# Efter År

Af Mette Finderup

# Efter År

## Indholdsfortegnelse:


| | |
|---|---|
| Hvad handler historien om? | side 2 |
| Tankerne og temaet bag scenariet | side 5 |
| Kort beskrivelse af spilpersoner og bipersoner | side 6 |
| Gennemgang af hvordan scenariet kan forløbe | side 8 |
| Tips til spillederen til at køre Efter År | side 10 |
| At køre scenariet i praksis | side 13 |
| Bipersoner | side 18 |
| Guidet tour gennem Jørgens Hus | side 22 |
| Værktøjskassen | side 26 |
| Sider til brug når du kører scenariet | side 30 |
| Spilpersoner | |


## Forømtalen

Det var
tilfældigt,
jeg strandede
netop den dag
på netop det sted.
Den slags kan man udregne
sandsynligheden for. Og skønt det
er sjældent, vil det ske en dag: At venner, der er så fjerne i
bevidstheden, at jeg ganske havde glemt et par stykker af dem, mødes
i et gammelt, mørkt hus i ly af uvejret.
At min bil er gået i stykker, så jeg ikke kan komme derfra. At lynet har
kortsluttet nettet. At jeg er et sted i landet, min mobiltelefon ikke har
dækning. Usandsynligt? Nej.
Relativt usandsynligt? Ja.
Men det skete ...

Allerede om
morgenen følte
jeg, noget særligt
ville ske. Og jeg fik
ret. En stædig skæbne
lod himmel og jord stå i et.
Lod al elektronik dø for en
aften, og lod netop os mødes
igen. Det var på ingen måde et
tilfælde. Det var forudbestemt:
En ekstra chance til at gøre de ting, vi fortrød, gode igen. En chance for at få
gammelt venskab på fode igen. En overjordisk instans, der så, vi havde valgt
forkert og gav os en enestående
mulighed for at vælge på ny.
Selvfølgelig tror jeg på
mirakler ... nu.

---


Tak til:
**Thomas Munkholt** for at lytte, opmuntre, ryste på hovedet, vrisse 'følelsesporno' og være alt det, en kæreste kan være, hvis man er rigtig heldig.
**Lars Andresen** for at blive ved med at være flink og min ven hele vejen til deadline, selvom begge vores tilværelser har slået store spring hen ad vejen.
**Kristoffer Apollo** for at leve med og i mit rod uden at eksplodere.
**Kristian Nørgaard** for at gøre mig opmærksom på, det endnu ikke var tid for mig at vende tilbage til komediegenren.
**Lars Vensild** og **Frederik Berg Olsen** for en fin tur til klippeøen, hvor karaktererne kom ned på papir - og vi spiste urimelige mængder af flødekartofler.
**Merlin P. Mann** for imponerende backup og blind støtte de allersidste væmmelige skrivedage.

... og tak til diverse stimulanser og overspringshandlinger. Dette sceanarie blev især skrevet på Campari, rom & cola, vennerne på messenger, oprydning i glemte skabe, Jelly Beans, The Darkness og The Dandy Warhols.

Efter År er skrevet af
Mette Finderup

Layout af Lars Andresen
Korrektur af Thomas Munkholt

Skrevet til Fastaval 2004

# Indledning

## Det svære valg ikke at vælge

*- tanken bag Efter År*

Valget er det allervigtigste i rollespil. Det er det, der gør rollespil til noget helt andet end at læse en bog. At have aktiv indflydelse på det, der skal ske, er det, der gør det hele værd for spilleren. Efter År er mit beskedne forsøg på at skrive et scenarie, der hylder valget og sætter det i centrum for spiloplevelsen.

Det reelle valg får magt på to planer, som du vil opdage, når du går i gang med at læse: Hos spillerne, der ikke får en fast spilperson udleveret, men i stedet skal vælge mellem to meget forskellige karakterer, og hos dig som spil-leder, der er ansvarlig for at skabe den bagvedliggende historie, der er grunden til, at disse spilpersoner overhovedet mødes.
Disse valg får afgørende betydning for, hvordan Efter År kommer til at forløbe - Til gengæld sætter denne valgfrihed desværre temmeligt stærke begrænsninger for mine egne valg som forfatter.
Det har været ulideligt fristende at lægge det bagvedliggende plot fast undervejs og skabe et (for forfatteren) trygt, klassisk scenarie, men præmissen for Efter År har fra den første, spæde ide været at lade være. Fortællingen skulle være din og spillernes. Ikke min. Mit ærinde er ikke at beskrive en fortælling som en objektiv sandhed, du skal formidle videre og få spillerne til at opleve. Mit ærinde er at skabe et skelet, der hjælper dig til at skabe den bedst mulige spil-oplevelse for dig og dine spillere.

Jeg giver dig magten. Det har ikke været let at give slip på den!

## Det var en mørk og stormfuld aften

*- gennemgang af scenariets overordnede linjer.*

En novembernat strander en flok mennesker i en gammel villa ved Vesterhavet. Det er fucking, hysterisk koldt, regnen bruser mod jorden, og stormen buldrer ind fra det sorte hav og varsler om ændringer i livsvalgene. Det er en af den slags aftener, hvor det er uudholdeligt at stå og vente på bussen - og hvor man holder op med at tænke som et menneske og i stedet forvandles til et dyr, der søger ly for kulden så hurtigt som muligt, hvis man alligevel er endt derude i uvejret.

De strandede gæster i villaen ved Vesterhavet er uden forbindelse til omverdenen. Deres telefoner er døde, og bilerne brændt sammen. De kommer alle vegne fra, og er tilsyneladende endt i denne udørk helt tilfældigt, men det viser sig hurtigt, at flere af gæsterne kender hinanden fra gamle dage. To af dem var ungdomskærester af den slags, man kun læser om i bøger, og to af dem var en gang så nære venner, at alle regnede dem for uadskillige. Begge par mistede kontakten med hinanden for 20 år siden, og ingen af dem kan rigtig huske, hvorfor det skete.

De andre mennesker i villaen virker også sært bekendte. På samme måde som sådan nogle, man måske en gang sad ved siden af til en begravelse eller mødte på en aftenvagt på arbejdet.

I løbet af natten blandes disse skæbner. De adskilte par får en chance for at

# Indledning

genatablere fortidens bånd og vinde deres tabte kærlighed tilbage. Måske kommer de oven i købet i tanker om den begivenhed, der dengang skilte dem, og som de siden har fortrængt mindet om. Måske kommer de samtidigt i tanker om, hvem de sært bekendte i selskabet er ... og måske følges de med en anden ud i morgenlyset, end de oprindeligt havde regnet med.

Scenariet handler således ved første øjekast om gamle venner, der var ude for noget traumatisk, blev skilt, mødes igen, genoplever traumet, knytter de gamle bånd og derefter endelig komme videre i deres liv. Det hele sker i en setting, hvor ingen kan slippe væk, og hvor der ikke er kontakt med omverdenen. Det er denne godt prøvede kliche, dine spillere i første omgang møder, når de skal spille Efter År, men det er ikke hele historien: Der stikker mere under.

## Under overfladen

*- det overnaturlige element i scenariet.*

Det er rigtigt, at der skete et eller andet den nat for tyve år siden, der ødelagde vigtige bånd i mellem nogle af spilpersonerne. Det er imidlertid ikke så vigtigt for scenariet, hvad det præcis var, der skete dengang. Det er derimod vigtigt at forstå, at de fire spilpersoner, der var til stede, blev så mærkede af begivenheden, at den fik dem til ubevidst at fravælge halvdelen af deres menneskelighed. På grund af netop det øjeblik valgte de enten deres højre eller venstre hjernehalvdel fra, og med fravalget mistede de også de menneskelige egenskaber, der bor i den pågældende del af hovedet. Med andre ord valgte disse fire spilpersoner fra det øjeblik at se på livet på en ret ensidig måde: Enten fra en følelsesladet, fantasifuld vinkel (den højre hjernehalvdel) eller fra en rationel, disciplineret og sikkerhedssøgende side (den venstre hjernehalvdel).

Den del af deres menneskelighed, som spilpersonerne dengang hver især fortrængte, er imidlertid ikke gået til grunde. I denne nat, hvor scenariet foregår, er den tilbage i vores virkelighed og ligner et helt almindeligt menneske. Det er derfor, spilpersonerne synes, de må kende de andre gæster et eller andet sted fra: De var en gang to dele af samme sjæl.

Den rationelle spil-leder vil måske forsøge at forklare fænomenet med, at de afstødte karaktertræk har været oplagret i et energifelt et sted i atmosfæren, og at de netop i nat er i stand til at blive genspillet i kraft af de mange lyn, der flænger himmelen over huset ved Vesterhavet. Den følelses-orienterede spil-leder vil måske i højere grad mene, at bipersonen Jørgen er en slags gud, der har rodet rundt i sin lommeuld, hvor han har fundet denne gamle sag, som han så har besluttet sig for at få ryddet op i. Der er ikke nogen entydig forklaring på, hvordan det kan ske, at et glemt stykke personlighed får sin egen skikkelse.
De afstødte dele af personlighederne har denne ene nat til at blive gen–forenede med deres anden halvdel, og hvis det ikke lykkes, vil de fortabes i evigheden. De menneskeløse sjæle er desperate og har oddsene mod sig i deres jagt på det forjættede, kødelige liv. Da de er alt det, deres mennesker har afstødt og ikke længere ønskede at være, er de deres menneskes diametrale modsætning, og det kan blive en ualmindelig hård tur op ad bakke for dem, mens de forsøger at charme sig ind på vedkommende. Turen på bakken bliver ikke nemmere af, at deres menneske netop denne aften har genopdaget den soulmate, som han eller hun troede tabt for altid, og at denne soulmate vil stå i vejen for den menneskeløse sjæl.

# Om hjerner

Der er fire (halve) mennesker og fire menneskeløse sjæle med i scenariet. De fire mennesker er alle spilpersoner, mens to af de menneskeløse sjæle er spilpersoner, og de sidste to er bipersoner. De fire mennesker aner intet om historien om den tabte personlighed, mens de menneskeløse sjæle er fuldt informerede fra scenariets start (som du vil opdage, når du læser spilpersonerne).

I praksis kommer de spillere, der spiller mennesker i scenariet, selv til at vælge, om de vil spille deres spilperson med vægt på de følsomme eller de fornuftige karaktertræk. Den spiller, der skal agere deres menneskeløse sjæl, kommer derefter automatisk til at spille på de modsatte karaktertræk. Hvordan det foregår, bliver uddybet senere i afsnittet *I gang*, s.14, der forklarer, hvordan du sætter scenariet i gang.

*Rollespillere er generelt stærkt orienteret mod højre hjernehalvdel. Det er relevant at huske på, fordi det er grunden til, at mange af dine spillere måske vil synes, de følelsesstærke spilpersoner er langt de mest sympatiske i scenariet. Disse karakterer er nemlig dem, der minder spillerne mest om dem selv.*

## Der er mere mellem dine ører end de fleste andre steder

*- de to hjernehalvdele for begyndere. Afsnittet kan være rart at have som backbone, når du kører Efter År.*

Menneskets hjerne består af to separate halvdele - en højre og en venstre. Den venstre del er i store træk rationel, disciplineret, analyserende og detaljeorienteret. Højre halvdel er på sin side fantasifuld, følsom, intuitiv og risikovillig. De to dele er heldigvis forbundet af bongozillioner af små nervetråde, så de kan godt tale med hinanden, selvom de er hinandens modsætninger.

Selvom de fleste af os har brugt markant flere point på den ene af de to hjernehalvdele end på den anden, bruger mennesket begge dele. Man bruger i hvert fald begge dele, hvis man er et bare nogenlunde velafbalanceret individ, og vi kan sagtens fungere og tale med dem, der har brugt deres point i den anden del af hjernen, selvom vi måske ikke synes, de er helt så sympatiske, som den slags mennesker, der minder mere om os selv.

Folk, der slet ikke bruger deres empatiske, højre, del af hjernen, er typisk også dem, der bliver diagnosticerede som psykopater, mens folk uden forbindelse til venstre hjernehalvdel kan have meget svært ved at begå sig i den virkelige verden og ofte ender med et tage livet af sig selv i et af deres sorte øjeblikke.

Uden overdrivelse kan det allerede her afsløres, at spilpersonerne i Efter År IKKE er nogenlunde velafbalancerede. Som tidligere nævnt oplevede de noget for 20 år siden, der fuckede så meget med deres hjerne, at de ubevidst valgte at fortrænge mindet om begivenheden. Deres forstand brændte sammen ... de små hjernetråde mellem de to hjernehalvdele sprængtes, og spilpersonerne valgte ubevidst den ene hjernehalvdel fuldstændigt fra. Lige siden har de været fucked up mennesker, der kun ser på livets mange facetter ud fra enten fornuft eller følelse, og de er ikke selv klar over, hvad de går glip af.

Ud fra den betragtning burde spilpersonerne være fuldstændigt ude af stand til at omgåes andre mennesker socialt. Det ville imidlertid gøre dem meget besværlige at arbejde med for både spillere og spil-ledere. Derfor vil du se, at spilpersonerne er skrevet, så det er muligt for den enkelte spiller at rollespille sin spilperson langt ud i enten det følelsesmæssige eller det rationelle aspekt. Samtidigt kan spilpersonen alligevel stadig fungere socialt og både tænke, føle og handle.

Bagest i Efter År finder du en side, du kan bruge som støtte, mens du kører scenariet. Her står blandt andet 62 gode, menneskelige egenskaber, man typisk arbejder med, når man diskuterer personlighedsmodeller. Alle egenskaberne er placeret, hvor de 'hører hjemme' i forhold til de to hjernehalvdele, og disse lister kan være et glimrende værktøj, når du skal lade dine bipersoner spille op til spil-personerne og gerne vil lade dem reagere på en bestemt side af 'hjernehegnet'.

