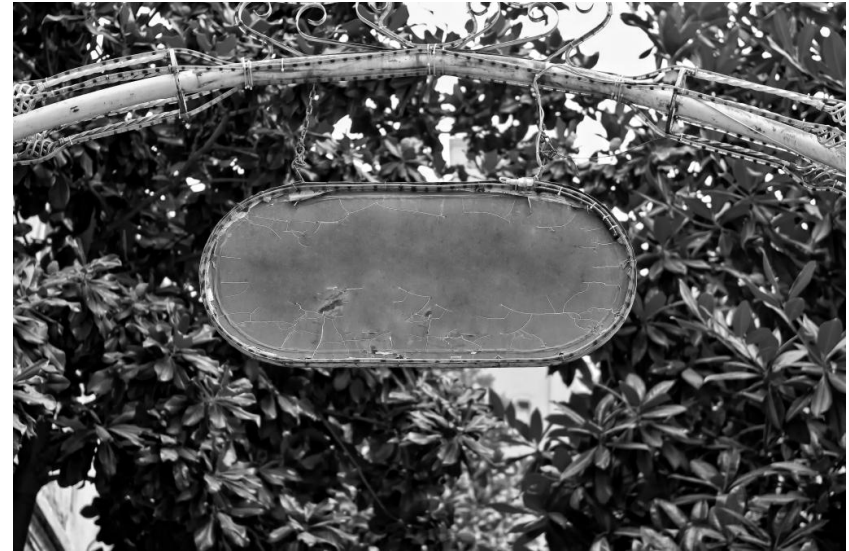
Spiltestere: Tobias Demediuk Bindslet, Niels Ladefoged Rasmussen, Anne Vinkel Hansen, Jacob Givskud og Troels Ken Pedersen; Simon Steen Hansen, Caroline Christiane Kasten Koren, Anna Mindegaard, Nina Runa Essendrop, Anders Troelsen og Dan Kierkegaard.

Al tekst må frit reproduceres og anvendes, så længere forfatteren krediteres.

Bagvedliggende inspiration har været «Du, mit du» af Christina Hesselholdt, «Wuthering Heights» af Emily Brönte, «In the Country of Last Things» af Paul Auster samt «Three Uses of the Knife» af David Mamet.

Lad verden brænde er en planB-produktion.

- *This Revolution Will Not Be Televised*



Indhold

Indledning	3
1 Om scenariet	4
2 Fortælling, mekanikker og regler	7
3 Opvarmning	10
4 Afvikling af scenariet	12
A Soundtrack	19
B Regeloversigt	20
C Opvarmningsoversigt	21
D Scenarieoversigt	22

Indledning

*At elske er at give det, man ikke har...
...til en, der ikke vil have det*

Kærlighed - forstået som fantasien om den rene KÆRLIGHED - er umulig. Det er at give noget, man ikke besidder - en mangel i sig selv. Forsøger man i stedet at fremtvinge KÆRLIGHED ender man med at destruere selve det, man ønsker at berige. Man skænker noget, den anden ikke vil have og som ikke er noget man selv mangler. Verden forsøges påtvunget noget, der aldrig kan eksistere. En sådan handling er fundamentalisme i sin reneste form. *Lad verden brænde* er en fortælling om hvad der sker, når kærlighedsfundamentalister nægter at se **kærlighedens** umulige væsen i øjnene imens verden går til grunde omkring dem. Det er et oplevelsesscenarie, som fokuserer på spillet imellem karaktererne i en dvælende og poetisk setting.

Scenariet kort fortalt:

P.E. har mistet sin elskede Q, men vælger at fortrænge hendes død. Han drager i stedet ud i et absurd bylandskab for at genfinde hende. En lille gruppe indfanget i samme vanvid drager med ham. Deres eftersøgning udvikler sig til besættelse, som langsomt får verden til at styrte i grus. Til sidst må de enten konfrontere sandheden og deres gerninger i ruinerne af virkeligheden, eller destruere sig selv og virkeligheden i fornægtelse af tabet.

Herfra gives der ikke flere forklaringer, årsager eller begrundelser. Jeg har min forståelse af scenariet, du som spiller får forhåbentligt din, og spillerne deres. Ingen af dem vil være forkerte, ingen af dem vil være sande. Det er Jeres, gør med det hvad I finder rigtigt! Når det er sagt, så vil jeg selvfølgelig altid gerne diskutere scenariets form og mine intentioner over en øl i baren.

/Peter

Kapitel 1

Om scenariet

Kære spilleder,

Dette kapitel opridser scenariet, dets verden samt spilpersonerne. Alt dette vil blive forklaret i detaljer i senere kapitler - dette er kun for at give dig et hurtigt indblik i scenariets samlede form, så du forhåbentligt ikke behøver bladde alt for meget frem og tilbage under resten af gennemlæsningen.

At lade verden brænde

Fanatikeren stiller ikke spørgsmålstegn ved sin tro, men går i stedet i døden for den, villig til at tage alle andre med sig. Det er essensen af at lade verden brænde. At tro så stærkt på noget, at intet, ikke engang virkeligheden, får lov til at stå i vejen.

