

Intruder in the Dust



- *Et semi-live scenarie af Mads Lund til Fastaval 2023*

Artwork på siderne 27 - 34 af Anne Vinding. Ellers af Mads Lund via Starray, painting AI.

Teddy's digt "*Intruder in the dust*" (side 25) er fremkommet ved, at klippe en række digte sammen fra amerikanske forfattere, der skrev op til, under og lige efter borgerkrigen i 1861 - 1865, deres navne står øverst på siden.

Tusind tak til spiltesterne:

Sam, Liam, Selina, Louis, Laura, Rey, Albert, Fjord, Marco, Hazel, Marie-Louise, Amanda, Johannes, Rune, Anna og Meta.

Indhold

Introduktion	3
Fortællingen og setting	3
Formen	3
Workshoppen og scenariet i tre akter	4
Spillerrollerne	6
Tidsplan	7
Workshoppen	8
Settingen og historien	8
Vi spiller IKKE den faktiske historiske virkelighed!	8
Præsenter rollerne	10
Det talte sprog	11
Sikkerhed	11
Reglerne for spillet	11
Spilområdet	12
Props	13
Metateknikker og prolog scener	13
Klappe som kamp	13
Håndtegn til styring	14
Prolog scener	15
Kalibrering	16
Værdsættelsen og dommen (Praise/judge)	17
Spillets tre akter	18
Værdsættelsen	18
Første akt: Digtet (hvid)	18
Andet akt: Skakspillet (gul)	19
Tredje akt: Telegrammet (rød)	20
Dommen	21
Debrief	22
Handouts	23
The Telegram	23
Kort over staterne	23
Intruder in the Dust (Teddy's poem)	25
Spillerrollerne	26

Introduktion

Fortællingen og setting

I april 1865, sidder en stolt, indflydelsesrig og dekadent familie på deres smukke plantage i hjertet af det sumpede Louisiana og venter på at Sydstaterne vinder krigen. Der er intet andet at gøre end at fordrive tiden med snak, kortspil og whisky - imens alle holder masken. Fortællingen er et intenst familiedrama møder "Fall of House Usher" (1839, E. A. Poe) med den amerikanske borgerkrig, som baggrundstæppe. Rollerne og relationerne er selvfølgelig stopfyldt med skeletter og spøgelse i skabene!

Settingen er sat på en gammel plantage, et stenkast fra mississippi floden, i borgerkrigens sidste dage. Vi spiller dog ikke den faktiske historiske kontekst. I stedet skruer vi ned for den brutalitet, som var slavernes hverdag; rollespillet fokuserer i stedet på dramaet og relationerne i familien - ikke på herre-slave forholdet.

Formen

Rollespillet er et kort semi-live (eller freeform om man vil) scenarie for otte spillere, som afvikles i et tomt rum med nogle få props. Det tager cirka 4 timer, inklusiv workshop. Formen på scenariet er inspireret af black box. Spillet består af en workshop, hvor spillerne briefes og derefter spilles scenariet i tre akter.

I klasselokalet sættes scenen; familiens hus tegnes op med malertape på gulvet, som udgør spilområdet.

Spillet foregår in-game fra morgen til eftermiddag - indtil nyheden om Nordstaternes sejr, ankommer til familien med et telegram, som leveres af spillederen, der spiller en lille NPC rolle, der hurtigt forsvinder ud af scenen igen.

OBS: Der er nogle få props (se afsnittet "props", side 13), som det kunne være fedt, hvis du selv kan tage med. Hvis du ikke kan skaffe dem eller kun nogle af dem, så kan jeg hjælpe dig.

Workshoppen og scenariet i tre akter

I workshoppen fortæller du kort om settingen, spillerne vælger roller, laver aftaler omkring sikkerhed og gennemgår reglerne. Til sidst øver spillerne sig på metateknikkerne ved at spille nogle korte prolog scener, som lægger op til spilstart.

Spillet benytter sig af følgende metateknikker:

- Håndtegn, til at styre spillet undervejs, in-game
- Spillerne kalibrerer deres spil off-game mellem hvert akt
- Tre af rollerne har evner, hvormed de kan påvirke de andre
- Vold afvikles ved at klappe af hinanden
- Spillet begynder med en runde værdsættelser og slutter af med en runde domsafsigelser.

Undervejs styrer du scenariet ved simple kommandoer, som "frys", "spil", "luk øjnene og forestil jer...".

Scenariet består af tre akter, som er farvekodede efter alvorlighed. Det skal forstås både fysisk og emotionelt. Første akt er hvid, dvs at spillerne ikke komme til skade, fornærmelser kan fejes af bordet. Andet akt er gul, dvs. at spillerne kan såres både fysisk og følelsesmæssigt. Tredje akt er rød, dvs. spillerne kan dø og fornærmelser stikker voldsomt dybt. Disse farveskift vises med dugen på spisebordet, som skifter farve fra akt til akt.

Imellem hver akt, er der en kort pause, hvor spillerne off-game kan kalibrere deres spil med hinanden og lave aftaler, så de kan spille præcis dén historie, som de ønsker sig.

Spillet begynder med en runde af værdsættelser ("praise"), hvor rollerne besynger én af de andre roller. Derefter begynder første akt: Deres roller vågner op til endnu en dag i ventetidens tegn - krigen er endnu ikke forbi. Som en primer til at kick-starte

rollespillet, sidder familiens yngste søn, Teddy, midt på spisebordet og er lige blevet færdig med at skrive et digt, som hedder: "Intruder in the dust".

I andet akt tilspidser stemningen i huset, da konflikterne får mere kant og dybde.

I midten af tredje akt ankommer familiens nabo, Mr. Preston, med en kopi af telegrammet fra Richmond, der fortæller at Sydstaterne har overgivet sig. Spillerne får nu lov at spille deres klimaks og slutningen på fortællingen.

Efter spillederen kalder spilstop, sætter spillerne sig omkring spisebordet og slutter af med en runde, hvor de hver i sær dømmer én af de andre roller ("judgement") - og får lov at bestemme, hvordan denne rolle ender sine dage.

Når spillet er slut, laver du en kort debrief, hvor spillerne kan ventilere og fortælle om deres oplevelser.



