VEJEN TIL ELVIS´ MAVE

Et novellescenarie
af
Jonas Harild

-Et NBH Produkt-

Orkon 2001, temaet Port:

Vejen Til Elvis' Mave

Elvis åd det meste af dette scenarie, og der var kun stof nok til et novellescenarie af resterne...

Spøg til side. Dette scenarie er et såkaldt novellescenarie, hvor spiltiden er fastsat til cirka halvanden time. Tidsrammen er vigtig for dette scenarie, da det er ment som en lille absurd og intens fortælling. Det skal være tilpas forvirrende, så spilpersonerne tvinges til at handle hurtigt, men selvom det er kort, må der gerne være plads til små sjove detaljer.
Det, som jeg håber med dette scenarie, er at det underholder, og at den korte tidramme gør at selve *rollespilningen* ikke bremses op. – Efter min mening, er det essensen af novellekonceptet. Derfor er tidsrammen på 1 ½ time så vigtig.
Spillet er meget konkret, ikke noget meta-bøvl her, men der er en twist, og den er, at den ene spiller egentlig har en npc-rolle. Han skal tilmed spille Elvis Presley...

Handlingen kort: Tre college-studerende, en pige og to fyre, beslutter sig i en brandert at de skal til Graceland[1] og hylde The King Himself. De bor i nordstaterne, og køreturen er lang og foretages i den ene af spilpersonernes gamle ramponerede bil. Efter at have kørt det meste af dagen, befinder de sig pludselig i middle of nowhere. Der er kun skov og marker den ene mil efter den anden, men til sidst ser de et motel. Den eneste der er tilstede, er en gammel mand som bestyrer stedet. De får et værelse og sidder og drikker, ruller joints osv. Den ene af fyrene, Moozer, er okkult interesseret og hiver okkulte redskaber frem, bl.a. den velkendte åndetavle. Han har også et pendul til at måle åndelig energi, og det går pludselig helt amok. Hvad de ikke ved er, at motellet er en eller anden form for samlingsknude for åndelig energi, og mens de sidder med tavlen og prøver at kontakte ånder, hører de larm ude fra toilettet, og ser et kraftigt lysskær. De har sgu´ manet Elvis Himself frem, og han braser ud fra toilettet. Denne fremmanede Elvis er forvirret, og mener bestemt, at han skal spille koncert i Las Vegas. Samtidig er Elvis ekstremt sulten.
Pludselig hører de geværskud ude fra parkeringspladsen. Det er den gamle mand, der er træt af, at gæster hele tiden fremmaner afdøde (!). Nu må de overvinde den gamle mand før, han får pløkket dem fulde af bly.
Derefter er der problemet med Elvis. De tre studerende får et mystisk telefonpkald om, at de må forhindre Elvis i at forlade motellet, ellers vil verden gå under. Før de bliver alt for frustrerede, ankommer en masse sorte biler og Kurdt Cobain og Jimi Hendrix i sorte jakkesæt stiger ud og åbner en bildør, hvorefter Elvis stiger ind. Scenariet slutter med, at de tre studerende ser bil-kortegen forsvinde i natten.

Det skal køres i højt, humoristisk tempo, men det er ikke et slapstick-scenarie.

[1] Graceland er navnet på Elvis' store hus, som i dag er omdannet til museum, og hvor man blandt andet kan spise burgers som The King ville have dem.

Npc-spilleren er ham/hende, der skal spille Elvis. Hiv eventuelt vedkommende ud foran døren, og forklar ham, at han først skal spille Elvis, når du giver signal. Indtil skal han/hende vente tavst. Går han i stå, så prik til ham, og fortæl ham, at Elvis er sulten.

De tre andre spillere er: Den knap så pæne pige **Judith**, den veltrænede og guitarspillende **Scott** og det okkult-interesserede hashhoved **Moozer**.

Motellet: Ligger et øde sted, dets naboer er tørre marker og en forladt benzintank. Engang var det måske en hovedvej, det lå ved, men det spørgsmål hører fortiden til. Hvorfor, det er en knude for åndelig energi, fortaber sig også i fortidens tåger. Måske har stedet bevaret indtryk fra svundne tider, og den åndelige energi kan være minder fra de mange gæster motellet har haft. Den åndelige energi vækker måske ikke den døde til live, men er i stand til at genoplive indtryk. Og hvad er et større indtryk end den amerikanske myte om den hvide dreng, der så ud som en engel og sang som en sort. Elvis the King.

Biperson: Den Gamle Mand. Han er bestyrer af motellet og det eneste menneske på det, da de tre ankommer. Han er fed og lav og halvtosset. Han har nusset tøj på, og det mest karakteristiske er hans cap, hvor der er trykt et kors og skriften 1-800-GO-JESUS (en gammel reklame fra en televangelist). På trods af hans alder, så er han temmelig sejlivet, hvilket spillerne vil erfare i scene 5.

Scener

Scenerne er forholdsvis kort beskrevet. Gør en del ud af, at beskrive interiør osv, men gør det kort og enkelt, da det er vigtigt for den intense stemning. Scenerne er kronologiske, men hvordan den enkelte scene udspilles, er meget op til spillerne.