I *Lad Verden Brænde* (LVB herfra) tror spilpersonerne på **Kærlighed**, og Q er symbolet på den. Spilpersonerne vil ikke være i stand til - før til allersidst i scenariet - at erkende, at Q rent faktisk

er død. Spillerne derimod, de skal have det at vide som noget af det første inden scenariet går i gang - og det skal gerne gentages flere gange under opvarmningen.

Det er normalt

LVB foregår i *Byen*. Hvor Byen ligger er underordnet. Den minder om vores verden og vores byer, men ikke helt. Begreber såsom (*Kastreret*) *Kærlighed* og (*Skabende*) *Destruktion* bevæger sig rundt blandt Byens andre indbyggere - nogle gange udtrykt i dyr eller genstande, nogle gange igennem andre mennesker, og til tider bare til stede uden krop eller form. Dette er normalt! Hvad end spilpersonerne møder rundt omkring i Byen, så er det normalt. Hvis en vinflaske pludseligt taler til dem, er det normalt. Hvis bartenderen på baren i virkeligheden er (*Kastreret*) *Kærlighed*, så er det normalt. Når afdøde personer interagerer med verden via deres ikke-eksisterende kroppe er det normalt. Samtidig er Byen lang-

somt ved at forsvinde omkring spilpersonerne. Det er problematisk. Det er farligt. Det er normalt.

Spillerne er selv med til at bygge Byen i starten af scenariet, for sidenhen at få lov til at rive den ned. I hvor høj grad de ønsker at gøre Byen til et surrealistisk sted eller et sted, der mest minder om København, London, New York eller noget helt fjerde er op til den enkelte spiller og til dig som spilleder.

Nogle få ting i Byen ligger dog fast: Der er en flod, og på den ene bred ligger den gamle bydel. Derudover ligger der en kirkegård i den gamle bydel.

Byens destruktion

Spillerne kommer hver især til at skabe en bydel i Byen, som udtryk for en fysisk manifestation af deres karakter. Spillerne (eller spilpersonerne) kan ændre hvad end de vil indenfor scenariets fiktion ved at fortælle om hvordan en del af deres bydel forsvinder eller går til grunde. Hver spiller kan gøre det én gang per akt, og hvis h/n gør det i 3. akt skal h/n fortælle hvordan bydelen går endeligt under, forsvinder eller bliver destrueret. Mekanikken bliver forklaret i detaljer på side 8.

Spilpersonerne

Det er fem spilpersoner i LVB. Hvor mange af dem, der rent faktisk er egentlige væsener, og hvor mange af dem, der er tankespind, ved jeg ikke - og det er også ligegyldigt. Tre af dem

er hovedpersoner i fortællingen (P.E., C og O.D.) og de to sidste er bipersoner ((Kastreret) Kærlighed og (Skabende) Destruktion). Dette har kun betydning i forhold til deres position i fortællingen - i forhold til spiloplevelsen og spillerindflydelse er de alle fem *lige vigtige*. Forskellen ligger i at hovedpersonernes primære interesse er at finde Q, hvorimod bipersonernes primære interesse er måden hvorpå Q bliver fundet. De fem spilpersoner er:

P.E.: Den romantiske selvmordsbomber. Er sikker på at kærligheden til Q er selve formålet med hans eksistens. Ureflekteret og kompromisløs. Hudløs ærlig. Dødsens farlig.

C: Forstadsfanget længsel. Har levet sit liv som *man* bør med villa, vovhund og karriere. I Q har han endeligt fundet en katalysator for alle de længsler, han hele sit liv har lagt bånd på. Død og nu bosat i en æske sammen med sine mælketænder i P.E.s lomme. Bevæger sig rundt i verden i sin ikke-eksisterende krop.

O.D.: Hedonistisk livsnyder. Tror på intet og farer mod afgrunden med halsbrækkende hastighed. Ved inderst inde at hans liv er tomt og meningsløst, og er uendeligt ensom. Ser Q som sin redning og som muligheden for at finde en mening med sit liv.

((Kastreret) Kærlighed: Har mistet sin kant. Kærligheden er blevet en blødsøden, selvhøjtidelig hippie uden den passion, der i fordums tid sendte hele lande i krig mod hinanden over en stjålet hustru. Ønsker at fremvise at **kærlighed** er langt sundere når det er en lun flamme end når det er en flammende ild. Anskuer Q som forankringspunktet for at fremvise dette.

(Skabende) Destruktion: Den gode djævel. Ærlig og direkte. Bevidst om at noget må forgå, for at nyt kan opstå. Ser Q som en dynamo for forandring, og en måde at vække en slumrende verden, der har glemt hvordan det er at føle med store bogstaver. Den eneste der ved, at verden vitterligt er ved at forsvinde.

Spilpersonernes motivation

P.E. - Kærligheden til Q er alt for ham

C - I Q ligger muligheden for at realisere sine drømme

O.D. - Q er redningen fra tomheden

(K)K - Q kan repræsentere den rolige kærlighed

(S)D - Q er den nødvendige forandrende kraft

Spillederstil

LVB er ment som et dvælende, poetisk og lidt mærkeligt scenarie. Sørg som spilleder for at formidle dette ved at gøre dine beskrivelser filmiske, dvæl ved detaljer i verdenen og fremhæv de små ting, som gør at Byen er et lidt mærkeligt og mystisk sted. Klip og krydsklip skamløst. Scener skal være interessante, ellers skal de stoppes. Vær opmærksom på at interessant ikke nødvendigvis er det samme som højlydt ellers handlingsmættet. Der vil komme nærmere eksempler i kapitlet om afviklingen af scenariet. Bemærk derudover at scenariet har et soundtrack bestående af et enkelt nummer - se side 19.

