



Vi som älskade varandra så mycket

Spelledaren

Tips till spelledaren

För att leda detta scenario behöver du endast läsa spelledarinledningen på sidorna 2 — 4.

Där förklaras vad scenariot handlar om och hur man leder det. Resten av texten läses efterhand som man spelar scenariot.



Allmänna spelledarinstruktioner

"Hjälp, panik. Vilket jättescenario."

Lugn! Du behöver inte läsa igenom hela detta scenario för att spela det. Du klarar dig med att läsa denna allmänna spelledarinstruktion.

Det räcker sedan för dig att läsa på inför varje ny scen, då även spelarna måste läsa in en ny karaktär.

Inför varje ny akt, utom den första, skall spelarna läsa igenom avsnittet Inledningen och den första scenen i akten. Spelarna skall INTE läsa resterande scener, förrän strax innan ni kommer till denna scen i varje akt. Påpeka för spelarna att det är viktigt att de inte läser slutet på akterna innan ni kommer till dem.

Den första akten - Syndafallet - är som en pjäs, med dig som berättare och spelande Lucifer och Gabriel. Spelarna har rollerna som Adam, Eva, Ormen och Skaparen. Övriga akter är består av rollspel och dig som berättaren och som NPC om så behövs.

"Men, vad går det ut på?"

Det här scenariot är baserat på en historia om själavandringen av 3 själar.

I scenariots början berättas om skapelsen i form av en pjäs. Man får veta hur världen och hur Adam och Eva skapas. Det berättas även om Ormen i paradiset och hur syndafallet leder till straffet att dessa 3 (Adam, Eva och ormen) skall återfödas som människor, om och om igen tills domedagen kommer.

Deras liv och handlingar bevakas ständigt av:

- Lucifer – som hatar världen, anser att den är ond och att den bör förgöras. Han är skaparens onda sida som vill förgöra det

som skapats. Han har brutit sig loss från skaparens sinne och blivit en demon.

- Gabriel – som älskar världen, anser den god och att den måste bevaras. Han är skaparens goda sida som vill bevara det som skapats. Han har brutit sig loss från skaparens sinne och blivit en ängel.

På domens dag skall de stå framför själarna tillsammans med Skaparen och då skall själarna och världen dömas. Lucifer skall få anklaga dem och Gabriel försvara.

Idéen är att spelarna genom sina reinkarnerade karaktärer skall gottgöra det brott som begicks vid syndafallet, då människorna svek sina löften till skaparen och ormen med sitt tvivel och nyfikenhet var upprinnelsen till syndafallet.

Deras öden är dock inte enkla och vägen fram är svår. Sjalarna befolkar olika människor, män eller kvinnor, men känns igen på sina attribut som hårfärg och ögonfärg. De inbördes rollerna i scenariot växlar mellan spelarna så att alla får spela de olika typer av karaktärer som finns i scenariot.

En bit in i scenariot dyker en ny figur upp, som kallar sig Sid och tar formen som en gammal vänlig man. Han ser världen på ett helt annat sätt än Lucifer och Gabriel och är egentligen Siddharta Gautama - Buddha. Han har även han levt reinkarnationer av liv, men lyckats bryta sig fri från återfödelsen och vill gärna hjälpa våra vänner.

© Copyright Per-Ola Olsson 1997.

Upphovsrätten till detta scenario tillhör Per-Ola Olsson. Ev liknelser till verkliga personer eller händelser är helt oavsiktligt. Kopiering och spridning av scenariot får endast ske med upphovsmannens tillåtelse. Bildmaterialet i detta scenario är tecknade original gjorda av Åsa Beckman och upphovsrätten till bilderna tillhör tecknaren.



Spelledarens uppgift

Scenariot består av 6 akter och eftersom tiden alltid är begränsad, så är det DIN uppgift att se till att spelet flyter på. Om spelarna fastnar led dem vidare för att komma igenom varje akt. Mellan vissa akter finns sk mellanakter som är monologer som du läser för spelarna.

Obs ! De avsnitt eller kommentarer som är markerade inom klamrar [xxxx] är avsedda som instruktioner till dig som spelledare. Läs inte dessa högt för spelarna.

Viktigt ! Mycket i scenariot är medvetet skrivet ganska öppet och det är upp till dig att göra utvecklingar och detaljer efter hand som akterna spelas upp.

Du måste dock se till att hålla varje akt till mellan 30 - 40 minuter. Den planerade speltiden för scenariot är mellan 3 ½ till 4 ½ timme.

I scenariot finns följande akter och mellan-akter. Mellanakterna skall hållas på under 5 minuter och innehåller en NPC som spelas av dig. (Se tabellen nedan)

I akt 2 till 5 är en av spelarna karaktärernas samvete i akten. Han/hon kommer att komma med idéer och inlägg för att påverka karaktärernas sinnelag.

- Samvetet - Är rollfigurernas samvete. Den gode ängeln och den lille djävulen samtidigt. Samvetet skall försöka påverka och få spelarna att tänka efter, att tvivla, att rysa och att fatta beslut.

Låt spelaren som är samvetet agera fritt och försöka påverka de övriga spelarna. Ingrip endast om Samvetet blir för dominerande i scenen.

Akt / Spelare	1	2	3	4	NPC
Syndafallet	Adam (Blå ögon & blondt hår)	Eva (Rött hår)	Ormen (Grönt/Brunt öga)	Skaparen -	Gabriel Lucifer
Inkvistitionen	Inkvistatorn (Blå ögon & blondt hår)	Samvetet -	Bödeln (Grönt/Brunt öga)	Antonia (Rött hår)	-
Gabriel berättar	-	-	-	-	Gabriel
I skytte-graven	Syster Mary (Blå ögon & blondt hår)	Terrance Harris (Rött hår)	Samvete -	Kapten Harris (Grönt/Brunt öga)	-
Lucifer berättar	-	-	-	-	Lucifer
Svart/vitt 60-tal	Samvetet -	Billy-Bob Travis (Rött hår)	Robert Black (Grönt/Brunt öga)	Betty-Sue Travis (Blå ögon & blondt hår)	-
På bakgården	-	-	-	-	Sid
Generation X	Lena (Blå ögon)	Henrik (Rött hår)	Martin (Grönt/Brunt öga)	Samvetet -	-
Domedagen	Gabriel (Spelledaren väljer spelare)	Lucifer (Spelledaren väljer spelare)	Sid (Spelledaren väljer spelare)	Själarnas repr. (Spelarna väljer spelare)	Skaparen



Slutet på scenariot

I den sista akten - Domedagen - skall du agera som skaparen och döma världen.

Var därför uppmärksam på hur spelarna agerar i sina roller. Anteckna för varje akt och bedöm rollspelet från spelarna.

Spelar de bra eller dåligt? Väljer de romantiska slut på akterna? Med denna information kan du sedan avgöra slutet på scenariot.

Du som spelledare bedömer vem av spelarna som passar för rollerna. Du skall välja den spelare som passar för aktuell roll. Bedöm därför spelarna under scenariot för att se vem som kan passa till de olika rollerna i Domedagsakten.

Följande roller finns:

- Adam - Själarnas representant
- Lucifer - Åklagare
- Gabriel - Försvarare
- Sid - Expertvittne.

Du spelar själv Skaparen och skall döma världen.

Spelarnas karaktärer i sista akten finns längst bak i detta häfte. Riv ut dem och fördela dem till spelarna inför sista akten.

Tärningen är kastad, bortkastad.
Spelet kan börja.

Lycka till

Per-Ola Olsson

Inkvisionen

—

Spelledaren



Inledningen

[Ge spelarna några minuter för att läsa igenom sina karaktärer. Påminn dem om att inte läsa slutet förrän strax innan denna scen skall spelas i akten. Spela lämplig musik under tiden.

Passa under tiden på att läsa igenom de korta karaktärsbeskrivningarna och inledningstexten nedan. När ni är klara läs inledningstexten högt och börja sedan spela den första scenen i akten.]

Detta livsöde innehåller tre personer och deras samvete:

- *Monsignore Luiggo* – Hans Eminens Inkvisatorn
- *Bödeln* – Marko
- *Antonia*
- *Samvetet* – Är rollfigurernas samvete.

Kort allmän beskrivning av karaktärerna (läs ej för spelarna):

***Monsignore Luiggo* – Hans Eminens Inkvisatorn**

Hans Eminens Inkvisatorn är en fanatiskt religiös man som utkämpar ett ändlöst krig mot ondska och häxerier vart han kommer. Han ser ondskan överallt och skyr inga medel för att utmätta straff.

Monsignore Luiggo är en man med en blond munkkrans och klarblå ögon. Han går klädd i sin svarta dräkt, bärande tråkors hängande i ett bönerep runt midjan.

***Bödeln* – Marko**

Bödeln är en man som dödat den gamle fursten i trakten där han kom ifrån. Marko blev utom sig när hans vackra rödhåriga fru dog i barnsäng efter att ha varit en lång tid hos den gamle fursten. Han dödade den gamle fursten och blev som straff dömd till att vara bödel.

Markos anletsdrag är väl dolda bakom hans svarta bödelshuva av läder. Genom dess ögonspringor kan man dock urskilja hans ögon är olikfärgade, ett grönt öga och ett blått.

Antonia

Antonia är en ung flicka som får ett olyckligt öde. Hon är utan att veta det dotter till *Bödeln*. Hon är uppväxt hos barnmorskan som har bevarat hemligheten i alla dessa år. *Antonia* hjälper barnmorskan och när de skulle hjälpa till vid födseln av furstens barn så gick allt fel och barnmorskan och *Antonia* blev anklagade för häxerier av fursten.