# Tema

## Scenariet blev født af en enkelt sætning

*Efter År har et tema, som hele scenariet er vokset ud fra. Du behøver ikke at banke temaet ind i hovedet på spillerne, men det, at du kender det, vil måske få dig til at forstå, hvad det er, jeg har arbejdet med at få frem i karaktererne, og støtte dig, når du spiller scenariet.*

"Du kan først elske andre, når du har lært at elske dig selv". Sikke en sætning. Se lige på den igen: "Du kan først elske andre, når du har lært at elske dig selv". For fanden da. Det er jo en stakkels og overlæsset sætning af den slags, der bliver sagt dagligt i den sene eftermiddagsunderholdning på tv: Doktor Phil siger den. Oprah siger den. Og alle de stakkels tabere fra nordvestkvarteret, der er kommet på tv for at fortælle om deres forslåede barndom siger den. Det er en sætning, der bliver sagt så tit og i så automatisk et tonefald, at den har mistet sin mening.

Jeg vil bede dig bære over med, at sætningen er banal og fortærsket, for den er også essensen af det scenarie, du sidder med nu: "Du kan først elske andre, når du har lært at elske dig selv".

Spilpersonerne i Efter År tror, de elsker sig selv. De læser sætningen med samme selvfølgelighed som Oprah siger den på tv. De er sikre på, de er klar til at elske et andet menneske, og at det er den form for kærlighed denne historie handler om: At de får chancen for at gøre et gammelt fejltrin godt igen, så de kan blive forenet med det ene menneske i verden, som de tror, kan gøre dem lykkelige - som de tror kan gøre dem til hele, komplette, elskende mennesker.

Du og jeg ved, spilpersonerne ikke elsker sig selv. De elsker faktisk sig selv så lidt, at de har frastødt halvdelen af deres egen personlighed. De kan ikke blive hele, elskende mennesker, der har overskud til for alvor at lukke et andet menneske ind til deres sjæl, før de genfinder kærligheden til den fortrængte del af dem selv. Problemet er blot, at det må være en ekstra utaknemmelig opgave at elske denne afstødte del af sig selv, når den selvsamme del er fysisk til stede og måske ligefrem står og skriger "Så elsk mig dog for fanden" ind i hovedet på spilpersonerne ... tænk hvis det var sådan i virkeligheden.

# Spilpersoner

## De kom med stormen

*- kort præsentation af spil- og bipersoner.*

Læs også hele beskrivelsen af spilpersonerne, der ligger i slutningen af Efter År. Bipersonerne bliver yderligere uddybet på side 18.
Der er seks spilpersoner og tre bipersoner i Efter År. Personerne er generelt en succes i deres respektive erhverv, og de er alle omkring 40 år gamle. Eneste undtagelse er bipersonen Jørgen Madsen, der snarere ligner en mand omkring de 50.

## Spilpersonerne:

**Asker Henriksen**
Asker arbejder på et sygehus. I sin rolle som Fornuft er han overlæge i medicin. Som Følelse er han en af landets få mandlige sygeplejersker. Asker har mange venner og bekendte, men mangler kvinden i sit liv. Der er ikke rigtig nogen, der har haft chancen for at blive lukket helt derind, hvor det måske kan gøre ondt. Asker var engang kæreste med spilpersonen Iben. Ved scenariets begyndelse er han i Jylland for at se på et hus, han har arvet fra en glemt tante. Desværre sætter taxachaufføren ham af i regnen ved det forkerte hus ... Jørgens hus.

**Iben Strindberg**
Iben arbejder på en skole i Odense. Som Fornuft er hun en effektiv skoleinspektør, mens hun som Følelse er en engageret folkeskolelærer. Hun er bevidst single, der både virker lidt farlig og afvisende på mændene omkring hende. Hun har stadig ar efter brudet med ungdomskæresten Asker.

Ved scenariets start har Iben været i Jylland for at besøge en veninde, der har opgivet karrieren for at følge en mand. På vej hjem skulle Iben skifte til en anden busrute midt på landevejen, men hun så desværre forkert i køreplanen, og efter en lang tur på vaklende hæle i isregn, søgte hun ly i Jørgens hus.

**Søren Rohde**
Søren arbejder i musikbranchen. Som Fornuft ejer han et bookingbureau, som han kører som en moderne, resultatorienteret virksomhed. Som Følelse er han en lidt forhutlet musiker, der stadig tror på sin kunst og håber på at få det store gennembrud uden at skulle gå på kompromis med sin kunst. Søren er en glad sjæl, der taler meget og med mange, men ikke har haft en 'rigtig' ven siden ungdoms–vennen Michael, der er en anden af spilpersonerne. Ved scenariets begyndelse er Søren i Jylland, fordi han i en brandert pralede af, at det ville være en stor fornøjelse for ham at tage på cykelferie alene på vestkysten i november måned. Da skyerne for alvor trak sammen, søgte han ly det første sted med lys - Jørgens hus.

**Michael Thøgersen**
Michael er reklamemand. Han arbejder på et stort bureau i København og er en meget travl mand med succes i en branche, der ellers er en smule trængt for tiden. Som Fornuft er Michael strategisk planner, der kaprer nye kunder til firmaet. Som Følelse er han AD'er, der får nye, gale ideer, og som tør gå nye veje, mens resten af branchen går efter de sikre penge. Michael er en enspænder, der primært omgåes sine arbejdkolleger. Det er ikke fordi, det er sådan, han ønsker det skal være, men han har ikke megen fritid at møde nye mennesker i. I stille stunder savner han ungdommens blodsbror Søren. Ved scenariets begyndelse har Michael været til møde med en lovende kunde i Jylland, da hans bil går kold i regnen. Han spørger forgæves efter en telefon i det nærmeste hus - Jørgens hus.

# Bipersoner

**Rene Holm**
Rene er en af de menneskeløse sjæle, der kun har denne ene nat til at blive genforenet med sit kød. Han er spilpersonen Ibens halve sjæl. Hans officielle historie er, at han er ved at skrive en bog om nedlagte skoler langs vestkysten og deres videre skæbne. Som Fornuft er han højskoleforstander. og som Følelse er han lærer på en kommuneskole. I begge historier fortæller han, at han er et par dage på research på netop denne egns største, nedlagte land-skole - Jørgens hus.

**Adele Larousse**
Adele er endnu en menneskeløs sjæl. Hun er spilpersonen Sørens halve sjæl. Ligesom Søren er hun knyttet til kunsten. Som Fornuft er hun leder af et mindre, men ambitiøst museum i nærheden. Som Følelse er hun udøvende kunstner. Hun fortæller, at hun er på ferie og søger inspiration og nye kræfter ved den vilde vestkyst. Det gør hun ofte, og derfor føler hun sig så godt som hjemme i sin halvbror, Jørgens, hus.

**Husk som spil-leder:**
**Plej Asker og Michael**
Det kunne måske virke oplagt at lave Efter År som et trekantsdrama med tre mennesker og tre menneskeløse sjæle, der alle var spilpersoner. Jeg har valgt det anderledes, for at du som spil-leder har et direkte redskab i form af to ligestillede bipersoner, som kan gribe ind i handlingen på lige fod med spilpersonerne. Dette valg betyder til gengæld, at du som spil-leder skal pusle ekstra om spilpersonerne Asker og Michael, fordi de i sagens natur ikke har deres halve sjæl med som spiller i scenariet og derfor ikke får helt så megen opmærksomhed som Søren og Iben - med mindre du netop husker at være opmærksom overfor dem.

## Bipersonerne:

**Johanna Seberg**
Johanna er spilpersonen Michaels halve sjæl. Hun er officielt på ferie fra Københavns stressende liv hos sin gamle ven Jørgen, som hun har kendt i en menneskealder. Som Fornuft er Johanna revisor. Som Følelse er hun konsulent for store arbejdspladser, der skal have hjælp til at få fyrede ansatte til at komme godt igennem den grimme oplevelse.

**Susanne Laursen**
Susanne er spilpersonen Askers halve sjæl. Hun bor officielt på egnen og er en 'ven af huset'. som Fornuft er hun læge med praksis i den nærliggende by, Tornved. Som Følelse er hun hjemmehjælper i samme område. Susanne fortæller, hun har været på besøg hos en patient i området og så, der var lys hos Jørgen, da hun cyklede hjem i uvejret. Hun faldt med andre ord 'bare forbi'.

**Jørgen Madsen**
Måske er Jørgen en slags gud. Måske er han en dæmon. Måske er han en gal rigmand med alt for mange penge, der engang var ude for en forbrydelse, der nu skal hævnes. Der er mange muligheder, og som du senere vil se, får du lov at vælge, hvilken af dem, du vil vægte. Jørgen er frem for alt en kaotisk energi. Han kan skifte fra den yderste fornuft til den dybeste følelse på et splitsekund. Han er den kølige analysator og en beregnende mester. Men han er også en eventyrer og en hjertemild mand. Og det er Jørgens hus, det hele foregår i, så han skal nok holde dramaet kørende.

# Spileksempel

## Det, der venter dig ...

*- alt det praktiske med at fordele spilpersoner og køre scenariet bliver beskrevet senere. Dette er blot et forsøg på allerede nu at give dig et overblik over, hvordan scenariet kommer til at forløbe.*

Jeg er ret sikker på, jeg godt kan love dig en sjov aften! Du bliver midtpunkt i et karakter-drevet scenarie, hvor du har tre bipersoner at lege med, som indgår på lige fod med spilpersonerne. På den måde bliver du mindre den klassiske fortællende spil-leder og mere som en af spillerne.

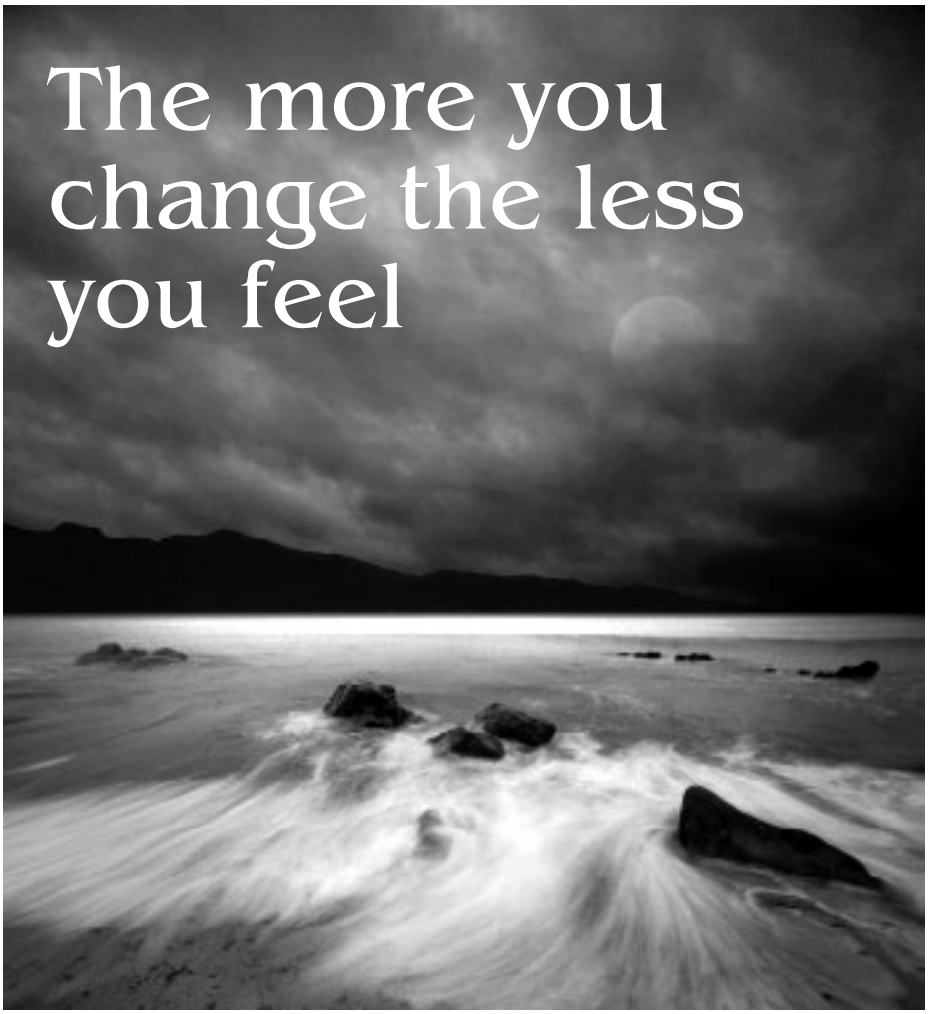
Så snart dine spillere har læst karaktererne, går scenariet i gang. Alle personerne sidder sammen i en pejsestue og drikker cognac. Som en del af deres karakterark har spillerne fået nogle ideer og mål, som de kan gå i gang med at arbejde på med det samme. I denne fase vil spillerne dels føle hinanden på tænderne, men også pisse territoriet af overfor hinanden. Her er gamle venner, der skal møde hinanden igen, spil-personerne skal finde ud af, hvad de synes om deres gamle soul-mate i voksen-udgaven, og de menneskeløse sjæle kridter banen op og ser deres potentielle modstandere an.

I løbet af aftenen bliver de interne spil tættere. Spilpersonerne (og spillerne) kommer til at lege tåbelige selskabslege med hinanden, og de menneskelige spil-personer får meget vel den vildfarne ide, at dette er en skæbnenat, hvor det for dem gælder om at finde ud af, hvad der skete den nat for 20 år siden, hvor de mistede hinanden. De vil begynde at lede efter spor. Og de menneskeløse sjæle vil fodre deres mennesker med de vildeste røverhistorier for at vinde dem tilbage. I denne fase skaber spillerne selv scenariets plot, mens de spiller.