Kapitel 2

Fortælling, mekanikker og regler

Fortællingen

Ved scenariets start står spilpersonerne rundt om en nytilkastet grav. Vi får bydelene præsenteret, og spilpersonerne fortæller om hinanden. Derefter klippes der til 1. akt.

1. akt forløber delvist på en bar, hvor spilpersonerne drikker gravøl, og aftenen forinden, hvor de har igangsat deres eftersøgning af Q. Karakterernes forhold til hinanden og Q udforskes indtil det afsløres, at vejen til Q går via Broen over fortiden (som er en egentlig bro henover en flod; broen leder til Byens gamle bydel). Herefter klippes der til 2. akt.

2. akt foregår delvist på broen over fortiden, delvist i fem flash-backscener, som det er op til spillerne selv at sætte. På broens brædder har Q skrevet et langt brev til alle og ingen, som både spilleder og spilpersonerne løbende kan læse op fra, som de går hen over broen. Broen er præcis så lang som 2. akt er. Ved broens

ende ligger kirkegården.

I 3. akt er spilpersonerne tilbage på kirkegården. En ansigtsløs menneskemængde adskiller dem fra Qs kaldende stemme, som lyder fra kirkegårdens mørke. En statue af en engel med et knust ansigt står overfor dem. Englen tvinger dem til at undersøge deres kærlighed til Q, og den smerte kærligheden har forvoldt dem, ved at lade dem vende tilbage til en række fastfrosne øjeblikke fra flash-backscenerne. Bag dem bryder broen i brand. I sidste ende må P.E., C og O.D. beslutte sig hvorvidt det skal være (Skabende) Destruktion eller (Kastreret) Kærlighed der får lov til at bestemme hvorvidt eftersøgningen af Q skal fortsætte udover grænserne for virkeligheden eller om Q - og derved kærligheden - må erklæres død. Hvis eftersøgningen fortsættes tvinges spilpersonerne til at se Qs død i øjnene imens verden omkring dem går under. Hvis de vælger at opgive vender de tilbage til Byen imens **kærligheden** forsvinder ud af deres liv.

Destruktionsmekanikken

I prologen vil hver spiller udtrykke sin karakter som en bydel i Byen. Bydelen er ressource som spillerne kan bruge til at ændre scenariets fortælling og virkelighed. Spillerne kan ændre alt indenfor fiktionen - hvem der er der, hvor man er, hvad der er sket, man kan diktere andre rollers handlinger, m.v. Man kan også ændre en scene, der lige er blevet udspillet, hvorved den tages om med spillerens nye retningslinier. Det er ikke muligt at genoplive Q.

Mekanikken anvendes som følgende: Spilleren stopper hvad end af spil, der er i gang, og laver derefter en kort fortælling om hvordan en del af hans eller hendes bydel går i stykker, forsvinder og/eller bliver destrueret. Derefter fortæller spilleren, hvad der skal ændres i scenen/fortællingen. Mekanikken har stor indflydelse på fortællingen - så sørg for at gøre ansvaret klart for spillerne. Erfaringer fra spiltestene har yderligere vist, at det er meget vigtigt at give spillerne sikkerhed til at bruge mekanikken. De har et ansvar, men samtidig skal de ikke være bange for at ødelægge scenariet - det er forholdsvis robust, men de skal selvfølgelig kun bruge mekanikken, når det vil give fedt spil.

Mekanikken tjener to formål - ét for spilleren og ét for karakteren. Spilleren kan bruge den til at gøre en scene federe, og karakteren kan bruge den til at fremme sin egen agenda. Mekanikken kan bruges en gang per akt af hver spiller. Hvis man anvender mekanikken i tredje akt skal man fortælle hvordan ens kvarter går fuldstændigt til grunde.



Regler for akterne

1. akt

Alt handler om Q. I løbet af 1. akt skal alle spillere fortælle en historie om deres oplevelser med Q. Hvorvidt de gør det som en fortællesekvens eller som en del af en ingame samtale er helt op til dem. Hvis de ikke gør det af dem selv, kan du spørge ind til deres forhold til Q for at få dem i gang. Historien skal foregå i spillernes egne bydele.

2. akt

Ingen kommer uforandret tilbage fra fortiden. Hver spiller skal sætte én flashbackscene i løbet af akten. Scenen sættes på en konflikt omhandlende Q og der skal mindst være to spilpersoner i scenen - Q må ikke være tilstede i scenen, men er altid på vej eller lige gået.

3. akt

Kærligheden gør ondt. Spilpersonerne vil i tredje akt genbesøge fastfrosne øjeblikke fra de tidligere udspillede flashbackscener. Her vil de blive tilbudt en sidste mulighed for at overveje hvilke påvirkning Q har haft på deres liv.