Spillerrollerne

Rollerne udgør familien og de tre højest rangerende slaver på plantagen. De tre slaver fungerer som en fuldt integreret og nødvendig del af familien - og spiller altså *ikke* familiens tjenere. Ja, de tre slaver anses, som familiens ejendom, men - i praksis - bliver de behandlet med respekt, de tre er nært knyttet til familiens medlemmer - også følelsesmæssigt. Rollerne er:

Marshall - plantageejeren, faderen og familiens overhoved

Midas - Marshalls sekundant, "overseer", slave og søn af Medea

Arabella - Marshalls hustru, en politisk skikkelse

Medea - den ældste af slaverne, Arabellas confidanté

Wade - den ældste søn, skal overtage plantagen, deltog i slaget ved Gettysburg

Artemis - den yngste af slaverne, Midas' datter, Wade's højre hånd

Faye - Wade's lille søster, ugift, ønsker selv at overtage plantagen

Teddy - den yngste søn, skriver digte, har muligvis mistet forstanden...

Tidsplan

Workshop - ca 40 min

Setting og historien

Præsenterer roller og lad spillerne vælge (husk: Ingen spiller tjener!)

Det talte sprog

Sikkerhed

Reglerne for spillet

Spilområdet og props

Metateknikker og prolog scener

Værdsættelsen og dommen (Praise/judge)

Første akt: Digtet (Hvid) - 30 min

Sæt jer ved spisebordet: Værdsættelsen (Praise)

Morgen: Familien vågner (Teddy sidder på spisebordet, har skrevet et digt)

Spil!

Frys!

Pause: Kalibrering

Andet akt: Skakspillet (Gul) - 45 min

Find jeres pladser

Spil!

Frys!

Pause: Kalibrering

Tredje akt: Telegrammet (Rød) - 45 min

Find jeres pladser

Spil!

Frys! En rytter ankommer (Mr. Preston)

Spil!

Frys!

Sæt jer ved spisebordet: Dommen (judgments)

Læs Teddy's digt højt

-Spilstop-

Debrief

Hvad oplevede I?

Workshoppen

Byd spillerne velkommen og fortæl kort om rammen for denne scenariet. De kommer til at opleve en workshop, hvor de hører om settingen, lærer metateknikker og derefter spiller de scenariet i tre akter med en pause mellem hver akt.

Settingen og historien

Scenen er sat på en plantage i det sumpede Louisiana, i de allersidste dage af den amerikanske borgerkrig. Det er farligt, at bevæge sig væk fra plantagen, fordi krigshandlingerne foregår lige på den anden side af hækken (sådan var det måske ikke i virkeligheden, men dette er til, for at spillerne ikke forlader spilområdet...). Stemningen er præget af en uudholdelig ventetid. Sydstaterne kan ikke forestille sig andre udfald af borgerkrigen end at de vinder. De ser sig selv som søjlerne i samfundet, fundamentet i den amerikanske økonomi og derfor er det fuldstændigt utænkeligt, at de kan tabe.

I de første dage af april 1864, kontrollerer Nordstaterne de omkringliggende havne og flere sydstater har allerede kapituleret. Men - der er stadig håb! General Johnston er ved at samle 90.000 soldater i Tennessee og selveste general Robert E. Lee er ved at grave sig ned og barrikadere sig i det bakkede landskab omkring Richmond i Virginia. Her vil han knuse Nordstaternes fremmarch som bølger imod en klippe...

På en bomulds- og tobaksplantage, i hjertet af det sumpede Louisiana, et stenkast fra Mississippi floden, blafrer håbet om sejr, som et forrevet flag i vinden...

Vi spiller IKKE den faktiske historiske virkelighed!

Den faktiske historiske virkelighed omkring plantagerne i sydstaterne og slavernes forhold er alt for brutal til at vi tilnærme os - selv gennem et rollespil. Live scenariet her låner blot den historiske setting som baggrundstæppe og handler ikke om den rå vold og systematiske undertrykkelse, som var slavernes dagligdag.

Læs evt. dette højt:

“In the first days of April 1865, the South had practically lost the American Civil War. The North controls all the surrounding harbors and several southern states have already surrendered. But there is still hope: General Johnston is rustering almost 90.000 fighting men in Tennessee and General Robert E. Lee himself is making a decisive stand around the hilly countryside of Richmond, Virginia - to crush the advance of the north like sticks against the rocks.

On a cotton and tobacco plantation, deep in the heart of Louisiana, near the Mississippi River, with 173 working slaves - the hope for victory still hangs like a ragged flag on the wind...”



Præsenter rollerne

Ud fra din præsentation skal spillerne vælge hvilken rolle de gerne vil spille. Dette er et vigtigt redskab i forhold til at få de rigtige roller ud til de rigtige spillere.

Du kan fortælle følgende om rollerne:

Marshall - respekteret og succesfuld plantageejer, faderen i huset og familiens overhoved.

Midas - Marshalls sekundant, forfremmet til "overseer" og hjælper med at køre plantagen, søn af Medea og far til Artemis, slave.

Arabella - Marshalls stolte og dekadente hustru, en indflydelsesrig politisk skikkelse, kører huset med hård hånd.

Medea - Arabellas confidanté, den ældste af slaverne, healer og klog kone, mor til Midas.

Wade - den ældste søn, som skal snart overtage plantagen, deltog i slaget ved Gettysburg, hvor han fik ødelagt sit ben.

Artemis - den yngste af slaverne, empatisk og nem at holde af, Wade's højre hånd, Midas' datter.

Faye - andet ældste barn, stadig ugift, meget selvstændig, omen noget ondskabsfuld.

Teddy - den yngste søn, sensitiv, skriver digte, har muligvis mistet forstanden...

Svar på spillernes spørgsmål og hjælp dem hen til de roller, som I mener passer bedst. Lad nu spillerne læse rollerne - imens kan du tegne spilområdet op med malertape på gulvet.

Når spillerne har læst deres roller, så lad malertapen gå på omgang sammen med tuschen, så alle kan lave et navneskilt med deres in-game navn.

Det talte sprog

Tag en snak med spillerne om det talte sprog i spillet; vil de helst spille på dansk eller engelsk? Lav en aftale, som alle er tilpasse med; der må ikke være nogen, som føler sig efterladt på et sprog, som de ikke er trygge ved at spille på.

Sikkerhed

Tag en snak med spillerne om sikkerhed. Spørg dem om de er komfortable med disse regler, som udgangspunkt. Man rør KUN ved andre spillere på:

- Skuldre
- Arme
- Hænder
- Og: Hvis din rolle vil give eller have et knus, så spørg in-game

Hvis spillerne gerne vil have flere eller færre lokale regler, så land en aftale med gruppen, som alle kan være med til. Det er vigtigt, at alle føler sig trygge.

