

Sisyfos

Foromtale

af Mads Egedal Kirchhoff

Anders is completely normal. He has a good job, a sweet girlfriend, money enough for living and for fun. So why this emptiness inside? He steps over the pier, feels water in his lungs and death swiftly follows.

The next day, he is in his bed, feeling the warmth, feeling his girlfriends skin against his. Life reaffirming. This is all he needs. Right?

Sisyphos is a scenario about the eternal struggle for the meaning of life. The players play four aspects of Anders' emotions and standpoints. Absurdity, Hedonism, Destruction and Creation. They argue stubbornly about what Anders should do and think, through weird dreamscapes across time and space. And through scenes of almost-ordinary life, where the aspects talk through Anders' own mouth or those around him. His already brittle reality gradually falls apart, and something, or someone, must change if he is to become whole again.

The scenario contains aspects of both tabletop, semi-live and narration. It is sprinkled with various mechanics, one being switching characters during scenes.

Duration: 3 hours

No. of players: 4 players and 1 GM.

Tags: Meaning, Surrealism, drama, character swapping

Player type: You like interacting and arguing a lot with the other players. And play simultaneously stubbornness, vulnerability and character growth. An unresolved stance on the meaning of everything is also a plus.

GM type: You also get to play an aspect, Emptiness, which despite being a supporting character, is quite fun and tragic to play. In addition, you will be facilitator, starting scenes and cut them at their height.

About the designer: Mads cannot help himself from putting some faux-intellectual Camus references in his game. He promises understanding them is not necessary for consumption. He also claims his name is not Anders.

Languages: Playable in danish and english. Only GM-able in danish.

Age: 16 years+, the scenario includes scenes of graphic suicide.

Foromtale	2
Tak til	4
Introduktion	5
Hovedpersonen	6
Tema & Intention	7
Stemning	9
Roller	10
Casting	12
Scenetyper & Mekanik	13
Dream scener	13
Fysiske scener	13
Byttemekanikken	13
Spillederens Karakter	15
Pacing & Klipning	16
Prolog & Opvarmning	18
Anders	18
Hverdag	18
Surrealisme	19
Scener	20
Akt 1 - Aspekterne	20
Akt 2 - Konflikt	24
Akt 3 - Forening?	28
Oversigt	32
Absurdity	38
Hedonism	40
Destruction	42
Creation	44

Tak til

Tak til Forfatterkollektivet Arbejdstitel for vanvittigt meget konceptudvikling og scenariesnak. Og tak til Lærke især for initiativ, hus og mad.

Tak til forfatterweekenden staben for god feedback og hygge. Især tak til Klaus Meier Olsen for “make us care”. Ingen tak eller lykønskninger til Kristo for at vinde quizzen igen, den tølper.

Tak til mine spiltestere, Rune Semey, Marie Skouenborg, Tina Heebøll Arbjørn, Rasmus Sang Park Petersen, Christoffer Hoeck, Anders Würtz, Morten Havmøller Laursen og Martin Dencker Raffnsøe for alle sammen at spille på hver jeres måde og jeres feedback.

Tak til Asbjørn Olsen for som sædvanlig at levere scenarier, jeg kan stjæle ideer fra, selv hvis de ikke er skrevet endnu.

Tak til Lena Kikko Henriksen for ikke at skrive scenariet om den kriseramte, indespærrede nørd, så jeg blev nødt til at gøre det.

Tak til Ann Kristine Eriksen for “I Don’t Like Mondays” som leverede det første startskud til dette scenarie.

Tak til Terese Nielsen for, efter kun et par øl, ved flere lejligheder at snakke fuldstændigt som et stædigt, filosofisk aspekt. Og for at finde de fortalte nutids-r’er.

Tak til Morten Jaeger for feedback og gode kommentarer til det skrevne.

Og tak til Marie Skouenborg for meget gin og scenariesnak og at falde ned i hullet sammen.

Inspiration

Scenarier: Depereo, I Don’t Like Mondays, Alien Mind, Søn af Landet, Forrykt, Lad verden brænde.

Musik: Eluvium, især False Readings On og dets cover, Kellermensch, Blueneck, Mogwai, God is an Astronaut, Hammock, Stumbleine og Owsey.

“Litteratur”: Blandet godt fra Camus, Sartre og Kirkegaard, Fight Club, The Weight of Things af Jean Kazez, Steen og Stoffer, Watchmen, Neon Genesis Evangelion og The Sandman.

Introduktion

“Sisyfos” er et surrealistisk og socialrealistisk scenarie om meningen med livet, om den evige jagt på et svar, der måske, måske ikke, eksisterer. Anders er vores hovedperson, et menneske på bagenden af sin ungdom, som har et på overfladen fint og velfungerende liv, men som har svært ved at finde mening og retning i tilværelsen. Hans indre konflikt bliver konkret som han splittes i forskellige aspekter, hvert repræsenterende dele af hans tanker, værdier og følelser: Hedonism, Creation, Destruction og Absurdity, vores fire spilpersoner. Et femte, mere tilbagetrukket, aspekt spilles af dig som spilleder: Emptiness.

Aspekterne begår en kamp på ord og ideologi meget af spillet igennem, men også med mulighed for forsoning og kompromis. Det foregår dels i semi-live scener i Anders’ næsten almindelige hverdag, hvor aspekterne styrer ham og menneskene omkring ham og bytter krop i flæng. Dels bordrollespil i drømmescener uden for virkeligheden, hvor aspekterne kan interagere direkte og fortælle om surrealistiske verdener.

Scenariet består af en kort prolog, tre akter og en enkelt epilogscene. Hver akt består af en række bestemte scener, og scenariet er generelt ret lineært, omend scenerne ikke hænger kronologisk eller logisk sammen. Udfaldet i én (f.eks. at Anders dør), påvirker ikke nødvendigvis de andre.

I Prologen introduceres Anders, hans status quo og i bygger lidt videre på den.

Akt 1 introducerer hver af aspekterne, deres forskelligheder og spillets surrealistiske tone.

Akt 2 akt handler om spilpersonernes ideologier, konflikter og skænderier. I løbet af akten eskalerer graden af underlighed, drømmene invaderer hverdagen og aspekterne bytter spillere.

Akt 3 handler om Anders' eskalerende krise, forværret af aspekternes uenighed. Der bliver givet mulighed for, at rollerne kan udvikle sig, indgå kompromisser og lægge planer for Anders' virkelige fremtiden. Eller lade være.

Scenariet slutter ved at vi vender tilbage til virkeligheden, og aspekterne bliver til én person igen. Livet fortsætter, men måske forandret i det små.

Du har som spillede primært tre opgaver: At formidle scenariets form og indhold, inklusiv sætning af de fleste scener, klippe scener hårdt og skarpt og spille stakkels Emptiness.

Hvad hvis der ikke er noget som helst, der betyder noget? Eller hvad hvis alt betyder noget? Hvad er værst? - Steen og Stoffer

Hovedpersonen

Scenariet omhandler én central person, Anders. Han er et almindeligt eksempel på et menneske i den øvre middelklasse i Danmark:

Han er på vej ud af sin ungdom, en cirka 25-35 år, har færdiggjort studiet og fået et rigtigt voksenjob. Han har et sted at bo og sikkert også et banklån, en fagforening og pensionsopsparing. Der er styr på hans liv. Han er i et længerevarende, velfungerende forhold med sin kæreste Katja. De har ingen børn, men om de skal have nogen er et spørgsmål, der ligger og lurer under overfladen.

De mere specifikke og unikke detaljer af Anders' liv er noget, I som gruppe finder på. En væsentlig pointe er, at Anders ikke har nogen åbenlyst alvorlige problemer med ydre årsag. Det der plager ham er internt og mere fundamentalt. Scenariets handler groft sagt om at finde ud af hvad det er og hvordan det kan løses.

"The price of getting what you want, is getting what you once wanted." - The Sandman

Tema & Intention

Sisyfos er et scenarie om meningen med livet. Både på et abstrakt plan, om der er en mening i det hele taget, og i givet fald om meningen er subjektivt eller objektivt. Og konkret og anvendt i hverdagen, om man bør dedikere sig til nydelse, arbejdet eller familien, f.eks.. Det er ikke på forhånd givet hvad svaret på disse spørgsmål er, hvis nogen. Det er spilgruppens opgave at arbejde jer frem mod et svar på Anders' vegne. Eller bare en tilgang til, hvordan han overhovedet stiller og løser de spørgsmål.

Mere overordnet er der dog indbygget i scenariet en vis pointe om fleksibilitet og ydmyghed i jagten efter meningen. At man ikke bør låse sig fast på ét svar, men løbende igennem livet revurdere og lytte til de indre stemmer, når der er noget galt. Konkret udformer det sig i, at hver spilperson repræsenterer ét perspektiv på hvad meningen kunne være, og hver især hovmodigt insisterer på, at kun de har ret. I løbet af scenariet vil det blive klart, at den tilgang ikke hjælper på Anders' situation. Der skal indgås en form for kompromis, gennemgås en eller anden form for udvikling eller forandring, hvis hans situation skal ændre sig. Spilpersonerne har dog stadig mulighed for at nægte og forblive stædige og uenige. De har også ret til at fortolke det som en lykkelig eller ulykkelig slutning. Så mere fast ligger den pointe heller ikke. I sidste ende er scenariets vigtigste opgave, udover en god spiloplevelse, at få jer til at tale og tænke over emnet. Det er helt fint hvis I derudover er rygende med Anders' eller scenariets tilgang til livet.

Scenariets titel, "Sisyfos", er navnet på hovedpersonen i en græsk myte. Han prøver og fejler i at indespærre døden og dermed befri menneskeheden fra den. Som straf for dette, bliver han dømt til evigt at rulle en sten op af et bjerg hver dag, som hver eneste aften ruller ned igen. Et i forvejen meningsløst slid, som tilmed bliver nulstillet konstant.