Kapitel 3

Opvarmning

Opvarmning

Læg ud med at fortælle spillerne om scenariets grundidé og slå fast at Q er død, men at rollerne ikke ved eller kan erkende det. Fortæl dem om byen. Gør det klart at de også har indflydelse på scenariets form, og at de meget gerne også må komme med beskrivelser og lignende ting i scenerne. Forklar også spillerne at scenariet ikke nødvendigvis bliver udspillet lineært, og at enkelte scener ligger fast. Se evt. listen på side 21.

Hiv herefter spillerne ud på gulvet og lav nogle egentlige opvarmningsøvelse, såsom associationsleg, abe-efter-leg, tælle-til-10-som-gruppe, etc. Bare sørg for at spillerne bliver varme og får lidt fornemmelse og timing for hinanden. Herefter overgås der til den scenariospecifikke opvarmning.

At sætte flashbackscener

I 2. akt skal hver spiller sætte én flashbackscene. Den skal som minimum indeholde to af spilpersonerne, og den skal sættes på en konflikt. At sætte scenen på en konflikt indebærer at den, der sætter scenen, gør det klart hvad konflikten er, og starter scenen på konfliktens toppunkt.

Eksempel: Bo og Carsten deler en lejlighed, men kan egentlig ikke lide hinanden. Bo sniger sig tit ind på Carstens værelse og læser hans post. Vi starter scenen netop som Carsten kommer ind på sit værelse og ser Bo sidde på sengen og læse et brev fra Carstens mormor.

Lad spillerne være fem gymnasievenner, der ikke har set hinanden i fire år, men med en masse konflikter lurende under overfladen. De vælger selv navne. De skal nu sætte scener fra deres tid i gymnasiet. Der skal minimum være to spilpersoner i hver scene, og *den skal*

sættes og startes på en klar konflikt. Lad dem spille en scene eller to.

Byt herefter en af rollerne ud, således at h/n nu spiller *Misundelse* i stedet for. H/n kan selv vælge om rollen fremtræder som en eller flere genstande i scenen, eller bare er et begreb, der er til stede, og som kan tale med de andre roller. Lad spillerne spille en scene eller to til.

Introducer så destruktionsmekanismen, og lad en af spillerne anvende den, ved at ændre noget ved den scene, de netop har spillet. Lad spilleren bruge sin barndomsby som eksempel på den bydel, der oplever destruktion. Fremhæv at mekanismen er en central del af scenariet, og spillerne ikke skal holde sig tilbage for at bruge den.

Casting og rollebygning

Herefter er det tid til at uddele rollerne til spillerne. Giv (*Kastreret*) *Kærlighed* og (*Skabende*) *Destruktion* til de mest modne spillere, som nemmest kan skabe ting på egen hånd. C til den mest udadvendte spiller eller til den, der helst vil spille skuespil. P.E. bør gå til den yngste spiller eller til indleveren. Giv O.D. til en spiller, som er på, uden at være alt for højlydt, for ellers kan rollen blive meget dominerende. Lad spillerne læse rollerne og tag eventuelle spørgsmål derefter.

Sørg for at slå fast, at (Kastreret) Kærlighed og (Skabende) Destruktion skal ansues som spilpersoner; dvs. at fx P.E.

sagtens kan bede (Kastreret) Kærlighed om at gå af helvedes til og lignende. Det er kun deres fremtoning der adskiller (Skabende) Destruktion og (Kastreret) Kærlighed fra de andre spilpersoner - de kan manifestere sig i forskellige personer og i ting.

Herefter begynder sidste del af opvarmningen. Bed spillerne om at forestille sig deres karakter som en genstand. Når alle har en genstand, så bed dem en af gangen om at beskrive genstanden ved dens ikke-tilstedeværelse og uden at nævne den ved navn:

Eksempel: Min karakter er bedst beskrevet som en stol.
Jeg fortæller: « Man kommer ind i et rum, hvor alle står op. De er akavede, fordi bordet de spiser ved er for lavt til at man kan stå rank og nå maden. Flere af dem står på rystende ben, fordi det har været en lang middag. (Og således fortsætter man).»

Alle spillere beskriver deres genstand. Læg endelig op til at de fortæller i et par minutter hver. Herefter fortæller de hvad deres genstand var. Derfra går scenariet i gang.

Lad Verden Brænde er drevet af spil imellem karaktererne. Derfor skal scenerne ses som en ramme for karakterspillet, og som et måde hele tiden at udfordre spilpersoners tanker om og følelser for Q og hinanden.

Kapitel 4

Afvikling af scenariet

Læg ud med at bede spillerne forestille sig deres karakter udtrykt som en bydel i Byen - bydelen kan være så stor som de ønsker, og både noget dybt surrealistisk eller meget jordnært; helt op til dem individuelt. Sæt «Padraic, My Prince» på anlægget, mens spillerne får tid til at forestille sig bydelen. Start prologen når sangen slutter.

Destruktionmekanismen kan medføre, at du bliver nødt til at afvige fra de scenebeskrivelser, der er angivet i dette kapitel. Hold fast i selve scenestrukturen i de enkelte akter, men lad endelig Q være glaspuster i stedet for maler, eller lad Broen over fortiden være lavet af stål i stedet for træ, hvis det passer bedre ind i den fortælling I har skabt.