Reglerne for spillet

Gennemgå kort følgende regler:

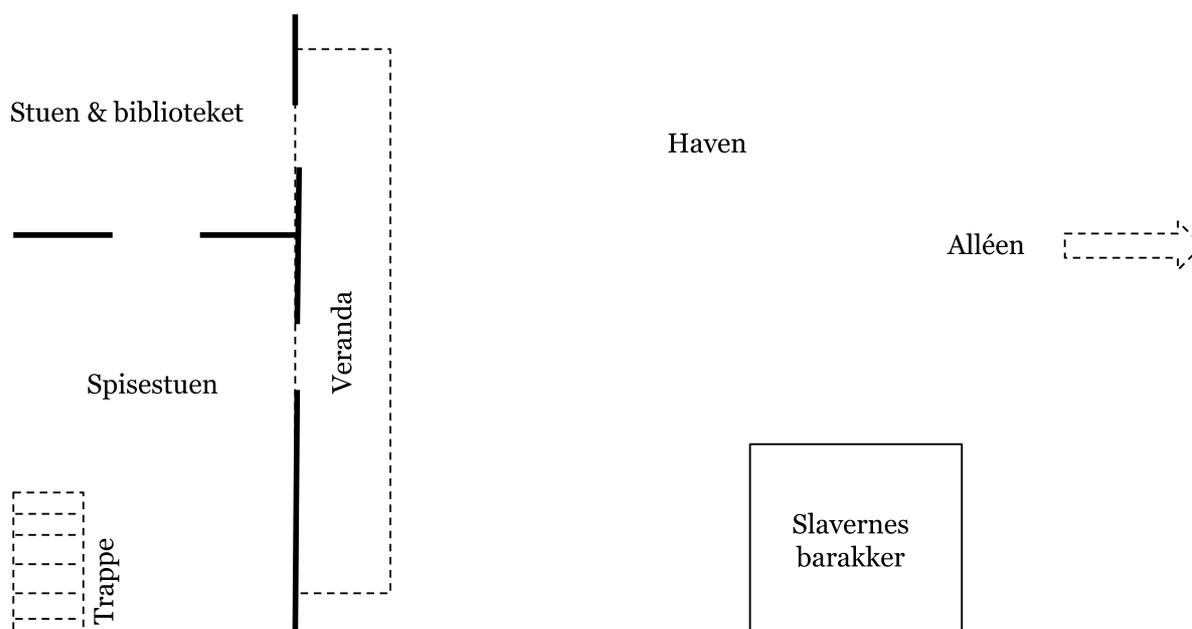
- 1) De tre akter er præget af hver sin farve og delt op efter alvorlighed - fysisk og emotionelt - disse farver er vist med farven på dugen, der ligger på spisebordet:
 - a) Akt I: Hvid (du kan ikke blive såret)
 - b) Akt II: Gul (du kan blive såret)
 - c) Akt III: Rød (du kan dø)
- 2) Spilområdet: Hvis du forlader plantagen, forlader du spilområdet
- 3) Kamp - vist ved at klappe i hænderne (husk: det er altid modtageren, der bestemmer hvad der sker)
- 4) Kalibrering - mellem hvert akt, får I lov til at snakke sammen, så I kan aftale og spille lige præcis dén historie, som I synes er fedest!

Spilområdet

Du tegner spilområdet op med malertape på gulvet i klasseværelset og indretter dig, så du har følgende rum:

- Spisestuen med et langbord (+ dug) og stole til alle
- Hyggestuen og biblioteket med et par borde og stole + skak og kortspil
- Verandaen
- Haven
- Barakkerne (hvor slaverne sover) - et stykke væk fra huset

Jeg har indrettet mig sådan her, men du gør bare hvad der er nemmest for dig, i det rum du får tildelt:



Tag spillerne med på en rundvisning i huset, haven og forklar hvordan rummene er indrettet. Gør det klart for spillerne, hvis de forlader spilområdet, forlader de også spillet...

Props

Til spillet skal du bruge følgende:

- Et spisebord med stole (sættes op i klasseværelset)
- Et printet kort over staterne (handout)
- En printet tidsplan (handout)
- Teddy's digt (handout)
- Telegrammet fra Richmond (handout)

Og hvis det er muligt, så ville det være ideelt, hvis du kan skaffe:

- Tre duge i forskellige farve
- Et skakspil og et sæt almindelige spillekort
- Malertape (til at tegne spilområdet op + at lave navneskilte) + en tusch
- En hat (til dig i rollen som Mr. Preston, NPC)

Hvis ikke det er muligt for dig, at skaffe disse ting, så kan jeg hjælpe dig; jeg skal nok tage kontakt til dig, inden Fastaval 2023.

Metateknikker og prolog scener

Det er nu blevet tid til at øve metateknikkerne. Til at øve den første teknik, at klappe som kamp, skal spillerne ikke spille som deres rolle; de skal blot øve sig på teknikken. I prolog scenerne får de lov, at spille deres roller og på den måde varme op til spilstart.

Klappe som kamp

Sæt spillerne sammen 2:2; det er ligegyldigt hvem de er sammen med til denne øvelse. Kamp i scenariet vises ved at klappe af hinanden. Spilleren, der slår, klapper i sine hænder - simulerer et slag mod den anden - og sigter efter det sted, spilleren ønsker at ramme den anden. Det er altid modtageren af slaget, der bestemmer, hvad der sker, hvor hårdt det er og hvordan der reageres på slaget. Husk, det er altid reaktionen på slaget, som er det interessante - ikke kampen i sig selv, så spillerne skal ikke stå og klappe af hinanden i 15 minutter...

Giv dem 2-3 minutter til at øve teknikken.

Håndtegn til styring

Hvis det bliver nødvendigt, kan spillerne bruge disse håndtegn til at tjekke ind med hinanden undervejs i spillet, hvis de bliver i tvivl om, hvorvidt deres medspillere hygger sig eller føler sig presset i liverollespillet.

Ok? - man kan spørge sin medspiller, om de er ok, ved at lave dette tegn. Tegnet er et spørgsmål om hvorvidt medspilleren er ok med den intensitet, som er i scenen, som man er ved at spille sammen.