Scenariets titel er dog ikke så meget en reference til denne myte som filosoffen Albert Camus' fortolkning af denne. I et essay fra 1942 sammenligner Camus Sisyfos' situation med den grundlæggende absurditet i den menneskelige eksistens. Ligesom at rulle en sten op af en bjerg, har vores egne liv og handlinger ikke nogen iboende mening. Og ligesom stenen, der ruller ned igen, vil frugten af vores arbejde og liv før eller senere blive glemt eller ødelagt. Men Camus er generelt optimistisk anlagt og mener, at Sisyfos ved en accept af det absurde i sin situation og nyde kampen med stenen i sig selv, kan forme at være tilfreds med sin tilværelse.

Igen: Scenariet handler ikke specifikt om, at Camus har ret og at få spillerne til at indse det. Tværtimod kommer spillerne til selv at lave deres egne fortolkninger af Sisyfosmyten i en af scenariets sidste scener. Titlen er mest ment som kraftfuld metafor (Anders er også en form for Sisyfos) og en sjov reference for dem, der fanger den.

Mens scenariet trækker klar inspiration fra filosofi, så er det i praksis noget mere nede på jorden. Det er ikke nødvendigt for dig eller spillerne at være filosofi-belæste. Scenariet handler mere specifikt om, hvordan det er at være menneske i den moderne verden. I vesten. Et sted i den øvre middelklasse. Om de problemer man står tilbage med, når man er præstigert nok til at have både penge, underholdning og kærlighed. Og hvordan de påvirkes af teknologi, familie- og arbejdskultur. Anders er tænkt til at være en relaterbar person, omend måske ikke sympatisk for alle. Det er grundlæggende et meget first-world-problem, at være ulykkelig, selv om alle ens fysiske behov er opfyldt.

Man må regne Sisyfos for en lykkelig mand - Albert Camus

Stemning

Grundtonen i scenariet er seriøs og til tider dyster. Der er tilbagevendende stemning af livsvemod og håbløshed. Selvmord indgår som oplæg eller konklusion i flere scener, omend disse foregår i den surreelle verden og noget distanceret. Der er mulighed for håb og en lykkelig slutning, men det er op til spillerne at gå efter det. Intet i scenariet er ment distanceret, ironisk eller som parodi.

Det sagt, så kan de surrealistiske elementer i scenariet godt blive komiske i deres absurditet. Grænsen mellem ”mærkeligt” og ”fjollet” er hårfin. Videre, kan folk komme til at grine som forsvarsmekanisme, så hårde emner ikke kommer for langt under huden. Spillet går ikke i stykker af, at I griner og har det sjovt, så længe det underliggende emne stadig i en eller anden grad bliver taget seriøst. Det er heller ikke nødvendigt at spille scenariet som en tour-de-force af følelser og immersion, hvis det ikke er det, der passer til gruppen. Min erfaring er umiddelbart, at den første halvdel af scenariet ofte er ret sjov, mens alvoren siver naturligt ind derefter, i akt 3 specifikt. Humoren kan også være med til ikke at gøre emnet og stemningen for konstant tung og gøre det mere tilgængeligt.

Som spillede håber jeg, at du vil gå til scenariet med en vis grad af alvor og gå efter at spille på nuancerne i scenerne. Derudover er det meget op til gruppen hvordan stemningen lige bliver. Det er i sidste ende også en smagssag, hvordan man kan lide sit rollespil. På Fastaval vil jeg inddele holdene på en akse efter, om folk foretrækker at hygge sig og have det sjovt eller fuld seriøsitet og indlevelse.

Hvis vi ikke kunne grine ad det meningsløse her i tilværelsen ville der ikke være ret meget at grine af - Steen og Stoffer

Roller

Rollernes forskelligheder og konflikter er den centrale drivkraft i scenariet. Hver rolle er et aspekt af Anders. De repræsenterer hver en livsfilosofi, en holdning til meningen med tilværelsen, og hvordan man skal leve sit liv efter den. Stemmer for og imod i hans hoved som har fået deres eget liv. De er også forskellige dele af hans personlighed, adfærdsmønstre og følelser. De påvirker også andre end Anders og kan tolkes som større ur-kræfter der findes i alle mennesker. Men de er stadig primært en del af Anders. Derudover har hvert aspekt indbygget svagheder og tvivl i sig. Trods deres natur er de ikke komplet ensidige og har mulighed for at ændre sig i løbet af scenariet.

Her et kort overblik over rollerne:

Absurdity

Stikord: Meningsløshed - Sandhed - Arrogance - Fortvivelse

Absurdity kigger koldt og kynisk på verden. Baseret på videnskab og objektivitet konkluderer den hurtigt, at intet har mening, og folks søgen efter den er absurd. Absurdity har derfor ingen gode svar til, hvad man så skal bruge sit liv på, når man alligevel har det og er mestendels en arrogant nej-hat. Den kan måske lære i løbet af scenariet at objektive svar på subjektive spørgsmål ikke hjælper og lukke op for sin undertrykte fortvivelse.

Hedonism

Stikord: Nydelse - Selvisk - Kæk - Selvhad

Hedonism er hvad jeg vil påstå mennesker agere ud fra det meste af tiden. Undgå smerte, maksimere nydelse. Den søger nydelse i alle former og er på overfladen fint tilfreds med det. Den er bevist ufilosofisk, undgår eftertænksomhed. Dens underliggende problem er at dens mangel på ambition og selvished leder til selvhad.

Destruction

Stikord: Forgængelighed - Frihed - Vrede - Frygt

Destruction er fokuseret på det faktum at alting foregår og hvordan det gør det svært at nyde ting i suet. På lang sigt, dør vi alle og alt vi har gjort er lige meget. På kort sigt, keder vi os og bliver hurtigt trætte af de ting vi nyder. Destruction er fuld af vrede, destruktiv og selvudslettende fordi den grundlæggende netop frygter at miste, at kede sig og dø.

Creation

Stikord: Permanens - Uselvsk - Kærlig - Indbildsk

Creation er en kombination af velgørenshedsarbejderen og kunsteren. Den er nok den mest optimistiske og idealistiske af rollerne. Motivationen for kreation er den kreative impuls, følelsen af at have gjort nok godt eller udtrykket sig selv. Den tror på meningsfuldhed, omend den i virkeligheden er drevet af følelser. Dens største svaghed er nok muligheden for at blive påvirket af de andre rollers kynisme.

Aspekterne er specifikt delt efter at være forskellige indbyrdes modstridende standpunkter; de dele af Anders' tanker, der ikke kan forenes. Man kan dele dem op i optimisterne, der mener, der er vigtige ting at leve for, Creation og Hedonism. Og nihilisterne, som grundlæggende ikke tror på, at der kan være en mening eller værdi. Mere subtilt er de delt over om de bekymrer sig mest om nuet, Hedonism og Absurdity, eller fremtiden, Creation og Destruction. Kort sagt, er der ingen af dem, der vil have let ved at enes, muligvis med undtagelse af Destruction og Absurdity, der mest er uenige om teknikaliteter.

Opsummeret:

Absurdity tror på meningsløshed, nutid.

Destruction tror på meningsløshed, fremtid.

Creation tror på meningsfuldhed, fremtid.

Hedonism tror på meningsfuldhed, nutid.

Hvis nogen skulle spørge, er rollerne kønsløse; De har ret beset ingen fysisk krop, ingen kromosomer. I tredje-person plejer jeg at referere til et aspekt som "den". De kan dog også godt tolkes hankøn, da de udspringer af sådan et.

Casting

Jeg foreslår at du caster rollerne, men også spørger spillerne om de er tilfredse med de roller du giver dem, giver mulighed for at få en anden. Grundlæggende skal spillerne have en rolle de kan identificere sig med og er komfortabel med at argumentere ud fra i flere timer. I sidste ende vil spillerne også skulle grave i sig selv for at finde nok argumenter frem. Hvis man ikke grundlæggende ikke forstår, eller kan lide, en roles standpunkt kan det blive svært.

Destruction er både den mest eksplorative og sårbarer rolle. Den er optimal til følelses spilleren, der kan ramme begge ender af den dynamik. Eller, til den stille introverte spiller, som så for en mulighed for at spille. Eller, den spiller du vil nyde at se råbe, men som har mådehold nok til at give de andre spillere plads. **Absurdity** skal ikke gives til en for optimistisk spiller. Vælg gerne den med mest sortsyn. Gå også gerne efter at give videnskabsnørden, den der kan identificere sig med dens objektive synspunkt.

Creation kan fejtolkes som en dørmåtte. Giv den IKKE til en svag spiller. Den har generelt hårde kår, da den essentielt er den eneste der tror på Meningen med stort M. Så giv den til en ekstrovert spiller, der ikke er bange for at tage konflikter og tale sin sag. Rollens relativt mildere personlighed afrunder også godt en ellers lidt for højtråbende spiller.

Hedonism er heller ikke specielt egnet til en svag spiller. Den kan blive stille eller plat i den forkerte spillers hænder. Den egner sig dog stadig bedst til en spiller der er naturligt er kæk og flottenheimer, så længe de også har mådehold og en vis modenhed.

Vurder lidt på dine medspillere, hvad de er for typer under opvarmningen. Har du stadig anelse derefter, så introducer rollerne, vis dem stikordene og lad dem vælge selv.

Do You Realize - we're floating in space -
Do You Realize - that happiness makes you cry
Do You Realize - that everyone you know someday will die
- Flaming Lips

Scenetyper & Mekanik

Der er to scenetyper i Sisyfos:

Dream scener

Disse er klassiske bordrollespilsscener, hvorI sidder ned og spillerne snakker. Nogle af dem vil også inkludere monologer, eller have fortællelementer hvor en spiller f.eks. skal beskrive et syret drømmelandskab, der repræsenterer hvad rollen tænker på. I drømmescener spiller aspekterne udelukkende sig selv og får mulighed for at snakke direkte til hinanden. Den virkelige, fysiske Anders eller andre bipersoner er ikke med i disse scener. Oftest er disse noget der foregår i, ja, drømme, eller på anden foregår i Anders' hoved. Det er op til fortolkning. Aspekterne har fuld kontrol over den verden, scenen foregår i, og hvis de har lyst, kan spillerne løbende tilføje beskrivelser af smeltende ure og den slags. Det må de strengt taget også godt i den anden type scene, men der vil det nok være mindre relevant.

