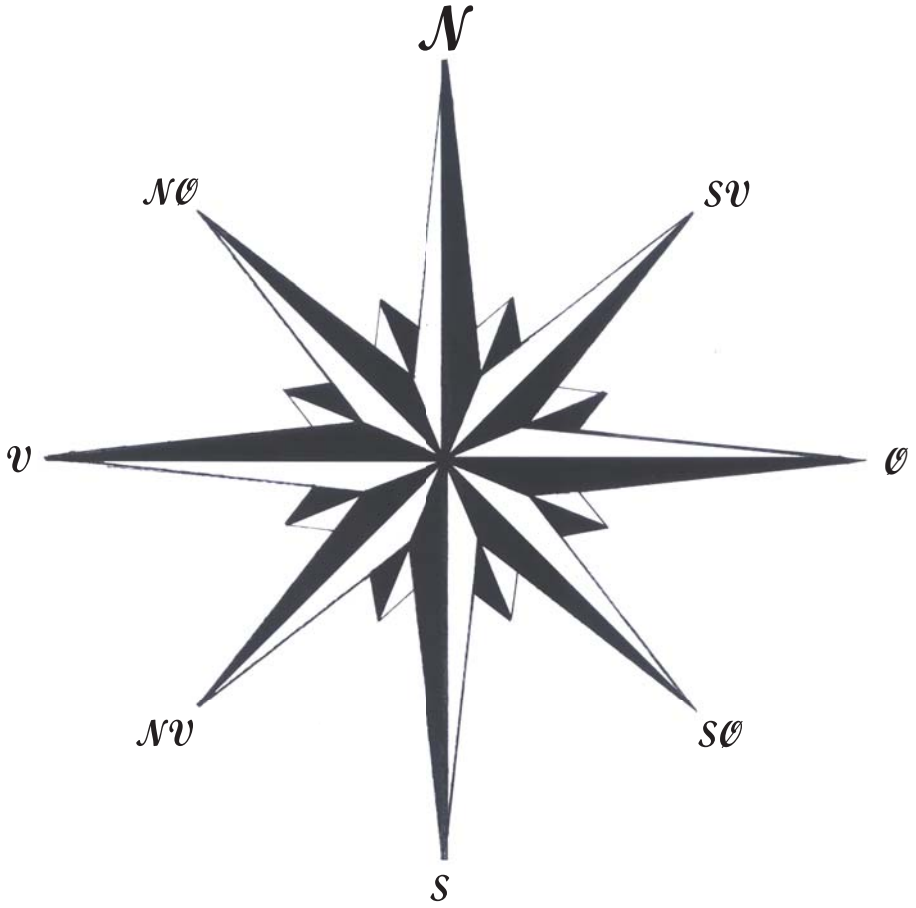



# Kompasset

## Et scenarie af Stefan Lægteskov Til Fastaval 2008

# Indholdsfortegnelse


Introduktion 2
Spillerrelationer 3
Spillerhemmeligheder 4
Psykologen Ulf Victor Børsting 5

**Scenariets scener 10**
Scenariets forløb og virkemidler 10
Scene 0 10
Scene 1 11
Scene 2 12
Scene 3 - Drømmesekvensen 13
Scene 4 16
Scene 5 16
Afslutning 16


Har du nogensinde haft tanken, at mange af dine problemer i tilværelsen skyldes noget i din personlighed, du ikke føler du kan ændre på?

I dette scenarie er tanken, at hvis man ikke selv kan ændre sig, må man tvinges til det af andre.

Kan man virkelig tvinges til at blive et bedre menneske? Og i så fald, hvor ondt kommer det til at gøre?

Er der normale mennesker tilbage - eller er vi kun forskellige grader af sindssyge?

*Insanity in individuals is something rare - but in groups, parties, nations and epochs, it is the rule.*