Antonias långa röda hår lyser som morgonrodnaden och är fäst med ett blått tygband. Hon är den enda i byn som har rött hår.

Akten består av fyra scener som var och en bör inte vara längre ca 5 minuter per scen.

- Budet från Fursten
- Undersökningen
- Förhöret
- Slutet

Vi ser så mänsklighetens öde efter syndafallet. Adams och Evas barn befolkar jorden. De sår och skördar, föds och dör. De skapar märkliga riken som i kamp med varandra försöker bli gudomligt rika och mäktiga. Stora imperierna föds i Babylon och Egypten och avlöses av nya imperier byggda av Alexander och de romerska kejsarna. De faller dock alla och en var, faller för mänsklig dumhet, bedrägeri, högmod och dekadens. De heliga rikenas lagrar och vishet begravs i sanden.

De gamla kunskapen förkastas och faller i glömska. Tron på den gudomliga visheten och kyrkans storhet lyser över allt annat. Att inte vara ett guds barn och följa kyrkans bud och lagar är en stor synd.

Vi befinner oss så i de mörkaste av tider, i en av den mänskliga historiens svartaste perioder - INKVISITIONEN. En tid av vidskepelse, fanatisk religiösitet, förföljelse och straff.

Inledningstexten

Hans Eminens Inkvisatorn och hans tjänare Bödeln har varit på resande fot i två dagar norrut, då blir de mötta av en ryttare från en av de nordliga Furstarna. Ni känner igen det heraldiska emblemet på ryttaren häst som vapnet för Fursten över den by som Bödeln är född i.

[Låt spelaren som är ryttaren läsa och överlämna brevet till spelaren som spelar *Hans Eminens Inkvisatorn*.]

Budet från Fursten [Spelledaren]

Ni sätter genast upp farten och når Furstens borg redan till skymningen. När ni anländer välkomnas ni av Fursten som bjuder på mat och dryck och ger er rum för natten. Hans Eminens Inkvisatorn sover i gästrummet i västra tornet och bödeln får nattlogi i ett rum ovanför stallet.

[Spelledaren]

Ni går till sängs för att vara utvilade till nästa morgon. Bödeln sover lite dåligt under natten och vaknar flera gånger.

[Låt bödeln och samvetet agera]



Undersökningen

[Spelledaren]

På morgonen beger sig hans Eminens Inkvisatorn och Bödeln tillsammans barnmorskan stuga. Stugan ligger i byns utkant och är gammal och förfallen. Bakom stugan finns en liten örtagård, fruktträd och buskar.

Ni kommer in stugan som är byggd i ett rum med en stege upp till en vind. Runt rummets väggar finns hyllor och skåp med lerkrus och träkär. Hans Eminens Inkvisatorn ger order till Bödeln att undersöka vinden, medan han själv söker genom stugan.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

Ni återvänder till Furstens borg med en säck fylld med krus från barnmorskans skåp och den döda svarta katten. På vägen tillbaka ser ni hur byborna bär en död man mellan sig. Mannen har svarta bölder runt halsen. De lägger honom på ett bål som verkar bestå av mannens tillhörigheter, som de antänder.

Ni återvänder till Fursten borg och efter att ha åtit en måltid lyssnar ni till vittnesmålen från en av tjänsteflickorna i borgen.

[Låt spelarna agera en kort stund och fortsätt sedan med nästa scen]

Förhöret

[Spelledaren]

Efter att ha hört vittnesmålet beger ni er till borgen fängelsehålor. Bödeln leder vägen ty han känner borgen sedan tiden då han tjänade Fursten.

Hans Eminens Inkvisatorn och bödeln kommer till den fängelsehåla Bödeln förberett för förhöret. Bödeln har tagit med sina verktyg och i rummet ena hörn brinner en eld och i elden ligger tre brännjärn. På ett bord i närheten finns piskor, tumskruvar och på väggarna har hand- och fotfängsel fästs för att hålla fast fångarna. Bödeln är klädd i en läderrustning och bär sin svarta huva. Två av Fursten vakter är också närvarande.

[När Hans Eminens Inkvisatorn begär att vakterna skall hämta den gamla kvinnan, kommer dem tillbaka en kort stund senare med henne mellan sig. Agera vakter tillsammans med spelaren som Antonia och släpar in Samvetet som agerar en den livlösa barnmorskan. De kastar henne till golvet där hon blir liggande. Låt spelarna undersöka en kort stund och konstatera att barnmorskan är död.]

[När Hans Eminens Inkvisatorn begär att få förhöra den unga kvinnan, hämtar vakterna henne och spelet kan börja. Man hinner inte plocka undan den gamla kvinnan som antas ligga kvar på golvet. Spelaren som är Samvetet behöver dock inte ligga kvar.]

[Om tortyr spelas beskriv de permanenta skador som är resultatet av detta. Brutna ben, sår efter pisksnärtar, brännjärn och dylikt.]

[Aktens avslutning beror nu på Bödelns val som avgör hur detta livsöde skall sluta. Lägg märke till att vad som än händer så kommer byn och dess Furstefamilj att dö i pesten inom några veckor.

Slutet

Spelaren som är Bödeln avgör nu hur detta livsöde skall sluta. Han/hon skall välja I eller II nedan. Han/hon kan dessutom välja ett eller flera av bokstavsalternativen om han/hon önskar, men han/hon kan även avstå. Spelaren som är Bödeln meddelar dig (spelledaren) muntligen vad han/hon valt.

- I. Lyd din herre Hans Eminens Inkvisatorn och bränn häxorna i gryningen.
- A. Följ din herre Hans Eminens Inkvisatorn på vidare öden.
 - B. Döda din herre Hans Eminens Inkvisatorn
 - C. Döda Fursten som anklagade kvinnorna för häxeri.
 - D. Tag ditt eget liv.
- II. Anta att den unga kvinnan är din dotter och fly tillsammans med henne.
- A. Döda din herre Hans Eminens Inkvisatorn
 - B. Döda Fursten som anklagade kvinnorna för häxeri.


Slutet - Version I

Berätta slutet fritt enligt de val som spelaren gjort ovan.

Slutet - Version II

Vid alternativ II låt Bödeln och Antonia blir nu flyktingar och kan få ett par minuter att förklara sitt öde för varandra. De kommer att jagas och hittas efter några dagar. Berätta ett episkt slut där de dör i varandras armar.]





Vi som älskade varandra så mycket

Mellanakt I

—

Gabriel berättar

Ert öde under inkquisitionen bleknar och ni minns allt mindre av vad som hände. Ert deltagande i detta öde är mer som ett barndomsminne, en dröm eller en saga. Men ni kommer dock alltid att minnas det väl, som om det vore en saga ni hört om och om igen.

Gabriel berättar
[Spelledaren]

Ni färdas genom tiden eller kanske snarare bortom tiden, för här verkar varken tid eller rum spela någon som helst roll. Ni befinner er fritt svävande bland natten stjärnor och känner lugnet och tystnaden runt er.

Plötsligt bryts så natten av ett skarpt ljussken som kommer mot er. Det är en mansgestalt, en bevingad mansgestalt som lyser likt en eldsflamma. Han ler mot er och säger:

“Så här är ni skaparens barn. Jag har letat efter er. Det är dags, dags att påbörja en ny resa. Kom låt mig föra er vidare. Jag är Gabriel - skaparens anhängare och dess beskyddare. Kom barn följ mig.”


Ni svävar med Gabriel genom rymden och närmar er sakta jorden. Gabriel ser till att ni håller ihop och leder er framåt medan han berättar:

“Mycket har hänt sedan ert förra öde. Lång tid har gått och mörkret har vänt till ljus. Era barn som befolkar jorden har kommit långt sedan den mörka tid ni levde i. Det är åter dags för er att ta plats bland dem att fullfölja ett öde och finna kärlekens budskap i skaparens verk.

De flesta av era barn ser godheten i skapelsen och verkar för att godheten skall segra. Med kärlek till varandra och världen skall de segra över mörkret och ondskan. Kampen mot ondskan är dock hård och många faller tillföga.”

Så börjar ännu ett öde.





Vi som älskade varandra så mycket

I skyttegraven

I skyttegraven

—

Spelledaren

Inledningen

[Ge spelarna några minuter för att läsa igenom sina karaktärer. Påminn dem om att inte läsa slutet förrän strax innan denna scen skall spelas i akten. Spela lämplig musik under tiden.

Passa under tiden på att läsa igenom de korta karaktärsbeskrivningarna och inledningstexten nedan. När ni är klara läs inledningstexten högt och börja sedan spela den första scenen i akten.]

Detta livsöde innehåller tre personer och deras samvete:

- Kapten Mark Harris
- Menig Terrence Harris
- Syster Mary
- Samvetet - Är rollfigurernas samvete.

Kort allmän beskrivning av karaktärerna (läs ej för spelarna):

Kapten Harris har sedan barnsben uppfostrats att bli soldat och officer. Hans far, farbröder och farfar kämpade alla för det brittiska imperiet. När han blir gammal nog värvar han sig och innan det stora kriget blir han Löjtnant.

Kapten Mark Harris

Hans regemente sänds till fronten i Frankrike och Mark härdas av kriget. Han blir befodrad till kapten och får ansvar för ett kompani. Han brevväxlar med sina kusiner och tillika barndomskamrater Terrance och Lucas om kriget.

Kapten Harris har ett lite udda utseende för han har olikfärgade ögon. Han har nämligen ett grönt och ett brunt öga.