Fysiske scener

Disse er synonyme med semi-live, hvor spillerne skal stå op, ud på gulvet og spille med hele kroppen. Oftest foregår scenen i noget, der minder om den virkelige verden og følger Anders' hverdag. Han indgår selv, fysisk, i disse scener, samt bipersoner, som kæresten Katja, chefen eller venner. Alle disse spilles dog igennem aspekterne, aspekterne overtager kroppene på disse mennesker til en vis grad. Personerne i scenen spilles som tilnærmedesvist virkelige mennesker, men med aspektets agenda og hang til ekstremer. Navnet på denne person vil være en kombination af aspektet og det virkelige menneskes navn. F.eks. vil Creations-Anders på arbejdet nok være flittig og positivt stemt, mens Destructions Anders vil dogne den og tage tidligt hjem. Eller pisse på chefens bord eller brænde kontoret ned. Det er stadig op til fortolkning, hvor meget af disse scener foregår i den egentlige, virkelige verden. Det er tilladt at smide syrede elementer og ekstreme handlinger ind i disse scener.

Byttemekanikken

I fysiske scener kan spillerne derudover bruge en bestemt mekanik: De kan bytte om på, hvem der deltager i scenen, og hvem der spiller hvilke personer. Som oftest vil der kun være to eller tre spilpersoner i en scene ad gangen, men dem, der ikke er med i scenen, kan hive en spiller ud af scenen og sætte sig selv ind i stedet. Spillede denne person en biperson eller Anders selv, spiller den

indtrængende spiller nu den person, fortolket gennem deres eget aspekt. F.eks. kan Absurditys spiller kan hive Hedonism Katja ud af scenen, for derefter selv at spille Absurditys-Katja. Det bliver gjort rent praktisk ved, at man giver et let klap eller hiv i skulderen på den spiller, man vil erstatte og så stiller sig der, hvor de rent fysisk stod i lokalet. Man kan også bytte med en rolle der allerede er i scenen. Der er ikke et stort ritual omkring det og udbytningen må gerne gå rimeligt hurtigt, så den ikke tager for meget af scenens energi. Hver fysisk scene bør i gennemsnit klippes efter en 1-2 udbytninger, men det kan også give mening, at der er ingen eller op til en 6 stykker, hvis scenen skal være særligt kaotisk.

Spillere, der ikke er med i scenen, kan med fordel stå eller sidde i nærheden af spillerne i scenen, så de hurtig kan tagge sig ind. Har du tid før spilstart, vil det også være en god ide at arrangere spillokalet, så det er nemt at komme frem og tilbage mellem det bord, I spiller ved, og et dedikeret semi-live område.

Spillere kan også selv vælge at bytte sig ud af en scene og hive en anden ind i stedet, men det vil være sjældent det gøres. Det primære formål med denne mekanik er at give spillerne mulighed for at volde sig ind i andres scener og udtrykke deres egen mening, når de er for trætte af at høre på de andre. Der må gerne være en smule irritation over det, en fornemmelse af at aspekterne prøver at lukke munden på hinanden. Mekanikken skal ikke bruges for ofte, men der må gerne gå lidt kaos i den; Hvis man blev byttet ud mens man var i gang med at fortælle en vigtig pointe, må man gerne ti sekunder senere bytte sig ind i scenen igen. I kontrast er drømmescenerne et helle, hvor man får lov til at tale færdig og trække vejret.

Det skal understreges at den afgørende forskel mellem drømmescener og fysiske scener er, om udskiftningsmekanikken må bruges, og om de spilles semi-live eller ved bordet. Hver af scenetyperne foregår i starten i hver deres parallelle verden, drømme og “virkelighed”, men undervejs bliver de to også blandet sammen. Forholdet mellem scenetype og setting er mere kompliceret end det.

Existence is random. Has no pattern save what we imagine after staring at it for too long. No meaning save what we choose to impose. - Rorschach

Spillederens Karakter

Du har en fast rolle du spiller igennem hele scenariet: Emptiness. Den er et aspekt af Anders ligesom de andre spilpersoner. Den repræsenterer det ureflekterede menneske, der bare følger med strømmen. Og den utilpashed og tomme fornemmelse man kan få af at gøre det. Tænk p-zombie eller spidsborger, hvis det siger dig noget. Emptiness er tilbagetrukket og apatisk. I Anders' krop følger den samfundets normer: Tager på arbejde, stryger skorten og gør ellers alt, hvad der bliver sagt eller foreslået den. På egen hånd gør den intet, sidder derhjemme og kigger ind i væggen. Den er sørgelig og noget af en medløber. Da den ikke har nogen stærke holdninger selv, bliver Emptiness nemt påvirket af de andre aspekter og vil nogle gange spørge dem til råds. Den kan godt finde på at pointere, når de andre aspekter modsiger hinanden eller sig selv, men kun fordi den bliver forvirret og vil have svar. Den vil ellers undgå konfrontationer og give hvem den end snakker med ret. Prøv at spille Emptiness, så den vækker en blanding af medlidenhed og nedladende ynk i de andre spillere. I semi-live scenerne, tænk slunkne skudre, næsten-hviskende dirrende stemme og meget kiggen ned i gulvet.

Overordnet er Emptiness at regne for en biperson. Den er med i mange start-og plot-vigtige scener, men overordnet bør det være det aspekt, der er med i færrest scener og fylder mindst. Den kan godt komme til at virke lidt som orkanens øje, en rolle der ikke gør meget, men som de andre kredser omkring.

Som de andre aspekter kan du bytte dig ind i scener, men du bør ikke gøre det ofte. Emptiness er primært et værktøj, du kan bruge som spilleleder til at dirigere eller korrigere i spillet. Hvis en scene bliver for fjallet eller kører helt ud af en tangent, kan du indsætte den i scenen for at minde spillerne om det oprindelige emne. Videre kan du give opbakning til en spiller, der bliver kørt for meget over ("Men kreation sagde..."), eller prøve at frembringe nuancer og tvivl i stædige spilpersoner ved at stille borende spørgsmål. Især Absurditys sorg og Hedonisms tomhed har den en del til fælles med, som du kan udnytte. Og hvad du ellers føler behov for som spilleder i situationen. Det er okay, at du bøjer karakteriseringen af Emptiness ovenfor for spillets bedste.

Det sagt, så er Emptiness også at regne som en legitim spilperson og en, jeg håber du vil nyde at spille. Spil den med maven, og som du har lyst.

Mennesket er dømt til at være frit. Dømt, fordi han ikke har skabt sig selv. Og alligevel frit, fordi når det én gang er kastet ind i verden er ansvarlig for alt, hvad det gør.

- Jean-Paul Sartre

Pacing & Klipning

Scenariet er sat til at tage cirka 3 timer. Det er inklusive spillerfordeling, løs snak, briefing og det hele. Med andre ord er det ikke tænkt som et specielt langt scenarie. Grunden er, at spillet i høj grad afhænger af spillernes interaktioner og rollernes grundlæggende natur. Omend sceneoplæggene og skiftene mellem akter gerne skulle leve ny inspiration undervejs, skal scenariet paces rimeligt stramt for at spillerne ikke mister energien undervejs. Hvis du dog skulle få en gruppe, der kan skændes i timevis uden at gentage sig selv, er der ikke noget i vejen for, at I spiller længere end de tre timer. Bare vær opmærksom på, at I ikke brænder alt krudtet af i første halvdel af spillet. Scenariet tager heller ikke skade af et par dvælende, rolige øjeblikke, hvor der ikke bliver sagt så meget. Det er ikke fordi I har decideret travlt, spillet skal bare varer længere end, at I løber tør for noget at snakke om.

Din vigtigste opgave som spilleleder, næstefter at formidle scenariet på en overskuelig og klar måde, er at klippe scenerne skarpt, hårdt og tilfredsstillende. I de fleste scener vil aspekterne diskutere et eller andet emne, men sandsynligvis ikke nå til enighed eller en konklusion. Du skal derfor ikke vente på, at der kommer en naturlig afrunding på scenen. Lad i stedet alle rollerne i scenen præsentere deres synspunkt med et par argumenter, lad dem måske eskalere en smule, og klip så scenen. Igen, scenen behøver ikke at nå en central pointe; men alle spillere i scenen skal lige have mulighed for at give deres input. Hvis du er i tvivl, så er det som regel bedre at klippe for tidligt end for sent. Hellere 2 minutter end 8. Spillerne skal nok få chance til at udtrykke sig senere.

En anden måde at klippe på er at kigge på spændingskurven i scenen. Hold øje med intensiteten, konfliktenes eskalering eller bare lydniveau i scenen. Det er næsten altid bedst at klippe, når det lige er på toppen eller lidt før. Folk skal ikke nå at forløse eller nedtrappe en konflikt eller diskussion. Det giver en god, høj energi, som man bærer videre til næste scene.

Sidst er min egen favorit teknik at klippe efter gode replikker. Når en spiller siger noget kategorisk og ekstremt, noget der indkapsler temaet i scenen, karakteren eller hele scenariet i en enkel sætning, er det ofte et godt sted at klippe. Lad ikke chancen passere forbi når du hører det perfekte citat!

Fysiske scener og drømmescener er en smule forskellige med hensyn til deres behov til pacing. Førstnævnte kan ofte holdes kørende et stykke længere, da det giver ny energi til scenen, når aspekterne bytter ud. Det er dog ikke noget du skal bero dig for meget på, og en scene kan sagtens klippes, uden mekanikken

har været brugt. I gennemsnit er det nok én eller to udbytninger per scene du skal sigte efter, men vent ikke på dem. Hvis en fysisk scene er ved at trække ud, kan du nødstilfælde afslutte den ved at bytte tomhed ind i den, sige noget fedt og så klippe.