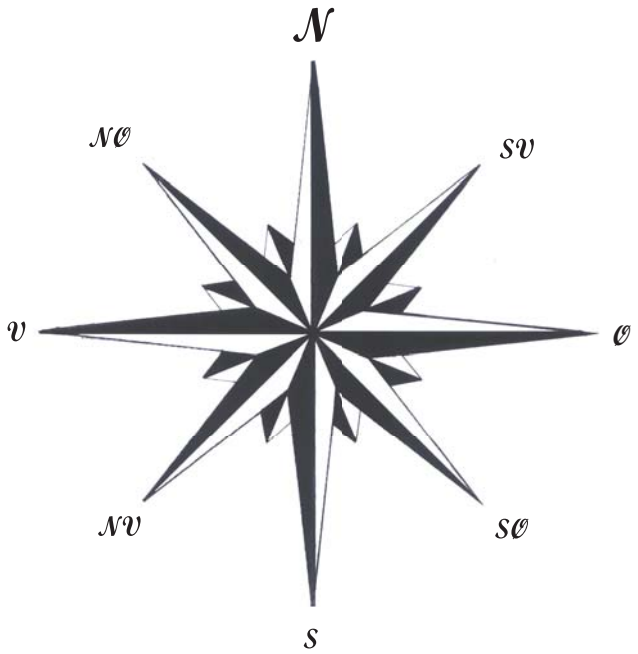
*Friedrich Nietzsche*
*(1844 - 1900)*

*Humankind cannot stand very much reality.*

*T. S. Eliot*
*(1888 - 1965)*

*We don't receive wisdom; we must discover it for ourselves after a journey that no one can take for us or spare us.*

*Marcel Proust*
*(1871 - 1922)*





Kolofon:

Tekst og Layout - Stefan Lægteskov

Tak til Kathrine
for hjælp med korrekturen

Og til Jacob Schmidt-Madsen for råd og vejledning

# Introduktion

Kære spilleder, dette scenarie går ud på at få folk til at indrømme og anerkende deres egne dårlige sider. Hver karakter er svag på en eller anden måde, og det er meningen, at psykologen skal få dem til at indrømme deres svagheder i løbet af scenariet. Hvis ikke de gør det, er det meningen, at de skal dø. Scenariet er bygget op på den måde, at det er psykologen Ulf, som skal varetage karakterernes mentale heldbred. Hans terapi går i bund og grund ud på at få dem til at åbne sig mere og mere i løbet af sessionen.

Det, der skaber dynamikken i scenariet er, at de forskellige karakterers svagheder er forbundet med de andre spilpersoner. Dvs. at visse ting, der åbnes op for kan virke meget negativt på andre af karaktererne. Så det er ikke uden risiko at åbne sig. Det er her spillet skal udfolde sig og på en eller anden måde finde en løsning. Kan karaktererne åbne og frigøre sig fra deres svagheder, eller tør de ikke tage konsekvenser af dem og ender dermed med at dø på grund af deres frygt?
Din rolle i scenariet er at få gang i intrigerne. Du skal ikke være bleg for at lade Ulf komme med nogle ubehagelige afsløringer, hvis spillet er begyndt at gå i stå. Samtidigt kan Ulf også gå ind og dæmpe gemytterne hvis bølgerne begynder at gå meget højt. Han har også mulighed for at sørge for, at tingene går den rigtige vej, hvis spillerne begynder at komme ud på et sidespor og prøver at køre uden for scenariets rammer, fx ved at karaktererne forsøger at flygte, eller hvad man ellers kan forestille sig de fandt på.

Psykologens mål for, at de enkelte karakterer kan befri sig for deres svagheder og dermed vinde scenariet kunne være:

Casper:
Han skal gøre sig fri af både forholdet til Christine og til Morten. Indrømme at han kørte den lille pige ned over for Thomas og bede om syndsforladelse.

Morten: Han skal indrømme sin seksualitet og indse, at han ødelægger Caspers liv med sin forelskelse.

Christine:
Hun skal indrømme sin besættelse af Casper, hun skal indse, at hendes destruktive opførsel har ødelagt hendes liv, og at hun er nødt til at starte forfra med at bygge sit liv op.

Thomas:
Indse, at hans mangel på følelser er fornægtelse. At hans datters død er noget han må acceptere fuldt ud for at komme ud over det, hvilket vil sige at få grædt ordentligt ud. Han skal tilgive Casper for hans rolle i hans datters død. Han skal indse, at det der står vejen for at skabe sig en lykkelig tilværelse er, at han ikke tør være ærlig over for sig selv og sine følelser.

Det behøver ikke være lige disse ting, der afgør om en karakter skal leve eller dø. Pointen er blot, at de skal opnå en eller anden form for dyb selverkendelse og være i stand til at udtrykke den over for Ulf.

# Spillerrelationer:

Spiller A – Tømreren Morten
Bor sammen med B og er hans bedste og ældste ven.
Har været sammen med C igennem dating.dk men "gav" hende videre til B.
Skabsbøsse og er forelsket i B, men tør ikke indrømme sin seksualitet.
Bliver sygeligt jaloux, hvis andre forsøger at tage B fra ham.
Har haft D som lærer på teknisk skole.