Terrance Harris är yngre kusin till Mark Harris. Terrance och hans jämnåriga kusin Lucas studerar vid Oxford. De drömmer sig bort från studierna i de brev som Mark sänder dem. De vill bli rikiga män och värvar sig för att gå ut i kriget. När scenariot börjar är de på väg till fronten och Marks regemente. Mark är dock helt ovetande.

Menig Terrance Harris

Till skillnad från sina kusiner som är mörkhåriga så har Terrance Harris rött hår. När han ryckte in klipptes håret kort, men den röda håret syns fortfarande tydligt under både mössa och hjälm.

Syster Mary är en ung kvinna med passion för att hjälpa och bota. Hon är ansedd som det svarta fåret i sin familj, för att hon ännu ej gift sig. Hon trakasseras av sina äldre systrar och har liten självkänsla om sitt kvinnliga jag. Hon arbetar hårt och får tjänst som sjuksköterska på ett fältsjukhus invid fronten i Frankrike.

Syster Mary



Hon drömmer om att kunna vara en hjälpende ängel och hoppas att hon någon gång skall finna en man som kan acceptera henne som hon är, och inte omvandla henne till en hemmafru likt hennes äldre systrar.

Syster Mary har blont hår klippt i page. Håret är dolt i huvudbonaden till uniformen som hon bär som sjuksyster, men hon kan lät kännas igen på sina djupblå ögon.

Denna akt består av fyra scener som var och en bör inte vara längre ca 5 minuter per scen.

- Förstärkningarna anländer
- I sjuktältet
- På bättringsvägen
- Slutet

Inledningstexten

Vi förflyttar oss från den mörka medeltiden framåt i tiden. Den mäktiga kyrkans makt falnar med åren och nya idéer och filosofier får spelrum. Världen omvandlas och kungamakt byts mot borgarmakt. De som en gång var handelsmän och föraktades av adeln revolterar och blir herremän. Maktens centrum förskjuts från monarki mot demokrati.

Muskelkraft och djur ersätts med rykande maskiner i fabriker och på hjul. Nya idéer och tankar styr samhället, men en sak kvarstår genom århundradena. De som styr nationalstaterna befäster sin makt militärt och konflikter uppstår mellan de olika staterna. Kriget följer människan genom tiden som en outplånlig pest som ständig blommar upp. Inget lär sig människan av historien. Gang på gang leder samma konflikter till död och förintelse.

Vi befinner oss mitt i det stora kriget som startade 1914, vars tändande gnista var de berömda skotten i Sarajevo. Efter att först ha blivit tillbakapressade av de anfallande tyskarna har fransmän och engelsmännen lyckas vända krigslyckan och driva tillbaka tyskarna.

Kriget har nu dock gått in i ett statiskt skede, där linjerna på västfronten har befest med kilometerlånga skyttegravar. Ingen av sidorna har gjort några framsteg på sista tiden. Man samlar kraft och försöker finna ett sätt att slå igenom fiendens linje.

Förstärkningarna anländer

[Spelledaren]

Det är en tidig vårmorgon i Mars, solen strålar från en molnfri himmel och nya förstärkningar anländer till Kapten Harris kompani. De nya trupperna anländer till en by inte långt från fronten och inväntar Kapten Harris.

Kapten Harris anländer till byn för att ta befäl över de nyanlända trupperna. Det har kommit 2 plutoner som skall förstärka hans kompani .

[Låt spelaren som är Kapten Harris ta befälet över trupperna och låt sedan spelarna agera någon minut. Avbryt dem med uppgiften om att Major McPherson plötsligt anländer i en bil]

Plötsligt anländer en bil och ur den kliver Major McPherson som är befäl över regementet som Kapten Harris kompani tillhör.

[Spelledaren]

[Låt spelarna agera och berätta sedan hur Majoren lämnar platsen i sin bil. Låt därefter Terrance och Lucas få ett kort samtal med Kapten Harris innan du fortsätter att berätta.]

De 2 plutonerna sätts omedelbart på marsch mot skyttegravslinjen för att förbereda sig för anfallet i gryningen.

[Spelledaren]

En orolig natt går och innan solens första strålar når över horisonten börjar artilleriet att mullra. Kompaniet samlas i skyttegravslinjen och förbereder sitt anfall. De nyanlända sitter nervös och väntar på anfallet. De som varit vid fronten ett tag sitt lugnt och pratar med varandra. Några läser brev hemifrån och andra pratar om förlorade kamrater. Den sista artillerisalvan kommer just som solen börjar synas. Kapten Harris ger order om att bajonetten skall vara monterad på vapnet.

Han kontrollerar sin revolver och ger tecken att det är dags. Upp ur skyttegravan klättrar de och rusar blint mot fienden. Kapten Harris ligger i täten och skriker order att de skall hålla i hop sina linjer.

[Om du föredrar kan du fritt spelleda stridsscenen. Det som händer är att engelsmännen rycker fram och tar den tyska skyttegravan 200 meter bort. Förlusterna blir dock stora mellan 50 - 60 % för engelsmännen och 80 % för tyskarna.

Scenen slutar dock med att Lucas och Terrance blir skjutna. Lucas blir allvarligt sårad (en kula i bröstet och en i magen) och Terrance lättare skadad (en kula genom höger vad och vänster fot). Kapten Harris undkommer som vanligt utan en skråma.

Låt spelarna leva sig in i sin karaktärer slåss mot tyskarna och rädda livet på varandra ett par gånger.

Om du inte vill leda striden så använd texten på nästa sida för att beskriva vad som händer.]



Striden

[Spelledaren]

Era trupper springer i ett 50 tal meter utan att varken skjuta eller bli beskjutna. Så plötsligt hörs det tunga smattrandet av kulsprutor från den tyska linjen. Kompaniet besvarar elden och rycker fram växelvis.

Kompaniet har nu nått ytterligare 100 meter och har förlorat ett tiotal man på vägen. Det finns bara en väg att välja, att gå framåt att retirera är för sent. Hela kompaniet reser sig och rusar mot den tyska linjen. På de nästa tjugo metrarna faller 7, 8, 12 ... 15 man för kulsprutorna, men anfallet fortsätter.

Lucas och Terrance försöker hålla ihop och täcka för varandra. De ligger nu ett tjugotal meter från den tyska linjen och rusar upp med de kvarvarande i plutonen. Terrance når fram till skyttegravan och hoppar ned i skyttegravan och klubbar ned en av tyskarna med sin gevärskolv och stöder sin bajonett i en annan.

Den unge tyske soldaten tittar förvånat på Terrance. Deras blickar möts ett kort ögonblick innan den tyske soldaten faller till marken. Terrance står som förstened och tittar på den unge tyske pojken han just dödat. Han känner sig illamående och minns hur lätt det var att sticka bajonetten i halmdockorna vid träningen bara en vecka tidigare. Terrance hör svagt hur Lucas skriker "Se upp Terrance bakom dig."

Terrance vänder sig om och ser en annan tysk soldat komma rusande mot honom med geväret sänkt och bajonetten riktad mot honom. Han hinner inte vända sitt vapen mot honom. Han väntar och tänker "Nu är jag död". Då genljuder ett skott och den framrusande soldaten faller handlöst framför Terrance. Någon meter bakom den fallne soldaten står Kapten Harris med en rykande revolver i handen.

"Du måste se upp bättre, Terrance", skriker Kapten Harris. Han vänder sig om och åtföljs av 3 soldater som ger sig av söderut för att driva bort de flyende tyskarna. De tyska trupperna flyr hals över huvud och segern verkar vara vunnen.

Även Lucas har kommit ned i skyttegravan och han kommer fram för att klappa om Terrance, glad över att de båda lever. Medan de kramar om varandra ser Terrance hur tre tyskar dyker ut ur ett värn sent framför dem. De tre skjuter vilt mot dem.

Han hinner inget göra, inget säga, tyskarna skjuter och han känner hur Lucas kropp blir tung och livlös. Terrance faller med Lucas över sig och det svartnar för ögonen.

I fältsjukhuset [Spelledaren]

Under morgonen och förmiddagen kommer det över hundra sårade och döda från fronten till fältsjukhuset. Fältsjukhuset är inte avsett för att ta emot så många och personalen tvingas till snabba beslut om vilka sårade som skall hjälpas först.

Många är så allvarligt skadade att läkarna inte kan göra något för dem. De mest skadade får ett besök av fältprästen som talar till dem och ber en bön.

Dagen går och aktiviteten är febril på fältsjukhuset. Tälten är fulla med sårade och läkare och sköterskor har fullt upp med att ta hand om de skadade. Först sent på eftermiddagen börjar ett lugn lägrar sig över fältsjukhuset.

Kapten Harris som varit i fält hela dagen kommer till fältsjukhuset och söker efter sina skadade kusiner. Han frågar efter dem och blir hänvisad till ett av de stora tälten med sårade. I tältet ligger sårade på sängar och på marken och han känner doften av blod och hör svaga stönanden från vissa sårade.

Mitt i tältet står en sjuksyster och dirigerar sin personal. De delar ut mat till de sårade och matar dem som är för svaga att äta själva. Han går fram till sjuksystemen för att få hjälp att finna sina kusiner.

[Låt spelarna som är sjuksystemen och kaptenen agera ett ögonblick och avbryt dem med nyheten att Terrance Harris vaknar ur sin dvala.]

[Låt spelarna interagera och avrunda sedan scenen.]

På bättringsvägen Den första veckan [Spelledaren]

Det går en tid och Terrance börjar sakta återhämta sig från sin skada. Hans läkningsprocess går mycket sakta, men Syster Marys stöd försöker pigga upp honom. Terrance verkar deprimerad och äter dåligt. Syster Mary börjar personligen komma med maten till Terrance för att få honom att äta. Varje kväll kommer hon till hans säng för att se till att han äter upp sin mat.