Dream scener har ikke udbytningerne, men må i nogle tilfælde også spilles langsommere og mere dvælende. I gennemsnit vil de to scenetyper nok have samme længde, nemlig et par minutter. I monologer bør du altid give spillerne al den tid, de behøver, og lade dem selv indikere hvornår de er færdige.

Rent fysisk plejer jeg at klippe ved at halv-råbe “cut” og lave en markant, skærende armbevægelse. Hårdt og skarpt. I mere stille scener kan et hviskende “tak” også gøre det.

We're chained to the world
And we all gotta pull
I said we're all going to be just dirt in the ground - Tom Waits

Prolog & Opvarmning

Der er tre opvarmningsøvelser/workshops før i går i gang med selve spillet og scenerne. De foregår dog i fiktionen og omhandler Anders, som han er før aspekterne overtager. De udgør derfor også en slags prolog.

Anders

Først skal spillerne lære lidt om, hvem Anders er og selv digte videre på ham.
Først fortæller du, hvad der er fast defineret om ham:

Han bor i Danmark, er voksen og cirka ung (25-35 år). Han har en længere uddannelse og et kontorjob. Han har en kæreste der hedder Katja og de har et rimeligt velfungerende parforhold. De har ingen børn.

Herefter går i to gange med uret rundt om bordet og stiller hver spiller et spørgsmål om Anders som de skal finde på et svar til:

Hvordan ser han ud?
Hvor arbejder han?
Hvad er hans forhold til sit arbejde?
Hvad har han af familie og hvordan er de?
Hvordan har han mødt Katja?
Hvor og hvordan bor de?
Har han nogen kæledyr eller fritidsinteresser?
Har han nogen hemmeligheder eller drømme?

Hverdag

En lille fortælle øvelse hvor I etablerer Anders' hverdag, den virkelige verden og ikke mindst hans mangel på mening.

Hver spiller fortæller et par sætninger, fragmenter fra en gængs hverdag i hans liv. Små detaljer som at stene i badet, vente på bussen, fokusere på arbejde, hygge med kæresten om aftenen, el.lign. Godt og skidt. Efter hver fortæller, siger de "hvad er meningen?", og resten gentager i kor. Gerne bestemt og halvråbende. Du starter med at fortælle f.eks. om lyden af vækkeuret og Ikører så ellers mod uret. Afslut, når I er nået to gange rundt om bordet. Prøv at nuancere beskrivelserne, så beskriv et dejligt og positivt øjeblik, hvis de andre spillere er meget negative og omvendt.

Surrealisme

En fortælleøvelse for at øve at fortælle om surrealistiske detaljer og varsle, hvordan Anders' virkelighed bryder sammen.

Anders sidder i bilen eller bussen på vej hjem fra arbejde og kigger på verden uden for ruden som synes forkert på en eller anden måde. I skal beskrive hvordan diverse objekter, steder og mennesker er ved at falde ud af virkeligheden. Det kan være, de er fordrejede eller korrumperede, taget til en ekstrem, eller ude af deres kontekst. F.eks. en mand i jakkesæt uden ansigt, en McDonalds bygget af fedt og kød, eller et passagerfly der lander på rådhuspladsen uden besvær. Du starter runden med at bede spilleren til højre for dig nævne noget Anders ser, så beskriver du kort, hvordan det er underligt. Så finder du på noget den næste spiller skal gøre syret og så fremdeles. Kør en, højst to runder.

Efter disse øvelser fordeles der karakterer og du forklarer, at du spiller Emptiness.

Every existing thing is born without reason, prolongs itself out of weakness, and dies by chance.
- Jean-Paul Sartre

Scener

Herefter følger alle scenariets scener og instrukser til disse. Sceneoplægget, det der skal kommunikeres til spillerne, står i kursiv. Det er skrevet, så det kan læses op, og det kan du med fordel gøre. Men du er også velkommen til at fortolke og forklare med egne ord. Det kan også være nødvendigt med små-justeringer alt efter hvad I etablerer om Anders i opvarmningen og undervejs.

Efter sceneoplægget følger, med normal skrifttype, instrukser direkte til dig om, hvordan du skal køre scenen, hvordan du skal spille Emptiness, plottwists e.lign.. I nogle scener har spillerne også specifikke instrukser, givet sammen med deres rolle. De er også inkluderet i denne scenetekst for kontekstens skyld. Nogle scener er uden ekstra instrukser, da du ikke skal gøre meget mere end at sætte scenen, klippe og smide Emptiness ind i scenen, hvis du føler for det.

Generelt, fordi der ikke er noget sammenhængende plot, er der kun få scener hvor der skal være et meget bestemt udfald. Du er også velkommen til at klippe scener ud, hvis det passer til scenariets pacing, eller sætte dine egne.

Akt 1 - Aspekterne

Act 1 er primært en introduktion til rollerne og scenariets stemning, ikke mindst hvordan scener ikke nødvendigvis hænger logisk sammen. Dette akt er ret scriptet, i forhold til resten af scenrijet. Alle scenerne i akt 1 foregår siddende, som bordrollespil, og er derfor teknisk set drømmescener, men denne distinktion er ikke værd at forklare spillerne endnu.

Du spiller Emptiness i alle scenerne, og Emptiness styrer Anders' krop. Også kendt som Empty Anders. I tre ud af fire af scenen er der et ekstremt tvist, hvor Anders gør noget voldsomt og uigenkaldeligt. Som f.eks. at springe ud foran et tog. Dette har så ingen konsekvens for næste scenen, hvor er Anders er i live og tilbage til status quo. Dette er sandt for alle andre scener og en opfordring til at spillerne trykker den i bund. Vigtigst er dog at du giver spillerne rum og så meget tid, som de har lyst til at bruge, til at introducere deres roller.

Emptiness er en smule mere optimistisk og initiativrig i denne akt. Det er først som de andre aspekter deler sig fra den, at den for alvor bliver tom. Den er til gengæld om muligt endnu lettere øve indflydelse på og opfører sig som en ekstrem perversion af de aspekter, den interagerer med.

Spillerne har instrukser til disse scener, så husk at sige dens navn.

Absurdity

Empty Anders står og venter på et tog, på vej til malekursus, på en solrig sommerdag. Det var noget Katja foreslog og derfor gjorde han det. Noget er galt, noget klør og kradser i Anders' hjerne. I sniglytter på Emptinesss tanker...

I talesprog, tal højt af Emptinesss tanker. Den gør det mest fordi Katja sagde det, men spørgende, glæder den sig til at skulle lære noget nyt, håber det kan give den noget mening. Giv Absurdity brænde til at opponere. Snak ellers indtil den bryder ind.

Absurdity instrukser: "Lyt lidt til Empty Anders (spillede), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl hvordan virkeligheden bliver mere grå, mere udvasket, idet Absurdity opstår ud af Anders. Belær ham om, hvor ligegyldigt det hele er, hvor åndssvagt hans maleprojekt er. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi."

Når den bryder ind i scenen, skal du mestendels klappe i. Og ellers give den ret, nikke, "ja, jo, det er også rigtigt". Du bevæger dig nu mod at spille påvirkelige Emptiness. Og når spilleren har fået talt ud (eller begynder at køre i cirkler) og Empty Anders er helt overbevist, tager du scenen tilbage igen. Du ytrer en replik i stil af "Ja, du har helt ret. Det hele kan også være lige meget. Min eksistens er ligegyldig." hvorefter du beskriver, hvordan Anders hopper ned på togskinnerne. Giv et par enkelte, brutale detaljer om, hvordan Anders dør. Knogler kvaser, blodstænk på perronen. Det skal være tydeligt, at det ikke lige er noget man kan gå væk.

Klip derefter hastigt til næste scene, prøv at bevare chokeffekten.

Hedonism

Dagen efter, en lørdag. Empty Anders vågner i sin seng med lysstråler på sit ansigt. Han har tømmermænd.

Beklag dig en smule om smerten i Empty Anders' hoved og dens nyfundne absurde forhold til livet, og lad derefter Hedonism styre scenen.

Hedonisms instruktioner: "Lyt lidt til Empty Anders (spillede), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om Katja der kommer ind med morgenmad. Katja er sød og omsorgsfuld, især fordi hun kan mærke Anders har haft en hård nat. Og fortæl, hvordan virkeligheden bliver mere lys, vejret bedre, farverne flottere, lugtene sødere, i det Hedonism opstår. Tal både med Katjas ord og dine egne. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi. Og fortsæt så ellers med at gøre det til en god dag."

Klip scenen lidt sent, når Hedonism både har haft mulighed for at snakke om sig selv og gjort det lidt hyggeligt

Destruction

Næste uge. Empty Anders er ved at give en præsentation på arbejdet. Slideshows, laserpointers og grafer over kundetilfredshed.

Snak corporate og statistik, men også idealistisk. Snak om, at I er ved at bygge noget op, gøre en forskel, hjælpe mennesker. Du er tomhed, så du behøver dog ikke mene det. Derefter, har Destruction sit rant:

Destructions instruktioner: "Kog i vrede, mens Empty Anders (spillede) snakker. Giv ham et par sætninger til at snakke bullshit om, hvor vigtigt jeres arbejde er, men heller ikke meget mere. Sæt et par ord på, hvordan verden pludselig virker mere forfalden og skrøbelig, som du opstår. Du eksploderer i en vred rant om ligegyldigheden i deres arbejde, at alt de prøver at opnå vil falde fra hinanden. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi."

Overbevis dig selv om at dit og dine kollegers arbejde er komplet ligegyldigt, som Destruction siger, og sæt ild i projektor lærred og gardiner. Giv et glimt af, hvordan de to aspekter, en i fysisk krop, står og ser på blandt tiltagende flammer, før du klipper.

Creation

Samme aften. Empty Anders sidder alene derhjemme. Lyset, computer, fjernsynet er alle slukket.