Ja - man kan svare på dette spørgsmål ved at lave thumbs-up og det betyder: "Ja, jeg er ok - og vi kan godt skrue op".

Nej - man kan svare med et thumbs-down, som betyder, "nej, jeg er ikke ok og vi skal afslutte scenen nu". Når man ser dette tegn, afslutter man scenen med det samme og går hver til sit.



Ok, men blev på dette niveau - man viser en vandret linje med sin håndflade foran brystet, som betyder: "Ja, jeg er ok med scenen, men lad os holde dette niveau af intensitet."

Hånden over øjnene, se ned - hvis man som spiller gerne vil ud af en scene, skygger man med hånden over øjnene, kigger ned og forlader scenen. De andre spillere betragter én som usynlig og kan spille videre uden at bryde deres indlevelse eller scenens flow.

Øvelsen: Bland spillerne og sæt dem sammen 2 og 2 med nye makker. I denne øvelse skal de spille deres roller. Lad dem spille et lille skænderi og lad den ene spiller tjekke ind, så den anden kan svare med et håndtegn. Derefter bytter de, så det er den anden spiller, der tjekker ind og der kan svares med andre håndtegn.

Prolog scener

Til fire af rollerne knytter der sig nogle metateknikker - fiktionsregler, om man vil - og disse er:

- **Arabella:** Kan ikke slås, fordi hun er syg (Denne øves ikke, da evnen er passiv).
- **Medea:** Kan ikke angribes af andre og hun kan beskytte andre, hvis hun stiller sig mellem to spillere, så mister angriberen lysten til at slå.
- **Teddy:** Kan hæve humøret på de andre roller; hvis Teddy siger et par fortrøstningsfulde ord, skal den anden spiller følge og mærke hvordan Teddy løfter ens humør et par grader (modtageren oplever ikke et eureeka-øjeblik, men at sindsstemningen lysner en smule).
- **Wade:** Wade har fået sit ene ben ødelagt i Gettysburg og kan derfor ikke stå eller gå selv, uden at have nogen at støtte sig til. Det betyder, at spilleren må have fysisk hjælp fra de andre spillere, når han vil bevæge sig rundt.

Spillerne skal spille fem prolog scener, hvor de kan afprøve disse fiktionsregler og hvor de så småt kan øve sig på deres roller. Prolog scenerne foregår lige efter, at Wade er vendt hjem fra træfningen i Gettysburg. De fremhævede navne er dem, som er med i scenen. Lad ikke scenerne køre for længe, 2-4 minutter skulle være rigeligt. Afslut scenen, så snart du kan mærke energien er ved at falde.

Prolog scene 1

Teddy taler **Marshall** op. De to går en tur ude i haven om aftenen. Marshall er glad for at Wade er tilbage, men bekymret for, om han kan passe plantation med sit ødelagte ben. Teddy giver sin far et par fortrøstningsfulde ord. **Arabella** afbryder scenen (efter 2-3 minutter); hun leder efter Marshall, det er på tide, at gå til ro.

Prolog scene 2

Medea beskytter **Teddy**. I stuen sidder Teddy og læser. **Faye** kommer brasende og anklager ham for, at have stjålet hendes dagbog. Hun vil slå sin lillebror. Medea stiller sig i vejen.

Prolog scene 3

Artemis hjælper **Wade**. Wade sidder på verandaen. Artemis prøver at hjælpe ham op og ud i haven, fordi hun vil vise ham en smuk hejre, som er landet nede bagerst i haven, men Wade vil hellere blive siddende og fortælle hende om stormløbet op af Cemetery Hill end at se på fugle.

Prolog scene 4

Arabella søger råd hos **Medea**. De to sidder inde i stuen og taler sammen; Arabella er bekymret for, om Wade er den rette til at overtage plantation - er Teddy ikke bedre egnet..? Scenen afbrydes af **Midas**, der kommer ind for at bede Artemis fri en dag, så hun kan tage dem med ind til byen.

Prolog scene 5

Midas advarer **Artemis**. De to snakker nede i barakkerne, det er formiddag, og Midas fortæller Artemis, at hun skal holde sig langt væk fra **Faye**, fordi han mener, at Faye er farlig. Faye kommer ind for at skælde ud på Midas, fordi slaverne ikke er blevet sat ud på markerne endnu.

Kalibrering

Fortæl spillerne, at de mellem hver akt får tid off-game til at kalibrerer deres spil med hinanden, så de kan lave aftaler og spille lige præcis dén historie, udvikling og konflikt, som de selv synes er fedest!

Værdsættelsen og dommen (Praise/judge)

I hver rolle står der navne på to af andre roller. Én som spillerne skal værdsætte i begyndelsen, og én de skal dømme, når spillet er slut.

Fortæl spillerne, at dette er noget de skal sige højt ved bordet, en slags indre monolog, noget som deres rolle ville have sagt direkte, hvis der havde været tid og mulighed for det - og hvis deres rolle, havde været modig nok. På denne måde alle spillerne lov, at høre hinandens indre tanker og kan selv vælge, om det er noget de vil sætte i spil senere.

Værdsættelsen er entydigt positiv og de sætter ord på noget, som de holder meget af ved den anden rolle.

Når spillerne skal dømme én af de andre roller til sidst, får de lov at fortælle slutningen på den anden rolles historie og dermed bestemme, hvordan dén rolle ender sine dage.



Spillets tre akter

Værdsættelsen

Spillet begynder med værdsættelsen. Sæt spillerne ved spisebordet i stuen og tag en runde, hvor de hver især siger deres værdsættelser højt. Giv evt spillerne et minut, hvor de lige får lov at tænke sig om, inden du begynder runden.

Første akt: Digtet (hvid)

Læg den hvide dug på spisebordet; så er vi klar til at begynde historien! Placér nu spillerne, så de er klar til spilstart. Teddy sidder midt på spisebordet med sit digt. Medea, Artemis og Midas kommer ind i stuen fra døren udefra; Midas har netop sat slaverne i gang ude på markerne. Resten af familien kommer ned af trappen, der fører op til soveværelserne ovenpå.

Bed spillerne lukke øjnene og læs følgende højt:

“Solen står op over Montgomery plantagen: Et majestætisk, hvidmalet palæ. Men det sprøde morgenlys har svært ved at trænge gennem den tætte tåge, der kryber hen over det sumpede landskab. Igennem disen høres slavernes sang ude fra markerne. Familien vågner op til endnu en dag, hvor intet er sikkert. Krigen er ikke vundet endnu. Det eneste I kan gøre er at håbe - og vente på nyheder...”