Sidst på natten stiger panikken. De menneskeløse sjæle er desperate for at blive accepteret, og de har kun kort tid tilbage at handle i. De kan muligvis finde på at gå til yderligheder og slå de andre mennesker ihjel for at få deres eget menneske for sig selv. Samtidigt begynder de menneskelige spilpersoner at få en fornemmelse af, hvad der sker. De tror enten, at de er nødt til at blive forsonet med deres tabte ven eller elskede, hvis de skal overleve natten, eller enkelte af dem har indset, hvad de menneskeløse sjæle er for nogle størrelser og er begyndt at reagere på denne nye viden. Til sidst er løbet kørt, og I kan gøre op, hvem af spilpersonerne, der lever dagen derpå - og i hvilken forfatning.

Spillerne vil i løbet af aftenen generelt jagte, smigre, lyve og flygte fra hinanden. Spilpersonerne er draget og frastødt af hinanden på kryds og tværs - afhængigt af, hvem af dem, der har valgt Fornuft og hvem, der har valgt at spille på Følelsen. Og skyggerne får under alle omstændigheder en hård kamp for at blive elsket af et menneske, der i bund og grund synes, de er en pine i røven.

# Forhistorie




## Dengang verden var ung ... og spilpersonerne også var det

*- du er velkommen til at bygge dit eget plot, hvis du ikke kan leve med usikkerheden. Men har får du nogle tanker om, hvad jeg oprindeligt havde tænkt mig.*

Som tidligere skrevet får du ikke serveret et færdigt plot, der forklarer, hvorfor de fire menneskelige spilpersoner blev adskilt. Hvis du ikke kan leve med denne usikkerhed, er du selvfølgelig velkommen til at stykke din egen sandhed sammen på forhånd. Måske var det noget med en mordbrand? Måske var der spøgelser indblandet? Eller noget med penge? Eller en kærlighed så stor, at alt andet måtte vige? Eller eventyrlyst, der gik over gevind? Eller et løfte, man aldrig skulle være blevet enige om at bryde ... eller?

Mit håb er, at du vil lade spillerne lege - og lade dine bipersoner skabe og fortælle historien i situationen sammen med de menneskeløse spilpersoner, Adele og Rene. I bedste fortællescenarie-stil håber jeg, at I kan lade den ene ide gribe den anden og skabe en forklaring deraf. På det grundlag kan du som spil-leder beslutte, at denne nye fortælling ER sandheden om, hvad der skete dengang - og efterhånden lade spilpersonerne komme i tanker om mere og mere.

I den forbindelse er det nyttigt at huske på, at de menneskeløse spilpersoner ganske vist ved, at deres mennesker ikke kan huske noget om episoden for 20 år siden, men de ved ikke, at du heller ikke kender sandheden. Derfor har du stadig den endelige magt, hvor du for eksempel ved hjælp af syner og minder kan få disse spilpersoner ind på præcis det spor, du gerne vil have dem til at fortælle ud af. Du kan også lade den almægtige Jørgen forklare dem 'sagens rette sammenhæng' og lade det virke overbevisende på dem, at HAN kender sandheden.

Endelig har du selvfølgelig også muligheden for at lade den luftige fortid forblive luftig. Lad den være, som den er, i form af fortrængte minder og manipulerende tankespind, som menneske-spilpersonerne aldrig helt får foden på.

Personligt ville jeg være fristet af denne sidste mulighed, men jeg ville under alle omstændigheder lade det komme an på stemningen i gruppen, spillernes engagement, og den fortælling, der opstår. Så derfor er det eneste reelle råd, jeg kan give: Lyt, rid med på bølgen og håb på det bedste.

# At køre scenariet

## At styre uden om afgrunden

*- tips og tricks til at køre Efter År som spil-leder.*

Efter År er et realtime-scenarie. Ordet skal ikke forstås således, at I skal spille hver enkelt lille detalje, eller at du ikke må lave klip. I stedet skal realtime forstået sådan, at spillerne fra starten ved, hvor lang tid de har tilbage at spille i. Og hvor langt tid de har tilbage til at få deres karakter til at nå sit mål.
Det sker ganske enkelt ved, at du fra begyndelsen fortæller spillerne, hvor længe, du har tænkt dig at spille. Du kan for eksmpel melde ud at: "Klokken 01 er det slut. Så runder vi af, og jeg fortæller, hvordan det gik, hvis I ikke har klaret det selv inden".

Ved at sætte tiden på denne måde, presser du dine spillere med en reel tid, som de fleste vil have nemmere ved at forholde sig til, end de ville have det ved at få et fiktivt tidspres som for eksempel "inden solopgang" tvunget ned over hovedet.

Til gengæld vil jeg råde dig til at kigge godt på dine spillere, før du sætter det indre scenarie-ur. Ligner de en glad, homogen flok, der vil flakse lykkeligt sammen ud over fiktionens stepper? Hvis du er så heldig, kan du roligt lade dem spille i 5-6 timer. Hvis du derimod sidder med en urolig bande spillere, der ikke passer til hinanden, eller som ser ud til, de hellere burde ligge nede i deres sovepose, er det måske mere optimalt at lade dem spille 4-5 timer. Du vurderer det bedst selv - men husk at overveje det, for når først uret er sat, vil det virke forkert at slutte før tid. Bemærk også, at realtime-modellen betyder, at der ikke er nogen garanti for, at scenariet får et logisk klimaks, selvom både du og spillerne selvfølgelig har mulighed for at arbejde jer hen imod det. På side 15 vender jeg tilbage til de forskellige muligheder, du kan slutte scenariet på.

Som spil-leder har du fire primære virkemidler, du kan bruge til at styre scenariets flow med: Bipersonerne, de to menneskeløse sjæle blandt spilpersonerne, værktøjskassen og din egen opmærksomhed.

## Bipersonerne

Det absolut vigtigste formål, bipersonerne har i Efter År, er at de dels skal få de menneskeløse spilpersoner til at slås for deres sjæl med næb og kløer. Dernæst skal de lede de to par Asker-Iben og Michael-Søren i clinch med hinanden.

Dine tre bipersoner falder i to grupper: De menneskeløse Johanna og Susanna i den ene og Jørgen i den anden.

Du kan bruge Johanna og Susanne som en slags rollemodeller, der viser vejen for de to menneskeløse sjæle blandt dine spilpersoner. Derfor bør du spille dem begge helt ud til kanten, så de i rollen som for eksempel Følsomme er så følsomme, at deres mennesker brækker sig over dem, og samtidigt er så blottede for logisk fornuft, som du kan lade dem være, uden de ødelægger spillet.

Kør både Susanne og Johanna aggressivt, så de tilfører energi til spillet: De har begge et eneste mål, og det er overlevelse. De er snedige som ræve på bevidsthedsskærpende stoffer i kampen for at nå dette mål. Du kan for eksempel lade dem:

- Bilde deres mennesker ind, de havde en affære med dem engang, og at det er det, de har fortrængt (de vil ikke gå af vejen for at spinde en historie om abort og knuste hjerter).
- Overfalde deres menneske i et halsbrækkende forsøg på anerkendelse, som du godt på forhånd ved må mislykkes, hvor de er alt for pågående og skræmmende i deres krav om at blive kysset.
- Forklare at menneskets ekskæreste/eksven er et ualmindeligt slet menneske, der er skyld i menneskets hukommelsestab.
- Forklare mennesket som det er, at

# At køre scenariet

de er hans eller hendes afstødte sjæl, og at de er skæbnebestemt til at være sammen resten af deres dage (yeah right, vil de fleste tænke).
• Forsøge at skaffe det menneske, der står mellem dem selv og deres menneske, af vejen.
• Lave en handel med deres menneskes soulmate om at skaffe hans eller hendes menneskeløse sjæl af vejen mod at få deres menneske for sig selv resten af natten.

Jørgen er din mulighed for at spille en biperson, der har et ekstra meta-niveau. Han er almægtig og kan bryde ind i handlingen og lave reglerne om undervejs. Jørgen er en aktiv kraft, som i sin rolle som vært naturligt vil gribe ind i scenariet, hvis spillerne og/eller spilpersonerne begynder at kede sig. Det er Jørgen, der forærer plottet til spillerne som vendepunkt i scenariet. Denne scene kan du læse mere om på side 14 under beskrivelsen af at køre scenariet i praksis.

## De menneskeløse spilpersoner

De menneskeløse spilpersoner er godt klar over, de skal hjælpe dig med at føre scenariet frem, men du skal måske selv sætte dem i gang med at spille dette ansvar ud i scenariet. Brug dem, plot med dem, træk dem til side og få dem til at tale sammen. Hold små møder med dem, hvor I på lige fod taler om, hvad I nu kan gøre for at nå jeres fællesmål (og fald dem eventuelt senere i ryggen i en anden rolle, hvis det giver mere og bedre spil). Pres dem med tiden og få dem til at give ALT for at blive hele og få et liv. Mind dem om, hvor lang tid evigheden er, bed dem om at fordoble denne tid ... og tænke over, og hvor meget længere evigheden måske er, når man er helt alene i den.

Nedenfor finder du seks ting, der på forhånd er givet til de to spillere, der spiller menneskeløse sjæle. De får begge ved scenariets begyndelse tre kuverter, der hver indeholder et foto. I den første af kuverterne ligger en forklaring til, hvad billederne skal bruges til. Spillerne kan åbne kuverterne, når de føler behov for nyt input i deres arbejde med at stykke fortiden sammen. De ting, de får beskrevet i deres kuverter, kan de enten blot inddrage som elementer fra fortiden i deres fortælling og spind, eller de kan ved din hjælp finde tingene rundt omkring i huset og trække dem aktivt ind i scenariet.

Vær klar til at støtte op om de menneskeløses forklaring og til at trække dem til side og snakke med dem om, hvad de vil bruge deres nye spor til.

**Gives til spilpersonen Rene ved spillets start**

Kuvert nr. 1 - indeholder et foto af

Kuvert nr. 2 - indeholder et puslespil

Kuvert nr. 3 - indeholder et foto af et hus

**Gives til spilpersonen Adele ved spillets start**

Kuvert nr. 1 - indeholder et foto af en sort rose

Kuvert nr. 2 - indeholder et foto af et spejl

Kuvert nr. 3 - indeholder et foto af et kvindebryst med en rose

# At køre scenariet

## Værktøjskassen

På side 27 finder du beskrivelse af en række ting, du selv kan introducere i scenariet efter behov på samme måde, som Adele og Rene har deres fotos af ekstra fortælleelementer (alle billederne ligger også samlet i slutningen af Efter År, så du kan klippe dem ud og give dem som handout til spillerne.

Motiverne hænger tematisk sammen, og de er tænkt, så du kan plukke frit i dem og ikke behøver at bruge dem alle sammen. Du kan både lade de forskellige effekter dukke op gennem bipersonerne eller lade nogle af spilpersonerne finde dem på passende, dramatiske tidspunkter i spillet.

## Dig selv

Det er vigtigt, at du har fokus på energien i scenariet. Dine fire spillere, der spiller mennesker, må ikke kede sig, og de må aldrig føle sig for sikre på, at de har gennemskuet plottet eller har magt over scenariet. På den anden side vil jeg heller ikke anbefale dig at stile efter et superhektisk stress-niveau. Prøv at ramme en stædig intensitet og arbejd med nærvær frem for tempo.

Kør rundt med dine spillere på flere niveauer. Brug time-out-muligheden til at tale med dem om deres spilpersoner og vend tilbage til scenariet og brug den viden, du lige har fået, i spillet. Overordnede samtaler af denne slags kan hjælpe dig til at skubbe spilleren i en ny retning langt hurtigere, end det ville ske, hvis du skulle overtale vedkommende via spil med bipersonerne.

## Eksempler:

• Hvordan de har det med, at de ikke kan huske noget om den pågældende aften for 20 år siden, når der tydeligvis er andre i lokalet, der husker det hele.

• Hvad frygter de allermest, der kan være sket. Brug denne frygt i handlingen, så spillerne får deres værste anelse bekræftet en lille smule. Hvis de frygter, de har slået en mand ihjel, må de gerne høre trin på loftet, selvom de alle er i stuen ... eller lade katten gnave på og lege med et ben, der er alt for stort, og som du via den spilperson, der er læge, kan fortælle stammer fra et menneske.

• Saml op med spillerne, så de beholder illusionen af, at der er et plot, de skal jage: Hvor er I nu i forhold til handlingen? Hvad ved du? Hvordan har du det? Hvad er det bedste næste træk, du kan foretage dig?

• Træk tæppet væk under dine spillere ved at misbruge din alvidende magt som fortæller.

• Vælg de bedste bidder af de menneskeløse spilleres løgne ud, og fortæl de menneskelige spilpersoner, at de synes at huske, at disse informationer godt kan være rigtige.

• Pres dine menneskelige spilpersoners spillere til at beslutte, hvordan de vil finde ud af mere af det, de tilsyneladende har fortrængt.

Bring dem alle i tvivl om deres egen forstand - måske er de i virkeligheden blevet gale og drømmer hele dette scenarie.

Pres dem i deres forhold til deres gamle kæreste eller ven eller halve sjæl: Mind dem på, hvor fedt det var at være to: At det er deres livsdrøm, der står i kød og blod foran dem lige her ... og understreg derefter, hvor langt væk og svær at nå vedkommende er - især hvis spillerne har valgt (eller er blevet tvunget til) at spille deres spilperson modsat hinanden som henholdsvis Fornuft og Følelse.

Hvis du har lyst til at fucke ekstra meget rundt med dine spillere, kan du i løbet af scenariet blande time-out-verdenen og scenariets verden ved at bruge den almægtige og alvidende Jørgen som et ekstra værktøj. Du kan lade spilpersonerne høre Jørgen tale inde i deres hoveder i løbet af scenariet. Og du kan også lade Jørgen blande sig og tale overordnet om spillet med dine spillere, så det er Jørgen og ikke dig, der kører metasnakken med dem.