Prologen

Læg ud med at lade karakterene beskrive deres bykvarterer. Lad (Skabende) Destruktion starte, derefter O.D., så P.E., C og til sidst (Kastreret) Kærlighed. Giv dem endelig tid til at beskrive deres bydel og spørg ind til den. Stil spørgsmål som «Hvad sker der når mørket falder på», «Hvad drømmer beboerne oppe i de små taglejligheder om», «Hvad finder man i sidegyden til boulevarden», etc. Stil spørgsmål som både skaber overvejelser hos spilleren og som udfolder de små skjulte sider af kvartererne og karaktererne. Lad alle berette om deres kvarter.

KLIP

Beskriv for spillerne hvordan en, måske tre, måske fem skikkelser står omkring en nytilkastet grav. Beskriv kirkegården, der er gammel og tilgroet med store grove granitsten og en mosbeklædt

stenmur der omkredser. Graven er nytilkastet og jorden er endnu ikke sunket sammen. Der er ikke sat en gravsten. Kun en lang række bærebuketter ligger på den friske jordhøj. De en, måske tre, måske fem skikkelser kigger på hinanden.

Bed karaktererne beskrive hinanden. Få P.E. til at fortælle om C, C om (Kastreret) Kærlighed, (Kastreret) Kærlighed om O.D., O.D. om (Skabende) Destruktion, og (Skabende) Destruktion om P.E.

Klip og gå til første akt.



1. akt

Første akt udspiller sig på to forskellige tidspunkter, som der krydsklippes imellem. Det ene del foregår mens spilpersonerne drikker gravøl på en bar. Den anden del aftenen før, hvor de har igangsat deres eftersøgning af Q.

Der er en regel for denne akt: Alle skal fortælle én historie om en oplevelse, de har haft med Q. Oplevelsen foregik i spillerens bydel. Den kan enten fortælles ingame eller som en fortællesekvens - det er op til den enkelte spiller. Sørg for at bede spillerne om at fortælle om deres oplevelser med Q, hvis de selv glemmer det.

Start akten i P.E. og Qs lejlighed, netop som P.E. kommer ind af døren, Cs mælketænder i hans inderlomme og Cs ikke-eksisterende krop ved sin side. O.D. står midt i lejligheden, som er splittet ad og gennemrodet. Der er ingen spor af Q. Kærlighed og Destruktion bestemmer selv hvorvidt og hvordan de optræder i scenen. Fortæl på passende tidspunkt at alle billederne af P.E. og Q, der plejede at være i lejligheden, er forsvundet. *Klip til gravøllet når scenen ophører med at være spændende.*

Gravøllet er på en mørk kælderbar, hvor en, måske tre, måske fem skikkelser sidder om et bord. Denne del er ment til at være et rum for spillerne til at finde rollen og hinanden, så giv dem plads

til det. Skub til dem hvis de ikke får bragt oplevelser med Q på banen selv. *Klip når scenen går død.*

Hotellet hvor Q arbejder som natportier. Dette er en stemnings scene. Beskriv hotellet som et lille, småskummelt sted på kun en etage. Receptionen er tom. Inde bagved, fra gangen hvor værelserne er, kan der høres sagte gråd. De før næsten hvide vægge fremstår nu grå. Ved nærmere eftersyn ses det, at de er dækket af en lille, sirlig skrift. Skriften fortæller usammenhængende historier om oplevelser under en krig. «Kampvogne der kører gennem gaderne», «Sorte fugle der vælter indover byen, tabende deres dødbringende last», «Børn der leger i minefelter». Improviser selv meget små sammenhængende fortællinger hen over emnerne. Gråden høres stadig fra gangen, hvor værelserne ligger.

Gående ned af gangen ser man, at alle værelser mangler døre. På uopredte senge ligger nøgne mænd grædende og ude af stand til at kommunikere. Der strømmer lys fra værelset for enden af gangen. Værelset for enden af gangen er tomt - ingen møbler, ingen seng, kun hundredvis af små, hvide sedler, hvorpå der står «Hvor er du?» Udenfor på gaden kører en bil ind i en gadelygte uden nogen bemærker det.

NB: Kør denne scene langsomt og dvælende. Lad den fremstå præcis så mærkelig, som den er, og lad spilpersonerne gå på opdagelse uden at pace dem frem. *Klip når der ikke er mere at hente fra værelset for enden af gangen.*

Gå tilbage til gravøllet, og lad spillerne fordøje den nye information. Giv dem plads til at køre lidt karakterspil og diskutere den overståede scene. Pludseligt lyder Qs stemme hen over den skrattende radio, det kan ikke høres hvad hun siger udover «Jeg....her...snart...mørkt». *Klip når scenen går død.*

Spilpersonerne er på Qs lille loftsatelier. De utallige selvportrætter, der normalt pryder væggene, har fået deres ansigter tørret væk med terpentiner. Stanken fra terpentinkludene på gulvet er gennemtrængende. Lad spilpersonerne bevæge sig rundt i atelieret. Pensler og tuber med maling ligger henkastet. Udenfor, på den anden side af gaden, styrter et hus i grus.