[Låt spelarna som är Terrance och Syster Mary agera]

[Låt spelaren som är Kapten Harris brottas lite med Samvete, när han dricker whiskey i sitt tält och grubblar över vad som har hänt]

Terrance börjar bli på bättre humör och i slutet av veckan kan han gå lite med kryckor. Syster Mary hjälper Terrance och de går kortare promenader. Terrance kämpar med sina kryckor, men ibland faller han till marken under sina försök att gå på egen hand.

[Låt spelarna som är Terrance och Syster Mary agera]

Den andra veckan [Spelledaren]



Den tredje veckan

[Spelledaren]

Kriget tar en ny oroväckande vändning. Nyheter kommer som berättar att tyskarna har använt stridsgas mot era trupper. Förlusterna bland era trupper är mycket stora. Många soldater skadades allvarlig och kommer att få men för livet.

De sårades ansikten och kroppar är fyllda med brännsår och blåsor. De stönar och skriker av smärta och vrider sig när de känner elden i kroppen efter att ha vandrat igenom och andats in senapsgas. Att använda gas bryter mot alla regler och anses vedervärdig. Hatet mot den tyskarna ökar dramatiskt.

Terrance kämpar vidare och blir allt bättre. Syster Mary är strängt upptagen under dagarna att ta hand om de skadade som sänts till fältsjukhuset. Ett flertal soldater med svåra frätskador från gasattacker kommer till fältsjukhuset för vård.

Terrance har inte sett till sin kusin Mark på flera veckor, men får en dag ett brev från honom.

[Låt spelaren som är Kapten Harris läsa sitt improviserade brev till Terrance]

Den fjärde veckan

[Spelledaren]

Det blir åter lite lugnare på fältsjukhuset och Syster Mary får åter mer tid att hjälpa Terrance. Han blir allt bättre och går nu endast med en krycka, men han haltar betänkligt. En kväll går de en promenad en bit från fältsjukhuset. Det är en varm vårkväll och solen är just på väg ned.

[Låt spelarna agera. Låt samvetet hjälpa till.]

Slutet

Den femte veckan

[Spelledaren]

I skuggan av kriget blommar så kärleken upp mellan Terrance och Syster Mary. De lever i ett lyckorus och träffas så ofta de kan. Kärleken mellan dem känns klar och stark. De vändas de timmar de inte får vara i varandras närhet.

En morgon anländer Kapten Harris till fältsjukhuset. Han har ett kort möte med läkarna och alla soldater som kan stå och gå beordras att samlas på gårdsplanen framför fältsjukhuset. Ett stilla vårregn strilar genom luften och soldaterna väntar oroligt på kaptenens ankomst. Kapten Harris kommer efter en stund ut ett tält och tar till orda.

[Låt Kapten Harris hålla sitt tal och låt Terrance göra valet av hur detta öde slutar.]



I skyttegraven

Vi som älskade varandra så mycket

Syster Mary står en bit bort och hör på talet som Kapten Harris håller. Så fort talet är över rusar hon fram till Terrance för att tala med honom.

[Spelledaren]

[Låt spelarna agera]

[Spelaren som är Terrance kan välja mellan I eller II nedan. Spelaren skall sedan under varje alternativ välja A eller B. Du blir meddelad muntligen av spelaren vilket val spelaren har gjort.]

- I. Terrance stannar kvar och följer med Kapten Harris i strid mot tyskarna.
 - A. Han deltar i striden tills det bittra slutet hur det än går.
 - B. Han ryggar i striden och vänder för att gå till din älskade.
- II. Åka tillbaka till England.
 - A. Terrance älskar Syster Mary och vill gifta dig med henne.
 - B. Terrance anser att Syster Mary kan finna någon bättre än en halt student.
Han älskar henne, men vill att hon skall få något bättre än dig.


Slutet - Version I

- A. Berätta en episk krigsscen där engelsmännen sida vid sida kämpar mot tyskarna. Både Terrance och Kapten Harris kommer att stupa i slaget. Syster Mary får ett brev hem från en av läkarna som berättar om Terrance död.
- B. Berätta en episk krigsscen där Terrance plötsligt vänder och lämnar slagfältet. Han arresteras och blir i krigsrätten dömd som desertör och avrättas 3 veckor senare.

Slutet - Version II

- A. Ett lyckligt sagoslut för Terrance och Syster Mary. Kapten Harris stupar dock tragiskt i slaget mot tyskarna.
- B. Terrance återgår till studierna och blir senare professor och ungt. Han gifter sig aldrig, men får veta att Syster Mary blivit gift och fått 3 barn. Kapten Harris stupar tragiskt i slaget mot tyskarna.]





Vi som älskade varandra så mycket

Mellanakt II

—

Lucifer berättar

Ert öde från det första världskrigets dagar bleknar bort. I en drömlig dimma blir att allt svårare att minnas alla detaljer. Men någonstans inom er kommer ni väl ihåg Terrance, Lucas, Marks och Marys öde.

Lucifer berättar
[Spelledaren]

Ni är åter i det ändlösa universum. Ni svävar fritt bland färgsprakande nebulosor och glödande jättestjärnor och förlorar allt begrepp om tid och rum. Ni njuter av universums prakt runt om er. Ni färdas som stjärnskott över natt himlen och upptäcker ständigt nya underverk.

Så plötsligt förmörkas himlen framför er. Ett svart område uppträder och blir större och större. Ni dras emot det och det finns det inget sätt att komma undan. Natthimlen förmörkas och runt er och till slut finns bara mörker.

I detta mörker ser ni så en gestalt som är svartare än mörkret i kring er. Den svarta gestalten närmar sig och ni känner igen honom. Hans röda ögon flammar till och ni vet att det är Lucifer. Han talar till er:

“Så äntligen ... det tog en evig tid att hitta er. Till slut tröttnar även jag på att flänga över natt, så jag lät himlen komma till mig. Det är åter tid för er att träda ned i skaparens verk, följ mig.”

Ni färdas genom mörkret och långt borta ser ni ett svagt ljus. Lucifer fortsätter att tala medan ni färdas mot ljuset:


“Ni kan ju knappast göra det värre än vad det är. De barn som ni är skyldiga till är ju lika enfaldiga som er. De begår era misstag om och om igen, utan eftertanke eller insikt. Det krig som ni upplevde kallade de för kriget som ända alla krig. Dumheter! Istället blir det kriget som tänder ett än större krig.

Ni är liksom skaparens verk dömt att misslyckas. Allt fler inser att Gabriels fagra tal om skapelsens godhet och dess värde är en tom dröm utan innehåll. Allt fler inser att jag har rätt. Skapelsen är ond och skall dömas. Gabriels ljus är bara ett bländverk som förblindar. Mörket är rent och innehåller sanningen, den nakna sanningen.

Så fortsatt ni era försöka gottgöra era misstag. Allt är redan försent. Ni liksom Gabriel kommer att få böja er för skaparens dom, när han vaknar och ser att han måste förkasta sitt verk.”

Det är så åter dags träd in i ett nytt öde.





Vi som älskade varandra så mycket

Svart / Vitt *60-tal*

—

Spelledaren

Inledningen

[Ge spelarna några minuter för att läsa igenom sina karaktärer. Påminn dem om att inte läsa slutet förrän strax innan denna scen skall spelas i akten. Spela lämplig musik under tiden.

Passa under tiden på att läsa igenom de korta karaktärsbeskrivningarna och inledningstexten nedan. När ni är klara läs inledningstexten högt och börja sedan spela den första scenen i akten.]

Detta livsöde innehåller tre personer och deras samvete:

- Sheriffen Billy-Bob Travis
- Betty-Sue Travis
- Robert Black
- Samvetet - Är rollfigurernas samvete.

Kort allmän beskrivning av karaktärerna (läs ej för spelarna):

Han är besviken på livet och sitt misslyckade äktenskap. Han älskar sin fru och sin dotter och vill dem väl. Han vill att hans dotter skall få ett gott liv och möta en bra man och gifta sig.

Sheriff Billy-Bob
Travis

Han är även en enveten rasist och hatar "niggers", judar mm. "De borde inte ha några rättigheter alls."

Sheriffen har rött hår och det syns tydligt under den cowboyhatten, med texten County Sheriff, som han brukar bära.

Betty-Sue har mest goda minnen av sin far och sin barndom. Hon minns honom som en god man och vill tro väl om honom. Hon har inte träffat honom på flera år.

Betty-Sue Travis

Genom sitt förhållande med Robert Black har hon fått en insikt i hur det är att vara svart. Hon märker också att de ofta möter människor, både vita och svarta, som agera tveksamt och ibland fientligt när de ser en svart man och en vit kvinna tillsammans.

Betty-Sue älskar Robert Black mycket högt. Betty-Sue har som sin mor blont hår och blå ögon. Hon har en typisk 60-tals frisyr med håret högt och använder mängder med sprej för att få det på plats.



Robert Black Robert är en självsäker och driven ung man som tror att han kan förändra världen. Orättvisorna mellan de vita och de svarta kan överbryggas. Ibland tvivlar Robert om han kan förändra världen, om de svarta någonsin blir den vitas jämlike.

Innerst inne har han dock inte lika självsäker och har ibland svårt att vara tålmodig mot de som är envetna rasister.

Robert älskar Betty-Sue mycket högt. Robert har ett lite udda utseende för han har ett grönt och ett brunt öga. När han var liten brukade barnen reta honom, men numera är det sällan någon som säger något - i varje fall om hans ögonfärg.