# At køre scenariet

## ... og tæppet går for Efter År

*- her får du lidt gode råd om at køre scenariet i praksis. Lige fra den lidt kryptiske uddeling af spilpersoner til forklaring på, hvordan du spiller genforeningen mellem menneske og sjæl. Du får også et bud på, hvordan du kan afslutte scenariet.*

### Fordeling af spil-personer

Der er ikke nogle af spilpersonerne i Efter År, der er sværere at spille end andre, men jeg synes alligevel, du skal overveje et par ting, før du fordeler spilpersonerne:

Spilpersonerne Asker og Iben er gamle kærester af den bloddrænende slags. Det er ikke alle spillere, der har nemt ved at vise den slags følelser for fremmede (eller for bekendte, de måske ikke bryder sig om). Stik en finger i jorden, før du deler de to karakterer ud. Rene og Adele er menneskeløse sjæle. Hvis du giver disse spilpersoner til uprøvede spillere, vil de formentlig gøre alt, hvad de kan, for at 'vinde' scenariet. Hvis du giver dem til garvede spillere, vil disse derimood i højere grad hjælpe dig med at bære scenariet igennem og sørge for, at alle får en fed oplevelse. I praksis kan karaktererne bære at blive brugt til begge dele - resultatet er blot en overvejelse værd.

Sæt straks navneskiltene op. Spillerne får brug for hurtigt at kunne orientere sig om, hvem der spiller hvilke spilpersoner, når de går i gang med at læse deres karakterer.

### Brug af lokalet

Jeg vil foreslå, du sætter spilpersonerne som vist herunder. Det passer godt i forhold til deres indbyrdes relationer, og placeringen hjælper med til, at du får mere rollespil over hele bordet.

| | **Dig** | |
|---|---|---|
| **Asker** | | **Søren** |
| **Michael** | | **Iben** |
| **Rene** | | **Adele** |

For nogle spilgrupper virker det godt at arbejde på forskellige metanivauer af rollespillet, mens alle kan høre, hvad der bliver sagt omkring bordet. I Efter År vil jeg imidlertid anbefale, at I bruger forskellige hjørner i lokalet, hvor folk kan gå hen og være hemmelige med hinanden. Du kan på samme måde arrangere et fast bord, du bruger, når du selv skal meta-tale med spillerne.

### Uddeling af karakterark

Begynd med at dele den del af karakterarkene ud, der er markeret med 'a' i øverste højre hjørne. Når de fire spillere, der har fået menneske-spilpersoner (Asker, Iben, Michael og Søren), har læst deres a-stykke, vælger de, om de vil køre deres spilperson med vægt på Fornuft eller Følelse. De skriver valget på en seddel og giver dem til dig.

Herefter kommer Efter Års lille twist, hvor du skal holde tungen lige i munden: De to sidste spilpersoner (Rene og Adele) skal ikke vælge mellem Fornuft og Følelse. De skal blot automatisk have den modsatte karaktertype i forhold til det valg, deres respekive mennesker har foretaget. Det er imidlertid vigtigt, at de spillere, der

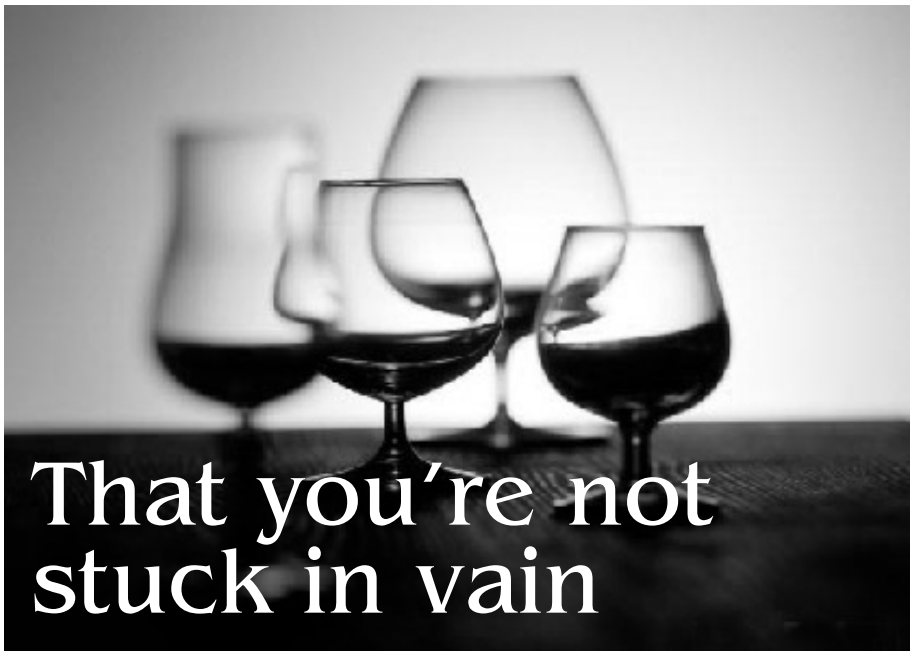
spiller rigtige mennesker, bibeholder illusionen af, at alle de andre spillere er som dem selv. Derfor skal Rene og Adeles spillere også aflevere en seddel til dig - selvom den blot er en tom pro forma-seddel - og først når alle har afleveret deres seddel, kan du udlevere de næste karakterark til alle. Det er dem, der står 'b' i hjørnet af.

Ideen bag de to dele af karakter–arkene er dels, at spillernes valg i scenariets begyndelse skal være et reelt valg, der får betydning for, hvordan scenariet kommer til at forløbe, og hvordan spillerne vil opleve det.

Derudover er de to dele bygget op, så spilleren kommer længere og længere ind i sin spilpersons psyke, efterhånden som han eller hun læser sig gennem de tre dele:

- a-delen er personen set udefra.
- b-delen kravler ind i spilpersonen og oplever mødet med Jørgens hus gennem ham eller hende. B-delen går derefter helt ind i spilpersonens inderste tanker om den tabte blodsbror eller kæreste.

På b-delen står også, hvordan den enkelte spilperson skal gebærde sig i den første scene. På den måde er du nogenlunde sikker på, at scenariet bliver sparket i gang i en konstruktiv retning, før den frie fortælling får magten for alvor.



# That you're not stuck in vain

## I gang

Nu er I klar til at gå i gang med selve scenariet. For dig bør der ikke være meget andet at gøre i scenariets begyndelse end at agere Jørgen, Johanna og Susanne og ellers læne dig tilbage og nyde spillet. Som en del af det, skal du lukke den flaske cognac op, der følger med scenariet, og dele rundt til de spillere, der gerne vil have et glas (eller rettere ... du får den af mig, når du kommer på Fastaval ... om torsdagen ... så jeg er sikker på, du ikke smugdrikker den på Dag 0). Jeg skal nok sørge for nogle glas på selve Fastaval, men afhængigt af antallet af hold, kan jeg nok ikke levere rigtige cognacglas til alle. Tag selv rigtige glas med, hvis du vil kræse ekstra for dine spillere på connen. Cognacen er omtalt i alle spilpersonernes beskrivelser, og når alt kommer til alt, tror jeg, at cognac er verdens bedste warm up til et scenarie.

Herefter bør spilpersonerne gå i gang helt af sig selv ... og ellers må bipersonen Jørgen bare træde i karakter og lede i den rette retning.

## Jørgens scene

Jørgen har en enkelt meget vigtig scene, du skal flette ind som scenariets vendepunkt. Dette punkt ændrer scenariets flow for de menneskelige spilpersoner fra at handle om almindelig socialisering til at have et klart fokus: Overlevelse.

Du må selv afgøre, hvornår og hvordan denne scene skal passe ind i din udgave af scenariet.

På et tidspunkt får Jørgen nok af at hygge sig med sine gæster og se dem intrigere med hinanden. Han rejser sig. Kravler lidt møjsommeligt op på en stol og slår ud med armene. Nu fortæller han spilpersonerne, hvad der forventes af dem resten af natten. Han gør det uden det store drama eller vilde armbevægelser. Det minder nærmest om en pligttale til en konfirmation.

Hvis spilpersonerne bagefter presser ham med spørgsmål, bliver han meget pragmatisk og siger ting som: "Det kan du jo nok forstå, jeg ikke kan svare dig på. Så ville jeg jo fortælle dig sandheden, og det er hele ideen, at du

# Afslutning

selv skal finde frem til netop den". På spørgsmål om hans egen rolle er han undvigende og direkte på en gang og svarer noget i stil med: "Det er jo lige meget, hvem jeg er. Hovedsagen er, at jeg ikke vil fortælle dig, hvem jeg er, og at du bliver nødt til at se situationen i øjnene og begynde at handle for dit eget bedste i stedet for at have ondt af dig selv."

### I talen fortæller Jørgen:

• At de alle er samlet her i aften, fordi de begik en fatal synd for nøjagtig 20 år siden.
• At de alle sammen var til stede den pågældende nat.
• At han ikke gider have denne gamle historie til at ligge og rode mere. Nu må spilpersonerne løse den, så han kan få fred.
• Han er almægtig og kan gøre med dem og med huset, hvad han vil.
• Dette er spilpersonernes sidste chance for at redde sig selv. Og hvis de ikke har klaret det inden (han ser på klokken og passer den ind efter dine tidsplaner som spil-leder) x timer, vil han lade dem dø. De skal ikke alene gå til grunde, hvis de fejler, men resterne af deres sjæl skal splittes til atomer, hvis de er så dumme at lade denne enestående chance gå fra sig.
• Og nu vil han forresten gå ud og lave noget kaffe.

Bemærk, at du kan vægte Jørgens tale, så den peger meget hen på begivenheden for 20 år siden frem for 'den fatale synd', der i virkeligheden er afstødelsen af den halve sjæl. Du kan også vælge at lade Jørgens rolle være mere tvetydig, så det, at han kræver 'endelig at få fred' kan tolkes mod, at spilpersonerne måske i virkeligheden forbrød sig mod ham dengang.

### Afslutning

Når den tid, du har afsat til at spille Efter År i, er gået, er scenariet slut. Sværere er det ikke. Du bør dog på forhånd overveje, hvordan du vil afslutte scenariet for dine spillere. Her Får du en håndfuld muligheder til inspiration:
• Du kan afslutte scenariet sammen med dine spillere, således at du først forklarer dem, hvem af spilpersonerne, der var bundet til hvem. Herefter kan I i fællesskab blive enige om, hvad der kommer til at ske for de otte personer fremover: Vil de overleve? Vil de se hinanden fremover? Hvordan vil det gå? Hvordan vil det gå for deres indbyrdes forhold, hvis nogle af dem går ud af scenariet som hele mennesker, mens andre ikke gør? Vil de af spilpersonerne, der ikke forenes med deres fortabte sjæl, nu blive psykopater eller selvmordskandidater.
• Hvis du er en af de spil-ledere, der enten selv har skabt et plot undervejs eller har skabt det på forhånd, kan du afslutte scenariet med at forklare dette plot for spillerne.
• Du kan gribe historien, hvor den er, da tiden er gået, og selv hurtigt summere den færdig. Det kan dog være en ret utilfredsstillende oplevelse for nogle af dine spillere.
• Hvis du vil være endnu mere brutal end i ovenstående forslag, kan du nøjes med at sige "Klokken er 1, og scenariet er slut" og derefter gå ud af lokalet og lade spillerne sidde alene tilbage.
• En anden mulighed er, at du kan

# Om fortrængning

holde øje med uret og lade noget voldsomt ske i scenariet, så du får et naturligt klimaks. Det kan for eksempel være en eksplosion eller en brand som følge af et lynnedslag. Eller måske styrter villaen ligefrem i havet? Som afslutning kan du i dette tilfælde enten lade alle spilpersonerne dø, eller efterlade dem, mens de står i uvejret og kigger på huset, der går til grunde.

• Du kan også vælge at lade spillerne vågne fra en drøm og være på vej tilbage til scenariets start: En ny dag er begyndt, og de er alle hver for sig på vej til vesterhavet i forskellige ærinder. Vejrudsigten lover ikke for godt ... måske bliver det storm.

• Endelig kan du vælge at lukke scenariet ned uden at skabe endelig vished om plot og fremtid for spillerne. Fortæl spillerne, at det bliv morgen, og at de går ud af huset sammen og ud i lyset, hvor stormen er løjet af. De siger farvel og tager af sted. Måske ser en af dem sig over skulderen og ser ...? (en ruin? Et hus i flammer? Et helt andet hus end det, de brugte natten i? Et hus fra deres fælles fortid? En tom bakke?). Jørgen er forsvundet i vinden sammen med de menneskeløse sjæle, der ikke fandt en krop i løbet af natten. Tilbage står kun Asker, Iben, Michael og Søren.

Dette sidste forslag er nok den variant, jeg selv ville vælge, hvis jeg skulle køre Efter År, fordi den åbne slutning giver en god, 'rund' følelse af scenariet, og fordi uvisheden ligger tæt op af hele scenariets præmis og tema.

Overvej til allersidst, om du vil give dine spillere den del af karakterarket, de valgte fra, så de kan læse den anden del af deres spilperson.