Værsgo at spille!

Nu kan du nyde synet af spillerne, der hygger sig med rollerne og deres intriger. Der skulle gerne være masser at spille på! Og rammen gerne tydelig nok til at de kan lege i den.

Første akt handler om digtet, som Teddy har skrevet. I dét står Montgomery familiens medlemmer anklaget for forskellige ting - og det det sidste familien har brug for i disse svære tider, er intern splittelse - så hvordan mon spillerne forholder sig til anklagerne..?

Lad dem spille løs, indtil der er gået 30-40 min eller du kan mærke, at energien er ved at falde - så kalder du "frys!"¹ Mens spillerne står frosset ude på gulvet, fortæller du at der er 10 min pause, hvor der er tid til kalibrering (og tisse pause).

Kalibrering

Hvis spillerne ikke ved hvad de skal snakke med hinanden om, kan du bede dem overveje disse spørgsmål:

- Hvad er din rolles mål og hvem skal du snakke med for at få det i spil?
- Har du nogle allierede eller fjender, som du kan aftale fede scener sammen med?
- Er der en særlig konflikt, som du gerne vil spille med én af de andre?

Andet akt: Skakspillet (gul)

Når du er klar til at begynde næste akt, skifter du dugen på spisebordet. Bed derefter spillerne indtage deres pladse - sådan som de stod, da du stoppede første akt - bed dem lukke øjnene og læs dette højt:

"Solen står højt på himlen og ses som en lysende diset plet, der får tågen til at ulme i heden. Ude fra markerne er der blevet stille; slaverne har trukket sig ind i barakkerne. Det eneste der høres er larmen fra frøerne og cikaderne nede fra sumpen, der ligger bag plantagen. Inde i biblioteket står skakspillet - en gave fra Wade til hans far - stadig urørt, imens støvet danser, som ildfluer middagshyset. Er vi ikke andet end brikker i Guds store spil..? "

Værsgo at spille!

Andet akt handler om skakspillet, som Marshall har fået af Wade. Og spørgsmålet om hvem, der skal arve plantagen. Familiens medlemmer har forskellige holdninger til dette spørgsmål. Wade vil gerne overtage virksomheden, men Arabelle tror mere på Teddy, som overhovedet ikke er interesseret i dén slags arbejde. Marshall er ligeglad med hvem der overtager; han leder bare efter en mulighed for at komme til

¹ Jeg kalder "frys!" og ikke "spilstop!" (bruges først efter dommen) for at vise spillerne, at spillet blot er sat på pause og det begynder om lidt igen.

New York og tage Midas med sig. Og måske skakspillet - fordi der er to sider - inspirerer til diskussioner om hvem der mon vinder krigen..?

Ud over dette spidser alle konflikterne til, fordi spillet stiger i intensitet; nu kan man blive såret både fysisk og emotionelt!

Lad spillet køre omkring 45 min eller indtil du kan mærke, at energien falder. Kald derefter "spilstop!" og giv spillerne 10-15 min til at kalibrer og tisse af, inden sidste akt.

Tredje akt: Telegrammet (rød)

Skift dugen på spisebordet. Bed spillerne om at indtage deres positioner, hvor de blev efterladt. Bed dem lukke øjnene og læs dette højt:

"Solen synker mod horisonten og kaster sit kobberfarvede lys ind over plantagen. Cypress træerne, der står langs alléen, lyser rusten rødt i aftenskæret. Skyggerne er blevet lange. Slavernes sang er vendt tilbage; ude fra markerne høres en hæs stemme, der synger for - og resten svarer, som et kor, i takt med arbejdet. Gad vide om Gud har glemt jer - efterladt jer herude i sumpen, hvor tiden tilsyneladende er gået i stå..?"

Værsgo at spille!

I tredje akt er alle konflikterne spidset helt til; nu er både ord og fysiske handlinger farlige. Lad spillerne folde deres egne dramaer ud i et stykke tid (ca. 15 min), inden du træder ind i spillet, som Mr. Preston, naboen, for at give familien en kopi af telegrammet fra Richmond.

Kald "frys!" og læs følgende højt:

"Lyden af hesten høres før I kan se den. Pludselig galoperer en rytter ud af tågen og tordner op gennem alléen. I genkender skikkelsen; ud af vinduerne kan I se, at det er Mr. Preston, jeres nabo, som ejer savværket nede ved floden. Da han kommer tættere på, ser I hvordan sveden driver af hesten. Mr. Preston svinger sig ud af sadlen uden at binde dyret fast. Han træder op på verandaen og banker på hoveddøren..."

Værsgo' at spille!

Tag hatten på og bank på døren. Spørg efter Marshall. Giv det sammenfoldede telegram til ham. Bliv ikke længere i scenen, end at du kan udveksle nogle få overfladiske høfligheder med de andre. Og send et akavet blik til Faye... Fortæl, at du er nødt til at skynde dig videre til de andre gårde - så familien kan læse telegrammet i fred.

Træd ud af scenen igen og tag hatten af, som signal til, at Mr. Preston ikke længere er i spil.

Lad nu spillerne læse telegrammet og lad dem drage deres egne konklusioner og spille slutningen på deres historie. Når du kan se og mærke, at de runder spillet af og energien falder (efter ca. 30 min) så kalder du "frys!"

Dommen

Bed spillerne om at sætte sig omkring spisebordet. Fortæl dem, at de nu skal dømme hinanden - og dermed bestemme hvordan dén anden (navnet står i deres rollebeskrivelse) ender sine dage. Giv dem et minut eller to til at tænke sig om, før du begynder runden. Lad alle spillerne afsige deres domme.

Hvis det skulle ske, at én af rollerne er blevet slået ihjel i sidste akt (dét er endnu ikke sket for mig i løbet af de tre spil tests, som jeg har afviklet...), så gælder domsafsigelsen efterlivet. Det betyder, at spilleren, der dømmer den døde rolle, fortæller hvad vedkommende oplever i sit eget personlige helvede eller himmerige...

Når alle har sagt deres dom højt, slutter du scenariet af med at læse Teddy's digt højt.

Og derefter siger du: *"Spilstop - tak fordi I ville være med..!"*

Debrief

Lad spillerne tage en kort tissepause, hvis de har brug for det, men bed dem om at være tilbage ved bordet hurtigt, så I kan debriefe.