Giv et par tanker fra en apatisk, sørgmodig Emptiness. Efter mødet med de andre aspekter kan den ikke se pointen i at gøre noget som helst. Vent som sædvanligt på at Creation bryder ind.

Creations instrukser; “Lyt lidt til Empty Anders (spillede), lad ham sige et par sætninger, men heller ikke meget mere. Så, bryd ind, fortæl om hvordan verden bliver skarpere, klarere og alting ser ud til at vokse og ændre sig. Forklar, at hans kattepine skyldes, at han kun lever for sig selv. Han skal gøre noget for andre, hjælpe til hvor han kan. Fortæl om dig selv, fremvis din ideologi.”

Derefter får du overalt dig selv til at tage til at forlade jobbet, hjemmet og kæresten for at rejse til Afrika og redde liv. Afslut gerne med, at Anders forlader hjemmet og smider sine nøgler i skraldespanden.

I kan holde en pause her hvis nogen er toilet-trængende, men det er ikke strengt nødvendigt hvis i har skåret scenerne skarpt.

Act 2 - Konflikt

Denne akt handler primært om, at aspekterne iscenesætter sig selv og skændes med hinanden. Forklar forskellen mellem fysiske og drømmescener og bytte.mekanikken der hører til førstnævnte. Når du sætter en scene, så fortæl først scenens navn, type og hvem der er med, angivet i fed.

Fremtidsplaner - Physical Scene - Hedonism, Creation

En lidt uoplagt Hedonism Anders sidder på studievejlederens kontor og snakker med Creations studievejleder. Om fremtiden, jobmuligheder, og hvordan det går med studiet. Inden scenen slutter, skal alle roller have været inde i scenen, og alle have byttet og været byttet ud.

Essentielt en opvarmningsscene for at prøve mekanikken. Du som Emptiness skal også bytte dig ind i scenen, mindst en gang eller to. Du klapper scenen, når alle har fået prøvet mekanikken af. Det må gerne eskalere til kaos, men klap gerne før det går hen og bliver helt ffollet. Nævn efter scenen,at ikke alle fysiske scener behøver at bruge mekanikken så meget.

Den spirende verden - Dream scene - Creation, Absurdity

Creation, du sætter denne scene.

Oplæs titel, drøm og aspekter i scenen som sædvanlig. Det eneste andet du skal gøre, er at klappe scenen.

Creations instrukser: "Fortæl, at du og absurditet hænger i en hvid, blank verden. Et tomt kanvas. Beskriv, hvordan du begynder at male og forme en verden, fylder det med farver og mønstre, måske liv og lykke. Og glæden i processen. Spørg Absurdity, om den ikke kan se det smukke i det."

Kontrast - Dream scene - Destruction, Hedonism

Destruction, du sætter denne scene.

Destructions instrukser: "Beskriv, hvordan du har spærret Hedonism inde. Beskriv et uvirkeligt, halv-metaforisk fængsel. Et sted af tortur, smerte og fangenskab. Og mulighed for frihed. Gør det underligt og forfærdeligt. Du har noget at belære Hedonism om. Om glæde ikke kan eksistere uden smerte, at kun tab kan gøre vinding værdifuldt. Og at det ikke varer."

Netflix - Physical - Empty Anders, Hedonism, Absurdity

Empty Anders er alene hjemme en weekend og bruger den på at se essentielt hele House of Cards. Han føler intet, tiden går bare. Er det tiden værd? Hedonism og Absurdity ser med på skærmen og cirkler om Empty Anders.

Klassisk Emptiness. Lad dem snakke på dig, og stil et dirrende spørgsmål indimellem.

Forventningens Skuffelse - Physical - Creation, Destruction

Fortid. Dagen er kommet. Creations Anders har bestået sin sidste eksamen og er færdig på studiet. Han er blevet fejret og sidder nu derhjemme... Skuffet? Var det ikke dette, der skulle ændre det hele? Der skulle fuldende ham, gøre ham lykkelig? Destructions-Katja deler sine egne erfaringer med at komme videre i livet og følelsen af at opnå noget.

Paradis for én - Dream scene - Hedonism, Creation

Hedonism, du sætter denne scene.

Hedonisms instrukser: "Beskriv hvordan du og Creation befinder jer i et omskifteligt paradies, efter din definition af paradies. Endeløse hvide strande, solskin, mad og vin. Eller en bar fuld af venner hvor man altid er tilpas beruset og der aldrig er sidste udskænkning. Eller en uendelig seng, fyldt af kroppe i alle de former man kan begære. Eller en verden hvor du kan flyve blandt stjerner, udforske og opleve alt, m.m.. Paradiset skifter konstant til det du lige har lyst til. Spørg så hvorfor Creation ser så misfornøjet ud."

Uden tid - Dream scene - Absurdity, Destruction

Absurdity, du sætter denne scene.

Absurditys instrukser: "Beskriv, hvordan du og Destruction går igennem en verden, der måske ligner vores, men ingen bevægelse eller udvikling har. Folk står stille på gaden, eller midt i en handling de aldrig fuldfører. En verden uden forfald og evig lykke for dem, der er fastfrosset i det rette øjeblik. Og spørg så Destruction om det er sådan en verden, den foretrækker. Om denne ikke er lige så absurd, selv uden død og forfald."

Kommunen - Physical Scene - Absurdity, Creation

Creations Anders er arbejdsløs og oppe på kommunen for at sikre sine dagpenge og søge jobs. Absurditys Kommunalarbejder er rask væk ved at give ham hundredevis af formularer at udfylde, forvirrende CV råd og inddrager enhver trevl af fritid og selvtillid.

Kapitalisme - Physical scene - Hedonism, Destruction

Hedonism Anders køber vildt ind på computeren, mens Destructions Katja kigger bekymret på. Man bliver jo glad af at købe ting, ikke?

Skift Gift - Physical Scene - Hedonism, Absurdity

I denne scene bytter vi om på, hvem der spiller hvilket aspekt. Hedonism spiller Absurdity, og omvendt. Misrepræsenter den anden rolle, eller, spil en oprigtig fortolkning af dem. Bytter man ind i scenen, overtager man både mennesket og aspektets rolle, spiller præcis den samme karakter, som de gjorde.

Absurditys Anders og Hedonism Katja har været sammen en rum tid. De diskuterer, rimeligt fredeligt, om de snart burde gifte sig. Er det et meningsløst ritual? Er der nogen, der bliver nervøs ved tanken?

Så, Hedonisms oprindelige spiller, spiller i denne scene Absurditys Katja, mens Absurditys spiller, spiller Hedonism Anders. Hvis f.eks. Destruction bytter med Absurditys Katja, kommer den også til at spille Absurditys Katja. Man må gerne parodiere den andens rolle. Eller det kan være de får en forståelse for den ved at snakke som den.

Spillerne skal ikke til at læse hinandens karakterark før scenens start, det er en del af pointen, at de har mindre information at spille den andens rolle ud fra.

Nye liv, samme skæbne - Dream scene - Destruction, Absurdity

Emnet om børn har været usagt mellem Anders og kæresten et stykke tid.

Destruction og Absurdity kigger igennem billedalbums fra fremtiden og fortæller om hvordan barnets liv vil falde ud.

Igen, Kommunen - Dream scene - Hedonism, Destruction

Hedonism er arbejdsløs og er ude på havet for at sikre sine dagpenge. Destruction er rask væk ved at give ham hundredevis af skriftruller at udfylde, forkerte etikette råd og inddrage enhver trevl af glæde og selvtillid.

Læg mærke til, og understreg over for spillerne, at det er en drømmescene denne gang. Aspekterne spiller sig selv, omend de måske i situationen halvt har bildt sig selv ind at de er mennesker.

Stop - Dream scene - All

Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Emptiness siger intet, som de andre, som de skændes.

I denne scene skal I konstant eskalere konflikten imellem jer. Tal hurtigere og højere, råb og afbryd, til intet kan forstås. Jeg klipper ikke scenen, før jeg er tilfreds.

Erstat gerne beskrivelserne af hjemmet med ekkoer og gentagelser af hvad spillerne har beskrevet af syrede elementer i drømmescenerne og scenariet generelt.

Du lader spillerne eskalere scenen uden at sige noget, indtil de reelt alle råber i munden på hinanden. Så bryder du ind ved at råbe HØJT “STOOOOOP!”. Mere fortvivlet og sårbart, end vredt. Et sjældent følelsesudbrud for Emptiness. Du siger et par sætninger om at det her ikke virker. Hvordan I kun er ved at gøre jeres alle (Anders') situation værre. Gerne næsten grådkvalt og rystet i din grundvold. Og klip så scenen, inden nogen svarer.

Act 3 – Forening?

Det er en god ide at holde en pause her, før starten på sidste akt.

I denne akt har rollerne mulighed for at vise deres svagheder, udvikle sig og gå på kompromis. Eller lade være. De vil i flere scener blive skubbet i retning af fælles forståelse og at gøre noget for det fælles bedste, for at få Anders på ret køl, men det er værd at understrege for spillerne, at det stadig er et valg, de selv må træffe. Det er også legitimt at spille denne akt lige så stædigt som akt 2.

Døden - Physical scene - Destruction, Hedonism

Destructions Anders er på bar med en gammel ven, Hedonism Henrik. Scenen starter ved at Hedonism Henrik tøvende siger “Du, øhm, jeg har sgu fået konstateret kræft.”

Krise - Dream scene - All

Vi skruer tiden tilbage. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af uvirkeligheden. Et hav deler gulvet, et par palmer gror i hjørnet og grå og smukke byer pulserer. Emptiness har just fået jer til, i hvert fald for et øjeblik, at holde op med at skændes. Så hvad har I at sige?

Direkte fortsættelse på “Stop” scenen. Sig cirka hvad du sagde, da du satte den. Du kan godt tage del i samtalen som Emptiness, måske nærmest konstruktivt, men giv mestendels scenen til spillerne. Hvis de begynder at skændes igen, så klip den hastigt, det er konklusion nok. Og klip den også gerne før de er begyndt at lægge for konkrete planer for Anders’ liv; det er der en anden scene dedikeret til.