Før scenerne bør spilpersonerne læses igennem (side 7 og 8).

Scene 1: Start

Anslaget til scenariet kan være en lille epilog, hvor du som spilleleder fortæller en lille stemningfuld historie, hvor du samtidig introducerer de tre college-studerende. Beskriv, hvordan de i en rus besluttede sig for denne tur. Tankede op med øl og diverse sjove tobakker. Hvordan de punkterede, og huggede et reservedæk fra en anden bil.
Beskriv, hvordan det er blevet aften. De sidder i bilen, en gammel spand af en blikdåse. Det er fugtigt varmt, og bilens aircondition virker ikke. Moozer prøver at rulle en joint i den bumpende bil.
Skift synsvinkel til den endeløse landevej med endeløse rækker af majsmarker. Der er marker og et par landbrugsejendomme. Der er marker, der er marker, og solen går ned. De er trætte/halvskæve, og beslutter sig for at finde et motel. Efter lang tid, ser de et motel i det fjerne ved siden af en benzinstation. Benzinstation ser meget lukket og meget forfalden ud. De kører ind på motellet, der er lys tændt i en enkelt rude. Moozer åbner en dåseøl med overtryk, og den sprøjter over det hele, mens de triller ind i indkørslen. Spillet begynder...

Scene 2: Den Gamle
Den gamle mand sidder i en lille reception. Et tv kører i baggrunden. Møblerne i rummet er mindst dobbelt så gamle, som de tre unge.

Han er først skeptisk over den unge bande, men er dog glad for at få lejet et værelse ud, og joker lidt med dem:

- "Nå, ved jeres forældre, at i er her, hva´?"
- "Herrre Gemini, hvor får i unge dog penge fra"
- Til Moozer: "er du en grim pige eller bare en grim dreng...hæ, hæ"

Scene 3: Værelset og en bunke åndelig energi
Værelset har, som alle de andre værelser, dør og vindue ud til parkeringspladsen. Alle værelser har altså egen indgang. Udsigten fra vinduet er ikke andet end den mørke parkeringsplads og den lille bygning med receptionen. Der er vel 20 værelser i alt, men ikke lys i nogen af dem.

Inde i værelset er to senge, et gammelt tv, et billede af præsident Kennedy og en drejeskive telefon! Der er et toilet og brusekabine, *toiletspejlet er revnet tværs igennem*. I telefonen er der ingen forbindelse, men svagt noget der lyder som melodistykker.

Her kan de slå sig løs. De har bunker af dåseøl, Scott har sin akustiske guitar, Moozer har joints.

Før de kommer alt for godt i gang, går Moozers åndependul amok. Tager de Moozers åndetavle frem, vil glasset bevæge sig og de vil kunne skrive ord ned. Spørger de "er her nogen", går den selvfølgelig over til "yes". De ord, de får den til at stave er dog volapyk.

Her er timingen vigtig, giv spilerne noget tid til at drikke øl og lege med åndetavlen. Beskriv så, hvordan det hele begynder at ryste, og at de hører glas, der knuses inde på badeværelset. Bag den lukkede dør, ser de et mægtigt lys opstå. Elvis bliver manet frem på toilettet og åbner døren. Giv Elvis-spilleren signal, og lad vedkommende gøre sin entre.

Scene 4: En sulten Elvis
Det er helt op til spillerne, hvordan de reagerer. Elvis stråler, han er uendelig smuk, og meget sulten! –de har chips og kolde cheeseburgers. Judith bør lægge mærke til Elvis' magiske skønhed...

Scott har en t-shirt med sit band *Elvis Ate my Liver* på. –Den forestiller Elvis ved siden af en kæmpe lever, og bandnavnet skråt henover. Elvis er forvirret, kigger på Scotts t-shirt: "I didn't eat your liver, boy, but damn I'm hungry".

Spørgsmål:

- Hvor er Elvis' manager?
- Hvor er Las Vegas?
- Gir' Elvis et nummer på Scotts guitar?
- Vil Elvis have noget fed?

Scene 5: Den Gamle mand og hans dobbeltløbede riffel

De hører pludselig et skud udefra. De kigger ud af ruden og ser omridset af den gamle mand, skriften på hans kasket lyser op, da det er skrevet med selvlysende neon (vigtig detalje). Han har en kæmpe dobbeltløbet riffel, og han kan skyde to skud før han skal lade. Han råber til dem, at han er træt af, at unge fremmaner afdøde rockstjerner. -Jeg har nævnt, at han mentalt ikke er helt på toppen.

Den gamle mand står på parkeringspladsen og fyrer mod deres værelse. De bliver nød til at overmande ham. Dette er scenariets klimaks, og gør det endelig ikke for let for dem. Det kan udvikle sig til en lang duel. Skulle de på en eller anden måde bevæge sig lidt bagom bygningen, vil de se gravstene med navne på afdøde rockstjerner, Buddy Holly, Kurdt Cobain etc.