Spiller B – Mekanikeren Casper
Bor sammen med A, som er hans nærmeste ven.
Er ved at være træt af A's måde at være på, vil gerne have en kæreste og ud af forholdet med A.
Har kørt D's datter ned.
Har et forhold kørende med C efter A gav ham lov til at overtage hende.

Spiller C – Lægen Christine
Har gået i gymnasieklasse med D.
Har været sammen med A og B.
Er blevet forelsket i B.

Spiller D – Læreren Thomas
Har haft A som elev på teknisk skole – kender hans væremåde.
Har gået i gymnasieklasse med C.
Har været forelsket i C.
Mistede sin datter ved et trafikuheld, B kørte hende ned, men blev aldrig straffet for det.

# Spillerhemmeligheder
## Ting de ikke selv er klar over, eller vil være ved:

Morten:
Han er homoseksuel, det er grunden til, at han ikke er i stand til at finde en kæreste. Kvinder siger ham overhovedet ikke noget. Grunden til, at han scorer dem er, at han bliver bekræftet hver gang han har et seksuelt forhold. Men efter det er slut, ender han med en tom følelse indeni.

Han er forelsket i Casper uden helt at være klar over det. Han fantaserer tit om ham, og han bliver utroligt jaloux, hvis de ikke er sammen, eller hvis Casper finder sammen med en pige. Derfor har han også fået ødelagt alle Caspers spirende parforhold. En af grundene til, at han har været med til at arrangere trekanter har været for at være sammen med Casper i en form for seksuelt forhold, uden at det blev homoseksuelt.

Casper:
Christine er forelsket i ham, men han har ingen følelser for hende. Han bliver ved med at være sammen med hende for at gøre hende ondt. Han er led ved hende, og kan ikke helt sige hvorfor, men jo mere led han er ved hende, jo mere vild er det som om hun bliver efter ham. En psykolog ville nok sige, at han straffer hende, fordi han har det dårligt med sit eget liv. Hver gang han har såret hende, har han også meget dårlig samvittighed over det.

Christine:
Hun er bange for at miste kontrollen. Derfor er hun meget dominerende og autoritær i sin fremtoning. Det er også grunden til at hun er så målrettet. Problemet er, at hun er så bange for at miste kontrollen over sin tilværelse, at hun ikke tør tage nogen chancer, hvilket frustrerer hende utrolig meget, fordi hun aldrig får andet end skuffelser eller det hun regner med. Hun mangler den spontane glæde og den lykkefølelse det giver.

Thomas:
Han var dybt forelsket i Christine i gymnasiet, men han fik det aldrig sagt til hende. Mange af hans største fejltagelser i tilværelsen er på grund af, at han ikke turde handle.

Han ved, at Morten og Casper har haft trekanter med flere forskellige piger fra Mortens tid på teknisk skole. På et plan er han misundelig på Morten, fordi han tør gøre det, han har lyst til, og fordi han er helt igennem sig selv.

# Psykologen
# Ulf Victor Børsting:

Han er en blanding af Carl-Mar Møller, Joan Ørting og Arne Nougatgren fra Jul på Vesterbro. Til at starte med er han superpædagogisk og rolig. Han taler med en dæmpet stemme og er ikke bange for at bruge ord som: følelsesspektre, selvrealisering, anale og orale faser.

Til at starte med er han den type, der siger alle de forkerte ting og får en til at føle sig ubehageligt til mode, fx ved at spørge ind til folks sexliv på en meget direkte måde:
"Hvordan føles din pik når du dyrker sex, og hvordan føles den når du onanerer?"
Men hele tiden på den forstående og venlige måde. Det er meningen, at han skal sørge for at spillerne kommer ind på nogle intime emner, ellers kan det blive svært at få intrigerne i gang. Det er ikke meningen, at han skal lukke spillet ned ved at gøre alle for pinligt berørte til at turde sige noget. Derfor er det vigtigt ikke at gøre tingene alt for grænseoverskridende til at starte med, kun nok til at spillerne ved, hvad der kan snakkes om.

Efterhånden som scenariet udspiller sig bliver han dog mere og mere håndfast. Hvis spillerne ikke makker ret, kan han bruge sine sanktionsmuligheder: True med at tage dagpengene fra dem og fortælle dem, at de ikke kan komme hjem uden hans hjælp, og til sidst med brug af sin pistol.