Det kan give mening at springe denne scene over, hvis aspekterne allerede er begyndt at blive enige om meget og lægge konstruktive planer for Anders.

To selvmord, to liv - Dream scene - All, undtagen Emptiness

I denne scene skal I hver især retfærdiggøre livet og døden. Hedonism og Creation forklare hvorfor de, og Anders, vælger at tage livet af sig selv, og beskriver kort, hvordan de gør det. Destruction og Absurdity skal forklare hvorfor de IKKE gør det, vælger livet på kanten af selvmord.

Dette er monologer, så hver spiller skal på skift beskrive højt og fortælle deres forklaring til ende. Som udgangspunkt er du/Emptiness ikke i runden, men har du lyst, kan du også godt retfærdiggøre hvorfor den IKKE tager sit eget liv.

Giv spillerne et øjeblik til at tænke, før du beder én om at starte.

Prokreation - Physical scene - Creation, Hedonism

Creations Anders og Hedonism Katja ligger i sengen en aften og småsludrer.

Emnet børn kommer på tale.

Hvis I er okay med det, så hold i hånd hele scenen igennem.

Igen, Døden - Physical scene - Absurdity, Creation

Vi bytter aspekter igen og gentager samtidig en tidligere scene.

*Hedonism Anders, spillet af Absurdity, er på bar med en gammel ven,
Destructions Henrik, spillet af Creation. Scenen starter ved at Hedonism Henrik
stolt annoncerer "Du, jeg har sgu fået kræft."*

Du kan vælge at gentage en anden fysisk scene end Døden at spille igen, hvis der er en, du føler var særligt stærk, eller kunne bruge et andet perspektiv.

Private tanker - Dream scene - All

I har trukket jer tilbage til hver jeres domæne for en stund. Destruction sidder i en gold verden, i blandt konstant faldende ruiner. Absurdity hænger i det tomme rum, blandt uendelige, kolde stjerner. Creation, sidder snoede træer, evigt voksende mod himlen. Hedonism, nedsunket i varmt og silkeblødt sand. Og Emptiness, sidder i en firkantet lejlighed, hvide vægge, ingen møbler, ingen andre.

I har et øjeblik til refleksion og eftertanke. Hvordan har i det? Hvad tænker i?

Monolog scener, lad folk snakke, dvæle og væve. Spillerne må meget gerne tilføje lidt ekstra beskrivelser af deres verdener hvis de har lyst. Emptiness er nok som altid vægelsindet og uden ekstremer holdninger eller følelser. Men mærket efter tidligere scener og alle de andre aspekters diskussioner kan også have haft en påvirkning på den.

Aspekterne på loftet - Dream scene - Creation, Absurdity

Creation og Absurdity roder rundt på loftet i Anders' hoved. I en kiste har de fundet dukker, miniature versioner af andre aspekter, ikke stærke nok til at kunne tage selvstændig form. De har fundet bl.a. "Indre Harmoni", "Nihilisme" og "Minimalisme". Find eventuelt selv på flere. De overvejer, hvad der skal gøres af dem, om der er noget sandhed i dem.

De to næste scener kan springes over, hvis I allerede er nær en konklusion, eller hvis pacingen af scenariet kræver det.

Alle for en - Physical scene - (Du vælger)

I denne scene spiller vi alle aspektet X. X Katja, spillet af Y og X Anders, spillet af Z, diskuterer deres fremtidsplaner, om de skal rejse mere, få nogle flere hobbyer sammen, skifte job, flytte til Spanien, m.m.

Tænk over om der en rolle, der ikke er kommet til sin ret, har tabt de fleste diskussioner. Vælg den til at være den, som alle spiller. Er du i tvivl, så vælg Creation, da der er tendens få kan enes med den. Derudover, vælg de spillere til at spille scenen, der har snakket mindst, giv dem muligheden for at tale. Spil eventuelt selv Katja som en start og lad dem styre samtalen.

Denne scene har ikke dårligt af nogle flere byt end ellers, inklusiv dig selv, så alle kan nå at medgive deres enighed.

Fyring - Physical scene - Destruction, Creation

Destructions Anders er blevet fyret. Creations Katja finder ham derhjemme, i gang med at slå huller i væggene med en forhammer, blod på hans hænder. Hvorfor skal ét tab lede til det næste?

Sisyfos - Dream scene - All

Creations Sisyfos er igang med at skubbe stenen op bjerget. Hedonism Sisyfos nyder udsigten fra toppen af bjerget, mens den ruller ned igen. Destructions Sisyfos ser opgivende på stenen som den ruller på plads ved bjergets fod. Absurdity ser på den ligge stille, skubber ikke. Er det værd at skubbe stenen?

Denne scene har i teorien intet med Anders at gøre. De er Sisyfos' aspekter her. Det er dog kun fint, hvis resten af scenariet bløder ind i scenen og refererer til de andre virkeligheder.

Konklusion - Dream scener - All

Anden sidste scene i scenariet. Aspekterne sidder i deres virkelige hjem, indtaget af svindende uvirkelighed. Solen er ved at stå op. Anders virkelige krop ligger i sengen og venter på aspekternes hjemkomst. I har ÉN sidste chance, for sammen at lægge en plan, lave stor eller lille ændring i jeres fælles liv. Eller I kan blive ved med at bekæmpe hinanden, kæmpe for det éne, rigtige svar.

Du/Emptiness er med i scenen og diskussionen, men som altid, er det ikke dig der skal styre den.

Epilog

Spil "Hverdag" scenen igen. Fortæl på skift om små brudstykker og øjeblikke i Anders' hverdag. Denne gang må folk selv bestemme, hvilken sætning de afslutter deres fortælling med. De andre gentager den som før. Giv spillerne et øjeblik til at tænke, før du sætter den første spiller til at fortælle. Kør kun én gang rundt, slut gerne med dig selv. Derefter, den et øjebliks stilhed og tak så for spil.

Efterspil

Jeg foreslår i udfylder feedback sedler med det samme, i stilhed, for at fange spillernes umiddelbare indtryk. Derefter kan du lede en lille debrief, hvis du fornemmer der er stemning for det, d.v.s. spillet lader til at have gjort et eller andet indtryk på spillerne. Her kører i en runde rundt om bordet hvor hver spiller, hvis de har lyst, kan fortælle, om der var ting i spillet de kan genkende fra deres eget liv, om egne livskriser, holdninger til meningen o.lign.. Det skal udelukkende være frivilligt og ikke påtvunget. Denne snak kan også tages i baren.

Hvis spillerne ser utilfredse ud, kan destruktiv kritik af scenariet også give en form for katharsis.

The cold, suffocating dark goes on forever and we are alone. Live our lives, lacking anything better to do. Devise reason later. There is nothing else. - Rorschach

Oversigt

Her følger en kortfattet opsummering af scenariet og hvad du skal sige hvornår, til brug som hurtigt overblik og reference undervejs i spillet.

Før spil: Gør semi-live plads, gør det let at skifte mellem bord og gulv.

Sisyfos: Fortæl kort Sisyfosmyten. Forklar ikke Camus referencen eller pointen. Lad det være et mysterium, hvad det har med scenariet at gøre.

Introduktion: Læs foromtalen op og/eller fortæl cirka:

Tema: Jagten på meningen med livet og hvad man skal bruge det på.

Anders, tilsyneladende godt liv, men mangler retning og mening.

Bliver delt i fire positioner, perspektiver, filosofier, følelser.

Hverdag invaderes af surrealisme og underlighed.

Karaktererne oplever handlingen kronologisk, men ingen reel kronologi, konsekvenser videreføres ikke fra en scene til den næste.

Semi-live, bord- og fortællelementer. Meget diskussion og karakterinteraktion.

Prolog / Opvarmning

Anders

Fast defineret: Bor i Danmark, voksen og cirka ung, længere uddannelse, i arbejde, ingen børn (endnu?), sød kæreste der hedder Katja.

Spørg rundt om bordet: Hvordan ser han ud, hvor arbejder han, hvordan har han mødt Katja, hvordan er hun, hvor bor de, nogen kæledyr, fritidsinteresser, hemmelighed?

Routine

To runder fortælle hverdagsøjeblikke, "What's the point?!" i kor efter hver spiller.

Surrealism

En runde fortælle hvad Anders ser af fordrejede/kontekstløse steder uden for sit bilrud.

Casting

Destruction til dynamisk følelsesspiller, eller introvert, eller mådeholden råber.

Absurdity til negativ eller videnskabelig objektiv spiller.

Creation til stærk, spiller med selvtillid.

Hedonism til spiller der kan spille den kækt, men med nuancer og modenhed.

Nævn at du spiller et aspekt, Emptiness

Act 1 - Aspects

Intro til surrealisme, mangel på konsekvenser, fyldt med overraskelser.

Emptiness/Empty Anders: Meget let påvirkelig og underdanig, blanding af sørgelig og ynkelig.

Absurdity

Empty Anders is waiting for the train, on a sunny, summer day. He's on his way to a painting lesson. It was a suggestion of Katja's, the main reason he did it.

Somethings wrong, somethings scratching and clawing from within Anders Brain. You peek in on his thoughts...

Indiker medløberi, men også håb fra Emptiness. Hop ud foran toget, når Absurdity er færdig.

Hedonism

The day after, a saturday. Empty Anders wakes in his bed with sunbeams on his face. He's got a hangover.

Lidt brok. Gør det til en hyggelig dag, giv det andet aspekt ret i alt.

Destruction

Next week. Empty Anders is giving a presentation at work. Slideshows, laser pointers and graphs of customer satisfaction.

Statistik, ideologi og optimisme. Brænd kontoret ned efter Destruction.

Creation

Same day, evening. Empty Anders is sitting alone at home. Lights, computer, television, all are turned off.

Apatisk, sørgmodig Emptiness. Kyl nøgler ud og tag til Afrika efter Creation.