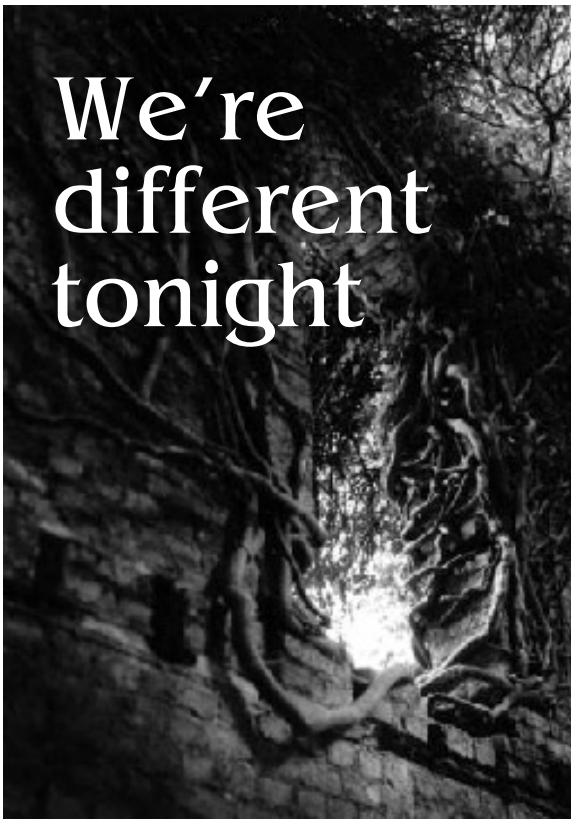
## Fortrængning er ... fortrængning

*- total fortrængning af en oplevelse for 20 år siden er den pille, dine spillere skal sluge for at kunne kapere logikken i Efter År. brug denne vinkel, hvis de har svært ved at affinde sig med fortrængningen.*

Spørg dine spillere, om de nogen sinde selv har prøvet at blive gjort opmærksom på, at der er noget, de har fortrængt. Det er en ufattelig oplevelse at få ind på kroppen, fordi mindet jo netop er fortrængt, og derfor bliver hukommelsen ikke nødvendigvis hjulpet på vej af andre menneskers minder. Selvom de siger med stor overbevisning, at de selv var til stede og husker det hele, er der ikke den fjerneste klokke, der ringer. Men man kan godt se på vedkommende, at der nok er noget om snakken, og det gør ikke den blanke fornemmelse i hjernen bedre.

Fortrængning er en beskyttelse af ens egen psyke. Man foretager enten fortrængningen, fordi mindet om det fortrængte i sig selv er ulideligt at tænke på, eller man fortrænger noget, fordi man er sådan skruet sammen moralsk, at man ville være nødt til at gøre noget ved det, man har fortrængt, hvis man i stedet var i stand til at huske det. Selvom dine spillere ikke personligt har oplevet en ægte fortrængning af den slags, der vender op og ned på verden, når den kommer frem i lyset, kan de meget vel have prøvet den lille afart af fortrængningen, der kommer i forbindelse med alkohol. Når man har været stang-bacardi i byen og dagen efter ikke selv kan huske, at man lagde an på sin bedste vens kæreste, dansede på bordene og blev forvist fra diskotek Vega for de næste tre måneder, er der i virkeligheden blot tale om en slags lillebror til den type fortrængning, som spilpersonerne i Efter År har oplevet.

# Sjæl og menneske




## Hvordan bliver man et helt menneske

*... og hvad sker der, når man er blevet det?*

Det er en vigtig del af rollespillet i Efter År, at spilpersonerne søger at blive forenet med deres fortrængte sjæl. Her får du en vejledning til, hvordan du skal køre denne forening mellem menneske og sjæl i praksis.

Som der står beskrevet i spilpersonerne, skal der to ting til, for at en menneskeløs sjæl kan blive forenet med sit menneske: Mennesket skal både tage sin sjæl til sig fysisk og psykisk.

Psykisk sker genforeningen ved, at mennesket for det første bliver bevidst om, at den menneskeløse sjæl netop er en halvdel, han eller hun selv har fortrængt. Spilpersonen skal herefter sige, at han eller hun ønsker, at den fortabte sjæl vender hjem i kroppen.

Fysisk bliver den tabte sjæl forenet med kroppen gennem et kys. Tante-kys og kompromis-kys holder ikke. Det skal være et dybfølt kys, hvor kroppens ønske om at ville forenes med den fortabte sjæl ikke er til at tage fejl af.

Herefter er de to spilpersoner ét kød og én sjæl. De har reddet sig selv fra fortabelse og død og har nu en reel chance for at blive ét lykkeligt individ. Måske oven i købet sammen med et andet menneske.

Spilteknisk skal du markere sammen–smeltningen af sjæl og legeme ved at trække de to spillere til side, når det sker.

Forklar nu mennesket, hvor overrumplende og fantastisk en følelse det må være på et splitsekund at gå fra halvt til helt menneske. Pludselig er verden meget større, end han eller hun troede, den var. Det er, som om en dør er blevet sparket ind til hans eller hendes sjæl, og spilpersonen har pludselig overblik over både de store og de små linjer. Der er ikke længere nogle dele af den menneskelige psyke, der er dem totalt fremmed - og dermed også farlig - og med den nye viden kommer en grundlæggende tryghed og en stor fred. Der er ikke længere noget at være bange for. Der er ikke længere nogen grund til at flygte fra ensomheden, for han eller hun er ikke længere ensom. Angsten er erstattet med ro og overskud til at se på verden og tage den til sig på såvel et intellektuelt som et følelsesmæssigt plan.

Forklar sjælen, at også her er angsten væk. Det må føles som at have overstået et 800 meter-løb og stå med blæsebælgslunger og rystende lægmuskler på den rigtige side af målstregen og se sig forbløffet rundt og opdage, at man vandt. Trods de umulige odds er racet ovre, og den har vundet et dødeligt liv. Først nu opdager sjælen, at den hele tiden har frosset forfærdeligt. Den vidste det blot ikke tidligere, fordi den dengang ikke havde noget sammenligningsgrundlag: Den har aldrig været pakket ind i en ægte, varm krop før.

Lad nu menneske og sjæl snakke med hinanden. De bør blandt andet dele de erfaringer, de eventuelt har gjort sig hver for sig i spillet, og som de nu er fælles om. Få sjælen til at forklare spilpersonen, at den heller ikke husker, hvad der skete dengang for 20 år siden, og at det hele var opspind, som han eller hun fandt på til fælles bedste.

I sammensmeltningen tager sjælen rent spilteknisk sin fortæller-ret med ind i mennesket. Det betyder, at menneskespilleren nu - ligesom sjælespilleren - også kan være med til at fortælle fortiden frem og finde på sære historier, hvis han eller hun ønsker det.

Menneskets spiller og sjælens spiller skal også blive enige om, hvordan de vil køre deres nye, fælles spilperson. Vil den ene af dem simpelthen forlade spillet og gå i sovesalen? Vil sjælen sidde og hviske sit menneske ind i øret, mens scenariet går videre? Eller vil de begge to deltage på lige fod og tage beslutningerne sammen ad hoc? Eller vil de træffe et helt andet valg? Det er kun dem selv, der kan give svaret - for det er dem, der har skabt denne nye, hele spilperson i fællesskab.

# Bipersoner

## Johanna Vilstrup Nissen

Johannas dækhistorie for at være i Jørgens hus er, at hun og Jørgen er gamle venner. De er en slags reservesøskende. Hun bor her, så ofte det kan lade sig gøre, og lige nu er hun i limbo mellem to konsulentopgaver i reklamebranchen.

## Johanna som Følelse

Johanna er i denne udgave Human Ressource-konsulent af den visionære slags. Hun har sit eget firma, og hun tager ud til virksomheder, der har udsat deres personale for massefyringer. Her hjælper hun med at give de medarbejdere, der er blevet afskediget, et kærligt spark ud på dybt vand til et nyt og måske bedre liv. Om en uges tid skal hun videre til Pandrup, hvor et større telefonfirma har drejet nøglen om, men lige nu holder hun en velfortjent ferie hos sin gamle ven, Jørgen.

Johanna er en ilter kvinde med stort hår, ligeså store armbevægelser og et farligt, flirtende glimt bag sorte designerbriller. Hendes tøj er kulørt og smyger sig tæt til hendes krop. Det er mere moderne, end det er pænt, og det ville se rædselsfuldt ud på de fleste andre mennesker, men på Johanna ligner tøjet en lykkelig million.

I denne rolle er Johanna ekstremt udadvendt. Hun er nysgerrig, pågående og fyldt med forslag og ideer, som hun ofte griber i luften, fordi hun pludselig kommer i tanker om noget, når hun hører andre fortælle deres historier. Hendes tanker springer ligeså hurtigt som hendes tale. Hun er med på den værste ide uden at tænke synderligt på konsekvensen. Hun er hyperfleksibel og mener ikke, en størrelse som objektiv sandhed eksisterer. Hendes indre biograf kører på fuldt tryk, og hun vil formentlig få store problemer med at blive accepteret af sit menneske, den Fornuftige Michael, der vil se hende som en irriterende varmluftsballon uden indhold - af den slags, som der allerede er rigeligt af i hans hverdag i reklamebranchen.

## Johanna som Fornuft

I sin rationelle rolle er Johanna revisor af den slags, der kommer ud i flok i større firmaer og sidder i ugevis i det fjerne mødelokale, mens de gennemgår alle bilagene slavisk. Lige nu har hun et par ugers pause, før turen går videre til Struer og B&O, og da hun hverken har mand eller børn, bruger hun tiden i ro og fred hos sin gamle ven, Jørgen Madsen.

Johanna er som Fornuft en smuk, men kedelig klædt kvinde i sort spadseredragt. Hun har fornuftige sko med en minimal hæl på og klassiske guldsmykker - bl.a. et ur, der går så præcist, man kunne stille rådhusklokkerne efter det. Hun har mørkt pagehår og symmetriske briller i nøddebrun fatning. Hun er ordentlig, grænsende til det sterile på alle måder.

Den fornuftige Johanna er forsigtig og beregnende. Hun tænker, før hun taler, for hun vil nødigt gøre noget, hun senere fortryder. Hun lægger snedigt sin plan og holder sig derefter til den uden svinkeærinder. Hun lader sig ikke slå ud af andre folks følelsesudbrud, men går så direkte efter målet, at nogle ville kalde konfliktsøgende. Hun holder på sin ret i en diskussion, går gerne ned i de mindste detaljer i sine argumenter og er ikke bange for at virke dominerende, hvis det kan bringe hende det, hun gerne vil have. Den Fornuftige Johanna kan virke ultrastædig, og hendes største svaghed i forhold til at charmere sit menneske, den følelsesfulde Michael, er nok hendes katastrofale mangel på fleksibilitet.

# Bipersoner

## Susanne Laursen

Susanne påstår, hun bor i området. Hun er en af de sidste personer, der dukker op i den forhistorie, der beskrives på karakterarkene. Hun siger, hun bor i Tornved by, er single og uden børn. Hun kender Jørgen fra sit virke i byen og kom forbi, da hun så, der var lys. Hun har været på patientbesøg i omegnen, og ville hellere hilse på hos Jørgen, end cykle hjem i det onde vejr.

## Susanne som Følelse

I denne rolle er Susanne sundhedsplejerske. Hendes job burde primært bestå i at tage rundt og veje spædbørn om dagen, men hun er alt for hjertensgod, og derfor tager hun ofte også ud om aftenen. Her hjælper hun til, hvis en spædbarnsramt familie har brug for råd og aflastning i en tid med kolik og nye tænder, og det er netop sådan et besøg, hun har været på, da hun dumper ind hos Jørgen.

Susanne er frodig og går klædt i varme, lidt for store klæder, der sidder lag på lag og fuldstændig skjuler en krop, der ellers ikke er helt uinteressant. Hendes hår er lidt kruset og farvet rødt. Det kan ikke helt bestemme sig for, om det vil være langt eller kort. Hun har store folkloreringe i ørerne og på fingrene.

Som følelsesfuld er Susanne lidt lilla-bleagtig i sin måde at være på. Hun lytter med hele kroppen og taler meget om at føle og være rare ved hinanden. Hun er superdiplomat, og hun er helt sikker på, at den rigtige vej til et godt liv går gennem hjertet frem for hjernen. Hun er hjertelig, varm, kropslig, ærlig og ligefrem. Hun er næsten alt for hjælpsom, og hun vil have svært ved at bære, hvis nogle i selskabet sidder ene og stille i et hjørne. Ud over det stærke drive, hun nærer for selv at blive ét med sit menneske, har hun også en interesse i, at alle de andre når deres mål. Alle skal helst være lykkelige - og allerhelst lige med det samme. Hendes hang til at røre ved andre og se dem dybt og inderligt i øjnene skal nok drive hendes menneske, overlægen Asker, til vandvid.

## Susanne som Fornuft

Som rationel er Susanne læge. Hun kan fortælle, at hun har praksis i Tornved, og at det desværre på denne uvejrsaften var hende, der havde lægevagten. Klokken 23 skifter vagten, og da hun tog hjem fra sygebesøg hos en ældre landmand, så hun, at der var lys hos Jørgen Madsen. Derfor tog hun ind forbi, som hun så ofte har gjort, for at få en kop natkaffe.

Susanne er i denne variant uklædeligt kortklippet. Hun har en beige, v-halset sweater på med hvid perlekæde til, og hun bærer nydelige, sikkert dyre, sandfarvede bukser, der alligevel ligner noget, hun har købt i Føtex. På hendes hænder sidder smalle ring af guld med små sten i, men der er ingen vielsesring. Hun holder både hænder og krop i ro, når hun taler.

Den Fornuftige Susanne er den kølige læge, der aldrig rigtig kommer tæt på sine patienter. Hun går direkte efter symptomer, analyserer, hvad der kan være galt med patienten, og derefter vil hun løse problemet så effektivt som muligt.
Hun er ultra-logisk og går ud fra, at resten af befolkningen i en perfekt verden er ligesådan - og at det i hvert fald er det, man bør stræbe efter.

Denne udgave af Susanne går i kødet på andre mennesker, hvis hun mærker, der er noget, der nager dem. Hun har ingen skrupler med at spørge folk om hvad som helst, fordi hun selv kan tale objektivt og lige ud af posen om sig selv og sine holdninger uden at rødme. Hendes intellektuelle tilgang til verden kan meget vel blive en alvorlig benspænder i hendes arbejde på at charmere sit menneske, den følelsesfulde sygeplejerske Asker.

# Bipersoner

## Jørgen Madsen

Det er Jørgens hus, alle spilpersonerne ender i. Og Jørgen er din joker, fordi han er alt, du har brug for, han skal være ... og lidt til. Måske er Jørgen en gud, der synes, de otte mennesker og væsner i scenariet fortjener en chance mere. Måske er han en dæmon, der blot ser sit snit til at lave ballade og have det sjovt imens. Måske var han engang et menneske, der var indblandet i den affære, der skilte de fire spilpersoner, og som nu efter sin død har magten til at lade dem mærke lidt af sin egen smerte?