I løbet af hver scene er det meningen, at hans opførsel skal være eskaleret lidt.

Scene 1 & 2:
Rar og forstående – "Det er meget fint det du siger der…." "Godt Casper! Det er flot du er så åben…"

Scene 3:
Mere ligefrem, ikke så pædagogisk - "Tag det her seriøst, alle sammen, det er ikke bare for sjov!" "Nu vil jeg ikke have flere udbrud eller afbrydelser, er det forstået?"

Scene 4:
Meget direkte – "Morten det du beskrev for os, hvor længe har du vidst at du var homoseksuel?" "Thomas hvordan har du det med at have været forelsket i Christine uden at gøre noget ved det?"

Scene 5:
Morderisk: "Christine hvad er det der er galt med dig? Forklar os det på en måde, så vi er sikre på du har forstået det. Husk på, det er jo dit liv der står på spil."

HUSK! Det handler om spillerne ikke om spillederens karakter, så hvis spillerne selv får alle deres intriger helt op og ringe, så kan han sagtens træde i baggrunden og lade dem køre selv. Det er dog meningen, at scenariet skal bære hen mod en afslutning, hvor spillerne har opnået noget indsigt, så selv om han kan træde i baggrunden, er han der også for at styre tingene i den retning.
Psykologiske værktøjer:
For at hjælpe spillerne med at komme ind til deres problemer, har psykologen forberedt sig grundigt. Han har været inde og læse deres lægejournaler, deres uddannelsesmæssige baggrund, deres tidligere arbejdspladser, været inde og kigge på deres forskellige netprofiler etc.

Derfor har han mulighed for at bringe emner på bane, som kan være lidt eller meget pinlige, alt efter hvor meget han vil gå til personen.

Han kender de fleste af deres indbyrdes forhold, dog ikke det med Hit-and-run sagen.
Ud over det kan han også benytte sig af generelle psykologiske metoder såsom hypnose, løgnedetektorer og psykofarmica.

# Grundideologien for Psykologen:

Hvor jeg dog haderpostmodernismen!
Al den tvivl og "se tingene ud fra individet" og hver person må skabe sin egen eksistens!
Det er noget vås! I er det bedste eksempel på hvordan det går uden nogen former for sammenhæng i tilværelsen.
Det I har brug for er et samlingspunkt, hvorfra resten af jeres liv kan finde formål.
I har brug for et livskompas. Men I kan ikke give jer det selv, derfor er jeg nødt til at give det til jer.
Jeg skal hjælpe jer til at opnå den fornødne indsigt.

Så bliver I i stand til at se hvad det er for et liv I HAR levet, og hvad det er for et liv I BURDE leve.
Indtil videre har det været hygge og leg for jer, det er slut nu.
Ikke mere: "Hvad tror du kunne hjælpe dig?" og "hvordan føler du, du bedst kan komme videre? alt det hippie-ævl. Nu er det:
"Du er en TABER! Du har ikke styr på en skid i dit liv!", "DU er ikke i stand til at tage ordentligt vare på dig selv og da slet ikke andre!"

Nu ændrer spillets regler sig for jer, fordi I ikke er i stand til at træffe nogen former for svære beslutninger selv.
Nu er jeres mulighed for at træffe dem selv endegyldigt slut. Den eneste, der bestemmer over jer er mig, og kun mig.
Om I opgiver jeres frie vilje selv, eller om jeg skal tvinge jer til det, er det sidste i kommer til at beslutte, indtil I er blevet rigtige mennesker igen.

Mennesker er flokdyr, vi har brug for nogen til at lede os, også selv om vi er selvstændige, værdifulde individer.
Vi har brug for at føle, at nogen tager sig af os, og når vi mangler det så bliver vi usikre. Så bliver vi bange og enhver svineavler ved, at frygtsomme dyr ikke giver velsmagende kød. For at komme den frygt til livs er vi nødt til at overgive os. Vi er nødt til at tage Kierkegaards spring ud på de tredive tusind favne.