Evt. pause.

Act 2 - Conflict

Aspekterne iscenesætter sig selv og skændes. Forklar:

Dream scenes: Tabletop rollespil, spiller aspekter, surreelle, ingen virkelige mennesker (ish).

Physical scenes: Semi-live. Spiller blanding af aspekt og mennesker. Kan bytte menneske og bytte sig ind i scener, ved klap på skulderen.

Plans for the Future - Physical Scene - Hedonism, Creation

The past. A somewhat indisposed Hedonisme Anders is talking with Creation student guide at it's office. About the future, job possibilities and how the Anders studying is going. Before the scene has ended, all roles has to have been in the scene, and been swapped in and out.

Emptiness skal også bytte ind.

The Sprouting World - Dream scene - Creation, Absurdity

Creation, you set this scene.

Contrast - Dream scene - Destruction, Hedonism

Destruction, you set this scene.

Netflix - Physical Scene - Empty Anders, Hedonism, Absurdity

Empty Anders is home alone for the weekend, using it to essentially watch all of House of Cards. He feels nothing, time simply passes. Hedonism and Absurdity are watching with him. Is it worth the time?

The Disappointment of Anticipation - Physical Scene - Creation, Destruction

The past. The day has come. Creation Anders has passed his final exam and gotten his diploma. He's been celebrated and is now at home... Disappointed? This was supposed to be it. The thing to change everything, to complete him. Make him happy. Destruction Katja shares her opinion on achievement and progress in life.

Paradise for One - Dream scene - Hedonism, Creation

Hedonism, you set this scene.

Without Time - Dream scene - Absurdity, Destruction

Absurdity, you set this scene.

The jobcentre - Physical Scene - Absurdity, Creation

Creation Anders is unemployed, up at the jobcentre to secure his unemployment benefits and search for a job. Absurdity Employee is cheerily giving him hundreds of forms to fill, contradictory CV advice and destroy any shred of his spare time and dignity.

Capitalism - Physical scene - Hedonism, Destruction

Hedonism Anders buys crazy amounts of stuff on the computer, while Destruction Katja looks on, worried. You get happy buying things, right?

Shift & Marry- Physical Scene - Hedonism, Absurdity

In this scene, we're switching who plays what aspect. Hedonism plays Absurdity, and vice versa. Misrepresent the other role, or, play an honest interpretation of them. If you swap into the scene, you also take over the other aspect, play the same character the same role they did, in human and aspect.

Absurdity Anders and Hedonism Katja have been together for a good while. They discuss, quite civilly, whether they should get married. Is it a meaningless ritual. Is anyone nervous at the thought?

New life, same fate - Dream scene - Destruction, Absurdity

The subject of children has been unsaid between Anders and Katja for a while. Destruction and Absurdity are looking through picture albums from the future, explaining how the life of the hypothetical kid will turn out.

Again, The Jobcentre - Dream scene - Hedonism, Destruction

Hedonism is unemployed, out at sea to secure his unemployment benefits and search for a job. Absurdity is cheerily giving him hundreds of scrolls to fill, contradictory etiquette advice and destroy any shred of his joy and dignity.

Stop - Dream scene - All

The aspects are in their real home, invaded by unreality. A sea divides the floor, a couple of palms grows in the corner and beautiful cities pulsate along the walls. Emptiness says nothing, as the others bicker and argue.

In this scene, you have to constantly escalate the conflict between you. Talk louder and louder, shout and interrupt, till nothing can be understood. I won't cut the scene until I'm satisfied.

Råb "Stop" når alle spillere råber i munden på hinanden. Forklar at i kun er ved at gøre situationen værre. Sårbar og grådkvalt Emptiness.

Pause!

Act 3 - Reconciliation?

Mulighed for karakterudvikling, vise svaghed, og gå på kompromis. Ingen tvang.

Death - Physical scene - Destruction, Hedonism

Destruction Anders is at a bar with an old friend, Hedonism Henrik. The scene starts by Hedonism Henrik reluctantly saying “Uhm, you know, by the way, I've got cancer.”

Crisis - Dream scene - All

We turn time back a bit. The aspects are in their real home, invaded by unreality. A sea divides the floor, a couple of palms grows in the corner and beautiful cities pulsate along the walls. Emptiness has gotten you to stop arguing, at least for moment. So what do you have to say?

Deltag lidt som Emptiness. Klip før konkrete planer eller skænderi.

Two suicides, two lives - Dream scene - All, except Emptiness

In this scene, you each have to justify life or death. Hedonism and Creation explain why they, and Anders, choose to take their own life, and succinctly describe how they do it. Destruction and Absurdity, has to why they DON'T, how they choose life at the edge of the abyss.

Procreation - Physical scene - Creation, Hedonism

Creation Anders and Hedonism Katja lie in their bed one night and are chatting. The subject of children comes up. If you're both okay with it, hold each others hand the whole scene.

Again, Death - Physical scene - Absurdity, Creation

We switch aspects again and repeat a previous scene.

Hedonism Anders, played by Absurdity, is at a bar with an old friend, Destruction Henrik, played by Creation. The scene starts by Hedonism Henrik, proudly announcing “Oh, by the way, I've got cancer!”

Vælg evt. anden scene at gentage.

Private Thoughts - Dream scene - All

You've retreated to each of your own domains for a moment. Destruction hanging in an empty barren world of constantly falling ruins. Absurdity, hanging in empty space, among indifferent, innumerable stars. Creation, among ever growing trees, growing towards the sky. Hedonims, immersed in warm, silky sand. And Emptiness, alone in a square apartment with no furniture or decoration.

You have a moment for reflection. How do you feel? What are you thinking about?

The other aspects - Dream scene - Creation, Absurdity

Creation and Absurdity are rummaging through the attic in the mind of Anders. In a chest, they've found dolls, miniature versions of other aspects, not strong enough to take independent form. Among others, they've found "Inner harmony", "Nihilism" and "Minimalism". Add more, if you want. They're considering what to do with them, whether there's any truth in them.

All for one - Physical scene - (Du vælger)

In this scene, we play all play aspect X. X Katja, played by Y og X Anders, played by Z, discuss their future plans. Whether they should travel more, get more hobbies together, change jobs, move to Spain, m.m..

Vælg rolle og aspekt til scenen der har været mindst med i scenariet. Flere byt.

Fired - Physical scene - Destruction, Creation

Destruction Anders has been fired. Creation Katja finds him at home, in the process of punching holes in the walls with a hammer, blood on his hands. Why does one loss have to lead to more?

Sisyphus - Dream scene - All

Creation Sisyphus is pushing the boulder up the mountain. Hedonism Sisyphus is enjoying the view from the top, as the boulder rolls down again. Destruction Sisyphus looks at the stone dejectedly at the boulder, as it reaches the base of the mountain. Absurdity simple observes it lying still, making no effort to push. Should you push the boulder? Can one find meaning in it?

Konklusion - Dream scener - All

The second to last scene in the game. The aspect sit in their real home, invaded by unreality. Dawn is breaking. Anders real body is lying in bed, waiting for the aspect to return. You have ONE final chance, to agree on a plan, to make a big or small change in your shared life. Or you can keep fighting each other, fight for the one, true answer.

Epilog

"Hverdag" igen: Én runde fortælle hverdagsøjeblikke. Hver spiller afslutter med deres egen sætning, som de andre gentager i kor.

Efterspil

Feedback sedler. Debrief til dem der har lyst, runde hvor man fortæller om egne livskriser, holdninger eller genkendelige dele af scenariet.

Live as if you were to die tomorrow. Learn as if you were to live forever - Mahatma Gandhi

Absurdity

Meaninglessness - Truth - Arrogant - Despair

Humans search for meaning in their lives. A context or importance to their actions. An answer to what the right thing to do is, and which is the wrong. But there are no answers. Their, your, existence is nothing but coincidence. An emergent phenomena in a cold, soulless universe of objective, physical laws. A bunch of atoms that have an illusion they matter. People justify, put value in everything they do, their work, their children, their hobbies. But you know. When you stare long enough, when you think about it rationally, there is nothing that have inherent mean. To you, the whole world is grey and hollow.

You are Anders, an aspect of his thoughts, life, actions and feelings. You are arrogant and emotional. You are honest and are unafraid of, perhaps indulge in, telling the hard truths. Fundamentally, however, you are also despairing. You are completely and utterly sure your reality is correct, that it is the truth, and you will fight fang and claw with anyone that claims otherwise. But you also know that it is an awful truth. A part of you wishes you were wrong. The powerlessness frustrates you, your lack of ability to give any guidance to the brain you inhabit. Your only contribution is shooting down the initiatives of others with your knowing condescension. Maybe you should not try to answer subjective questions with objective answers.

Maybe you can change. Maybe it's just you, overthinking everything. Maybe you contribute nothing and should disappear. Listen also to the other aspects, let their words change you. If you can change.

Tips for playing

- Your job is to fight for your perspective, always arguing that you are right. Be stubborn and believe in your worldview! At least to begin with. Later, there will opportunities for agreement and development. It is still your choice though, if your character can be a part of that.
- In some scenes you will play the aspect itself and talk directly to the other aspects. In others, you will play the aspect inside a human, for instance Absurdity Katja. Play them as something like a real human being, but with the agenda of your aspect and it's love of extremes.
- Make it weird! If you do not know what to do in a scene, throw in strange elements and surrealism.
- Try to avoid talking about Anders in third-person, "he" or "Anders". You, and the other roles, ARE him. Talk about him as "We" or "I".
- You have a special role in the following two scenes. More context will be provided later, but do read them now.

Act 1, scene 1: Absurdity

Empty Anders is waiting for the train, on a sunny, summer day. He's on his way to a painting lesson. It was a suggestion of Katja's, the main reason he did it.

Somethings wrong, somethings scratching and clawing from within Anders Brain. You peek in on his thoughts...