Du kan selv vælge, og du kan også vælge at lade ham være lidt af alle tre dele, for Jørgen er almægtig.

Jørgen ligner en rar mand omkring 50 år. Han er høj, bred og har en stor mave, der giver god dybde til hans buldrende stemme og julemandslatter. Jørgen har kort, tykt rødt hår og et stort rødt skæg, som han har det rigtig hyggeligt med at gå og grine i, mens han ser på alt det, han selv har sat i gang. Han ryger pibe, drikker cognac og virker i det hele taget som den fuldendte levemand i evig ro og harmoni med sig selv. Jørgen er noget så sjældent som en biperson, der ved alt det, du som spil-leder også ved. Han er en kaotisk energi uden moral, der kan boltre sig som enhver mennesketype, der passer ham, når det passer ham. Det betyder, at han sagtens kan skifte personlighed midt i en samtale og tale med spil-personerne på flere planer.

Når først Jørgen har holdt sin tale midtvejs i scenariet, må han hellere end gerne drive dine spilpersoner til fortvivlelse og frustration. Det gør han effektivt ved at skifte mellem at være ekstrem følelsesfuld det ene øjeblik (hvor han i den grad forstår den, han taler til), for i det næste øjeblik at blive ultrarationel og forklare vedkommende, at det jo ikke nytter at flæbe, men at hun bare må se at løse det problem, som hun åbenlyst selv har rodet sig ud i.

Både som rationel og som følelsesladet kan Jørgen sagtens finde på at bruge og misbruge sin almægtige viden og tale til spilpersonerne med stor selvfølgelighed om ting, de ikke aner noget som helst om.

Jørgen har intet mål med scenariet. Han har ingen ønsker på hverken spilpersoner eller bipersoners vegne. Jørgen ser bare, hvad der sker, og i morgen vil hans hus være borte, ligesom det heller ikke eksisterede i går. Hvor Jørgen så vil være til den tid, ved kun Jørgen ...

## Jørgens lege

Med bamseglad iver er Jørgen mere end parat til at sætte gang i en omgang solid underholdning blandt sine gæster. På overfladen er disse lege meget tilforladelige selskabslege, som alle dine spillere kender (og mange af dem sikkert hader), men i netop dette scenarie, er der så mange indbyrdes relationer og klemte følelser mellem spilpersonerne, at det sætter en ganske særlig kolorit på legene.

Måske er det ligefrem en god ide at lade Jørgen erklære, at han synes, I skal lege en ny leg hver anden time. På den måde får spilpersonerne leget tre lege i løbet af scenariet, og dine spillere kan forberede sig en lille smule, så de kan bruge legen konstruktivt til at lægge an på de spilpersoner, de har lyst til at komme tættere ind på livet af.

Du ved bedst selv, hvornår du skal stoppe legene. Spilteknisk kan det ske ved, at du indfører et nyt element fra værktøjskassen, eller du kan lade en af 'dine' personer sige, at nu har I vist lært hinanden nok at kende i denne omgang, og nu vil hun gå ud at lave noget kaffe! Pas på at en leg som "S, P eller K" ikke kommer til at vare for længe, hvis du vælger den - husk at tiden flyver, når man har det sjovt.

Legene har den ekstra-funktion, at de får dine spillere op fra stolen og giver dem mulighed til at presse hinanden og spille lidt på det fysiske, og som ekstrabonus ryster legene holdet af spillere sammen. Jeg har beskrevet fem lege nedenfor. Vælg dem, du tror, du vil få mest morskab ud af at præsentere dine spillere for.

# Jørgens lege

## Blindebuk

En spilperson får et bind for øjnene og skal nu fange en af de andre spilpersoner og stadig med bind for øjnene gætte, hvem den anden er. Dette er en festlig lille leg med mange lag, som den begavede spiller kan boltre sig i. For at 'klare' legen, skal spilleren på få øjeblikke spille sin rolle, fange en anden spiller, finde ud af, hvem vedkommende er som spiller, derefter huske, hvilken spilperson det nu lige er, vedkommende spiller. Og derefter skal han eller hun forholde sig til, hvordan de to spilpersoner vil forholde sig til pludselig at stå og famle på hinanden.

Hvis du vælger at lege blindebuk med dine spillere må to af dine bipersoner fortrække - f.eks. på toilettet og ud for at skylle lidt frugt til kaffen - fordi du selvfølgelig kun kan være en person af gangen.

## Kluddermor

Alle stiller sig i en rundkreds med hinanden i hænderne (Johanna går ovenpå for at skifte sengetøj, og Jørgen har lige noget, han skal skrive, så du behøver kun være Susanne). Susanne 'er den'. Alle de andre kludrer sig ind ved at vikle sig ind i hinanden i rundkredsen. Når de råber "Kluddermor", skal Susanne komme og vikle dem fra hinanden. Hun - dvs. du - skal nok få stor morskab med især at kludre med Asker - og at sørge for, at han og Iben ikke kludrer for meget ... og for at hjælpe sine to medsjæle, skal hun også nok sørge for at få Sune og Michael til at se tåbelige ud i hinandens øjne.

## Den som flaskehalsen

Efter I har drukket den rare cognac, kan Jørgen foreslå, at folk ligesom bør komme hinanden mere ved og finde barnet i sig selv. Sæt jer på gulvet i en rundkreds og drej flasken. Den, som drejer flasken, bestemmer, hvad den, som flaskehalsen peger på, skal gøre, når flasken er holdt op med at dreje rundt.

Hvis Jørgen, Susanne eller Johanna får mulighed for at dreje flasken, skal de i hvert fald nok vise vejen (brug et par trøjer som attrapper for Johanne og Susanne, når I sidder i kredsen. Du kan jo ikke være både dem og Jørgen på en gang).

*Eksempel:*
Jørgen: Den, som flaskehalsen peger på, skal kysse Iben på halsen!
Susanne: Den, som flaskehalsen peger på, skal fortælle, hvad de er allermest bange for i hele verden.
Johanna: Den, som flaskehalsen peger på, skal gå alene ned i kælderen og skrige som en kvinde, der bliver kvalt.

## S,P eller K

Dette er en fin lille leg, der i sin natur minder meget om den tidligere omtalte leg med flaskehalsen.

Den, som 'er den', vælger en anden, som skal vælge mellem bogstaverne S, P eller K. Herefter bliver vedkommende stillet et spørgsmål eller en opgave i den bogstav-kategori, han eller hun har valgt - og får selv lov at være den næste, der vælger et 'offer'.

S står for 'Sandhed'. For eksempel "Hvad ville du sige, hvis jeg beder dig kysse mig og sige, vi skal være sammen altid?"

P står for 'Procent'. F.eks. "Hvor mange procent mellem 0 og 100 % sætter du på mig, Michael?" [blinke-blinke]

K står for 'Kondi'. For eksempel "Iben, du skal gå ind ved siden af og tælle, hvor mange duge og kopper og tallerkener, der er i skabet" (så har jeg nemlig Asker for mig selv så længe, hahaaaa).

(I en afart af legen, som dine spillere måske kender, står K for 'kys', men det vil sikkert lave lovlig meget kaos i dette scenarie, så lad os holde det blive ved det mere uskyldige 'kondi')

## Gemme fingerbøl

I den klassiske udgave af 'Gemme fingerbøl', gemmer man et fingerbøl et sted i stuen og siger på forhånd "fugl", "fisk" eller "midt i mellem" for det niveau, det er gemt i. Når nogen nærmer sig fingerbøllet, siger man "den bliver varm". Og når nogle er langt fra, siger man "den bliver kold". Den, der finder fingerbøllet, får lov at gemme det næste gang, man leger legen.

Fidusen ved denne leg er, at du kan lade spillerne falde over andre relevante spor i deres søgen. Du kan for eksempel gå med dine spillere rundt, når de leder, prikke en af dem på skulderen og sige: "Se ... der ligger sådan et ouija-board her i skabet", hvis du synes, det kunne være oplagt for historien, de finder dette bræt.

Man bruger ikke nødvendigvis et rigtigt fingerbøl til denne leg. Det nemmeste for dig vil være at bruge et stykke kridt fra klasseværelset.

## En guided tur i Jørgens hus

*- her får du en guidet tur med ind i Jørgens hus, så du har en fornemmelse af stemningen og stilen, før dine gæster, spilpersonerne, ankommer lige om lidt. Der er ikke noget fast kort til huset, og du er velkommen til at opfinde nye rum efter behov.*

Jørgens hus ligger på toppen af en bakke lidt væk fra den hovedvej, der fører fra Esbjerg ud til byen Tornved. En gang har der sikkert været noget, der med lidt god vilje kunne kaldes en græsplane bag det afskallede stakit. I dag vokser der strid marehalm, gyvel og storkenæb på grunden i stedet for. Der står enkelte nåletræer omkring huset og skutter sig med en flok berberisbuske. Det er egentlig en ganske køn form for beplantning ... når det er sommer. Desværre er det november på det tidspunkt, scenariet foregår, og nu ser der bare dødt og bistert ud ude foran huset.

Det blæser næsten altid heroppe på bakken, og huset ligger så langt ud mod Vesterhavet, at det er et spørgsmål om tid, før bygningn bliver ædt af havet. Vinden er salt og hård ved både planter og bygninger, så træerne hælder slemt ind over land, mens huset mildest talt trænger til maling.

### Hall

Du træder ind af en hoveddør af lakeret eg. Den er på størrelse med alle andre hoveddøre, men den er tung, og den glider langsomt på sine hængsler. Da du lukker den bag dig, må du lægge ekstra vægt på for at skubbe den helt i. Du kommer ind i en lille hall. En trappe går ovenpå, Det er en almindelig hvidmalet trappe i træ med en vævet løber midt på trinene. Bemærk det store, lidt gamle spejl på væggen til venstre i gangen ved siden af stumptjeneren. Prøv også at lægge hovedet tilbage derude i hallen og se på den store jugendlysekrone, der hænger ned fra det åbne loft til førstesalen. Her er et blødt lys i hallen, og det er rart at få hvile og læ efter mødet med det vilde vesterhavsvejr udenfor Jørgens hus. I stedet for at gå op ad den, går du til venstre ind mod husets hjerte.

### Pejsestuen

Du går ned langs en smal gang. Der hænger billeder på væggene. Det er sort/hvide opstillede fotos af

# Huset

mennesker, du sikkert aldrig har kendt. En dør fører ind til en stor stue med mørkegrønne vægge. Her dufter af god tobak og lange samtaler, og selvom her endnu ikke er nogen mennesker, er det tydeligt, at du er ventet. Her står fire-fem små borde i mørkt træ. Omkring dem står dybe stole. Det er ikke stadsstole, af den slags, man kun må sidde på kanten af og kun om søndagen. Det er derimod stole af den slags, der slår ud med armene, da de ser dig, og som lader dig glide dybt og trygt ned i deres slidte stof og læder, mens de minder dig om alle de historier, de allerede har hørt fra deres andre gæster. Ved flere af stolene står der fodskamler, der uden tvivl gør det endnu sværere at komme herfra, når man først har fundet hvile. Du bliver nok lidt døsig, hvis du slår dig ned uden selskab herinde, for en levende strålevarme slår imod dig fra den indmurede pejs. Ved siden af pejsen står en kæmpe kurv med brænde. Den vidner om, at husets herre nok ved, at det gælder om at have så meget træ som muligt herinde, så man er fri for at gå i skuret og det grimme vejr i utide!

Langs den ene væg i pejsestuen står en væg-til-væg-reol i palisandertræ. Hylderne i reolen er solide. De kan ikke flyttes rundt på, men er sømmet fast, da reolen blev bygget for mange år siden. Derfor må de bøger, der er for store til at kunne stå op, finde sig i at ligge ned i stedet for. Bøgerne i reolen er indbundne og gamle. De ser ud, som om de bor på hylden og som en selvfølge ville blive solgt sammen med huset, hvis det fik en ny ejer. Da du går hen og lurer på bøgernes titler, ser du, at det er en fin samling af klassisk skønlitteratur. Du får både øje på Moby Dick, De Tre Musketerer, Robinson Crusoe og en samlet udgave af historierne om Sherlock Holmes - og der er ikke tale om farveladede børneudgaver: Det er full version fortællinger fra dengang, disse bøger blev skrevet som seriøs underholdning til voksne. Det var dengang, Robinson Crusoe var 400 sider lang og langt fra var egnet som godnatlæsning til smådrenge!

Før du forlader pejsestuen, går du hen og skubber fløjlsgardinet til side. Der er ikke noget at se derude. Men du fornemmer så meget desto mere mørket og kulden, der slår fra ruden, der kun består af et enkelt lag glas.

## Spisestue

Ved siden af den gæstfrie pejsestue ligger en stor spisestue. Her fører store vinduer med sprosser og en dobbeltdør

med glas ud til virkeligheden. Døren bliver sikkert kun brugt i højsommeren, for det er sjældent, der både er sol og læ nok til, at dørene ligefrem råber på at blive åbnet.

Herinde er gulvbrædderne malet hvide. Hvis man går på dem i bare tæer, føles de blanke mod huden. Sammen med de hvide vægge og det hvidmalede spisebord giver det lyse gulv rummet et helt andet indtryk, end du fik i pejsestuen.

Her er lyst og køligt. I dagslys kan man se ud over vandet, og det er som at være ombord på et stort skib med udsigt over havet at sidde herinde. Gardinerne er solgule og lette, og de høje, hvide spisestuestole har hynder i samme farve stof. Selv i november synes du, det er, som om der er en lille bitte smule sommer herinde ... men det er en kølig en af slagsen. Du går ned og kigger på endevæggen i spisestuen. Gulvbrædderne knirker lidt under din vægt. Hernede står et kæmpestort vitrineskab med glaslåger. Her venter al servicen, glassene og dugene på, at spilpersonerne skal komme og bruge noget af det. Det er et gammelt skab, der er blevet malet over mange gange.