Men problemet er for flokdyrene, at det kun er lederne, der har modet til at tage springet til at starte med. I andre er for usikre og bange i jeres små eksistenser. Pumpet op af tanken om jeres eget selvværd og jeres uendelige muligheder for jeres liv. I kan ikke bruge det til en skid, for der er ingen, der tør fortælle jer hvor I skal begynde, der er ingen der tør skælde jer ud, når I går over stregen.
Der er ingen, der tør rose jer ærligt og fortjent, hvis I gør noget godt. Så der står I så, i jeres små forhutlede grupper af en og en og en, hvor ingen ved, hvad der er meningen, der skal ske. I er ynkelige, men I ved det ikke engang selv. Det eneste I har er drømmen om, hvor fedt det ville være at være meget mere end alle andre, og fordi I ikke kan andet end at drømme om det, er i lige så lidt værd som alle dem I vil skille jer ud fra og hæve jer op over.

Heldigvis for jer findes der en måde at redde jer på. I er simpelthen nødt til at give slip på jeres selv. Udslette det som I tror, I er og blive intet som helst.

Derefter kan man begynde at bygge jer op igen som rigtige mennesker.
Så kan I blive mennesker med værd. Mennesker, der er mere end blot så meget kød og blod, der sjosker rundt som robotter med hver jeres plads i samfundsmaskineriet.
Hvis I virkelig vil være de frie, selvstændige individer, I tror I er, så er I nødt til først at opgive den fantasi, at I er det først. Giv jer selv helt og holdent til lederen, så kan han frigøre jer.

I finder ikke jeres lykke i autentiske familieoplevelser i Legoland, i det perfekte bryllup, i nyt tøj eller noget som helst andet af den slags snæversynede ideer, indprentet af så mange års mediabombardement.
Ægte selvopfyldelse finder man kun, når man anerkender sin plads i tilværelsen.
Hvis man tør indrømme hvad man er, og hvad man magter. I endnu højere grad er det vigtigt, at man tør vide hvad man ikke er, og hvad man ikke magter.
Du skal turde sige, at du ikke er klog, at du ikke er sjov, at du ikke kommer til at få dit drømmejob, at du ikke får din drømmekæreste, at du ikke bliver en god forælder, at du ikke er god i sengen, at du ikke er et godt menneske.
Du skal turde indrømme alle de ting og endnu flere endnu, og mene dem. Du skal indrømme dem og erkende deres rigtighed.

Men igen, I er flokdyr. I er ude af stand til at gøre det, I rent faktisk gerne vil, at opnå ægte lykke. Det er derfor jeg er nødt til at vise jer vejen. Jeg er jeres kompas, jeres retningsgiver, jeg fortæller jer hvad I skal gøre for at blive frie.

Og I kommer til at gøre det, også selvom det kommer til at gøre ondt, meget ondt.
Det mest smertefulde i verden siges at være en fødsel, men uden den smerte ville der ikke være en eksistens.
Tænk på det når det fra nu af begynder at blive svært for jer.
For I kommer til at blive genfødt, ellers kommer I til at dø.

# Trolegatergård

Stedet er en svensk ødegård, der ligger ved søen Trolegatar i den nordlige del af Skåne.
Kursusstedet er bygget op af en hovedbygning i to etager og en tilbygning der går vinkelret ud fra den ene side. Det er en træbygning der er malet rød med hvide vinduer og døre.

Der er en generator og pumpeanlæg, der sørger for vand og varme inde i tilbygningen, ligesom der også er forskellige værktøjer og fiskegrej derinde.

Det er en grusvej, der fører op til gården, og den nærmeste by ligger 22 km væk.
Udover det er der en bådebro nede ved søen og en lille svedhytte lidt væk fra hovedbygningen.

# Scenariets scener

## Scenariets forløb og virkemidler:

Rent spilteknisk vil det være en god ide at bruge nogle semi-live værktøjer, såsom at dele lokalet op for at repræsentere de forskellige rum i kurstedet. Så er hovedbordet der, hvor der bliver kørt terapi. Ligesom det også kan give noget mere atmosfære og stemning at have en pistol med til finalen, hvor Ulf skal dømme dem.

Efter hver terapiscene får spillerne ti-tyve minutter til at snakke med hinanden uden for gruppen. Lad spillerne fortælle, hvad de har tænkt sig at bruge tiden i mellem sessionerne på og nogenlunde hvor de befinder sig.

## Scene 0

Spillerne kommer ind og får tildelt deres roller. De skal dog ikke have siden med deres drømmesekvens før scene 3, men mere om det senere. De får lidt tid til at læse dem igennem og stille spørgsmål til deres karakter.

Rollerne må gerne fordeles ud fra hvad de normalt spiller eller har lyst til at spille, dvs: udadvendt, lidt mere reserveret, overlegen, tilbageholdende.