Herunder er en række spørgsmål, som du kan tage udgangspunkt i - og brug dem, du synes giver mest mening (måske har du selv nogle gode spørgsmål?):

1. Begynd med at lade spillerne snakke frit, puste ud, grine og kramme, hvis de har brug for det.
2. Stil dem herefter følgende spørgsmål:
 - a. Er der nogen, som har brug for at give et kram eller sige undskyld (for noget, som deres rolle gjorde)?
 - b. Hvilken detalje i fortællingen påvirkede din karakter allermest?
 - c. Hvordan var det for dig at spille rollen som: X, Y, X, ect (Lad dem alle fortælle om deres oplevelse med deres rolle)?
 - d. Hvad oplevede din rolle, da telegrammet blev læst?

Efter det sidste spørgsmål, kan du fint lade debriefen munde ud i, at du deler evalueringssedlerne ud til spillerne.

Afrunding

Jeg håber du får en fest med at spille scenariet! Inden Fastaval 2023 tager jeg kontakt til dig, så du har mulighed for at stille eventuelle tvivlsspørgsmål på forhånd. Og vi kan få styr på dine probs. Inden scenariet begynder, har vi jo en kort briefing.

Du er velkommen til at kontakte mig på mail: mads.lundo8@gmail.com

Vi ses på Fastaval 2023!

Handouts

The Telegram

- RICHMOND HAS FALLEN - GENERAL ROBERT E. LEE. HAS SURRENDERED HIS ARMIES - THE NORTH IS VICTORIOUS - ALL PLANTATIONS AND OTHER ESTATES STILL HOLDING SLAVES IS TO FREE THEM IMMEDIATELY - ALL FORMER SLAVES AND FREEMEN MUST REPORT TO THE NEAREST COUNTY HALL FOR REGISTRATION - MAY GOD BLESS ALL HIS CREATIONS -

Kort over staterne

(K. Rose, P. L. Dunbar, J. Whittier, W. Palmer and D. Thomas)

Intruder in the Dust (Teddy's poem)

If the muse were mine to tempt
And my tongue were trained to sing
I would call you upon thee, my mother, roaming the empty halls

Bring me your wild impetuous gaze
I will disregard the perfect story
I want untold secrets
with enough baggage to fill a wagon headed out west
into the blazing setting sun

No matter how frail this stand
how bloody this hand
We'll make this night a roar!

And you, my brother, in that creaking chair
Give me the glory of the beaten drum
And watch the terrible sun
recast and mold anew the nation

And you, my sister, guarding the attic,
Give to me that faraway look when you drift off
into that other time
that other place
Tell me about the time
You were so wild
You thought you'd never come back
because
you
never
will

And you, my father, there on the sad height,
Curse, bless, me now with your fierce tears, I pray
Bring me what is left of the day
And I'll give to you
the intruder in the Dust

Spillerrollerne

På de efterfølgende sider kan du læse spillerrollerne. Herunder ser du hvordan de hænger sammen i forhold til værdsættelsen og dommen:

Værdsættelsen ("Praise"):

Wade -> Faye -> Arabella -> Medea -> Teddy -> Marshal -> Midas -> Artemis -> Wade

Dommen ("Judge"):

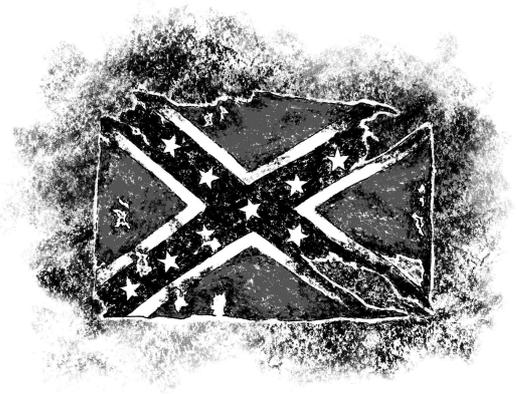
Midas -> Marshal -> Wade -> Artemis -> Teddy -> Faye -> Medea -> Arabella -> Midas



Wade Montgomery

Firstborn son, heir to the plantation, lost his leg, 28 years old

Quote: *“We cannot lose this war - it’s simply impossible! The North cannot stand against the Sons of the South, the old houses and our wealth. I will take over the plantation and bring it into the glorious future!”*



Faye Montgomery - My younger sister. Sometimes she sneaks into my chamber, excited and blushing, crawls into my bed and straddles me, fast and hard, without looking into my eyes. She is the fire of my heart and my loins - I love her more than anything in this world.

Marshall Montgomery - my father, a great man. He is proud that I served the Confederate Army and glad that I came back alive. We have a lot of business to discuss as I am now taking over the government of the plantation.

Arabella Montgomery - my wise mother. She used to be so proud of me. Until Teddy was born. Then I faded into nothing. She has become estranged of late - I don’t feel her support anymore. How can I make her see that I’m the rightful heir?

Teddy Montgomery - my little brother, who always plays the part of the fool but I see through his act. I know he sees things straight. He just doesn't want to grow up. Maybe I can make him a useful ally?

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, appointed overseer by Father, but he is not strict enough - let’s the slaves get away with too much. I will get rid of him as soon as I take over.

“Medea” - oldest among the slaves and Mothers confidanté. She is an old and useless crone. During some target practice before the war, we shot at the slaves in the field and I killed her son. Too bad - accidents happen.

“Artemis” - housemaid, daughter of Midas, beautiful as the dawn, loved by everybody. She always follows me around, hangs at my side and is very helpful. Even though she is a slave, she has a clear mind - and it is nice to have someone to talk to.

The ruined leg - at Gettysburg. I ran up Cemetery Hill with Captain Munroe but before I got into the fray I was hit in the leg, the bullet shattered the bone, rendering me half a man - a cripple...
(you cannot stand or walk without the help of others)

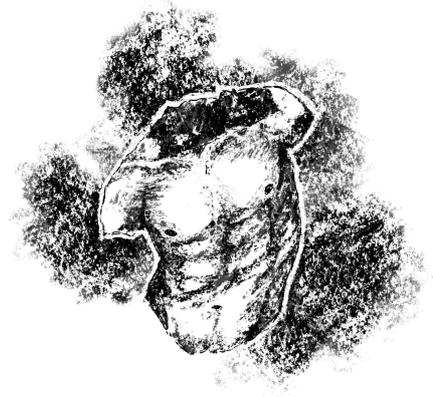
1 Act, Praise: Faye

3 Act, Judge: Artemis

Marshall Montgomery

Head of the family and the plantation, 46 years old

Quote: *“The South is losing the war! Winds of change are blowing! I have toiled and served this crumbling nation for too long. Now my time has come to enjoy the fruits of life, the pleasure - and the love.”*



Arabella Montgomery - My damned wife. She married me because of the money, that power-hungry bitch. Now she can have it all - I don't care for it any more. I gave her children; she must be content with that!