Gad vide, om det altid har været hvidt? Eller måske er der spændende motiver og glemte historier gemt i et af de mange lag maling?

## Jørgens kontor

Der er seks rum tilbage på denne etage. Du kan nok lige nå at se det hele, og du begynder med at gå hen mod en dør, der venter i den venstre side af spisesalen.

Det er en besynderlig dør, der er buet og formet i tyndt paneltræ. Døren har store, sorte beslag i metal, og den ligner noget, der leder ned til en glemt fangekælder ... det gør den selvfølgelig ikke. Døren fører derimod ind til Jørgens kontor. Det er ikke særlig stort, og du bemærker, at her pludselig er ret lavt til loftet. Enten er der et eller andet hemmeligt rum i etageadskillelsen oven over kontoret, eller også er dette en udbyging, du bare ikke lagde mærke til, da du så på huset ude fra vejen ...

Jørgen har et kæmpestort skrivebord herinde. Det er alt, alt for stort til rummet, og det virker utroligt, det overhovedet nogen sinde er kommet ind ad døren. Det er sådan et bord, der har skabe og skuffer i begge sider - og det har gyldne låse, der kræver nøgler på størrelse med dem, man i eventyrernes tid lukkede byporte op med. På væggen hænger et tæppe. Det er faktisk en lille gobelin, hvor et jagtselskab farer over heden en mørk nat med fakler i hænderne og et kobbel bidske hunde, der galper af sted mellem hestenes hove.

Under gobelinen står en slidt divan. Den har trætte, buede ben og et blåt tæppe, man kan putte sin arbejdstrætte krop væk i, når man lige trænger til en pause. Imens man ligger der og blunder, kan man tænde for den forældede transistorradio, der står på det lille bord ved siden af divanen. Hvis du kender de forskellige frekvenser, kan du se, at den røde indikator på radioen står på P1. Her dufter af papir og blæk og støv. Og af et menneske du ikke kender. Det er sikkert Jørgen.

## Køkken

Tilbage på gangen går en lav dør ud i køkkenet. Pas på, når du går derind, for der er et enkelt trin ned, du kan snuble over, hvis du er uforsigtig. Køkkengulvet har væg-til-væg-tæppe. Det virker meget besynderligt, for normalt ville man beholde plankegulvet i køkkenet - både for hygiejnens skyld og for at give adgang til den lem ned til kælderen, der sikkert ligger under tæppet.

Køkkenet har indbyggede skabe. De er malet i flødefarver med en skinnende blank maling, som det er rart at røre ved. Inde i skabene har hylderne rød- og hvid-ternet hyldepapir, og der står stabler af gode, gedigne pander og gryder sammen med alt for mange skåle og dåsevarer derinde. Jørgens hus er tydeligt et sted, hvor man samler til forråd. Afhængigt af hvilken skuffe, du åbner, bliver din næse forført af duften af rosin, mandel, kanel og vanille. Da du åbner det inderste skab - du er nødt til at kante dig lidt ind bag køleskabet for at komme til - bliver din næse fyldt med vild natur. Det skyldes det lined, der ligger herinde. Det har tørret ude på snoren, og nogen har lagt tørret lavendel imellem lagnerne for at holde dem friske og indbydende til husets gæster.

Selve køkkenbordet er bredt, men lidt for lavt. Det er tømret sammen i afsyret fyr, og henne ved vasken har lidt for meget vildfarent vand fra hanen misrøgtet træet en smule.

Der er ingen opvaskemaskine, men til gengæld står der en kummefryser på størrelse med et mindre parcelhus og brummer i den fjerne ende.

En dør, der er buet som den, der førte ind til Jørgens kontor, fører ud fra køkkenet. Henne ved døren får du øje på en stol. Den er ikke en del af det oprindelige køkkendesign. Stolen er derimod blevet stillet af nogen, der synes, det er hyggeligt at sidde her og og varme sig på et krus med kaffe, mens man snakker med den, der laver mad eller vasker op.

# Huset

Du går hen og slår slåen fra på den nye, buede dør. Du kommer ind i et helt mørkt rum uden vinduer, men den sorte kontakt af bakelit giver med et smældt lys til et klaustrofobisk, kvadratisk rum, der til gengæld for sin trange plads på gulvet har næsten fire meter til loftet. Det er lidt som at stå på bunden af en brønd og kigge op, da du står herude i fadeburet. Her er hylder over det hele, og de er buede fra mange års vægt af henkogningsglas, flasker, honning, nødder, dåser og chokolade. Hvis du vil nå de øverste hylder, må du kravle op på en smal stige. Man kommer ikke til at sulte foreløbig i dette hus. Gad vide, hvem der har taget sig tid til at sylte al den frugt? Og hvor har husets ejere i grunden fået al den frugt fra, når der nu er så goldt på grunden?

Gulvet i fadeburet består af sort/hvide fliser, der er lagt i skaktern. Faktisk er der lige præcis 64 felter herude, så man KUNNE godt spille skak på gulvet. Mon det er et tilfælde?

Nogle af reolerne er skærmet af med stof, og da du linder på et af stofstykkerne, ser du, at denne reol ikke har nogen bagbeklædning, men at der derimod bag går en trappe op bag den, som nogen har valgt at sløjfe på denne måde. Du husker dig selv på, at du skal huske at holde øje med, hvor trappen fører hen, når du om lidt går op på førstesalen.

Nu går du tilbage på gangen, hvor det næste rum er et toilet. Her er ikke noget vindue, og her er lidt koldt, for der er heller ingen radiator. Spejlet over håndvasken er simpelt og firkantet, og på den lille hylde foran det står der en godt brugt håndsæbe og en dåse med sødlig Nivea-creme til hårdtarbejdende hænder.

## Dagligstue

Der en enkelt dør tilbage. Den går fra spisestuen og ind i endnu en stue af den slags, man kan søge ly i, når man ikke har kræfter eller er mange nok til at favne pejsestuen i al dens vælde. I dette noget mindre rum står en sofa og to slanke lænestole i grønternet stof med høje rygge. De tre møbler holdes sammen af et lavt sofabord i teak med flethylde. På hylden ligger et par numre af Se og Hør, der begge er bøjet i ryggen og slået op på fjernsynsprogrammet. På væggen over sofaen hænger en amagerhylde. Her danser en porcelænsballerina ved siden af en portugisisk turisthane og en masse andre rædsler. Du tænker, det enten må være souvenirs, som husets ejere har slæbt hjem fra Europa, eller måske har de bare fået det hele foræret.

Fjernsynet står henne ved væggen og gemmer sig lidt i en skov af grønt. Det lokker med sit røde standby-lys men er tyst lige nu. Den eneste lyd, du hører herinde, er det gamle ur på væggen. Uret tikker i et skab, der består af mørkt træ og glas, og på toppen af det ligger der en vogtende løve i udskåret træ. Det er et ur af den slag, der skal trækkes op med en nøgle hver eneste dag, hvis det skal blive ved med at gå, og som alligevel taber lidt tid hver eneste dag på grund af ælde og slappe fjedre. Nøglen

til uret ligger på det pynteskrivebord, der står under uret. Du tjekker dit eget armåndsur: Uret i stuen passer. Det må betyde, at der er nogen, der giver sig tid til at stille det.

Nu kender du stueetagen i Jørgens hus nogenlunde. Du går hen mod trappen til førstesalen, men kommer så i tanker om, at der er en enkelt dør hernede, du endnu ikke har åbnet. Det er en lav dør, der fører ind i midten af huset under selve trappen. Du ved ikke, hvad der er bag, og da du tager i døren, er den låst. Du står lidt og overvejer, hvad der mon kan være bag døren, men så opgiver du. Det er ved at være sent, og spilpersonerne kommer lige om lidt. I stedet går du op for at kigge på første- og andensalen. Her er du på egen hånd, men jeg kan fortælle dig så meget, at der er et stort badeværelse og en hel masse små soveværelser deroppe. Der er også et overloft - en slags tredjesal, hvor du enkelte steder kan se himmelen, hvor der mangler en tagsten.

Tilbage er kun at sige, at der selvfølgelig også er en kælder i Jørges hus, men den har vel næppe nogen betydning for dit scenarie?

# Skeletter i skabet ... og meget andet godt

*- her får du en gennemgang af alle de handouts, du kan bruge, hvis spillerne går en smule døde, når du kører Efter År.*

Fantasien kan et langt stykke ad vejen køre i frigear og brygge historier helt af sig selv. Men kloge hoveder har testet menneskets evne til at hitte på, og det ser ud til, vi faktisk bliver endnu skarpere til at brygge historier, når vores fantasi begrænses. Derfor får du på de næste sider forskellige gadgets, du kan bruge efter behov i scenariet. Det kan være ting, du lader spillerne finde, eller det kan være ting, Jørgen introducerer for at skabe lidt mere rav i gaden.

Når dine spillere introduceres for disse ting med et hint om, at de er betydningsfulde, vil de naturligt koble tingene sammen med den historie, de allerede har gang i at efterforske.
I stedet for at gribe den første og mest tilgængelige historie i hjernens fortællebank, tvinger disse ting dine spillere til at gå ned i laget neden under - og det bliver fortællingen bestemt ikke ringere af. Alle tingene er 'i familie' med hinanden, så historien har en rimelig chance for at blive sammenhængende og 'rund'.

Brug tingene efter smag og behov. De kan dukke op hvor som helst og når som helst, du har glæde af dem. Og vær forfærdelig velkommen til at finde på flere. De ting, der står listet nedenfor, har enten et foto tilknyttet, eller de er et klassisk handout. Både foto og handouts findes også på seperate ark sidst i scenariet, så du kan klippe dem ud og give dem til spillerne.

**En avisartikel.** Avisartiklen er fra den tid, hvor spilpersonerne var børn. Alle de fire menneskelige spilpersoner er på billedet. Artiklen er en sød og harmløs notits fra emneuge på deres skole, men den viser, at de fire tilsyneladende altid har kendt hinanden. Det sære er, at det er bipersonen Johanna, der har den Og hun siger, hun har fået udklippet af Michael.

**Et gammelt brev.** Bipersonen Susanne har et kærestebrev, og hun kunne måske godt få lyst til at vise det til Iben, hvis hun synes, at Iben og Asker svinger lidt for godt sammen i løbet af natten. Det er et rigtigt kærestebrev: Sødt, skrøbeligt, vovet og ungt - og det er selvfølgelig skrevet af Iben for mange år siden til Asker. Susanne vil hive det frem fra sine gemmer med ord som "Jamen Iben, søde. Det brev viste han da til mig allerede dengang, du lige havde skrevet det. Ja, han viste det da til hvem som helst. Jeg kan huske, vi læste det højt og grinede af det på gymnasiet. Og så forærede han det til mig. Det betød åbenbart ikke så meget ... eller rettere ... jeg fik brevet, og han fik noget andet ... Er du helt sikker på, du vil vide, hvad han fik? Jeg kan huske, at han blev meget ... taknemmelig".

**Ouija-bræt.** Et Ouija-bræt er sådan en tingest, som man bruger til at kontakte ånder igennem. Det sker ved, at alle holder hver en løs finger på brættet, og herefter flytter ånden så på brættet hen over de forskellige bogstaver og staver sig gennnem et budskab. Dette Ouija-bræt kan ligge på et bord i et af soveværelserne. Det kan også stå frit fremme i pejsestuen fra begyndelsen af scenariet som en slags eksotisk dekoration. Det kan også være, Jørgen finder brættet frem, hvis snakken 'helt tilfældig' går i retning af ånder og afdøde slægtninge og venner. Hvis brættet kommer i spil, har du chancen for at lade spillerne få kontakt til hvad som helst. Måske får de forbindelse til en ægte ånd. Måske er ånden et afdødt familiemedlem ... eller måske er det bare Jørgen, der får en eller anden åndeskikkelse, han kender, til at være talerør for det, han helst vil have dine spillere til at høre lige netop i det øjeblik.

**En flaske vin.** Der er en grund til, at der er prop på sataner som den her, for der er nemlig fyldt med minder indeni, og de giver nemt ballade, hvis de slipper ud. Hvad minder duften af denne om? Måske om en sommer for længe siden, da man gik på hugst i fars vinkælder? Eller man gik måske i en fremmed mands vinkælder i stedet for? Minder vinen om en smuk sommerbrandert, der endte på en grim måde? Eller om løfter, der blev hvisket og senere brudt? Er der nogen grund til, at det er netop denne flaske vin, der er med i scenariet? Hvor dukker den op? Fadeburet er en oplagt mulighed - måske på en særlig hylde derude - eller måske er vinen gemt væk på den sløjfede trappe?

**Hammer.** En hammer som denne kan man slå ihjel med. Det har nogen måske også gjort, for der er stadig rester af blod og hår på hovedet af den. Hammeren ligger måske i en køkkenskuffe. Eller måske har nogen hastigt lagt den fra sig på en stol bag en dør, da de første gæster ankom? Måske har nogen brugt netop denne hammer for mange år siden? Måske er nogen fristet til at bruge den igen - enten som pressionsmiddel: "Nå du husker den ikke! Jeg har ellers gemt og absolut ikke glemt den i 20 år ..." Eller måske er der ligefrem en menneskeløs sjæl, der ser muligheder i at bruge hammeren til at rydde en rival af vejen, når klokken er ved at falde i slag, og evigheden venter.

**En statue.** En statue er væltet i haven i stormen, og den er gået i stykker i faldet. Det er lidt besynderligt, at der overhovedet står en statue i haven, for den slags prangende pynt gør man ikke normalt så meget i i private haver i provinsen.