Akten består av fyra scener som var och en bör inte vara längre ca 5 minuter per scen.

- En man - En röst
- I arresten
- Mötet
- Slutet

Inledningstexten
[Spelledaren]

Det stora kriget avslutas och fred sluts, men fredens krav är hårda och föder i förlängningen ett nytt ännu större krig. Tiden av glädje och lycka över det stora krigets slut övergår i desperation över de hårda tiderna. Börskrascher och depression drabbar världen och människorna söker vägledning och nya ideal.

Fascimen växer sig stark i Europa och ledare som visar vägen och talar om det tusenåriga riket. De kräver sin rätt och sitt utrymme i världen och kriget som skulle ända alla krig är bara en skugga av det nya krig som kommer. Världen brinner och människorna dödar urskiljningslöst och kriget slutar med en katastrof, när människan använder krafter mot varandra som de ännu ej förstått följderna av.

Med freden föds åter hoppet om en ny och bättre värld, med nya drömmar och nya chanser. En ny judisk stat föds ur världens skuld över grymheter och ondska som än en gång drabbat detta folk. Världen delas i väst och öst, och aldrig mötas de två. En skräck för kommunismen sprider sig i västvärlden och klappjakt pågår mot kommunister i USA. I öst skapar Sovjetunionen ett mäktigt imperium och samlar de östra staterna i Europas till sina domäner.



Det strikta 50-talet ersattes av det glada sextiotalet då revolten nära och ungdomarna skulle befria världen från sin enfald. Krigen skulle försvinna och kärleken är den enda sanningen. Den fria kärleken som skulle ge människorna frid, harmoni och förbrödring.

Samtidigt börjar en ny stark grupp att kräva sin rätt i USA. De svarta medborgarna kräver lika rättigheter i det amerikanska samhället. Trots ett inbördeskrig om slavernas rättigheter och ett världskrig där rasismen varit en av de tändande gnistorna, går kampen vidare om allas lika rätt oavsett hudfärg och religion.

En man - En röst [Spelledaren]

Det är en högsommar i den amerikanska södern. Det är Lördag och just denna Lördag är värmen än mer tryckande än tidigare i veckan. Bilen saknar helt luftkonditionering och trots att Robert och Betty-Sue kör med öppna fönster är det olidligt hett.

Bilen kokar och Robert och Betty-Sue tvingas stanna till ett par mil från den första orten de skall besöka. De är tvungna att vänta en stund innan de kan fylla på vatten och sätter sig under ett stor träd vid sidan av vägen. Skuggan ger lite svalka och de sitter där och vilar utan att säga ett ord. Efter en stund svalnar motorn och de fyller på vatten och kan fortsätta sin färd.

Klockan är nästan 1 på eftermiddagen när de når fram till den första orten de skall besöka. De har hyrt en möteslokal invid en kyrka, inte långt från de svartas kvarter, och de beger sig dit. Det är allt för hett för att gå ut och informera mitt på dagen, så de ägnar sig åt att vila sig och sortera det informationsmaterial som de har med sig. De åker till ett hotell och beställer ett rum. Innan de beger sig ut duschar de och byter kläder.

Sent på eftermiddagen beger de sig ut för att informera om det möte de tänker hålla. Värmen har lagts sig lite och de går bland de svartas kvarter och samtalar och delar ut material. Bland de äldre möts av misstänksamhet och skeptiska blickar. De yngre verkar mer benägna att lyssna och verkar intresserade. Flera lovar att komma till mötet.

Några kvarter från informationslokalen tar materialet slut och Betty-Sue beslutar sig för att springa och hämta mer. Robert stannar ensam kvar och pratar med några unga svarta män.

[Låt Robert agera tillsammans med Samvetet som spelar de unga männen]

[Spelledaren] Betty-Sue har fortfarande inte kommit tillbaka när samtalet avstannar då en polisbil plötsligt svänger runt hörnet. Bilen stannar och ut ur bilen kliver en vit sheriff och hans vice-sheriff. Mannen är stor och bär en revolver vid höften i höger hand håller han en batong. Med bestämda kliv kommer han rakt fram mot Robert.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren] Sheriff Travis arresterar Robert Black och tar med honom till polisstationen. Han läser sin anklagelse mot Robert och berättar hans rättigheter.

[Låt Sheriffen agera]

[Spelledaren] När Betty-Sue kommer tillbaka så hittar hon inte Robert. Men på marken inte långt från där hon lämnade honom ligger en hög av de broschyrer som han bar. Hon ser tittar sig omkring och ser en polisbil längst ned på en av gatorna. I baksätet skymtar hon en svart man. Bilen försvinner iväg.

I arresten

[Spelledaren] Sheriffen och hans vice-sheriff anländer till den lilla polisstationen med Robert och slänger honom ganska omilt i arresten.

[Låt spelaren agera. Robert har rätten till ett telefonsamtal. Om han ringer hotellet så är inte Betty-Sue där. Om han istället ringer Washington får han besked att hjälp kommer imorgon.]

[Spelledaren] När sheriffen är klar med ärendet lämnar han över till sin vice-sheriff och åker för att fiska i Stora Sjön. Cirka 30 minuter efter att sheriffen har avvikit kommer Betty Sue till polishuset.

[Låt spelarna agera]

Återföreningen

[Spelledaren] Betty-Sue nöjer sig inte med att sitta och vänta till Måndag på förhöret. Hon tar bilen som Robert och hon kom i och åker till Stora sjön. Hon vet minsann precis var sheriffen brukar fiska. Efter 45 minuters bilfärd på en dålig grusväg hittar hon så udden där hennes far brukade ha båten.

Ute på sjön ca 50 meter från stranden sitter Sheriffen lugnt i sin båt och fiskar.

[Låt spelarna agera]

Det börjar mörkna och Betty-Sue beslutar sig för att återvända till hotellet. En god natts sömn är något hon behöver om hon skall orka med morgondagen.

[Spelledaren]

Slutet

Natten kommer så med en stjärnklar himmel och lugnet lägger sig över staden. Den olidliga hettan som varit hela dagen försvinner och en ljuvlig svalka breder ut sig. På himlen lyser full-månen och speglar sig i Stora sjöns vatten.

[Spelledaren]

Lugnet bryts abrupt under natten av en stort antal män som kommer i staden. De är alla klädda i vita dräkter med kåpor och marscherar genom staden. De skanderar "We want the yankee-nigger".

Många av stadens innevånare vaknar och tittar förskäckt ut genom sina fönster. Det verkar dock som om ingen vågar ge sig ut och se vad som står på. Männen är beväpnade och har blodhundar med sig. De går mot polishuset och efter ett par minuter kommer de ut med en svart man mellan sig. De tar med sig mannen och beger sig ut ur staden.

Betty-Sue har vaknat och står i sitt nattlinne vid hotellfönstret och tittar förskräckt ned på gatan.

[Låt Betty-Sue agera]

[Om Betty-Sue beger sig efter dem hinner hon upp dem först utanför staden. Männen samlas i en skogsdunge utanför staden och deras ledare tar till orda.]

[Lämna ordet till ledaren för lynch-mobben (sheriffen)]

[Låt spelarna agera]

[Spelaren som är Betty-Sue avgör nu hur detta livsöde skall sluta. Spelaren väljer I eller II nedan. Om spelaren väljer I, så väljer spelaren även mellan alternativ A eller B. Spelaren meddelar dig muntligen vilket val som gäller.

- I. Betty-Sue följer efter männen för att rädda Roberts liv.
 - A. Hon är villig att dö för att undvika att Robert skadas.
 - B. Hon är villig att döda för att hindra att Robert skadas.
- II. Betty-Sue springer efter hjälp.

Slutet - Version I

A Betty-Sue offerar sig för att rädda Robert. Hon dör nobelt medan Robert klarar sig. Sheriffen och Robert drabbas båda av förlusten av Betty-Sue. Jakten på Robert avblåses och han får gå fri. Han håller sitt möte och Betty-Sue begravs 2 dagar senare i hemstad i närvaro av sin far, sin mor och Robert.

B Betty-Sue lyckas få tag i ett vapen och komma mellan Robert och deras ledare. Hon känner igen hans röst som sin fars. Om fadern inte ger sig skjuter hon honom. Detta utlöser en vansinnesjakt och Robert och Betty-Sue flyr genom skogen. De underkommer genom att lyckas lifta med en lastbil norrut.

De återvänder aldrig till staden och mordet på sheriffen förblir olöst.

Slutet - Version II

Om Betty-Sue springer efter hjälp kommer hon att märka att det finns ingen hjälp att finna. Hon springer sedan efter männen för att rädda Robert, men allt är för sent. Jakten har redan börjat och hon hinner ikapp dem först när de fångat Robert. Ledaren för männen skjuter honom och hon rusar fram mota honom och rycker av honom masken. Hon känner igen sin fars anlete och därmed slutar detta öde.]



Mellanakt III

—

Sid berättar

Sid berättar
[Spelledaren]

Minnet av den varma sommaren i den amerikanska södern svalnar och försvinner likt en dröm om värme under vintern. Ni är små barn som leker om vintern och bygger snögubbar och åker kälke. Ni kastar snöboll och leker kull.

Det är dags att gå hem, så ni tar era kälkar och går mot byn. Ni kommer till porten där in bor och får kämpa tillsammans för att få upp den. Ni kommer in på en stenlagd innergård och märker att vinter omärkligt övergått till vår. Ni har kortbyxor och känner den friska doften av vår i kring er. Mitt på gården finns en damm och två flickor sitter vid dess kant och tittar på fiskarna som simmar under den spegelblanka ytan. Ett stort stim av fiskar rör sig snabbt fram och tillbaka under vattenytan. Några av fiskarna har blanka kroppar och reflekterar solljuset, så att dammen blänker till som om den var full med silvermynt.