Wade Montgomery - my firstborn son, heir to the plantation. He went to war and came back as a cripple. Even though he is not capable of anything else than running himself in the ground - he will still take over the plantation and I will gladly hand it to him.

Faye Montgomery - my second born daughter, a spinster - not yet married. No man will have her because she is cold and wicked. She takes after her deranged mother.

Teddy Montgomery - my third born son and a lost lamb. He is the light of Arabella's eyes and I fear that he is too sensitive to live in these times and have finally lost his marbles.

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, overseer. He is the most gentle and beautiful man I have ever seen - and I have utterly lost my heart to him. I wish to escape with him to San Francisco - so that we may live as free men - in love.

“Medea” - oldest among the slaves, Arabella's confidanté. She is an old crone, once useful, curing fevers and such, but now she is a mumbling old hag fit for the nursing home.

“Artemis” - housemaid, daughter of Midas, a sweet and innocent child. Sometimes we talk - easy and free - she seems to understand things. But Midas will have to leave her behind when we escape north.

1 Act, Praise: Midas

3 Act, Judge: Wade

Arabella Montgomery

Matriarch of the family, rules the house, Nationalist, a political figure, sick, 48 years old

Quote: *“The South will endure the tides of war just as well as the red hills of Georgia. I will use what is left of my power to keep this house standing! The Montgomery estate shall once again be recognized as a glorious house!”*



Marshall Montgomery - My dear husband. I married him because I thought he was competent. He is not. He - tries to - govern the plantation while I rule the house but doesn't succeed. And he hasn't fulfilled his marital duties of late. I don't know what he is doing out there in those fields...

Wade Montgomery - my firstborn son, heir to the plantation. He went to war and came back as a cripple - both in body and mind. Now he battles his own wretched hatred and he can no longer take care of the plantation. He is not capable of inheriting this house...

Faye Montgomery - my second born daughter, a spinster - not yet married - and I can't think of a man who wants her: She is cold and cruel, like a twisted piece of metal. Even though she is quite capable of management when I can't, she is doomed to live alone for the rest of her wicked life.

Teddy Montgomery - my third born son and the light of my heart. I see so much of myself in him. Only he is capable - and worthy - of taking over the plantation. I will find a way to talk Marshall into giving the plantation to Ted.

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, overseer - a complete brute and an animal, but none the less a beautiful one - so much that he made me with child some time ago and I had to turn to Medea to get rid of the...problem...

“Medea” - oldest among the slaves, my wise confidanté. She is my support, my backbone. She takes so good care of me when I am sick, brings me my medicine - and she holds my secrets as a tomb.

“Artemis” - housemaid, daughter of Midas, beautiful as the dawn. In some weird way she seems to know things - she knows too much for her own good...

The sickness - you are somewhat drained of energy and coughs every now and then. You suspect tuberculosis. (*you can not fight.*)

1 Act, Praise: Medea

3 Act, Judge: Midas

“Midas”

*First among the slaves, Overseer of the plantation,
second in command to Marshall, 42 years old*

Quote: *“To be a slave is to hide your true face behind a mask and bury your soul so deep they can not get to it. You have to become who they want you to become - in order to remain free behind the mask.”*



Marshall Montgomery - ruler of this plantation, my master. He has cast his love upon me and I give him what he wants from me - I do not deny him any pleasure. I am his slave. I will convince him to let Artemis go. I will trade my future for hers, if I have to.

Arabella Montgomery - ruler of the house, completely lost in the past - and lonely as a ghost. So lonely that she made me pleasure her a couple of times some years past. It resulted in unwanted fruit - Medea took care of it...

Faye Montgomery - second born daughter, the spitting image of her wicked mother, just a bit more cruel. She enjoys whipping the slaves a bit too much.

Teddy Montgomery - third born son and a sensitive soul. He is too lost in his books to see that the House of Montgomery is falling apart. But we do share some good conversations - he is a good man and a good man is hard to find.

Wade Montgomery - first born son, heir to the plantation. The war made him a wretched cripple. But the war did not only take his leg - it also took his soul.

“Medea” - My mother, oldest among the slaves, Arabellas confidanté. She is actually a great healer and she has certain voodoo powers. I need her help and her skills to secure my daughter's escape!

“Artemis” - my only daughter, housemaid. She is the light of my life and the future - a new world is coming and it belongs to her. I will free her from this damned house, somehow - no matter what it takes.

1 Act, Praise: Artemis

3 Act, Judge: Marshal

“Medea”

Oldest of the slaves, Arabellas confidanté, a voodoo priestess, 54 years old

Quote: *“I am the serpent in the garden and the healer by the well. I will soothe with one hand and poison with the other - reckoning has finally come to this cursed land and I will deliver it - the house of Montgomery will fall!”*



Marshall Montgomery - Owner of the plantation. He turns a blind eye to his damned children - he is doomed to fall with this house!

Arabella Montgomery - wicked mistress and ruler of the house. When she fooled around with Midas, my son, and ended up bearing fruit - I made the “problem” go away. But now I am poisoning her, slowly, drop by drop. Every evening I give her a cup with medicine - and a drop of poison as well.

Faye Montgomery - second born daughter, a spinster. There is only one other demon in this house that equals Wade in his wickedness - and that is Faye!

Teddy Montgomery - third born son. He is an innocent lamb brought up in a family of wolves. I may still be able to save his soul. I will make him see what demons are living in this house - I will make him see the truth of their deeds.

Wade Montgomery - first born son, heir to the plantation. He is an evil spirit! Before the war he shot my youngest son in the fields - because he needed some target practice! When the war came I made a voodoo doll, pierced its heart and cut off one of its legs. Wade was not to return from the war - but he did...

“Midas” - my oldest son, first among the slaves and the overseer. He is first and foremost a slave - and then a human. He has lost his soul, his pride and himself serving everyone else. There is nothing left of his humanity, he is already dead.