Den første scene bliver sat. De er alle sammen blevet kørt ud til kurstedet, der ligger i Sverige ude ved en ødegård midt i Skåne. Der er intet signal på mobilerne, der er 22 kilometer til nærmeste nabo og det er midt om vinteren.

# Scene 1

Spillet starter med, at psykologen kommer ind og præsenterer sig selv. Han fortæller om kursets indhold, som er en række forskellige øvelser blandet med diskussioner og samtaler med de enkelte.

Han understreger også, at for at få det maksimale ud af kurset, er man nødt til at give slip på sine hæmninger og åbne sig for hinanden. De skal også være klar over, at han bestemmer om de kan fortsætte med at modtage dagpenge, så hvis der er nogen, der ikke kan finde ud af at opføre sig ordentligt, kan det få konsekvenser for deres økonomi.

Han undskylder, at der ikke er signal på mobilerne herude, men at det ikke gør så meget, fordi der på den måde ikke er så mange forstyrrende elementer igennem kurset. Og hvis folk har brug for at komme i kontakt med dem derhjemme, så er der en fastnettelefon på stedet. Han understreger, at grunden til det er et øde sted på denne måde er, at det kræver uforstyrrethed for at få det maksimale ud af kurset og øvelserne. Derfor er telefonen også kun til nødstilfælde og ikke til hyggesnak eller for at ringe og sige godnat til ungerne og den slags.

Den første øvelse, de skal igennem er en form for introduktionsrunde.

Det går i sin enkelthed ud på, at de skal skrive 5 sætninger, der beskriver dem selv.

Såsom: "Jeg er et ordensmenneske"...

De skal også skrive 5 sætninger med deres gode sider:
"Jeg er god til at huske aftaler"

De sidste de skal inkludere er 5 sætninger om deres dårlige sider, såsom:
"Jeg har svært ved at styre mig, når jeg går i byen."

De skal herefter fortælle hvem de er, hvad de hedder, hvad de laver til dagligt og så læse deres sætninger op for hinanden.
Når de er færdige med det, stiller psykologen nogle spørgsmål til deres sætninger, stiller spørgsmål til hvorfor de mener, at netop den sætning beskriver dem godt og hvad de mener med den gode side.

Scenen slutter efter alle har været igennem og de har haft mulighed for at sidde og snakke sammen en tyve minutter til en halv time.

Derefter skal de alle sammen i et jacuzzi og bagefter i sauna. Efter det er der aftensmad bestående af noget veganermad sammensat af psykologen, nødde-burgere og kartofler bagt i ovnen med pirogger til, og det eneste de har at drikke er vand.

# Scene 2

Efter aftensmaden skal de have anden session. Her er øvelsen en fortsættelse af den tidligere. De skal hver især tage de 5 sætninger med deres dårlige sider og komme med et eksempel på, hvordan sådan en side har en negativ indflydelse på deres liv. Derefter skal de forklare, hvad den dårlige side kommer af, om det er noget, de har fra deres barndom, om det er noget fra deres omstændigheder eller om det er noget, de simpelthen har fra deres gener. De andre i gruppen skal så kommentere på de dårlige sider, om hvordan de ser vedkommende, og de skal helst være så ærlige som muligt.

Idéen er, at hvis de har dårlige sider fra andet end deres natur, så kan de sider ændres.

Scenen slutter, når alle har haft et punkt eller to oppe at vende. Så trækker de sig tilbage til deres værelser for at sove på tingene og have mulighed for noget selvreflektion.

Spilteknisk er det meningen, at de skal sidde og fortælle hinanden en masse ubehagelige ting, hvilket kan resultere i, at nogle bliver sure eller sårede. Hvis det er muligt at få dem til at indrømme ting eller angribe andre med ting, der personlige eller hemmelige, er det rigtigt godt.

# Scene 3
# Drømmesekvensen

Spillerne står op efter at have sovet og får morgenmad sammen bestående af knækbrød med forskelligt veganer pålæg, figener, æbler, pærer, bananer etc. igen, kun vand at drikke.

Det de skal i gang med i løbet af formiddagen er en tur ud i en svedhytte. Her skal de sidde så afklædt som de tør, og derefter tage med på en trommerejse. Før de går i gang, får de alle sammen noget urtete for at forhindre dem i at udtørre og blive dårlige af en lang session i en sauna. Ulf sidder med en tromme og lader Peyoten virke, som han har givet dem i urteteen. Han begynder at slå en fast rytme på en tromme og beder dem om at lukke øjnene og slappe af.