En bit bort står gårdens vaktmästare och klipper ett frukträd. Ni stannar upp i porten och lyssnar till de två flickorna. Ni veta att de är kusiner och heter Lucy och Gabriella, och att gubben som klipper trädet heter Sid och är en snäll gammal farbror.

Lucy och Gabriella försöker se vilka typer av fiskar som finns under vattnet. De har valt varsin ras och försöker att räkna dem för att se vem som får flest fiskar. Just nu sitter de och munhuggs om vem som har räknat rätt. Sid står lugnt vid frukträdet och ansar grenarna. Han stannar upp i sitt arbete tittar bort mot barnen och lyssnar på dem.

“Du kan ju inte ha 58 silverfiskar för jag har faktiskt 61 blåfiskar, och farbror Sid har sagt att det inte finns fler än 100 fiskar i dammen”, säger Lucy och räcker ut tungan till Gabriella.

Gabriella tittar surt på Lucy och gör en grimas tillbaka till Lucy.

Gabriella: “Nu hittar du bara på igen. Farbror Sid vet faktiskt inte allt, min Far säger att det finns mycket fler fiskar i dammen, så det så ...”

Lucy: “Gör det ju inte.”

Gabriella: “Gör det ju visst.”

Lucy: “Inte.”

Gabriella: “Visst.”

Lucy: “Inte.”

Gabriella: “Visst.”

Lucy: “Inte.”

Gabriella: “Visst.”

Lucy: “Inte.”

Gabriella: "Visst."

Lucy: "Visst."

Gabriella: "Inte."

Lucy: "Ha, vad var det jag sa, Inte, och du håller själv med."

Gabriella stirrar surt på Lucy och börjar sedan räkna fiskarna på nytt.

Gabriella: "En, två, tre, fyra"

Sid slutar lyssna och återgår att klippa grenar. Ni hör hur han muttrar:

"De där två skall då alltid bråka, som eld och vatten ...".

Ni går fram till Sid och tittar på hur han med van hand klipper trädets grenar. Han stannar upp och tittar på er.

"Jaså, ni har kommit nu. Vi har väntat länge på er. Det är åter dags för er att resa i ett nytt öde.

Jag har likt er, mina fäder, rest många gånger, men nu har jag slutat. Jag har insett att resan inte behövs längre och funnit frid här."

Han lägger ned sin sekatör och tar två av er i hand. "Kom så skall jag leda er."

Ni går över gårdsplanen förbi flickorna, som fortfarande kivas om vem som har rätt, och kommer till en dörren. Sid öppnar dörren och säger:

"Det här vägen. Det är nog er sista resa, så välj en trevlig väg att färdas. Jag önskar er att väl och hoppas se er åter."





(Blank sida)



Generation X

—

Spelledaren



Inledningen

[Ge spelarna några minuter för att läsa igenom sina karaktärer. Påminn dem om att inte läsa slutet förrän strax innan denna scen skall spelas i akten. Spela lämplig musik under tiden.

Passa under tiden på att läsa igenom de korta karaktärsbeskrivningarna och inledningstexten nedan. När ni är klara läs inledningstexten högt och börja sedan spela den första scenen i akten.]

Detta livsöde innehåller tre personer och deras samvete:

- Lena
- Henrik
- Martin
- Samvetet - Är rollfigurernas samvete.

Kort allmän beskrivning av karaktärerna (läs ej för spelarna):

Lena Lena är en mycket söt 20-årig tjej som älskar att skriva. Hon är ganska duktig, men saknar livserfarenhet för att ge tyngd i sina berättelser. Hon är lite ensamvarg särskilt sedan hennes väninna Ingela, "gått under jorden" med sin nya pojkvän. Lena har aldrig haft någon pojkvän. De flesta unga män är så omogna och fantasilösa.

Hon drömmer dock i hemlighet om att finna den rätte. Lena har blå ögon och blont hår. Håret går ned till nacken och ibland har hon det uppsatt.

Henrik Henrik är en 23-årig kille som har en stor konstnärstalang och tecknar ständigt. Han är till sitt yttre lite blyg och tveksam, till främmande människor och särskilt tjejer. Han tycker inte han duger till.

Som tecknare och konstnär är han mycket duktigt och har en liten utställning på gång. Hans stora dröm är att komma in på konstfack. Trots sitt tveksamma attityd har Henrik en stark vilja och passion. Henrik hänger ihop med Martin, hans bästa vän sedan gymnasiet. Martin är lite livad och har många stora planer om att resa över världen.

Henriks röda hår gör att han är lätt att känna igen var man går. Även på avstånd syns hans röda kalufs.



Martin är 23-årig ung kille som ser sig som en "arbetsbefriad" ung man med framtiden för sig. Han drömmer ständigt om att resa över världen. Resorna skall vara exotiska och spännande som att, köra bil över USA, åka transibiriska järnvägen eller paddla i amazonas. **Martin**

Martin har ett lite udda utseende för han har ett grönt och ett brunt öga. Han har inte funderat mycket över det, men ibland tänker han att det kanske vore bra att skaffa en färgad lins. Frågan är bara vilken färg, brun eller grön?

Akten består av är fyra scener som var och en bör inte vara längre ca 5 minuter per scen.

- En kväll på caféet
- En sommarromans
- I Bangkok
- Slutet

60-talets fria kärlek skulle ge människorna frid, harmoni och förbrödring. Men kärleken segrade inte alltid över krigen och dåtidens hjältar och revoltörer fick inte fortsätta att visa vägen. Bröderna Kennedy, Martin Luther King, Malcom X mfl - Alla satte de livet till.

Inledningstexten

Så svepte 70-talets kalla krig fram som en ny istid och världen fryses av isig diplomati och kyligt kalkylerande upprustning. Den nya maskinella, datoriserade världen vandrade vidare och kapprustningen nådde ständigt nya höjder.

60-talets glada ungdomarna blev äldre och fångades upp i den efterindustriella utvecklingen. Deras drömmar falnade och övergick i tron på ekonomin och datorerna. De flesta av dem hamnade i de positioner som de själva djupt föraktade som unga. Välbärgade familjeförsörjare eller försoffade hemmafruar som fortfarande levde i moderniserad variant av 50-talets plastiga familjeidyll.

Så kommer 80-talets vår med ständigt växande högkonjunktur, nedrustning, Perestrojka och världen töade. Sovjetstaten vacklade, öststatsregimerna föll som kaglor och drömmen om ett fritt och demokratiskt Kina växte sig allt starkare.



Vi befinner oss någonstans i mitten eller slutet av 1980-talet i en större stad i Sverige. Stan innehåller många typer av människor som lever sina vitt skilda liv sida vid sida. Generationerna spelar sitt spel med varandra. 40-talisterna sitter på makten och vägrar att kliva ned från sina höga hästar, i varje fall inte utan att fälla ut en fet fallskärm som tack.

50-talisterna kämpar sig uppåt för att manövrera ut 40-talisterna. 60-talisterna tror sig stå över det hela och vara världens räddning - liksom generationerna för dem - och försöker vara maximalt kreativa och leva livet fullt ut. 70-talisterna trälar i 40-talisternas skolsystem och drömmer om att slå sig fria.

En kväll på caféet

[Spelledaren]

Det är en ljum sommarkväll i början av sommaren och konstnärscaféet Pennan & Svärdet är fullt med folk. Caféet drivs av ungdomsföreningen GenerationX. Föreningen driver caféet helt ideellt och med hjälp av ALU-tjänster. Vissa kvällar anordnas träffar skrivarkvällar på caféet, där ungdomar samlas och läser sina berättelser eller sin poesi. Andra kvällar är temat film, teater eller konst. På Penna & Svärdet samlas ungdomar i stan som älskar film, teater och konst.

Ridån går upp

I kväll är det teater som är temat och GenerationX egen teatergrupp sätter upp en modernistisk uppsättning av Hamlet. Caféet är nästan fullt och Henrik och Martin sitter vid ett bord i mitten av lokalen. Det finns en stol till ledig vid bordet och en ung tjej kommer fram och frågar om stolen är ledig.

[Låt spelarna interagera och bryt snabbt av dem med att pjäsen börjar.]

[Spelledaren]

Pjäsen är starkt förkortad och de spelar endast några korta nyckelscener mot en filmduk som visar scener ur gamla krigsjournaler. Skådespelarna som är Ofelia och Hamlet är klädda som punkare och kungen och drottningen som skinheads.

Efter 30 minuter är föreställningen över och publiken är mycket entusiastisk och klappar in skådespelarna fem gånger innan de får gå.



Efter föreställningen verkar ungefär 1/3 av folket lämna lokalen medan övriga sitter kvar och diskuterar.

Ridån går ner

[Låt spelarna interagera.]

Diskussionen pågår tills caféet stänger och Lena, Henrik och Martin skiljs åt.

[Spelledaren]

I kommande vecka umgås ni allt flitigare. Ni träffas varje kväll på caféet, men börjar även umgås på dagtid och cyklar till stranden för att bada. Ni sitter om eftermiddagarna i parken och Lena skriver en ny novell, medan Henrik målar och Martin fotograferar.

En sommarromans

Veckan går
[Spelledaren]

[Ge både Henrik och Martin chansen att charmera Lena, när de blir ensamma tillsammans med henne i scenerna Martin köper glass ... och Henrik fixar biljetter ... nedan.]