Problemer:

1. En gammel mand vil fylde dem med bly.
2. Der er kun en dør i deres værelse.
3. Elvis, the King, er i deres værelse.

Når de har overmandet Den Gamle, så er det vigtigt, at det ene dæk på deres bil er blevet beskadiget. Den Gamle ramte det med nogle hagl.

Scene 6: Alene med et motel og Elvis

Nu kan spillerne tage nogle valg og gøre, hvad de vil, men deres bil skal have skiftet dæk. Elvis er sulten, og der er et køkken i receptionsbygningen. Han kan evt. flirte med Judith.

Whats up?:

- Der er en gammel jukebox.
- Et køleskab med ingredienser til cheeseburgers.
- Måske kongen vil have den joint.
- Elvis må have fat i sin manager

Judith kan mærke, at hun bliver rimelig blød i knæene når hun kigger på Elvis. –faktisk er hendes trusser totalt gennemblødte!

Scott må skifte dæk (det kan hverken Judith eller Moozer), men han hører pludselig, at telefonen ringer på deres værelse. Tager han den, hører han en fortvivlet kvindestemme,

der fortæller, at de må bortmane Elvis igen, ellers vil jorden gå under! –Der er sket en alvorlig fejl.

Stort problem: -Hvad skal de gøre med The King?

Scene 7: Slutningen, en kortege af mørke biler
Når det hele er ved at kamme over (og der er gået ca. 1 ½ time) kommer der en lang række sorte biler kørende. Folk i sorte jakkesæt stiger ud. De to i den forreste vogn åbner en bildør og venter på at Elvis skal gå ind (her kan du evt. overtage styringen og blot fortælle at Elvis stiger ind). Beskriv de jakkesætsklædte, så spillerne efterhånden ved, at de er Jimi Hendrix og Kurdt Cobain (eventuelt flere). Når Elvis er gået ind, gumlende på noget mad, kører bilerne væk, og novellen er slut. Med denne scene burde spillet kunne slutte når som helst.

Håber du har fået et indtryk af mine ideer. Spillet her, især med Elvis-spilleren i tankerne, ville ikke fungere i længere end 1 ½ time, da det så, efter min mening ville blive for udvandet, og derfor gå over i slapstick.

Jonas Arboe Harild

Maj 2001

Judith:
Den kloge og målrettede pige, som også er nysgerrig og skal prøve alt det af, hun ikke fik prøvet i sine stræbsomme år i High School. Hun er bestemt ikke billig, men nyder derimod at have en masse drengevenner hun kan mærke er interesseret i hende, men som hun i sidste ende afviser. Dog kærestede hun lidt med Scott, men de har ikke været sammen i hele 2 måneder. Hendes tøjstil fortæller dog stadig meget om hendes pæne middelklasse baggrund. Hun skal presses lidt før hun tager det første hiv af jointen, men derefter kører hun et tempo, de fleste vil have svært ved at følge. 20 år.

Scott:
Han er drengen med guitaren. Egentlig er han sportsnørd, men ved godt, at det er mere trendy at være kreativ musiker. Og en veltrænet guitarrist kan pigerne jo godt bruge. Uden at ville indrømme det, er han lun på Judith, men vil kun komme med drengede antydninger.
Er god til at drikke sig fuld og feste. Det var ham, der fandt på turen under festen i går, og er selvfølgelig taget afsted med kun 20 dollars på lommen.
Han synger selv Elvis sange i kopibandet Elvis Ate My Liver (hvis band t-shirt han har på). Har sin akustiske guitar med. 21 år.

Moozer:
Moozer er et bonghoved. Egentlig er han temmelig intelligent, men hans rastløshed gør ham til en person, der ikke kan finde interesse i de bøger han får kastet i hovedet til forelæsningerne, men derimod læser han bunker af bøger om mere obskure videnskaber.
Han har sine baggy-pants fyldt med pot-stumper, okkulte dingenoter, fedtede dollarsedler og flyers fra pladeforretninger med specialimport af vinyl.
Han har skrabet en masse okkulte genstande sammen. Vigtigst af dem, er hans åndetavle og et pendul, der skulle reagere på åndelig energi, "Fuck ya'll, I´ll find the spirit of rock'n'roll"!
Halvlangt hår. 21 år.

Elvis:
Din rolle er speciel! –Du skal spille selvste The King! –Elvis Presley, som på mystisk vis bliver manet frem af tre college studerende på et motel langt ude over nowhere. Denne Elvis manifestation er ikke klar over, at han er en ånd. Han er forvirret og kan ikke finde sine piller, og desuden kan han heller ikke finde sin manager. Han vrøvler om, at han skal spille i Las Vegas snart, og så nynner han selvfølgelig konstant sine egne melodier. Det væsenligste træk ved denne rolle, er dog, at Elvis er sulten, *ufattelig sulten*. Udseendemæssigt ligner han mere den unge Elvis og ikke hans væsentlige tungere ældre udgave. I første del af scenariet er du ikke med, men vent på spillelederens signal. –og giv den så gas! HUSK DU ER FORVIRRET OG MEGET SULTEN, helst chips, cola eller burgere.