Efter det er tydeligt, at psykofarmikaen virker, begynder han at beskrive en scene for dem:

Drømmeskvensens indledning på næste side

Psykologen beder enkeltvis hver karakter om at beskrive det, han eller hun ser. Hver spiller får mulighed for at beskrive den scene, der er givet dem, og derefter kan du som Ulf spørge dem hvordan de reagerer på scenen. Når scenen er færdig, går psykologen videre til den næste. Scenerne er bygget sådan op, at når personen fortæller om sin drømmesekvens, er han eller hun barnet. Det er meningen, at scenen skal skildre det, der underbevidst er karakterens problem, eks. at Morten er homoseksuel, at Casper er uselvstændig, at Christine er control freak og Thomas er bange for sine egne følelser.

Spilteknisk er det sådan, at hver spiller har noget, de vil hen til, og det er hvad lyset repræsenterer i drømmeverdenen. De enkelte scener, som hver spiller får udleveret er problemer, der står i vejen for dem. I drømmeverdenen er deres problemer underbevidste, hvilket er repræsenteret ved skoven.

Eksempel: I Mortens scene er lyset Casper, som han elsker, mens skoven frembringer hans far som en dominerende kraft, der går imod hans ønsker. Faderen forsøger at forhindre Morten i at nå frem til lyset. I scenen gør han det ved fysisk at stille sig i vejen for Morten og forsøge at skræmme ham ind i skoven. Hvilket også kan være grunden til Mortens trang til at bodybuilde og gøre sig selv større og mere voldelig og fysisk, for at kunne gøre op mod sin far.

# Drømmesekvensens indledningen

I kigger ud over et landskab. Der er grønt græs, himlen er grå der er dug på græsset og horisonten er skjult af dis. En sort fugl flyver over jer, en krage eller en ravn. I ser et optog. Det er en gruppe mennesker i laser, de går uden at sige noget.  Imellem dem er der en mand iført noget, der ligner en kåbe, men det er som om den er stykket sammen af huder og fjer. På hovedet har han skindet fra en ulv og i hånden griber han en knortet stav. I hans anden hånd har han en kæde. Den er forbundet til en halsring på en ung kvinde. Kvinden er næsten nøgen, og hendes store mave vidner om, at hun er tæt på at skulle føde. I ser, at optoget er på vej mod en stor stenblok, der står på græsset. På blokken sidder den sorte fugl. I kan se manden og den unge kvinde spejle sig i dens øje. Den letter mens den beklager sig, da optoget kommer hen til stenen. Kvinden bliver trukket hen til stenen. Hun gør det uden protest. Hun bliver lagt på stenblokken, og hendes mave bugner som en bakketop, hvor den står op i vejret. Hun kigger på manden med staven, og ud fra hans kåbe trækker han en kniv hakket ud af sten. Det simple redskab virker skarpt som et barberblad. Uden at sige et ord, trækker manden kniven hen over maven på kvinden, og en flodbølge af blod fosser ud. I et stykke tid er blodet alt hvad I kan se. I svæver over landskabet og kan se at optoget, kvinden og blokken er væk. Det eneste I kan se er et hav af blod, der går fra horisont til horisont. Efter et stykke tid kan I høre den svage lyd af barnegråd. Lyden bliver højere, og I ser et spædbarn flyde på havet af blod. Med lukkede øjne og de små næver knyttet sammen. I ser den sorte fugl flyve tæt hen over barnet. Da I følger dens flugt, ser I den forsvinde ud i horisonten. Da I kigger ned på barnet igen kan I se, at blodet er sunket i jorden, og barnet ligger nu på det våde græs, stadig blodigt. Barnet er holdt op med at græde, og I ser det rejse sig op. Med sine lukkede øje skuer spædbarnet ud over den våde slette. I føler alle sammen en stærk længsel fra barnets side. Det er som om barnet søger noget, som om det længes efter noget, det ikke selv er i stand til at finde. I kan se et svagt lys længere fremme. Bag jer kan I skimte skov, mørk og tæt.