“Artemis” - my granddaughter, housemaid,. She is not yet lost and she uses her wits well. She sees things that others do not. She belongs to the future and I will guard her and show her how to survive!

The Ward - *if you stand in front of an aggressor, you cannot be harmed*

1 Act, Praise: Ted

3 Act, Judge: Arabella

Faye Montgomery

Second born daughter, spinster and a sadist, 26 years old

Quote: *“I rule the plantation! Not Father. Not Wade. But I! Men have grown weak - only women are strong enough to carry the burden of the future. Of course I do the whipping of the slaves myself. When I hear the crack of the whip and the moan - and I see the blood on the flesh - I feel such an exquisite thrill down my spine...”*



Marshall Montgomery - my poor father who was once a respectable man but now he runs around with his toy - Midas - and neglects the plantation and our family. Coward.

Arabella Montgomery - my sweet and loving mother, one of the true pillars of the old South. I adore her with my whole heart. If only I can make her see that I am fit to rule the plantation instead of Wade. But I am also afraid of her - and I fear that I may lose her love.

Wade Montgomery - my big brother and heir to the plantation. Wade has lost his leg in the war and is now half the man he used to be. He is not capable of taking over the plantation. I will see to that. I will run it.

When I have done a hard and sweaty whipping, I need a hard and sweaty fuck - and I usually let Wade do the honors. Or our neighbor Mr. Preston - if he is available.

Teddy Montgomery - my little brother, mad as a dog. Will somebody, please, put him out of his misery..?

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, overseer and fathers play-thing. He is an animal who made Mother with child. We had to force Medea to make the little - *problem* - go away...

“Medea” - oldest among the slaves and Mothers confidanté. An old crone and a fool but useful when you need someone to cure a fever.

“Artemis” - housemaid, daughter of Midas. Her pretty and smiling face makes the blood in my veins boil with hate - I just want to hurt her very very - *very* badly...

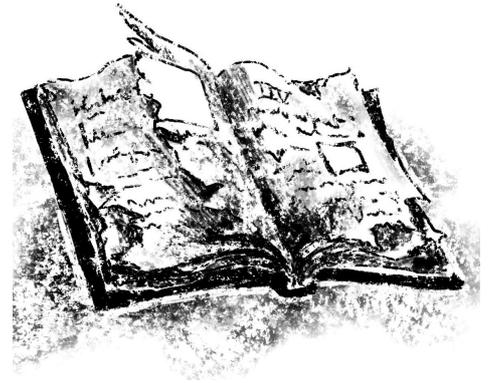
1 Act, Praise: Arabella

3 Act, Judge: Medea

Teddy Montgomery

*Third born son, a poet, a fool or completely mad..?
23 years old*

Quote: *“I read people's true faces - it's like reading a burning book. I will reveal the truth of this house - I will make them look into the mirror so they will gaze into their own darkness.”*



Marshall Montgomery - my father. Something has transformed him and made him happy. Now he is spreading the wings of his troubled soul - so he can finally live a true life. Free from the plantation - and us.

Arabella Montgomery - my proud mother. She looks upon herself as one of the true pillars of the old South. But a shadow has fallen over her and she is now realizing that this house is falling apart. Slowly.

Wade Montgomery - my big brother and heir to the plantation. Wade has lost his leg in the war and makes up for this loss by puffing himself up as a peacock and rattling with all his guns. He is a wounded lion with no teeth and an empty roar.

Faye Montgomery - my second born sister, a spinster - not yet married. She has taken the role of a wicked woman, cruel beyond any man and she lets us believe that she likes to play this part.

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, overseer. The most tragic man of all. He cheats us all by playing all the roles we want him to play. What an actor! What is his true face?

“Medea” - oldest among the slaves and Mothers confidanté. Her soul is maimed by deep sorrow like her back is lined with markings from the whip. She bears the greatest sorrow as a heavy burden under her smile: She has lost everything. Who can save her..?

“Artemis” - housemaid, daughter of Midas. She has become my friend. The only one who is not pretending to be anything else than her own true self. And the only one who listens and understands my poetry.

Support - *when you say something positive and uplifting to another player, you crank up their mood a notch.*

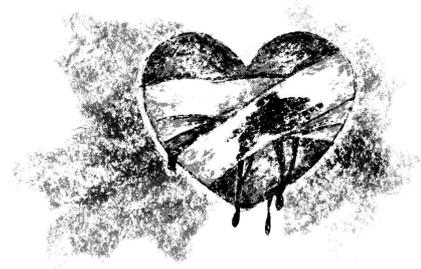
1 Act, Praise: Marshall

3 Act, Judge: Faye

“Artemis”

*Yongest among the slaves, daughter of Midas,
housemaid, 17 years old*

Quote: *“If you still yourself - wait and observe - secrets begin to unravel themselves - you will see the restless hand, the eyes with a longing gaze and the smile filled with madness. I will pave my way into the future with these secrets - together with Wade.”*



Marshall Montgomery - owner of the plantation, a southerner with a broken spirit; he no longer believes in the South. He has no interest in his family or the plantation anymore - he only cares for his new love: Midas.

Arabella Montgomery - one of the true pillars of the old South and ruler of the house. She messed around with Midas who made her with child - a problem that Medea had to take care of. Arabella is now sick and dying.

Wade Montgomery - first born son and heir to the plantation. Wade fought in Gettysburg and lost his leg, so he needs my help. He talks so passionately about the grandeur of the South, how we will rise again - and I believe him! I cannot help myself but I have grown so fond of and attached to his lost soul. I love him dearly - in spite of his affection for his sister, Faye.

Faye Montgomery - second born daughter, a spinster - not yet married. She gets very amused and exited when she takes the whip to the slaves. And she has a very carnal relationship with her older brother, Wade...

Teddy Montgomery - third born son. He has become my friend. They all say he is mad as a dog but I don't think so. Beyond the ranting I think he sees straight. Maybe he is the only one who can see the true sun..?

“Medea” - My grandmother, oldest among the slaves and Arabellas confidanté. Wade shot and killed her last remaining son before the war and now she wants revenge. Now no-one can escape her wrath. She is slowly poisoning Arabella, drop by drop.

“Midas” - Son of Medea, first among the slaves, overseer. My dear father. All his life he has obeyed the white man and he can no longer shed his shackles. First he pleased Arabella and now he pleases Marshall. His soul died long ago - long before I was born.

1 Act, Praise: Wade

3 Act, Judge: Teddy