Så snart scenen bliver uinteressant lader du C opdage et billede, der står i et hjørne. Det er af en bro, som de alle kender. Den leder hen over floden, over til den gamle bydel. Oven over broen, der hvor dens normale navn ellers står, er der i stedet malet «Broen over fortiden». En gul post-it er klistret på billedet. På den står «Jeg er denne vej».

Klip

Slut på 1. akt

2. akt

Akten foregår på *Broen over fortiden*, som spilpersonerne bevæger sig hen over. På broens planker står skrevet et uadresseret brev fra Q. Mens karaktererne bevæger sig over broen, udspilles fem flashbackscener fra deres fælles fortid. Akten starter ved broens begyndelse. Det er spillerne, der skal sætte flashbackscenerne - mind dem evt. om opvarmningsøvelsen, hvis de virker rådvilde.

Regler:

Alle kan læse op fra brevet når som helst (det vil sige, at alle må være med til at definere hvad der står på plankerne).

Alle spilpersoner skal sætte én flashbackscene. Der skal minimum være to spilpersoner i scenen. Scenen skal sættes og startes på en konflikt som omhandler Q. Q er altid lige gået eller på vej i scenerne. (Kastreret) Kærlighed og (Skabende) Destruktion spiller både sig selv og Qs ikke-tilstedeværelse i scenerne.

Alle kan sige cut i flashbackscenen.

Broen er præcis ligeså lang som anden akt er.

Flashbackscenerne:

Det er vigtigt at scenerne sættes og startes på konflikter *mellem spillerne*. Vig ikke tilbage for at bede spillerne om at sætte deres scener skarpere, og mind dem også gerne om, at de har destruktionsmekanismen, hvis de ønsker at ændre/skærpe noget.

I tredje akt vil spilpersonerne skulle vende tilbage til to-tre af de mest intense øjeblikke i flashbackscenerne, så noter eller husk på de bedste øjeblikke, forstået som dem, der giver mest til fortællingen eller som udgør et stort vendepunkt.

Broen som ramme:

Broen er bygget af brune træplanker hvorpå Q har indgraveret sit brev. Plankerne hviler på tykke pæle, ligeledes af træ. Det er mørkt omkring spilpersonerne, og tågen hænger tykt over floden. Få broen til at fremstå som et isoleret og magisk sted i dine beskrivelser. Lad spilpersonerne høre sære lyde fra tågen; se mystiske lys; lad tomme både drive forbi eller støde ind i en af broens tykke pæle, der forsvinder ned i det dybt mørke vand; etc. Hold beskrivelserne subtile, men giv spillerne en følelse af, at deres spilpersoner pludseligt er alene i verden. Giv plads til karakterspil og oplæsninger af brevet imellem flashbackscenerne.

Lad spillerne langsomt ane lys for enden af broen, som akten nærmer sig sin afslutning. ***Slut akten af med den sidste sætning, der står på broen: «Det bliver mørkt nu, alt er mørkt, alt er slut. Kærligst, Q».***

3.akt

Akten starter for ende af Broen til fortiden. Spilpersonerne står overfor porten til en kirkegård. Over den lukkede port står en statue af en engel, der har fået ansigtet knust. Inde bag støbejernsgitteret anes en ansigtsløs, bleg menneskemængde, som står som forstenede. Noget, der måske er Qs stemme, kan svagt høres hen over træernes raslen i nattevinden.

Statuen (spilleleder) forklarer spilpersonerne at virkeligheden står på kanten til afgrunden pga. spilpersonernes søgen efter Q. Det er op til P.E., C og O.D. at beslutte, hvad der skal gøres herfra, men først efter de har genovervejet deres kærlighed til Q. Statuen tager spilpersonerne tilbage til to-tre fastfrosne øjeblikke fra flashbackscenerne fra 2. akt, for at lade de fem spilpersoner udforske følelserne og implikationerne af scenen dybere. Herefter må de tre hovedpersoner (P.E., C og O.D.) tage en beslutning om det skal være (Skabende) Destruktion eller (Kastreret) Kærlighed, der skal stå tilbage med retten til at bestemme hvorvidt eftersøgningen af Q skal fortsætte, eller om det er på tide at opgive den og derved også opgive Kærligheden.

Regler:

(Skabende) Destruktion eller (Kastreret) Kærlighed står tilbage med den endelige beslutning.

Start akten ved at beskrive hvordan spilpersonerne træder ud af

tågen og ind på flodbredden, de sidste linjer af Qs brev stadig rungende i deres sind. Foran dem står en gammel kirkegård omgivet af støbejernshegn. Over porten står en hvid marmorstatue af en engel, der har fået ansigtet knust. Bag støbejernshegnet står en menneskemængde uden ansigter og stirrer [sic] på spilpersonerne. Hen over nattevindens raslen kan høres noget, der måske er Qs stemme, som kalder til dem.

Englen (SL) begynder at tale til de en, måske tre, måske fem skikkelser, og forklarer dem at deres søgen efter Q har skubbet selve virkeligheden ud på afgrundens rand. Statuen fortæller, at den ikke kan stoppe dem, men i det mindste kan den tvinge dem til at overveje deres kærlighed til Q en sidste gang. Det er op til (Skabende) Destruktion og (Kastreret) Kærlighed at hjælpe O.D., P.E. og C med at forstå den indflydelse, Q har haft på deres liv. Destruktion og Kærlighed skal tjene som udspørgere, blotlæggere og fortolkere under et sidste besøg til fortiden.