Nu er den stakkels statue blevet en arm fattigere. Er statuen mon hul? Eller faldt den ned i noget særligt ... eller i nogen? Hvem mon statuen ligner, hvis de menneskeløse sjæle får en chance for at bestemme det? Måske opfinder de en glemt græsk myte om en mand, der blev ved med at brække over igen og igen, til han fandt sin tabte halvdel og forenedes med hende?

**Tarot.** De gamle spåkort er altid gode, hvis man vil strø lidt mystik i et scenarie, selvom de efterhånden næsten er lidt for 'slidte'. Jeg synes, symbolismen i dem bliver for tung, hvis man vælger Djævelen eller Døden eller Den hængte mand. I Efter År får spillerne kun et enkelt kort: Tårnet. Kortet kan ligge hvor som helst, for bipersonen Johanna bruger det som bogmærke og har fået det forlagt et sted. Der er gået ild i tårnet på kortet - det kan være en understregning af et tema, som bipersonen Rene allerede er i gang med at folde ud. Hvis du har tatrotkyndige blandt dine spillere, kan de fortælle, at Tårnet står for kaos og for en tid, hvor der sker voldsomme og sikkert også smertefulde ændringer. I kortets symbolske betydning er disse katastrofe-agtige ændringer nødvendige, for at der kan blive renset ud og begyndt på en frisk.

**En flaske med gift.** Der er så mange dejlige ting, man kan slå hinanden ihjel med i det her scenarie. Denne flaske med gift kan indeholde cyankalium, som Jørgen siger, han en gang brugte, da han slog sommerfugle ihjel til sin samling. Dengang der var sommerfugle nok til, at man kunne slå dem ihjel og samle på dem, var også dengang, man uden problemer kunne købe cyankalium i alt for store mængder. I denne flaske har Jørgen nok til at slå hele Tornveds befolkning ihjel, hvis han ville.

**Kæder over en lem.** Nogen finder en lem ned til kælderen, men der er kæder for lemmen, og det er voldsomt store kæder af den slags, man kunne forestille sig, man må bruge for at holde monstre i skak ... eller mennesker. Mon der er nogen i kælderen? Hvem? Og hvor er nøglen til kæden? Hvordan er der dernede i kælderen? Er det en klassisk kælder? Er der mørkt og tuberkuløst? Eller er der lyst og rart og et smukt værelse, som er beboet af en bedrøvet kvinde (og hvis, hvem i helvede er hun så?). Har der for mange år siden været nogen - måske en af spilpersonerne - der blev lukket nede i en kælder uden chance for at komme op? Eller som selv lukkede nogen inde? Hvad oplevede de dernede?

**Pistol.** Ethvert ordentligt scenarie har en pistol (om ikke for andet, så for at glæde Palle Schmidt). Det har Efter År selvfølgelig også. Det er en halvgammel svend, som hører hjemme i tiden omkring anden verdenskrig. Ejeren har sikkert anskaffet sig den som samlerobjekt. Måske har nogen den ligefrem med sig overalt i sin taske ... bare for ... ja, bare for hvad? Hvem i alverden kan finde på at gå rundt med en ældgammel gøb til hverdag? Og hvorfor? Mon den virker?

**Et gammelt foto.** En kvinde står i en smuk, gammel kjole på et foto i brune nuancer. Hvem mon kvinden er? Hvor gammelt er fotoet? Har fotoet forbindelse til huset? Eller til nogle af spilpersonerne?

**En pakke.** Næh!!! En gave! Til MIG??? Hvad mon der er i den? Hej vent ... hvor længe mon pakken har stået der og ventet? Måske er der ingen af spilpersonerne, der aner, hvem den er til eller fra, eller hvad der er i den? Hvem af dem mon så tør at åbne den? Lugter pakken af noget? Hvor stor er den? Stod den også dér på bordet i hallen lige før? Eller er der mon en af bipersonerne, der har forberedt gaven, fordi de havde 'på fornemmelsen', at den vil være dem til gavn?

**Maleri med ildebrand.** Dette maleri vil være meget malplaceret og vække opsigt, hvis du vælger at hænge det i husets lyse spisestue. Måske er billedet lidt mere inkognito i et fjernt hjørne af pejsestuen.

Ildebrand er et sjældent syn i kunst. Der findes ganske vist masser af lærreder med hyggelige strand-bål, men brølende, altfortærende, frygtindgydende ildebrande er et mere sjældent syn. Dette maleri er oven i købet malet i naivistisk stil, og det kunne godt være skabt af et talentfuldt barn eller en ung, uprøvet kuntner med noget på hjerte. Det er sikkert en virkelig begivenhed, der er skildret på billedet, men hvad mon det var, der brændte? Var der nogen, der brændte inde? Eller som var lige ved at miste livet i flammerne? Og hvilket navn er det lige, der står i hjørnet af billedet?

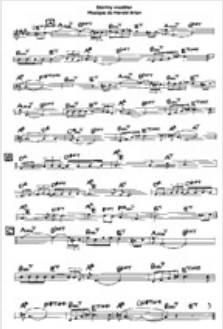
**Grav.** Ups. De stakkels spilpersoner skulle måske ikke være gået ud i haven. Var graven her i aftes, da de kom, eller bemærkede de den bare ikke? Er der mon overhovedet tale om en grav, eller det det måske blot et mindesmærke? Over hvem? Hvis det er et mindesmærke, er det så for en, spilpersonerne kender? Står der et navn på en person, der stadig lever på stenen? Har det sammenhæng med den gamle

**Knogler i et skab.** Det findes faktisk: Skelettet i skabet! Måske er der nogen af spilpersonerne, der finder knoglerne, da de leder efter et tæppe eller sukker til kaffen. Måske rasler knoglerne ud af skabet af sig selv. I hvert fald står dine spilpersoner pludselig med en bunke knogler, de skal forholde sig til, og Asker kan se, at skeletdelene stammer fra et menneske. Hvem mon det er, der bor i skabet? Mon skelettet er bundet til deres fortid eller skæbne? Mon der engang var en ekstra i flokken, der 'ikke er mere'? Og hvad siger Jørgen til, han tydeligvis har skeletter i skabet? (Jørgen siger hvad som helst. Måske oven i købet, at han er et spøgelse, og at de andre var sammen om at slå ham ihjel).

**En lysekrone.** Der hænger en gigantisk lysekrone oppe på det aller øverste loft. Den hænger helt oppe under spærrene, og den er kæmpestor og der lys i den, så man kan se alt støvet og tomheden, der ellers hersker heroppe. Hvorfor mon den hænger her? Og hvor tit er der lys i den? På fotoet af lysekronen står der en diffus pige foran den store lampe. Mon det er

**Smykke.** På dette armbånd i sølv snor en masse små kranier sig i en grinende kæde. Måske skimter en af spillerne pludselig smykket gemt under silken på en af bipersonernes bluser. Smykket kan også ligge tabt på en trappe - men hvis mon det så er? Er det et billigt smykke, eller er der tale om unika-kunst? Hvad symboliserer kranierne, og har det en betydning, hvor mange, der præcist er? Står der mon noget om smykket i en af bøgerne på reolen (og mon en af spillerne er kommet til at læse om smykker som dette timer før, de ser det, hvis de lurer i bøger på Jørgens kontor?).

**Noder.** Et enkelt nodeark til sangen "Stormy Weather" kan falde ud af et skab. Du kan også lade det dale piktoresk ned fra det høje loft i hallen, eller nogen kan sætte sig hen til et klaver og spille sangen (den er med Ella Fitzgerald, hvis du skulle få lyst til at lede efter den). Måske var det en sang, der blev spillet på dén aften for mange år siden? Måske er der mere end den åbenlyse hentydning i titlen at hente i teksten: "Stormy weather. Since my man and I ain't together. Keeps raining all of the time"? Måske finder en af kvinderne nodearket og ser en mulighed i at femføre sangen, mens hun kigger henført på sin mand ... måske er det dig, der har givet hende ideen til at gøre det ...



**Lysestage.** Der er lysestager, og så er der LYSESTAGER. Den her er halvanden meter høj og fyldt med sære krummelurer og spooky symboler, der er ciseleret ind i metallet. Stagen står sikkert på reposen oppe på første sal, men du kan også lade den trone enevældigt på det store badeværelse på første sal.

Jeg tror nok, Jørgen har købt den på en auktion engang. Der var også en anden køber, der var helt vild med at få fat i den, og som senere tilbød Jørgen købsprisen gange 10 for at overtage den, men det er ikke sikkert, Jørgen kan huske, hvem den anden køber var. Der er noget helt særlig ved netop denne lysestage, nemlig ...

**En ondsindet kat.** Den har været her hele tiden - lige fra scenariets begyndelse. Katten. Men dyret har nok holdt sig lidt i baggrunden på grund af de mange mennesker. Katten er som satan selv, og det bliver tydeligere og tydeligere i løbet af natten. Måske overfalder den nogen? Eller den leder nogen mod bestemte spor? Katten kan sagtens hade nogle af spilpersonerne inderligt, mens den tydeligvis elsker andre. Måske er den bange for de menneskeløse? Hvad mon der sker med sårene, hvis den river en? Mon lige præcis denne kat kan tænke sammenhængende tanker? Og hvad hedder bæstet? Linette? Det er da et mærkeligt kattenavn. Hvem var det nu, der hed Linette? Åh! Det er der måske en af spilpersonerne, der pludselig "husker ...?

# Hjælp under scenariet

## Husk, at du kan bruge Værktøjskassen. Den indeholder:

- Avisartikel
- Kærestebrev
- Ouija-bræt
- Hammer
- Tarotkort
- Flaske vin
- Statue
- Flaske med gift
- Lysestage
- Lysekrone
- Gammelt foto
- Maleri med ildebrand
- Grav
- Kæder over lem
- Pistol
- Pakke
- Knogler i skab
- Noder
- Ondsindet kat
- Smykke

**Sæt kryds så du kan holde styr på, hvem der har valgt hvad**

| | Fornuft | Følelse |
|---|---|---|
| **Iben** | ☐ | ☐ |
| **Asker** | ☐ | ☐ |
| **Søren** | ☐ | ☐ |
| **Michael** | ☐ | ☐ |

De menneskeløse sjæle har altid modsat personlighed som 'deres menneske'.

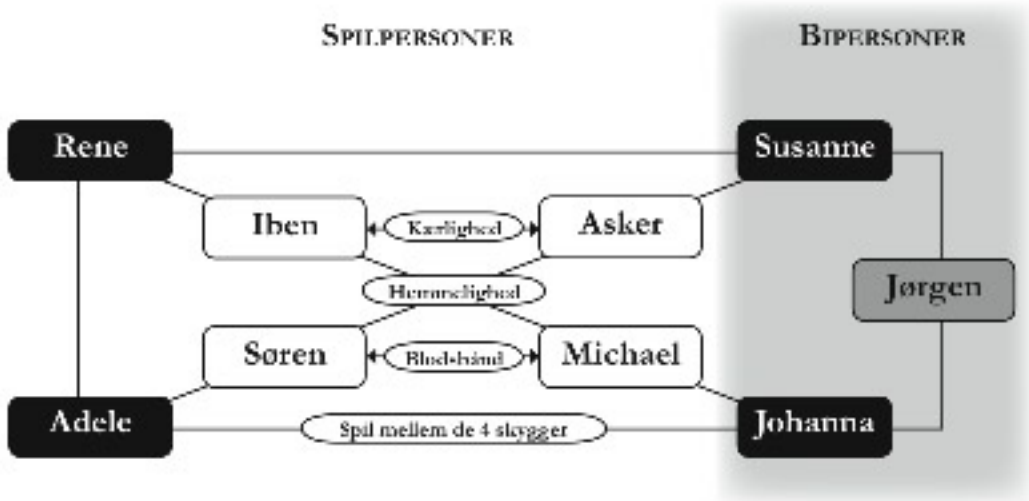
| | Fornuft | Følelse |
|---|---|---|
| **Rene** | ☐ | ☐ |
| **Susanne*** | ☐ | ☐ |
| **Adele** | ☐ | ☐ |
| **Johanna*** | ☐ | ☐ |

(*Husk: Susanne og Johanna er bipersoner).

## De 62 egenskaber

Brug dem, når du skal improvisere. Lad være med at panikke over de ord du ikke kender. Bare brug dem, du synes er fede.

| **Rationalet (venstre hjernehalvdel)** | **Følelsen (højre hjernehalvdel)** |
|---|---|
| Veltalende | Fantasifuld |
| Praktisk | Opdager |
| Administrativ | Risikovillig |
| Sikkerhedsorienteret | Kreativ |
| Struktureret | Fleksibel |
| Kontrolleret | Kunstnerisk |
| Procedureorienteret | Integrerende |
| Planlægger | Eventyrer |
| Detaljeorienteret | Simultan |
| Flittig | Nysgerrig |
| Disciplineret | Spontan |
| Organiseret | Holistisk |
| Vedholdende | Syntese-tænkende |
| Punktlig | Intuitiv (ideer) |
| Dominerende | Intuitiv (følelse) |
| Direkte | Konceptskabende |
| Kritisk | Åbent sind |
| Objektiv | Musisk |
| Matematisk | Passioneret |
| Kvantitativt orienteret | Lydhør |
| Definitiv | Samarbejder |
| Teknisk orienteret | Emotionel |
| Udfordrer | Spirituel |
| Realistisk | Tillidsfuld |
| Logisk | Entusiastisk |
| Rationel | Empatisk |
| Intellektuel | Diplomatisk |
| Problemløser | Udtryksfuld |
| Faktuel | Venlig |
| Streng og retfærdig | Hjælpsom |
| Analytisk | Personligt involveret |

### Husk disse fire ting, og så går alting godt:

- Jørgen skal midtvejs i scenariet forklare spil–personerne, at deres liv står på spil.
- Husk at give ekstra modspil til Michael og Asker.
- Hold øje med klokken undervejs.
- Sørg for, at spilpersonerne forstår, at de alle fire har en fælles fortid. Brug handoutet fra emneugen.