En eftermiddag när solen står som högst på himlen blir ni väldigt sugna på glass. Martin lånar Lenas cykel och kör iväg för att köpa glass och lovar att vara tillbaka om 10 minuter.

Martin köper glass
[Spelledaren]

Lena sitter och skriver på sin novell och Henrik tecknar. Det råder en spänd tystnad mellan dem och båda verkar skruva lite på sig ...

[Låt Henrik och Lena agera. Avbryt dem efter en kort stund, med att Martin kommer på cykel.]

Ljudet av Lenas gnisslande cykelkedja hörs närma sig och strax dyker Martin upp med varsin glass.

[Spelledaren]

[Låt Martin agera med de övriga]

Efter en kort stund ger sig Henrik av för att fixa biljetter. Ni beslutar att träffas på Pennan & Svärdet senare.

[Spelledaren]

Ni beslutar er senare på eftermiddagen för att gå på bio på kvällen. Henrik erbjuder sig att fixa biljetterna och ni kommer överens om att träffas på Pennan & Svärdet.

Henrik fixar
biobiljetter
[Spelledaren]

Lena och Martin sitter kvar i parken. Lena skriver i sin novell och Martin lägger sig på rygg och tittar på himlen.



Efter bion
[Spelledaren]

Filmen börjar först kl 22.00 och de sitter och snackar tills det är dags att ge sig av till filmklubben. Henriks kompis Kalle fixar in dem och de får sitta på sista bänkraden, Lena sätter sig mellan Henrik och Martin.

När ni kommer ut efter filmen är klockan redan 01.00. Ni talar lite om filmen och om ni skall hitta på något nu efter filmen ...

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

Lena har precis fått en liten etta i andra hand och cyklar hem för att sätta sig och skriva igen. Hon har just kommit hem och sitter i sitt lilla kök och funderar över allt som hänt under dagen. Hon väcks ur sina tankar av att det knackar på dörren och går för att öppna.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

Från detta ögonblick spricker trion. Lena och Henrik blir ett lyckligt förälskat par och Martin väljer att hålla sig borta. Han lämnar aldrig in några foton till utställningen och dyker allt mer sällan upp på Pennan & Svärdet. Under hösten kommer han in på en reseledarutbildning och får så småningom jobb i Bangkok.

I Bangkok

[Spelledaren]

Det har nu gått 3 år sedan den magiska sommaren då Lena och Henrik blev ett par. Lena och Henrik är förlovade, men förhållandet knakar lite i fogarna. Henrik jobbar som reklamtecknare och sliter dagar och kvällar i ända. Lena sökte in som journalist men kom inte in och började istället plugga till lärare. Hon är nu nyutexaminerad låg- och mellanstadielärare och klassföreståndare för en andra klass.

Martin är kvar i Bangkok och jobbar som reseledare. Han hör av sig med ett brev då och då. På treårsdagen av Lena och Henriks förlovning kommer får de ett tjockt brev från Martin. Det innehåller två tur- och returbiljetter till Bangkok sista veckan i Juli. Det är Lenas sista semestervecka och Henrik lyckas få en vecka ledigt från sitt jobb så de kan åka.

Efter en mycket lång flygresan når de Bangkok och Martin möter dem på flygplatsen.



När Henrik och Lena kommer in i ankomsthallen står Martin och väntar på dem. Han är klädd i en Hawaii-skjorta och ett par Bermuda-shorts och välkomnar dem.

[Spelledaren]

[Låt spelarna agera]

Henrik ägnar följande dag åt att jobba med sina illustrationer, för att kunna skicka dem och sedan vara ledig resten av veckan. Lena åker med Martin på en tur till Martins favoritstrand på en ö vid kusten. De åker och kommer till en mycket vacker lagun med höga klippformationer klädda i grönska. Havsvattnet är underbart klart och man kan se ner på flera meters djup.

En ö i paradiset
[Spelledaren]

De anländer till stranden och båten de åkte med kommer tillbaka hämtar dem om 6 timmar.

[Låt spelarna agera]

Efter 6 timmar kommer båten och för dem tillbaka till Bangkok. De återvänder till hotellet och möts av Henrik. Han är klar med sitt arbete och pigg på att njuta av sin semester.

[Spelledaren]

[Låt spelarna agera]

[Låt även Lena och Martin få en kort stund tillsammans och tala om vad som hände på stranden.

Avrunda med att alla går och lägger sig för att de skall upp tidigt.]

Tidigt nästa morgon börjar resan norrut genom djungeln med båt och senare med buss. På kvällen når de fram till ett stort buddistiskt tempel, där bybefolkningen har anordnat en fest. De deltar i festen som pågår långt in på natten. Lena tröttnar och lägger sig, men Henrik och Martin sitter uppe och pratar.

Resan till templen
[Spelledaren]

[Låt Martin, Henrik och Samvetet agera]

Resten av veckan går väldigt fort. Innan Henrik och Lena vet ordet av är det dags att åka hem. De har njutit av sin semester och är mycket tacksamma att Martin skickat biljetterna. De lovar varandra och de skall skriva och ringa lite oftare.

Hemfärd
[Spelledaren]



Slutet

[Spelledaren]

Ett halvår efter att Lena och Henrik kommit hem från Bangkok gifter de sig. Lena är gravid och föder 3 månader senare en son, som de döper till Carl.

Henrik och Lena finner familjelyckan och skaffar sig ett litet hus utanför staden. Henrik drar ned på sitt arbete på reklamfirman. Han börjar måla på deltid och skall snart ha sin första riktiga utställning. Lena har varit mammaledig är nu tillbaka i sitt arbete som lärare. Hon skriver lite på en roman på fritiden som troligen blir klar om ett par månader.

Lena och Henrik är på sjukhuset för en 2-årskontroll av lille Carl. Carl verkar fullt frisk, men han har ett födelsemärke som läkarna gärna vill operera bort. Ingreppet är okomplicerat, men för enkelhetens skull söver de ned Carl under operationen. Läkarna beräknar att det skall ta ca 1 timme innan Carl vaknar ur narkosen.

Lena och Henrik ger sig iväg för att lägga på mer pengar på parkeringsmätaren och ta en promenad. De går genom korridorerna för att komma ut till parkeringen. Sjukhuset är stort och det är lätt att gå vilse. Var det till vänster eller till höger för att hitta utgången?

De tvekar och beslutar sig för att fråga någon om vägen. Det verkar inte finnas någon personal i närheten, så de öppnar en dörr till en sal och går in för att fråga vägen. I salen finns bara en säng, men mannen i sängen verkar väldigt bekant. Det liknar ju faktiskt Martin, men han är väl i Bangkok ...

[Låt spelarna agera]

Spelaren som är Lena kan välja mellan I eller II nedan. Spelaren skall sedan under varje alternativ välja A eller B. Du blir meddelad muntligen av spelaren vilket val spelaren har gjort.

- I. Lena väljer att berätta sanningen att Martin är far till Carl.
- II. Lena väljer att dölja sanningen om att Martin är far till Carl.

Slutet - Version I

[Låt spelaren som är Lena berätta sanningen och spelarna agera ett kort ögonblick]

Bara några timmar efter mötet med Lena och Henrik avlider Martin. Det som Lena har berättat har slagit undan fötterna på Henrik, som befinner sig i mild chock. Innan de lämnar sjukhuset ber de om att få ett blodprov tagit på dem själva och deras son.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

Efter ett par dagar får det besked i posten. Deras blodprover visar att de HIV negativa, dvs de har inte HIV eller AIDS. Detta lugnar dem och detta unika tillfälle att se döden i vitögat svetsar dem starkare tillsammans. Henrik förlåter Lena för att hon varit otrogen och betraktar trots det inträffade Carl som sin son.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

Slutet - Version II

[Låt spelaren agera]

Efter ett par minuter kommer en sjuksköterska in i rummet och kör ut Lena och Henrik. Mötet med Martin har varit chockartat och de beger sig snabbt till barnklinken för att se hur Carl mår. När han vaknar ur narkosen insisterar Lena att de alla skall ta ett blodprov.

[Låt spelarna agera]

[Spelledaren]

När de kommit hem och den värsta chocken lagts sig kontaktar de på kvällen sjukhuset för att höra hur Martin mår. En läkare berättar att bara några timmar efter de träffat honom avled Martin stilla i sin säng.

[Spelledaren]

Det går ett par dagar innan beskedet från blodprovet kommer. Henrik är den som öppnar brevet och läser att han själv är HIV negativ medan Lena och Carl båda är HIV positiv. Lena hittar honom med brevet vid köksbordet. Han finner inga ord utan gråter ohämmat. Lena lyfter brevet från hans hand och läser det.

[Låt spelarna agera]



[Spelledaren] Henrik lägger ned all sin lediga tid på sin familj och så fort Carl är gammal nog gör de reser ett par gånger om året för att Carl skall få se världen.

Carl hinner uppleva sin 5:e födelsedag, innan sjukdomen bryter ut. På våren när Carl skall fylla 9 år avlider han och Lena lever ytterligare 3 år innan även hon går bort. Innan sin bortgång hinner Lena skriva en bok om sjukdomen och sina upplevelser, som blir en väckarklocka för många människor.

Domedagen

Spelledaren



Inledningen

I denna sista akt som är domedagen medverkar:

- Gabriel - Ärkeängel och Försvarare
- Lucifer - Demon och Åklagare
- Sid - Buddha, Expert på reinkarnation
- Själarna (Adam, Eva och Ormen) - Representatn för de anklagade
- Skaparen - Domaren. (Spelad av spelledaren)

Denna sista akt utspelar sig i en rättssal och fungerar som ett rättsfall, där själarna står anklagade och hela världens existens är på spel. I domarstolen sitter Skaparen och lyssnar och dömer.