Klip

Herfra sætter du som spilleleder to-tre scener som fastfrosne øjeblikke, taget fra højdepunkterne i anden akt. Sæt scenen som om du beskrev et billede, og gør det klart for spilpersonerne, at de står og ser på tidligere udgaver af sig selv. Forklar derefter de to spillere, der spiller Destruktion og Kærlighed, at de klipper scenerne, når de mener, der ikke kan trækkes mere ud af dem - og at det er deres opgave at få O.D., P.E. og C til at overveje hvad situationerne betød for dem. De fastfrosne øjeblikke er rum hvori spilpersonerne

kan udforske motiver og konsekvenser af deres fælles fortid.

Hvis spillerne er træge, så forsøg som GM at skabe diskussioner ved at spørge en anden spilperson, om h/n er enig i det, der netop er fortalt (eller går så langt som til at spørge dem hvorfor de er uenige, uden at spilleren har sagt noget). Udnyt at spilpersonerne har forskellige interesser i - og forhold til - Q ved at skabe konflikter om betydningen og tolkningen af situationer: få dem til at præsentere forskellige versioner af konsekvenser eller årsager til scenen, ved at spørge ind til hvordan de huskede det, for derefter at spørge dem hvorfor de husker det forskelligt. Få eventuelt også (Skabende) Destruktion og (Kastreret) Kærlighed mere på banen ved at bede dem om moralske domme og overvejelser om situationen.

Klip

Vi er tilbage ved indgangen til Kirkegården. Bag spilpersonerne bryder Broen til fortiden i brand. Statuen henvender sig til P.E., O.D. og C. Den fortæller dem, at selvom Kærlighed er mangt og meget, som både hæver mennesker til uanede højder og nedbryder selv den mest stålsatte sjæl, så må de tre nu enes om hvad der mest kendetegner deres individuelle og fælles kærlighed til Q: (Skabende) Destruktion eller (Kastreret) Kærlighed, for kun én af de to kan føre P.E., O.D. og C videre; kun én kan være deres afsluttende guide. De skal tage et valg. Bemærk at det er fuldt ud legitimt for alle at bruge destruktionsmekanismen til at afgøre valget med. Valget træffes i spil - ikke som en afstemning eller spillerdiskussion.

Herefter forklarer statuen, at hvem end af (Skabende) Destruktion og (Kastreret) Kærlighed, der er blevet udpeget, nu står med det endelige valg. Skal eftersøgningen af Q fortsætte ind på kirkegården, eller er det på tide at opgive Kærligheden og vende tilbage til Byen og livet i den virkelige verden. ***Akten slutter når der træffes et valg.***



Epilog

Hvis eftersøgningen af Q fortsætter

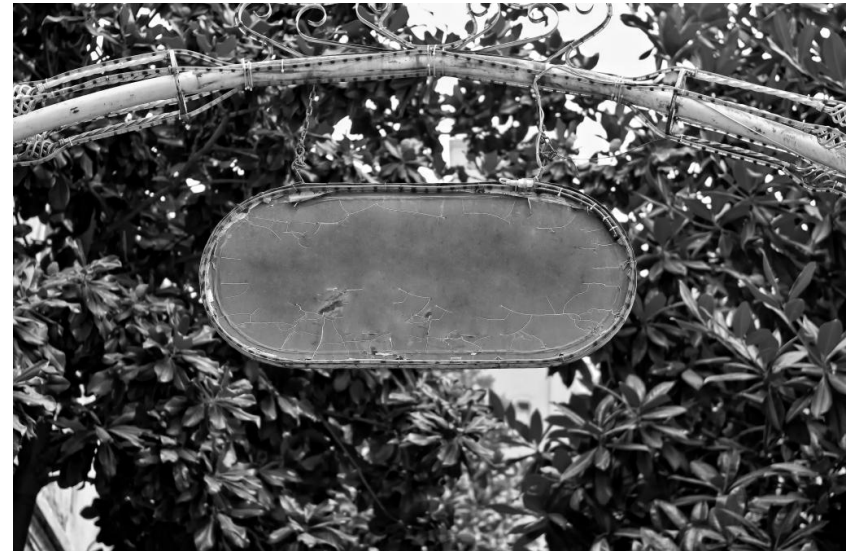
Porten til kirkegården går op, og et lys tændes et sted inde i mørket. Det øjeblik spilpersonerne krydser ind på kirkegården vrider samtlige de ansigtsløse kroppe sig i ordløse skrig for derefter at falde til jorden. Samtidig eksploderer statuen af englen over dem. Gravpladsen er helt stille, det eneste der høres er knitren fra den brændende bro bag spilpersonerne. Lyset forbliver hvidt og klart længere fremme.

Lyset er en hvid, glat marmorgravsten, som står i skarp kontrast til de gamle granitsten, der omgiver den. Stenen står for enden af en nytilkastet grav, der stadig er dækket med blomster. Det eneste der bryder den hvide overflade er en perfekt cirkel, men en lille krølle nederst til højre - et perfekt Q. Gravstenen flækker fra top til bund. Alt bliver mørkt.

Sæt «Padraic, My Prince» på anlægget igen.