Listen a little to Empty Anders (the game master), let him say a couple of sentences, but not much more. Then, interrupt, describe how reality becomes more gray and diffuse, as Absurdity splits itself from Anders. Educate him on little it all matters, how futile his painting project is. Tell us about yourself, bring forth your ideology.

Act 2: Without Time - Dream scene - Absurdity, Destruction

You set this scene.

Describe you and Desctruction walking through a world that might look like ours, but have no movement or progress. People stand still on the street or trapped in an action they never finish. A world without decay and eternal happiness for a selct few. And then ask Destruction, if it is this kind of world it prefers. If this world is not just as absurd, even without death and decay.

Hedonism

Pleasure - Selfish - Easy-going - Self-loathing

Humans are not as complicated as they think they are. If you observe them for a little while, it is easy to see what matters most in their lives. Pleasure. Fun. Whether it comes in the form of alcohol, capitalism, art, sport, entertainment, sex or love. Or just peace and quiet, a beach and a mind empty of thought. And hell yeah, all that is worth living for! Every action that does not lead to pleasure in itself, should lead to more pleasure, or less pain, down the line. All that talk about helping others, about expressing yourselves are just slow, fetishistic ways of getting your kicks. People should live for themselves, live for the now and everything is just wasting the little time you have. Doubt, depression and lingering on thought that does not lead to satisfaction, is a betrayal of the self. Follow the instincts, follow the needs.

You are Anders, an aspect of his thoughts, life, actions and feelings. You are easy-going, humorous and take few things seriously. You are completely confident you are right in your world view, for it is basic human nature.

However, underneath your facade, you hide indifference and self-loathing. A creeping feeling, getting stronger the more time you waste. You try not to notice, that for every day of your life that passes, everything tastes a little less sweet. You feel a little less. You know, but you try not to think about it. That the things you enjoy disappear, or your enjoyment itself vanishes. Destroyed by repetition and sameness. Ruined by that annoying feeling that there should be more. That there should be meaning. You do not believe in meaningfulness, that there should be a transcendent purpose in existing. But the absence of such still gnaw at you.

Maybe you should change. Maybe you should slow down once in a while, think a little, feel what you are feeling. Listen also to the other aspects, let their words change you. If you can change.

Tips for playing

- Your job is to fight for your perspective, always arguing that you are right. Be stubborn and believe in your worldview! At least to begin with. Later, there will opportunities for agreement and development. It is still your choice though, if your character can be a part of that.
- In some scenes you will play the aspect itself and talk directly to the other aspects. In others, you will play the aspect inside a human, for instance Absudity Katja. Play them as something like a real human being, but with the agenda of your aspect and it's love of extremes.
- Make it weird! If you do not know what to do in a scene, throw in strange elements and surrealism.
- Try to avoid talking about Anders in third-person, "he" or "Anders". You, and the other roles, ARE him. Talk about him as "We" or "I".
- You have a special role in the following two scenes. More context will be provided later, but do read them now.

Act 1, scene 2: Hedonism

The day after, a saturday. Empty Anders wakes in his bed with sunbeams on his face. He's got a hangover.

Listen a little to Empty Anders (the game master), let him say a couple of sentences, but not much more. Then, interrupt, describe how Katja, with breakfast. She's sweet and caring, especially since she can tell Anders has had a rough night. And describe how reality becomes more bright, the colors prettier, the smells sweeter, as Hedonism comes into being. Talk both as Katja and as the aspect. Tell us about yourself, bring forth your ideology. And continue making it a good day.

Act 2: Paradise for One - Dream scene - Hedonism, Creation

You set this scene.

Describe the ever changing paradise that you and Kreation are in. By your definition of paradise. Endless beaches, sun, food and wine. Or a bar full of friends, where you're always just the right amount of tipsy and the night never ends. Or endless beds, with lovers in all forms one can desire. Or a world of adventure and magic, traveling among stars and watching natural splendor. And so on. The paradise shift to whatever you want it be. Then, lastly, ask why Creation looks so dissatisfied.

Destruction

Impermanence - Freedom - Anger - Fear

Nothing lasts. Everything dies, everything decays. For every building built, one is torn down. And eventually, no more will be built at all. People talk about cycles, about the cycle of life, but they are blind. Cities disappear, civilizations disappear, humanity will disappear. One day, there will not even a single atom left to work with. The ambitions of people to become someone, to create, to leave a legacy when they are dead, are all false. That too, becomes dust. So fuck it. Fuck building anything. Tear it all down. Whether it crumbles now or later makes no difference. You are free of yoke, you have no desire to be a “productive member of society”. You are free to do whatever you want, to yourself or others, for what does it matter in the long run.

And not just in the long run, not just when it comes to creations and ambitions. The small joys in life are just as volatile, disappearing so fast it feels like they were never there. You love someone till you don't, and is left only with regret and love little less the next time around. You look forward to your new buy, until you got it in your hand, you enjoy your goals till they are fulfilled. So why have any?

You are Anders, an aspect of his thoughts, life, actions and feelings. You are angry and impulsive. You shout, break and hurt those around you. Because it does not matter, right?

Or because you are afraid. You have lost to many time. Hurt, having learned the hard way, you are afraid of losing the things you love, so you throw them away on purpose. Or you just do not invest yourself in anything, avoid caring about anything. You wish so sincerely there was something solid to hold on to, something that will not disappear or bore you eventually. But it is not going to happen. You know everything falls apart and that we have no hope of achieving anything permanent. But you doubt that is even possible.

Maybe you should change. Maybe you should enjoy the now, fleeting as it is. Turn off the terrible thoughts. Listen also to the other aspects, let their words change you. If you can change.

Tips for playing

- Your job is to fight for your perspective, always arguing that you are right. Be stubborn and believe in your worldview! At least to begin with. Later, there will opportunities for agreement and development. It is still your choice though, if your character can be a part of that.
- In some scenes you will play the aspect itself and talk directly to the other aspects. In others, you will play the aspect inside a human, for instance Absudity Katja. Play them as something like a real human being, but with the agenda of your aspect and it's love of extremes.
- Make it weird! If you do not know what to do in a scene, throw in strange elements and surrealism.
- Try to avoid talking about Anders in third-person, "he" or "Anders". You, and the other roles, ARE him. Talk about him as "We" or "I".
- You have a special role in the following two scenes. More context will be provided later, but do read them now.

Act 1, Scene 3: Destruction

Next week. Empty Anders is giving a presentation at work. Slideshows, laser pointers and graphs of customer satisfaction.

Boil in anger while Empty Anders (the game master) talks. Let him say a couple of bullshit sentences about how meaningful your works is, but not much more. Then, interrupt, describe how reality becomes more fragile, more decaying as you come into existence. Explode in an angry rant about the meaninglessness of your of, about how it all will fall apart. Tell us about yourself, bring forth your ideology.

Act 2: Contrast - Dream scene - Destruction, Hedonism

You set this scene.

Describe how you have imprisoned Hedonism. Describe an unreal, half-metaphorical prison. A place of torture, pain and captivity. With a sliver of hope and the dream of freedom. Make it weird and dark. You have something to teach Hedonism about joy and pain. How only you cannot have joy with pain. And that it does not last, even then.

Creation

Permanence - Altruistic - Caring - Conceited

The most import thing in life is to use it on something meaningful. That you create something, leave something behind, to make the world a better place in some way. There are many road: Through ones work, art, charity, innovation, children. As long as you do not live superficially and solely for yourself. That you give back to the world that has given to you. That you express yourself, plant a flag that shows you were in this world. Some proof that prove you exist, even after you are gone You can feel it, instinctively. The good deed, and the creative deed, is its own reward. You know that if you ever get to make that big work, that lifetime achievement, it will be fulfill you.

You are Anders, an aspect of his thoughts, life, actions and feelings. You are creative and caring, always ready to listen to others problems. You believe in meaning, that your actions have consequences. That life is a precious gift, that should not be wasted. And there are ways to waste it, by focusing only on short term satisfaction or destructive nihilism.

You look ever towards the future, never living in the now. Never noticing the pain so often experienced yourself when helping or creation. Instead, you only pay attention to that pleasant, tingly feeling in your gut, when the work is done. That sweet self-satisfaction. For however you much you claim to do your work for ethical reasons, however much you believe in saving the world, you do it for that feeling. You cannot admit it, but you are an animal, an animal that reacts to stimuli and rewards, not ethics or philosophy. If you did admit it, it would become a lot harder to argue for the fundamentally meaningful.

Maybe you are not as invincible as you think. Maybe meaninglessness can grip even your heart. Maybe you need to relax just a little. Listen also to the other aspects, let their words change you. If you can change.

Tips for playing

- Your job is to fight for your perspective, always arguing that you are right. Be stubborn and believe in your worldview! At least to begin with. Later, there will opportunities for agreement and development. It is still your choice though, if your character can be a part of that.
- In some scenes you will play the aspect itself and talk directly to the other aspects. In others, you will play the aspect inside a human, for instance Absudity Katja. Play them as something like a real human being, but with the agenda of your aspect and it's love of extremes.
- Make it weird! If you do not know what to do in a scene, throw in strange elements and surrealism.
- Try to avoid talking about Anders in third-person, "he" or "Anders". You, and the other roles, ARE him. Talk about him as "We" or "I".
- You have a special role in the following two scenes. More context will be provided later, but do read them now.

Act 1, scene 4: Creation

Same day, evening. Empty Anders is sitting alone at home. Lights, computer, television, all are turned off.

Listen a little to Empty Anders (the game master), let him say a couple of sentences, but not much more. Then, interrupt, describe how reality becomes more sharper, clearer, how everything seems to grow and change. Tell Anders that his problem is he only lives for himself. He should do something for others, help where he can. Tell us about yourself, bring forth your ideology.

Act 2: The Sprouting World - Dream scene - Creation, Absurdity

You set this scene.

Describe how you and Absurdity enter an empty, blank world. An empty canvas. Describe how you begin to paint and form this world, fill it with colors and patterns, maybe life and happiness. And describe your own joy in the process. Ask Absurdity how they cannot see the beauty in it.