Skaparen spelas av dig som spelledare. Dela ut övriga roller till spelarna de spelare som passar för dem. Ge dem ett par minuter att läsa sina karaktärer och spelet kan börja, eller skall vi säga sluta ...

Denna sista akt innehåller följande scener:

- Lucifer anklagar
- Gabriel försvarar
- Sid vittnar
- Själarna har ordet
- Domen faller över världen och kärleken

Inledningstexten

Vi är så på den yttersta dagen, då världen och dess människor skall dömas. Vi befinner oss i en jättelik rättssal och i domarstolen sitter Skaparen och blickar ned på de församlade.

Framför honom står Lucifer - Åklagaren i detta mål. Han skall framföra anklagelsen mot människorna och världen och visa att världen är ond och måste förgöras.

Inte långt från Lucifer står Gabriel - Försvararen i detta mål. Han skall försvara människorna och världen mot Lucifers anklagelser och visa att världen är god och måste bevaras.

Till detta mål har kommit ett expertvittne på reinkarnation Sid, eller som han egentligen heter Siddharta Gautama, även känd som Buddha - den upplyste.

I rättsalen finns Adam som är utvald som representant för de tre själarna som en gång var Adam, Eva och Ormen. Adam skall försvara deras handlingar och värja sig mot Lucifers anklagelser.

Rättsalens åhörarplatser är fyllda av de dödas själar som andäktigt sitter och lyssnar. På den första raden finns flera kända ansikten. Bödelns hustru, soldaten Lucas Harris, Martin mfl. Ett svag mummel hörs ibland dem och många undrar hur målet skall sluta. Har de levat i en god eller ond värld? Hur skall skaparen döma?

Skaparen fattar så en stor klubba och slår tre gånger i bordet. En tystnad lägger sig i salen och skaparen ger ordet till Lucifer.

Skaparen

[Spela nu Skaparen och agera som domaren i en domstol. Om någon av spelarna protesterar mot vad som sägs kan du enligt eget godtycke bifalla eller gå emot deras protester.]

Vi har så nått den yttersta dagen då dessa 3 själar och världen skall rannsakas och dömas. Dessa själar har levat ett antal olika liv och gjort fria val som visar om de har tro på kärleken. De har levat i en värld av prövningar och fått chansen att visa sitt och världens rätta ansikte.

Lucifer anklagar

Gabriel försvarar

Sid vittnar

Alla världens själar härstammar från dessa 3 själar och därför kommer världen och alla dess själar att dömas samtidigt.

[Lämna ordet till Lucifer som gör sin anklagelse och yrkan om straff.]

Själarna har ordet

[Lämna ordet till Gabriel som får hålla sitt försvar.]

[Sid får som expert på reinkarnation vittna om själarnas liv.

Du som domare (skaparen) håller förhöret och låter vittnet göra ett utlåtande. Efter att vittnet gjort sitt utlåtande har åklagaren och försvararen rätt till varsin fråga (men bara en).]

Domen faller över världen och kärleken

[Adam som själarnas representant får möjlighet att försvara sig. Han får hålla ett kort försvarstal.

Åklagaren och Försvararen har nu rätt att ställa 3 frågor till själarna, för att bevisa att de skall vinna målet.]

Det finns nu tre möjliga domar som spelledaren kan välja:





- Låt världen få leva - Om du anser att spelarna har varit goda rollspelare och försökt att vara romantiska och finna kärleken / romantiken i de olika livsödena de spelat.
- Låt världen gå under - Om du anser att spelarna varit dålig rollspelare och ej ansträngt sig att försöka finna kärleken / romantiken i de olika livsödena de spelat.
- Låt världen få en ny provotid - Om du anser att spelarna har varit genomsnittliga rollspelare och lyckats i vissa livsöden, men misslyckats i andra livsöden. Själarna befrias från kretsloppet av återfödelse och får leva hos Sid. Lucifer och Gabriel får fortsätta att finna bevis för att världen är ond respektive god. När domens dag kommer åter får de tillfälle att presentera sina bevis, så att världen och människorna slutligen kan dömas.



Domedagen

—

Lucifer





Lucifer - Demon och åklagare

Du är nu Lucifer. Ja, just HONOM ... Du har ju träffat honom tidigare i scenariot. Lucifer hatar världen och vill att den skall förgöras.

Du kommer väl ihåg Lucifers ord från skapelseberättelsen:

“Jag är Lucifer, den mörka sanningen och den som ser genom lögnen.

Jag finns här och för att vaka över lustgården och att förgöra allt ont som skaparen har skapat. En värld där alla lever i fångenskap och ingen får vara sig själv. Där harmonin är ett straff som hindrar djuren och människorna att leva enligt sin natur.

Jag är här för att se till att föra den mörka sanningen om rätten att vara sig själv till de som är fångar i lustgården.”

Din uppgift är att spela Lucifer och agera åklagare vid domedagen. Du skall anklaga världen för att vara ond, galen, perverterad och sjuk. Du skall yrka på att den skall förgöras, att skaparen måste ta tillbaka sitt verk.

Minns de galna och onskfulla saker som själarna upplevde under de liv de spelat. Använd dessa som argument för att världen måste förgöras.

Agera som en åklagare. Läs din anklagelse och följ upp med bevis och yrka på straff. När försvararen håller anförande har du rätt att avbryta med protester, precis som i ett rättsfall.

Denna sista akt innehåller följande scener:

- Lucifer anklagar
- Gabriel försvarar
- Sid vittnar
- Själarna har ordet
- Domen faller över världen och kärleken



Domedagen

—

Gabriel



Gabriel - Ärkeängel och försvarare

Du är nu Gabriel - Ärkeängeln, världens och själarnas försvarare. Du måste stå stark mot Lucifers galna anklagelser och bevisa att hans anklagelser inte håller.

Kom ihåg Gabriels ord till ormen i skapelsens början:

“Jag är Gabriel, sanningens ljus och det godas beskyddare.

Jag finns här och för att vaka över lustgården och att bevara allt som den gode skaparen har skapat. Allt som skaparen har gjort som är gott och måste bevaras. Endast det goda skall få överleva. Allt ont måste fördrivas.”

Minns de underbara och goda saker som själarna upplevde och gjorde under sina liv. Använd dem som ett bevis för att själarna och världen är god och måste bevaras.

Hur skall annars människorna kunna tro på skaparen om inte skaparen själv tror på världen och människorna ?

Agera som en försvarare och argumentera mot Lucifers anklagelser. Förklara ditt försvar och följ upp med bevis och yrka på frikännande. När anklagaren håller anförande har du rätt att avbryta med protester, precis som i ett rättsfall.

Denna sista akt innehåller följande scener:

- Lucifer anklagar
- Gabriel försvarar
- Sid vittnar
- Själarna har ordet
- Domen faller över världen och kärleken

Domedagen

—
Sid



Sid - Siddharta Gautama - Budda

Du är den mest upplyste av människorna och har liksom de anklagade levat många olika liv. En dag insåg du dock att du kunde välja om du ville leva vidare i detta ändlösa kretslopp av återfödelse. Du valde att stå att avstå och kunde därmed inte agera längre i världen. Du uppnådde dock stor kunskap om världen och dess människor.

Du har sett deras storverk och uppfinningar, deras konstverk och musik. Du har känt medlidande och sorg över deras bråk och krig.

Du har träffat de anklagade tidigare när de kom till det hus där du bor. Du hade fått uppdraget av skaparen att leda själarna från ett liv till ett annat. På gården fanns flickorna Lucy och Gabriella som satt vid dammen och bråkade. Lucy och Gabriella, så ser du Lucifer och Gabriell, som två små trotsiga barn som inte kan hålla sams.

Sid är en rationell och logisk man, med medkänsla och insikt. Rannsaka hur själarnas liv har levat och försök göra en objektiv bedömning av hur deras liv har gestaltat sig.

Du anser att världen är varken ond eller god. Båda ondska och godhet finns, men inget överväger det andra. Om världen skall vara värd att bevaras måste det finnas tro och kärlek. En värld fylld av vanmakt och hat är inte värd att bevara.

Du vill helst att själarna skall få sluta leva i ett kretslopp av återfödelse och uppnå den frid som du fått.

Denna sista akt innehåller följande scener:

- Lucifer anklagar
- Gabriel försvarar
- Sid vittnar
- Själarne har ordet
- Domen faller över världen och kärleken

Domedagen

—
Själarnas representant

—
Adam



Själarnas Representant - Adam

Du är Adam - represent för själarna som en gång vid skapelsens begynnelse var Eva, Adam och Ormen. Ni står nu anklagade tillsammans med världen för att vara ond. Åklagaren Lucifer yrkar på att den skall förgöras.

Du får nu själv rannsaka hur själarna har levat de liv som spelats. Har de agerat kärleksfullt och älskvärt eller kortsiktigt och dumdrigt? Har de visat kärlek och ödmjukhet för varandra eller bara hat och egoism?

Minns de val som ni gjort i de livsöden som ni spelat och bedöm dem. Är valen som gjorts som för eller emot kärleken. Argumentera för er sak.

Med utgångspunkt från hur du ser detta skall du spela själarnas talesman och försvarar dig mot anklagelserna mot Lucifer och försök att ta hjälp av argumenten från Gabriel.

Denna sista akt innehåller följande scener:

- Lucifer anklagar
- Gabriel försvarar
- Sid vittnar
- Själarna har ordet
- Domen faller över världen och kärleken