Klip

Slut



Hvis Q og Kærligheden opgives

Statuen peger ud mod floden. En robåd med en gammel mand bag årerne kommer frem fra tågen og lægger til ved flodbredden ved siden af broen, der stadig står i flammer. Den gamle mand gestikulerer til karaktererne, at de skal stige ombord. Som spilpersonerne sejles over floden fremkommer Byen langsomt af tågen. Kirkegården forsvinder bag dem. Qs stemme høres en sidste gang svagt i vinden, for derefter at blive stum.

Sæt «Padraic, My Prince» på anlægget igen.

Klip

Slut

Bilag A

Soundtrack

Sørg for at få udleveret sangen enten som fil eller på CD af mig inden du skal køre scenariet. Den kan også findes her <http://open.spotify.com/track/2mI4a89s5XvZDfmEVDdv8i> eller her <http://www.youtube.com/watch?v=KikndcmV5Fs>

Prologen: Nummeret «Padraic, My Prince» af Bright Eyes

Efter epilogen: «Padraic, My Prince» af Bright Eyes

Bilag B

Regeloversigt

Destruktionsmekanikken

Kan bruges én gang per spiller per akt. Spillerne fortæller hvordan hans eller hendes bydel går lidt mere i stykker eller forsvinder lidt mere. Derefter kan spilleren ændre alt, hvad der er defineret i fiktionen; scener kan tages om eller ændres; andre spilpersoners handlinger kan dikteres; etc.

1. akt

Alle spilpersoner skal berette en historie om dem selv og Q i løbet af akten.

2. akt

Alle sætter en flashbackscene hen over en konflikt omhandlende Q. Q er altid på vej eller lige gået. Alle må læse op af Qs brev på broens planker.

Bilag C

Opvarmningsoversigt

1. Forklar scenariets præmis og form
 - (a) Q er død, men spilpersonerne kan ikke indse det
 - (b) Scenariet er ikke-lineært
 - (c) Spillerne er med til at skabe verden
 - (d) To af rollerne er abstrakte begreber, men de er stadig roller, bare ikke begrænset til en krop eller en form for fremtoning. *De er ikke hjælpespilledere*
2. Lav generelle opvarmningsøvelser for at få spillerne varme
3. Forklar hvordan man sætter flashbacks
 - (a) Spil en-to flashbackscener
 - (b) Lad en spiller spille *Misundelse*. Spil en-to scener til
 - (c) Forklar destuktionsmekanikken. Spil en-to scener hvor alle bruger den.
4. Giv spillerne spilpersonerne
5. Lad dem forstille sig deres karakter som en genstand og lad dem beskrive genstanden gennem dens ikke-eksistens. Lad dem først bagefter fortælle hvad deres genstande var.

Bilag D

Scenarieoversigt

Prolog

*Bed spillerne om at forestille sig deres karakter som en bydel i Byen.

*Start musik.

*Lad spillerne efter tur berette om deres bydel:

Rækkefølge: (S)D - O.D. - P.E. - C - (K)K

*Klip til at en, måske tre, måske fem står om en grav.

*Lad dem fortælle om hinanden:

Rækkefølge: P.E. -> C -> (K)K -> O.D -> (S)D-> P.E.

1. akt

*Hjemme hos P.E. og Q. Smadret lejlighed. O.D. midt i det hele. Ingen af billederne af P.E. og Q er der længere.

*Gravøl på bar

*På hotellet hvor Q arbejder. Skrift om krig på væggene. Nøgne grædende mennesker på værelser uden døre. Værelset for enden fyldt med sedler der siger «Hvor er du?» Bil kører ind i gadelygte

*Gravøl på bar. Qs stemme over radioen.

*Qs atelie. Alle ansigter tørret væk. Stank af terpentin. Udenfor styrter hus i grus. Billede af Broen til fortiden, post-it: «Jeg er denne vej».

2. akt

*Starten af broen. Brev fra Q skrevet på plankerne. Tåget. Mørkt.

*Fem flashbackscener

*Mellem flashbackscenerne: Stemningsbeskrivelse via Qs breve og ting der bevæger sig langs floden i mørket.

*Det anden flodbred bliver klarere som akten skrider frem.

*End med at læse Qs afslutning af brevet op: «Det bliver mørkt nu, alt er mørkt, alt er slut. Kærligst, Q».

Husk: Notér to til tre højdepunkt til at bruge i tredje akt.

3. akt

*Kirkegård. Statue af engel over port, knust ansigt. Ansigtsløs menneskemængde. Qs stemme svagt over vindens raslen.

*De tages tilbage til to-tre fastfrosne øjeblikke med (K)K og S(D) som efterforskere.

*Broen bryder i brand.

*P.E., O.D. og C er nødt til at vælge mellem (K)K og (S)D.

*Den valgte beslutter om Q følges ind på kirkegården eller om eftersøgningen opgives.

Q følges: Hvidt lys indefra. Ansigtsløse skriger, falder om, engel eksploderer. Hvid marmorgravsten, nytilkastet grav, Q på gravstenen. Stenen flækker.

Q opgives: Englen peger. Båd med gammel mand lægger til. Sejler over floden. Som Byen fremkommer af tågen forsvinder Kirkegården bag dem.