Spillerne kan gøre mere eller mindre hvad de har lyst til i scenen, de er alle sammen unge skildringer af sig selv, men da det er en drømmeverden, har de andre mulighed for at ændre virkeligheden for den, der er barnet. Barnet selv kan dog ikke ændre scenen, kun forholde sig til den og reagere på den. På den måde er det de andre, der må redde barnet videre mod lyset ved at bryde scenen på en eller anden måde. Det kunne være ved at lade Casper komme og redde Morten i hans scene, og på den måde symbolsk acceptere sin seksualitet. I Caspers scene kunne Morten så sørge for at trække Casper væk fra de andre og på den måde holde ham fast i det sædvanlige mønster eller hjælpe ham til selv at gøre op med sine plageånder.
Seancen slutter, når alle har haft en scene, og barnet enten har nået lyset eller er blevet ført væk fra det.

Scenens symbolik er møntet på at se hvilke ting, karaktererne har med i bagagen, så de bliver i stand til at se, hvorfor de som voksne gør som de gør. På denne måde har de mulighed for at få afsløret nogle af deres indre hemmeligheder. Problemet er, at de andre karakterer også er vidne til deres scene. Hvilket kan give en noget ubehagelig stemning efterfølgende.

Rent præsentationsmæssigt ville det fungere godt, hvis lyset blev dæmpet til scenen, og du som spilleder læste indledningsteksten op i et langsomt tempo. Det er meningen, at stemningen skal være drømmende og langsom. Mens de har lukkede øjne, kan du dele deres drømmesekvenser ud med teksten nedad.

Så når du beder dem beskrive deres scene, kan de vende papiret om og læse det op. På den måde ved de for det første ikke hvad der skal ske med dem selv, hvilket kan gøre det mere drømmeagtigt. For det andet afslører de deres scene, à la hvis de var hypnotiserede og skulle beskrive noget, som de først selv bliver klar over hvad er, efter de har gjort det.

Scenen slutter med at Ulf fortæller dem at de har haft en stor oplevelse og har brug for at gå hver til sit for at fordøje det de har oplevet.

## Scene 4

Spillerne får noget middagsmad, men denne gang er det andre forhold, der gør sig gældende. Der bliver smækket store, røde bøffer på bordet, og til det er der masser af øl og sprut. Nu skal der ædes og drikkes, og hæmningerne skal slippes. Den dårlige stemning, som blev skabt i svedhytten skal løftes, så de alle kan blive gode venner igen. Det vil sige, det er meningen, at de skal drikke sig fulde og gå i kødet på hinanden. Med noget alkohol indenbords skulle de gerne kunne snakke om de ting, de oplevede mens de var i trance. Ved at smide nogle hæmninger kan de få set hinanden i øjnene igen, og få tingene ud og på det rene.

Scenen slutter hvis tingene går helt over gevind og Ulf er nødt til at stoppe det og sende dem væk fra hinanden, eller hvis de finder en form for afklaring hinanden imellem.

## Scene 5

Dette skulle gerne være den sidste scene, det er dagen derpå efter folk har været fulde sammen. Det kan godt være der er blevet sagt ting, som ikke kan tilgives, men nu skal det hele afsluttes.

Der er morgenmad i fællesrummet igen, denne gang er det almindelig mad, der bliver serveret. Psykologen sidder for enden af bordet og smiler glad til dem alle sammen. Det virker dog lidt som om hans smil ikke helt når op i hans øjne. Den lidt underlige måde hvorpå han kigger på dem bliver yderligere sat på spidsen, da han tager en pistol frem og lægger den på bordet foran sig.

Nu skal de have den afsluttende evaluering; her skal de fortælle hver især, hvad de har indset omkring dem selv og de andre. De skal fortælle, hvad de selv og de andre skal gøre for at få et bedre liv.

Det er her, der rent faktisk er chance for at noget går helt galt, da psykologen ikke vil sende dem hjem, før de alle har bevist, at de er nye og forbedrede mennesker. Dvs. de skal enten indrømme noget, gøre op med nogen eller på en anden måde åbne sig helt over for de andre. Hvis ikke de vil det, kommer de ikke hjem. Hvis de forsøger at snyde, bliver de dræbt, for så er der intet håb for dem.

Scenariet slutter når spillerne alle sammen har været igennem. Ulf lykønsker dem for at have gennemført kurset, han har aftalt at der kommer nogen og henter dem om eftermiddagen. Så de kan tage hjem og begynde deres nye forberede liv.

## Afslutning

Efter den sidste scene så kør en konklusionsrunde med spillerne. Lad dem fortælle hvad deres karakter så bruger sin nyfundne viden om sig selv til. Vil deres oplevelser ændre deres liv til det bedre, til det værre eller fortsætter de deres liv som før? Hvad sker der med Ulf efterfølgende?